

JUEGOS PROHIBIDOS. LA SECUENCIA CORTADA DE FRANKENSTEIN (1931)

POR BERNARDO SÁNCHEZ SALAS

...no puedo por menos de narrarlo¹

CAPITÁN WALTON

BERNARDO SÁNCHEZ

SALAS es escritor y profesor asociado de la Universidad de La Rioja, donde imparte las asignaturas de Historia del Cine y Cine y Literatura. Además de numerosos artículos, es autor de los libros *1896-1955. Del cinematógrafo al cinemascopio: primera vuelta de manivela para una historia del cine en La Rioja* (1991), *Rafael Azcona. Otra vuelta en El Cochecito* (1991) y *100 años luz. El tiempo del cinematógrafo en La Rioja* (1995).

1. De la carta del capitán Robert Walton a su hermana Margaret Walton Saville, fechada el 5 de septiembre de 17... Mary Shelley, *Frankenstein o el moderno Prometeo* (Madrid, Ediciones Cátedra, 1996; edición de Isabel Burdiel con traducción de María Engracia Pujals), p. 336. Ésta será de ahora en adelante la edición española de referencia.

2. No siete planos como computa Jean-Claude Michel en «*Frankenstein, La naissance d'un mythe*», (*L'Écran fantastique*, n.º 1, 1977), p. 69.

3. En la acepción freudiana de *Das Un heimlich*; según José Miguel Cortés en *Orden y Caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte* (Barcelona, Anagrama, 1997), p. 28: lo que «permanece oculto y disimulado».

UNA ADVERTENCIA DE EDWARD VAN SLOAN

«¿Por qué el monstruo mata a la niña y por qué luego lo matan a él?» le preguntaba Ana a su hermana Isabel antes de dormir y después de haber visto *Frankenstein. The Man who Made a Monster* (El doctor Frankenstein; James Whale, 1931). La pregunta se refería a «algo» sucedido en el interior de una película, pero, a su vez, se planteaba en el curso de otra, *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973). La exposición de la pregunta —formulada *en abîme*, de película a película— denunciaba una fractura narrativa, simbolizaba una operación restauradora de sentido y, en consecuencia, abría una investigación poética en la huella: «algo» también le había pasado a aquella película y «algo» también le había pasado a los espectadores en contacto con aquella película, generación tras generación (de espectadores y de monstruo).

La película de Erice venía literalmente a cubrir el hueco dejado por la película de Whale: cuatro planos² que explicaban el «cómo» de la muerte de la niña y el «luego» del monstruo, cuatro planos situados al final de la que se conoce en el argot como *flower game sequence*, cuatro planos que, prohibidos a las pocas semanas de su rodaje en 1931, habían sobrevivido oral y literariamente en relatos diferidos, desde las sinopsis hasta las narraciones espontáneas y en los que se incorporaba ya la interpretación del crimen de la niña como una metáfora defectuosa cometida por el monstruo, cuatro planos —paradójicamente— dados por vistos, dados por supuestos —en un caso de domesticación pro-elíptica— pero nunca confirmados hasta ahora ni, por lo tanto, evaluados en su aporte integral.

Tras seis décadas, la Universal ha puesto en circulación copias de *Frankenstein* con la *flower game sequence* completa, incluida la acción que lleva al monstruo a matar a la niña. Y a la vista de la secuencia, puede afirmarse que muy pocas veces en la historia del cine una restauración menor ha obtenido una ganancia dramática mayor o, si se prefiere, que una amputación más pequeña provocara un estrago más sensible. Los cuatro planos recuperados se revelan como un segmento pertinente y de imprescindible visualización. Su hueco, en cambio, promovía la manipulación de la odisea, figura y estatuto del monstruo y alteraba el ritmo de la edición, del ritual, del juego y de la mirada: pervertía el sentido. La (auto)censura afectó al órgano más vivo de la película.

EL ASESINO TRISTE

El *emboîtement* narrativo de la novela de Mary W. Shelley estaba previsto para reducir a su obscenidad intrínseca las noticias sobre el siniestro³ caso de Víctor Frankenstein y su monstruo, si no para insinuar su condición de relato efímero a causa de las escasas

4. Gonzalo Suárez,
Remando al viento (Madrid,
Plot, 1988), p. 109.

probabilidades que de sobrevivir al extravío, la hibernación o el naufragio tenía la serie epistolar del Capitán Walton, editor de las narraciones vicarias que contiene y emisor urgente de las mismas desde un punto recóndito del Polo Norte: «...es muy probable que nunca llegues a leer estos papeles» (p. 336) reconocerá ante su narrataria en una de las últimas entregas. La tinta congelada —sin trazo, por lo tanto— con la que una Mary *in fabula* e *in situ* («los confines helados del universo»)* pretende dar inicio en *Remando al viento* (Gonzalo Suárez, 1988) al curso de su recapitulación simboliza lo fútil de cualquier empresa que como la literaria o la cinematográfica pretenda patentizar lo que late invisible y sumergido.

El diseño de *Frankenstein or the Modern Prometheus* insinuaba que el testimonio registrado podía compartir fatalmente el destino común del doctor y de la Criatura (y seguramente el de la embarcación de Walton) y desaparecer en los hielos sin llegar a ser nunca reabierto en Inglaterra por las manos de Mrs. Margaret Saville, destinataria ideal de todo cuanto se relata y —suponiendo que leyera el manuscrito— confidente del crimen de «un hermoso niño» (p. 261); acto confeso por el monstruo delante de su creador en su turno de palabra y luego diferido doblemente a la narración de Frankenstein —que a su vez lo habrá referido subordinado en forma de otra carta remitida por su padre, el juez Alphonse Frankenstein— y en instancia póstuma al diario del capitán. La propia Criatura es una estructura inestable engendrada de otros seres, de otras vidas: de otros relatos. Y así la literatura y el cine.

El crimen de William, el propio hermano de Víctor —un niño «con la inocente alegría de la infancia», una criatura que «no tendría prejuicios» y «demasiado pequeña como para haber adquirido el miedo a la deformidad» (p. 261)—, crimen oculto cometido al atardecer y enfrente de los montes suizos de Jura se atesta en esas páginas quizás nunca recibidas, por lo que bien pudiera no quedar rastro de tal hecho ni de la historia mayor a la que perteneció.

El episodio, *ab origine*, acusaba una cierta vocación de autoborrado, transferida —por distinta casuística, sin duda, pero se me antoja irónico— a su fortuna cinematográfica, y a la vez un perfil clásicamente trágico igualmente refrendado un siglo más tarde de su tercera edición (1831) por la elisión en pantalla de sus

detalles, lo que le haría ingresar, como expone Martin M. Winkler aplicándolo a la masacre del rancho Edwards en *The Searchers* (Centauros del desierto; John Ford, 1956) —película con la que, no en vano, *El espíritu de la colmena* admite paralelismos fundamentales que escapan al presente trabajo—,



El espíritu de la colmena
(Victor Erice, 1973).

en la línea directa de la tragedia griega, donde los actos de violencia tienen lugar fuera de la escena: «En el escenario trágico griego y en el cine artístico, la tarea de los espectadores es cumplimentar por ellos mismos los detalles terribles; de esta manera,

5. Martin M. Winkler, «Tragic features in John Ford's *The searchers*», en M.M. Winkler (ed.), *Classics and Cinema* (Londres, Associated University Presses, 1991), p. 197.

el libreto y director de la película procuran la implicación emocional de la audiencia y provocan sus sentimientos de piedad y miedo»⁵.

Desde el cuaderno de Walton, encriptado entre su autor y nosotros, se imposita la voz del monstruo en el trance de describir lo que acabó resultando a cargo de sus manos un homicidio: el monstruo errabundo por la *silva* suiza cree que ha encontrado en el niño a su compañero y la ilusión le empuja a contactarlo físicamente; el niño reaccionará violentamente amenazándole con la represalia policial de su padre (una autoridad en plaza) y —lo que debe resultar aún más desestabilizador para el monstruo— proyecta sobre su persona el prototipo de un ser carnicero: «¡Monstruo! ¡Ser repulsivo! Quiere cortarme en pedazos y comerme. ¡Es un ogro!» (p. 261). De manera que el monstruo, respondiendo como un autómatas al prejuicio social respecto a sus intenciones, revertirá sobre el juez la imagen de un enemigo e inmediatamente sobre William la de su primera víctima. Queda así conformado el escenario y el reparto del crimen, a falta sólo de su ejecución.

La conclusión es un estrangulamiento torpe, histérico y descontrolado —«La criatura seguía forcejeando y lanzándome insultos que me llenaban de desesperación. Lo cogí por la garganta para que se callara, y al momento cayó muerto a los pies»— que, no obstante, en *raccord* con su nuevo papel de asesino generará un sentimiento de euforia y poder: «Contemplé mi víctima y mi corazón se hinchó de exultación y diabólico triunfo. Palmoteando exclamé:

—Yo también puedo sembrar la desolación; mi enemigo no es invulnerable. Esta muerte le acarreará la desesperación, y mil otras desgracias lo atormentarán y destrozarán» (pp. 261-262).

Conviene retener esta escena en sus términos originales para cotejarlos con sus correspondientes en la resolución de la *flower game sequence*, porque en ella se revisarán el sexo de la víctima, el móvil del crimen y la reflexión inmediata del monstruo. William se transformará en *little María* por ascendencia —influyente también en otros apartados— de *Der Golem. Wie er in Welt kam* (El Golem; Paul Wegener y Carl Boesse, 1920); se potenciará la involuntariedad del móvil mediante el accidente derivado de la lógica relacional del juego y —esto es lo decisivo— se reconvertirá la actitud prepotente posterior hacia el sentido de la consciencia trágica del hecho, expresada por la



Der Golem, Wie er in Welt kam
(Paul Wegener
y Carl Boesse, 1920)

contemplación horrorizada y enajenada de las que, para su tortura, ha de reconocer como «sus» manos, que hasta el momento le habían servido para defenderse (del fuego), demandar (a su autor), tender (hacia la luz), o jugar (a las flores), pero desde ese preciso instante extremidades nocivas.

El efecto criminal del juego, que ha convertido sus manos vacías, tantas veces implorantes y huérfanas, en un instrumento asesino, le impelerá a, por primera vez en el ciclo de Whale, descubrir sus miembros actantes y preguntarse por los reflejos desarticuladores y condicionados de su sutura, por su programa (letal y no vital), en definitiva. Pues de ese momento autoescópico absolutamente clave, sobre todo teniendo en cuenta el régimen pantomímico y no discursivo en que evoluciona dramáticamente el monstruo filmico, estábamos privados hasta la restauración de los cuatro planos elididos, los cuales, lejos de ser un apéndice *grand guignolesco* y amputable se revelarán como tejido orgánico. La calibración de la secuencia general, vista en su integridad más allá de los cuatro planos en entredicho/entrevisto, se descubre delicadísima y progresiva, tanto en lo morfológico-sintáctico como en lo semiótico, y la mutilación del acto criminal en cuanto también lo era poético, abría una brecha que no sólo afectaba a la información argumental y al velado censor de su desarrollo —ambos cumplimentados durante sesenta años por cirugía del espectador—, sino a la odisea del agonista y a sus posibilidades de comprensión por parte del público. Se ocultaba su gesto final: clímax patético, irreversible crisis y desencadenante de su peripecia posterior. Era precisamente lo que no habíamos visto hasta ahora lo que justificaba la continuación del relato cinematográfico, dependiente en el montaje oficial de la persecución unilateral a la que se lanzaba el somatén, pero enriquecido en el actual con la huida que de sí mismo emprende el monstruo tras saberse traicionado, homidica y forajido: condenado, en una palabra.

La censura del fragmento contribuyó a bestializar su huida hacia adelante pues dando a entender a los espectadores la comisión *off* del crimen les hurtaba, en cambio, el gesto —inefable— que simbolizaba el nuevo «estado de conciencia» del monstruo: la contemplación de unas manos que al actuar contra una niña han develado su hibridación. La actriz Mae Clarke, que interpretaba a Elizabeth, se lamentaba de ello en una entrevista concedida a Forrest J. Ackerman: «De ese modo, cuando el padre llega al pueblo con su hija ahogada en brazos, el público, en vez de predisponerse contra el monstruo y compartir el odio que todos sienten por él, sabría de verdad lo ocurrido por haberla observado a través del ojo de la cámara»⁶. Podríamos preguntarnos si el católico *Código Lord-Quingley*, redactado en 1929 y abrazado por la *Hays Office* desde 1930, sólo un año antes de la producción de *Frankenstein*, hubiera permitido tal entendimiento de las razones del monstruo ya que dichas razones se oponían a las del *Código de conducta*, que en su punto I.2 sostenía que la atracción hacia el mal se producía «Cuando la simpatía del público se lleva hacia el crimen, el mal y el pecado»⁷.

El guión de la *flower game sequence*, tal y como quedaría filmada (diríase que con película congelada, como la tinta de Mary), consta por primera vez en el *screen play*⁸ presentado por Garrett Fort y Francis Edwards Faraogh a la Universal Pictures Corporation en agosto de 1931 y aprobado por Carl Laemmle Jr. Es más, según Gregory William Mank⁹ se trató de una aportación del propio James Whale, sustituto de Robert Florey en la dirección de la película, aunque podría haberla desarrollado a partir de una idea proveniente de uno de los tratamientos del adaptador oficialmente contratado para el proyecto

6. «La novia del doctor Frankenstein», en *Famosos Monsters del cine* (nº 6, 1975), p. 27.

7. «Borrador de trabajo de la propuesta del Código Lord-Quingley. Razones en las que se fundamentan los principios generales», Gregory D. Black, *Hollywood censurado* (Cambridge, Cambridge University Press, 1998), pp. 328-329.

8. Con el título de *Frankenstein*, número de película 310-1, fecha del 12 de agosto de 1931 y asignación de director: James Whale. En portada del volumen de Riley pasa a denominarse *shooting script*. En Philip J. Riley, *Frankenstein. The Original Shooting Script* (Universal Filmscripts Series, Classic Horror Film, Volume I, Magiclimage Filmbooks, 1989).

9. Philip J. Riley, *Frankenstein. The Original Shooting Script*, p. 28, y Gregory William Mank, *It's alive* (A. S. Barnes & Company Inc., 1981), p. 17.

10. Mank reproduce la escalera en P.J. Riley, *Frankenstein. The Original Shooting Script*, pp. 18-21.

11. Martin Tropp afirma que la secuencia se incorporó a la hora de la adaptación; en *Mary Shelley's Monster* (Houghton Mifflin Company, 1976, p. 87). James Curtis se refiere a la existencia en el libreto de una escena sólo parecida: «Esta secuencia, inspirada en otra, hasta cierto punto parecida de la obra teatral de Webbing, estaba destinada a convertirse en una de las más memorables e impecables de la historia del cine»; en *Janes Whale* (San Sebastián, Festival Internacional de Cine de San Sebastián/Filmoteca Española, 1989), p. 89.

12. Como apéndice final en el volumen de P.J. Riley se reproducen reducidas las páginas del *script*.

13. P.J. Riley, *Frankenstein. The Original Shooting Script*, p. 22.

14. La dramaturgia de *El espíritu de la colmena* en lo que se refiere a la dialéctica de Ana con los personajes de su entorno —padre, maquis, monstruo, espíritu, «don José»— es, quizás, el mejor ejercicio sincrético de esos dobles que ha dado la poética cinematográfica.

15. G.M. Mank, *It's alive*, p. 17.

16. Obsérvese el parecido de los movimientos en las respectivas secuencias de reanimación.

17. «*El Golem* supuso una fuente de inspiración tan clara para las posteriores versiones de *Frankenstein*, que incluso los decorados diseñados por el arquitecto Hans Poelzig llegaron a servir de modelo para el pueblo de la versión que la Universal produjo en 1931.» Albert J. La Valley, «The stage and film children of *Frankenstein*: A survey», en Georges Levine y U. C. Knoepfelmacher (eds.), *The endurance of Frankenstein* (University of California

inicial, John Lloyd Balderston (colaborador de Florey, desde los principios, en algún grado hoy farragoso de determinar).

No hay noticias de que apareciera en ningún cuadro de la versión de la Edison Company¹⁰, ni en la dirigida en 1915 por Joseph W. Smiley con el título de *Life without Soul*; las hay remotas de que se representara en la adaptación teatral de Peggy Webbing de 1927¹¹—modelo para la escritura del guión y en la que, por ejemplo, sí destaca el que se intercambiaran el nombre de Víctor por el de Henry, que venía siendo desde la novela el nombre de su amigo Clerval— y ninguna en el guión que utilizó Robert Florey para el *test footage* con Bela Lugosi¹². Lo más aproximado que Florey llegó a escribir fue una secuencia en la que el monstruo se ensañaba con dos jóvenes, Johann y Gretel, que se disponían a hacer el amor en una cabaña¹³; obviamente una broma perversa a costa de la folklórica pareja infantil de Hansel y Gretel. No obstante, en cuanto a la estirpe morfológica del cuento, la secuencia de Fort/Faraogh/Whale no deja de serle afin, puesto que reproduce las parejas homólogas —en determinadas valencias funcionales— bella/bestia, ogro/niña, mago/discípulo, padre/hija que estructuran numerosas narraciones tipo¹⁴.

Pero para analizar la dialéctica interna de la *flower game sequence* habría que sumar a la cita más o menos literal del episodio de William — y sin salir de la fuente novelística— una curiosísima inversión de otro pasaje inmediatamente anterior frente al cual la secuencia cinematográfica parece toda una reacción paródica y nada neutral sino un desquite simpático con el monstruo. Recuérdese que antes de que éste encontrara a William había recibido el primer revés contra su bondad al salvar de ahogarse en el río precisamente a una niña, recibiendo como agradecimiento la descarga de la escopeta de un campesino (¿que podría ser su padre?). En la trayectoria del monstruo, este percance supondrá la espita de su odio universal —«Torturado por el daño juré odio y venganza eterna a toda la humanidad» (p. 260)— y la predisposición al asesinato consumado en su siguiente encuentro humano. Pero también supondrá el descubrimiento de una actividad que obtendrá su máximo aprovechamiento dramático en la versión fílmica que es el juego: el monstruo creía que la niña estaba jugando «a escapar de alguien» (p. 260).

La transformación de la inocencia en la conciencia operada por el juego será el argumento de la *flower game sequence* y la transformación de la prefiguración literaria en su réplica cinematográfica fue operada intertextualmente: el texto que refundió y dimensionó los aspectos lúdicos y dramáticos apuntados en los dos episodios consecutivos de la novela fue un referente cinematográfico deudor en lo dramático e iconográfico de la misma tradición narrativa europea a la que antes aludía: *Der Golem*, principal película de consulta para Whale durante el proceso de preparación de *Frankenstein*, junto a otras *German fantasies*¹⁵ del mismo periodo. Si bien se reconoció en su día —no sin reservas— que el figurín, maquillaje y coreografía¹⁶ de la Criatura de Henry Frankenstein así como la escenografía¹⁷ le debían mucho a aquel homúnculo de arcilla —no exclusivamente: las máscaras de Lon Chaney y de Conrad Veidt también le habían transplantado cicatrices—, no se divulgó en igual medida el que la secuencia del encuentro lúdico entre María y el monstruo estaba reescrita sobre el episodio en que una niña de los extramuros del gueto, desprendida de un corro de niños que juegan con alegría pastoral, le ofrece inocentemente una pieza de fruta¹⁸ a un gigante —el Golem— que acaba de desportillar la muralla. Éste, amansado, la aupa



Boris Karloff
caracterizado de
Frankenstein en la
película de James
Whale (1931).

18. En *El espíritu de la colmena*, Ana también le ofrece una manzana al maquis en su encuentro en la casa abandonada.

19. «...el prototipo para la niña más trágicamente osada en el *Frankenstein* de Whale» (A.J. La Valley, «The stage and film children of Frankenstein: A survey», p. 256). (La traducción es mía.) Curiosamente —el lapsus podía justificarse sólo a la luz de *Der Golem*— cuando Carlos Fernández Cuenca alude a la secuencia del monstruo de Frankenstein y la niña se refiere a «aquella del monstruo con la niña alemana», en *El cine de terror en la Universal* (Madrid, FilMOTECA Nacional de España, 1976), p. 17.

hasta la altura de su torso enorme, emblematizado por una estrella de David que sirve de tapadera a la cápsula con la fórmula cabalística de la vida: AEMAET. La niña empieza a jugar con la estrella y finalmente se la extrae, de resultas que el robot se desploma exánime.

Las analogías —formales e ideológicas— entre ambas nos permiten afirmar que ésta es la hipótesis más plausible sobre la triple filiación de la *flower game sequence*: una síntesis de los episodios novelísticos de la salvación de la niña y el de la muerte de William y la secuencia cinematográfica de la niña¹⁹ de *Der Golem*. Como se puede apreciar, la regeneración fílmica del mito de Frankenstein participó de una cualidad monstruosa (desde luego invasiva en todo lo que concierne a su progenie): sobre la mesa de operaciones del cine se recompusieron caracterizaciones y espacios ya codificados genéricamente y se metabolizaron pre-textos literarios y cinematográficos. Pero sería la secuencia de *Der Golem* la que suministraría a Whale los elementos diferenciadores respecto del precedente novelístico: la continuidad con ciertos *tropos* de la cuentística europea, la situación de juego a dos, la desinhibición y liberación familiar infantil al llevar la iniciativa de dicho juego al margen del tutelaje paterno (supuesto que con la mediación de Boris Karloff predispondrá la aventura subversiva de Ana en *El espíritu de la colmena*), el valor comunicativo gestual de los actores, el tono ameno, bucólico y un punto lírico que traslada la acción fuera de la ciudad y la derrota del monstruo, porque aun cuando en la película de Whale es la niña la que muere es el monstruo, su asesino triste, quien pierde primero como jugador al fracasar en su impulso silogístico de que flote la niña/flor como flotan las demás flores y segundo, una vez despertado del espejismo poético del juego a la realidad de su condición, al ver igualmente fracasada e incapacitada su naturaleza y derrotado su destino: lo leerá en «sus» manos.

EL JARDÍN DEL BIEN Y DEL MAL

El *shooting script* de Fort-Faraogh estaba estructurado en secuencias adscritas en orden alfabético a una letra mayúscula, desde la «A» hasta la «K», desglosadas cada una de ellas en segmentos numerados que no siempre se correspondían con un plano, pero que estaban todas encabezadas por especificaciones de tiempo, lugar, posición de cámara y hasta efectos de edición para transiciones. La *flower game sequence* formaba parte de la «Sequence J», la penúltima por tanto del *script*, que agrupaba 43 segmentos, 9 de los cuales —del J-20 al J-29— describen la secuencia cuyos últimos cuatro planos —reunidos en un sólo segmento, el J-29— son objeto de este estudio. En la curva dramática de la película, la «Sequence J» ascendía hasta un punto crítico acumulando los actos terribles del monstruo hasta llegar al límite de su linchamiento. El bloque secuencial incluía la noticia de la muerte de Waldman, la irrupción del monstruo en el dormitorio nupcial de Elizabeth, la muerte de la niña, la presentación de su cadáver ante la población desde el balcón del burgomaestre y la incitación a la caza de la Criatura encabezada por su propio creador. El segmento correspondiente a la *flower game sequence* se insertaba argumentalmente entre la aparición del monstruo en el *boudoir* y la celebración villana de los esponsales de Henry y Elizabeth alterada por la noticia de la muerte de pequeña María —quien ya consta con este nombre (resueña en su nombre la María de *Metrópolis*)—.

Se comprobará, cuando describamos el resultado en pantalla de la escena, que se traduce esencialmente lo previsto por los guionistas, pero merece la pena advertir que sobre guión era la madre y no el padre la figura familiar que compartía en la cabaña

del lago el preámbulo a la llegada del monstruo. El preámbulo y también un «epílogo», porque avanzando en el desarrollo de la fiesta en el pueblo, posteriormente al crimen, se entiende el rendimiento que el arquetipo materno asociado al motivo iconográfico *mater dolorosa*, podía ofrecer, la continuidad dramática que se iba a lograr completando la cadena (orgánica) femenina de damnificadas —una hija, una madre y una novia— y la finura narrativa con que se quería resolver la confirmación de la muerte y aún más la presentación del cuerpo cadáver, que no olvidemos, no era de un adulto sino de una menor a la que se le había sometido a violencia, con lo que la película bordeaba el límite de lo mostrable.

El paseo de la madre en medio de los villanos, secundado por una cámara que en continuo movimiento acotaba su semblante en *close-shot* manteniendo fuera de campo el cadáver soportado, era un trayecto patético en el que se contrastaban los planos generales de las danzas y tabernas con su máscara trágica y el en que se iba graduando la expresión del paulatino descubrimiento de los restos de María —significado por el silencio y el asombro— que los villanos realizaban con prioridad al espectador hasta que la cámara también desvelaba ante éste, en plano abierto y morfología sacrificial, la imagen de la madre con el cuerpo siniestrado de su hija en ofertorio al ara del primer edificio político del pueblo: la casa del burgomaestre²⁰.

De hecho, es fácil sospechar que sólo este tratamiento pudoroso —de «pudor clásico»²¹, es decir metonímico—, solemne, comunitario y ritual —en una película paródica de la simbología cristiana— impuesto a la secuencia podía redimirle de cara a la observancia moralista. La sustitución final de la figura materna por la paterna no alteró esta coartada, pero sí modificó la relación interna de fuerzas del drama en su desenlace; diría que virilizándolo —con la cautela con que ha de hablarse de virilidad en la parábola homosexual que es también esta película— al hacer prevalecer la rivalidad, la venganza y la caza, aspectos reforzados narrativamente por tres elementos: el enfrentamiento entre el hombre/padre de María y el «hombrón» en cuyas manos quedó la niña al declinar jugar con ella y ausentarse (el monstruo en quien, en definitiva, delegó: padre sustitutorio en el juego), el ajuste de cuentas virtual —en el mismo ámbito filial— que quizás intentó el cine con ¿el padre? que en la novela dispara contra el monstruo después de salvar ¿a su hija? y la reubicación del asalto al nido nupcial de los Frankenstein en las postrimerías del crimen de María, como si de estrechar el cerco sobre Henry —a quien realmente busca y desea el monstruo— se tratara.

La *flower game sequence* se rodó los días 28 y 29 de un caluroso septiembre de 1931 en un set de Universal City. La niña de siete años, Marilyn Harris, fue la elegida por Whale para «jugar» a María. Numerosas anécdotas se han publicado sobre el rodaje de la secuencia²², pero las noticias que considero más pertinentes al respecto son las que hacen referencia a la división de opiniones acerca del tratamiento del episodio que mantuvieron el actor que encarnaba al monstruo y el equipo por un lado y el director por otro. Boris Karloff defendía que el resultado de muerte de la niña era innecesariamente cruel, que era suficiente con que el monstruo la posara en el agua el tiempo justo para que se diera cuenta de que se hundía en contra de lo previsto y, asustado, la rescatara. James Whale decidió, sin hacer concesiones, llevar el juego hasta sus últimas consecuencias, aduciendo una razón que extrapolada a las secuencias siguientes de la procesión patética por el pueblo y la catarsis purificadora final permite apreciar la cohesión trágica del desenlace: «Todo forma parte del ritual»²³.

20. En *El espíritu de la colmena*, el caserón donde se da cine, el lugar al que se alumbrará el monstruo de Frankenstein y donde se volverán a reproducir los hechos de la muerte de la niña es la Sala de Juntas del Ayuntamiento del pueblo, posteriormente «morgue» donde se expondrá el cadáver del maquis.

21. Véase Vicente Sánchez-Biosca, «El cadáver y el cuerpo en el cine clásico de Hollywood. *The Body Snatcher*, Val Lewton, Robert Wise (1945)» (*Archivos de la Filmoteca* n.º 14, junio de 1993), p. 128.

22. Aportan información sobre el rodaje de la secuencia Mank en su propia obra citada *It's alive*, pp. 31-32, texto que se reeditará ampliado en P.J. Riley (*Frankenstein. The Original Shooting Script*), pp. 38-39, Jame Curtis (*James Whale*, 89-93), y Mae Clarke (Art. cit.), pp. 26-27 y también en Curtis.

23. Citado en G.M. Mank, *It's alive*.

24. He cotejado las siguientes copias restauradas y en v.o.: en video *Frankenstein The restored version* (MCA/Universal Home video, The Classic Collection, 1991) y la que se emitió por Canal Plus en 1998 dentro de la noche dedicada a *El espíritu de la colmena*, y en 35 m/m la copia distribuida en España por Diorama (expediente 1185/97, copia n.º 3).

25. Téngase en cuenta que la duración total de la película es de 71 minutos aproximadamente. La duración de la copia cinematográfica es de 72 minutos (2010 metros), según su expediente.

Plano 16, hemistiquio de la *flower game sequence* y emblema de la película.



¿QUÉ VIERON ANA E ISABEL?

El metraje²⁴ repuesto en la secuencia tiene una duración en torno a los 25 segundos situados alrededor del minuto 50 —dato de relevancia no sólo cronométrica, sino también dramática, puesto que la amputación se operó en el último «acto» de la película²⁵, distorsionándolo— y contiene cuatro planos que ocupan las últimas posiciones de los 32 planos integrantes del total de la *flower game sequence*, que se abre con la llegada del monstruo a las inmediaciones del lago y finaliza con su atormentado retorno al mismo punto. La simetría formal designa el ritmo y los términos de la puesta en escena de toda la secuencia. De hecho, los 32 planos se agruparían en dos tiempos o movimientos (I: avance/llegada y II: regreso/fuga) sobre el eje del plano hemistiquio o 16 que coincide —deliberadamente— con el momento cumbre del establecimiento del monstruo y de María en la orilla, de rodillas el uno en frente del otro dispuestos a jugar; *establishing shot* que constituye a su vez la escenificación de un cuadro romántico, no exento de cualidad y fijeza pictóricas.

La secuencia evoluciona en un sentido retráctil: acercándose y alejándose de este límite físico y dramático. Así, el principio y final de la secuencia quedaron por interferencia del vaciado censor descompensados, desarticulados en su correspondencia simétrica y aún más: el principio en el lado de lo visible y el final en el de lo invisible. Pero si de aper-

tura y cierre hablamos, es decir, de construcción y cadencia de la secuencia, la sección de los planos del 29 al 32 —el precipitado del segundo movimiento— impidió que se cumpliera la rima de edición interna que ahora podemos comprobar disponía de un fundido encadenado para ser introducida —proveniente de la escena de fiesta popular, escenario en el que reingresará— y otro para ser transferida, no precisamente por corte abrupto, como se ha visto corrientemente en las copias censuradas saltar de un plano medio del monstruo iluso a un plano general de los lugareños danzando.

La precisa simetría formal de la secuencia, no obstante, se acompañaba de elementos transformativos zapados y acompasadamente precisos cuyo depósito eran los cuatro planos arrancados. El quiebro afectaba a la moción cinematográfica —el avance oblicuo en *travelling* desbrozando la arboleda a espaldas del monstruo con el que se inicia la secuencia y que tiene su tope en la orilla del lago no encontraba su retroceso en el mismo sentido ya con el monstruo vuelto de cara—, a la composición coreográfica —el monstruo, que desemboca en la secuencia desde el margen izquierdo del plano dispuesto a internarse en el campo derecho no podía rectificar su malandanza deshaciendo el mismo camino—, a la escenografía significativa —los sauces que sirven en un principio de puesto escondido al monstruo merodeador no lo podían acoger tras

26. Único testigo ocular, por cierto, de la autoría del crimen, pues nadie más —ni el padre, que estaba ausente— pudo verlo, ni certificarlo: no consta que alguien esté viendo lo que sucede allí. Sólo lo vemos nosotros. Esto es algo que no ha llamado la atención a los estudiosos de la película, sin embargo, es esencial para comprender el papel del espectador como narratario cómplice, situación incómoda para el *Production Code*. De haber un testigo aparte del espectador sería el gato *Kitty*, el cual —tampoco ha sido advertido— es escamoteado de los brazos de María entre los planos 11 y 12 de la secuencia. A propósito y habida cuenta de que los felinos no son gratuitos en el cine de terror clásico, recuérdese su impronta en la secuencia de *El espíritu de la colmena* —una de las más hipnóticas— en la que Isabel juega a estrangular a su gato Misiger.

Plano 16, restaurado de la *flower game* sequence.



el crimen con sus ramas *larmoyantes*—, a la transformación heroica del monstruo ingenuo —que internándose furtivamente, casi como cualquier animal del bosque, en una tramoya florromántica saturada (lago, montañas al fondo, oponente femenino, embocadura teatral) sufría la metamorfosis trágica que habría de elevarlo a héroe romántico sin que el espectador fuera partícipe de ese cambio ni de su angustia por egresar del *tableau* como se quiere huir de un mal sueño—, al aprendizaje de la mirada del monstruo —que pasa del asombro asilvestrado a ensayar, en el curso del juego, una mirada dialéctica, emotiva y liberada, cuyo registro más inteligente se expresaba en la contemplación horrorizada de sus manos: de sí mismo— y al emplazamiento y punto de vista del espectador/testigo ocular²⁶ —que inspeccionando sigilosa y secretamente al monstruo en su trayecto le estaba vetado el reconocimiento (recíproco) en el mismo *locus* de partida, una vez hecho aquél presa del infortunio—. Los cuatro planos reintegrados, por lo tanto, suponían además del acatamiento de la lógica ritual querida por Whale una clausura formal y poética comunicada con su apertura, el tiempo de revelación siniestra del espacio y la resultante del estudio de miradas a tres bandas —María, monstruo, espectador— en que se sostiene la secuencia.

El primero de los cuatro planos (nº 29) entra por corte del anterior y es un plano abierto, cercano, ligeramente picado y lateral que describe una corta panorámica ascendente sobre el dorso del monstruo en 3/4, que en ese momento levanta en

brazos a María para acabar girándose de nuevo a cámara y arrojándola al lago sin que podamos ver claramente el impacto y el hundimiento, que suceden «pudorosamente» casi fuera de campo, en el margen inferior derecho de la pantalla. Este plano es representativo de la focalización que regirá para el espectador en la *flower game* sequence:

seguimiento dorsal y axial del personaje que la abre, el monstruo, y posicionamiento indiscreto alzado sobre un suave picado de «asomo a», lo que hará variar, según su crueldad, la proximidad sobre el acto criminal. Por un efecto fotográfico de aplastamiento, el lago no parece extenderse sino levantarse como una pared que desborda al monstruo y adquiere una textura irreal propia de una *rear projection*.

En el segundo plano (nº 30), producido por corte, se ofrece un plano general fijo más distante —el más distante de los cuatro, acorde con el momento más violento— a la altura del monstruo que, hincado de rodillas al borde del lago, se halla perfectamente encuadrado en el marco vegetal de la orilla. En este plano, la dorsalidad adquiere su máximo sentido: la ocultación del tabú; es decir, la obturación del cuerpo agonizante de María y de su reflejo en la mirada del monstruo. El argumento de este plano es el de alguien que espera volver a ver a alguien pero no lo ve. También se agudiza la opresión del entramado del cuadro, perverso en la implacabilidad de sus elementos: es el

Plano restaurado.



Plano restaurado.



Plano restaurado.



cuadro el que se ha tragado a María y no está dispuesto a devolverla. La agonía de la niña se simbolizará con una corona de ondas concéntricas que, expandida, rodeará/compliará/(desbordará, una vez más) al monstruo postrodo. El horror ininteligible del hundimiento de María es un fenómeno reservado sólo para sus ojos (anegados en el espejo negro del lago) y para sus manos, que intentarán batir el agua —antagonista²⁷— reclamando el reflote de su compañera/flor de juego. Corta al siguiente plano.

En el tercer plano (nº 31) se nos da casi un 3/4, de nuevo ligeramente picado y bastante cercano del monstruo, el cual, comprobada la inutilidad de su desesperado intento, se gira visiblemente nervioso y corre despavorido en el sentido de su mirada (dada a la fuga) hacia la izquierda del campo, restaurando la oblicuidad de su trayecto y buscando la salida de ese paisaje ilusoriamente plácido y estancado en cuya recámara late la muerte.

El cuarto y último plano (nº 32), el más largo (11 segundos), es una abrochadura —ahora se ve que imprescindible—

de la secuencia en todos los órdenes y se organiza como un plano de re-situación y de re-planteamiento. A través del *velum* de hojas de sauce, tan pegada al objetivo de la cámara como al ojo *voyeur* del espectador, se ve aparecer al fondo de una parcela de

27. La superficie del agua en sus muchas texturas, estados, ambigüedad y simbología es un elemento nuclear del mito de Frankenstein desde la novela. Las valencias de tumba, espejo, texto, viaje, aventura, confin, muerte, etc..., van conmutando en las diversas variaciones del mito, pero será en *Remando al viento* donde las metáforas acuáticas fundidas con las noticias reales de las biografías de los personajes —todos marcados nefastamente por el agua cuando no literalmente ahogados— adquieran la relevancia que asegure la continuidad y vuelo poéticos de la película, que se abre sobre un mar helado y se cierra con la renuncia a navegar juntos.

28. La impresión de torpeza, automatismo y desequilibrio en su andar está reforzada por un ligero aceleramiento del paso de fotogramas apreciado en este plano en las tres copias.

29. Cabría preguntarse —y no se ha hecho, quitando el que de una manera genérica S.S.Prawer *-Caligari's children* (Da Capo, 1980), considere a ambas monstruosidades del mismo tronco caligaresco— si no sería otra de las «fantasías germánicas» que influyeron en Whale, muy especialmente en lo referido a la autonomía criminal de las manos (pero también en general, en cuanto el trasplante de un órgano impropio que altera la conducta, el cerebro en *Frankenstein*), la película de Robert Wiene *Orlac's Hände* (*Las manos de Orlac*, 1924).

30. El que Bernard Gilles clasifica como primera variación del *thème 1*, presente en la secuencia de créditos inicial y en secuencias campestres, diurnas y pastorales: «La musique au seuil du silence», en *Voix et lire Victor Erice. L'esprit de la ruche* (Université de Bourgogne, 1990), pp. 81-93. Véase, también, la

silva (cinematográfica y cinegética) de la que parece no nos hemos movido desde el inicio de la secuencia, al monstruo dando tumbos²⁸ hacia la cámara, ensimismado con las manos homicidas²⁹, y —atención— hacia nosotros, quienes por proximidad exclusiva respecto a él —poco más de un plano medio— somos interpelados sin palabras (y sin mirada directa): el monstruo, desengañado de la idealidad del cuadro, demanda una explicación de cómo ha llegado hasta ese extremo y de cómo ha sido vencido por el lago. Es ese instante, del que se ha prescindido durante más de medio siglo como si pudiera ser obviado o justipreciado por la elipsis, el lapso radical de *Frankenstein*, tanto para la Criatura como para el espectador y supone el ingreso del monstruo en la nómina de víctimas de la ironía romántica. Finalmente, el plano, que entraba por corte, sale por fundido encadenado, acotando los límites (sintácticos, escenográficos y poéticos) de una secuencia que se iniciaba en el primero de sus treinta y dos planos con la misma marca de transición.

En el campo sonoro hay que señalar un interesante diferencia entre la copia en vídeo MCA/Universal y la emitida por Canal Plus: en la primera no hay ilustración musical alguna, lo que confiere al grito de María —«j...you're hurting me!» («¡me estás haciendo daño!»)—, al sonido de agua estrellada producido por el cuerpo de la niña y por las manos del monstruo y a sus expresiones guturales un dramatismo muy áspero; sin embargo en la segunda, una melodía interpretada/silbada con flauta —que por el instrumento y su tono encantatorio y hasta infantil tiene el eco prospectivo de unos de los temas principales compuestos por Luis de Pablo para *El espíritu de la colmena*³⁰— acompaña el fin del juego.

La desmembración³¹ de *Frankenstein. The Man who Made a Monster* se perpetró tras el *preview* para prensa de una copia de trabajo en noviembre de 1931 en Universal City al tomar la productora la decisión de cortar estos cuatro planos además de otras secuencias y se iría consumando arbitrariamente en las oficinas de censura de cada estado (incluso de cada país) con ocasión de los estrenos. La *flower game sequence* había causado rechazo entre los espectadores destacados por los medios de comunicación y seguramente creció en la Universal el temor a la inflación de una causa contra la representación de la violencia infantil (añádanse pérdidas económicas derivadas de una mala propaganda en una producción de 291.000 dólares). Tanto fue así que la visualización del crimen de María fue eliminada tajantemente de las copias, no llegando a verse en los estrenos oficiales ni de la costa Este —4 de diciembre de 1931; Nueva York—, ni de la costa Oeste —6 de diciembre de 1931; Santa Bárbara—. Aún más: se cubrió el *affaire* con un velo de silencio que la Universal mantuvo hasta bien entrada la década de los ochenta resistiéndose a restaurarlo; negando el que se hubiera tolerado nunca su exhibición en algún medio y ni tan siquiera confirmando la existencia en sus cavas del *footage* infamante. Pese a que en la revistas *fans* del género, desde *Famous Monsters of Filmland* hasta *L'Écran Fantastique* venían reproduciéndose los fotogramas legendarios desde los años setenta —y ya en los noventa, en páginas de Internet— Richard J. Anobile publica en 1974, dentro de su famosa colección The Film Classic Library, una supuesta *reconstruction* plano a plano de *Frankenstein* que, sin embargo, todavía no reconstruye la secuencia.

No obstante, la leyenda —imitando al monstruo— alcanzó vida propia y así Mank apunta el que una *renegade print* de la película pudiera haber estado circulando en

The Son of Frankenstein
(Rowland W. Lee, 1939).



intervención de la flauta en la descripción de los segmentos musicales que hace Virginia Higginbotham en *The Spirit of the Beehive/El espíritu de la colmena* (Flicks Books, 1998), pp. 35-38.

31. Véase G.M. Mank, *It's alive*, pp. 32-37, y James Curtis, *James Whale*, pp. 93-95.

32. *It's alive*, p. 57. Michael acabará describiendo (pp. 70-71) el estado de la copia que la Cinémathèque française solía exhibir y el sumando se acerca a un monstruo filámico.

33. *El cine de terror en la Universal*, p. 18.

34. *Blood Cinema. The reconstruction of national identity in Spain* (California, University of California Press, 1993), p. 128.

35. Steven Earl Forry, «The Foulest Toadstool: Reviving *Frankenstein* in the Twentieth Century», en Donald E. Morse (ed.), *The Fantastic in World Literature and the Arts. Selected Essays from the Fifth International Conference on the Fantastic in the Art* (1984), p. 203.

pases restringidos para cine —nunca para televisión familiar—; Michael³² asegura que los espectadores europeos sí pudieron ver durante la primera explotación de la película en los años treinta —por ejemplo, en el caso Francia, hasta el inicio de la segunda guerra mundial— copias con las secuencias eliminadas en EE.UU., aunque luego se distribuyera la copia censurada emitida por las cadenas de televisión norteamericanas desde 1958; y en España, donde el mito cinematográfico de *Frankenstein* se ha desencadenado de forma tan prolongada, sintomática, endogámica y proteica, según el testimonio de Fernández Cuenca «afortunadamente se vio entera, sin que faltara esa escena imprescindible para la perfecta comprensión de lo que viene después»³³. En las copias de los reestrenos españoles por supuesto faltaría ya esa secuencia, como en todo el mundo, pero eso no autoriza la imputación inexplicada que realiza Marsha Kinder cuando al referirse a la copia ambulante de *Frankenstein* que se proyecta en el local de Hoyuelos afirma que la secuencia de la muerte de María había sido eliminada [por la censura española]³⁴. En cualquier caso, no especifica ni en qué copia ni cuándo ni qué censura española.

La película, retitulada *El doctor Frankenstein*, se estrenó en nuestro país en marzo de 1932. Con tal motivo, la editorial barcelonesa Alas publicó en 1933 en su colección «Biblioteca Films» el argumento homónimo. Cito esta curiosidad bibliográfica por varias razones que atañen precisamente a huecos y pérdidas: porque puede tratarse de la primera traducción al español del asunto, ya que no de la novela íntegra, cuya primera versión a este idioma —y a la mayoría, con excepción del francés, italiano y alemán— no se realizó antes de 1931³⁵ y porque al no haber podido localizar un sólo ejemplar de esta re-novelización en las filmotecas consultadas ni en varias colecciones particulares no me ha sido posible comprobar el tratamiento literario y fotográfico que se otorgaba a la muerte de María (aunque es fácil sospechar que ambos vendrían ya corregidos desde el departamento promocional de la Universal). Sí puedo, en cambio, asegurar que en la primera edición en español que he encontrado de lance (datada en 1945, editorial Octrosa de Buenos Aires) el episodio está reflejado fielmente y que en las muy posteriores publicadas en España —y no encuentro ninguna edición anterior a la de Aguilar de 1964, «versionada directamente del inglés» por Antonio Gobernado— sucede lo mismo.

Pero hablando de «agujeros»: no consta tampoco que se haya estrenado nunca comercialmente en España *The Ghost of Frankenstein* (Universal, Erle C. Kenton, 1942) —secuela de *The Son of Frankenstein* (Universal, Rowland W. Lee, 1939), ésta sí estrenada bajo el título de *La sombra de Frankenstein* en 1942— aunque fue programada el domingo 27 de junio de 1971 en el canal de UHF de TVE, durante el ciclo que el programa «Cine-Club» dedicó al mito, con el título de *El fantasma de Frankenstein*. La razón de traer a colación esta entrega epigonal que ya ni siquiera contaba con Karloff en el papel de monstruo es no solamente que contenía otra evocación de la secuencia sancionada —aunque nunca desalojada de la «memoria» del público— sino que incidía en la fábula monstruo-niña.

Realmente, el traumático y visto/no visto pasaje entre el monstruo y María dejó huella argumental a modo de *leit-motiv* en el resto de la serie, demostrando los sucesivos guionistas una voluntad ambigua de glosa, redentora e irónica a la vez para con el monstruo y para la sociedad que le acosaba. Del lado de la Criatura, el incidente quedó inscrito de tal forma en su memoria que se manifestará como un reflejo condicionado en



The Bride of Frankenstein (James Whale, 1935).

las sucesivas prórrogas de la serie y del lado del mito habrá que reconocer que —ironías del destino— se ha ido alimentado una puerilización y didacticismo que ha revestido al monstruo con los atributos de «amigo de los niños» (perítense —muyp especialmente en España— concursos de televisión, literatura infantil, cómics, etc...).

Tras la obertura de *The Bride of Frankenstein* (La novia de Frankenstein; James Whale, 1935), oímos al pie del molino incinerado una conversación entre la madre y el padre de María rememorando la tragedia de su hija sin saber que es el aviso de la suya propia puesto que, en su ansia de comprobar rematado el cuerpo del monstruo, serán asesinados por él en el plazo de unos minutos. Pero es que a la primera salida del monstruo resucitado de sus cenizas topará con una pastorcita en medio de un bosque de estudio, la cual, del susto, se cae a un torrente de agua. El monstruo la librará de morir ahogada, poniéndose una vez más a tiro de las primeras escopetas del pueblo que nada entienden de su bonhomía improbable. En *The Son of Frankenstein* el tándem cambia a monstruo-niño y no un niño del pueblo, sino Peter von Frankenstein (4 años), el propio hijo del doctor, un infante que entiende las cosas a través de los cuentos de hadas y que, fascinado e inocente, declara ante su familia haber visto traspasar las paredes a un «gigante» (el monstruo, obviamente) e incluso imita sus andares con gracia. El clímax de la trama los reunirá a ambos al borde esta vez no de un lago, sino de un depósito de ácido sulfúrico. Cuando el monstruo está a punto de verter en él a Peter recapacita reconociendo en el rostro del niño al amigo que nunca le ha sido hostil y lo deposita en el suelo para acabar siendo él quien se derrumbe al depósito. Sin embargo, la primera idea para culminar la relación entre el monstruo y el niño explícita en el *first draft of screenplay* firmado por Willis Cooper³⁶ era mucho más audaz, seguramente intolerable para algunos, lo que quizás consiguió que no se pudiera materializar hasta el siguiente capítulo, *The Ghost of Frankenstein*, pasados tres años. Cooper incluía una secuencia en la que se veía cómo el monstruo tendía en la mesa de operaciones de Frankenstein al niño secuestrado (bautizado Erwin) y escalpelo en mano pretendía extraerle su amistoso cerebro para que le fuera transplantado a él. La simbiosis, transitividad e identificación entre monstruo y niño debió resultar una especulación impropcedente, pero —son exponente de ello los guiones— pujaba latente, siniestra.

En *The Ghost of Frankenstein* la aventura corrida en común por el monstruo y por *little Cloestine* (4 años también) implica toda una línea de acción principal³⁷. Su peripécia comienza el día en que el monstruo ayuda a la niña Cloestine a coger el balón que se le había colgado en un tejado. Entonces, la historia de su «vida» se repite: un villano de Vasaria sube a atacarlo, el monstruo se defiende y lo precipita al suelo,

36. Philip J. Riley, *Son of Frankenstein. The Original Shooting Script* (Universal Filmscripts Series, Classic Horror Films, Volume 3, MagicImage Filmbooks, 1990 a).

37. Para su descripción, me sirvo del visionado de una copia en vídeo de la película, en su edición norteamericana (1993 MCA/Universal Home Video. The Classic Collection) y del *shooting script* editado por P.J. Riley (Universal Filmscripts Series, Classic Horror Films, Volume 4, MagicImage Filmbooks, 1990).

Última página de la versión en cómic de *La sombra de Frankenstein* (The Son of Frankenstein) publicada en España en los años cuarenta por la Editorial Grafidea, S.L., dentro de la colección Cuadernos Infantiles Populares, nº 3. Reproduce la secuencia del salvamento de Peter (Pedrin, en la versión española).



38. Desde su estreno en 1942 no conoció el reestreno en salas hasta 1969, lo que seguramente permitió acceder a su telecine norteamericano y ser distribuida por televisiones europeas a principios de los 70, caso de TVE. Manik se ve obligado en la edición de Riley a publicar la sinopsis del argumento puesto que «es la primera de nuestras series todavía no disponible en MCA/UNIVERSAL HOME VIDEO». (La traducción es mía) *Frankenstein. The Man who Made a Monster* se había repuesto en EE.UU. diez años antes, en 1959, si bien en copia aún mutilada. El último reestreno de la película en cines de España —sin contar el actual, restaurada íntegramente— data de 1966, distribuida por Bengala Films, obteniendo todavía la nada desdeñable recaudación de 10.318.245 ptas. y de 642.868 espectadores (datos del Ministerio de Educación y Cultura/Secretaría del Estado de Cultura).

39. La edición en vídeo de la *restored versión* de la que dispongo está fechada en 1991. Sin la totalidad de

matándolo. El padre de Cloestine, Hussman, le promete al monstruo que si baja —ya que permanece con Cloestine en el tejado— nadie le hará daño, promesa que incumple apresándolo la policía inmediatamente. A partir de aquí, los guionistas (Eric Taylor y W. Scott Darling), abren la aventura a situaciones y planos afectivos realmente sugerentes que —de forma autónoma, por supuesto, y de acuerdo a otro usufructo poético del mito— conectarían con la investigación del vínculo monstruo(s)-Ana propuesta, por ejemplo, en la película de Víctor Erice. Pienso en tres circunstancias: en medio de una sesión del juicio, Cloestine comparece para preguntarle al monstruo silente su identidad, residencia y nombre; el nudo de la trama, apoyado en que el monstruo volverá a empeñarse en ser transplantado con el cerebro de Cloestine, lo que le llevará primero a secuestrarla, entrando de noche por la ventana de su casa —en cuyo ático Cloestine, despertada y desvelada por el monstruo, le acariciará cariñosamente su cabeza, le recomendará que huya y le confesará que no le tiene miedo, ante lo que el monstruo reaccionará esforzándose en comprender— y finalmente a conducirla al laboratorio de Frankenstein; y por último —algo revivido en el personaje de Ana, quien también desde su dormitorio invocaba nocturnamente al espíritu— las dos semanas que Cloestine falta del hogar paterno, dando lugar a que Hussman y los vecinos organicen su búsqueda. *The Ghost of Frankenstein* fue la última de las películas de serie en editarse en vídeo en Estados Unidos, no haciéndolo hasta 1993³⁸, aún dos años más tarde de la *restored versión*³⁹.

Entretanto las piezas del Frankenstein cinematográfico se han ido recomponiendo, el fantasma de la *flower game sequence* fue re-alimentándose y la imagen del monstruo arrodillado frente a María jugando a las flores se convirtió en el emblema del mito y simultáneamente en el signo de lo no mostrado. *Posters*, postales, publicidad, portadas de libros y películas la han citado (o parodiado⁴⁰) como icono, como *souvenir*, pero excepcionalmente dentro de la cinematografía mundial *El espíritu de la colmena*

la *flower game sequence*, la MCA/Universal había editado una versión restaurada con otros fragmentos en diciembre de 1986, en Laser Disc, y en octubre de 1987 en videocassette. En España, CIC VIDEO distribuyó una copia en 1989, que no incluía todavía el prólogo a telón cerrado de Sloan, por ejemplo. Sin embargo las copias que TVE ha venido emitiendo de *Frankenstein* en los 90 (1 de octubre de 1990, 1 de agosto de 1992 y 29 de junio de 1993) sí incorporaban dicho prólogo.

40. Dentro de la singular supervivencia del mito en el cine español hasta una película como *Buenas noches, señor monstruo* (Antonio Mercero, 1982) recrea la escena. Fernando Bilbao iba disfrazado de monstruo.

41. El hiato fue cubierto diegéticamente con dos planos que muestran el regreso en bicicleta de Teresa a casa.

42. Víctor Erice y Ángel Fernández Santos, *El espíritu de la colmena* (Madrid, Elías Querejeta Ediciones, 1976), p. 49.

43. Víctor Erice y Ángel Fernández Santos, *El espíritu de la colmena*, p. 141.

44. Mijail Iampolski, *La teoría de la intertextualidad y el cine* (Valencia, Episteme, 1996), *Eutopías*, n° 143, p. 27. En este opúsculo se citan el artículo de R. Barthes «Tretti smysl: Isslesovatel' skie zametki o neskol' k'ij fotogrammaj S.M. Eizenshteina» donde aparece el concepto de «el tercer sentido», y el de R. Bellour «Nedosiagaemyi tekst», ambos recogidos en *Stroenie fil'ma* (Moscú, Raduga, 1984), pp. 176-188 y 221-230, respectivamente.

tematizó el hueco ejecutado en el apéndice de la secuencia para penetrar en su misterio: «Su ausencia, a nivel dramático, provoca una elipsis forzosa: elipsis que, al ser integrada por el montaje dentro de la continuidad visual⁴¹ de la película española, parecía desdoblarse acentuando la impresión de que al importante se nos escamoteaba»⁴².

El origen de esa investigación fue provocado por una anécdota digna de un supuesto quirúrgico y residual, absolutamente cómplice de la historia: Víctor Erice encontró un día sobre su mesa de trabajo una reproducción del fotograma emblema separado del «cuerpo» de la película: «Una mañana, al contemplar una vez más ese fotograma, sentí que allí estaba contenido todo. Aquella imagen podía resumir, en el fondo, mi relación original con el mito»⁴³. En lo teórico, en este sentimiento descrito por Erice podría reconocerse «el tercer sentido» expuesto por Barthes como efecto de lectura —«sentido falto de claridad, no articulado, el sentido en vago proceso de formación»⁴⁴— a partir del fotograma (de Einsentein, en su caso); fenómeno que coetáneamente había tratado Bellour al atribuir al fotograma la función de revelar la textualidad del film.

Víctor Erice sobrepuso al fotograma desgajado y al espacio/tiempo fílmico ahuecado el documento de una mirada impregnada, la de la niña Ana Torrent. Se adelantó a la restauración material de los cuatro planos restaurando la actitud primigenia y universal de unos ojos alumbrados, impresionados y reflexivos. Y así podemos asistir a lo tantas veces imaginado y relatado, a verlo como nuevo a través de los ojos nuevos de Ana. Sólo entonces la pregunta vital —todo un programa— vuelve a regenerar su sentido: «¿Por qué el monstruo mata a la niña y por qué luego lo matan a él?». La copia de *Frankenstein. The Man who Made a Monster* utilizada por la producción de la película no contenía aquellos cuatro planos, pero se presienten inoculados en Ana. Ella, espectadora —y nosotros espectadores de ella—, es la metáfora, es el *transfer* que nos recuerda que una vez en 1931, nuestros ojos también estuvieron allí, en el jardín del bien y del mal, mirando al monstruo.

ABSTRACT. The famous *flower game sequence* was cut out from the film version of Mary Shelley's mythic character directed by James Whale in 1939. The narrative and thematic absence implied by this disappearance allows the author of this article to reveal its meaning in other literary and cinematographic versions of *Frankenstein*. So the intense reference of the *flower game sequence* in Víctor Erice's *El espíritu de la colmena* (The Spirit of the Beehive, 1973) opens the dialogue about the personality of that terror character between both versions. The one-and-only encounter between childhood and the monster encloses one of the crucial elements for the understanding of the romantic and fictitious image of human nature with which this literary myth is imbued. ■