

# Nosferatu. Revista de cine (Donostia Kultura)

Título:

En busca de la magia perdida: las películas de George Pal

Autor/es:

Palacios, Jesús

Citar como:

Palacios, J. (1994). En busca de la magia perdida: las películas de George Pal. Nosferatu. Revista de cine. (14):90-99.

Documento descargado de:

<http://hdl.handle.net/10251/40893>

Copyright:

Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



**donostiakultura.com**

Con destino a la Luna  
(Destination Moon, 1950),  
de Irving Pichel



## En busca de la magia perdida: las películas de George Pal

Jesús Palacios

**A** veces me pregunto por qué los aficionados al cine fantástico somos tan injustos. Llevamos años erigiendo altares a Roger Corman, a Ray Harryhausen, a los filmes de la Hammer, y hasta a extrañas figuras como los temibles Bert I. Gordon o Bruno VeSota, y no hemos dedicado ni una sola línea al que quizá sea el verdadero padre del cine moderno de ciencia-ficción. Nuestras ansias inconfesadas de elitismo, de pescadores de perlas en el basurero de la Serie B, de creadores de películas de

culto, nos ciegan a veces ante lo evidente. Desde que, en 1950, George Pal se hiciera cargo de la producción de **Con destino a la Luna** (*Destination Moon*, Irving Pichel), hasta finales de los años 60, algunos de los mejores filmes de fantasía y *S. F.* de todos los tiempos se debieron a su propio y personal concepto del cine fantástico. Durante más de una década, el nombre de Pal en la producción de una película significó calidad, sentido de la maravilla, espectacularidad y sorprendentes efectos especiales.

Su sello, que implicaba también una clara filosofía del género fantástico, competía con el de Walt Disney y tan sólo le hacía sombra el del mismísimo Cecil B. DeMille. ¿Es quizá por eso por lo que fanzines y revistas especializadas le han desterrado de sus páginas, en beneficio de las más oscuras *B-Movies*? No lo sé, pero una cosa está bien clara: todo panorama del cine fantástico que no tome en consideración la importancia de George Pal y sus producciones, estará tan incompleto como si en el futuro el

nombre de Spielberg -quizá, como veremos, su más directo heredero- quedara enterrado bajo los de Charles Band, Stuart Gordon o la Troma. Sin querer faltar a nadie.

Y George Pal podría haber sido, simplemente, un actor húngaro de segunda fila, de no ser porque la tradición familiar no llegó a influirle lo suficiente. De hecho, trató de apartarse lo más posible de las bambalinas teatrales -las mismas que sedujeron a su compatriota Bela Blaskó, alias Bela Lugosi-, licenciándose en Arquitectura por la Academia de las Artes de Budapest. Su habilidad en el dibujo, así como en el diseño de planos y edificios, no le iba a proporcionar ningún trabajo como arquitecto, pero sí iba a influir notablemente en su posterior producción cinematográfica, en su obsesión por el detalle, por dibujarlo todo, y por diseñar personalmente máquinas y edificios.

Empleado en una importante agencia publicitaria, se inicia en el mundo del cine a través de la confección de anuncios para las salas de exhibición. Pero pronto se aburre de emplear las técnicas convencionales del dibujo animado y, tras pedir el permiso de sus jefes, introduce objetos tridimensionales, animados fotograma a fotograma, y dotados de características humanas e individuales. Su famoso anuncio de cigarrillos, en el que éstos bailan, se retuercen y se convierten literalmente en personajes, obtiene un éxito sin precedentes, y le decide a dedicarse de lleno a la animación, realizando cortometrajes de muñecos cada vez más y más complejos. Al poco tiempo, Pal recibe una oferta imposible de rechazar: trasladarse a Eindhoven, en Holanda, donde podrá disponer de un estudio exclusivo para él. En una vieja carnicería convertida en taller de animación, y con-

tando con cerca de doscientos colaboradores y técnicos, Pal comienza su imparable carrera como animador, convirtiéndose en el realizador de publi-reportajes más solicitado de Europa.

A esta época pertenecen cortometrajes tan sofisticados como **La nave de éter** (1934), realizado a base de miniaturas de vidrio y cristal; **El programa de radio de Philips** (1938) y **La cabalgata de Philips** (1939), o su exquisita versión de **La Bella Durmiente** (1939). Poco a poco, Europa se va quedando pequeña para George Pal, quien, junto a su esposa, decide dar el salto a Hollywood, donde su fama como animador es ya bien conocida.

A finales de 1939, y sólo dos meses antes de que Holanda sea invadida por las tropas alemanas, el matrimonio Pal se instala en Hollywood, donde Pal es fichado por la Paramount para producir una serie de cortometrajes protagonizados por muñecos tridimensionales, siguiendo el estilo de los que ya había realizado en Europa, pero ahora bajo una denominación común para todos sus personajes, un nombre que les haga más populares entre el público. Después de varios intentos -entre ellos algunos tan desafortunados como el nombre de los *Tarambaras*-, nacen por fin los *Puppetoons*, destinados a fascinar a toda una generación de niños y adultos entre 1941 y 1947.

Llegados a este punto, conviene añadir algo sobre el estado del cine de animación en Hollywood, por aquellas fechas. Con Walt Disney a la cabeza, seguido por firmas como las de los Hermanos Fleischer, Walter Lanz o el vanguardista Stephen Bosustow, el dibujo animado predominaba abiertamente sobre cualquier otra técnica de animación. Aunque se habían hecho algu-

nos filmes con muñecos o marionetas, George Pal iba a ser prácticamente el primer animador tridimensional en América, capaz de hacer la competencia a las *Silly Symphonies* de Disney o a los *cartoons* de Tex Avery, con sus entrañables *Puppetoons*. Esta capacidad para competir e incluso superar al dibujo animado era producto directo del innovador esfuerzo técnico de Pal, que había cristalizado en su peculiar sistema, patentado y conocido como *Dynamation Pal* (1). Este sistema, muy similar en sus presupuestos básicos a la *Stop Motion* utilizada por Willis O'Brien y, posteriormente, por su alumno Ray Harryhausen, consistía en animar los muñecos fotograma a fotograma, haciendo una toma de cada movimiento, parando, moviendo de nuevo el muñeco, y volviendo a filmar. Y así, sucesivamente. Pero a este procedimiento, trabajoso y lento, Pal añadió una innovación crucial: después de dibujar previamente cada movimiento de un personaje, hacía fabricar las partes móviles del mismo en todas y cada una de sus posiciones correspondientes, y así, entre fotograma y fotograma, iba sustituyendo unas por otras, en su orden lógico, consiguiendo ahorrar tiempo y acrecentando el realismo de los movimientos. Naturalmente, esto exigía también un trabajo asombroso, pues cada personaje tenía más de cien cabezas con expresiones ligeramente distintas, más de cien pares de piernas en posiciones diferentes, etc., etc. Posteriormente, para sus películas de "imagen real", Pal añadiría efectos especiales a base de miniaturas y maquetas filmadas, con cámaras especiales, a velocidades superiores a la normal, convirtiéndose en un verdadero maestro en el empleo de la fotografía ultrarápida, superando las 78 imágenes por segundo, infundiendo así a sus escenas de catástrofes y destrucción un realismo nunca visto

antes en el cine fantástico y de ciencia-ficción.

El caso es que, gracias a su *Dynamation*, los *Puppetoons* se transformaron en todo un fenómeno nacional, con títulos como **Jasper and the Choo-Choo** (1942) y **Jasper in a Jam** (1946); con el personaje de Mr. Strauss, un simpático director de orquesta convertido en símbolo de la resistencia europea antinazi, en **Mr. Strauss Take a Walk** (1942) -como todos los *cartoonistas* de su tiempo, Pal colaboró en el esfuerzo bélico con filmes de propaganda como el citado, y otros como **Volverán a crecer los tulipanes** (1942), dedicado a su patria adoptiva, Holanda-; con **John Henry and the Inky Poo** (1946), según la leyenda afroamericana del hombre que desafió a una máquina de vapor; y con **Tubby the Tuba** (1947), que sería una de sus creaciones más populares; además de muchos otros cortos animados, proyectados como complemento de los grandes estrenos cinematográficos.

A finales de los años 40, apoyándose en el éxito de sus *puppetoons*, que le habían proporcionado un Oscar Especial de la Academia en 1943, "por el desarrollo de nuevos métodos y técnicas cinematográficos", George Pal estaba ya preparado



para lanzarse a la aventura del largometraje. **The Great Rupert** (1949) mezclaba imagen real con una simpática ardilla, estrella de circo y bailarina, concebida enteramente como un *puppetoon*, y que llevaba la fortuna a Jimmy Durante dentro de la tónica amable de una comedia "a lo Frank Capra", dirigida por Irving Pichel -quien interpretaba un pequeño papel en el filme- y recibida con simpatía por público y crítica. Un año después, el propio Pichel dirigía la primera incursión de George Pal en la ciencia-ficción.

**Con destino a la Luna** (*Destination Moon*, Irving Pichel, 1950), marca una nueva etapa no sólo para el cine de Pal, sino también para el género de ciencia-ficción, que hasta entonces no se había atrevido a ofrecer un intento serio de realismo en sus conceptos y pretensiones. Teniendo a la lejana **La mujer en la Luna** (*Frau im Mond*, 1928) de Fritz Lang casi como único antecedente, **Con destino a la Luna** pondrá de moda el tema de los viajes espaciales y conviene recordar, especialmente para aquellos que piensan que **2001, una odisea del espacio** (2001: *A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) es la primera película que contó con la directa colaboración de un escritor de *S. F.*, que Pal contrataría al propio Robert A. Heinlein para colaborar en la adaptación de su relato *Rocketship Galileo*, con la consiguiente satisfacción de los aficionados que, casi por vez primera, se encontraban con un filme serio y digno dentro de su género favorito.

Fue precisamente Robert A. Heinlein quien presentó a Pal al pintor e ilustrador Chesley Bonestell, uno de los primeros "artistas espaciales", que se convertiría en habitual colaborador de Pal y quien se iba a encargar de diseñar los impresionantes deco-

rados de la superficie lunar. Y es que lo que nunca dejará de sorprender de **Con destino a la Luna** es el hecho de que, al contrario que en ocasiones posteriores, George Pal sólo contaba para hacerla con un muy reducido presupuesto. Así, todo el equipo de producción tuvo que agudizar su imaginación en busca de soluciones baratas y sencillas a grandes problemas. Por ejemplo, la superficie de la Luna, que vemos en la última parte del filme, era tan sólo un pequeño plató, y para crear el necesario efecto de perspectiva, Bonestell, a sabiendas de que engañaba al público, diseñó un suelo completamente agrietado, pintando las grietas -en realidad, inexistentes sobre suelo lunar, como todos sabían muy bien- que se iban a ver en primer plano muy grandes, y haciéndolas cada vez más pequeñas según se alejaban hacia el extremo del plató, sobre cuya pared más lejana se colocaron pinturas *mattes* de grandes rocas, redondeando el efecto de profundidad y distancia deseado.

Para Pal, Pichel y Heinlein, **Con destino a la Luna** no era cine fantástico, sino un género nuevo a medio camino entre la ciencia-ficción y el documental, el *Science Fact*, y gracias a un férreo control del diseño de producción, un guión sobrio y conciso, y un cuidado realismo en los detalles técnicos, la película no sólo conquistó a los aficionados al cine de *S. F.*, sino que acaparó las primeras páginas de revistas científicas como *Popular Mechanics* o *Popular Science*, influyó poderosamente en el *look* de filmes posteriores con ínfulas de seriedad, como **Ultimátum a la Tierra** (*The Day the Earth Stood Still*, Robert Wise, 1951) -por no hablar de la secuencia animada en la que el "Pájaro Loco" de Walter Lantz explica los principios básicos del viaje espacial,

como cuarenta años después unos simpáticos ADN animados explicarán los principios de la clonación a los espectadores del **Parque Jurásico** (*Jurassic Park*, 1993) de Spielberg-, demostró su carisma visionario cuando el hombre puso finalmente su pie en la Luna, obtuvo el Oscar a los mejores efectos especiales -firmados por Lee Za-vitz-, y lanzó definitivamente a Pal por los caminos de la ciencia-ficción durante los diez años siguientes.

Así, 1951 significa la consagración absoluta de Pal dentro del género con **Cuando los mundos chocan** (*When Worlds Collide*, Rudolph Maté), para la que echó mano de nuevo de un clásico de la S. F. de la Era *Pulp*, publicado por vez primera en 1932 y escrito por Philip Wylie y el astrónomo Edwin Balmer. Aquí se confirman ya perfectamente las que serán las constantes del "sello Pal" dentro del cine fantástico y, especialmente, del de ciencia-ficción: espectacularidad y "realismo", un empleo del *technicolor* siempre brillante y, sobre todo, una visión humanista y cristiana del género, que trata, con desigual fortuna, de congraciar Ciencia y Religión, Tecnología y Naturaleza. La historia de la destrucción del mundo por el choque con la estrella Bellus, y la lucha de unos cuantos cientos de supervivientes elegidos por llegar hasta el satélite Zyra a bordo de un "Arca espacial", está llena de resonancias bíblicas y teológicas, que alcanzan su apoteosis final con el aterrizaje en el nuevo planeta destinado a la humanidad, un verdadero Edén, un Paraíso terrenal de colores pastel que posee todo el tono irreal de una vieja estampa religiosa (los maníacos de la iconografía de la S. F. pueden comparar la última escena de esta obra maestra de Pal y el director Rudolph Maté con el final de **Desafío to-**



**tal/Total Recall**, Paul Verhoeven, 1990. La influencia de Pal en el género está aún muy lejos de haber sido calibrada en su totalidad). Por otra parte, **Cuando los mundos chocan** sigue conformando el concepto de "producto Pal", quien se junta aquí de nuevo con el artista Chesley Bonestell como asesor técnico, y comienza su fructífera relación con colaboradores que llegarán a ser habituales durante todo su periodo en la Paramount, como Gordon Jennings (cuyos efectos especiales, creados junto a Harry Barndollar, obtendrían un nuevo Oscar) o los diseñadores Hal Pereira y Albert Nozaki.

**La Guerra de los Mundos** (*The War of the Worlds*, Byron Haskin, 1953), reincidirá nuevamente en la visión filoreligiosa que Pal tiene de la S. F., además de ser la primera muestra de su preferencia por el socialista H.

G. Wells antes que por Julio Verne -los dos autores clásicos del género que más veces serían llevados a la pantalla en los años 50 y 60-; pero, sobre todo, es el único filme de "invasores extraterrestres" que se planteó desde la perspectiva de una superproducción dirigida al público adulto, abriendo el camino a las innumerables Series B y Z que seguirían explotando el tema durante el resto de la década. Siguiendo el ejemplo radiofónico de Orson Welles, que tan buen resultado le diera con la emisión de su célebre *La guerra de los mundos* en 1938, Pal trasladó la acción de la novela a su época y al escenario de California, contando con un presupuesto de unos dos millones de dólares, la cifra más alta invertida hasta entonces en un filme de S. F., para conseguir los increíbles resultados finales, que maravillaron al público de entonces y siguen haciéndolo hoy. Albert

*La guerra de los mundos*  
(*The War of the Worlds*,  
1953), de Byron Haskin

CIENCIA FICCIÓN

Nozaki se encargó de diseñar las impresionantes naves de guerra marcianas (2), inspirándose en las formas amenazadoras y bellas de la manta raya marina, mientras Marcel Delgado, que había trabajado junto a Willis O'Brien en **King-Kong** (*King-Kong*, Ernest B. Schoedsack y Merian C. Cooper, 1933), se ocupaba de convertirlas en convincentes miniaturas, que se movieran con realismo por entre la impresionante y exacta maqueta del centro de Los Angeles. Pal seguía contando con Bonestell para los "dibujos astronómicos" y con Gordon Jennings, quien, al frente de un numeroso equipo de colaboradores, obtuvo un nuevo Oscar a los efectos especiales. La eficaz dirección de Byron Haskin, en la que era su primera colaboración con Pal, se vio reforzada por el brillante empleo del sonido -comparable al desarrollado años después por Hitchcock y Bernard Herrmann en **Los Pájaros** (*The Birds*, Alfred Hitchcock, 1963)-, que obtendrían también su correspondiente Oscar, y de la música, compuesta por un habitual del "equipo Pal", Leith Stevens. Aunque se usó parte del material desechado en **Cuando los mundos chocan** para las escenas de masas, pocas veces consiguió Pal momentos tan escalofriantes como la visión de ese Los Angeles destruido por los invasores, o

la agonía final de éstos, víctimas de "*las más pequeñas criaturas de Dios*". El propio Pal se permitió un pequeño "cameo" en su más taquillera superproducción que es, a la vez, uno de sus filmes de *S. F.* más claramente "religiosos".

Algo cansado, quizá, del género al que había dedicado sus tres últimas producciones, en el mismo 1953 George Pal sorprende al público con una alegre y fantástica biografía del mítico Houdini, protagonizada por el matrimonio de moda en Hollywood: Tony Curtis y Janet Leigh. Como cabía suponer, Pal era un verdadero fanático del ilusionismo y la magia blanca -¿no son magia los *FX*, la animación y el propio cine?- y como tal, un enamorado del personaje *bigger than life* de Houdini, quien, además de ilusionista y experto en las más increíbles fugas, fue a su vez amigo de H. P. Lovecraft, y un inquieto espíritu, relacionado personalmente con el mundo del Ocultismo y el espiritismo. **El gran Houdini** (*Houdini*, 1953), fue dirigida con agradable corrección por George Marshall, poniendo énfasis en los aspectos más aventureros, arriesgados y sentimentales de la vida del gran mago, interpretado con absoluta convicción por Tony Curtis, quien trabajó sin doble en escenas tan pe-

ligrosas como la inmersión bajo hielo o el encadenamiento en lo alto de un rascacielos. Los números de magia fueron rodados casi todos en una sola toma, y Pal se negó a emplear efectos especiales cinematográficos, confiando plenamente en la pura magia circense. Con todo, lo más impresionante de este entretenido *biopic* son las últimas palabras de Houdini, en el momento de su trágica muerte: "*volveré, si existe alguna forma de volver, volveré*". Una vez más asoma el sentimiento religioso y espiritual de Pal, que en tantos aspectos coincidía con el del propio Houdini.

La siguiente colaboración entre Pal y el director Byron Haskin iba a tener lugar, también, fuera del cine fantástico propiamente dicho, aunque, en honor a la verdad, no se puede olvidar que **Cuando ruge la marabunta** (*The Naked Jungle*, 1954) fue realizada el mismo año que **La humanidad en peligro** (*Them!*, Gordon Douglas, 1954), y en pleno apogeo del cine de monstruos. Tomando como base un popular relato de aventuras de Carl Stephenson, y combinándolo con una trama romántica y exótica con ecos góticos a lo Brontë y Du Maurier, Haskin y Pal, ayudados por la atractiva pareja protagonista compuesta por Charlton Heston y Eleanor Parker, consiguieron todo un clásico del cine de aventuras en *technicolor*, cuyas escenas con miles de hormigas arrasando y devorándolo todo, hombres incluidos, no pueden ser ignoradas por ningún buen aficionado al cine fantástico y de terror.

Pero se iba acercando el momento de volver a la ciencia-ficción. En el mismo 1954, mientras se gestaba la epopeya de Charlton Heston contra las hormigas caníbales, Pal se empezaba a mostrar interesado en llevar a la pantalla su novela fa-



La conquista del espacio  
(Quest for Space, 1955),  
de Byron Haskin

vorita de Julio Verne: *20.000 leguas de viaje submarino*. Pero Walt Disney también. Reunidos varias veces en intimidad, Disney y Pal, que al parecer se profesaban una sincera amistad desde la llegada a Hollywood del animador húngaro, llegaron a un acuerdo entre caballeros por el cual Disney, que había invertido ya y comenzado el rodaje del filme, terminaría su versión del clásico de Verne, mientras Pal se dedicaba a otros proyectos, sin celos ni rencor alguno. Algo que en estos tiempos, como recuerda el propio hijo de Walt Disney, Roy, parece imposible.

Olvidado, pues, Julio Verne -aunque la versión cinematográfica de Disney y Richard Fleischer se convertía mientras en todo un clásico, y conseguía el Oscar a los FX que solía llevarse siempre Pal-, el productor húngaro decide transformarse él mismo en un Verne de su tiempo, con una nueva incursión en el *Science Fact*, que pretende retomar el camino abierto cinco años antes por su propia **Con destino a la Luna**. **La conquista del espacio** (*Conquest of Space*, Byron Haskin, 1955) tomaba su título de un libro de Willy Ley y Chesley Bonestell, y su fundamento del ensayo *The Mars Project* de Werner von Braun, e intentaba ser un retrato realista de la vida en una estación espacial y de la llegada del hombre a Marte. Pronto aparece nuevamente el conflicto entre Ciencia y Religión, personificado ahora por la presencia de un fanático religioso, de nombre Samuel, que intenta sabotear el viaje al Planeta Rojo, afortunadamente sin conseguirlo. Pal sigue intentando el milagro humanista de conciliar Técnica y Religiosidad, planteando la aventura espacial como una forma de extender la gloria divina, personificada en el propio ser humano, por todo el Sistema Solar. Una visión tan blanca e ingenua como entrañable, que planea por toda la filmo-



grafía de Pal, y que perjudica aquí la visión actual del filme, demasiado *naïf* en ocasiones (3). Aún así, **La conquista del espacio** resulta, iconográficamente, un verdadero disfrute para el aficionado, pues sus imágenes y efectos especiales, concebidos por el mítico John P. Fulton, resumen toda la ciencia-ficción espacial de la Era *Pulp*, pasando revista a todos los motivos clásicos del género -lluvia de meteoritos incluida-, y resultando especialmente memorable la escena del entierro espacial, que, curiosamente, recuerda al entierro submarino de **20.000 leguas de viaje submarino** (*20.000 Leagues Under the Sea*, Richard Fleischer, 1954), e inspiraría mucho después a Nicholas Meyer el entierro galáctico de **Star Trek II. La ira de Khan** (*Star Trek II. The Wrath of Khan*, 1982), según su propia confesión. No es casualidad, por cierto, que la versión hispano-

americana de la serie televisiva **Star Trek** se retitulara como **La conquista del espacio**; se trataba de una maniobra comercial enfocada a que el público identificara la serie con el éxito cinematográfico de Pal y Byron Haskin.

Tres años tardaría Pal en dar su siguiente paso decisivo. Por vez primera, el productor decide convertirse en director de largometrajes, pero lo hace con un tipo de filme con el que está familiarizado desde sus primeros tiempos como *puppeteer* artesano: **El pequeño gigante** (*Tom Thumb*, 1958), una versión animada del *Pulgarcito* de los Hermanos Grimm. Y lo hace también, en parte, por la dificultad que encuentra para conseguir el respaldo económico necesario para rodarla, pues ningún estudio se atreve a hacer frente a los costes y riesgos de una producción pensada, en un principio, sólo para mu-

ñecos animados. Contrariado por la falta de confianza de sus amigos de Paramount, Pal se traslada a Inglaterra, bajo los auspicios de la MGM, con un presupuesto muy bajo, y decidiéndose por la combinación de animación e imagen real. Con partitura de Peggy Lee y Sonny Burke, contando con la jovial presencia de un perfecto Russ Tamblyn como Pulgarcito, y con la de los cómicos británicos Peter Sellers y Terry-Thomas, pero gracias sobre todo a los geniales muñecos creados y animados por sus nuevos colaboradores Gene Warren y Wah Chang, siempre bajo la directa supervisión de Pal, **El pequeño gigante** resulta todo un éxito artístico y comercial, que permite a su director y productor reencontrarse con su papel de animador, y desarrollar su afición al cine musical y a la comedia. Después de haber montado satisfactoriamente todas las complicadas escenas de animación e imagen real conjunta -el pobre Tamblyn se pasó todo el rodaje hablando y bailando solo, para ser después sobreimpreso junto a muñecos y personas-, Pal está dispuesto ahora a dirigir una nueva aventura de ciencia-ficción.

**El tiempo en sus manos** (*The Time Machine*, George Pal, 1960), marca el retorno de Pal a la obra de Wells y el final de su etapa de los años 50, la mejor y

más significativa para el cine fantástico. La idea de Pal con respecto al original de Wells es muy clara: si **La guerra de los mundos** había sido un filme prácticamente de terror, **El tiempo en sus manos** iba a serlo de aventuras, con una pizca de parábola social, respetando algo del carácter crítico y pesimista de la novela, aunque suavizando el cinismo de Wells hasta casi hacerlo desaparecer. Para lograr su enfoque, en lugar de trasladar la acción a la actualidad como hiciera en 1953, Pal conservó una ambientación totalmente victoriana, incluyendo el diseño *Art Nouveau* de la propia máquina. Por otro lado, para Pal el verdadero protagonista de **El tiempo en sus manos** no era otro que el mismo Wells, lo que insinúa de forma sutil e indirecta al colocar una placa metálica en la máquina que reza "*manufactured by H. G. Wells*", y de acuerdo con esto su primera elección de actores se dirigió hacia nombres como los de Paul Scofield, Michael Rennie y James Mason. Fue sin embargo Rod Taylor quien, fascinado por los dibujos de Pal, aceptaría finalmente la película, imponiendo su presencia mucho más juvenil y atlética al reflexivo personaje "wellsiano". Todo un acierto del que nacería no sólo gran parte del éxito del filme entre el público, sino también una

duradera amistad entre actor y director.

Rodeado de su nuevo equipo de colaboradores, entre ellos Gene Warren, Wah Chang y Tim Barr (cuyos efectos especiales conquistarían otro Oscar para el "sello Pal"), Pal se volcó plenamente en esta producción, ocupándose personalmente de supervisar decorados, vestuario, color y guión, dibujando el *storyboard* completo, usando de nuevo viejas técnicas de fotografía ultrarápida, y consultando cada detalle tanto con el equipo de FX como con el propio Taylor, viejo fan de la novela de Wells, quien trataba, en sus propias palabras, de combinar el carácter altamente intelectual de un brillante científico con el de un tipo atlético, fuerte y romántico, a la contra del clásico científico despistado.

El siguiente filme de Pal es, sin duda, una obra menor, pero también un divertido *peplum* fantástico, basado en una novela de Gerald Hargreaves. **El continente perdido** (*Atlantis, the Lost Continent*, 1961), contaba prácticamente con el mismo equipo técnico que **El tiempo en sus manos**, en el que destacaba nuevamente la presencia del jefe de maquillaje de la Metro, William Tuttle, cuyas criaturas animalescas son lo mejor de este filme, en el que volvemos a encontrar el tema recurrente de Pal por excelencia: *Ciencia versus Naturaleza*, aunque en esta ocasión, el planteamiento claramente B de la película, y su ambientación de puro *peplum*, eliminan cualquier intento de dialéctica o ambigüedad, y la Naturaleza -léase Dios- castigará duramente al malvado imperio tecnocrático de Atlantis. A destacar el inconfeso homenaje a Wells y su *La isla del Dr. Moreau*, y el no muy logrado empleo de descartes remontados procedentes del **Quo Vadis?** (*Quo Vadis?*, Mervyn LeRoy) de 1951.



*El tiempo en sus manos*  
(*The Time Machine*,  
1960), de George Pal



*El continente perdido*  
(*Atlantis, the Lost*  
*Continent, 1961*),  
de George Pal



Era ya el momento de una nueva obra maestra. Una vez más, Pal abandona la ciencia-ficción para volver al mundo de las hadas y de sus *puppatoons*, realizando un proyecto con el que ya soñaba diecisiete años antes de emigrar a Hollywood: filmar la vida y obra de los hermanos Grimm. Apoyado ahora por la MGM a nivel de superproducción, Pal escogió a Henry Levin -experto en cine fantástico que había trabajado ya junto a Harryhausen e Irwin Allen- como director de la parte biográfica, reservándose para sí el dirigir y supervisar los tres cuentos de hadas introducidos a lo largo del filme. Si **Con destino a la Luna** había sido el primer filme de S. F. realizado en *technicolor*, Pal vuelve a hacer historia del cine, con la primera película rodada y proyectada en Cinerama. Nuevamente nos encontramos con los nombres de Gene Warren y Wah Chang (este último encargado de dirigir el cuento de *El zapatero y los duendes*, en el que reaparecerían triunfalmente los viejos pero no olvidados *puppatoons*, en cuya animación colaboró esta vez el propio David Pal, hijo de George) y Tim Barr, además del maquillador William Tuttle. Escenas in-

olvidables, como la del "temible" dragón al que se enfrenta Terry-Thomas en *El hueso cantante*, se deben casi por completo al talento de Chang, quien se esforzó en el diseño de un monstruo que resultara feroz pero sin llegar a asustar a los niños, lo que solucionó cubriendo a la bestia de fantásticos diamantes.

Rodada en gran parte en escenarios naturales alemanes, **El maravilloso mundo de los hermanos Grimm** (*The Wonderful World of the Brothers Grimm*, Henry Levin y George Pal, 1962), sería el último éxito de Pal, la última ocasión en que el mago de la animación iba a poder trabajar a sus anchas en el cine, contando además con estrellas internacionales como Laurence Harvey, Karl Böhm, Claire Bloom, Oscar Homolka y con viejos amigos como Terry-Thomas, Russ Tamblyn e Yvette Mimieux; y dando rienda suelta a su imaginación, su humor blanco y su pasión por el musical.

Todo ello debido a un hecho tan lamentable como incomprensible: **The Seven Faces of Dr. Lao** (1964), quizá el filme más personal de Pal -quien se encar-

gó nuevamente de la dirección- y uno de los mejor acogidos por la crítica, resultó un fracaso tal de taquilla que la MGM no volvió a confiar nunca más en Pal, y ni siquiera llegó a estrenar la película en algunos países -entre ellos España, claro-, enterrándola en el baúl de los recuerdos de la televisión. Basada en la difícil, satírica y extraña novela de Charles G. Finney, *El circo del Dr. Lao* -por cierto, uno de los clásicos de la literatura fantástica moderna peor vendidos en España, por si sirve el dato-, Pal suavizó, como era su costumbre, la historia original, dotándola de su propia filosofía del fantástico, pero esta vez sin evitar algunas escenas escabrosas que quizá no jugaron mucho en su favor, como el baile del dios Pan ante la recatada profesora de escuela rural. El caso es que esta sofisticada fábula, protagonizada por un inmenso Tony Randall, que interpretaba a siete personajes distintos bajo el increíble maquillaje de Tuttle, quien dibujó cada personaje modelando después el maquillaje sobre la afeitada cabeza de Randall; apoyada por los efectos y criaturas de Wah Chang y Tim Barr, rodada en los escenarios naturales de Culver City, y en

cuya campaña de publicidad la Metro invirtió varios millones, resultó total y absolutamente incomprendida por un público acostumbrado a esperar de Pal tan sólo agradables fantasías infantiles o grandiosos espectáculos de *S. F.*, en las que no había que preocuparse por segundas lecturas o metáfora alguna.

Sin embargo, aquí está el "todo Pal": magia, mitología, crítica humanista, una profunda religiosidad panteísta, humor blanco -y no tan blanco-, conformando un retrato de su autor inequívoco y preciso. Bajo las máscaras de Lao, el sabio y maliciosamente bondadoso doctor amarillo, se esconde el rostro del propio Pal, siempre dispuesto a ver la magia interior en todo y en todos. Quizá, entre los pocos niños que captaran al verdadero Dr. Lao estuviera Steven Spielberg, pues cualquiera que haya visto las escenas del

monstruo del Lago Ness -que se convierte de inofensivo pececillo en gigantesco saurio al contacto con el aire, para volver a encogerse bajo la lluvia- o escuchado el discurso final del viejo doctor, puede deducir por sí mismo de dónde han salido los famosos *Gremlins* del dúo Spielberg/Joe Dante.

Cuatro largos años tendrían que pasar para que Pal volviera a contar con la MGM para un nuevo filme, esta vez de pura ciencia-ficción sin concesiones, lejos de los presupuestos futuristas y optimistas de los años 50, de la ingenuidad de sus años dorados como productor, de la espectacularidad de sus superproducciones efectistas. Y no es que **El poder** (*The Power*, Byron Haskin, 1968) carezca de los habituales y excelentes FX de la casa, sino que su guión y enfoque, apoyados en la eficaz direc-

ción de un maduro Byron Haskin, resultan totalmente adultos, violentos y terroríficos, sin concesión alguna. La historia de los dos telépatas -uno de ellos (Michael Rennie) prácticamente un *Serial Killer*, y el otro miembro de un pequeño grupo científico (George Hamilton, aunque el papel estaba pensado para Rod Taylor)- enfrentados a muerte, usando sus poderes psíquicos el uno contra el otro, no parecía propia del viejo George. Con un estilo de *thriller* implacable y lleno de suspense, la última colaboración Haskin/Pal parecía mostrar la amargura y el pesimismo que se había adueñado del viejo maestro de la animación. Naturalmente, el filme resultó un relativo fracaso, en gran parte debido a la insuficiente distribución que la desconfiada MGM hizo de él, y sólo el paso del tiempo acabaría elevándolo a obra de culto, especialmente a partir de su "redescubrimiento" como antecedente más que directo del **Scanners** (*Scanners*, 1980) de David Cronenberg.

Los años que siguieron a este último fracaso comercial serían amargos para Pal. Considerado por los gigantes de la industria hollywoodiense como un hombre de otro tiempo, anticuado y capaz tan sólo de producir un fracaso tras otro, ninguno de sus proyectos posteriores a **El poder** sería tomado en serio. En el tintero, o en sus carpetas de dibujos, quedaron historias como la de una especie de Howard Hugues instalado en Las Vegas del futuro próximo o una segunda parte de **El tiempo en sus manos**, en la que quería reunir de nuevo a Rod Taylor y a Yvette Mimieux interpretando a sus viejos personajes. Sólo pocos años antes de su muerte, en 1975, la Warner Bros. confió en George Pal y en su proyecto de llevar al cine las aventuras de Doc Savage, el héroe *pulp* creado en los años 30 por Lester



El maravilloso mundo de los hermanos Grimm  
*The Wonderful World of the Brothers Grimm*, 1962), de Henry Levin y George Pal

Dent bajo el pseudónimo de Kenneth Robeson, iniciando una prometedora serie cinematográfica -o televisiva, según se terciara- similar a la de James Bond. **Doc Savage: The Man of Bronze**, dirigida por Michael Anderson, adaptaba con fidelidad la primera novela de la serie, respetando su época y ambiente. Doc estaba interpretado por el entonces popular Ron Ely, que había encarnado a Tazán para la televisión durante años; los efectos especiales eran sencillos pero eficaces... pero de nuevo Pal no acertó en su enfoque hacia el espectador. Si **The Seven Faces of Dr. Lao** y **El poder** habían sorprendido -desagradablemente a los estudios y al público mayoritario- por su profundidad y seriedad, y hasta por cierto pesimismo, **Doc Savage: The Man of Bronze** decepcionó por utilizar un sentido del humor abiertamente ingenuo y *camp*, en una línea muy próxima a la del **Batman** televisivo de los 60, cuando los aficionados -excitados por la gran campaña publicitaria desplegada a través de los *comics* y revistas *Marvel*- esperaban algo así como un *Bond* en toda regla. Aunque vista hoy **Doc Savage: The Man of Bronze** sea perfectamente disfrutable, con su estilo autoparódico, su humor -una vez más, blanco-, su banda sonora a base de marchas de Sousa, y su estilo inequívocamente Pal, hay que reconocer que en su día erró por completo de dirección, abortando la proyectada serie -en cuyo segundo título se anunciaba ya alegremente la colaboración de Philip J. Farmer en el guión- y dando el golpe de gracia a la carrera de Pal (4).

George Pal murió en 1980, a la edad de 72 años. Desde **El maravilloso mundo de los hermanos Grimm** no había vuelto a tener ningún éxito en pantalla, y desde **El poder**, en 1968, no había vuelto a rodar hasta el defi-



*The Seven Faces of Dr. Lao (1964), de George Pal*

nitivo fracaso de **Doc Savage: The Man of Bronze**. Y después de muerto, los aficionados, los faneditores y críticos especializados, le condenamos a una segunda muerte, sin dedicarle prácticamente ni una sola línea. Quizá tan sólo porque hacía un cine blanco, espectacular, lleno de color, inocencia y pura magia. Un cine de *S. F.*, fantasía y animación, inteligente, adulto y hasta irónico, pero nunca perverso, siniestro u oscuro -como lo eran el de Corman o Jack Arnold-, y por lo tanto, condenado a la incomprensión de muchos aficionados actuales, como al final de su vida lo estuvo por los nuevos magnates de un Hollywood menos enamorado de la fantasía y de la magia. Y, sin embargo, no puedo dejar de pensar que, apenas seis años después de **Doc Savage: The Man of Bronze**, Steven Spielberg ganaría millones con **En busca del arca perdida** (*Raiders of the Lost Ark*, 1981), su propia versión de Doc, confirmando, a quien haya visto y sepa ver, que Spielberg no se lo debe todo a Walt Disney, a quien tantas veces se le compara, sino a George Pal, de quien aprendió no solo a sorprender y maravillar, sino también a ejercer y mostrar la verdadera magia del cine, la reli-

gión misteriosa que ambos han profesado siempre en secreto, cada uno en su propio tiempo.

#### NOTAS

1. La paternidad del sistema *Dynamation* provocó numerosas discusiones en su tiempo, y aun hoy sigue sin estar del todo clara. Motivo por el que Pal patentó su propia versión personal del mismo, aunque el término *Dynamation* siguió siendo utilizado por otros animadores como Harryhausen. En cualquier caso, como se indica con anterioridad, el fundamento de todas estas escuelas de animación y FX no dejó de ser la llamada *Stop Motion*.
2. El diseño de las naves de **La guerra de los mundos** resultó tan afortunado que éstas volverían a ser utilizadas por la Paramount.
3. En honor a la verdad, la subtrama que lastra gran parte de **La conquista del espacio** le fue impuesta a Pal por la Paramount, contrariando sus deseos de realismo y rigor científico. Pal nunca perdonaría a la Paramount esta intrusión y a raíz de ello acabaría pasando a trabajar con la MGM.
4. De hecho, el fracaso de **Doc Savage: The Man of Bronze** fue tan grande que, durante años, los aficionados fuera de los USA no supieron si el filme había llegado a estrenarse, ni si había sido realizado para el cine o la TV, caso de haber llegado siquiera a terminarse.