
***GRAVITY FALLS,* TÍTULOS DE CRÉDITO COMO CARTA DE PRESENTACIÓN**

Carolina Delamorclaz Ruiz

Universidad de Castilla - La Mancha (UCLM)

Éste es un viaje a través de los títulos de crédito de *Gravity Falls*. En menos de 40 segundos podemos hacernos una idea del concepto de la serie, personajes y de referencias varias a la cultura y folclore americano, pasado y presente. Alex Hirsch, fuertemente influido en su infancia por series como *Expediente X* o *Los Simpson*, nos presenta su particular propuesta con espíritu ochentero; una obra de misterio y comedia con una importante dosis de elementos autobiográficos.

This is a journey through the opening credits of *Gravity Falls*. In less than 40 seconds we get a rough idea about the story of the series, characters and many references about American culture and folklore, its past and present. Alex Hirsch, strongly influenced in his childhood by shows like *The X-Files* or *The Simpsons*, delivers his particular approach to the essence of the Eighties; a work of mystery and comedy with a large dose of autobiographical elements.

Palabras clave: Animación, comedias, folclore, sublime, series

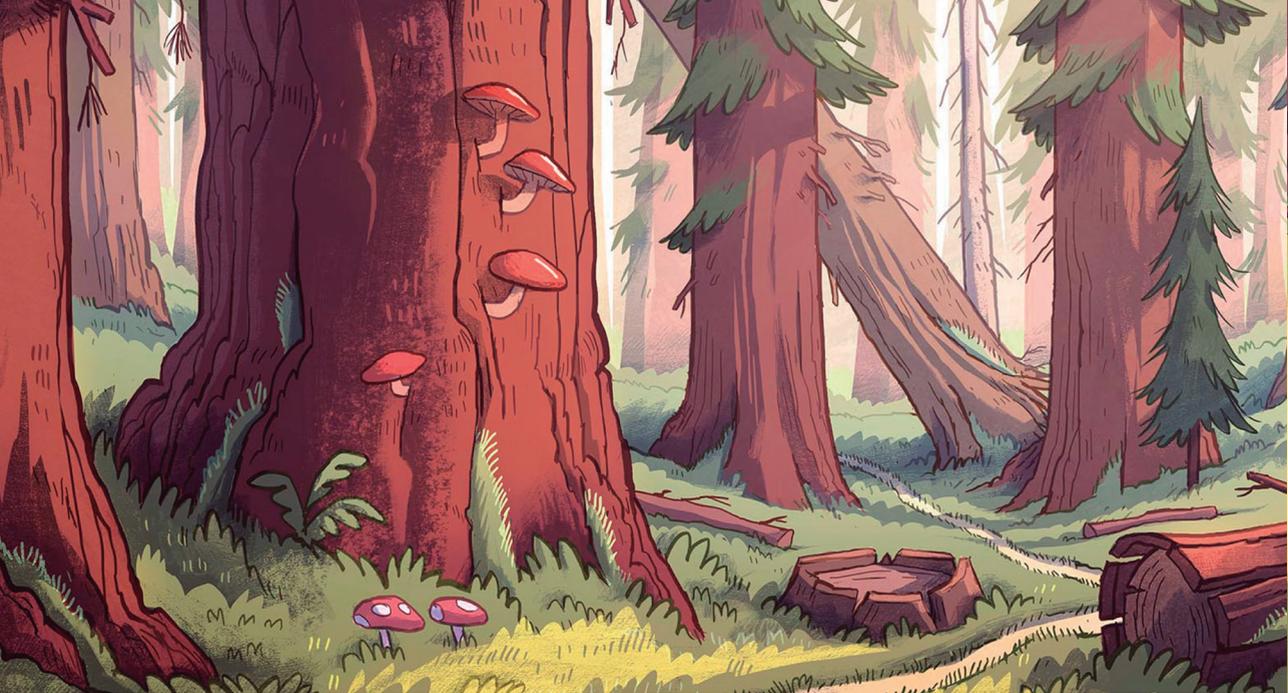
DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2016.4784>



En la mayoría de las series, los títulos de apertura sirven para seducir al espectador; lo primordial no es ofrecer el máximo de información posible, sino crear determinadas expectativas apelando a las emociones, valiéndose de recursos como una melodía pegadiza o gags y situaciones dinámicas, a veces absurdas, para captar la atención de un potencial público.

Gravity Falls, creada por Alex Hirsch en 2012 y producida por Disney XD, se ha convertido, en apenas dos temporadas, en todo un fenómeno. Para su producción, el creador californiano se sirvió de las experiencias vividas junto a su gemela Ariel,¹ especialmente durante los veranos en los bosques de Oregón. Esta comedia de situación, o sitcom, relata el verano preadolescente de los mellizos Pines —Dipper y Mabel— que están de visita en la destartalada cabaña de su tío abuelo Stan, ubicada en un ficticio pueblo en los bosques del mencionado estado norteamericano.

Comedia y misterio son los pilares básicos de la historia, que Hirsch creó basándose en dos series fundamentales² —y totalmente dispares— de su infancia: *Los Simpson* (*The Simpsons*, Matt Groening, 1989-) y *Expediente X* (*The X-Files*, Chris Carter, 1993-2002). Aunque se trata de una comedia repleta de elementos biográficos del creador y de la cultura popular del norte de Estados Unidos, también desprende un aura enigmática en la que se percibe el conflicto que supone para el ser humano la naturaleza, bella pero peligrosa. Dichos factores serán fundamentales para contextualizar los títulos que vamos a ir desgranando a continuación.



Se inician los créditos con varias secuencias intercaladas y con un efecto de *time-lapse*,³ que sirve para potenciar la sensación de misticismo. Pero, más allá de los aspectos técnicos, llama la atención la elección de los elementos que aparecen desde un primer momento: unos abetos Douglas⁴ y la entrañable figura de Paul Bunyan,⁵ el leñador gigante. Las referencias a la cultura maderera, y esta peculiar manera de iniciar los créditos, transporta al público a la icónica obra de los noventa *Twin Peaks* (1990-1991), creación de David Lynch y Mark Frost: en la apertura de esta otra serie también se insistía en la presentación del escenario, un pueblo rodeado de un denso bosque y su aserradero. Al igual que en *Gravity Falls*, en la obra de Lynch y Frost se utiliza un concepto literario propio de la novela gótica —lo sublime⁶—, que se sirve de entornos naturales, en este caso bosques, que atraen y retienen a los personajes con el fin de crear atmósferas de misterio y terror. Estos mismos personajes, atraídos por la belleza de la naturaleza y el frenesí por descubrir

los enigmas que el paraje oculta, no se sienten dentro de un laberinto natural. En *Gravity Falls*, el papel de héroe encargado de superar los retos de este particular escenario es encarnado por Dipper, y es a partir de su presentación cuando se produce un corte importante dentro de los créditos.

Las enigmáticas escenas del bosque a gran velocidad se ven repentinamente sustituidas por una serie de secuencias breves presentando a los personajes. Aquí, la atención es para las sitcoms de los ochenta y noventa, o para sus créditos de apertura. Si observamos ahora los créditos de *Primos lejanos* (*Perfect Strangers*, Dale McRaven, 1986-1993) o su serie derivada *Cosas de casa* (*Family Matters*, William Bickley y Michael Warren, 1989-1998), se capta un rasgo muy característico: el uso de escenas hilarantes que son tomadas como el día a día del personaje, intercaladas por otras más dramáticas o tiernas, cuyo fin es vendernos una serie para toda la familia. En *Gravity Falls*, con un evidente tono de parodia y homenaje,



se muestra a cada protagonista con un rol bien diferenciado, evocando y satirizando distintos aspectos de la cultura popular de los ochenta: Dipper, curioso y escéptico, responde al arquetipo de héroe inteligente e intrépido aventurero de buen corazón, representado tradicionalmente en el género de aventuras —muy similar al tipo de protagonistas que encontramos en películas como la saga de Indiana Jones o en *Los Goonies* (*The Goonies*, Richard Donner, 1985)—. Mabel, por su parte, extravagante, alegre, imaginativa, inquieta y caótica, es la necesaria contrapartida y desahogo cómico de Dipper que, con su algarabía, alude al perfil protagonista adolescente de series del subgénero teen sitcom⁷ del tipo de *Las historias de Clarissa* (*Clarissa Explains It All*, Mitchell Kriegman, 1991-1994) o *Blossom* (Don Reo, 1990-1995). Éstas, caracterizadas por un estilo alternativo, reivindicaban la idea de chica alejada de las pretensiones de la popularidad y fiel a sí misma, aunque al final acababan cayendo en los mismos patrones marcados por

Al igual que en *Gravity Falls*, en la obra de Lynch y Frost se utiliza un concepto literario propio de la novela gótica —lo sublime—, que se sirve de entornos naturales.



la moda y por la sociedad. Cerrando el trío de protagonistas tenemos al tío abuelo Stan, presentado como el director de la particular barraca de circo que es la destartalada cabaña Mystery Shack —el alojamiento vacacional de los personajes principales—. En el pícaro de Stan reconocemos a un personaje sui géneris ataviado con traje y fez, y un bastón que utiliza como su particular batuta. Rompiendo con el estereotipo de anciano sabio y guía para los jóvenes protagonistas, la figura de Stan se aleja del clásico y elegante puer senex.⁸

Hacia el final de los créditos, comienzan a caer sobre el tablero una serie de fotografías instantáneas. Este fue un recurso recurrente de las comedias de situación de las décadas de los ochenta y noventa, como por ejemplo en *Cheers* (James Burrows, Glen Charles y Les Charles, 1982-1993) o *Growing Pains* (Neal Marlens, 1985-1992), ambas importantes contribuciones al género, y que presentaban de manera entrañable y sencilla su universo parti-

cular. Por otra parte, el uso de estas fotografías está asociado a la Serie B y a todas aquellas aportaciones de particulares a revistas sensacionalistas de misterio y fenómenos varios como el avistamiento de platillos volantes o el Big Foot.⁹

Finalmente, si valoramos los créditos en su conjunto, se observa que, por una parte, existe un trabajo de folclore y arqueología en el que se mezcla lo autobiográfico y la cultura popular y, por otra, se hace un guiño al género de misterio, que aquí adquiere un leve tinte clásico al utilizar la belleza atrayente y peligrosa del bosque y hacerla funcionar con elementos modernos de la cultura popular. Se crea así un interesante contraste entre lo sublime y lo kitsch, en el que se explica, en menos de 40 segundos, trama, contexto social e histórico y hasta aspectos personales del autor de la obra.

© Del texto: Carolina Delamorclaz Ruiz.

© De las imágenes: 2012, Disney XD.

Notas

¹ Entrevista de la revista *Animation Magazine* a Alex Hirsch, en la que relata cómo le inspiraron las vacaciones familiares junto a su gemela Ariel: “I thought, if I were to do a kids’ show, then it would have to be all about my favorite things,” he tell us. “*Gravity Falls* is actually inspired by the long summers my twin sister Ariel and I used to spend at our great aunt’s log cabin in the woods.” (<http://www.animationmagazine.net/tv/tales-from-the-weird-side/> [acceso: diciembre de 2015])

² Entrevista de A.V. Club a Alex Hirsh sobre las obras que le han influido como creador (<http://www.avclub.com/article/comedy-showrunners-week-alex-hirsch-on-the-real-in-85801> [acceso: noviembre de 2015])

³ Técnica fotográfica que permite ver de forma acelerada procesos que en realidad duran horas o incluso meses.

⁴ Estos árboles son muy comunes en el estado de Oregón, cuya superficie es bosque en casi un 48% de su extensión (http://oregonforests.org/sites/default/files/publications/pdf/OFRI_FactsFigures_2015-16.pdf [acceso: diciembre de 2015]). Por otra parte, en

Twin Peaks se hace referencia a ellos en el capítulo 1 de la primera temporada. Cooper, maravillado por la presencia de estos altos, frondosos y oscuros abetos, le pregunta a Truman: “Sheriff, ¿qué son esos árboles tan fantásticos que he visto por toda esta zona? ¿Son majestuosos!” a lo que Truman le contesta que se trata de abetos Douglas.

⁵ Paul Bunyan, el mítico leñador gigante, aunque comúnmente es tomado por una figura del folclore americano es, en realidad, producto del llamado *fakelore*. Y es que Hirsch ha querido jugar desde el primer momento con la ambigüedad del mito y la leyenda urbana, y qué mejor forma que con figuras tradicionalmente asociadas al engaño. El *fakelore* es un neologismo acuñado por el folclorista Richard Dorson, cuya creación sirve para designar a personajes o mitos que erróneamente han sido presentados como elementos tradicionales, pero que realmente surgieron con el único fin de ser utilizados como reclamo turístico, haciéndolos pasar por elementos culturales y patrios. Este término puede ser consultado en su libro *Historia legendaria de los Estados Unidos: el folclore americano desde el Período Colonial hasta el momento* (1978, Barcelona: Aura).



⁶ De acuerdo a la RAE, lo sublime es algo excelso, eminente, de elevación extraordinaria. Pero, este concepto también de belleza se puede dividir en dos, tipos que Remo Bodei desgrana en su libro *Paisajes Sublimes. El hombre ante la naturaleza salvaje* (2011, Madrid: Siruela). Esas categorías de paisaje son: loci horribili como “estériles, peligrosos, vastos y desolados, que evocan la muerte y suscitan miedo y espanto”. En cambio, el paraje loci amoeni representa su opuesto, la serenidad, el amor y la sabiduría.

⁷ Subgénero de comedia televisiva orientado a adolescentes.

⁸ Anciano sabio, comúnmente utilizado como ejemplo de guía. Se pueden encontrar varios ejemplos de parodia del puer senex en animes como *Dragon Ball* (Akira Toriyama, 1986-1989) con el personaje de Kame Sen'nin, o Jiraiya en *Naruto* (Masashi Kishimoto, 2002-2007).

⁹ Criatura simiesca y mitológica que debe su fama a los supuestos avistamientos en bosque, especialmente en América del Norte.



Biografía

Carolina Delamorclaz nació en 1988 en Albacete. Interesada en el arte, tomó cursos de dibujo y cómic. Estudió Bellas Artes en la Facultad de Cuenca. En ese tiempo hizo un máster de guion y realización de cortometrajes y cursó un semestre en la Solent University de Southampton, Reino Unido. Tras licenciarse, continuó estudiando un máster de investigación en prácticas artísticas y visuales. Hizo su trabajo de fin de máster sobre animación e inició más tarde sus estudios de doctorado en este campo. También ha ampliado su formación en su estancia en The Animation Workshop (Dinamarca).

E-mail

carolinadelamorclaz@gmail.com