

El mago de los sueños (1966), de Francisco Macián: Originalidad y contaminación de Andersen en la animación española

Angélica García Manso

Recibido: 30.11.2020 — Aceptado: 15.12.2020

Titre / Title/ Titolo

The Wizard of Dreams (1966), de Francisco Macián: Originalité et contamination d'Andersen dans l'animation espagnole.

The Wizard of Dreams (1966), by Francisco Macián: Originality and contamination of Andersen in Spanish animation.

The Wizard of Dreams (1966), di Francisco Macián: Originalità e contaminazione di Andersen nell'animazione spagnola.

Resumen / Résumé / Abstract / Riassunto

El filme de animación español *El mago de los sueños* (1966), dirigido por Francisco Macián, procede del relato *Ole Pegaños*, de Hans Christian Andersen. A lo largo de siete historias, en la película se entremezclan otros relatos del escritor danés, la tradición de los cuentos infantiles europeos y de elaboración propia, además de la influencia del cine de animación mundial. El resultado es, al tiempo, original y deudor de la impronta de Andersen. En nuestro estudio se analiza cada uno de los relatos, pequeñas joyas de la animación española protagonizados por cada uno de los monigotes de la televisiva familia Telerín y los procesos de abismación y metanoia presentes en el filme.

Le film d'animation espagnol *El mago de los sueños* (1966), réalisé par Francisco Macián, est tiré de l'histoire *Ole Lukoie*, de Hans Christian Andersen. Tout au long des sept histoires, le film mélange d'autres textes de l'écrivain danois, la tradition des contes pour enfants européens et leur propre élaboration par Macián, ainsi que l'influence du cinéma d'animation mondial.

Le résultat est, à la fois, original et débiteur de l'empreinte d'Andersen. Dans notre studio, nous analysons chacune des nouvelles, petits bijoux de l'animation espagnole mettant en scène chacune des marionnettes de la famille TV Telerín, ainsi que les processus d'abyssement et de métanoia présents dans le film.

The Spanish animated film *The Wizard of Dreams* (1966), directed by Francisco Macián, is based on the story *Ole Lukoie*, by Hans Christian Andersen. Throughout seven stories, the film blends other texts of the Danish writer, the tradition of European children's stories and Macián's own, as well as the influence of world animated cinema. The result is an original work and, at the same time, a work which reveals Andersen's imprint. In the article we analyse each of the short stories, little jewels of Spanish animation, which show the puppets of the TV Telerín family, together with the processes of *mise en abyme* and metanoia present in the film.

Il film d'animazione spagnolo *El mago de los sueños* (1966), diretto da Francisco Macián, è tratto dal racconto *Ole Lukoie*, di Hans Christian Andersen. In sette storie, il film fonde altri testi dello scrittore danese, la tradizione dei racconti europei per bambini e testi dello stesso Macián, nonché l'influenza del cinema d'animazione mondiale. Il risultato è, allo stesso tempo, originale e debitore dell'impronta di Andersen. Nel nostro studio analizziamo i sette racconti, piccoli gioielli dell'animazione spagnola che hanno come protagonisti i pupazzi della famiglia Telerín, e i processi di *mise en abyme* e metanoia presenti nel film.

Palabras clave / Mots-clé / Key words / Parole chiave

Andersen, película de animación, adaptación literatura-cine, Macián, cine español.



Andersen, film d'animation, adaptation littérature-cinéma, Macián, cinéma espagnol.



Andersen, animation film, literature-cinema adaptation, Macián, Spanish cinema.



Andersen, film d'animazione, adattamento letteratura-cinema, Macián, cinema spagnolo.



Introducción: Andersen en la Historia de la animación cinematográfica

La obra de Hans Christian Andersen y el Séptimo Arte van de la mano desde producciones pioneras como *La cerillera* (*The Little Match Seller*), dirigida en Inglaterra por James Williamson en el año 1902, y, en lo que a la animación propiamente dicha se refiere, a través de singulares cortometrajes como los llevados a cabo por Lotte Reiniger en 1921 (*Der fliegende Koffer*) y 1927 (*The Chinese Nightingale*) y por Wladyslaw Starewicz en 1928 (*La petite parade*); o, ya en la estela del primer Disney, en las versiones de *El patito feo* que aparecen en *The Ugly Duckling* (1931), de W. Jackson, y de *El soldadito de plomo* según la propuesta de Ub Iwerks en *The Brave Tin Soldier* (1934) (Zipes, 2011).

De forma llamativa, aunque es Disney quien abre la puerta a los largometrajes de animación con *Blanca-nieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Swarfts*, 1937, de D. Hand, W. Cottrell, Larry Morey, P. Pearce y B. Sharpsteen), a partir del relato de los Hermanos Grimm, los relatos de Andersen van a ser recreados sobre todo en producciones al margen de Hollywood, realizadas más concretamente con posterioridad a la II Guerra Mundial y procedentes de cinematografías de

la Europa del Este —y es que no será hasta el año 1989 cuando la factoría Disney ofrezca en forma de largometraje el nombre y la iconografía infantiles por excelencia de un personaje de Andersen tan connotado como es el del relato *La sirenita*, en el filme homónimo (*The Little Mermaid*) dirigido por Ron Clements y John Musker (Solana, 2005)—.

En relación con la producción no hollywoodiense, al igual que sucedía con los cortometrajes de época muda de Reiniger y Starewicz, ésta se inscribe en filmes de enorme interés estético, caso de la película checoslovaca *El ruiseñor del emperador* (*Cisaruv Slavik*, 1949), de Jirí Trnka y Milos Makovec (realizada con marionetas y mediante la técnica de *stop-motion*), o de la soviética *La reina de las nieves* (*Snezhnaya koroleva*, 1957), de Lev Atamanov, con un tono en ocasiones impresionista. Ya en la década de los años sesenta el cine de animación japonés con *El maravilloso mundo del pequeño Andersen* (*Andersen monogatari*, 1968), de Kimio Yabuki, traslada el universo de Andersen al *anime* nipón, en el que aún hoy ofrece obras maestras de la animación como *Ponyo en el acantilado* (*Gake no ue no Ponyo*, 2008), de Hayao Miyazaki, y en el que aparece intertextualizada una *sui generis* lectura de *La sirenita*.

En lo que se refiere a España (Rotellar, 1981; Manzanera, 1992; Yébenes, 2002), la producción de filmes, aunque escasa, es relevante desde *Garbancito de la Mancha*, película del año 1945 dirigida por Arturo Moreno que se cuenta entre los largometrajes pioneros en Europa en lo que a la animación en color se refiere. El relato, inspirado en un cuento previo de Julián Pelmartín ilustrado por el que será luego responsable de la película, se caracteriza por la hibridación de fuentes: fundamentalmente, Don Quijote, Patufet y Pulgarcito; es decir, el referente del caballero andante, la figura del niño travieso de la tradición de la historieta catalana y, finalmente, el personaje de inspiración tradicional que edita Perrault y que protagoniza diversos cuentos recopilados y adaptados por los hermanos Grimm¹. Lo mis-

¹ Es más, Andersen se inspira en los textos de Perrault y los hermanos Grimm para recrear el *alter ego* femenino del niño minúsculo en la figura de Pulgarcita/Almendrita que protagoniza el relato *Tommelise*, de forma que Andersen, aunque de manera marginal, se hace presente en el filme de Moreno.

mo cabría decir de *Alegres Vacaciones*, filme del año 1948 dirigido por José María Blay, Guido Leoni y el mismo Arturo Moreno; se trata de una película que, de acuerdo con la terminología actual, constituiría un *spin off* de *Garbancito*, protagonizado tanto por los dibujos como por los dibujantes. Por otra parte, el carácter eminentemente coral de sendas producciones se convierte en modelo del filme *El mago de los sueños*, objeto de análisis en el presente estudio.

La *sui generis* adaptación de cuentos clásicos (inspirados en Perrault y los hermanos Grimm) se mantiene en el largometraje *Érase una vez...* (1950), versión de la Cenicienta dirigida por Alejandro Cirici-Pellicer. De igual forma, el carácter de musical de inspiración disneyana que también se descubrirá en el trasfondo de *El mago de los sueños* predomina en el tratamiento de *Los sueños de Tay-Pi* (1952), filme dirigido por Franz Winterstein y José María Blay.

No obstante, aunque de manera en verdad meramente anecdótica, como puede reflejar su título, en el cortometraje *Civilón y la sirena* (1942), de José Escobar —protagonizado por un toro—, la inspiración de Andersen en la animación española se había iniciado con anterioridad a Francisco Macián e incluso al filme *Garbancito de la Mancha*. Así, en 1941 Francisco Tur con *El viejo don Sueño* deviene en antecedente de *El mago de los sueños* en un cortometraje destinado a acompañar las proyecciones de cine en los momentos que preceden a la irrupción de la televisión (Seguí, 2000). El medio televisivo se convertirá desde mediados de los años 50 en España en vehículo de la animación en varios frentes: como relleno de programación, como cortinillas entre espacios y como vehículo para publicidad. Se trata de un aspecto importante por cuanto los protagonistas de largometraje de Francisco Macián proceden de la televisión, más en concreto de la cortinilla que separa en su época la programación infantil y la adulta, de acuerdo, eso sí, con los parámetros horarios, escolares y de censura del momento.

Tal es el contexto en el que emerge la figura de Francisco Macián (Barcelona, 1929-1976), quien se forja como historietista en revistas como *Pulgarcito*, una pu-

blicación semanal clásica, además de en otras de vida más efímera como *Lupita*, en la que publica *Historias del bosque*, o *Topolino*, para la que dibuja la historia del *Enanito vagabundo* en 1954 —por citar algunas cabeceras que se pueden concebir como antecedentes de capítulos de *El mago de los sueños*—, y pasa a dedicarse desde 1955 a la animación publicitaria (Rotellar, 1981, p. 52) para televisión en la empresa que funda con el nombre de Estudios Macián (Artigas, 2005). Macián había entrado en contacto con el mundo de los dibujos animados en la productora Balet y Blay, cuando ésta diseñaba el que sería su último proyecto fílmico, *Los sueños de Tay-Pi* antes mencionada. Preocupado por la técnica, llega a patentar en 1968, con posterioridad al filme objeto de análisis, un sistema de animación a partir de negativos de imágenes reales, que denominó *M-Tecnofantasy*, algunos de cuyos hallazgos visuales parecen hundir sus raíces formales en escenas de *El mago de los sueños*, como la del baile de los relojes en la escena de *music-ball* del episodio protagonizado por el personaje que es un bebé. Por lo demás, dejando al margen la producción publicitaria y cortometrajes —dejando al margen también sus colaboraciones en animaciones de títulos de créditos y escenas puntuales de filmes no animados—, dos son los largometrajes que dirigió, si bien el que le ha consagrado ha sido el primero de ellos: *El mago de los sueños* (1966), que es en su totalidad animado, producción a la que sigue, mediante imagen real mezclada con escenas animadas a partir del sistema *M-Tecnofantasy*, *Las bestias no se miran al espejo* —editada con posterioridad para su explotación en formatos Beta/VHS con el título de *Memoria*—, del año 1974.

Aunque protagonizado por unos personajes de procedencia televisiva, *El mago de los sueños* es el único largometraje animado de Macián además de dirigido expresamente a niños y se presenta también como el primer filme animado español de inspiración anderseniana, a partir de unas claves de adaptación y contaminación a las que dedicamos nuestro estudio. Con posterioridad, la impronta de Hans Christian Andersen se mantiene en el siguiente logro de la animación en España, la película de Cruz Delgado *Mágica aventura* (1973), con an-

tedeciente en el cortometraje animado *El abuelo concilia-sueños* (1972), que se integra en el relato fílmico un año después. En *Mágica aventura* los dos niños protagonistas recorren cuentos de inspiración clásica y popular en persecución de su cometa (Martínez Barnuevo, 2007, p. 50). Ésta, en el último episodio, queda enganchada en la veleta de la casa de Andersen en Odense, ciudad natal del escritor, y se establece un encuentro con éste (que está escribiendo *El viejo concilia-sueños*, otro título español de *Ole Pegaajos*—cuento que inspira el filme de Macián—), y donde se inicia un relato de aventuras orientales en coincidencia con uno de los cuentos del danés, con *El ruiseñor*².

El mago de los sueños (1966): Carácter del filme en su conjunto

Según hemos apuntado, los protagonistas de *El mago de los sueños* proceden de la cortinilla mediante la que Televisión Española separaba la programación infantil de la adulta, tratándose de una producción de los Estudios Moro de Madrid. Es decir, su origen no está en la tradición literaria, no procede de los cuentos. Vieron por primera vez la luz en el año 1965, y eran conocidos como «La familia Telerín» o «Los Telerines»; su éxito fue enorme. Francisco Macián acordó con los hermanos Moro la cesión de los personajes para el largometraje infantil que había concebido; de una parte, éstos se podían integrar perfectamente en un tipo de producción en la que priman las historias en paralelo sobre la narración en continuo, economizando tiempos de producción, pues la realización de cada aparte se podía hacer simultáneamente; de otra, la fama adquirida por los Telerines garantizaba la acogida de la película, algo no asegurado de haber protagonizado las historietas personajes de nuevo cuño, a pesar de que tal era el planteamiento inicial y se aprecia en algunos de los

apartados del filme finalmente editado, en los que los protagonistas son un perrito faldero o una foca.

De hecho, no importaba al cabo que los Telerines protagonizaran las historias por orden de edad, o que necesariamente hubieran de encabezar cada uno un relato, sino que, a la vista del resultado final, el aparente desorden y la indiferencia al respecto de cuál de los Telerines desempeñaba el papel más destacado en el cuento más rico o ameno aportaban riqueza a la película. Por lo demás, ello es indicio de que el proyecto estaba estructurado antes de contar con el protagonismo de los personajes televisivos (Candel, 89); y, ciertamente, los títulos de crédito del filme responden a un elenco de participantes que no se corresponde con el real, pues aparecen nombres que no contribuyeron con su trabajo y se omiten otros que sí, como indicio de que la película se encontraba bastante avanzada con anterioridad a contar con los protagonistas dibujados. Es más, una vez que los Estudios Moro aceptaron el préstamo de sus personajes, *El mago de los sueños* se anticipó como producción a filmes en desarrollo por parte de Macián pero que, al cabo, nunca verían la luz, caso del que llevaba por título *Candelita* (Manzanera, 82). En fin, algunas distorsiones del relato, como la reaparición de los niños despiertos una vez que están viviendo los sueños denota bien a las claras la condición del filme como obra en continuo proceso de revisión y, de alguna manera, de reescritura.

Y es que, en efecto, Macián había encontrado en la tradición literaria en general y en Andersen en particular la estructura del relato al margen de los Telerines³. De un lado, la visita nocturna de un ser fantasmal —a la manera del clásico español *El diablo Cojuelo*, de Luis Vélez de Guevara, o de *Historias de Navidad*, de Charles Dickens, entre otras fuentes— a la vez que la dualidad entre un ángel y un demonio ofrecían el soporte general del relato: un pequeño duende nocturno tiene como misión dormir a los niños en función de cómo se han

² La versión en texto del filme fue publicada en 1983: Madrid: Ediciones Alonso.

³ De hecho, Salvador Mestres, uno de los colaboradores de Macián en el proyecto, había sido el ilustrador de una edición infantil de *El viejo donsueño*, uno de los títulos con el que circula el cuento *Ole Pegaajos* que, según veremos, inspira el filme. Barcelona: Bruguera (Tesoro de cuentos infantiles), s.d. (1940-1950).

portado durante el día, en tanto su *alter ego* diabólico les castiga con pesadillas que les sirvan de lección. De otro, el cuento de Hans Christian Andersen *Ole Pegaajos* u *Ole Cierraojos* (*Ole Lukøie*, publicado originariamente en el año 1841; Andersen, 2012), en el que el duende Ole acompaña durante una semana los sueños del niño Hjalmar (presentado en algunas traducciones como Federico) relatándole siete historias, una por cada día. Pues bien, siete son también los Telerines si a los seis niños se añade el perrito, que también protagonizará uno de los episodios (en realidad, el episodio del perrito colma la presencia de uno de los niños, en tanto el relato que cierra el filme está protagonizado por un juguete, indicio nuevamente de cómo Macián tenía programada la película antes de la incorporación de los Telerines).

Precisamente el hecho de que los Telerines en televisión encarnen la invitación a dormir (con la célebre canción «Vamos a la cama») y de que cada uno de ellos esté caracterizado iconográficamente de forma peculiar por edades y por el color de los cabellos y formas de los peinados además de con sus propios nombres, constituye un soporte eficaz del filme de Macián. Se trata de tres niñas y tres niños. De mayor a menor: Cleo, Maripí y Colitas y Tete, Pelusín y Cuquín, alternando en las edades niñas y niños. Pero el protagonismo en la película también lo tiene el mago (acompañado de un reloj-despertador somnoliento y casi mudo llamado Ring Ring) y, en el lado de las pesadillas, la amenaza de la presencia de un diablillo llamado Coco Quitasueños, que no procede del cuento de Andersen⁴. Por lo demás, al margen de los episodios, tanto el inicio de la película, que en sí mismo constituye un largo episodio de presentación, como en los intervalos de los «cuentos-sueños», la interacción entre el mago y los niños aporta tal riqueza de matices que son equiparables a los relatos protagonizados por los Telerines, juntos o por separado.

El filme no renuncia al tratamiento irónico, a pesar de que su público directo es el infantil. Así aparece plasmado en la ambigüedad de los juguetes que cobran vida

o están inertes, en función de qué aspecto del relato quiere destacarse, si el onírico o el real; lo mismo sucede con los cuadros y marcos de fotografías; y, en particular, se descubre en el episodio protagonizado por el perro, que ocupa el centro de la película, en el que la aparición de los Telerines en un televisor responde a su condición de cortinilla.

La película, en fin, se plantea también como un musical; ello no desdice la inspiración anderseniana por cuanto el filme no animado en el que se narra una *sui generis* biografía de Andersen como si fuera un cuento que sale de sus labios se presenta como cine musical, en el que, además, se da cabida a escenas de ballet; se trata de *El fabuloso Andersen* (*Hans Christian Andersen*, Charles Vidor, 1952). De hecho, se presentan episodios sin palabras y otros en los que se alternan la representación de canciones –y hasta de *music-hall*– con escenas dialogadas. Las canciones, por lo demás, responden a una selección de letras e intérpretes que puedan ser explotados discográficamente al margen de la película, como así fue. No obstante, la función de las canciones responde perfectamente a la idea de monólogo interior de los personajes, que expresan sus pensamientos a través de sus letras, tratándose, por descontado, de unos razonamientos infantiles. Y es que, en efecto, el responsable último de las letras de las canciones es el mismo Macián. Por lo demás, las voces elegidas, con acentos predominantemente latinoamericanos en las voces adultas y las canciones y una fuerte expresividad infantil (hasta el punto de recurrir a grabaciones de cuentos relatados por niños pequeños), confieren al conjunto una enorme plasticidad sonora en consonancia con los relatos, como corresponde, en fin, con la elaborada producción de la película en su conjunto.

Ahora bien, probablemente sea la conexión entre la estructura del filme y el tema de los sueños lo que lo hace singular en el conjunto de la producción animada española y en lo que se refiere a las adaptaciones de la LIJ o, por ser más concreto, de los textos de Andersen. Así, la sucesión de episodios no responde tanto a las atribuciones que se confieren a los pequeños protagonistas, a los Telerines, sino que, al margen de éstos,

⁴ No obstante, en Andersen el duende protagonista termina desdoblándose en dos referentes mitológicos: Morfeo y la Muerte, connotada ésta de forma no negativa.

constituye una propuesta de profunda elaboración formal y de fondo, donde trabajo colectivo y dirección de Macián se compenentran de forma eficiente para lograr una propuesta que trasciende a su época. En los próximos epígrafes se van considerar en detalle tanto las referencias LIJ y andersenianas de cada episodio como su relación con el tema del sueño y lo onírico, que constituyen, al cabo, origen y destino del filme. Y ello, en buena medida, en relación con la impronta de Andersen en España (VV.AA, 1992; García Padrino, 2005).

Análisis del relato central y los episodios insertos

En lo que se refiere al relato matriz, la película se abre en un anochecer urbano sobre una ciudad de aspecto centroeuropeo sobre cuyos tejados vuela, zigzagueando y dejando tras de sí una estela de chispas⁵, un pequeño mago en compañía de un reloj despertador irónicamente adormilado –cuyo nombre es Ring Ring–, para penetrar finalmente en una habitación donde se alinean en semicírculo las camas y cunas de los Telerines, los cuales aún no han conciliado el sueño. La curiosidad de los niños ante la aparición del duende –cuya iconografía responde más bien a la figura de un maduro cuentacuentos, cuyo sombrero característico se encuentra a medio camino entre la caperuza medieval y el *capotain* decimonónico– y el intento de atraparlo como a una especie de luciérnaga sirve de presentación, más aún cuando permite que los más pequeños descubran palabras nuevas. La apertura del filme, en virtud de su duración (más de diez minutos, incluyendo los créditos) y el tratamiento que se lleva a cabo de la sorpresa de los niños, refleja cómo ésta no responde al marco de mero prólogo, sino que se presenta, al igual que sucederá con las transiciones posteriores en los relatos que el mago contará a cada uno de los niños y que éstos protagonizarán, como una escena autónoma, con un sentido coherente y cerrado. Su contenido, además de presentar

a los personajes, incide, según hemos apuntado, en los niños que no logran conciliar el sueño –es decir, que probablemente hayan ido a acostarse por obligación– y encuentran en el pequeño ser un motivo de entretenimiento y juego, también de dudas y de un proceso de aprendizaje que funciona mediante conclusiones a las que se llega pedagógicamente mediante la eliminación de otras posibilidades.

Otro elemento del tratamiento del filme que pone en marcha en esta escena de apertura es la animación de objetos (con paralelismos llamativos entre el cuento de *Ole Pegaojos* y uno de los marcos con fotos en la habitación, cuyas imágenes, de los mismos Telerines, cobran vida); en primer lugar, el despertador que acompaña al mago; pero también los juguetes y demás enseres de la habitación de los niños, si bien el filme distingue bien los momentos oníricos (donde los objetos y juguetes adquirirán vida) de los de la vela, en la que los cachivaches descansan desordenados por el suelo. La animación de objetos constituye un recurso de índole tradicional, pero cobrará especial relevancia en el filme cuando Macián desarrolla uno de los sueños de los protagonistas (el correspondiente a la niña Colitas) en el entorno de la habitación. La propuesta en sí resulta ingeniosa y elaborada y engrandece el trabajo cinematográfico efectuado a la hora de coordinar personajes y relatos.

El primer episodio, que suele titularse como «Cuquín y el ogro» –también como «El twist de Cuquín», a partir de la edición discográfica de las canciones–, descansa sobre la figura del personaje que lo protagoniza, Cuquín (el niño más pequeño, sin cabello y con chupete). Se trata de un capítulo significativo en torno al planteamiento que Macián propone para articular el largometraje. Se dispone en tres partes: en la primera, Cuquín se refugia en un jardín de flores e insectos en el que se aísla de sus hermanos mayores por la impotencia que sufre al no poder cargar el peso de los libros escolares ni entenderlos, dado que es el más pequeño. En segundo lugar, un intermedio musical, en el que el personaje aprende los números y las letras a los acordes y formas de un espectáculo de *music-hall* o revista de cabaret. Y, finalmente, una versión fuertemente irónica de *Pulgarcito* (a partir de

⁵ Como motivo inspirado en el Peter Pan de la productora Disney: *Peter Pan* (C. Geronimi, W. Jackson & H. Luske, 1953).

la versión de Perrault), donde los Telerines ya reunidos logran confundir al ogro tergiversando el libro de recetas con las que pretendía cocinarles antes de devorarlos. Es de la tercera parte de donde procede el título que habitualmente se da al episodio.

De las tres partes (con una estética diferente cada una, como relatos dentro del relato y programa de conjunto del filme), la primera recrea la idea de lo pequeño asociado a los insectos, un mundo en miniatura en medio de la naturaleza; pero lo que se expone de fondo es la preocupación de Cuquín por no saber leer ni sumar. Se trata de una preocupación que enlaza directamente con el marco del primer cuento de Andersen que sirve de estructura al conjunto de *El mago de los sueños*. En efecto, en *Ole Pegaojos* el niño Hjalmar sueña con que su mesa de estudio y los deberes se organizan solos, de forma que su cuaderno se limpia de borrones y los ejercicios se muestran correctos y pulcros, aunque al despertar todo sigue igual. En el caso de Cuquín, la preocupación escolar se resuelve con ánimos para aprender mediante el intermedio musical, previo a la singular lectura que se hará del *Pulgarcito* de Charles Perrault (no el de los hermanos Grimm, donde el personaje se presenta como hijo único y su trama se centra en los viajes que hace aprovechando su pequeño tamaño), el menor de siete hermanos abandonados en un bosque y amenazados por un ogro. En la película, Cuquín, que ya sabe escribir y aritmética, confunde el libro de cocina del ogro hasta conseguir crear tal caos que permite que él y sus hermanos escapen. La *contaminatio* o, según desglosaremos en epígrafes posteriores más en detalle, proceso de integración entre los originales de Perrault y Andersen resulta realmente eficaz, al implicar el sueño relacionado con una coyuntura educativa con el relato tradicional del temor y la astucia.

En la transición entre ambos, el Mago cierra las páginas del primer cuento y descubre que ronda cerca el Coco Quitasueños; también observa cómo el niño Tete camina sonámbulo. Éste será el protagonista del segundo episodio, que lleva por título «Tete Hood». Como el propio nombre indica, el relato no procede en principio del *corpus* de Andersen, sino que se inspira en la leyenda

de Robin Hood, a la que se añaden elementos fantásticos, como un dragón, aunque en el filme se trate de un monstruo indolente y poco terrible. En el marco de la leyenda, Tete hace frente a un príncipe que es avaro y cruel recaudador de impuestos. En realidad, la propuesta de Macián debe inscribirse en el *slapstick*, género eminentemente cómico basado en continuos golpes y porrazos, sólo que aplicado al cine de animación. En fin, la imagen del castillo arrastrado por las aguas de su propio foso también posee ecos andersenianos que proceden de *Ole Pegaojos*, cuando se describe el viaje del niño Hjalmar en el relato correspondiente al martes: arrastrado por una corriente de agua en un cuadro que cobra vida recorre paisajes exteriores e interiores sin mojarse⁶.

El siguiente episodio está protagonizado por el perro de Maripí, apodado mediante la onomatopeya habitual aplicada a los canes como Guau. El intermedio entre uno y otro muestra un nuevo intento del Coco Quitasueños por entrar en la habitación de los niños, aunque éste termina precipitándose por un canalón del edificio. Los niños, ya dormidos, conversan con el Mago con vestimentas medievales, flotando como hadas y duendes, como princesas y caballeros, en actitudes heredadas de la ambientación palaciega del episodio precedente. Fue el perro el que espantó al Coco, de forma que roba el episodio a su dueña, la Telerín Maripí, que le da título: «El perro de Maripí».

El tercer episodio tiene por consiguiente un protagonista animal, en coincidencia con el protagonismo de una «boda de ratones» en el sueño correspondiente del relato de Andersen en el conjunto de *Ole Pegaojos*. Ciertamente, el relato se basa en un largometraje de Disney (el primero realizado en formato *Cinemascope*), en *La dama y el vagabundo* (*The Lady and the Tramp*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske, 1955), inspirado a su vez en la obra de mismo título del escritor norteamericano Ward Greene, que se ha visto eclipsada por la versión filmica. La influencia de Andersen no se limita a *Ole Pegaojos*, sino que, a través del motivo de la pulga que

⁶ En un orden de cosas diferente, el castillo sobre un risco en forma de ola posee también otras reminiscencias pictóricas, de *La ola de Kanagawa*, de Hokusai, más concretamente.

convierte a Guau de perro faldero en perro callejero, se evoca el relato anderseniano de *Los campeones del salto*, donde, como es habitual en otros cuentos del danés, la humildad (encarnada en el presente caso por la pulga) es recompensada, en un contexto, además, coincidente con el de la humilde escupidera en *Ole Pegaños*. En fin, desde una perspectiva metafílmica (de abismación de la imagen dentro de la imagen), en una escena del episodio se ve de pasada en un televisor la cortinilla de los Telerines despidiendo la programación infantil con su desfile en pijamas.

En la escena de transición entre los episodios tercero y cuarto, el Coco Quitasueños, en medio de una tormenta y ante la impotencia del Mago, finalmente logra acceder a la habitación para dar paso al episodio visualmente más moderno y sugerente, que gira en torno a la pesadilla del niño Pelusín. Se trata de un episodio enriquecido con la mostración de sueños dentro del sueño, es decir, de un episodio que, en términos técnicos, posee una estructura denominada como metanoia, recurso que, al margen de sus usos en ámbitos como el mitológico o el religioso, desde perspectivas tanto narratológicas como psíquicas implica no sólo la percepción de que se está soñando en el interior de un sueño, sino la enmienda o corrección en el primer sueño de las consecuencias de la actuación (Brun, 1992). De hecho, es este tratamiento el que permite a Macián propugnar una estética propia para el episodio, con una ambientación más abstracta, surrealista y abocetada, fruto también de la mano del dibujante Gin (Jordi Ginés).

Así, el cuarto episodio se presenta como la pesadilla del conjunto de relatos/sueños que es la película y el cuento matriz de Andersen. Se conoce como «Pelusín y la moneda falsa» y desde el propio título evoca el relato *La moneda de plata*, del escritor danés, en la que la moneda protagonista, al llegar a un país ignoto, no es reconocida y pasa a ser percibida como falsa⁷. Tres son los sueños insertos en la historia de Pelusín: tras arrojarle a la oscu-

ridad de la pesadilla por haber sisado unas monedas de la hucha sin pedir permiso, el Coco Quitasueños hace trabajar al pequeño para un avaro ropavejero, que es el mismo Coco, y le hace cargar pesados libros mientras el niño sueña con cometas ligeras. Una ventana destaralada funciona como gozne entre Pelusín cargado de libros y las cometas volanderas a su altura; éstas flotan en una estancia interior al otro extremo de la imagen. Es, pues, la imagen la que expresa certeramente el sentido de la evolución del sueño y la asociación de ideas que tal sueño permite. Así, en la siguiente escena, o segundo sueño inserto, el fantasmal Coco-ropavejero paga con una moneda a Pelusín, con la que éste sueña encontrarse en el interior de un escaparate, presentado como una cama con dosel, y donde flotan juguetes. Intenta comprar una peonza, pero el mismo fantasma descubre que la moneda con la que quiere pagar es falsa (pues se la había dado él mismo como salario, en una especie de bucle, con el fin de torturar al niño).

Arrastrado de nuevo a la oscuridad de la pesadilla, el fantasma, como castigo por la moneda falsa, lleva al niño a una estancia de la que únicamente puede verse la estructura de madera, una especie de mazmorra en la que hay roedores y en la que se presenta también el Mago convertido en ratoncito. Éste transformará la moneda falsa en auténtica y de oro, y, a su vez, metamorfosea el metal en una llave que permite al pequeño escapar de la celda, para seguir soñando sonámbulo con comprar cometas, peceras, peonzas, etcétera⁸.

El avaro ropavejero descubre al niño con la moneda, ahora resplandeciente, y cree haber topado con un tesoro alquímico (como en la tradicional fábula atribuida a Esopo acerca de la gallina de los huevos de oro) que transformaría todas sus posesiones en oro. Intenta quitársela, pero la moneda se escabulle transformándose en mariposa, o en una veloz peonza, mientras el niño sigue caminando sonámbulo a los acordes de la canción «Silbando», a la vez que escapa a través de un enlosado y ante un trono de piedra.

⁷ No obstante, probablemente también se trate de un relato «contaminado»-de acuerdo con la acepción que abordaremos posteriormente- con otras leyendas populares, como la que inspiró a otro de los colaboradores de Macián, a Jordi Ginés (Gin), las ilustraciones del cuento *La moneda mágica*. San Sebastián: Publicaciones Plan (1968), editado con posterioridad a *El mago de los sueños*.

⁸ Por otra parte, los ratones están también presentes en los relatos soñados de *Ole Pegaños*.

Entonces, el Coco ropavejero se le presenta como un mendigo, al que Pelusín, como niño bueno que es en el fondo, termina dándole la moneda, si bien ésta hará desaparecer todas las posesiones del malvado, lo que provoca su enfado. El bucle se cierra en torno a la pesadilla que se vuelve contra quien la promovió, mientras el niño, con su buena acción, compensa la travesura inicial.

Los ambientes que se recrean resultan logrados, a la vez que, mediante un proceso de abismación, introducen en la pesadilla las ilusiones del niño condenado a trabajar y, dentro de la misma pesadilla la posibilidad de liberarse, lo cual constituye, según hemos señalado, una de las terapias que se atribuyen a la metanoia o sueño dentro del sueño. Existen concomitancias con el sueño de Cuquín, primer episodio, en aspectos que permiten una lectura subterránea: la distribución del relato en varias partes, el peso de los libros (enorme para Cuquín, fatigoso para Pelusín), el ahuyentamiento de un malvado (sea el ogro o el ropavejero), etcétera, que, de forma llamativa también, reaparecerán en buena medida en el episodio conclusivo, en el que se aprecia de nuevo una fuerte variación de escenarios.

El siguiente episodio, quinto en la enumeración con la que hemos estructurado el filme, posee un cariz totalmente distinto. Se titula *El marcianito* y está protagonizado por Cléo, la niña de más edad. Se trata de un episodio sencillo, elaborado mediante la técnica del *collage*—en momentos de abaratamientos de la producción debido al exceso de costes y la prolongación en el tiempo de la empresa—, en el que la niña Telerín y un marciano, instalados en un platillo volante, emprenden un viaje un tanto accidentado, aunque su periplo también se puede contemplar como una danza, alrededor de flores y planetas. En apariencia, el contenido no parece anderseniano sino que responde a un tema galáctico que posee un amplio desarrollo en la época de producción de *El mago de los sueños*; no obstante, es posible descubrir el paralelismo que ofrece un cuento como el de *La pulga y el profesor* de Andersen, cuyos protagonistas, en calidad de «aeronautas» (*sic*), efectúan una agitada odisea a través de lugares extravagantes, en consonancia en cierta manera con el viaje de Cléo. Por lo demás, la transfor-

mación de las flores en estrellas remite al primer episodio, cuando Cuquín se aparta al entorno de un jardín de insectos apenado por no saber leer.

El sexto episodio se desarrolla en el propio dormitorio de los niños, entre sus juguetes y, más en concreto, ante el teatrillo infantil de marionetas. Los guiñoles aparecen abatidos sobre la balconada del proscenio del escenario y cobrarán vida ante Colitas, la niña más pequeña, mientras ésta les relata el cuento de *Caperucita Roja*—sin importar ahora la versión, sea de Perrault o de los hermanos Grimm, por cuanto la exposición responde a la singular versión de Colitas— y lo hace con voz titubeante y cómplice. La intertextualización del cuento de *Caperucita* en adaptación de Colitas⁹, aunque de carácter oral, responde al mismo proceso de intercalación de fuentes que el conjunto del filme. Así, el personaje integra su relato en el marco general de la trama al hacerse ante unos muñecos que han cobrado vida dentro del sueño.

El séptimo y último episodio no está protagonizado por los niños, si bien arranca de uno de los juguetes diseminados por el dormitorio y culmina en un relato circense realmente llamativo por su carácter surrealista, apropiado por lo demás para el tema de los sueños. Ciertamente, el mundo del circo no forma parte del repertorio anderseniano; es más, Andersen cierra su *Ole Pegaojos* con referencias mitológicas tanto al sueño propiamente dicho como a la muerte, su hermana. En Macián, tras ser convocados los niños ante el teatro de marionetas, se cuenta la historia de uno de sus juguetes, una foca de aletas mecánicas, en «La foca y el payaso». La foca había tenido que abandonar el mar por tener la aleta herida y vendada, motivo por el que no podía nadar, y había tenido que dejar atrás a sus amigos marineros debido a la posición inflexible del capitán, dado que no consentía su presencia en el barco. De esta manera, la foca termina arribando a un circo en el que se hará amiga del payaso triste. Se trata, según hemos señalado, de un episodio paralelo a los de apertura y el central, en extensión, en partes abordadas, en tema de

⁹ La voz es del hijo de uno de los dibujantes más importantes del proyecto en su conjunto, de Vicar (Víctor José Arriagada Ríos).

la impotencia (la foca no podía nadar como Cuquín no sabía leer o Pelusín, agotado, no podía con el trabajo).

Ahora bien, la foca será la que ayude al payaso a superar el maltrato del director de pista para invertir acto seguido todas las actuaciones: los domadores pasan a ser domados; de la chistera no sale un conejo, sino un elefante; etcétera. La inversión de referentes desemboca en una enorme fantasía del mundo del revés en forma de desfile circense y, al cabo, también de una metanoia —como en el episodio protagonizado por Pelusín—, por cuanto el mundo del circo es un sueño que, a su vez, deriva en un sueño surrealista y carnalesco que, además, surge de los mismos disfraces del circo. De hecho, en dos momentos del episodio se destaca el carácter de inserción del sueño dentro del sueño: Macián, una vez que la pequeña foca se encuentra ante la caseta del payaso, muestra a los espectadores la prepotencia del director de pista con el triste payaso desvelando el interior de dicha caseta como si ésta fuera un escenario teatral, sin su llamada «cuarta pared». De igual forma, los fracasos del payaso se plasman con la presencia de fantasmas delineados a su alrededor mediante los que se plasman las obsesiones del personaje debido a su fracaso. Será la foca la que ayude al payaso y descubra que, en realidad, la fantasía circense —al igual que la de un filme de dibujos animados— procede a partir de la inversión de sentimientos: el fracaso triunfante.

Con los niños dormidos, el Mago con la compañía de su siempre amodorrado reloj despertador se marcha satisfecho por la labor cumplida. El sueño como finalidad de la trama se hace coincidir con el final de la experiencia cinematográfica como sueño, como un destello de profunda ironía sobre el sentido del Séptimo Arte.

Conclusión: Contaminaciones andersenianas y sentido del sueño en el filme de Macián

El mago de los sueños es considerado como uno de los largometrajes de animación más importantes en la Historia del Séptimo Arte en España (Costa, 2011), incluso

si se da cabida al cine más reciente (Martínez Barnuevo, 2007). Ello no sólo por su nivel de producción, su compromiso estético y la forma en que traslada unos personajes de origen televisivo hacia una trama singularmente cinematográfica, sino también por la incardinación del relato en el ámbito de la LIJ y la producción audiovisual asociada a dicha LIJ. Así, se logra respetar la iconografía fundamental de los personajes (que se corresponde con el marco horario del final de la vigilia y la conciliación del sueño) al tiempo que les instala en vivencias independientes (el cuento tradicional, relatos protagonizados por animales, viajes simbólicos, el mundo del circo, etcétera) que son soñados simultáneamente por cada uno y, a la vez, todos los protagonistas como grupo familiar, de forma que se confiere identidad a la película de Macián a pesar de la amenaza que se cernía sobre el proyecto de que éste fuera percibido como mero apéndice de la cortinilla televisiva. Así, los Telerines no son tanto sujetos de las historias como objetos de ésta. En cierta medida, el resultado original procede de un planteamiento estructural (con la guía de *Ole Pegaños* de Andersen como eje) que es anterior al protagonismo de los monigotes televisivos; de ahí que éstos, según decimos, se conciban como objetos y no como sujetos, de forma que podrían ser perfectamente intercambiables entre las distintas historias, excepción hecha, acaso del episodio protagonizado por Cuquín.

A partir de la estructura del cuento de *Ole Pegaños*, *El mago de los sueños* se organiza en siete relatos insertos cuyas tramas no proceden directamente del cuento que inspira el conjunto, si se excluye el primero de ellos, con el que el texto de Andersen coincide al abordar una frustración de índole escolar. Por lo demás, en las tres partes de este primer cuento, que, en realidad, recrea el relato de *Pulgarcito*, mantiene en dicho relato cierta impronta desde el momento de que Andersen había intertextualizado el relato en su texto *Almendrita*. Este viaje de ida y vuelta es el que respalda en buena medida la invocación que desde los títulos de crédito Macián hace del escritor danés. No obstante, la recreación de cuentos tradicionales no andersenianos se mantiene en el episodio de la particular Caperucita de Colitas. En

fin, a través del cine de animación, el episodio de «El guau de Maripó» se inspira en buena medida en *La dama y el vagabundo*, si bien no a través de la obra literaria, sino de su versión animada. La importancia que Macián da a la aparición de una pulga coincide con el protagonismo del insecto en diferentes textos de Andersen.

Por lo demás, la impronta que en el segundo cuento de *Ole Pegaños* se confiere a objetos inertes, en ocasiones tan modestos como una escupidera, permite la personificación o prosopopeya de los juguetes, portarretratos y otros objetos de la habitación de los niños a partir de tales reminiscencias andersenianas. De igual forma, la idea de viaje a través de un cuadro presente en el segundo cuento de Andersen se reinventa en el segundo relato de Macián, con el castillo convertido en barco al final del episodio de «Tete Hood». No sólo se trata de objetos, la humanización de animales es explotada de forma paralela en Andersen y Macián (protagonizados por un perro y una foca en el caso del cineasta). También el episodio-pesadilla protagonizado por Pelusín en torno a una moneda falsa supone una relectura de «La moneda de plata». En fin, debido a los problemas de producción puede ser arriesgado considerar la influencia de «El profesor y la pulga» en el episodio protagonizado por Cléo, aunque se puede leer el intertexto, sea éste deliberado o azaroso, en tal clave.

De esta manera, Macián lleva a cabo una particular lectura de Andersen que, en sus líneas generales, resulta en sí misma anderseniana. La reflexión que aporta supera el ámbito de la estructura y algunos contenidos para pasar a desentrañar el sentido del sueño —y de la finalidad de los dibujos animados— dentro de la esfera de la creatividad onírica; no en vano, el sueño se presenta en Andersen como personaje de los últimos episodios, aunque su inspiración es de origen mitológico. En otras palabras, para Macián lo onírico incumbe a lo infantil, pero también a la LIJ y al mismo Séptimo Arte; mediante el sueño se aprende, se conjura y se establecen absurdos; el sueño, en fin, se alimenta de otros sueños, en un proceso que afecta a la propia configuración de la LIJ, que, en numerosas ocasiones, no hace sino reelaborar relatos tradicionales y otros procedentes de la Historia de la propia LIJ.

No obstante, si bien el proceso de intercalación de relatos dentro de cada episodio y de transformación del cuento matriz es el de la «imitación compuesta» o *contaminatio*, es decir, la interpolación de episodios de procedencia diferente¹⁰, el recurso ofrece una síntesis original, que ha influido en planteamientos de largometrajes animados posteriores en España (como *Mágica Aventura*, Cruz Delgado, 1973, en el que también aparecen motivos andersenianos). Ello, a pesar del relativo olvido actual del filme de Macián, reconocido, eso sí, en toda la bibliografía académica como uno de los hitos de la animación en España. Se trata de una síntesis que se logra a partir del tono fundamentalmente onírico del filme en su conjunto: el hecho de lograr que los niños se duerman y que se haga a través de cuentos que, a la vez, son sueños: de donde surgen dos planteamientos narrativos: la abismación y la metanoia.

En cuanto al proceso de abismación, el sueño como tema de un filme animado provoca por sí mismo un efecto espejo; es decir, de un espejo que, reflejado en otro espejo, multiplica sus posibilidades expresivas. En el caso del filme que nos ocupa, dicha multiplicación se produce sea por reproducir espectáculos musicales, por deformar cuentos tradicionales y relatos de LIJ (caso de «Tete Hood», donde aparecen dragones, aunque se trata de monstruos impotentes), o por mostrar desfiles donde el absurdo constituye el *leitmotiv* central, como en el sueño de cierre.

En relación con la metanoia, el hecho de soñar dentro de un sueño, explícitamente mostrado a través de la

¹⁰ Se entiende por *contaminatio* un recurso del teatro romano, en tanto la expresión «imitación compuesta» se aplica a la poética renacentista y barroca —también a la creación contemporánea—: se trata del recurso consciente a la inspiración temática o formal en unos escritores y obras y, al tiempo, transformar dicha inspiración al hacerla propia. A la hora de que interactúen procesos artísticos diferentes (la literatura de Andersen y el cine de animación), además de los recursos propios de la estética comparada, la «contaminatio/imitación compuesta» permite mantener el nombre de Andersen al tiempo que la propuesta nueva emerge con su propia personalidad, sea en la forma sea en sus intenciones. Así, *El mago de los sueños* no deja de ser Andersen (que ha aportado la estructura y el marco conceptual del sueño dentro del sueño o del cuento; además de ser citado expresamente como tal en los títulos de crédito) al tiempo que no es Andersen (no existe una voluntad moralizadora ni reflexión en torno al proceso de creación de dicha voluntad), sino que se trata de cine de animación hecho desde España con la mirada puesta en varios frentes, además de la procedencia televisiva de sus personajes: el cine de animación de Hollywood, la renovación estética de una cinematografía de los dibujos animados por definir y la mirada puesta en la recepción europea y latinoamericana.

historia de Pelusín, hace que la estética de las imágenes se torne pictórica, difuminada, y, por respetar, la trama, sonámbula. Pero el procedimiento sucede en el conjunto de la película: así, la aparición de los Telerines en una fotografía enmarcada que cobra vida en una de las transiciones del relato central o, en lo que se refiere al episodio de «El guau de Maripí», su aparición en el televisor, son indicios de presencia del sueño en el sueño; también en lo que sucede en la habitación de los niños (en apariencia, dentro del relato presencial, es decir, al margen de los sueños que transportan a los personajes a otros entornos y cuentos) cuando las marionetas y los juguetes cobran vida: uno de esos juguetes, la foca articulada, ocupará el último episodio onírico, pero, sobre todo, se convierten en cauce de *contaminatio* genial cuando la pequeña Colitas hace su particular versión de *Caperucita Roja* y dicha versión se integra en un relato inspirado en Andersen.

En síntesis, complejidad y sencillez, genio y libertad se dan la mano en la creación de *El mago de los sueños*, que constituye de esta manera uno de los hitos de la Historia de la Animación en España y se presenta así, a pesar del carácter coyuntural de sus personajes –solamente reconocibles ya para generaciones con más de cincuenta años– como ejemplo de «intertexto lector» de la LIJ universal (Mendoza Fillola, 2001; Mínguez, 2015).

Bibliografía

- Andersen, Hans Christian *Cuentos completos*. Madrid: Cátedra, 2012.
- Artigas, Jordi *Francisco Macián. Els somnis d'un mag*. Barcelona: Filmoteca de Catalunya / Raval Edicions SLU / Pòrtic, 2005.
- Brun, Birgitte. «Symbols of the Soul – Fairy Tales». Edd. Birgitte Brun, Ernst W. Pedersen & Marianne Runberg. *Symbols of the Soul – Therapy and Guidance Through Fairy Tales*. London & Philadelphia: Kingsley, 1992, pp. 5-16.
- Candel, José María. *Historia del dibujo animado español*. Murcia: Editora Regional de Murcia, 1993.
- Costa, Jordi. *Películas clave del cine de animación*. Barcelona: Robinbook, 2001.
- Cruz Delgado = Delgado Palomo, Cruz. *Mágica aventura*. Madrid: Ediciones Alonso, 1983.
- García Padrino, Jaime, ed. *Andersen, “Ala de cisne”: Actualización de un mito (1805-2005)*. Madrid: Secretaría General Técnica del Ministerio de Educación y Ciencia, 2005.
- Manzanera, María. *Cine de animación en España – Largometrajes 1945-1985*. Murcia: Universidad de Murcia, 1992.
- Martínez Barnuevo, María Luisa. *El largometraje de animación español: análisis y evaluación*. Madrid: Fundación Autor, 2007.
- Mendoza Fillola, Antonio. *El intertexto lector. El espacio de encuentro de las aportaciones del texto con las del lector*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, 2001.
- Mínguez López, Xavier. «El papel de la animación en el desarrollo de la competencia literaria». *Elos: Revista de Literatura Infantil e Xuvenil*, 2, 2015, pp. 155-172.
- Rotellar, Manuel. *Dibujo animado español*. San Sebastián: Festival de Cine de San Sebastián, 1981.
- Seguí Morey, Miquel (2000). «Pioners de l'animació a l'Estat Espanyol». *Temps Moderns. Papers de Cinema*, 65, 2000, pp. 24-25.
- Solana Pérez, Lucía. «La Sirenita, sus versiones cinematográficas y su aplicación en el aula». *Andersen, “Ala de cisne”: Actualización de un mito (1805-2005)*. Ed. Jaime García Padrino. Madrid: Secretaría General Técnica del Ministerio de Educación y Ciencia, 2005, pp. 169-177.
- Yébenes, Pilar. *Cine de animación en España*. Barcelona: Ariel, 2002.
- VV. AA. *Monográfico Hans Christian Andersen. CLIJ*, 44, 1992.
- Zipes, Jack. *The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-Tale Films*, New York: Routledge, 2011.