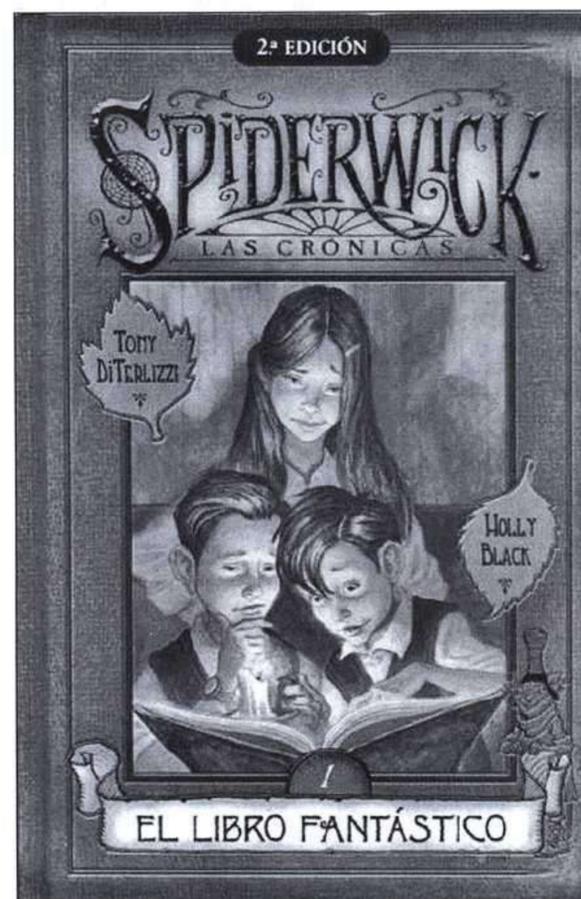
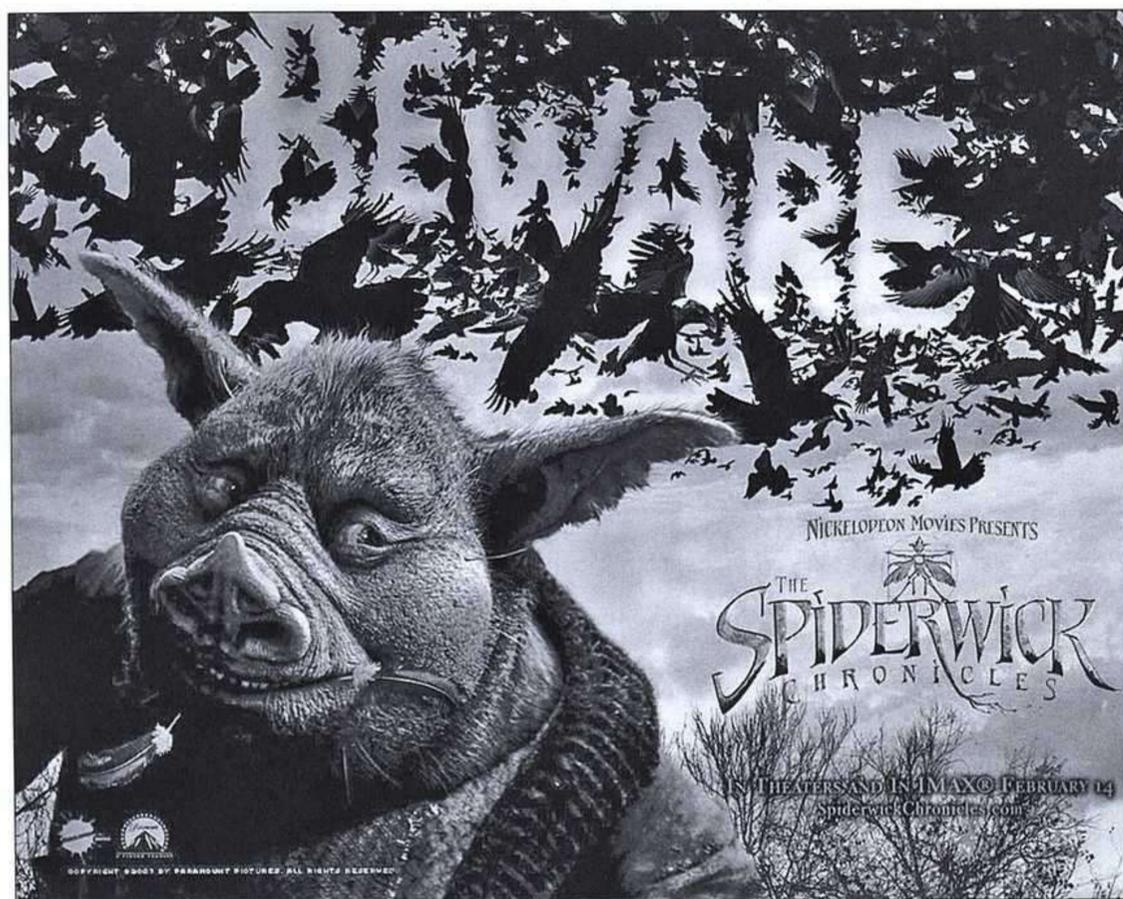


*Las crónicas de Spiderwick, de Mark Waters.*

# No es otra estúpida película americana...

**Ernesto Pérez Morán\***



*A primera vista, el reciente estreno de Las crónicas de Spiderwick vendría a ser la enésima confirmación de una moda que, lejos de llegar al agotamiento, amenaza con perpetuarse. La adaptación a la gran pantalla de los cinco libros de Tom DiTerlizzi y Holly Black puede parecer otra vacua superproducción pensada para tener cuantiosos beneficios y escasa trascendencia. Pero si se vencen los comprensibles apriorismos, esta película supone una grata sorpresa.*

**A**nalizando detenidamente el corpus de *Las crónicas de Spiderwick*, pronto se vislumbran síntomas de que no es el típico relato sobre un mundo maravilloso concebido al calor de «taquillazos» novelescos que siguen roturando una y otra vez el terreno de la literatura fantástica, desde los personajes de las mitologías de distintos países hasta Tolkien. Es cierto que en la obra de Tom Ditterlizzy y Holly Black hay elfos, tragos, trasnos y ogros. Y sí, de nuevo hay un crío desdichado que halla en un universo deslumbrante la magia con la que plantar cara a las adversidades y formarse como persona. No obstante, en cuanto se abren las páginas del primero de los volúmenes —primorosamente publicados en España por Ediciones B— se advierte que hay algo que los hace sin duda diferentes.

Esa particularidad reside en que lo primero que aparece es una carta de Jared, Simon y Mallory Grace, tres hermanos pretendidamente reales, que escriben a los autores poniéndoles tras la pista de un sitio mágico y adjuntando el obligado mapa de los escenarios en los que va a transcurrir la acción. Después, Ditterlizzy y Black explican cómo empezaron a investigar ese orbe del que hablaban los chicos.

Producto de ello son las líneas que arrancan de ahí y narran las aventuras —ambientadas en la actualidad— de esos hermanos. Este curioso juego «metaficcional» —cuando la ficción se refiere a sí misma, reflexiona sobre su propio carácter o se rompen de alguna manera los límites convencionales entre la realidad y su representación— es sólo uno de los guiños. El otro, contenido en el mensaje nodal, es un «cuaderno de campo» que Jared encuentra, firmado por el tío abuelo Arthur Spiderwick, donde describe con minuciosidad un universo fascinante. Los seres que lo pueblan quieren poseerlo y someter así al resto, valiéndose del conocimiento que suministra dicho volumen. Al igual que las novelas dotan de armas al lector de una obra que no se priva de rescatar conceptos tan sugerentes como el poder de la lectura o la necesidad de la imaginación para superar los traumas...



TONY DITERLIZZY Y HOLLY BLACK, EL LIBRO FANTÁSTICO, EDICIONES B, 2008.

### La familia unida...

Al margen de esa sucesión de muñecas rusas que el texto coloca sobre el tapete, una revisión más epidérmica de estas «novelitas», dirigidas al público infantil, lleva a un relato arquetípico con personajes atractivos y sin embargo manidos. Jared es el protagonista, un niño

problemático atormentado por la ausencia de su padre y que exhibe un arrojo sin par. Simon es su hermano gemelo y actúa como su opuesto: ama a los animales, es buen estudiante y un tanto paco. Mallory es la mayor y reparte su tiempo entre pelearse con Jared y dedicarse al noble arte de la esgrima. Todos se van a vivir junto a su madre a un vie-



jo caserío propiedad de la tía Lucinda, internada en un hospital psiquiátrico por sostener con vehemencia que existen criaturas mágicas. Las mismas que Jared conoce a través del ya citado «cuaderno de campo» que un día descubrió en la biblioteca secreta de la casa. Ése es el detonante que abre la caja de Pandora, en forma de seres persiguiendo ese li-

bro con febril determinación. Así se inician las distintas tramas.

La principal se centra en las desventuras de los tres. A ella se añaden varias ramificaciones: Arthur Spiderwick está preso de los elfos, en una especie de limbo que le mantiene joven a pesar de contar más de 100 años y del que saldrá en el desenlace para «evaporarse»; se de-

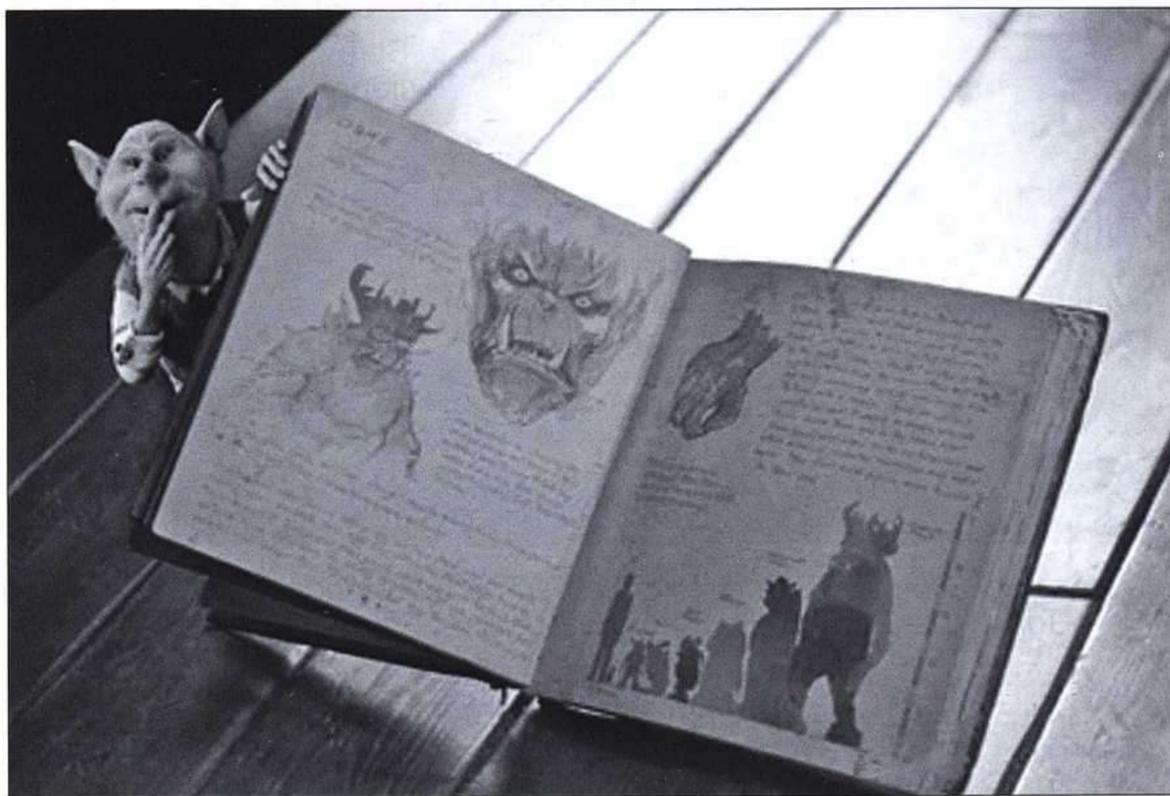
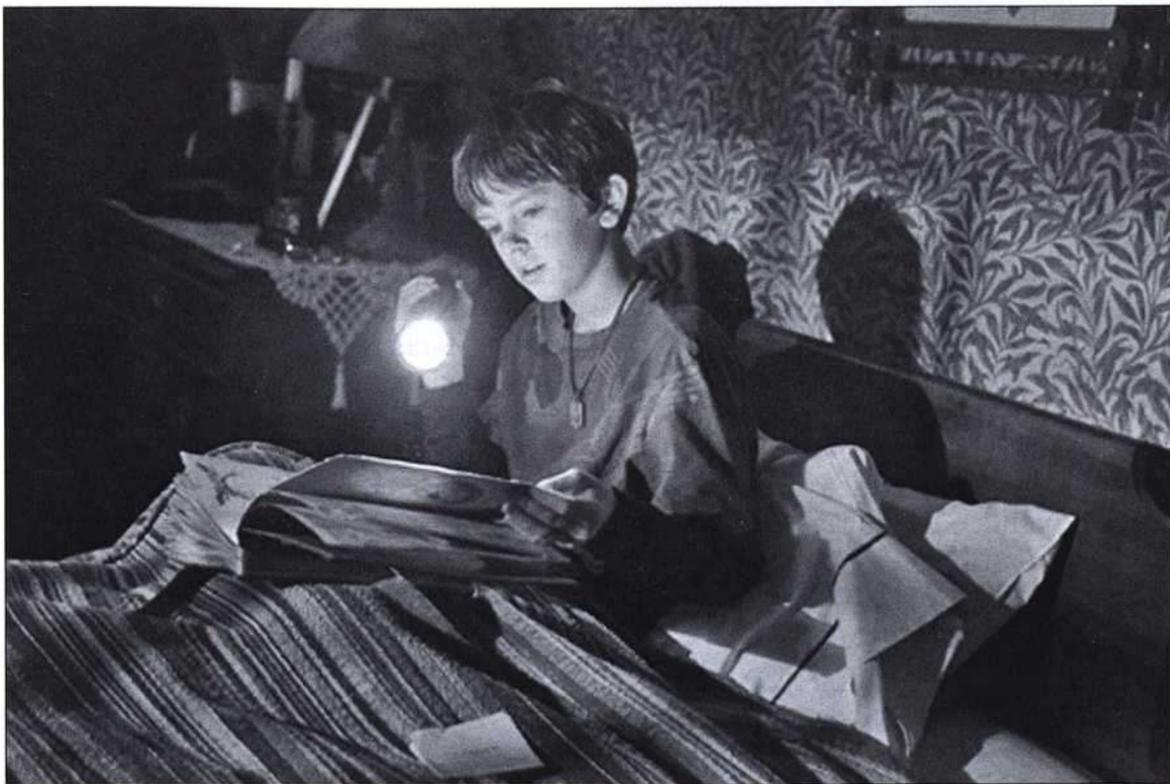
muestra cuánta razón tenía su hija, la tía Lucinda; la madre acaba comprendiendo a sus hijos, con lo que se resuelven los problemas de comunicación; y todos vencen, juntos, al malvado jefe de los ogros, el temible Mulgarath. Luego se deshacen de sus incómodos esbirros, los trastos.

Ese desarrollo no tiene nada de excepcional aparte de su idoneidad para una posible traslación a celuloide. Inevitable, habida cuenta de los cuatro millones de ejemplares vendidos y de los precedentes, a los que se debe atender para situar estas nuevas crónicas, que en algo se asemejan a las otras, *Las Crónicas de Narnia*, ya que comparten público y referencias, aunque éstas son de una beatería casi insufrible, mientras que *DiTerry* y *Black* no entran en terrenos tan resbaladizos.

Por otra parte, la mitología celta de la que se nutría Tolkien se encuentra presente también en los habitantes de este lugar. Y la tenue frontera entre la realidad y la ficción recuerda a *La historia interminable*, de Michael Ende —Jared se topa con un mundo en un texto, como Bastian—, pero allí se llevaba hasta sus últimas consecuencias. En este caso, es un boceto manierista que crea un universo llamativo para los pequeños, lo que no es poco. En coherencia con ello, *Las crónicas de Spiderwick*, del director Mark Waters, es una adaptación fiel —y eso que deja fuera la cuarta entrega, *El árbol metálico*— y nada pretenciosa, con un guión que muestra una solidez inusitada al variar algunos elementos.

### Lo viejo y lo nuevo

El hecho de que no se haya caído en la tentación de extender la maniobra a cinco largometrajes, uno por cada cuento (*El libro fantástico*, *El anteojo asombroso*, *El mapa perdido*, *El árbol metálico* y *El ogro malvado*), empieza a marcar distancias. Y el arranque incluye la primera de las novedades, pues introduce un prólogo en el que se describen los últimos momentos de Arthur Spiderwick en el mundo de los mortales, mientras esconde el ejemplar que ha desatado la codicia de los entes mágicos que él se ha encargado de estudiar.



El pasaje, meramente narrativo, puede responder a la intención de dar lustre al papel, argumentalmente lateral pero conceptualmente clave, que con buen oficio solventa David Strathairn; a la espera del estreno de *My Blueberry Nights* (Wong Kar-wai, 2007), poética y dolorosa crónica en la que el actor borda su personaje de alcoholico amargado. Él es el desterrado guardián de la sabiduría y

la referencia de Jared en la distancia, aunque en el filme sus secuestradores no son los poderosos elfos, sino unas sílfides que atrapan con su canto a quien las oye. Este punto, que supone otra alteración, lejos de ser una frivolidad gratuita revela la exhaustiva labor de documentación que los guionistas han llevado a cabo: la concepción habitual de las sílfides, que bebe del famoso ballet decimo-

nónico *La sílfide*, escrito por Adolphe Nourrit, se deja a un lado en favor de la primigenia de estas criaturas, definidas por Paracelso en el siglo XVI como «espiritus elementales». Curiosamente, los elfos —que tienen su origen en la tradición nórdica y aparecen en Tolkien, en Dunsany y después en Salvatore— también poseen este carácter, por lo que la sustitución se antoja una pirueta fundamentada.

Aparte de lo anterior, su eliminación denota una simplificación lógica dada la exuberancia de las novelas. Lo mismo pasa con los sucesivos regalos que en ellas reciben los protagonistas, heredando esquemas de los cuentos clásicos —«dadores» que van ayudando a los héroes mediante dones muy útiles— y en tres casos incluso dan nombre a los volúmenes: *El libro fantástico* (I) alude al «cuaderno de campo»; *El antejo asombroso* (II) se refiere a una lente que permite a los chicos detectar a algunos enemigos, invisibles para el resto de humanos; y *El mapa perdido* (III) es la guía con la que averiguar las zonas de actividad de los distintos grupos y llegar hasta los elfos. Todo se condensa en el filme sin desatender la construcción narrativa.

### Cambiar algo para que todo siga siendo igual

El guión introduce otros aspectos nuevos y unos cuantos detalles. Entre los primeros destaca la invención de un círculo protector creado en su día por Arthur Spiderwick alrededor de su casa con el fin de defender a la familia de las fuerzas del mal. Mucho partido escénico se le saca a este elemento, que además genera vigorosas escenas en las que los tres hermanos deben alcanzar su límite antes de ser capturados. No hará falta subrayar el jugo que puede dar tal recurso. Igual ocurre con la red de túneles —inexistentes en las novelas— a través de los que los Grace burlan a los trasgos y salen al exterior. También es ocioso hablar del juego que dan esos lugares si se sabe rodar una secuencia como la del *troll* que persigue a Mallory y Jared, una de las mejores de la película.

Por otro lado, los protagonistas combaten aquí con armas tan atípicas como



la salsa de tomate, que quema la piel de los trasgos, lo que propicia pasajes en los que se ve la mano del guionista John Sayles, formado en la serie B y especialista en el género de la ciencia ficción.

En lo que respecta a los detalles, valgan como muestra tres apuntes: la principal afición del personaje de Cerdonio (un trasno que ayuda a Jared) es comer pájaros, así que no resulta increíble que sea él quien mate al ogro Mulgarath cuando éste se transmute en paloma para no caer al vacío durante el duelo definitivo. Al principio, Jared se aísla de su mundo —hostil, ordinario— con unos cascos de música. Los mismos que utilizará al final para no ser hipnotizado por las sílfides, que en esta ocasión transportarán a Arthur Spiderwick al encuentro con su hija Lucinda.

Si en la novela él se evaporaba, aquí se lleva a la niña de la que nunca pudo disfrutar, en una resolución ciertamente blanda. Las tolerables dosis de azúcar hacen de éste un desenlace distinto y bastante digno para una superproducción cuya guinda es una traducción plástica, mediante auténticos trampantojos, de ese lugar formidable que estudió Arthur Spiderwick y que la empresa de efectos especiales Industrial Light & Magic contribuye a componer en una serie de hermosos lienzos.

Siguiendo con los nombres propios, cabe citar el trabajo de Freddie Highmore —que ya protagonizase *Charlie y la fábrica de chocolate* (*Charlie and the Chocolate Factory*, Tim Burton, 2005), en el doble papel de Jared y Simon, lo que le exige actuar en dos registros opuestos. Y registros diversos pulsa asimismo el cineasta Mark Waters, que hasta ahora había dirigido irrelevantes comedias como *Ojalá fuera cierto* (*Just*

*Like Heaven*, 2005), encabezando su reparto la ínclita e insoportable Reese Witherspoon.

En esta ocasión sorprende el gusto por

elaborar una fantasía clásica que se destaca conscientemente de las tendencias actuales en cuanto a lo que debe ser una producción «de diseño» y recupera los modos de hacer de antaño, aprovechando las modernas tecnologías pero sin caer en el error de venerarlas. Si no hay nada que contar o no se sabe pensar (Peter Jackson y otros papanatas por el estilo), éstas tampoco sirven de nada. Y, sin ser una obra maestra, el éxito de *Las crónicas de Spiderwick* evidenciaría que el público no es tan tonto como los resultados de la taquilla parecen indicar a veces. ■

\*Ernesto Pérez Morán es crítico de cine.

## Ficha técnica

*El libro fantástico*. Las Crónicas de Spiderwick I  
Tony DiTerlizzi y Holly Black. Barcelona: Ediciones B, 2003-2008.

*El anteojo asombroso*. Las Crónicas de Spiderwick II  
Tony DiTerlizzi y Holly Black. Barcelona: Ediciones B, 2008.

*El mapa perdido*. Las Crónicas de Spiderwick III  
Tony DiTerlizzi y Holly Black. Barcelona: Ediciones B, 2008.

*El árbol metálico*. Las Crónicas de Spiderwick IV  
Tony DiTerlizzi y Holly Black. Barcelona: Ediciones B, 2008.

*El ogro malvado*. Las Crónicas de Spiderwick V  
Tony DiTerlizzi y Holly Black. Barcelona: Ediciones B, 2008.

*Arthur Spiderwick. Cuaderno de campo del Mundo Fabtástico*.  
Tony DiTerlizzi y Holly Black. Barcelona: Ediciones B, 2008.

### Versión cinematográfica

#### *Las crónicas de Spiderwick*

Dir: Mark Waters. Prod: Mark Canton, Larry Franco, Ellen Goldsmit Vein y Karey Kirkpatrick para The Kennedy/Marshall Company, Nickelodeon Movies, Spiderwick Productions, Gotham Group y Mark Canton Productions (USA, 2008). Guión: John Sayles, Karey Kirkpatrick y David Berenbaum; basado en la serie de novelas de Tony DiTerlizzi y Holly Black. Intérpretes: Freddie Highmore (Simon/Jared), Mary-Louise Parker (Helen), Nick Nolte (Mulgarath), Joan Plowright (tía Lucinda), David Strathairn (Arthur Spiderwick), Seth Rogen (Cerdonio), Martin Short (Dedaleta), Sarah Bolger (Mallory).