

Superimpositions and Vampires in Jess Franco's Cinema

Within fantastic and horror cinema, the technique of superimposing images has played a fundamental role since its inception when it comes to representing the supernatural. In this text we will focus on the adaptations of Bram Stoker's *Dracula* in a range of vampire films, which, starting with Murnau's *Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922), have their own peculiarities in the use of superimposition as a visual effect. To delve into the effectiveness and narrative uses of the technique, we will compare two films that adapt the novel from very different times and perspectives: *Count Dracula* (*El conde Drácula*, 1969) and *Vampire Blues* (*Los blues del vampiro*, 1999), both directed by Jesús "Jess" Franco. We will distinguish the superimposition made in 35mm and the technique that digital video allows today, and we will analyze the technical and rhetorical functions that this device performs in the narrative levels of the story and the discourse of both titles.

Keywords

SUPERIMPOSITION

DRACULA

JESS FRANCO

NARRATIVE ANALYSIS

ANDRÉ BAZIN

HORROR FILM

Date submitted: 05/07/2022

Date accepted: 13/11/2022

Álex Mendíbil

amendibil@ucjc.edu

orcid.org/0000-0001-5309-8644

Álex Mendíbil (Gijón, 1973) has a PhD in Audiovisual Communication from the UCM, he also works as researcher and scriptwriter. His areas of interest are cult cinema, B movies and narrative analysis. He has published several articles on Jesús Franco and currently teaches at the Universidad Camilo José Cela. Also works with Filmoteca Española in the programming of "Sala:B" sessions. He is the author of several books on film and television.

Vampires and specters in the movies

By the time Bram Stoker wrote *Dracula* in 1897, ghost stories were no longer a novelty in romantic and gothic fiction, especially in England. The spiritist fever had spread through the main European and North American capitals, becoming a theatrical show halfway between a circus and a fairground attraction. Dracula was not a ghost, he was an undead, a soulless creature, and Stoker took care to give him his own mythology that would differentiate him from the popular spirits, taking some legends from Transylvanian folklore as a model. Even so, in his novel there are some passages where ghostly imagery occasionally appears. One is the appearance of the three vampires from Dracula's castle. Stoker introduces these characters in the following way: "Quicker and quicker danced the dust, and the moonbeams seemed to quiver as they went by me into the mass of gloom beyond. More and more they gathered till they seemed to take dim phantom shapes. [...] The phantom shapes, which were becoming gradually materialized from the moonbeams, were those of the three ghostly women to whom I was doomed" (Stoker 2019, 71–72).

The second moment of spectral evidence comes with the death of Dracula at the hands of Van Helsing, who pierces his heart with a stake as the legend dictates: "It was like a miracle; but before our very eyes, and almost in the drawing of a breath, the whole body crumbled into dust and passed from our sight. // I shall be glad as long as I live that even in that moment of final dissolution, there was in the face a look of peace, such as I never could have imagined might have rested there" (Stoker 2019, 610–11).

In both scenes, crucial to the story, a phantasmatic effect takes place, a change in the state of matter that occurs before the startled and

awake eyes of various witnesses. Transformations like these that defy the laws of physics not only offer powerful literary images, but were then also typical of ghost stories, spirit photography and seances.

A year before the publication of *Dracula*, Méliès was already experimenting with these ghostly figures in films such as *The Devil's Castle* (*Le manoir du diable*, 1896), where a skeleton transforms into a bat and then into a man with a black cape. That trick by Méliès is known as stop trick, the basic camera cut by which he created the illusion of continuity between two different shots, where something appeared or disappeared. More than a few experts associate these first attempts of fantastic film with spirit photography or "photography extraordinary," as it was called in one of the first books on photography: *History of the Kinetograph, Kinetoscope and Kinetograph-phonograph*, published in 1895 (Natale 2012, 126). By superimposing two negatives with some skill, the sensation was that the superimposed figures were translucent, as spirits had historically been represented. Due to the seal of authenticity that the photograph then offered, the paradox was that the photos modified by superimposition were presented as evidence, visual certificates that the supernatural event had taken place, as Simone Natale indicates. Méliès himself would apply the superimposition technique shortly after in *Summoning the Spirits* (*Évocation spirite*, 1899), where the filmmaker played a comical illusionist who made a demon and a woman appear out of nowhere. The Aragonese Segundo de Chomón, as director of the tricks department at the Pathé production company (Elcott 2016, 119), would take the technique further in *The Haunted House* (*La maison ensorcelée*, 1906), developing his characteristic fantastic comedy and

masterfully combining superimpositions of ghosts, foxfires and a great demon, with stop motion and other tricks similarly primitive and effective.

In the cases of Méliès or Chomón, the superimposition of images is part of an illusionist game; it is not an action linked to the plot, but serves to amaze the viewer with unusual visual effects. Instead, Chomón would include narratively integrated, diegetic superimpositions in Ferdinand Zecca's film *Life and Passion of the Christ* (*Vie et Passion de N.S. Jésus-Christ*, 1907), where the appearances and disappearances of the angels and the Virgin before the shepherds are solved by a slow superimposition that indicates their angelic and incorporeal nature. As the critic and theoretician Ricciotto Canudo recognized in his 1923 essay *Réflexions sur le septième art*, superimposition "permits the extraordinary and striking faculty of representing immateriality" (Morgan 2011, 129).

So far, we have not abandoned the field of spiritualist photographs and Christian imagery. A use of superimposition more typical of fantasy or science fiction appears in *Les invisibles* (1905) by Gaston Velle, with Segundo de Chomón as cinematographer who makes thieves invisible through this technique. The transparency of the figures was once again used narratively to show the process towards invisibility. Although the technology improved over the years and the transparency was attenuated by overprinting negatives, in *The Phantom Carriage* (*Körkarlen*, 1921), director Victor Sjöström used the typical effect of transparency to represent some employees of Death and his wagon, as well as the souls they must collect during their nocturnal wanderings. It is then when, as Derrida said, cinema stages "phantomality almost frontally, by the way, as a tradition of fantastic

cinema, vampire films, or ghost films, some works by Hitchcock..." (2002, 97).¹

At that time, the controversial "unofficial" adaptation of Bram Stoker's novel, Murnau's *Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922), was announced as "an erotic, occult, spiritualist and metaphysical film" (Berriatúa 2009, 9). Albin Grau, occultist, producer and ideologue of the project, reinterpreted Stoker's vampire under these principles and his idea of *Nosferatu* was rather "an astral body without consciousness, separated from the physical body and with an unstable etheric body taken from its victims" (Berriatúa 2009, 67). Even though Murnau seemed to have studied *The Phantom Carriage* in depth, he instead opted for a much more naturalistic staging, free of the old tricks of Méliès, Chomón or Sjöström, and focused on manifesting with simple contrasts of light and shadow the supernatural threat of the vampire. The characters of the three vampires as well as complex scenes such as the transformations into a bat were eliminated. However, Murnau used photographic tricks at very important moments in his film. As *Nosferatu*'s carriage approaches the castle and appears to cross into another reality, the negative shot is revealed. Already at the climax of the film, when the light destroys *Nosferatu*, Murnau makes a brief superimposition of images to turn the vampire into a translucent body and finally into a trail of white smoke.

Tod Browning's version for Universal in 1931 avoided this kind of superimposition, although he recovered the three vampires and the transformations of the count into a bat from the novel. Browning's solution to represent these fantastic scenes followed the simple path, with tricks such as off-screen and shot/reverse shot. Interestingly, the version for the Spanish market, directed at the same

time by George Melford, does use superimposition very subtly to suggest that Dracula materializes from the mist that rises from the coffin.

It was Carl Theodor Dreyer who, combining the shadows of *Nosferatu* and the superimpositions of *The Phantom Carriage*, would achieve in *Vampyr* (1932) an iconic shot that would be repeated over and over again in subsequent adaptations of the myth: the death of the old vampire. Once the servant finds her sleeping in her coffin and drives the stake through her chest, a superimposition shows how the vampire's body turns into a skeleton. From Dreyer on, this device will no longer be considered a low-level effect and will become part of the classic imagery of vampire cinema, with few narrative variations, only technical ones, over time.

In *House of Dracula* (Erle C. Kenton, 1945), a superimposition turned John Carradine's Dracula into a fleshy body—apparently drawn—and then into a skeleton. The bat transformations were solved through animations, a quite common effect in the Universal productions of that time. In the Mexican *The Vampire* by Fernando Méndez (*El vampiro*, 1957), Eloísa, a victim of Count Karol de Lavud, is transformed into a skeleton by superimposition, finishing off the vampire with the usual stake. In Italy, the impaled vampire of *Curse of the Blood Ghouls* (*La strage dei vampiri*, Roberto Mauri, 1962) aged fleetingly and turned into a skeleton through a poorly tuned superimposition. In Hammer's first color *Dracula* (1958), Terence Fisher avoided the superimposition by turning Christopher Lee into a dusty corpse using different parallel shots. However, Hammer made good use of this trickery in *Taste the Blood of Dracula* (Peter Sasdy, 1970), *Dracula A.D. 1972* (Alan Gibson, 1972), or the extensive chain of superimpositions of *The Satanic Rites of Dracula* (Alan Gibson, 1973). Even

in the urban, modernized revisions of Stoker's novel like *Blacula* (1972), William Crain's blaxploitation film, the count decomposes by way of gruesome superimposition of the classic kind. The Dracula played by Paul Naschy in *Count Dracula's Great Love* (*El gran amor del conde Dracula*, Javier Aguirre, 1973) also dies little by little between fades of his decomposed face and shots of the dawn, a curious novelty in terms of editing if we compare it with the others.

More than fifty years passed between *Nosferatu* and *Count Dracula's Great Love*, but the deaths of the vampire maintain the same story. The use of superimposition in these films, despite the evolution of media and supports (black and white, color, emulsions, developing...), always represents the same idea: letting the camera record the fantastic without cuts to give the scene a seal of credibility, as if it were scientific proof. The result is that the eye does not see any trick, that the public does not perceive the change of shot. But no matter how successful the realization of the effect was, the superimposition created a rarefied image that did not usually favor the diegesis or the desired realism. In any case, over the course of half a century, superimposition ends up becoming a familiar device within fantastic cinema. Such an inevitable topic in scenes as iconic as the death of the vampire, the transformation of the werewolf, or that of Dr. Jekyll in Mr. Hyde. To delve into the question, we will compare the superimpositions of two very different films, separated by modes of production, budgets and film technique, from very distant decades, but directed by the same person: Jesús "Jess" Franco (1930–2013). These are two of his adaptations of the Bram Stoker character, the first and most classic *Count Dracula* (*El conde Drácula*) from 1969 and the very unorthodox *Vampire Blues* (*Los blues del vampiro*) from 1999.

Count Dracula

The first adaptation that the Spanish director made of Stoker's character has been considered since the beginning as a reliable adaptation of the novel, at the proposal of the British producer Harry Alan Towers; after having worked with Franco on *The Blood of Fu Manchu* (*Fu Manchú y el beso de la muerte*, 1967), *The Castle of Fu Manchu* (*El castillo de Fu-Manchu*, 1968) and *The Bloody Judge* (*El proceso de las brujas*, 1970), all starring Christopher Lee: "It was a movie made on demand. I didn't want to do a Jess Franco movie but to follow very precisely the writing of Bram Stoker's Victorian novel, *Dracula*. And the few ideas I suggested to the producers such as shooting it in B/W or keep the epistolary structure of the book were violently refused" (Petit 2015, 515).

Production began in the fall of 1969 and was carried out by Towers' company, Towers of London, in collaboration with Arturo Marcos and Fénix Films on the Spanish side, Corona Filmproduktion from Germany and Filmar from Italy. It was shot almost entirely in Barcelona with Spanish equipment, technicians and laboratories, although Marcos admits that the necessary money was not invested (Marcos 2005, 110). The Hammer films, for example, had a comfortable budget and means, in comparison, although for Jesús Franco this was a film of an important dimension, accustomed to working by that time with extremely precarious means. In any case, Franco was not interested in big productions, or the films directed by Fisher for Hammer: "One cannot compare *Dracula* by Terence Fisher with that of Tod Browning. I think the reason is that none of the people from Hammer really love this type of film. They are pure technicians without personal interest in the horror movie" (Thrower 2015, 218). Instead, he claimed to feel more influenced by Murnau's *Nosferatu*, Fritz

Lang's first films, Dreyer's *Vampyr* or *The Fall of the House of Usher* (*La chute de la maison Usher*, 1928) by Epstein, as well as the Universal B-movies from the 1950s.

Jesús Franco, with a script adapted by Towers,² certainly picked up phrases from the novel and situations that had been omitted in previous versions due to their violence or because they were ambiguous about the count's sexuality. In addition, the film reproduced those two "ghostly" moments that we mentioned at the beginning of this text: the appearance of the three vampires and the death of Dracula, both using the superimposition technique. In the first case, the ghostly forms that gradually materialize are solved with a subtle transparency that goes almost unnoticed. The three figures climb out of the coffin and slowly move towards Harker (Fred Williams), who lies unconscious on the ground. The scene is made up of two shots: a medium lateral shot of the coffins, where the first superimposed vampire appears (Fig. 1, top), and a second more angular general shot where the three move from the coffins to the body of their prey (Fig. 1, middle). Once next to him, the transparency ends and the women acquire the solidity of a physical body (Fig. 1, bottom). The superimposition of the shots of the coffins and the shots of the vampires lasts barely forty seconds, but manages to generate that unreal and ghostly feeling so typical of the genre. It is also worth mentioning the music of Bruno Nicolai and the photography of Manuel Merino. It is a shot of direct representation, which is not mediated by any subjective diegetic narrator, since the protagonist, in this case Harker, remains unconscious.

In the Dracula death scene, Franco also uses superimposition to represent the well-known corruption of the vampire (played by Christopher Lee), not unlike what Hammer did then. Several



Fig. 1: *Count Dracula* (Jesús Franco, 1969)



close-ups of Lee's face in different stages of aging and of a corpse in progressive states of decomposition are superimposed and, above all, shots of fire (Fig. 2). One of the actors, Jack Taylor, was in charge of making the different dummies, which had nothing to do with the end of *Nosferatu* or the one soberly described in the novel. It is obvious that the result is far from credible and also reveals the poverty of means that the producer recognized. This time, neither the music nor Lee's performance manage to prevent the focus of the scene from falling on the dummy that simulates the corpse or the superimpositions that blend together to show the putrefaction. In this case, the superimposition is indeed perceived by the protagonists of the scene, who react to it with horror and disbelief.

For Jesús Franco, photochemical laboratories were an expense of time and money that restricted his freedom (Franco 1999, 190). For this reason, it is rare to find complex superimpositions in his films, except in the case of some musical numbers from *Queen of the Tabarin Club* (*La reina del Tabarín*, 1960), a larger-budget film where Franco replaced another director and had to follow the original shooting schedule. Accustomed to very low budgets, he preferred to control all phases of production himself, following in his own way the Orson Welles' method, with whom he worked for two years in the mid-60s and became one of his mentors (Franco 2009, 44). One of the projects that Welles left unfinished was the adaptation of *Don Quixote*, a film that Franco remade in 1992 at the request of the Seville Expo. Speaking of the image manipulation that Welles wanted to do in his day, Franco stated that "superimposing 35mm images in a lab costs a fortune and he never had that fortune" (Petit 2015, 138). In *Don Quixote* (*Don Quijote de Orson Welles*), Franco was able to count on non-linear

editing systems for the first time, an editing technology that facilitated these expensive processes that previously remained exclusively in the hands of laboratories. The new technologies were decisive from then on in his use of superimposition and other tricks.

Vampire Blues

After the experience of *Count Dracula*, Jesús Franco returned to the character of the vampire on multiple occasions, but now with personal and heterodox adaptations such as *Vampyros Lesbos* (*Las vampiras*, 1970), the origin of this new and extremely free revision entitled *Vampire Blues*. Free as a literary adaptation and free as a video production outside of conventional circuits, the film was produced by fans of the director turned independent producers: Kevin Collins, Hugh Gallagher and Peter J. Evanko (Dodson 2018, 326). *Vampire Blues* would be the fourth production of this semi-professional team that managed to make twelve small films between 1997 and 2005, all shot in the surroundings of Málaga, where Franco lived, and with young and very small crews. In all of these works, the use of new computer editing tools and digital video cameras is characteristic, which made it possible lowering costs and greatly simplifying the post-production.

I am very interested in the digital video format: I discovered it while doing the digitally tricked scenes for *Mari Cookie and the killer Tarantula* and *Lust for Frankenstein*. The digital format means more freedom and money savings. Working on 16mm, sooner or later you are forced to limit the number of shots so as not to spend money with impunity. In video I can take up to 50 shots if I feel like it. (Franco 1999, 190)

It is necessary to take these changes in production into account to analyze the use of superimpositions in *Vampire Blues*, which is very different and

Fig. 2: *Count Dracula* (Jesús Franco, 1969)



abundant when compared to *Count Dracula*. The narrative archetypes are similar and Stoker's characters are recognizable, but the context and situations change entirely. This is the story of Raquel (Rachel Sheppard), a young tourist on the Málaga's beach harassed by a spectral presence: Countess Irina (Analía Ivars), a vampire who manages to lure her to her mansion. After a night of passion between them, Raquel attends a show by Marga (Lina Romay), a clairvoyant who immediately perceives the influence of the countess on Raquel. Marga offers to help Raquel to rid herself of the countess's evil control, leading them to a final showdown in the mansion. The film has a markedly experimental style, where the story is a superficial excuse to display lengthy erotic and dream scenes, with image, sound and music predominating over dialogue and plot. It is a paradigmatic example of the director's digital period, where "he is not happy with breaking down the plot into clichés of cinematographic genres and disconnected plots, but rather tries to subvert the classic narrative process, inserting new channels or adding so much noise that the narration looks transformed into something else" (Mendíbil 2021, 259).

The first superimposition occurs during Raquel's dream, where the figure of Countess Irina appears dancing to her inside a transparent glass vessel. Suddenly, the image of the countess is duplicated and superimposed on the same shot, dancing in the vase, and at the same time sitting on a nearby sofa from where she tries to seduce Raquel (Fig. 3, top). Finally, the superimposed image makes it possible to have Irina full-length in the vase in the same frame and, to the right of the shot, close-ups of her waist (Fig. 3, bottom). The scene lasts about two minutes.

After being warned by Marga of the danger she is running, Raquel

has another dream where a new superimposed image appears: on an extreme close-up of Marga's eye, Irina's mouth is embedded inside her pupil, showing her bloody fangs (Fig. 4). This shot lasts a few seconds and shows the viewer a foreboding, supernatural vision of the character of Marga, a fortune teller capable of predicting the future.

The following superimposition occurs while Marga performs a magical spell in front of a glass cup, where Irina's body can be glimpsed for a few seconds dancing as before in the vessel (Fig. 5). Once again, it is a way of representing the extrasensory clairvoyance of the character for the viewer, although the framing and position of the superimposed image allows us to conclude that the character also perceives it.

When Marga and Raquel go to Irina's mansion to kill her, we see a distorted shot of the countess where her silhouette is multiplied by ten (Fig. 6). Although this digital effect is not that of a classic superimposition, more of an infinite reflection effect, the resulting image superimposes and moves Irina's silhouette ten times, creating a spectral halo of herself around her. It is not clear if this effect is diegetic, that is, apparent to the characters, or extradiegetic, visible only to the viewer.

As we have seen, the ability to easily test and control these tricks with digital editing and not with photochemical laboratories is key to explaining this repeated use of superimposition. Although under this logic a more frequent use could be expected (as occurs in *Lust for Frankenstein* [1998]), we'll see later that it meets a specific criteria. Paradoxically, the final scene of the vampire's death by a stake—here a dildo—does not end in the classic superimposition of shots

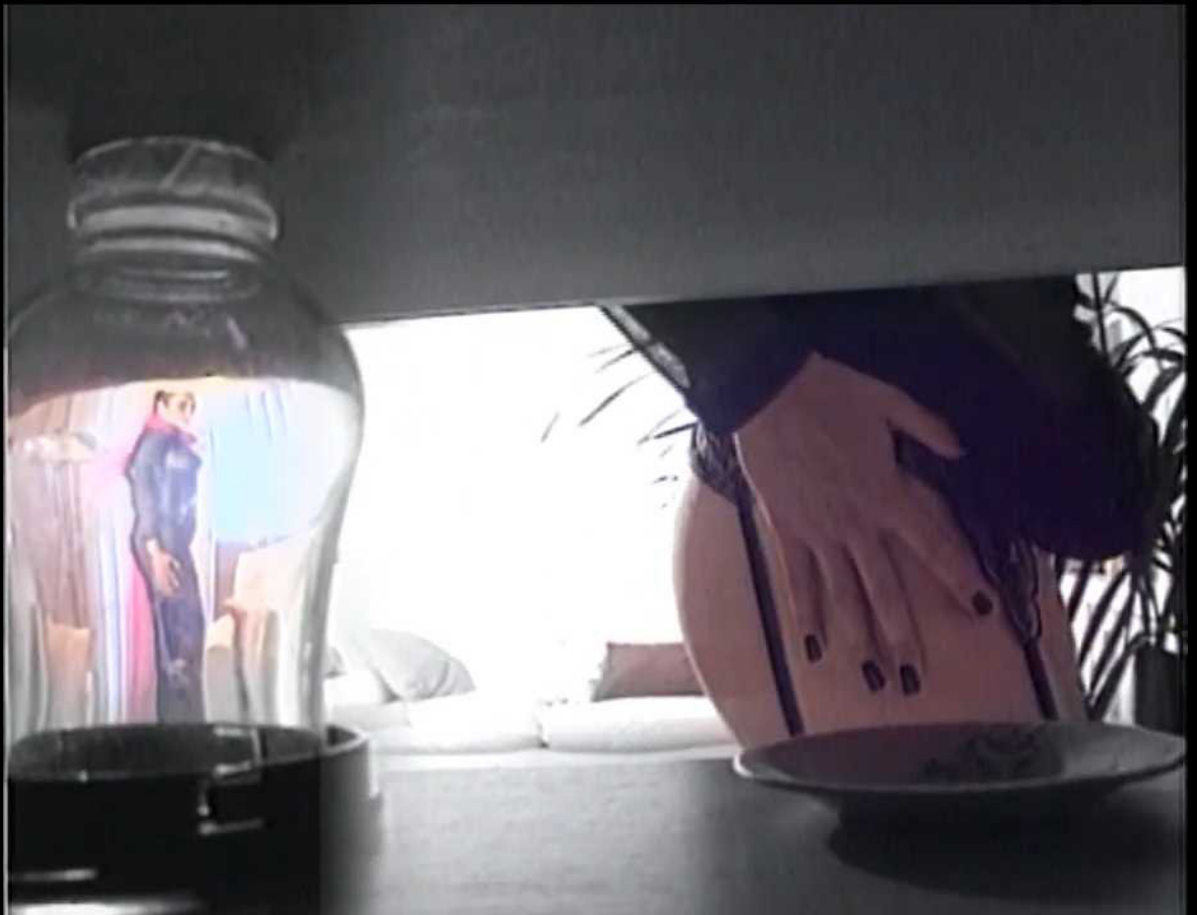


Fig. 3: *Vampire Blues* (Jesús Franco, 1999)



Fig. 4: *Vampire Blues* (Jesús Franco, 1999)

Fig. 5: *Vampire Blues* (Jesús Franco, 1999)



Fig. 6: *Vampire Blues* (Jesús Franco, 1999)

until reaching the skeleton or the dust that Bram Stoker wrote into his novel. In this final scene, the capability to digitally superimpose shots was not a sufficient argument to repeat the cliché, and Franco chose a novel and abstract solution: a color saturation. Throughout the climax sequence, the red tones are extremely saturated by means of a digital control of hue levels, causing a break in the image, which is filled with spots and pixelation. This distortion disappears with Irina's death, showing that her vampiric power is extinguished. An extra-diegetic visual metaphor that replaces the traditional decomposition of the vampire, and incidentally refers to the use of red in *Vampyros Lesbos*. Currently, authors such as Freibart add that with this type of effect, Franco not only underscores a distrust in conventional narration but also "a phantasmic post-punk camp aesthetic that readily lends itself to a queer reading" (2018, 225).

Analogue and digital superimposition in the cinema of Jesús Franco

In 1945 André Bazin saw superimposition as something outdated, made obsolete by the new cinematographic techniques, as he explains in his essay "The Life and Death of Superimposition" in *L'Écran français*. He argued that superimposition, as well as slow motion, negative pictures, or blurring the objective, are cinematographic conventions for representing the fantastic that do not exist in our vision or even in our dreams, and that therefore detract from film's realism. Contrary to what it might seem, because of Bazin's commitment to realism in cinema, what he was concerned with was not so much introducing fantastic, unreal elements into fictional cinema. In this article, Bazin advocates modernizing special effects techniques to avoid mistakes or artifices that

break the pact between the viewer and the screen, making the scene's *fabrication* evident. Specifically, the incongruity that a ghost cannot move in the three dimensions of the set, always appearing superimposed on everything that the camera records. Bazin gives the example of the film *Our Town* (Sam Wood, 1940), where, thanks to a more sophisticated superimposition, the translucent spirit of a woman seems to move between the characters and the set of a kitchen, avoiding the feeling that the ghost does not integrate into the space.

It is interesting that we dwell on this sentence from the aforementioned article: "Superimposition can, in all logic, only suggest the fantastic in a conventional way; it lacks the ability actually to evoke the supernatural" (Bazin 2002). In this sense, Jesús Franco is a director who suggests the fantastic in unconventional ways. He seeks to evoke the supernatural and the fantastic in the clear, with the firm conviction of a magician who rolls up his sleeves to show that he has nothing hidden. It may seem like a contradiction in someone who has directed dozens of fantastic and horror films, but Franco already announced it in an article in *Film Ideal* when he was just a newcomer: "narrative veracity, with its back turned to rhetoric [...] For me it constitutes the basis of cinema, sincerity. Absolute sincerity in the stories and—this is essential—sincerity in the exposition" (Franco 1960, 11). He also pointed out that he had discovered this while watching Luis García Berlanga shoot and that this honesty could be applied to any subject or genre.

The notion of narrative veracity with its back turned to rhetoric is quite evident in *Count Dracula*, a film

that opts for austerity in its staging, despite being a horror film set in the Victorian era. Whether due to lack of means and budget, or by the director's decision given the circumstances, Franco's *Count Dracula* flees from the mannerisms and exuberance of Hammer's horror films. It also flees from the melodrama and romanticism of the Gothic, in search of a rigidity and sobriety that we could call Castilian, in any case a *Castilian Gothic*. The format or aspect ratio is 1.37:1, which was already outdated in its time and was more typical of classic black and white cinema, like Murnau's *Nosferatu* that the filmmaker appreciated so much. From all this we can deduce that Franco wanted to infuse the film with the air of a bygone cinema, with static shots and an extremely simple visual language.

The first superimposition, with the translucent vampires on the shot of the coffins, responds to that obsolete model of technique of which Bazin would not approve (Fig. 1). Although the integration in space is quite convincing, on close inspection the artificial overlap between shots is apparent: the vampires don't walk between the coffins, they move over them, they go through them. But the composition of the frame, with those arches in the background and those cobwebs in the foreground that cloud the sharpness of the image, directly evoke Epstein's decadence in *The Fall of the House of Usher*. This is what Gilles Deleuze called the French school, with directors such as Jean Vigo, René Clair or Abel Gance and their appropriation of German expressionism, with moving light, curves, or the lack of definition of gray tones (1984, 66–86). In this sense, we can affirm that the superimposition faithfully represents the *spectrality* that Bram Stoker pointed to in his novel, but above all it manages to suggest the fantastic in an unconventional way. The main reason is that the focus is not on the visual effect of transparency,

which is barely perceptible, but on the estrangement of the shot as a whole.

The success of superimposition here does not depend on gradually combining two separate shots, as occurs for example in fade transitions, nor on creating a plausible phantom, but on being able to generate a third image with an autonomous meaning. Superimposition is one more element in the play of lights, shadows, curves, textures, depth of field and framing, all of which manages to conjure up an authentic dream-image according to Deleuzian terminology. Specifically, the dream-image that tends towards abstraction where "one uses rich and ornate media, fades, overprints, misframes, complex apparatus movements, special effects, laboratory manipulations" (1986, 84), instead of simple cuts.

In this same category of images are the superimpositions of Countess Irina during Raquel's dreams in *Vampire Blues* (Fig. 3). When Franco digitally superimposes the two shots of Irina, the long shot of the vase and the medium/close-up shot of her body on the sofa, he is creating another dream-image. The scene is not about a body that is duplicated in space, but rather evokes the supernatural and dreamlike perception, through a new set of tricks that lend to abstraction. At the left of the shot, the glass vessel that distorts the light and the vision of Irina's general shot; on the right, the slowed-down movement—or aberrant movement, also typical of Epstein according to Deleuze (1986, 58)—with which the countess performs her erotic dance, and all framed between the diagonal lines of a shelf standing in front of the camera. That is, everything in the shot is connoting unreality, abstraction, and altered states of consciousness. The superimposition is one more element within the *mise en scène*, it is

not the only container of meaning, nor does it need to be interpreted literally. In any case, we should talk about how it alludes to the idea of glass or mirror, which provokes a real and a virtual image, but without defining which is which, without therefore separating wakefulness from sleep, in favor of a total ambiguity.

As we see in these two examples, the technical differences of the process and its materials, an effect created in a photochemical laboratory or in a computer program, do not alter the content of the story. The credibility of the image does not depend on how refined or realistic the technology that produces the superimposition is, because the capacity of the image to represent reality is not even implied. Objectivity does not play any role here; they are scenes loaded with subjectivity on the part of all the narrating instances. That is why we distinguish them as a dream-image that does not intend to emulate the physical world or a specific psychological perception (such as the blurred effect of flashbacks, tricks that pretend to represent the vagueness of memory), only to make indiscernible the real from the imagined.

In a similar vein are the brief superimpositions included in *Vampire Blues* (Figs. 4–5), which try to find a visual metaphor rather than a direct representation of the diegesis. Although we could consider that they define a specific type of a character's perception, the premonition of a seer, they do not refer to any cinematographic convention, but rather visually articulate an abstract thought resulting from the sum of two superimposed images. The shot of the pupil added to the shot of bloody fangs embedded in its center suggests the shocking vision of a future threat. A shot of the seer casting spells over a crystal goblet added to a shot of the vampire superimposed on the

goblet suggests the omen hovering over the vampire because of the spell. The function that Deleuze gives to the dream-image continues to be relevant: "subjected to the condition of attributing the dream to a dreamer and the awareness of the dream (the real) to the spectator" (1986, 85). It would also be opportune to relate these dream-images with the graphic metaphors that are usually found in comics, where these overlapping of distant realities in the same vignette produce very similar meanings. The influence of comics in the cinema of Jesús Franco has been notable and this has been verified by him and by critics (Franco 1999, 161).

On the other hand, a very different situation is observed in the final superimposition of *Count Dracula*, the one that shows the traditional death of the vampire by being pierced by a stake (Fig. 2). We have here a conventional close-up and with a purely demonstrative, scientific function, like the one intended by the falsified photos of spirits from the nineteenth century. The shot is a direct representation of the diegesis, of the peculiar way that Dracula dies after the well-known ritual: in a few seconds his face ends up deteriorating to a fossilized skull. Following the Deleuzian categories, it would be above all a simple image-action, the orderly expression of a changing situation, of a transformation. Paradoxically, despite being the close-up of a face, its affective perception remains in the background. No matter how hard Christopher Lee tries in his interpretation, it is the process of decomposition into a skeleton that predominates as meaning in the shot. In this type of trickery, the superimposition should not be so evident, since it works the more invisible it is to the eyes of the

spectator. The transparency between poorly assembled shots does not appear here in order to represent a ghostly nature or something contrary to the laws of physics, it is a means to hide the cuts between shots as far as possible, to cover up the trick. As far as I am concerned, this technical goal is not achieved. What results from this superimposition of Franco's film—as Bazin pointed out—is an incongruity that fails to evoke the fantastic, breaking the pact with the viewer.

For the vampire ending in *Vampire Blues*, Franco finds a new solution that avoids relying on technology and special effects. It replaces the superimposition, the makeup and the dummies with a color saturation that disappears when its power is extinguished; once again, an example of a dream-image that chooses to suggest the fantastic from an unconventional *mise en scène*. Shortly before that ending, Franco does use a digital superimposition effect that multiplies the countess's image horizontally, filling the screen with overlapping silhouettes of the vampire to represent the intensity of her threat (Fig. 6). It is another case of an original and autonomous image created from the sum of images, in this case repeated, that visually and subjectively express a danger that defies reason. And not by chance, it is the same principle of overexcitation of the senses that Deleuze finds in another work of the French school: Abel Gance's *Napoleon* (*Napoléon*, 1927): "When he superimposes a very large number of superimpositions [...] Gance knows perfectly well that the spectator will not see what is superimposed: the imagination is surpassed, overwhelmed, reaches its limit point" (1984, 75). The effect is achieved through the sensation of excess and immensity, due to the idea that the frame cannot record a force of such magnitude, and not through the orderly and

conventional expression of a fantastic fact manufactured for the occasion. With the image distortions, saturated color, and superimposed imagery of *Vampire Blues*, Franco is underscoring the limitations of classic film language in suggesting the fantastic; just the opposite of what he was trying to do with the final superimposition of *Count Dracula*, shooting, in an orthodox way, a technically poor depiction of a disintegrating vampire.

Conclusions

After comparing the superimpositions of Jesús Franco's *Count Dracula* and *Vampire Blues* and reviewing the previous use of this trickery in other adaptations of Bram Stoker's novel, we can establish two main functions for this trope. The most recurring function is of a technical nature: imperceptibly blending different shots to create the illusion that the vampire breaks down in a single fixed shot. Superimpositions in this category are not part of the diegesis, they are simply a method intended to create an optical illusion, so it should go unnoticed by the viewer. The second function is more of a rhetorical order: to create a transparency that indicates the presence of a ghost or an immaterial being and to generate a rarefaction of the image that evokes the fantastic. These types of superimpositions do form part of the diegesis and are perceived as something supernatural by the characters, while indicating to the viewer that what they are seeing creates a conflict between what is real and what is fantastic.

In the two analyzed cases of Jesús Franco's films, the superimpositions in 35mm are scarce and do not offer optimal results when the function is of a technical nature, as in the final death of the monster in *Count Dracula*. On the other hand, the digitization of the processes allows Franco to

significantly increase the number of superimpositions in *Vampire Blues*, but they are used exclusively for the second function, those of a rhetorical order. Digital superimposition as a technical trick to merge shots and simulate a transformation does not appear in this film.

We understand that André Bazin's opinions regarding the superimposed image in the cinema referred mainly to its technical function, which, due to the technological improvements that were already taking place in its day, was becoming outdated and ineffective. The analysis of superimposition in these two films reinforces Bazin's thesis according to which a careless or poor use of superimposed images can lead to clumsy visual effects, incapable of representing the supernatural and condemned to making the staging obvious to the viewer. Jesús Franco, who, as we have seen, is in tune with Bazin on this point, stops using this technical function in *Vampire Blues*, where we do find several rhetorical superimpositions, which combined with other devices have as their main objective the creation of a fantastic discourse, where reality is confused with specters, dreams, and premonitory

visions.

When continuing to investigate superimpositions in fantastic cinema, it is very important to establish what their function is, whether it is merely technical, a means to achieve an end, or rhetorical, that is, an end in itself. For this, it is useful to consider the objectivity or subjectivity of the narrating instances, as well as the point of view of the scene, or how the diegesis is affected by the superimposition. Regarding the technical process with which to execute the superimpositions, aware of the current domain of digital support and computer-assisted images, we understand that the technical function of superimpositions made in a 35mm laboratory is practically obsolete. To merge or integrate different shots in the same shot there are much more effective digital techniques, if the intention is that the trickery is imperceptible. It would only make sense to resort to these old techniques when the superimposition begins to have a rhetorical function, such as evoking film styles of the past.

See original text at the end of this journal.

- 1/ Unless otherwise indicated, translations of quotes are by the author.
- 2/ Credited under his pseudonym Peter Welbeck.

References

- Bazin, André. 2002. "The Life and Death of Superimposition (1946)." Translated by Bert Cardullo. *Film-Philosophy* 6(1). <https://doi.org/10.3366/film.2002.0001>
- Berriatúa, Luciano. 2009. *Nosferatu*. Valladolid: Currency Red.
- Deleuze, Gilles. 1984. *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine 1*. Translated by Irene Agoff. Barcelona: Paidós.
- _____. 1986. *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine 2*. Translated by Irene Agoff. Barcelona: Paidós.

Derrida, Jacques. 2002. "El cine y sus fantasmas: conversación con Jacques Derrida." Interview by Antoine de Baecque and Thierry Jousse. Translated by Antonio Tudela Sancho. *Desobra [Pensamiento: Arte: Política]* 1: 93–106. <http://hdl.handle.net/10481/34315> [access: November 12, 2022]

Dodson, William. 2018. "Conclusion. Finding Franco: A Quixotic Filmography." In *The Films of Jess Franco*, edited by Antonio Lázaro-Reboll and Ian Olney, 314–36. Detroit: Wayne State University Press.

Elcott, Noam Milgrom. 2016. *Artificial Darkness: An Obscure History of Modern Art and Media*. Chicago: University of Chicago Press.

Franco, Jesús. 1960. "En el cine, sinceridad, honestidad y claridad." *Film Ideal* 46: 11.

_____. 1999. Interview by Jordi Costa. In *Cine fantástico y de terror español 1900–1983*, edited by Carlos Aguilar, 145–90. San Sebastián: Donostia Kultura.

_____. 2009. "Entrevista a Jesús Franco." Interview by Álex Mendíbil. *Vice* 3(9): 38–44.

Freibart, Finley. 2018. "Scream Queens and Queer Dreams: The Politics of Monotony and Zoning Out in Franco's Direct-to-Video Productions." In *The Films of Jess Franco*, edited by Antonio Lázaro-Reboll and Ian Olney, 211–41. Detroit: Wayne State University Press.

Mark, Arthur. 2005. *Una vida dedicada al cine. Recuerdos de un productor*. Valladolid: Consejería de Cultura de Castilla y León.

Mendíbil, Álex. 2021. "El cine digital de Jess Franco (1999-2012): reciclaje y posmodernidad." *Photocinema. Revista científica de cine y fotografía* 23: 251–70. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2021.v23i.12403>

Morgan, Daniel. 2011. "The Afterlife of Superimposition." In *Opening Bazin: Postwar Film Theory and Its Afterlife*, edited by Dudley Andrey and Hervé Joubert-Laurecin, 126–41. New York and Oxford: Oxford University Press.

Natale, Simone. 2012. "A Short History of Superimposition: From Spirit Photography to Early Cinema." In *Early Popular Visual Culture* 10, no. 2 (May): 125–45.

Petit, Alain. 2015. *Jess Franco ou Les prospérités du bis*. La Gacilly: Artus Éditions.

Stoker, Bram. 2019. *Drácula*. London: Penguin Random House UK.

Thrower, Stephen. 2015. *Murderous Passions: The Delirious Cinema of Jesús Franco*. London: Strange Attractor Press.

Tybjerg, Casper. 2016. "Seeing through Spirits: Superimposition, Cognition, and *The Phantom Carriage*." In *Film History* 28(2): 114–41. <https://doi.org/10.2979/filmhistory.28.2.05>

How to quote Mendíbil, Álex. 2022. "Superimpositions and Vampires in Jess Franco's Cinema." *Comparative Cinema*, Vol. X, No. 19, pp. 10-26. DOI: 10.31009/cc.2022.v10.i19.02

Superposiciones y vampiros en el cine de Jess Franco

Dentro del cine fantástico y de terror, la técnica de superposición de imágenes ha jugado desde sus inicios un papel fundamental a la hora de representar lo sobrenatural. En este texto nos centraremos en las adaptaciones de *Drácula* de Bram Stoker y las películas de vampiros, que a partir del *Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922) de Murnau tienen peculiaridades propias en el uso de la superposición como efecto visual. Para ahondar sobre la eficacia y los usos narrativos de la técnica compararemos dos películas que adaptan la novela desde tiempos y perspectivas muy distintas: *Count Dracula* (1969) y *Los blues del vampiro* (*Vampire Blues*, 1999), ambas dirigidas por Jesús “Jess” Franco. Distinguiremos la superposición realizada en 35 mm y la que hoy permite el video digital, y analizaremos las funciones técnicas y retóricas que este recurso desempeña en los niveles narrativos de la historia y el discurso de ambos títulos.

Fecha de recepción: 05/07/2022

Fecha de aceptación: 13/11/2022

Palabras Clave

SUPERPOSICIÓN

DRÁCULA

JESS FRANCO

ANÁLISIS NARRATIVO

ANDRÉ BAZIN

CINE DE TERROR

Álex Mendíbil

amendibil@ucjc.edu

orcid.org/0000-0001-5309-8644

Álex Mendíbil (Gijón, 1973) es doctor en Comunicación Audiovisual por la UCM, investigador y guionista. Sus áreas de interés son el cine de culto, la serie B y el análisis narrativo. Ha publicado varios artículos sobre Jesús Franco y actualmente imparte clases en la Universidad Camilo José Cela y trabaja con Filmoteca Española en la programación de “Sala:B”. Es además autor de varios libros sobre cine y televisión.

Vampiros y espectros en el cine

Cuando Bram Stoker escribió *Drácula* en 1897, los cuentos de fantasmas habían dejado de ser una novedad en la ficción romántica y gótica, especialmente en Inglaterra. La fiebre espiritista se había extendido por las principales capitales europeas y norteamericanas, acabando por convertirse en un espectáculo teatral a medio camino entre el circo y la atracción de feria. Drácula no era un fantasma, era un no-muerto, una criatura sin alma, y Stoker se preocupó de darle una mitología propia que lo diferenciara de los populares espíritus, tomando como modelo algunas leyendas del folclore transilvano. Aun así, en su novela se encuentran algunos pasajes donde la imaginería fantasmal asoma puntualmente. Uno es la aparición de las tres vampiras del castillo de Drácula. Stoker introduce así a estos personajes: “El polvo bailaba cada vez más rápido y los rayos lunares parecieron estremecerse al pasar junto a mí en dirección a la masa de oscuridad que había más allá. Siguieron juntándose hasta que parecieron concretarse en vagas formas fantasmales. [...] Las formas fantasmales que se estaban materializando gradualmente a partir de los rayos lunares, eran las de aquellas espectrales mujeres a las que estaba condenado” (Stoker 2007, 58).

El segundo momento de evidencia espectral llega con la muerte de Drácula a manos de Van Helsing, que le atraviesa el corazón con una estaca como manda la leyenda: “Fue como un milagro; ante nuestros ojos, y en un respiro todo el cuerpo se deshizo en polvo y desapareció de nuestra vista. Mientras viva, me alegrará recordar que incluso en aquel momento de disolución final apareció en su rostro una expresión de paz como jamás hubiera imaginado que pudiera llegar a ver” (Stoker 2007, 391).

En ambas escenas, cruciales para la historia, tiene lugar un efecto fantasmático, un cambio de estado de la materia que ocurre ante los ojos sorprendidos y despiertos de varios testigos. Transformaciones que desafían las leyes de la física y son una poderosa imagen literaria, típica entonces de los cuentos de fantasmas, las fotografías de médiums y los espectáculos de espiritismo.

Un año antes de la publicación de *Drácula*, Méliès ya experimentaba con estas figuras fantasmáticas en películas como *Le manoir du diable* (1896), donde un esqueleto se transforma en murciélago y este en un hombre con capa negra. El truco de Méliès se conoce como *stop-trick*, el básico corte de cámara por el cual creaba la ilusión de continuidad entre dos planos diferentes, donde algo aparecía o desaparecía. No son pocos los expertos que relacionan estos primeros intentos de cine fantástico con la fotografía espiritista o “fotografía extraordinaria”, como se denominaba en uno de los primeros libros sobre fotografía: *History of the Kinetograph, Kinetoscope and Kinetophonograph*, publicado en 1895 (Natale 2012, 126). Al superponer dos negativos con cierta destreza se provocaba la sensación de que las figuras superpuestas eran traslúcidas, como históricamente se había representado a los espíritus. Debido a la garantía de autenticidad que entonces ofrecía la fotografía, se daba la paradoja de que las fotos trucadas mediante superposición eran presentadas como pruebas, certificados visuales de que el suceso sobrenatural había tenido lugar, como indica Natale. El propio Méliès aplicaría la técnica de la superposición poco después en *Évocation spirite* (1899), donde el cineasta interpretaba en clave cómica a un ilusionista que hacía aparecer de la nada a un demonio y una mujer. El

aragonés Segundo de Chomón, como director del departamento de trucos en la productora Pathé (Elcott 2016, 119), llevaría la técnica más allá en *La casa encantada* (*La maison ensorcelée*, 1906), desarrollando su característica comedia fantástica y combinando con maestría superposiciones de fantasmas, fuegos fatuos y un gran demonio, con *stop motion* o “paso a manivela”, y otros trucos tan primitivos como eficaces.

En los casos de Méliès o Chomón, la superposición de imágenes forma parte de un juego de ilusionismo, no es una acción ligada a la trama, sino que sirve para asombrar y maravillar al espectador con efectos visuales insólitos. Chomón incluiría en cambio superposiciones integradas narrativamente, diegéticas, en el film de Ferdinand Zecca *Vie et Passion de N.S Jésus-Christ* (1907), donde las apariciones y desapariciones de los ángeles y la Virgen ante los pastores se resuelven mediante una lenta superposición que indica su naturaleza angélica e incorpórea. Como reconocía el crítico y teórico Ricciotto Canudo en su ensayo *Réflexions sur le septième art* de 1923, la superposición “permite lo extraordinario y tiene la llamativa capacidad de representar la inmaterialidad” (Morgan 2011, 129).¹

Hasta aquí no nos alejamos del ámbito de las fotografías espiritistas y de la imaginería cristiana. Un uso de la superposición más propio de la fantasía o la ciencia ficción aparece en *Les invisibles* (1905) de Gaston Velle, con Segundo de Chomón como director de fotografía que vuelve invisibles a unos ladrones mediante esta técnica. La transparencia de las figuras era de nuevo aprovechada narrativamente para mostrar el proceso hacia la invisibilidad. Si bien la tecnología se fue mejorando con los años y se consiguió atenuar la transparencia al sobreimpresionar negativos, en *La*

carreta fantasma (*Körkarlen*), de 1921, el director Victor Sjöström utilizó el efecto típico de la transparencia para representar a unos empleados de la Muerte y su carromato, así como a las almas que han de recoger durante sus periplos nocturnos. Es entonces cuando, como decía Derrida, el cine pone en escena “la fantasmalidad, casi frontalmente, por cierto, como una tradición del cine fantástico, las películas de vampiros, o de aparecidos, algunas obras de Hitchcock...” (2002, 97).

En aquella época, la controvertida adaptación “no oficial” de la novela de Bram Stoker, el *Nosferatu* de Murnau (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922), se anunció como “un film erótico, ocultista, espiritista y metafísico” (Berriatúa 2009, 9). Albin Grau, ocultista, productor e ideólogo del proyecto, reinterpreto al vampiro de Stoker bajo estos principios y su idea de *Nosferatu* era más bien “un cuerpo astral sin conciencia, separado del cuerpo físico y con un cuerpo etérico inestable tomado de sus víctimas” (Berriatúa 2009, 67). A pesar de que Murnau parecía haber estudiado a fondo *La carreta fantasma*, optó en cambio por una puesta en escena bastante más naturalista, libre de los viejos trucos de Méliès, Chomón o Sjöström, y enfocada a manifestar con simples juegos de luces y sombras la amenaza sobrenatural del vampiro. Se eliminaron los personajes de las tres vampiras y escenas complejas como las transformaciones en murciélago. No obstante, Murnau utilizó trucos fotográficos en momentos muy importantes de su película. Cuando el carruaje de *Nosferatu* se acerca al castillo y parece cruzar hacia otra realidad, se revela el plano en negativo. Ya en el clímax de la película, cuando la luz destruye a *Nosferatu*, Murnau hace una breve superposición de imágenes para convertir al vampiro en un cuerpo

traslúcido y finalmente en un rastro de humo blanco.

La versión de Tod Browning para Universal de 1931 prescindió de superposiciones de este tipo, aunque recuperó de la novela a las tres vampiras y las transformaciones del conde a murciélago. La solución de Browning para representar esas escenas fantásticas eligió el camino más sobrio, con recursos como el fuera de campo y el plano/contraplano. Curiosamente, la versión para el mercado español, dirigida al mismo tiempo por George Melford, sí usa muy sutilmente la superposición para sugerir que Drácula se materializa a partir de la niebla que sale del ataúd.

Será Carl Theodor Dreyer quien, aunando las sombras de *Nosferatu* y las superposiciones de *La carreta fantasma*, consiga en *Vampyr* (1932) un plano icónico que se repetirá una y otra vez en las posteriores adaptaciones del mito: la muerte de la vieja vampira. Cuando el sirviente la encuentra durmiendo en su ataúd y le clava la estaca en el pecho, una superposición de planos muestra cómo el cuerpo de la vampira se convierte en un esqueleto. A partir de Dreyer este recurso dejará de considerarse un efectismo de baja categoría y entrará a formar parte de la imaginería clásica del cine vampírico; con pocas variaciones narrativas, aunque sí técnicas, a lo largo de los tiempos.

En *La mansión de Drácula* (*House of Dracula*, Erle C. Kenton, 1945), una superposición convertía al Drácula interpretado por John Carradine en un cuerpo carnoso –aparentemente dibujado– y luego en un esqueleto. Las transformaciones a murciélago se resolvían mediante animaciones, un efecto bastante habitual en las producciones de entonces de la Universal. En la mexicana *El vampiro* de Fernando Méndez (1957), Eloísa, una víctima del conde Karol de Lavud,

se transforma en esqueleto mediante superposición, al acabar con el vampiro atravesado por la estaca de rigor. En Italia, el vampiro empalado de *La strage dei vampiri* (Roberto Mauri, 1962) envejecía fugazmente y se convertía en esqueleto a través de una poco afinada superposición. En el primer *Drácula* en color de la Hammer (1958), Terence Fisher prescindió de la superposición al convertir a Christopher Lee en un cadáver polvoriento mediante diferentes planos en paralelo. Sin embargo, la Hammer hizo buen uso de este truco en *El poder de la sangre de Drácula* (*Taste the Blood of Dracula*, Peter Sasdy, 1970), *Drácula 73* (*Dracula A.D. 1972*, Alan Gibson, 1972), o la extensa cadena de superposiciones de *Los ritos satánicos de Drácula* (*The Satanic Rites of Dracula*, Alan Gibson, 1973). Incluso en revisiones urbanas y modernizadas de la novela de Stoker como *Drácula negro* (*Blacula*, 1972), la *blaxploitation* de William Crain, el conde se descompondrá por la vía de truculentas superposiciones al estilo clásico. También el Drácula interpretado por Paul Naschy en *El gran amor del conde Drácula* (Javier Aguirre, 1973) muere poco a poco entre fundidos de su rostro descompuesto y planos del amanecer, una curiosa novedad en términos de montaje si la comparamos con las demás.

Entre *Nosferatu* y *El gran amor del conde Drácula* pasan más de cincuenta años, pero las muertes del vampiro mantienen el mismo relato. El empleo de la superposición en estas películas, a pesar de la evolución de los medios y soportes (blanco y negro, color, emulsiones, revelado...), representa una y otra vez la misma idea: que la cámara registre sin cortes el hecho fantástico para dar a la escena garantía de verosimilitud, como si de una prueba científica se tratase. El énfasis está en que el ojo no vea truco alguno, que el público no

perciba el cambio de plano. Pero por muy virtuosa que fuera la realización del efecto, la superposición creaba un enrarecimiento en la imagen que no solía favorecer la diégesis ni el ansiado realismo.

De cualquier manera, a lo largo de ese medio siglo, la superposición acaba por convertirse en un recurso familiar dentro del cine fantástico. Incluso en un tópico ineludible en escenas tan icónicas como la muerte del vampiro, la transformación del hombre lobo, o la del doctor Jekyll en Mr. Hyde. Para ahondar en la cuestión, compararemos las superposiciones de dos películas muy diferentes entre sí, alejadas por modos de producción, presupuestos y técnica cinematográfica, de décadas bien distantes, pero dirigidas por la misma persona: Jesús “Jess” Franco (1930–2013). Se trata de dos de sus adaptaciones del personaje de Bram Stoker, la primera y más clásica *Count Dracula* de 1969, y la muy heterodoxa *Los blues del vampiro (Vampire Blues)* de 1999.

El conde Drácula

La primera adaptación que el director madrileño hace del personaje de Stoker se plantea desde el principio como una adaptación fidedigna de la novela, a propuesta del productor británico Harry Alan Towers; después de haber trabajado con Franco en *Fu Manchú y el beso de la muerte (The Blood of Fu Manchu, 1967)*, *El castillo de Fu-Manchu (The Castle of Fu Manchu, 1968)* y *El proceso de las brujas (The Bloody Judge, 1969)*, todas protagonizadas por Christopher Lee: “Era una película de encargo. No quería hacer una película de Jess Franco sino seguir precisamente la novela victoriana titulada *Drácula* escrita por Bram Stoker. Algunas ideas que me permití sugerir, como rodar en blanco y negro o conservar la estructura epistolar de la novela,

fueron rechazadas violentamente por los productores.” (Petit 2015, 515)

La producción se inicia en otoño de 1969 y corre a cargo de la compañía de Towers, Towers of London, en colaboración con Arturo Marcos y Fénix Films por la parte española, Corona Filmproduktion de Alemania y Filmar de Italia. Fue rodada casi en su totalidad en Barcelona con equipos, técnicos y laboratorios españoles, aunque Marcos admite que no se invirtió el dinero necesario (Marcos 2005, 110). Las películas de la Hammer, por ejemplo, contaban en comparación con holgado presupuesto y medios, aunque para Jesús Franco esta era una película de una dimensión importante, acostumbrado a trabajar ya entonces con medios extremadamente precarios. De cualquier forma, a Franco no le interesaban las grandes producciones ni las películas dirigidas por Fisher para la Hammer: “no se puede comparar *Drácula* de Terence Fisher con la de Tod Browning. Creo que la razón es que nadie en la Hammer ama realmente este tipo de film. Son puros técnicos sin interés personal en el cine de terror” (Thrower 2015, 218). Aseguraba en cambio sentirse más influenciado por el *Nosferatu* de Murnau, las primeras películas de Fritz Lang, *Vampyr* de Dreyer o *La caída de la casa Usher (La chute de la maison Usher, 1928)* de Epstein, así como las series B de la Universal de los años 50.

Jesús Franco, con guion adaptado por Towers², recupera ciertamente frases literales de la novela y situaciones que habían sido omitidas en anteriores versiones por su violencia o por resultar ambiguas acerca de la sexualidad del conde. Además, reproduce esos dos momentos “fantasmales” que mencionábamos al principio de este texto: la aparición de las tres vampiras y la muerte de Drácula, ambos mediante la técnica de la superposición. En el primer caso, las

formas fantasmales que gradualmente se materializan se resuelven con una sutil transparencia que pasa casi desapercibida. Las tres figuras salen del ataúd y avanzan lentamente hacia Harker (Fred Williams), que se encuentra inconsciente en el suelo. La escena se compone de dos planos: un plano medio lateral de los ataúdes, donde asoma la primera vampira superpuesta (Fig. 1, arriba), y un segundo plano general más angular donde las tres se desplazan desde los ataúdes hasta al cuerpo de su presa (Fig. 1, medio). Una vez junto a él, la transparencia termina y las mujeres adquieren la solidez de un cuerpo físico (Fig. 1, abajo). La superposición de los planos de los ataúdes y los planos de las vampiras dura apenas cuarenta segundos, pero consigue generar esa sensación irreal y fantasmática inherente al género. Cabe señalar también la contribución de la música de Bruno Nicolai y la fotografía de Manuel Merino para alcanzar tal efecto. Se trata de un plano de representación directa, que no está mediado por ningún narrador diegético subjetivo, ya que el protagonista, en este caso Harker, permanece inconsciente.

En la escena de la muerte de Drácula (Christopher Lee), Franco utiliza también la superposición para representar la conocida corrupción del vampiro, no muy diferente de las que hacía la Hammer entonces. Se superponen varios primeros planos del rostro de Lee en distintas fases de envejecimiento y de un cadáver en progresivos estados de descomposición y, sobre todo ello, planos de fuego (Fig. 2). Uno de los actores, Jack Taylor, se encargó de hacer los distintos muñecos. Nada que ver con el final de *Nosferatu* o con el que sobriamente describía la novela. Es obvio que el resultado dista mucho de lo verosímil y descubre además la

pobreza de medios que el productor reconocía. Esta vez, ni la música ni la interpretación de Lee consiguen evitar que el foco de la escena recaiga sobre el muñeco que simula el cadáver o las superposiciones que se funden entre ellas para mostrar la putrefacción. En este caso, la superposición sí es percibida por los protagonistas de la escena, que reaccionan ante ella con horror e incredulidad.

Para Jesús Franco los laboratorios de fotoquímico suponían un gasto de tiempo y dinero que restringía su libertad (Franco 1999, 190). Por ello es raro encontrar superposiciones complejas en sus películas, exceptuando el caso de algunos números musicales de *La reina del Tabarín* (1960), un filme de mayor presupuesto donde Franco reemplazaba a otro director y se tuvo que adaptar al plan de rodaje original. Acostumbrado a presupuestos muy bajos, prefería controlar él mismo todas las fases de la producción, siguiendo a su manera el método de Orson Welles, con quien trabajó dos años a mediados de los 60 y que se convirtió en uno de sus mentores (Franco 2009, 44). Uno de los proyectos que Welles dejó inacabados fue la adaptación de *Don Quijote*, película que Franco remontó en 1992 a instancias de la Expo de Sevilla. Hablando de la manipulación de la imagen que Welles deseaba hacer en su día, Franco afirmaba que “cuando se trata de superposiciones o cosas por el estilo, hacerlo en un laboratorio de 35 mm cuesta una fortuna y él nunca hubiera tenido esa fortuna” (Petit 2015, 138). En *Don Quijote de Orson Welles* Franco pudo contar por vez primera con sistemas de edición no lineal, una tecnología de montaje que facilitó estos procesos tan costosos que antes quedaban en manos exclusivamente de los laboratorios. Las nuevas tecnologías

fueron a partir de entonces decisivas en su empleo de la superposición y otros trucajes.

Los blues del vampiro

Tras la experiencia de *El conde Drácula*, Jesús Franco volvió al personaje del vampiro en múltiples ocasiones, pero ahora con adaptaciones personales y heterodoxas como *Las vampiras* (*Vampyros Lesbos*, 1970), origen de esta nueva y libérrima revisión titulada *Los blues del vampiro*. Libre como adaptación literaria y libre como producción de video al margen de los circuitos convencionales, producida por unos fans del director convertidos a productores independientes: Kevin Collins, Hugh Gallagher y Peter J. Evanko (Dodson 2018, 326). *Los blues del vampiro* sería la cuarta producción de este tándem semiprofesional que consiguió levantar doce pequeñas películas entre 1997 y 2005, todas rodadas en los alrededores de Málaga, donde residía Franco, y con equipos jóvenes y muy reducidos. En todas ellas es característico el uso de nuevas herramientas de edición por ordenador y cámaras de video digital, que permitían abaratar costes y simplificar mucho los procesos de postproducción.

Me interesa muchísimo el formato de video digital: lo descubrí al hacer las escenas con trucaje digital de *Mari Cookie and the Killer Tarantula* y *Lust for Frankenstein*. El formato digital supone más libertad y ahorro de pasta. Trabajando en 16 mm, tarde o temprano te ves obligado a limitar el número de tomas para no gastar el dinero impunemente. En video puedo hacer hasta 50 tomas, si me apetece. (Franco 1999, 190)

Es necesario tener en cuenta estos cambios en la producción para analizar el uso de las superposiciones en *Los blues del vampiro*, muy diferente y abundante si lo comparamos con

El conde Drácula. Los arquetipos narrativos son similares en ambas películas y se reconocen los personajes de Stoker, pero cambian enteramente el contexto y las situaciones. Se cuenta la historia de Raquel (Rachel Sheppard), una joven turista en la playa de Málaga acosada por una presencia espectral: la condesa Irina (Analía Ivars), una vampira que consigue atraerla hasta su mansión. Tras una noche de pasión entre ellas, Raquel acude a un espectáculo de Marga (Lina Romay), una clarividente que enseguida percibe el influjo de la condesa sobre Raquel. Marga le ofrece ayuda para deshacerse de ese control maligno, conduciéndolas a un enfrentamiento final en la mansión. La película tiene un marcado estilo experimental, donde el relato es una excusa somera para desplegar escenas eróticas y oníricas de larga duración, predominando imagen, sonido y música sobre el diálogo y la trama. Es un ejemplo paradigmático de la etapa digital del director, donde “no se contenta con desmenuzar la trama en clichés de géneros cinematográficos y tramas desconectadas, sino que pretende subvertir el proceso narrativo clásico, intercalando nuevos canales o añadiendo tanto ruido que la narración se ve transformada en otra cosa” (Mendíbil 2021, 259).

La primera superposición ocurre durante un sueño de Raquel, donde la figura de la condesa Irina se le aparece bailando dentro de una vasija de cristal transparente. De pronto, la imagen de la condesa se duplica y se superpone en el mismo plano, bailando en la vasija, y a la vez sentada en un sofá próximo desde donde intenta seducir a Raquel (Fig. 3, arriba). Finalmente, la imagen superpuesta permite tener en el mismo encuadre a Irina de cuerpo entero en la vasija y, a la derecha del plano, primeros planos de su cintura (Fig. 3, abajo). La escena dura alrededor

de dos minutos.

Tras ser advertida por Marga del peligro que corre, Raquel tiene otro sueño donde surge una nueva imagen superpuesta: sobre un primerísimo primer plano del ojo de Marga, dentro de su pupila se incrusta la boca de Irina, mostrando sus colmillos ensangrentados (Fig. 4). Este plano dura unos pocos segundos y sirve para mostrar al espectador un presentimiento, la visión sobrenatural del personaje de Marga, una pitonisa capaz de predecir el futuro.

La siguiente superposición ocurre mientras Marga efectúa un conjuro mágico ante una copa de cristal, donde se vislumbra durante unos segundos el cuerpo de Irina bailando como antes en la vasija (Fig. 5). De nuevo se trata de una forma de representar para el espectador la videncia extrasensorial, aunque el encuadre y la posición de la imagen superpuesta permiten concluir que el personaje también la percibe.

Cuando Marga y Raquel acuden a la mansión de Irina para acabar con ella, vemos un plano de la condesa distorsionado donde su silueta se multiplica por diez (Fig. 6). Aunque este efecto digital no es el de una superposición clásica, más bien un efecto de reflejo infinito, la imagen resultante superpone y desplaza la silueta de Irina una decena de veces, creando a su alrededor un halo espectral de sí misma. No queda claro si este efecto es diegético, aparente para los personajes, o extradiegético, visible solo para el espectador.

Como hemos visto, la capacidad para probar y controlar fácilmente estos trucajes con la edición digital y no con los laboratorios de fotoquímico es clave para explicar este uso reiterado de la superposición. Aunque bajo esta lógica cabría esperar un empleo más frecuente (como ocurre en *Lust for Frankenstein* [1998]), comprobaremos a continuación que

se ajusta a un criterio específico. Paradójicamente, la escena final de la muerte del vampiro por una estaca –aquí un consolador– no desemboca en la clásica superposición de planos hasta llegar al esqueleto o el polvo que describía Bram Stoker. En esta escena final, la facilidad para superponer planos digitalmente no fue un argumento suficiente para repetir el cliché, y Franco optó por una solución novedosa y abstracta: una saturación del color. Durante toda la secuencia del clímax, los tonos rojos se encuentran saturadísimos por medio de un control digital de niveles de color, provocando una rotura en la imagen, que se llena de manchas y se *pixela*. Esta distorsión desaparece con la muerte de Irina, demostrando que su poder vampírico se extingue. Una metáfora visual extradiegética que sustituye la tradicional descomposición del vampiro, y de paso remite al uso del rojo en *Las vampiras*. Actualmente, autores como Freibart añaden que con este tipo de efectos Franco no solo subraya una desconfianza en la narración convencional sino “una estética camp post-punk fantasmática que fácilmente se presta a una lectura *queer*” (2018, 225).

Superposición analógica y digital en el cine de Jesús Franco

En 1945 André Bazin veía la superposición como algo caduco, obsoleto por las nuevas técnicas cinematográficas, como explica en su ensayo “Vie et mort de la surimpression” en *L'Écran français*. Aseguraba que recursos como este, o la cámara lenta, el negativo, o emborronar el objetivo (*blur*), son convenciones cinematográficas para representar lo fantástico que no existen en nuestra visión ni siquiera en nuestros sueños, y que por tanto restan realismo a la película. Contrariamente a lo que pudiera parecer, por el compromiso de

Bazin con el realismo cinematográfico, lo que le preocupa no es tanto la introducción de elementos fantásticos, irrealistas, en el cine de ficción. En este artículo Bazin aboga por modernizar las técnicas de efectos especiales para evitar fallos o artificios que rompan el pacto entre el espectador y la pantalla, haciendo evidente la fabricación de la escena. En concreto, la incongruencia de que un fantasma no pueda moverse en las tres dimensiones del plano, apareciendo siempre superpuesto a todo lo que la cámara registra. Pone Bazin el ejemplo de la película *Sinfonía de la vida* (*Our Town*, Sam Wood, 1940), donde, gracias a una superposición más sofisticada, el espíritu traslúcido de una mujer parece moverse entre los personajes y el decorado de una cocina, evitando la sensación de que el fantasma no se integra en el espacio.

Es interesante que nos detengamos sobre esta frase del citado artículo: “La superposición solo puede, lógicamente, sugerir lo fantástico de una manera convencional, carece de la habilidad de evocar realmente lo sobrenatural” (Bazin 2002). En este sentido, Jesús Franco es un director que sugiere lo fantástico de maneras no convencionales. Busca evocar lo sobrenatural y lo fantástico a las claras, con la firme convicción de un mago que se remanga para demostrar que no tiene nada escondido. Puede parecer un contrasentido en alguien que ha dirigido decenas de películas de género fantástico y de terror, pero Franco lo anunciaba ya en un artículo de *Film Ideal* cuando apenas era un recién llegado: “la veracidad narrativa, de espaldas a la retórica [...] para mí constituye la base del cine, la sinceridad. Sinceridad absoluta en las historias y –esto es fundamental– sinceridad en la exposición” (Franco 1960, 11). Apuntaba además que esto lo había descubierto viendo rodar a Luis García Berlanga y que esa honestidad

se podía aplicar a cualquier tema o género.

La veracidad narrativa de espaldas a la retórica es bastante evidente en *El conde Drácula*, una película que apuesta por la austeridad en la puesta en escena, a pesar de ser una película de terror situada en época victoriana. Sea por falta de medios y de presupuesto, o por decisión del director ante las circunstancias, el *Drácula* de Franco huye del amaneramiento y la exuberancia de las películas de terror de la Hammer. También huye del melodrama y el romanticismo del gótico, en busca de una rigidez y una sobriedad que podríamos denominar castellanitas, en todo caso un *gótico castellano*. El formato o relación de aspecto es 1.37:1, que ya estaba desfasado en su época y era más propio del cine clásico en blanco y negro, del *Nosferatu* de Murnau que tanto apreciaba el director. De todo ello podemos deducir que Franco quiso insuflar a la película aires de un cine pretérito, con planos estáticos y un lenguaje visual extremadamente sencillo.

La primera superposición, con las vampiras traslúcidas sobre el plano de los ataúdes, responde a ese modelo obsoleto de la técnica que Bazin no aprobaría (Fig. 1). Aunque la integración en el espacio es bastante convincente, en una inspección minuciosa se aprecia la superposición artificial entre planos: las vampiras no caminan entre los ataúdes, se mueven *sobre* ellos, los traspasan. Pero la composición del encuadre, con esos arcos al fondo y esas telarañas en primer término que enturbian la nitidez de la imagen, evocan directamente la decadencia de Epstein en *La caída de la casa Usher*. Es lo que Gilles Deleuze denominaba la escuela francesa, con directores como Jean Vigo, René Clair o Abel Gance y su apropiación del expresionismo alemán, con la luz en movimiento, las

curvas o la indefinición de los tonos grises (1984, 66–86). En este sentido, sí podemos afirmar que la superposición representa fielmente la *espectralidad* que apuntaba Bram Stoker en su novela, pero sobre todo consigue sugerir lo fantástico de una manera no convencional. La razón principal es que el foco no está puesto en el efecto visual de la transparencia, que apenas se percibe, sino en el extrañamiento del plano en su conjunto.

El éxito de la superposición no depende aquí de combinar gradualmente dos planos separados, como ocurre por ejemplo en las transiciones por fundido, ni tampoco de crear un fantasma verosímil, sino de ser capaz de generar una tercera imagen con un significado autónomo. La superposición es un elemento más en el juego de luces, sombras, curvas, texturas, profundidad de campo y encuadre, todo ello consigue conjurar una auténtica imagen-sueño según la terminología deleuziana. En concreto, la imagen-sueño que tiende hacia la abstracción donde “uno utiliza medios ricos y recargados, fundidos, sobreimpresiones, desencuadres, movimientos complejos de aparato, efectos especiales, manipulaciones de laboratorio” (1986, 84), en vez de cortes básicos de montaje.

En esta misma categoría de imágenes se encuentran las superposiciones de la condesa Irina durante los sueños de Raquel en *Los blues del vampiro* (Fig. 3). Cuando Franco superpone digitalmente los dos planos de Irina, el plano general de la vasija y el plano medio/primer plano de su cuerpo en el sofá, está creando otra imagen-sueño. La escena no trata sobre un cuerpo que se duplica en el espacio, sino que evoca lo sobrenatural y la percepción onírica, mediante un nuevo conjunto de recursos que tienden a la abstracción. A la izquierda del plano, la vasija de

cristal que deforma la luz y la visión del plano general de Irina; a la derecha, el movimiento ralentizado –o movimiento aberrante, típico también de Epstein según Deleuze (1986, 58)– con el que la condesa efectúa su danza erótica, y todo ello enmarcado entre las franjas diagonales de una estantería tras la que se coloca la cámara. Es decir, todo en el plano está connotando irrealidad, abstracción y estados alterados de la conciencia. La superposición es un elemento más dentro de la puesta en escena, no es el contenedor único del significado, ni requiere ser interpretado literalmente. Deberíamos hablar en todo caso de cómo alude a la idea del cristal o el espejo, que provoca una imagen real y una virtual, pero sin especificar en este caso cuál es cuál, sin separar por tanto la vigilia del sueño, a favor de una ambigüedad total.

Como vemos en estos dos ejemplos de sobreimpresiones, las diferencias técnicas del proceso y sus soportes, el efecto creado en un laboratorio de fotoquímico o en un programa informático sobre un archivo digital, no alteran el rol que estas superposiciones juegan en el relato. La verosimilitud de la imagen no depende de lo sofisticada o realista que sea la tecnología que produce la superposición, porque ni siquiera está implícita la capacidad de la imagen para representar con garantías la realidad. La objetividad no juega aquí ningún papel, son escenas cargadas de subjetividad por parte de todas las instancias narradoras. Por eso las distinguimos como una imagen-sueño que no pretende emular el mundo físico ni tampoco una percepción psicológica concreta (como el *blur* o el efecto borroso de los *flashbacks*, trucajes que pretenden representar la indefinición de la memoria), tan solo volver indiscernible lo real de lo imaginado.

En una línea similar se encuentran las breves superposiciones que incluye *Los blues del vampiro* (Figs. 4–5), que intentan encontrar una metáfora visual más que una representación directa de la diégesis. Aunque sí podríamos considerar que relatan un tipo de percepción concreto de un personaje, la premonición de una vidente, no remiten a ninguna convención cinematográfica, sino que articulan visualmente un pensamiento abstracto resultante de la suma de dos imágenes superpuestas. Plano de la pupila sumado a plano de colmillos sangrientos incrustados en su centro sugiere la visión impactante de una amenaza futura. Plano de la vidente haciendo conjuros sobre una copa de cristal sumado a plano de la vampira superpuesto en la copa sugiere el presagio que se cierne sobre la vampira a causa del hechizo. Sigue siendo relevante la función que Deleuze da a la imagen-sueño: “sometida a la condición de atribuir el sueño a un soñante y la conciencia del sueño (lo real) al espectador” (1986, 85). Sería oportuno relacionar también estas imágenes-sueño con las metáforas gráficas que acostumbran a encontrarse en los cómics, donde estas superposiciones de realidades distantes en una misma viñeta producen significados muy semejantes. La influencia de los cómics en el cine de Jesús Franco ha sido notable y así lo han constatado él y también la crítica (Franco 1999, 161).

Por otro lado, se observa una situación muy diferente en la superposición final de *El conde Drácula*, la que muestra la tradicional muerte del vampiro al ser atravesado por una estaca (Fig. 2). Estamos aquí ante un primer plano convencional y con una función puramente demostrativa, científica, como la que pretendían las fotos falsificadas de espíritus del XIX. El plano es

una representación directa de la diégesis, de la peculiar manera que tiene Drácula de morir tras el conocido ritual: en pocos segundos su rostro acaba deteriorándose hasta convertirse en un cráneo fosilizado. Siguiendo las categorías deleuzianas sería ante todo una simple imagen-acción, la expresión ordenada de una situación cambiante, de una transformación. Paradójicamente, a pesar de ser el primer plano de un rostro, la percepción afectiva del mismo queda en un segundo plano; por mucho que Christopher Lee se esfuerce en su interpretación, es el proceso de descomposición en esqueleto lo que predomina como significado en el plano. En este sentido la superposición no interesa que sea tan evidente, ya que funciona cuanto más invisible resulta a ojos del espectador. La transparencia entre planos mal ensamblados no surge aquí con el fin de representar una naturaleza fantasmal o una imaginación ajena a las leyes de la física, es un medio para disimular en lo posible los cortes de plano, para tapar el truco. En mi opinión, este objetivo técnico no se logra. Lo que resulta de esta superposición de la película de Franco es –como apuntaba Bazin– una incongruencia que fracasa al evocar lo fantástico, rompiendo el pacto con el espectador.

Para el final de la vampira en *Los blues del vampiro*, Franco encuentra una solución nueva que evita depender de la tecnología y los efectos especiales. Sustituye la superposición, los maquillajes y los muñecos por una saturación de color que desaparece cuando su poder se extingue. De nuevo, un ejemplo de imagen-sueño que opta por sugerir lo fantástico desde una puesta en escena no convencional. Poco antes de ese final, sí utiliza un efecto de superposición digital que multiplica la imagen de la condesa

horizontalmente, llenando la pantalla de siluetas superpuestas de la vampira para representar la intensidad de su amenaza (Fig. 6). Es otro caso de imagen original y autónoma creada a partir de la suma de imágenes, en este caso repetidas, que expresan de manera visual y subjetiva un peligro que desafía la razón. Y no por casualidad, es el mismo principio de sobreexcitación de los sentidos que Deleuze encuentra en otra obra de la escuela francesa: el *Napoleón* (*Napoléon*, 1927) de Abel Gance: “Cuando superpone una numerosísima cantidad de sobreimpresiones [...] Gance sabe perfectamente que el espectador no verá lo que está superpuesto: la imaginación queda sobrepasada, desbordada, llega a su punto límite.” (1984, 75) El efecto se logra mediante la sensación de desmesura e inmensidad, por la idea de que el fotograma no puede registrar una fuerza de tal magnitud, y no mediante la expresión ordenada y convencional de un hecho fantástico fabricado para la ocasión. Con las distorsiones de la imagen, el color saturado y las imágenes superpuestas de *Los blues del vampiro*, Franco está subrayando las limitaciones del lenguaje cinematográfico clásico para sugerir lo fantástico. Justo lo contrario de lo que intentaba con la superposición final de *El conde Drácula*, acercar la cámara de una manera ortodoxa a una representación técnicamente pobre de un vampiro desintegrándose.

Conclusiones

Tras comparar las superposiciones de *El conde Drácula* y *Los blues del vampiro* de Jesús Franco, y repasar la utilización previa de este trucaje en otras adaptaciones de la novela de Bram Stoker, podemos establecer dos funciones principales. La función más recurrente es de orden técnico: fundir

de manera imperceptible diferentes planos para provocar la ilusión de que el vampiro se descompone en un solo plano fijo. Las superposiciones de esta categoría no forman parte de la diégesis, simplemente son un método destinado a crear una ilusión óptica, por lo que deben pasar desapercibidas al espectador. La segunda función es más de orden retórico: crear una transparencia que indique la presencia de un fantasma o un ser inmaterial y generar un enrarecimiento de la imagen que evoque lo fantástico. Este tipo de superposiciones sí forman parte de la diégesis y son percibidas como algo sobrenatural por los personajes, a la vez que se le indica al espectador que lo que está viendo crea un conflicto entre lo real y lo fantástico.

En los dos casos analizados de Jesús Franco, las superposiciones en 35 mm son escasas y no ofrecen resultados óptimos cuando la función es de orden técnico, como en la muerte final del monstruo en *El conde Drácula*. En cambio, la digitalización de los procesos le permite aumentar notablemente el número de superposiciones que incluye *Los blues del vampiro*, pero decantándose exclusivamente por las superposiciones del segundo tipo, las de orden retórico. La superposición digital como truco técnico para fundir planos y simular una transformación no aparece en esta película.

Entendemos que las opiniones de André Bazin en torno a la imagen superpuesta en el cine se referían principalmente a su función técnica, que, por las mejoras tecnológicas que ya en su día estaban teniendo lugar, se estaba quedando anticuada e ineficaz. El análisis de la superposición en estas dos películas refuerza la tesis de Bazin de que un empleo descuidado o con pocos medios de las imágenes superpuestas puede dar lugar a efectos visuales torpes, incapaces

de representar lo sobrenatural y condenados a hacer evidente la tramoya al espectador. Jesús Franco, que como vimos sintoniza con Bazin en este punto, deja de utilizar esa función técnica en *Los blues del vampiro*, donde sí encontramos varias superposiciones de tipo retórico, que combinadas con otros recursos del lenguaje cinematográfico tienen como objetivo principal crear un discurso fantástico u onírico, donde la realidad se confunde con espectros, sueños, y visiones premonitorias.

A la hora de continuar investigando las superposiciones en el cine fantástico sería muy relevante establecer cuál es su función, si es meramente técnica, un medio para conseguir un fin, o es retórica, es decir, un fin en sí mismo. Para ello es útil tener en cuenta la objetividad

o subjetividad de las instancias narradoras, así como el punto de vista de la escena, o de qué manera la diégesis se ve afectada por la superposición. En cuanto al proceso técnico con el cual ejecutar las superposiciones, conscientes del dominio actual del soporte digital y las imágenes asistidas por ordenador, entendemos que la función técnica de la superposición en laboratorio de 35 mm está prácticamente desterrada. Para fundir o integrar planos diferentes en un mismo plano hay técnicas digitales mucho más eficaces, si la intención es que el trucaje sea imperceptible. Solo tendría sentido acudir a estas viejas técnicas cuando la superposición pase a tener una función retórica, como por ejemplo evocar formas cinematográficas del pasado.

- 1/ Salvo que se indique lo contrario, las traducciones de las citas son del autor.
2/ En créditos con su pseudónimo Peter Welbeck.

Referencias bibliográficas

Bazin, André. 2002. "The Life and Death of Superimposition (1946)." Traducción de Bert Cardullo. *Film-Philosophy* 6(1). <https://doi.org/10.3366/film.2002.0001>

Berriatúa, Luciano. 2009. *Nosferatu*. Valladolid: Divisa Red.

Deleuze, Gilles. 1984. *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine 1*. Traducción de Irene Agoff. Barcelona: Paidós.

_____. 1986. *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine 2*. Traducción de Irene Agoff. Barcelona: Paidós.

Derrida, Jacques. 2002. "El cine y sus fantasmas: conversación con Jacques Derrida." Entrevista de Antoine de Baecque y Thierry Jousse. Traducción de Antonio Tudela Sancho. *Desobra [Pensamiento: Arte: Política]* 1: 93–106. <http://hdl.handle.net/10481/34315> [acceso: 12 de noviembre de 2022]

Dodson, William. 2018. "Conclusion. Finding Franco: A Quixotic Filmography." En *The Films of Jess Franco*, editado por Antonio Lázaro-Reboll y Ian Olney, 314–36. Detroit: Wayne State University Press.

Elcott, Noam Milgrom. 2016. *Artificial Darkness: An Obscure History of Modern Art and Media*. University of Chicago Press.

- Franco, Jesús. 1960. "En el cine, sinceridad, honestidad y claridad." *Film Ideal* 46: 11.
- _____. 1999. Entrevista de Jordi Costa. En *Cine fantástico y de terror español 1900–1983*, editado por Carlos Aguilar, 145–90. San Sebastián: Donostia Kultura.
- _____. 2009. "Entrevista a Jesús Franco." Entrevista de Álex Mendíbil. *Vice* 3(9): 38–44.
- Freibart, Finley. 2018. "Scream Queens and Queer Dreams: The Politics of Monotony and Zoning Out in Franco's Direct-to-Video Productions." En *The Films of Jess Franco*, editado por Antonio Lázaro-Reboll y Ian Olney, 211–41. Detroit: Wayne State University Press.
- Marcos, Arturo. 2005. *Una vida dedicada al cine. Recuerdos de un productor*. Valladolid: Consejería de Cultura de Castilla y León.
- Mendíbil, Álex. 2021. "El cine digital de Jess Franco (1999-2012): reciclaje y posmodernidad." *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía* 23: 251–70. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2021.v23i.12403>
- Morgan, Daniel. 2011. "The Afterlife of Superimposition." En *Opening Bazin: Postwar Film Theory and Its Afterlife*, editado por Dudley Andrey y Hervé Joubert-Laurencin, 126–41. Nueva York y Oxford: Oxford University Press.
- Natale, Simone. 2012. "A Short History of Superimposition: From Spirit Photography to Early Cinema." En *Early Popular Visual Culture* 10, no. 2 (Mayo): 125–45.
- Petit, Alain. 2015. *Jess Franco ou Les prospérités du bis*. La Gacilly: Artus Éditions.
- Stoker, Bram. 2007. *Drácula*. Edición y traducción de Óscar Palmer Yáñez. Madrid: Valdemar.
- Thrower, Stephen. 2015. *Murderous Passions: The Delirious Cinema of Jesús Franco*. Londres: Strange Attractor Press.
- Tybjerg, Casper. 2016. "Seeing through Spirits: Superimposition, Cognition, and *The Phantom Carriage*." En *Film History*, 28(2), 114–41. <https://doi.org/10.2979/filmhistory.28.2.05>