

ESTRATEGIAS VISUALES Y METAFICCIONALES PARA LA REIVINDICACIÓN DEL LEGADO EN CANDYMAN (NIA DACOSTA, 2021)

ALEJANDRO LÓPEZ LIZANA

I. INTRODUCCIÓN: «CREE EN MÍ»

Durante toda la película, el monstruoso protagonista de *Candyman*, *el dominio de la mente* (Candyman, Bernard Rose, 1992) muestra una implacable obsesión por pervivir en la memoria colectiva. Sus víctimas predilectas son aquellas que pronuncian su nombre cinco veces frente a un espejo, un desafío que lleva implícita la incredulidad del invocador: Candyman mata a quienes no se toman en serio su amenaza y, al hacerlo, alimenta su propio mito. Es por eso por lo que se ve obligado a intervenir cuando Helen, una estudiante de doctorado especializada en leyendas urbanas, descubre una banda criminal que operaba aprovechándose de la reputación del espíritu. Con un culpable terrenal al que responsabilizar de los asesinatos en Cabrini-Green, Candyman corre el riesgo de perder la fe de sus fieles, lo que le impulsa a derramar más sangre inocente para que su leyenda perdure.

Por su parte, el encuentro con lo sobrenatural sume a Helen en una crisis existencial que se agudiza al ser detenida injustamente por el asesinato de su amiga Bernadette, pero el punto culminante de dicha crisis llega cuando la joven descubre su asombroso parecido físico con la antigua amante de Candyman. El monstruo, determinado a obrar un *milagro* que lo haga inmortal, seduce a Helen para que se una a él. Si bien la joven termina por traicionarlo para salvar al pequeño Anthony del fuego que estaba a punto de consumirlos a los tres, la promesa de Candyman se cumple. Tras su muerte, un grafiti en homenaje a Helen pasa a engrosar los muros de Cabrini-Green, mientras que su inclusión en el mito de Candyman queda sellada cuando, abrazando su nueva naturaleza espectral, la mujer asesina a su marido en venganza por haberla engañado con una estudiante.

Si la trascendencia espiritual que Candyman le promete a Helen no se limita a su transformación en espectro, sino que debe entenderse como

su integración en una leyenda digna de ser recordada y (re)contada (Wyrick, 1998: 101), este anhelo de inmortalidad se consuma también desde una perspectiva metacinematográfica. En este sentido, el gran éxito de la primera entrega supuso una doble garantía de que el legado de Candyman seguiría ampliándose gracias a la más que previsible producción de secuelas. Y la última de ellas —Candyman (Nia DaCosta, 2021)— vuelve a ahondar en esta idea: en el clímax de la cinta, cuando Anthony se despidе de su novia tras haber sido asimilado por el espíritu, lo único que quiere de ella es que cuente todo lo que ha ocurrido para impedir que caiga en el olvido. Así, la inagotable recuperación de iconos que caracteriza al cine de terror permite a Nia DaCosta y Jordan Peele realizar un juego metaficcional entre la vocación de Helen/Anthony por desentrañar la leyenda de Candyman, la necesidad que este tiene de que se hable de él y la propia relación entre los creadores de la secuela, su producto y la película original en la que se han basado. En última instancia, pues, Anthony resucitando a Candyman (que llevaba años inactivo) remite a la revitalización de la saga por medio de la película de 2021. Pero esta revitalización no debe entenderse solo en sentido comercial, sino también temático. Frente a la noción de que la producción exacerbada de secuelas y *remakes* fue uno de los síntomas (o causas) de la crisis del cine de terror en los 2000 (Hantke, 2010), la condición de secuela de *Candyman* enriquece la obra al expandir la noción de legado inherente a su predecesora.

Llegados a este punto, resulta oportuno examinar la continuidad temática entre ambas. Koven (1999: 158) cita a Danielson (1979) y a Wood (1979) para argumentar que el desarrollo del terror como género y de las dinámicas monstruo-víctima reflejan las tensiones de la sociedad del momento¹. En esta misma línea, Knöppler ha sugerido que la producción de un *remake* revela o bien la vigencia de los temas del film original o bien la necesidad de actualizarlos al clima cultural contemporáneo

(2017: 10)²; así, la comparación entre ambas obras permite abordar la evolución de los temas que tratan (2017: 12). En el caso que nos ocupa, Falvey, Hickinbottom y Wroot (2020: 5) citan a Peele como máximo exponente del «terror revisionista» (*revisionist horror*), una corriente contemporánea caracterizada por emplear «la popularidad de la oscura temática del género como un medio para escudriñar las preocupaciones prevalecientes en la sociedad»³. No es de extrañar, pues, que su adaptación de *Candyman* naciera con el propósito de revisar la problemática racial suscitada por la primera entrega.

En consecuencia, el presente artículo abordará en primer lugar las circunstancias de la recuperación del *Candyman* de 1992 por parte de la secuela de 2021, así como el modo en que las ideas de legado y memoria, centrales para el argumento de las dos películas, tienen su reflejo en la planificación de la saga y en su potencial lectura política.

2. EXAMINANDO EL PASADO

Antes del estreno de *Candyman* en 1992, la comunidad negra estadounidense no contaba con ningún icono que pudiese compararse a los Freddy Krueger, Michael Myers y demás estrellas del *slasher*: no en vano, Virginia Madsen, la actriz que dio vida a Helen, afirmó en 2012 que la versión cinematográfica de *Candyman* nació con la idea de ser «un Drácula afroamericano» (Caprilozzi, 2012). Veinte años atrás, sin embargo, la propia Madsen había temido que el público rechazara la idea de un asesino negro, llegando incluso a comentar que «no creía que la película fuese a gustarle a Spike Lee» (Lovell: 1992).

Lo cierto es que *The Forbidden*, el relato de Clive Barker en el que se basó la cinta, no hacía referencia alguna a la raza de Candyman. Por ello, como indica Madsen, Bernard Rose sabía que la película daría que hablar cuando eligió a Tony Todd para interpretar el papel y decidió trasladar la acción de Liverpool a Chicago (Caprilozzi, 2012). No obstan-

te, su iniciativa no fue apreciada por toda la crítica. Aun reconociendo que la película trata de dirigir su crítica social de manera bienintencionada, Judith Halberstam argumentó que, a la hora de la verdad, el terror «[...] se estabiliza en el cuerpo espectral del hombre negro, cuya monstruosidad se resuelve en su deseo por la mujer blanca y sus tendencias homicidas hacia las negras» (Halberstam, 1995: 5)⁴.

Nótese que Jordan Peele, guionista y productor de la secuela de 2021, ha justificado su recuperación de la franquicia reivindicando la importancia que la película original tuvo para su generación (Collis, 2020). Dicho esto, para la también guionista y directora Nia DaCosta era fundamental que esta vez la historia se articulase desde las «*black lens*» (Travis, 2020). Esta decisión debe entenderse en dos sentidos: por un lado, desde la consideración como receptor primario del espectador negro, cuya existencia no suele tenerse en cuenta en este tipo de producciones (Sobande, 2019: 239) y para quien, a menudo, el auténtico terror consiste en verse reducido a un «producto abyecto de la imaginación blanca» (Wester, 2012: 25). Por otro lado, la *Candyman* de 2021 omite al personaje de Helen para centrarse en Brianna y, sobre todo, Anthony, cuya experiencia es el eje central de la película. Al ceder el protagonismo a una mujer caucásica de clase media, la *Candyman* de 1992 fue acusada de perpetuar el tópico del salvador blanco (Briefel y Ngai, 1996: 79), e incluso de menoscabar la reappropriación del *privilegio* de asustar y ser asustado que por primera vez en la historia del género era ejercido por la comunidad negra (Briefel y Ngai, 1996: 85, 90). Pero Anthony, al contrario que el primer *Candyman*, no es un mero exponente de la negritud entendida como trasunto de una otredad monstruosa⁵, sino que es tratado como un sujeto sintiente⁶ en su paulatino proceso de degradación física y psicológica.

Como se abordará más adelante, existen innegables paralelismos entre Anthony y Helen. Para empezar, ambos son extraños en Cabrini-Green

que emprenden la tarea de desentrañar la leyenda de *Candyman* por motivos egoístas. Movidos por su (acaso premonitorio) deseo de reconocimiento, los investigadores se sumergen en los testimonios de vecinos y expertos para reconstruir una leyenda de la que, sin saberlo, habían formado parte desde el principio: Helen como reencarnación de la antigua amante de Daniel Robitaille y Anthony como el *bebé milagro* de la primera entrega, destinado finalmente a revitalizar la creencia en *Candyman* entre los habitantes de Cabrini-Green, que habían jurado no volver a invocarlo tras los sucesos de 1992. La principal diferencia es que, mientras que Helen conserva su individualidad al convertirse en espectro, Anthony se fusiona con *Candyman* tras ser abatido por la policía. DaCosta y Peele introducen aquí la idea de que *Candyman* nunca fue un único hombre, sino que se trata de una *colmena* conformada por cientos de víctimas que recoge todo el dolor y las injusticias sufridas por los afroamericanos (Langston League, 2021: 43). Al convertirse en símbolo del trauma intergeneracional, la idea de que *Candyman* castigue a quienes no creen en él adquiere un componente de lucha social. De forma consecuente, la inversión de la monstruosidad hegemónica que DaCosta lleva a cabo con Anthony es extrapolable a sus víctimas. Mientras que en la primera entrega *Candyman* asesina a una mujer negra inocente, en la secuela solo ataca a blancos que muestran algún comportamiento abyecto y racista (*bullying* en el caso de las chicas del baño, el despotismo del dueño de la galería, el clasismo de la agente o la brutalidad de los policías). Esto permite además esquivar una preocupación frecuente de los artistas afroamericanos: la representación del ejercicio de violencia y opresión entre negros (Wester, 2012: 254).

Por otra parte, la colectivización del monstruo titular conecta con que la película de 2021 fuese bautizada como *Candyman*, sin numeración o subtítulo alguno que aclare su posición en la saga (un recurso habitual para distinguir *remakes*, pero no en secuelas directas). Igual que el espectro se



Imagen 1. Troy cuenta la leyenda de Helen. © 2020 Universal Pictures y MGM Pictures

revela como una amalgama de rostros e historias distintas, la coincidencia en el título sugiere que la continuidad con respecto a la *Candyman* de 1992 no es lineal, sino que existe una confluencia en torno a la misma mitología. El modo en que la versión de 2021 encaja en la franquicia contribuye también a este efecto: al tomar como referencia solo la película de Bernard Rose y obviar tanto *Candyman 2* (*Candyman: Farewell to the Flesh*, Bill Condon, 1995) como *Candyman 3: el día de los muertos* (*Candyman 3: Day of the Dead*, Turi Meyer, 1999)⁷, la saga en su conjunto se convierte en una suma de testimonios que no siempre coinciden. Así, la coexistencia de versiones diferentes de la historia es un reflejo de cómo sus protagonistas reconstruyen el mito a partir de fuentes contradictorias entre sí.

La ausencia de Helen en la *Candyman* de 2021 también es aprovechada para ahondar en esta

LA COINCIDENCIA EN EL TÍTULO SUGIERE LA IDEA DE QUE LA CONTINUIDAD ENTRE AMBAS PELÍCULAS NO ES LINEAL, SINO QUE EXISTE UNA CONFLUENCIA EN TORNO A LA MISMA MITOLOGÍA

discusión. Al comienzo de la película, el hermano de Brienne le cuenta a la pareja una versión de la leyenda de Helen Lyle muy distinta a la que conocemos: que, después de una ola de asesinatos, la mujer trató de quemar vivo a un bebé, pero ella misma se arrojó al fuego cuando los vecinos de Cabrini-Green lograron reducirla y arrebatárselo. Tan llamativa como esta versión apócrifa de los hechos es el modo en el que DaCosta los expone, pues el relato es representado mediante un teatro de siluetas que interrumpe la escena en el piso de Anthony y Brienne. Dichas figuras son empleadas de forma continua a lo largo de la cinta como sustituto del *flashback* o de la narración directa en boca de alguno de los personajes; de forma destacada, una de las secuencias iniciales sirve también como adelanto de la aparición del propio Candyman, si bien en esta ocasión se revela que es un niño quien juega con ellas. Más allá de su potencial para generar tensión, el tono de fábula o de juego infantil acrecienta la sensación de que lo narrado no es fiable. Por último, y en relación con lo expuesto anteriormente, el teatro de sombras permite eludir por completo la representación explícita de violencia contra víctimas negras.

En contraste, en los compases iniciales de la película de 1992, la voz en *off* de *Candyman* da

paso a un primer plano de Helen; esta se encuentra en la universidad, entrevistando a una alumna cuya historia sobre el espectro es presentada en forma de *flashback*. Más tarde, durante la cena en la que el profesor Purcell le detalla la muerte de Daniel Robitaille, no existe ningún apoyo visual al relato, sino que la cámara se centra en el discurso del hombre. Ambas estrategias se combinan en la *Candyman* de 2021 durante el encuentro de Anthony con Billy Burke, el vecino de Cabrini-Green que le habla por primera vez de Candyman. De forma destacada, los únicos casos en los que la película recurre al *flashback* son los momentos en que Billy habla de sus experiencias como testigo; todos los demás relatos, incluido el momento en que Anthony confirma que él era el bebé de la leyenda de Helen, son representados mediante el teatro de sombras. Al tratarse de un testimonio directo, la veracidad del *flashback* de Billy está fuera de dudas, y su papel de experto se confirma al encontrarle leyendo una novela de Clive Barker (la fuente extracinematográfica en la que se originó Candyman). En un giro irónico, sin embargo, el niño al que se ve jugar con las figuras al comienzo resulta ser el propio Billy de pequeño, que lleva años planeando el regreso de Candyman y ha

estado manipulando a Anthony para conseguirlo. Así, el contraste entre el realismo del *flashback* y el carácter lúdico-popular del teatro de siluetas resulta ser una estrategia para jugar con las expectativas del espectador. Si bien la exploración del espacio entre leyenda y realidad ya era central a la primera *Candyman* (Wyrick, 1998: 89-91), DaCosta y Peele profundizan en esta cuestión valiéndose de una falsa dicotomía entre recursos narrativos aparentemente antagónicos que resultan compartir autoría.

3. PARALELISMOS Y VISIONES ESPECULARES

Hasta ahora se ha hecho referencia a cómo una parte de la crítica ha señalado que la dinámica asesino-víctima de Candyman y Helen perpetuaba dualidades de género y raza. Más recientemente, sin embargo, Lucy Fife Donaldson ha sugerido que la conexión entre ambos personajes se perfila por medio de estrategias de representación complejas que los convertiría en dobles, más que en figuras binarias (Donaldson, 2011). Aunque ambas propuestas no son excluyentes, la sustitución de Helen por Anthony en la secuela de 2021 no solo esquivaba la problemática en la que incurrió su predecesora, sino que se vale de esta imagen del doble para enfatizar la relación entre las dos películas.

En primer lugar, y al contrario de lo que sucede con las *final girls* de los *slashers* (Clover, 1992), Candyman nunca trata de matar a Helen y Anthony, sino que emplea una estrategia de desestabilización emocional que anticipa un destino especial para ambos. En su análisis de la escena en la que Candyman se presenta ante Helen por primera vez, Donaldson (2011) ha observado que el carácter disruptivo del encuentro está estructurado a partir de la experiencia visual de la



Imagen 2. Billy sosteniendo el libro de Clive Barker. © 2020 Universal Pictures y MGM Pictures

mujer: el plano de su rostro, en estado de trance, es interrumpido por la imagen del monstruo y por cortes fugaces en los que vemos los grafitis de Cabrini-Green, los cuales revelan tanto su creciente malestar como la naturaleza sobrenatural del fenómeno. Anthony, por su parte, queda catatónico tras sus sucesivos encuentros con Candyman, aunque el detonante definitivo es la conversación en la que su madre le confiesa la verdad sobre su origen. Como en la escena de Helen, un largo plano del rostro de Anthony se interrumpe para mostrar tanto la fuente de su pesadumbre (su propia madre mientras le cuenta la historia) como una serie de imágenes irreales (varios cortes del teatro de sombras). Las similitudes en la planificación visual tienen un doble sentido narrativo pues, además de acentuar el papel de Helen y Anthony como víctimas, estas se producen justo en el momento en que Anne-Marie rememora el momento en que la primera salvó la vida del segundo.

En segundo lugar, parte de la estrategia de desestabilización de Candyman consiste en hacerles parecer culpables de crímenes que no han cometido. Este intercambio de culpa es, para Ian Conrich (2015: 112), uno de los rasgos definitorios del *post-slasher*⁸. Debido a la imposibilidad de acusar a una entidad sobrenatural, Helen es perseguida y arrestada, lo que le supone un evidente desgaste psicológico por mucho que ella se declare incapaz de hacer cosas tan horribles. La secuela, por su parte, adapta esta premisa en clave reivindicativa, con la policía abatiendo a Anthony sin pruebas e incluso coaccionando a Brianna para que testifique. No obstante, y aunque es cierto que ninguno de los dos asesina a nadie, ambas películas juegan con la idea de culpa también a nivel estructural: Helen, desde la posición de superioridad que ella misma asume al entrar en Cabrini-Green, se sacrifica en una suerte de expiación del liberalismo blanco que mantiene deprimido el barrio (Briefel y Ngai, 1996:



Imagen 3. Anthony experimenta una ilusión en el espejo. © 2020 Universal Pictures y MGM Pictures

79, 88), y, ya en 2019, Anthony no puede sino admitir que forma parte de los artistas e intelectuales responsables de la gentrificación del barrio.

Llegados a este punto, los paralelismos y desdoblamientos entre los tres personajes principales de la saga se explicitan en la secuela cuando, en escenas como la del ascensor o la de la visita a la crítica de arte, Anthony ve el reflejo de Candyman en lugar del suyo propio, lo que anticipa su inevitable unión. Esto remite a uno de los elementos visuales más predominantes de la misma: el espejo. Desde un punto de vista práctico, se trata de un objeto ampliamente utilizado en el cine de terror por su potencial para sorprender y subvertir expectativas. Por ejemplo, el asesinato de Clive Privler se produce en una galería de arte llena de cristales que revelan el contorno de Candyman mientras este, invisible, ejecuta su venganza. En cambio, durante la escena en la que

SU CAPACIDAD PARA ATRAER Y PARA REDIRIGIR LA MIRADA CONVIERTEN AL ESPEJO EN UNA PUERTA HACIA LO SOBRENATURAL

Anthony invoca al espectro, el espejo se encuentra en penumbra: la cámara se centra en el pintor y Brianna, rebajando la tensión del momento ante la imposibilidad de distinguir lo que ellos ven. Su capacidad para atraer y para redirigir la mirada convierten al espejo en una puerta hacia lo sobrenatural y, en consecuencia, en un espacio de confrontación, pero también de introspección. Nótese que el ritual requiere que el invocador mantenga la vista fija en su reflejo mientras pronuncia el nombre de Candyman cinco veces⁹; es decir, que sea capaz de aguantar su propia mirada. Por lo general, las víctimas de Candyman son capaces de ejecutarlo sin remordimientos porque no creen en sus consecuencias, ni, por extensión, en Candyman. La única excepción es Brianna: plenamente consciente de la existencia del monstruo, la joven emplea la invocación para castigar a la policía por asesinar a Anthony, por lo que no es objetivo de la masacre. A cambio, el ritual le exige buscar de forma activa su propia mirada y enfrentarse a ella, exteriorizando la lucha contra su conciencia.

Ahondando en el potencial introspectivo del espejo, una innovación de la película de 2021 con respecto a su predecesora es la idea de que este sirva para cambiar la perspectiva del que mira. Este es, al menos, el fin con el que Anthony concibe su instalación para la galería de arte: basándose en la leyenda de Candyman, su propuesta consiste en instalar un espejo corriente que, al ser abierto, revela una pequeña estancia de iluminación ominosa y repleta de cuadros que tratan el sufrimiento de la comunidad negra. La invitación al juego es, a su vez, una invitación a reflexionar, a enfrentarse con la realidad, pero Anthony lo planifica en un momento en el que aún no cree en lo sobrenatural. Más adelante, tras el asesinato de Clive y su novia en la galería, Brianna sorprende a Anthony sumido en un trance frente al espejo del baño: este es el punto en el que empieza a sufrir el efecto hipnótico de Candyman, simbolizando un cambio en la significación del objeto para el pintor.

Otro aspecto interesante de la instalación es su parecido externo con el espejo de Helen. En la primera entrega, al retirar el armarito de la pared, la joven descubre un hueco que comunica su piso con el de al lado. Esto conduce a la revelación de que su apartamento fue construido siguiendo los mismos planos que los bloques de la cercana Cabrini-Green, lo que, a su vez, explicaría de forma racional las muertes atribuidas a Candyman en tanto que cualquiera podría cruzar de un piso a otro a través del espejo. Tanto esta teoría como la instalación de Anthony tratan en vano de domesticar la naturaleza sobrenatural del espectro bajo la premisa de que es posible *descubrir* la verdad con la misma facilidad con la que ambos descubren una estancia oculta. Una vez más, la *Candyman* de 2021 se convierte en un reflejo de la de 1992, con la salvedad de que, en este caso, el juego de espejos es doble: Anthony está ligado a Helen y esta está ligada a Candyman por medio de su vivienda, cuyas similitudes arquitectónicas con las casas de Cabrini-Green quedan ensombrecidas por las profundas diferencias socioeconómicas entre ambas zonas residenciales (Briefel y Ngai, 1996: 81).

La importancia del espacio urbano para ambas películas es, de hecho, notoria desde sus respectivas secuencias iniciales. En la *Candyman* de 1992, un plano aéreo sigue el recorrido de los coches por una de las muchas autopistas que atraviesan y dividen la ciudad. A continuación, la música de Philip Glass da paso a la voz de Candyman, que se dirige al espectador mientras un enorme enjambre de abejas levanta el vuelo y engulle los rascacielos antes de que, por fin, aparezca Helen. Como indica Abbot, si el discurso del monstruo adscribe la película al *slasher*, el plano de Chicago reivindica una localización urbana impropia del género, que hasta entonces estaba más habituado a zonas rurales o residenciales que al corazón de una ciudad (Abbot, 2015: 69-71). La *Candyman* de 2021, por su parte, comienza con una cita a la original: nada más concluir el *flashback* con la historia de Billy y Sherman Fields, la cámara recorre también las

calles de Chicago, pero esta vez grabando desde abajo hacia arriba. En lugar de con Candyman y sus abejas, la secuencia culmina con un plano en rotación hasta enfocar al hermano de Brianna y su pareja, que se dirigen a la cena en la que Troy les contará la historia de Helen. De este modo, la secuela se presenta a sí misma como un reflejo de la original, heredando de esta la noción de que el héroe y el villano de la historia están conectados a través del paisaje urbano (Abbot, 2015: 70).

Así, el montaje permite anticipar un punto central de la trama de las dos películas. El proyecto fallido de Cabrini-Green constituye una convención del *slasher* que Carol Clover bautizó como «el lugar terrible» (*the terrible place*); es decir, una localización a priori segura que, sin embargo, termina siendo mortal para los protagonistas (Clover, 1992: 30-31). Lejos de ser una representación fiel del auténtico Cabrini-Green, la versión cinematográfica de esta área residencial evoca un laberinto de pasillos y túneles reminiscente de la tradición gótica (Abbot, 2015: 76) que ha sido desposeído de sus habitantes para potenciar la ilusión de un paraje remoto y olvidado (Briefel y Ngai, 1996: 82). El lugar terrible evoca una «concentración de memorias» en la que lo real y lo imaginario se confunden entre sí (Abbot, 2015: 70).

4. ARTE Y MEMORIA

Un ejemplo perfecto de cómo el Cabrini-Green cinematográfico se configura como laberinto epistemológico es el lema «*Sweets for the sweet*», que puede leerse en varios grafitis de la zona. Por un lado, la frase hace referencia tanto a Candyman como al tráfico de drogas local, lo que fomenta una doble lectura del espacio urbano en clave mítica e histórica; por otro lado, la atmósfera decadente del área convierte un escenario real en el terreno perfecto para el lugar terrible del *slasher* (Abbot, 2015: 75). Para Wyrick, además, los grafitis son un signo de reposición de la ciudad producido por los marginados¹⁰, y recuerda que los intentos de Helen por apropiarse de este espacio imponiéndole sentido culminan con ella misma siendo *poseída* por el grafiti en el que la inmortalizan tras su sacrificio (Wyrick, 1998: 93). En este sentido, la ráfaga de imágenes mentales de estos grafitis que Candyman emplea para desestabilizarla simbolizaría así el derribamiento de sus ideas preconcebidas en torno a Cabrini-Green. Con anterioridad a ese punto, de hecho, la metodología que Helen emplea durante su investigación en el barrio revela un tratamiento del espacio como mera fuente de datos para apoyar

Imagen 4. Anthony fotografiando las paredes de Cabrini-Green. © 2020 Universal Pictures y MGM Pictures



sus teorías; como indica Donaldson (2011), la posición de la cámara y el montaje se centran en la mirada de la mujer más que en los detalles del lugar, y la actitud confiada de la investigadora manifiesta que prefiere ignorar la realidad (incluyendo el peligro potencial al que se enfrenta) con tal de extraer más información.

Cabe mencionar que, en el relato original de Clive Barker, Helen no realiza su tesis sobre leyendas urbanas, sino que estudia los grafitis de Liverpool. Esta transición de la imagen a la palabra como objeto de estudio es revertida en la *Candyman* de 2021 por medio de Anthony, un artista desesperado por salir de una crisis creativa. Aunque los dos acuden a Cabrini-Green con el mismo equipo para documentarse (una cámara de fotos y una grabadora o una libreta), la importancia que estos objetos tienen para cada uno se invierte: no es casualidad que lo primero que veamos tras el encuentro de Anthony con Billy sea al protagonista pintando en su estudio, mientras que Helen se dedicaba a transcribir notas para su tesis. Esto anticipa un giro hacia lo visual que se manifiesta de varias maneras. Por ejemplo, ya se ha hecho referencia a cómo la secuela introduce las secuencias con el teatro de sombras como apoyo a la narración; en contraste, la escena de la película original en la que Helen entrevista a la estudiante hace un evidente énfasis en la oralidad del acto, con la cámara deteniéndose en la grabadora y en la expresión atenta de Helen. Además, como sugiere Koven, el *flashback* con el que se presenta el relato puede interpretarse como un universo espejo dentro de la diégesis, de forma que Helen escucha la historia de su estudiante igual que si viera una película (Koven, 1999: 161). Para Bernard Rose, continúa Koven, el cine es «un medio de narración [...] ligado a la tradición oral» (Koven, 1999: 161), pero la concepción de DaCosta parece ser la contraria; no en vano, el reflejo de esta *historia dentro de una historia* lo encontramos precisamente en la *obra de arte dentro de arte* que Anthony presenta en la exposición.

Por supuesto, la profesión de Anthony supone un nexo más con Candyman a través de Daniel Robitaille, el *alter ego* del monstruo en la película original. Robitaille, artista apreciado en su época pese a ser hijo de un esclavo liberado, fue linchado por una muchedumbre por mantener relaciones con una blanca. Como parte de su castigo, los agresores le cortan la mano y la sustituyen por un garfio, un acto que Wyrick interpreta como una suerte de castración que le impide expresarse artísticamente y que lo condena a repetir en otros los actos de violencia sufridos (Wyrick, 1998: 110). En la *Candyman* original, cuyo argumento gira en torno a la relación de Candyman y Helen, el garfio debe entenderse en el contexto de la predilección del *slasher* por las armas blancas, que proporcionan una muerte más *íntima* (Clover, 1992: 32). En la secuela, sin embargo, la historia de Robitaille pasa a ser una más entre miles de muertes injustas que deben ser reivindicadas, que es lo que a su vez propicia que Anthony comience a pintar los rostros de decenas de personas desconocidas a medida que la influencia de Candyman sobre él se va fortaleciendo.

En cierto modo, la transición de una película a otra puede resumirse en el paso del «sé mi víctima» que el monstruo le dedicaba a Helen al «di mi nombre» que protagonizó la campaña de *marketing* de la secuela: se mantiene la invitación a realizar el ritual que invoca a Candyman, pero esta se desprende de su intimismo y adquiere un carácter reivindicativo mediante la vinculación del nombre con la memoria de las víctimas que forman parte del espectro. Cuando Anthony se une a la colme-

LA TRANSICIÓN DE UNA PELÍCULA A OTRA PUEDE RESUMIRSE EN EL PASO DEL «SÉ MI VÍCTIMA» QUE EL MONSTRUO LE DEDICABA A HELEN AL «DI MI NOMBRE» QUE PROTAGONIZÓ LA CAMPAÑA DE MARKETING DE LA SECUELA



Imágenes 5 y 6. La iluminación de la galería de arte y la de los coches de policía. © 2020 Universal Pictures y MGM Pictures

na y deja de poder compensar la castración artística de Robitaille, el monstruo delega en Brianna la tarea de mantener vivo su legado. Ahora bien: como galerista, no solo está en mano de la mujer dar testimonio de lo ocurrido, sino mostrarle al mundo el trabajo de Anthony. Si Wyrick (1998: 104) consideraba que lo que movía al Candyman original era una «ciclicidad retributiva» carente de impulso revolucionario, la reinterpretación que Peele y DaCosta hacen del personaje mantiene su sed de venganza, pero encauzándola por medio del arte hacia un cambio duradero en la sociedad.

De nuevo, esta idea nos remite a una lectura de *Candyman* en clave metacinematográfica. Si anteriormente se ha sugerido una conexión entre la mitología del monstruo y las películas en sí mismas, el carácter reivindicativo de la última intervención del espíritu en la secuela es coherente con el propósito de DaCosta de actualizar la saga. En esta ocasión, sin embargo, el juego entre realidad y ficción se apoya de manera decisiva en lo visual gracias al aprovechamiento de los presupuestos genéricos de la cinta. En la diégesis, Anthony emplea imágenes violentas, colores oscuros y toda clase de excesos expresivos para asegurarse de que sus cuadros no dejen indiferente al espectador, pero su propuesta es desdeñada por la crítica al considerar que se trata de un men-

saje demasiado evidente y poco original. Aunque la actitud de la mujer cambia cuando la muerte de Clive hace que la obra de Anthony gane repercusión mediática¹¹, ya es demasiado tarde: Candyman acaba con ella, y el crimen marca un punto de inflexión para Anthony, cuyos retratos van volviéndose más terroríficos a medida que la influencia del espectro sobre él se hace más fuerte. Esta resolución de los hechos sugiere que los excesos visuales inherentes al *slasher* (Abbot, 2015: 68) resultan un medio de expresión idóneo para llamar la atención de la sociedad: la originalidad que reclamaba la crítica queda, por tanto, relegada a un segundo plano ante la urgencia del mensaje que se pretende transmitir. De manera consecuente, el proceso de desestabilización que sufre Anthony al acercarse a Candyman es mucho más físico que el de Helen, con varias escenas recreándose en la progresiva corrupción de su piel y su carne.

Ahondando en este punto, la *Candyman* original empleaba trucos de cámara y de sonido para crear ilusiones sensoriales que realzan el carácter onírico del monstruo y rompen con lo cotidiano (Abbot, 2015: 73). Por su parte, la secuela apuesta por una estética naturalista que vincula los acontecimientos al mundo real, como es propio de la era del *neoslasher* (Adams, 2015: 96), pero recu-

pera de su predecesora la estrategia de desestabilizar esa ambientación realista. El mecanismo para hacerlo, sin embargo, difiere de la anterior, optando más a menudo por jugar con la luz (como en la escena del ascensor) y con la paleta de colores. En concreto, el asesinato de Clive y su novia aprovecha la ubicación de la galería de arte para teñir la atmósfera de azul y rojo, una opción cromática que vincula la escena con el desenlace de la película (con las sirenas de los coches de policía iluminando las oscuras calles de Cabrini-Green). Una vez más, DaCosta tiende un puente entre la expresión artística y la injusticia social que revela la vocación ética de su propuesta.

5. CONCLUSIONES

Para Briefel y Ngai (1996: 90) el género del terror era un vehículo inadecuado para los temas de *Candyman* (1992) en tanto que «la realidad social asesina el mito». Sin embargo, Nia DaCosta y Jordan Peele emplean una estrategia de apropiación de la leyenda de Candyman para examinar el trauma intergeneracional de la comunidad afroamericana. El resultado es una ambiciosa propuesta en la que el concepto de legado inherente al personaje, su iconografía visual, la relación de la secuela con el resto de la saga y su adscripción genérica confluyen en una reivindicación del potencial revolucionario y sanador del arte dentro y fuera de la diégesis. Si bien DaCosta no es la primera directora en abordar la problemática del racismo desde el terror (Pisters, 2020: 158-68), su aportación confirma la hipótesis de Leeder de que el clima conservador tras la elección como presidente de Donald Trump podría favorecer el desarrollo del género (2018: 87)¹². Por otro lado, el carácter cíclico del cine de terror y la constante recuperación de sus monstruos (Wyrick, 1998: 113) sirve como recordatorio de que la injusticia que encarna Candyman está lejos de haber desaparecido. Con precedentes tan inmediatos como los de Michael Brown (2014), Tamir Rice (2014), Walter

Scott (2015) o George Floyd (2020), la escena en la que la policía asesina a Anthony en el desenlace de la nueva *Candyman* supone una denuncia explícita del racismo institucional en Estados Unidos: finalmente, la obsesión del monstruo con que pronunciemos su nombre es reconducida a un llamamiento para que las víctimas no caigan en el olvido. ■

NOTAS

- 1 Del mismo modo, Douglas Kellner indica que el cine de terror de Hollywood posterior a los sesenta tiende a presentar de manera simbólica «tanto miedos universales como las más profundas ansiedades y hostilidades de la sociedad estadounidense contemporánea» (Kellner, 1996: 271).
- 2 Por otro lado, como indica Adams, la estética del cine de terror tiende a reflejar tanto las tendencias del género mismo como los medios que consume la audiencia a la que se dirige (Adams, 2015: 93). Esto nos recuerda que el *Candyman* de DaCosta, como producto de su tiempo, no puede abstraerse de las nuevas tendencias del cine de terror y el *slasher*: en efecto, en ella se observan la «obsesión por asaltar el cuerpo humano de manera prolongada e ingeniosa» (en la progresiva corrupción física de Anthony, pero también en los complejos asesinatos de Candyman) y la desconfianza en la naturaleza humana que Conrich cita como rasgos definitorios del género tras el 11-s (Conrich, 2010: 3-4).
- 3 Traducción de la edición. En el original: «the genre's dark thematic currency as a means of scrutinising prevailing social anxieties».
- 4 Cfr. también Briefel y Ngai (1996: 85, 90) y Kydd (1995: 63).
- 5 Sobre esta idea, cfr. Sobande (2019: 240). La concepción de terror como una normalidad amenazada por lo monstruoso remite a Wood (1979).
- 6 Sobande (2019: 242) ya había realizado el mismo análisis del protagonista del debut directorial de Peele, *Déjame salir* (Get Out, 2017).
- 7 Existe un caso similar al de la *Candyman* de 2021: *La noche de Halloween* (Halloween, David Gordon Green,

2018), que también comparte título con la entrega original de John Carpenter (1978) y le sirve de continuación directa ignorando todas las demás secuelas. Sin embargo, mientras que ya existían dos películas tituladas *Halloween 2* (la de 1981, dirigida por Rick Rosenthal, y la continuación del *remake* de Rob Zombie, que se estrenó en 2009), la primera secuela de *Candyman* solo fue conocida como *Candyman 2* (Bill Condon, 1995) en España, siendo su título original *Candyman: Farewell to the Flesh* (por lo que la numeración sí estaba disponible).

- 8 Para Conrich, se trataría de un periodo de transición en el desarrollo del género que abarcó desde el fin del *slasher* clásico hasta mediados de los noventa. Sin embargo, no existe consenso académico en torno a las fechas y nombres de los distintos periodos, siendo habitual el uso de otras etiquetas como *neoslasher* para referirse a *Scream* (Wes Craven, 1997). Otra propuesta terminológica es la de Sotiris Petridis, que incluye *Candyman* dentro de la etapa clásica (1974-1993) y sus secuelas originales en lo que denomina como «etapa autorreferencial» (1994-2000), terminando su cronología con el ciclo de *neoslasher* entre 2001 y 2013 (Petridis, 2019: 1-3).
- 9 Una variación del ritual se encuentra en leyendas urbanas como la de Bloody Mary, que debió de servir de inspiración para *Candyman* (Koven, 1999: 159-160).
- 10 La guía de *Candyman* vincula el grafiti con la memoria colectiva, pero también con su utilización durante la era dorada del *hip-hop* para marcar territorios (Langston League, 2021: 35).
- 11 Esta actitud señala la delgada línea entre la celebración del arte afroamericano y su explotación, así como la tendencia a fomentar entre el colectivo un arte basado en el trauma por motivos comerciales (Langston League, 2021: 34).
- 12 Leeder cita precisamente a Peele como primer y máximo exponente de esta tendencia. De forma consecuen- te, Sobande (2019: 239) también ha analizado *Déjame salir* partiendo del contexto de la elección de Trump.

REFERENCIAS

- Abbot, S. (2015). *Candyman and Saw: Reimagining the Slasher Film through Urban Gothic*. En W. Clayton (ed.), *Style and Form in the Hollywood Slasher Film* (pp. 67-78). Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Adams, M. R. (2015). *Roses Are Red, Violence Is Too: Exploring Stylistic Excess in Valentine*. En W. Clayton (ed.), *Style and Form in the Hollywood Slasher Film* (pp. 92-105). Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Briefel, A., Ngai, S. (1996). "How much did you pay for this place?" Fear, Entitlement, and Urban Space in Bernard Rose's *Candyman*. *Camera Obscura*, 13[1(37)], 69-91. https://doi.org/10.1215/02705346-13-1_37-69
- Caprilozzi, C. (2012, 14 de diciembre). *Twenty Year Retrospective of Candyman with Virginia Madsen*. *Horror News Network*. Recuperado de <http://www.horrornewsnetwork.net/twenty-year-retrospective-of-candyman-with-virginia-madsen/>
- Clover, C. J. (1992). *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton: Princeton University Press.
- Collis, C. (2020, 27 de febrero). *Candyman trailer looks to hook your attention*. *Entertainment Weekly*. Recuperado de <https://ew.com/movies/2020/02/27/candyman-trailer/>
- Conrich, I. (2010). Introduction. En I. Conrich (ed.), *Horror Zone* (pp. 1-8). Nueva York: I. B. Tauris.
- Conrich, I. (2015). *Puzzles, Contraptions and the Highly Elaborate Moment: The Inevitability of Death in the Grand Slasher Narratives of the Final Destination and Saw Series of Films*. En W. Clayton (ed.), *Style and Form in the Hollywood Slasher Film* (pp. 106-117). Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Danielson, L. (1979). Folklore and film: Some thoughts on Baughman Z500-599. *Western Folklore*, 38(3), 209-219. <https://doi.org/10.2307/1499246>
- Donaldson, L. F. (2011). "The suffering black male body and the threatened white female body": ambiguous bodies in *Candyman*. *Irish Journal of Gothic and Horror Studies*, 9, 32-43. Recuperado de <http://centaur.reading.ac.uk/36210/>

- Falvey, E., Hickinbottom, J., Wroot, J. (2020). Horror 2020: Introducing New Blood. En E. Falvey, J. Hickinbottom, J. Wroot (eds.), *New Blood: Critical Approaches to Contemporary Horror* (pp. 1-11). Cardiff: University of Wales Press.
- Halberstam, J. (1995). *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*. Durham: Duke University Press.
- Hantke, S. (2010). Introduction. En S. Hantke (ed.), *American Horror Film. The Genre at the Turn of the Millennium* (pp. vii-xxxii). Jackson: University Press of Mississippi.
- Kellner, D. (1996). Poltergeists, Gender, and Class in the Age of Reagan and Bush. En D. E. James, R. Berg (eds.), *The Hidden Foundation: Cinema and the Question of Class* (pp. 217-239). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Knöppler, C. (2017). *The Monster Always Returns. American Horror Film and Their Remakes*. Bielefeld: Transcript.
- Koven, M. J. (1999). Candyman Can: Film and Ostension. *Contemporary Legend n.s.*, 2, 155-173.
- Kydd, E. (1996). Guess who else is coming to dinner: Racial/sexual Hysteria in Candyman. *CineAction*, 36, 63-72.
- Langston League (ed.) (2021). *Candyman: The Official Companion Guide*. Recuperado de https://dx35vtwk-llhj9.cloudfront.net/universalstudios/candyman-social-impact/syllabus/Candyman_TheOfficialCompanionGuide_Final.pdf
- Leeder, M. (2018). *Horror Film. A Critical Introduction*. Nueva York: Bloomsbury.
- Lovell, G. (1992, 29 de octubre). Black Slasher "Candyman" Draws Fire Over "racist" Depictions. *Chicago Tribune*. Recuperado de <https://www.chicagotribune.com/news/ct-xpm-1992-10-29-9204080203-story.html>
- Petridis, S. (2019). *Anatomy of the Slasher Film: A Theoretical Analysis*. Jefferson: McFarland.
- Pisters, P. (2020). *New Blood in Contemporary Cinema. Women Directors and the Poetics of Horror*. Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Sobande, F. (2019). Dissecting Depictions of Black Masculinity in *Get Out*. En S. Holland, R. Shail, S. Gerrard (eds.), *Gender and Contemporary Horror in Film* (pp. 237-250). Bingley: Emerald Publishing.
- Travis, B. (2020, 14 de abril). Candyman: Why Jordan Peele Chose Nia DaCosta As Director. *Empire*. Recuperado de <https://www.empireonline.com/movies/news/candyman-jordan-peeel-chose-nia-dacosta-director-exclusive-image/>
- Wester, M. L. (2012). *African American Gothic: Screams from Shadowed Places*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Wood, R. (1979). An introduction to the American Horror Film. En R. Wood y R Lippe (eds.), *The American nightmare* (pp. 7-28). Toronto: Festival of Festivals.
- Wyrick, L. (Autumn 1998). Summoning Candyman: The Cultural Production of History. *Arizona Quarterly: A Journal of American Literature, Culture, and Theory*, 54(3), 89-117. <https://doi.org/10.1353/arq.1998.0003>

ESTRATEGIAS VISUALES Y METAFICCIONALES PARA LA REIVINDICACIÓN DEL LEGADO EN CANDYMAN (NIA DACOSTA, 2021)

Resumen

En 1992, *Candyman*, el dominio de la mente (Candyman, Bernard Rose) hizo historia al presentar por primera vez a un antagonista afroamericano en un *slasher* producido por un gran estudio. Casi treinta años después, Jordan Peele y Nia DaCosta han recuperado al asesino del gancho con el fin de abordar el estado actual de la lucha contra el racismo en Estados Unidos. El presente artículo investiga cómo la nueva *Candyman* (Nia DaCosta, 2021) aprovecha su condición de secuela para profundizar en las nociones de legado y memoria que son inherentes tanto a la leyenda del monstruo titular como a la reivindicación de las víctimas de violencia racista. Se argumentará que la película se sirve de su adscripción a la saga, de las convenciones del *slasher* y de la mitología visual establecida por Rose para crear un intrincado juego metaficcional que aborda la problemática de afrontar un pasado traumático. Central a esta discusión es el motivo del espejo, cuya importancia para la diégesis se relaciona con los numerosos paralelismos narrativos y visuales entre ambas películas y con el llamamiento a que el espectador se enfrente a una realidad incómoda de mirar pero que perdura gracias al arte.

Palabras clave

Candyman; leyenda; memoria; legado; secuela; *slasher*; terror; meta-ficción.

Autor

Alejandro López Lizana (Madrid, 1990) es doctor en Estudios Literarios por la Universidad Complutense de Madrid y ejerce como Profesor Ayudante Doctor en la Universidad de Granada. Entre sus líneas de investigación se encuentran los estudios de literatura comparada y de intermedialidad, lo que le ha llevado a acercarse progresivamente al análisis fílmico. Es autor de diversos artículos sobre cine de terror y adaptaciones cinematográficas publicados en revistas científicas. Contacto: Alejandro.l.lizana@gmail.com.

Referencia de este artículo

López Lizana, A. (2022). Estrategias visuales y metaficciones para la reivindicación del legado en *Candyman* (Nia DaCosta, 2021). *L'Atalante*. Revista de estudios cinematográficos, 34, 227-240.

recibido/received: 30.10.2021 | aceptado/accepted: 25.03.2022

VISUAL AND METAFICTIONAL STRATEGIES FOR THE RECLAMATION OF A LEGACY IN CANDYMAN (NIA DACOSTA, 2021)

Abstract

In 1992, *Candyman* (Bernard Rose) made history by featuring the first African American villain in a big slasher production. Nearly thirty years later, Jordan Peele and Nia DaCosta have brought back the killer with the hook to explore the current state of the fight against racism in the United States. This article explores the ways in which the new *Candyman* (Nia DaCosta, 2021) leverages its status as a sequel to examine the notions of legacy and memory inherent both in the *Candyman* legend and in the reclamation of the stories of victims of racist violence. It is argued that the film uses its place in the saga, the conventions of the slasher genre, and the visual mythology originally established by Rose to create an intricate metafictional game exploring the problems of confronting a traumatic past. Central to this discussion is the motif of the mirror, whose importance to the story is related to the numerous narrative and visual parallels between the two films, and to the call made to the audience to reflect on an uncomfortable reality that is given an enduring form through art.

Key words

Candyman; Legend; Memory; Legacy; Sequel; Slasher; Horror; Metafiction.

Author

Alejandro López Lizana holds a PhD in Literary Studies from Universidad Complutense de Madrid. He currently teaches at Universidad de Granada. His research areas include comparative literature and intermediality studies, which has led him into the field of film studies. He has published several articles on horror cinema and film adaptation in academic journals. Contact: Alejandro.l.lizana@gmail.com.

Article reference

López Lizana, A. (2022). Visual and metafictional strategies for the reclamation of a legacy in *Candyman* (Nia DaCosta, 2021). *L'Atalante*. Revista de estudios cinematográficos, 34, 227-240.

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com