
LA STOP-MOTION COMO EJÉRCITO DE RESISTENCIA

LA TARDÍA EDAD DE ORO DE UNA TÉCNICA ANACRÓNICA

Jordi Costa

Crítico de cine

Paradójicamente, en plena época de la animación digital, la animación stop-motion no sólo no se ha retirado al banquillo —o al desván de los juguetes rotos— en un panorama que no aseguraba su supervivencia, sino que ésta se revela más bullente que nunca, con la realización de numerosos largometrajes que se distribuyen mundialmente, producidos bajo la batuta de veteranos directores como Henry Selick —alma mater de la *paranormal* Laika—, Peter Lord —Aardman Animations—, Tim Burton o el redivivo maestro checo Jiří Barta; pero también supone un atractivo añadido para cineastas de acción real tan personales como Wes Anderson. Jordi Costa profundiza en este inesperado revivir de la animación stop-motion, cuyo ímpetu contagia cada vez más todas las latitudes.

Paradoxically, in the era of digital animation, stop motion animation not only does not have retired to the bench —or the attic of broken toys— in a scenario that did not ensure its survival, but it reveals itself more bustling than ever was with the completion of numerous feature films that are distributed globally, produced under the baton of veteran directors like Henry Selick —alma mater of the *paranormal* Laika—, Peter Lord —Aardman Animations—, Tim Burton, or the revived Czech master Jiří Barta, also involving an added attraction for live action filmographies as personal as Wes Anderson's. Jordi Costa explores this unexpected revival of stop motion animation, which unrush increasingly spreads all latitudes.



Fig. 1 – Caras intercambiables de Norman (*Paranorman*, Chris Butler, Sam Fell, 2012)

Cuando terminan los créditos finales de *El alucinante mundo de Norman* (*Paranorman*, 2012) de Chris Butler y Sam Fell, una sorpresa aguarda al espectador paciente. En la pantalla, las manos de un diseñador de personajes dibuja, sobre una hoja pautada, el esqueleto de un personaje animado. Es sólo el principio de un proceso que mostrará cómo la pre-producción de un proyecto animado es capaz de invocar esa “Ilusión de Vida” que, en su día, Ollie Johnston y Frank Thomas fijaron como el centro y el sentido de la animación disneyana de personajes, aunque la película del estudio Laika no sea ortodoxamente disneyana. Tras el dibujo del esqueleto, éste —en forma de articulación mecánica de ecos cibernéticos— es construido siguiendo el esquema para ser colocado después en el interior de un molde, del que surgirá un aún informe homúnculo, que será pulido y vestido hasta que se remate su figura con una

cabeza que ocultará en su interior un complejo dispositivo mecánico, un preciso mecanismo de relojería. Lo que al final queda sobre la mesa es la imagen absolutamente detallada del protagonista de la película: ese retraído Norman capaz de ver los fantasmas de su comunidad y de entrar en contacto con la niña rara que, acusada de brujería, se convirtió en chivo expiatorio, en el tiempo de los orígenes de una sociedad puritana fundamentada en la exclusión. Norman cobra vida ante nuestros ojos, se levanta, propicia un movimiento de cámara que ajusta la verticalidad del plano y abandona el plano caminando con convincente gracilidad hasta el fuera de campo. Tras asistir a un artificio que nos ha hecho creer en esa vida de ficción, la película desvela la tramoya que había tras el alma del protagonista. Un alma hecha, literalmente, a mano. Y, de hecho, animada como en los orígenes, aunque todos los recursos tecnológicos —magia digital

Fig. 2 – Rodando *Coraline* (Henry Selick, 2009)

Fig. 3 – Cabeza de Coraline

incluida— estén ahora a mano para limar las aristas de lo ya de por sí asombroso (Fig. 1).

Parece que ese epílogo en forma de regalo para fans fatales de la animación tiene algo de marca de fábrica del estudio Laika, cuya anterior *Los mundos de Coraline* (*Coraline*, 2009) de Henry Selick, se despedía de manera similar: en ese caso, con un truco de magia que desvelaba su andamiaje robótico. La danza de ratones que enmarcaba el paso al Otro Lado, como coreografía de materia frágil y preciso acero sobre pantalla azul. En realidad, las propinas de *El alucinante mundo de Norman* y *Los mundos de Coraline* tienen mucho de declaración de principios: de reivindicación de una forma de trabajar artesanal, teóricamente obsoleta, pero capaz de encontrar en la tecnología una alianza para nuevas conquistas en lugar del enemigo que segar un futuro posible. Del mismo modo que la llegada del sonido digital hizo del viejo crepitar de la aguja sobre el vinilo o el disco de pizarra un elemento expresivo que podía ser emulado, “sampleado” y convocado en un ejercicio que no sólo tenía que ver con la nostalgia, la era de la afirmación y expansión de la animación de síntesis ha dotado de un nuevo valor a la animación de modelos. Nunca había habido tantos largometrajes de animación stop-motion como

ahora —de hecho, la stop-motion en formato largo ha sido un bien bastante escaso en la Historia del Cine—. Los motivos son diversos y no siempre tienen que ver con la reacción ante un modelo estético dominante: de hecho, las maneras y las dinámicas de la animación digital están más cerca de la animación de modelos fotograma a fotograma que de la fluidez de la línea característica de la animación tradicional en 3D. El gesto que realizan esas dos producciones de Laika en sus créditos finales subraya, con todo, una de las señas de identidad que aún hoy, con todas las facilidades técnicas (que no atajos) a su alcance, sigue teniendo la animación de modelos fotograma a fotograma: su condición de asombroso reto épico, que convierte a la técnica en heredero contemporáneo de esa poética del esfuerzo que convenientemente dramatizó Winsor McCay en sus pioneros *Little Nemo* (1911) y *Gertie the Dinosaur* (1914), titánicos desafíos de un solo hombre. A su vez, en esos preciosos regalos al público iniciado, esta animación stop-motion de última generación lanza, en cierto modo y sin ánimo trágico, un grito que subraya que la supervivencia de esta estética animada es, al mismo tiempo, una de las muchas posibilidades de la nueva Edad de Oro de la animación tras la revolución digital, pero,

también, una disfuncionalidad, un bastión frágil por puras cuestiones de rentabilidad y dilatado tiempo de ejecución (Figs. 2 y 3).

Lo que, de hecho, no había tenido precedentes hasta el momento es la sostenida complicidad —aunque, de hecho, sea una complicidad tensa y sin garantías— entre la gran industria del cine espectáculo y una estética animada asociada tradicionalmente a la autoría más o menos radical o a tradiciones culturales resistentes a la seducción global —Jiří Trnka, Jan Svankmajer, Ladislav Starewicz, los hermanos Quay, Jiří Barta— o a la integración, en calidad de efecto especial, en producciones fantásticas de imagen real —Willis O'Brien, Ray Harryhausen—. *Pesadilla antes de Navidad* (Tim Burton's *Nightmare Before Christmas*, 1993) de Henry Selick fue el título responsable de prender la mecha de este nuevo presente: también es una película en la que confluyen diversas características que permiten entender algunas de las particularidades dominantes en este nuevo modelo de súper-producción stop-motion en el contexto del moderno cine espectáculo. Tim Burton, motor del pro-

En realidad, las propinas de El alucinante mundo de Norman y Los mundos de Coraline tienen mucho de declaración de principios

yecto, creador de su universo visual y de sus personajes, confesó que su inspiración estaba en un viejo recuerdo como espectador (infantil): *Mad Monster Party* (1967) de Jules Bass, cuarto largometraje de animación stop-motion de la productora Rankin/Bass tras el éxito de su especial navideño para televisión *Rudolf the Red-Nose Reindeer* (1964), dirigido por Kizo Nagashima y Larry Roemer. El punto de partida conceptual del proyecto de Burton puede entenderse como un ingenioso “mash-up” de ese pionero especial navideño —*Pesadilla*... es, de hecho, la inversión de un cuento de Navidad— y el imaginario gótico-lúdico de *Mad Monster Party*, afín al tratamiento pop de los iconos de la Universal que hacía furor en la cultura popular norteamericana de los 60 bajo el influjo de las celebraciones de Halloween, y con unas gotas de inspiración del Dr. Seuss y Edward Gorey. La stop-motion marca Rankin/Bass tenía un nombre y unas características concretas: la Animagic era un modelo de animación fotograma a fotograma de draconiano planteamiento de producción que la firma norteamericana subcontrataba a estu-

Fig. 4 – *Mad Monster Party* (Jules Bass, 1967)



Fig. 5 – *Le roman de Renard* (Ladislas Starewicz, 1930)



dios japoneses. El responsable de animar a los personajes de *Mad Monster Party* fue Tadahito Mochinaga, pero las exiguas condiciones de producción comprometían la fluidez de movimientos. Rankin/Bass supieron compensar la tosca discontinuidad de los movimientos con el acierto de unos diseños de personajes encargados al ilustrador de la revista MAD Jack Davis y al guionista de la misma escudería Harvey Kurtzman. Así, la pulcritud y la armonía cinética de *Pesadilla antes de Navidad*, así como

alguno de sus asombrosos recitales formales — el manejo de masas y espacios en el estupendo número musical que abre la cinta— pueden interpretarse como la sublimación de un recuerdo de infancia restituído a la gloria amplificada por una nostalgia que, seguramente, engrandeció una excelencia formal que nunca estuvo allí. La nueva stop-motion es, así, una estética hasta cierto punto auto-reflexiva que necesita medirse constantemente con su tradición, cuando no precisa de fundar vías o tradiciones inexistentes en el pasado de esa minuciosa estética (Fig. 4).

Pesadilla antes de Navidad también presenta otra característica interesante propia del nuevo contexto: un problema de autoría. La película fue un proyecto concebido por Tim Burton, pero tanto el dispositivo promocional de la Disney como la propia inercia de espectadores e informadores cinematográficos fijaron ese trabajo en el imaginario colectivo como “una película de Tim Burton”, cuando, de hecho, era “una película de Henry Selick”, animador de poéticas radicales e insobornables que, entre otras labores más o menos subterráneas, había trabajado con el grupo de pop experimental de San Francisco The Residents antes de hallar en *Pesadilla antes de Navidad* su gran plataforma de lanzamiento para seducir al gran público. En la película,

Selick pone su naturaleza de orfebre del movimiento al servicio de la visión plástica y narrativa de Burton con singular precisión y respeto al planteamiento del proyecto, pero el contraste entre los posteriores trabajos en solitario de uno

y otro autor dejan claro que, mientras que para el primero la animación de modelos es una poética, para el segundo no es más que una técnica —asociada a, como se ha indicado más arriba, su nostalgia de espectador infantil—. En *Pesadilla antes de Navidad*, Selick combina personajes con

los miembros articulados y una selección de cabezas sustitutorias con diferentes expresiones, al modo de los primigenios Puppertoons de George Pal, capaces de dotar a cada rostro de una flexibilidad propia de un dibujo animado tradicional en dos dimensiones. *James y el melocotón gigante* (*James and the Giant Peach*, 1996), la algo irregular *Monkeybone* (2001) y la ya catedralicia e insuperada *Los mundos de Coraline* dejaron claro que la estética de Selick era polimórfica y regida por la idea del desafío incesante. En ese último trabajo, el largo de animación de modelos con mayor metraje de todos los tiempos, el animador superó varios retos tan abacardbrantes como el antológico plano secuencia del patíbulo en *Le roman de Renard* (1930) de Ladislav Starewitch —entre ellos, rodar la primera escena de *morphing*/transformación en la historia de la stop-motion, en unos virtuosos 130 fotogramas que dieron lugar a seis segundos de pura magia (Fig. 5)—. Por el contrario, las sucesivas *La novia cadáver* (*Corpse Bride*, 2005) y *Frankenweenie* (2012) parecen confirmar la inquietante transformación de Burton en una suerte de identidad corporativa siempre igual a sí misma, aunque progresivamente despojada de nuevos desafíos y sorpresas: la última película, en la que todo parece estar en su sitio,

Si una imaginación tan turbulenta como la de Jan Švankmajer hubiese decidido reescribir Toy Story, el resultado no andaría lejos de Aventuras en el desván

destaca por el escaso brillo de la mayoría de sus personajes, condenados a una suerte de zombificación expresiva, especialmente visible cuando otras producciones animadas recientes han explotado a fondo y con buena fortuna la capacidad de la stop-motion para diversos registros interpretativos. *El alucinante mundo de Norman*, película stop-motion soberbiamente interpretada, se atrevía a parodiar la mala actuación de la actriz de la película-dentro-de-la-película que abría el relato y permitía definir al protagonista, una figura, de hecho, filo-burtoniana pero dotada de elocuencia, fragilidad y, sobre todo, alma. En *Wallace & Gromit. La maldición de las verduras* (*Wallace & Gromit. The Curse of the Were-Rabbit*, 2005) de Nick Park y Steve Box, segundo largometraje de animación en plastilina del artesanal sello Aardman, se contrastaba, por ejemplo, la parquedad expresiva casi keatoniana del perro Gromit con la tendencia a la sobreactuación desahogada del párroco del pueblo, dando otro recital de esa riqueza expresiva que parece haberse ausentado del cine animado de Tim Burton (Fig. 6).

Otras películas notables en la animación stop-motion de última hora han sido *Fantástico Sr. Fox* (*Fantastic Mr. Fox*, 2009) de Wes Ander-

son, *Aventuras en el desván* (*Na půdě aneb kdo má dneska narozeniny?*, 2009) de Jiří Barta, y *¡Piratas!* (*The pirates! Band of misfits*, 2012) de Peter Lord. La primera de ellas prolonga, en otra dirección, el problema de autoría de *Pesadilla...*: es la obra sintomática de una tendencia de última hora —el capricho de muchos directores de imagen real de tener “su” película animada, aunque, por supuesto, no la animen ellos, en una evolución sofisticada de las subcontratas del Animagic de Rankin/Bass—. Anderson, como Richard Linklater, Fernando Trueba, Patrice Leconte, Juan José Campanella y Luc Besson, entre otros, logra con *Fantástico Sr. Fox* tener, así, su excursión particular al universo animado, aunque con una diferencia sustancial: la estética sumamente estilizada y la férrea codificación de la puesta en escena en su cine de imagen real convierten este proyecto en una prolongación natural de todo su discurso creativo, plasmado en una cinta animada que, como tal, es una anomalía, una disfuncionalidad —pues uno de sus referentes es el realismo anti-antropomórfico de una película tan extraña y valiosa como *Orejas largas* (*Watership Down*, 1978) de Martin Rosen—. El proyecto de Anderson también produce una interesante paradoja: si los actores de

Fig. 6 – Henry Selick dirigiendo *Coraline*



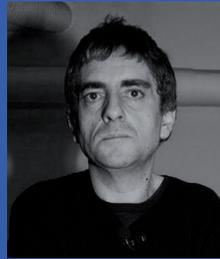
sus películas de imagen real podían asemejarse en ocasiones a presencias vaciadas de vitalidad, las figuras animadas de *Fantástico Sr. Fox* no parecen tener problema en desplegar alma y carisma, convirtiéndose en los personajes más vitales del corpus andersoniano.

Si una imaginación tan turbulenta como la de Jan Švankmajer hubiese decidido reescribir *Toy Story* (John Lasseter, 1995), el resultado no andaría lejos de *Aventuras en el desván*, primer largometraje del animador de largo recorrido Jiří Barta. Maestro subterráneo de la animación checa, Barta parecía haber desaparecido del mapa tras la caída del régimen comunista: autor de una adaptación de *El flautista de Hamelín* (Kryšar, 1985), realizada con tallas de madera de corte casi cubista y adornada por turbadoras ratas muertas, que los entusiastas de la animación consideran un clásico incuestionable, el cineasta invirtió casi una década en levantar el proyecto de una alucinada adaptación de *El Golem* que acabó condenada al limbo de las grandes obras inacabadas. *Aventuras en el desván*, su asombroso regreso a la vida activa, narra un cuento infantil con las texturas perturbadoras de una pesadilla adulta, pero con la capacidad de constante invención poética de una mirada preescolar. En la película, un caballero andante de madera, un oso de peluche y una proteica figura de plastilina —un Mr. Potato para la Europa paupérrima— parten al rescate de la muñeca de porcelana que cuidaba de ellos en su peculiar hogar: una vieja maleta olvidada en un desván. Barta cuenta una historia tan elemental sirviéndose de una virtuosa armonía de dispares técnicas de animación —de la stop-motion al simple trazo secuenciado sobre papel—, pero, sobre todo, de su asombrosa capacidad para dotar a cada imagen de un irrepetible fulgor poético: la tormenta desatada por unas nubes-almohada o la escena en que los héroes se enfrentan a una inquietante multiplicación del objeto de su búsqueda son sólo algunos de los constantes destellos de genio.

Por último, en *¡Piratas!*, Peter Lord, quizá el artista de animación de modelos que, en su carrera como cortometrajista, más había hecho por acuñar un nuevo realismo animado, se acerca a los registros cómicos espectaculares más afines a las maneras de su discípulo y compañero de fatigas en el seno del estudio Aardman, Nick Park. Comedia de aventuras recorrida por un humor adulto de filiación pythoniana, *¡Piratas!* marcó el regreso del estudio a la animación en plastilina tras dos proyectos de animación digital nada desdeñables —*Ratónpolis* (*Flushed Away*, David Bowers, Sam Fell, 2006) y *Arthur Christmas* (Sara Smith, Barry Cook, 2011) — que intentaron alejarse del modelo Pixar y, en algunos aspectos de su estética, se plantearon armonizar con las señas de identidad visuales de sus trabajos en stop-motion. Injustamente tratada por el público, *¡Piratas!* quizá proporcione la mejor imagen metafórica del animador stop-motion a día de hoy: un anacronismo resistente, alguien capaz de seguir batallando en los océanos cada vez más concurridos de la animación comercial.

© Del texto: Jordi Costa Vila.

© De las imágenes: Figs. 1, 2, 3, y 6, Focus Features/ Laika; Fig. 4, Rankin/Bass; Fig. 5, Ladislav Starewicz.



Biografía

Jordi Costa (Barcelona, 1966). Lleva escribiendo sobre cine, cómic y otros territorios de la cultura popular desde 1981. Autor de numerosos libros, entre ellos *100 películas clave del cine de animación* (2010), ha escrito también otras obras colectivas o en colaboración. Con Darío Adanti ha publicado los tebeos *Mis problemas con Amenábar* (2009) y *2.000 años de cine* (2010). Ha sido responsable de contenidos del canal temático Cinemanía. Ha comisariado exposiciones en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, y en La Casa Encendida (Madrid). Ha impartido docencia en la Universidad Pompeu Fabra, y en la Universidad Camilo José Cela. Profesor del Máster de Animación de la UPV. Es crítico de cine en *El País* y *Fotogramas*. Ha dirigido las películas *Piccolo Grande Amore* y *La lava en los labios* bajo las directrices del manifiesto #littlesecretfilm.

E-mail

vidamostrenca@hotmail.com