

Las misteriosas invenciones de Anthony Lucas, o la literatura re-animada

María Lorenzo Hernández

Universitat Politècnica de València

Abstract: Este artículo analiza el cortometraje de animación *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello* (Anthony Lucas, 2005) una aventura ambientada en un elaborado universo *steampunk* que propone una revisión de clásicos de la literatura de ciencia-ficción como H.G. Wells y Julio Verne, demostrando que la animación es capaz de revivir textos sucesivos, estableciendo una relación reanimante entre ellos. Asimismo, el artículo destacará la idea del animador como *inventor*, describiendo los procedimientos que han dado lugar a una audaz combinación técnica capaz de aunar lo retro con la modernidad.

Palabras clave: animación, Anthony Lucas, Morello, steampunk, diseño, victoriano, ciencia-ficción, literatura, fotocomposición, stop-motion.

Introducción

Con su largo título, *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello: Jasper Morello and the Lost Airship* (Anthony Lucas, 2005) es un cortometraje de animación que pretendía encabezar una fascinante serie de aventuras ambientadas en un universo *steampunk*. Este capítulo piloto, finalmente el único producido, destacó por una serie de valores estéticos y narrativos que lo hicieron merecedor de una nominación al Oscar al mejor corto de animación en 2005.

Su director, el realizador australiano Anthony Lucas, forja aquí una extraordinaria atmósfera gótica que ya anunciaban trabajos precedentes, como su cortometraje *Holding Your Breath* (2002), donde ya había comenzado a dar forma a su imaginario personal, que él denomina "*The Shadowlands*". Utilizando una técnica tan delicada como la animación con siluetas bajo cámara —afín a las sombras chinescas—, e incorporándolas audazmente a las nuevas tecnologías de fotocomposición y animación 3D, Anthony Lucas elabora un lenguaje visual idóneo para expresar lo mítico y legendario que subyace en las "tierras tenebrosas" de su imaginación (Fig. 1).

Por otro lado, *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello* propone una revisión de varios clásicos de la literatura de ciencia-ficción del s. XIX, sobresaliendo, entre otros, *La isla del doctor Moreau* (*The Island of Doctor Moreau*, H.G. Wells, 1896) y el clásico de Julio Verne *Veinte mil leguas de viaje submarino* (*Vingt mille lieues sous les mers*, 1869), demostrando que la animación es capaz de revivir textos sucesivos, estableciendo una relación *reanimante* entre ellos.

Este artículo presentará, en primer lugar, un análisis del universo alternativo que sirve de escenario a las aventuras de Jasper Morello, destacando la filosofía contracultural *steampunk* que se esconde bajo su iconografía. En segundo lugar, el artículo identificará la amalgama literaria que ha dado lugar a la secuencia

narrativa del cortometraje. Por último, el artículo destacará la idea del animador como *inventor*, describiendo los procedimientos que han dado lugar a una audaz combinación técnica capaz de aunar lo retro con la modernidad.



Figs. 1, 2. A la derecha, Anthony Lucas junto a su creación. A la izquierda, una de las naves *steampunk* del universo de Gothia.

1. El mundo de Jasper Morello, una fantasía *steampunk*

Steampunk —de "steam", vapor, y "punk", como sentimiento de crítica hacia la actual sociedad— fue inicialmente un subgénero literario nacido dentro de la ciencia-ficción especulativa de la década de 1980, aunque en la actualidad ha crecido hasta convertirse en todo un fenómeno artístico y sociocultural. El fenómeno *steampunk* se desenvuelve en una ambientación donde la energía a vapor sigue siendo la predominante, haciendo un guiño a la Inglaterra victoriana (Fig. 2). La anacronía, el escapismo, la obsolescencia —con su obsesión por exponer la maquinaria, las tuercas y ruedecillas de cada mecanismo—, e incluso el fetichismo, son sus marcas de estilo más comunes.

Para Scott Westerfeld, autor de novelas *steampunk*, el movimiento puede definirse así: "*It's partly a set of nostalgias — for handmade and human-scale technologies, baroque design, and elegant dress and manners*" (Vandermeer, 2011: 66).¹ El cine y la televisión han trasladado ocasionalmente esta filosofía a la pantalla —cuando no la han precedido—, dando lugar a cómics, series y películas como *La liga de los hombres extraordinarios* (*The League of Extraordinary Gentlemen*, Stephen Norrington, 2003), *Hellboy* (Guillermo del Toro, 2004), *Wild Wild West* (Barry Sonnenfeld, 1999), o el filme japonés de animación *Steamboy* (Katsuhiro otomo, 2004), si bien la primitiva *El viaje a la luna* de Georges Méliès (*Le voyage dans la lune*, 1902) ya preconizaba las características más importantes del subgénero.

Pero es en *The Steampunk Bible* donde realizan una significativa mención hacia el cortometraje que nos ocupa: "*In twenty-six minutes, Jasper Morello and the Lost Airship manages to achieve a more concentrated Steampunk effect than any full-length film of the last hundred years, and does so with flair and grace*" (Vandermeer, 2011: 195).² La película narra las peripecias de un desafortunado navegante, Jasper Morello,

enrolado en una expedición a la busca de una cura para la enfermedad que diezma su ciudad, Gothia. En el curso de su misión, Jasper conocerá al doctor Claude Belgon, que dirige los experimentos a bordo; éste será primero su amigo y, más tarde, su antagonista. En el desenlace, Jasper Morello deberá decidir entre su propia supervivencia o sacrificar su vida para poder llevar a la civilización la cura que han encontrado.

Mediante un depurado lenguaje de luces y sombras, donde las siluetas deben expresar todo lo esencial, Gothia se revela como una sofisticada metrópoli industrial, que parece buscar, como la arquitectura gótica, la verticalidad a cualquier precio: las grúas de construcción, los raíles conectores, dominan esta urbe reducida estilísticamente a sus componentes más funcionales. Los medios de transporte muestran claramente su mecánica interna, porque la filosofía *steampunk* está más fascinada con el arte del prototipo que con la producción en masa, la que oculta sus engranajes y dispositivos.



Figs. 3, 4. A la derecha, escena de la cacería en el filme. A la izquierda, PC victoriano, modificaciones por Jake von Slatt.

En el mundo de Jasper Morello, el espacio está surcado por embarcaciones aéreas movidas con energía a vapor, y los continentes son islas flotantes. Asimismo, las comunicaciones se realizan mediante vídeo-telefones, y la "brújula" de Morello es un instrumento que parece combinar el antiguo sextante y las propiedades de los GPS. La tripulación también utiliza originales instrumentos de música, e incluso armas semejantes a trabucos activados por baterías (Fig. 3). Las *invenciones* presentes en el filme de Anthony Lucas remiten a muchos de los diseños de Jake von Slatt, Datamancer, o incluso del colectivo de San Francisco *Kinetic Steam Works*, todos ellos artistas dedicados a re-imaginar creativamente todo tipo de artilugios, susceptibles —o no— de moverse a vapor: ordenadores portátiles que se activan con mecanismo de cuerda, PC's victorianos —con teclados como de máquina de escribir—, guitarras eléctricas, etc., conforman estos extraordinarios gabinetes de curiosidades (Fig. 4).

No en vano, la notoria presencia de la tecnología en el filme está dirigida a re-pensar lo cotidiano: por ejemplo, ¿cómo sería hoy nuestra civilización si el modelo de electricidad vigente fuese el de Nikola Tesla, y no el de Edison?. Éste es uno de los principios de la *ucronía*: plantear un universo alternativo a partir de una

divergencia en un hecho histórico importante, por ejemplo la resolución de un conflicto bélico, o si un determinado personaje histórico no hubiese existido, como un científico o... Cristo. Precisamente, una de las características de Gothia es el desconocimiento del Cristianismo, lo que determina unas leyes y valores diferentes: entre la letanía repetida durante los entierros masivos se escucha, "Through the Horizontal and the Vertical we draw Faith",³ como una especie de canto a la ciencia y el progreso que sólo pudiera concebir una sociedad agnóstica, mientras la glorificación de lo Horizontal y lo Vertical no deja de evocar la cruz del Calvario.

La naturaleza también es objeto de cambio, dotándola de poderes ambivalentes y perturbadores para extraer su esencia más inquietante: peces-cerdo voladores, o insectos carnívoros, son algunos ejemplos. El monstruo-insecto que encuentran en una isla perdida presenta increíbles propiedades, como su mecanismo de caza: un señuelo en forma de pájaro que emite una maravillosa eufonía; cuando ha atraído a la víctima, el monstruo se descubre lanzándole sus brazos como lianas (Fig. 5). En esta diversificación evolutiva, donde prima la mutación, la naturaleza semeja un bestiario de máquinas vivientes, con seres dotados de reacciones más automáticas que realmente instintivas: de esta manera, la reinención del mundo natural evoca otros ingenios *steampunk*, como el *Insect Lab* de Mike Lobby —un muestrario de animales mecánicos en cuyo diseño priman más las contradicciones y lo potencial (Fig. 6), que lo meramente funcional, porque para el creador *steampunk*, como para Anthony Lucas, las formas más ingenuas y obsoletas de la *fabricación* conforman los atributos de su universo.



Figs. 5, 6. A la derecha, plano general del monstruo-insecto. A la izquierda, Mike Libby, 2009, *Dynastidae: Eupatorus Cracilicornis*, escarabajo rinoceronte con mecanismo de acero.

2. "Every man has his purpose": locos científicos y alquimia literaria

En la siguiente sección se desgranará la mezcla literaria que subyace en el filme, y que comparte ampliamente con el fenómeno *steampunk* como ciencia-ficción alternativa, fascinada por los continentes perdidos, viajes, autómatas, laboratorios y científicos iluminados de la literatura victoriana. La película bebe

de H.G. Wells y Julio Verne: el primero, caracterizado por la descripción elíptica de ingenios y tesis fantásticas, y el segundo, fascinado por el detallismo de los informes científicos y que basó gran parte de sus escritos en tecnología ya existente. Pero también de Poe, Conan Doyle, Daniel Defoe e incluso Bram Stoker en momentos puntuales del filme.

Como se ha indicado en la Introducción, la película mantiene incuestionables semejanzas de estructura con *La isla del doctor Moreau*, pero también evoca la verniana *Veinte mil leguas de viaje submarino*, repitiéndose ciertas tipologías de personaje: el náufrago, un personaje *normal* forzado a habitar con un anfitrión indeseado, y que nos cuenta su relato en primera persona; y su alter ego, un adversario capaz de realizar las peores aberraciones con tal de seguir su objetivo mesiánico —aunque sus acciones terminarán por volverse contra él—. El científico *loco* es la bisagra entre lo inverosímil y lo innovador, entre especulación y ciencia, porque en su excéntrico pensamiento se reúnen *mecanicismo* y *alquimia*. Si la alquimia hunde sus raíces en el pasado medieval y llega hasta el idealismo del Renacimiento, el mecanicismo se inicia con Descartes y su concepto del universo como un mecanismo de relojería, aunque mantiene lo humano como *dual*, dividido en alma y cuerpo: un aparato que, para la ciencia, podría ser reparado y reactivado, como sugiere la literatura acerca de la refabricación de lo humano, como *Frankenstein* (Mary Shelley, 1823) o *La isla del doctor Moreau*, cuyos científicos preconizan al biólogo Claude Belgon del filme de Anthony Lucas (Fig. 7).



Figs. 7, 8. A la derecha, el doctor Belgon alimentando a la fiera con su sangre. A la izquierda, Jasper Morello en video-conversación con su esposa, Amelia.

Durante gran parte de su viaje, Jasper Morello y el doctor Belgon se hacen amigos y comparten confidencias. Una de ellas, dirigida a consolar las aflicciones del navegante, es: "*Like the ant, every man has a purpose*".⁴ Pero no es hasta la colisión de la nave con un pesquero abandonado que se revelan los verdaderos propósitos del doctor: conseguir a cualquier precio un ejemplar de una nueva especie, de la que encuentra restos en el pesquero. Así pues, convence al capitán de tomar rumbo hacia el cuadrante donde el pesquero había estado. En esta zona inexplorada, Belgon hallará su Vellochino, pero también, sin saberlo, la cura que necesita la humanidad: porque los monstruos-insectos, feroces e incontrolables, resultan ser la base culinaria del remedio. El científico, entusiasmado por el doble descubrimiento, que le cubrirá de gloria ante la

Academia, no duda en tomar la crisálida de uno de estos monstruos, todavía sin nacer, inerme. Pero una vez eclosiona, el científico sacrificará a toda la tripulación para mantener viva a la criatura, de un modo que recuerda la lenta sangría de marineros que tiene lugar a bordo de la fantasmal goleta "Démeter" (*Drácula*, Bram Stoker, 1897).

Como contrapartida, la única motivación de Morello es la de volver a casa junto a su esposa, Amelia. La mujer, aunque ausente, funciona como catalizador de la historia: las mujeres poseen un don natural, el de producir vida, que el científico célibe quiere imitar a toda costa. Tras presenciar una de sus videoconversaciones (Fig. 8), el doctor Belgon expresa su rechazo hacia la mujer como un obstáculo que distrae al hombre de alcanzar su *destino* científico: "*Women! They can carry themselves into the future through their ability to procreate, but a man can only do so through his work! We, men of science, should stick together*",⁵ estrechando el lazo intelectual —casi homoerótico— que le une al navegante.

En el desenlace, mientras Claude Belgon muere víctima de los acontecimientos que él mismo ha provocado, Jasper Morello dará su sangre, gota a gota, para mantener viva a la criatura que puede llevar la cura a la civilización: el médico le ha forzado a ello, porque Jasper intuye que Amelia, su mujer, padece la temida infección. El sacrificio desinteresado de Morello recuerda, con su final abierto, al fin del capitán Nemo en *La isla misteriosa* (*L'Île mystérieuse*, Julio Verne, 1874), encontrando redención a sus errores pasados.

The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello demuestra que la animación es una potente máquina de reanimar, reviviendo la literatura del pasado. Entre los demás referentes notables de esta historia extraordinaria se cuentan la escabrosa *Narración de Arthur Gordon Pym*, de Edgar Allan Poe (1838), viaje iniciático de un marinero que, a través del horror, comprende la naturaleza dual del ser humano —de una forma que parece adelantarse a *Corazón en las tinieblas* (Joseph Conrad, 1899)—. Por otro lado, la descripción de la epidemia recuerda a la de otro maestro de la literatura isleña: Daniel Defoe en el *Diario del año de la peste* (*A Journal of the Plague Year*, 1722). Asimismo, la estética tenebrista, los diseños angulosos, y sobre todo, la inquietante presencia del doctor, parecen tomar prestado del conde Orlok en *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (F.W. Murnau, 1922) y del cine mudo en general.

Como aprecia Roland Barthes en *La muerte del autor* (1967), la identidad del autor se desintegra en el propio proceso de creación, que necesariamente bebe de una tradición y un conocimiento existente. El citacionismo es la demostración más palpable de este proceso: Anthony Lucas integra en el cuerpo de su película la presencia espectral de otros escritos, capaz de reconocer *lo lucasiano* en ellos; el citacionismo puede también entenderse como (maléfica) reanimación de textos antiguos.

3. Ramas, tuercas y fotocomposición: el animador como inventor

Jake von Slatt, en su famoso "A Steampunk Manifesto", escribió: "*The nineteenth century holds important lessons for us dealing with disruptive technologies, as well as giving us readymade technical*

solutions that were once discarded as inefficient" (Vandermeer, 2011: 218).⁶ El movimiento *steampunk* otorga, pues, un renovado valor a las creaciones artesanales, muy por encima de aquellas manufacturadas en serie: el uso de objetos encontrados, la reutilización de material desechado, y la recuperación de procedimientos pasados de moda, son las premisas que se desprenden de este manifiesto, y que Anthony Lucas asume no tanto como imagen o estética, sino de manera íntima: como comportamiento.

No en balde, el aspecto más celebrado del filme de Anthony Lucas no es sino la asombrosa mixtificación técnica donde ha reunido lo viejo y lo nuevo: para muchos, *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello* es sinónimo del encuentro de la animación *stop-motion* más primitivista con las capacidades de la composición digital, abriendo un extraordinario campo para un procedimiento artístico, la animación de siluetas bajo cámara, que se encontraba en franca decadencia.

Sin embargo, la idea de que el filme, como Jasper Morello, está animado a la manera tradicional, operando bajo cámara, es más bien ilusoria, ya que la mayoría de los personajes se animaron con Flash, si bien respetando la identidad estética de la animación de siluetas —tal como la definieron Lotte Reiniger y, más adelante Michel Ocelot—. Con todo, esto no habría sido posible sin la experiencia previa de Anthony Lucas con filmes de *stop-motion* en estado puro, tales como *The Shadowland* (1988) donde da forma por primera vez a su imaginario tenebroso de humanos estilizados y voraces insectos gigantes. Anthony Lucas fragua así un mundo oscuro a partir de fragmentos de lo real, recopilando ramas, tuercas e incluso alas de insecto, dando lugar a collages en blanco y negro de una increíble belleza, que recuerdan al romanticismo de Gustavo Doré.

Pero es en *Holding Your Breath*, su último filme animado enteramente con *stop-motion*, donde sienta las bases de la futura combinación que veremos en *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello* de la cual parece una versión analógica: la película utiliza los niveles de profundidad de la cámara multiplano a la manera tradicional, pero también sirve como primer acercamiento a la fotocomposición que caracteriza el mundo de Jasper Morello, cercana a las texturas creadas por el cine de aventuras de los años treinta, como *King Kong* (Merian C. Cooper, 1933), y que irónicamente se recuperan aquí mediante lo digital.

El animador procede aquí como inventor: como el doctor Moreau, Anthony Lucas ensambla fragmentos en otra realidad que le permite reformular la naturaleza. Esta actitud también es visible en otra joya del cine fantástico, la película de Karel Zeman *Una invención diabólica* (*Vynález zkázy*, 1958), basada en la novela de Verne *Ante la bandera* (*Face au Drapeau*, 1896), donde una depurada técnica de sobreexposiciones y una detallista puesta en escena permite emular las ilustraciones originales de las novelas del genio francés, como si fuese un maravilloso grabado animado.

Como afirma Paul Wells, una de las principales propiedades de la animación *stop-motion* es la *fabricación*: "*the creation of a certain meta-reality which has the same physical property as the real world*" para plantear "*an alternative version of material existence*" (Wells, 1998: 90).⁷ Notablemente, la actitud

creativa de Anthony Lucas es comparable a la de un descubridor o un ingeniero que compone sus propios artilugios reuniendo residuos, piezas diminutas, lo que sea con tal de que proyecte una sombra adecuada o simule un entorno tecnológico creíble: para componer los fondos de la nave y diversos escenarios del filme que nos ocupa, reunía todo tipo de objetos de desecho y los combinaba creativamente, como un cuadro, para luego trasladarlo al diseño de la película mediante tableta gráfica (Figs. 9 y 10). La animación 3D permite integrar todo tipo de máquinas, propulsores, e incluso efectos atmosféricos que enriquecen el carácter gótico de este mundo.



Figs. 9, 10. A la derecha, Anthony Lucas buscando objetos dispersos para componer sus escenarios. A la izquierda, un primer resultado de su investigación, con uno de los personajes.

Que el cortometraje no haya tenido continuidad en forma de serie, como su realizador planteó inicialmente, no hace sino reforzar la originalidad y excepcionalidad de un experimento cinematográfico como éste. Trabajos como *Saccharine* (John Paul, 2009) o *Invention of Love* (Andrey Shushkov, 2010) no han hecho sino imitar los presupuestos estéticos y conceptuales formulados por Anthony Lucas. Por su parte, el último trabajo del animador australiano, *My Rabbit Hoppy* (2008), ironiza sobre algunos aspectos de su imaginario, y a la vez los prolonga: se trata de un falso reportaje en forma de vídeo doméstico, donde lo imaginario invade lo real cuando unos niños, rodando un inocente vídeo de "Show and Tell", descubren un gigantesco capullo de insecto en el patio de atrás de su casa —idéntico a aquellos donde se crían los insectos-monstruos de Jasper Morello—, y que provoca mutaciones a los animales. La película de tres minutos, realizada en términos muy económicos, se convierte en una perturbadora pieza que reverbera, si bien cómicamente, el carácter de "The Shadowlands" y del mundo de Jasper Morello.

Conclusión

La modernidad de *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello* consiste en su capacidad de absorber la tradición —literaria, animada— para convertirla en algo diferente e inesperado: un maravilloso capricho narrativo que nos fascina por su capacidad para evocar simultáneamente el cine de la República de

Weimar, la edad clásica del cine de aventuras, y la complejidad visual de la ciencia-ficción actual —irremediabilmente ligada a las imágenes digitales—. La imagen se presenta como un puro artificio, tan embelesador como los ingenuos trucajes de Georges Méliès: su magia es la del cine primitivo, cuando más unidas estaban la animación y la invención. La película de Anthony Lucas plantea un regreso a casa, un homérico retorno a lo conocido: una recuperación de la artesanía, aunque inevitablemente contaminada por las vicisitudes del viaje.

Referencias bibliográficas

- Barthes, Roland (1967). "La muerte del autor", trad. Juan Murillo, en <<http://maxicrespi-literal.blogspot.com/2005/04/roland-barthes-la-muerte-del-autor.html>> [Consulta: agosto 2009].
- Calabrese, Omar (2009). "La forma de la isla (de nunca jamás)", trad. María Unceta, en *Revista de Occidente*, Madrid: Fundación Ortega y Gasset, n. 343, diciembre 2009, pp. 13-32.
- Karalus, Danielle (2005). *The Shadowlands (The World of Jasper Morello)*, Australia: Madman Films, 23' 30".
- Vandermeer, Jeff (2011). *The Steampunk Bible*, Nueva York: Abrams Image.
- Verne, Julio, (1869). *Veinte mil leguas de viaje submarino*, trad. Julio C. Acerete, Barcelona: Forum, 1984.
- Wells, H. G. (1896). *La isla del doctor Moreau*, trad. Tomás Conde Vélez, Barcelona: Bruguera, 1983.
- Wells, Paul (1998). *Understanding Animation*, London, New York: Routledge, 2010.

Notas

-
- ¹ "Es en parte un conjunto de nostalgias por las tecnologías manuales y a escala humana, un diseño barroco, y formas y vestidos elegantes" (trad. a.).
- ² "En veintiséis minutos, *Jasper Morello and the Lost Airship* llega a conseguir un efecto *steampunk* más concentrado que el de ninguna película de largometraje de los últimos cien años, y lo hace con instinto y gracia" (trad. a.).
- ³ "Lo Horizontal y lo Vertical nos inspiran la Fe" (trad. a.).
- ⁴ "Como la hormiga, cada hombre tiene su propósito" (trad. a.).
- ⁵ "¡Mujeres! Pueden transportarse hasta el futuro mediante su capacidad para procrear, pero un hombre puede hacerlo sólo a través de su trabajo. Nosotros, los hombres de ciencia, deberíamos permanecer unidos" (trad. a.).
- ⁶ "El s. XIX nos reserva importantes lecciones concernientes a las tecnologías novedosas, así como proporcionando soluciones técnicas ya dadas, que otrora fueron descartadas por su ineficiencia" (trad. a.).
- ⁷ "La creación de cierta meta-realidad que presenta la misma propiedad física del mundo real", para plantear "una versión alternativa de la existencia material" (trad. a.).