

## EL RENACIMIENTO DEL STOP MOTION

© 2013 Carlos Arenas (Universitat de València)

En 1993 el estreno de *Parque Jurásico* suponía la consagración definitiva de las imágenes generadas por ordenador aplicadas al medio cinematográfico que, desde que se utilizasen en películas como *Tron* (1982) o *Willow* (1988), habían irrumpido con fuerza en el audiovisual contemporáneo. La tecnología era capaz de resucitar animales prehistóricos de manera hiperrealista. En aquellos días de auge de la revolución informática parecía que muchas de las técnicas tradicionales empleadas en el cine sufrirían profundos cambios. Los efectos especiales estaban alterando el concepto del cine año tras año y cineastas como James Cameron, George Lucas, Steven Spielberg o Robert Zemeckis, se encargaron de popularizar los efectos visuales por ordenador y sus múltiples posibilidades creativas. Se habló entonces de una revolución tecnológica “digital” comparable a la llegada del cine sonoro que trastocaría los cimientos del séptimo arte. El éxito incuestionable de películas como *Terminator 2. El juicio final* (1991), *Forrest Gump* (1995), *Independence Day* (1996), *Titanic* (1997) o *The Matrix* (1999) apuntalaron esta idea. En el terreno del cine de animación Disney ya había empezado a introducir también ordenadores en algunos de sus largometrajes como *La Bella y la Bestia* (1991). Con la creación de los estudios de animación Pixar y sobre todo con su primer largo, *Toy Story* (1995), primero realizado íntegramente por ordenador, parecía que no había vuelta atrás. Desde entonces Pixar y otros grandes estudios especializados en animación digital en 3D como Dreamworks o Blue Sky, han dominado y saturado el mercado con numerosos títulos en los últimos años, fruto del importante rendimiento comercial de sus productos.

Frente a esta imparable revolución digital, las técnicas tradicionales de animación parecían tener sus días contados. Sin embargo, en el caso de la stop motion, milagrosamente, no sólo no desapareció sino que ha renacido con fuerza inusitada en pleno siglo XXI. Actualmente se produce más stop-motion que nunca, consagrándose en diversos medios audiovisuales, ya sean el cine, la publicidad, el videoclip, la televisión o en diversos certámenes especializados. Y este mismo año tres largometrajes realizados con esta técnica han encabezado las nominaciones a los Oscar como mejor película de animación del último ejercicio: *¡Piratas!*, *Frankenweenie* y *ParaNorman*. No hay duda de que el stop motion está de moda. Pero, ¿a qué nos referimos cuando hablamos de stop motion, a una técnica cinematográfica para animar objetos y personajes inertes a base de detener y reiniciar la cámara, a un efecto especial aplicado a películas fantásticas o más bien se trata de un medio expresivo, un género cinematográfico con identidad propia?

A lo largo del siglo XX la mayoría de la animación con stop motion se realizó en formatos pequeños como cortometrajes o breves capítulos de series, o bien como efectos especiales en películas fantásticas. Las escenas realizadas con stop motion aparecían de manera fugaz en la gran pantalla y no solían durar más de 3 ó 5 minutos. La técnica se dio a conocer entre el gran público gracias a los logros de películas exitosas como *King Kong* (1933), que permitían recrear de manera asombrosa al gorila gigante protagonista y a una serie de monstruos antediluvianos que habitaban en la isla de la Calavera. Estos trucajes fueron realizados por Willis O'Brien que coordinó la mayor orquestación de efectos especiales vistos en el cine hasta la fecha. El relevo de O'Brien fue tomado por Ray Harryhausen que perfeccionó la técnica y creó algunas de

las escenas más memorables del cine fantástico como la lucha de Jasón contra un grupo de esqueletos guerreros en *Jasón y los Argonautas* (1963). Después, el último gran mago de los efectos con stop motion, Phil Tippett, inspirado por los hallazgos de O'Brien y Harryhausen, desarrolló una variante técnica, el go motion, creando inolvidables escenas de acción como la emocionante batalla en la nieve del remoto mundo helado de Hoth entre las fuerzas rebeldes y las blindadas máquinas robóticas de asalto denominadas AT-AT en *El Imperio Contraataca* (1980). Estos creativos, que son prácticamente desconocidos para el gran público, están detrás de algunas de las escenas más impactantes de la historia del cine, con imágenes míticas que han quedado grabadas en la retina del espectador. En cualquier caso, la historia del stop motion parecía que llegaría a su fin con la introducción de la informática en el campo de los efectos especiales, pese a que habían brillado en las últimas décadas animadores importantes como George Pal, Will Vinton, Jan Svankmajer o Nick Park.

El espaldarazo al stop motion vino propiciado por el éxito de *Pesadilla antes de Navidad* (*The Nightmare Before Christmas*, Tim Burton, 1993) que fue el primer largometraje que tuvo distribución mundial y gran seguimiento años después de su estreno. Supuso un importante punto de inflexión en la historia reciente del stop motion, ya que llegó justo cuando se debatía si utilizar esta técnica o desecharla, y su repercusión demostró que la idea de animar muñecos fotograma a fotograma y recrear mundos en miniatura podría tener futuro. Desde entonces año tras año se ha producido un lento resurgimiento, realizándose cuantioso material de interés como el creado por la factoría Aardman en cortos y largometrajes. Precisamente fue Aardman la que en el año 2005 marcó un hito significativo con la obtención del Oscar por primera vez para una película realizada íntegramente con stop motion, *Wallace y Gromit: la maldición de las verduras*, que además competía por el premio con otro film de Tim Burton, *La novia cadáver*. Posteriormente en el 2009 volverían a destacar las producciones stop motion con *Los mundos de Coraline* de Henry Selick, *El fantástico Sr. Fox* de Wes Anderson y *Mary and Max* de Adam Elliot. Con la repercusión mediática de todos estos títulos no se puede hablar por tanto de una moda pasajera.

Varios elementos confluyen para este renacimiento del stop motion. Por una parte se está produciendo en los últimos años una vuelta a los orígenes del cine que conducen a la pasión por el cine silente, al uso del blanco y negro o a la metáfora de una visión limpia de las imágenes que no contaminen el texto. Así lo demuestran la cantidad y calidad de muchas propuestas vanguardistas entre las que podríamos destacar las aportaciones del cineasta canadiense Guy Maddin como *Dracula: Pages from a Virgin's Diary* (2002), el éxito de films como el oscarizado *The artist* (2011) o en el ámbito nacional la coronación de *Blancanieves* como mejor película del año. Este cine se postula como lo último, como la más radical modernidad. Hay una búsqueda de nuevas formas de expresión, más genuinas, que nos retrotraigan a épocas de pionerismo y experimentación. Del mismo modo, se vuelve a la animación del período anterior a la llegada de la informática. Y es que pese al increíble avance y sofisticación del software para animar, los animadores virtuales siguen teniendo problemas para dotar de vida a sus creaciones. Como señala Tim Burton, los muñecos físicos hechos a mano poseen una textura y unas cualidades que las creaciones digitales no pueden igualar. Estamos de acuerdo, estos muñecos sugieren vida, actúan de verdad ante la cámara, se mueven, respiran, cantan, ríen, lloran, saltan, luchan y conmueven como verdaderos actores. Es esta magia, una suerte de experiencia chamánica al insuflar vida a aquello que no la tiene, de ver cómo figuras de plastilina o arcilla y muñecos articulados transmiten

emociones humanas "auténticas", lo que le hace especial. Y esto encaja también con la necesidad de muchos artistas de dibujar, de crear desde cero, de tener un control más cercano de lo que hacen, de no tener la sensación de que un programa informático realiza la labor. El proceso táctil lo diferencia de otras formas de animación. Es una técnica singular, artesanal, laboriosa, lenta...Pero eso la hace más apasionante, es parte del encanto, incluso la presencia de ciertas imperfecciones que delaten el trabajo directo de la mano humana, pues las connotaciones emocionales son inmensas.

El stop motion ha llegado a su edad adulta, se ha adaptado de manera prodigiosa a los cambios y convulsiones vividas en el audiovisual contemporáneo en los últimos años. Ya no se trata de animaciones de 3 minutos incrustadas en películas, sino que son muchos los largometrajes significativos creados mediante estos procedimientos. Los artistas no son anónimos pues muchos de ellos gozan de gran reputación o bien se trata de nombres importantes dentro de la industria como Tim Burton o Wes Anderson los que se interesen por esta técnica. El stop motion no sólo se produce en San Francisco, Portland o Bristol, sino en cualquier lugar, ya sea un estudio, escuela, facultad o garaje. Y en cualquier geografía siendo el caso valenciano reseñable dentro del triste panorama español. El stop motion es radiante actualidad. Hoy ya no es sólo un "truco" mágico o un efecto especial, sino que configura todo un universo, en el que muchos creadores abren nuevas vías de expresión y exploran nuevos territorios narrativos.