

EL UNIVERSO ANIMADO DE BRUCE BICKFORD

De Brett Ingram

Una vez, el fallecido músico y compositor Frank Zappa fue citado cuando dijo “Bruce Bickford es un genio.” ¿Quién puede negarlo? Y al mismo tiempo, ¿quién puede confirmarlo? La genialidad, como la belleza, se encuentra en ojos del observador. Pocos directores de cine pueden dividir tanto a los espectadores en este aspecto como lo hace Bruce Bickford. No obstante, nadie puede dudar que Bickford es uno de los verdaderos visionarios del cine americano de vanguardia.

Bickford, animador de 56 años de edad, pasó a ser de culto durante su colaboración con Frank Zappa en la década de los 70, y ha trabajado en la oscuridad desde entonces. Su “animación de líneas” en dos dimensiones es destacable, pero su animación stop-motion (plano a plano) con plastilina le ha hecho legendario.

Es casi imposible realizar una sinopsis satisfactoria de una película de Bickford a los no iniciados. ¿Qué se puede decir? Toma número 1 (32 segundos, 14 fotogramas): La hierba de un campo está viva y gira como un torbellino. Cambia de color y se convierte en una cara que explota, se divide y se convierte en cinco pequeños conquistadores que luchan entre sí con espadas. Dos conquistadores son alcanzados y se caen, pero, en medio de la pelea, los otros tres se funden en uno sólo para convertirse en la cara de un extraterrestre, a quien le crece un cuerpo que se va de la escena. Toma número 2 (18 segundos, 4 fotogramas): Un guerrillero vestido con el uniforme de combate pulveriza el paisaje con una ametralladora. Las plantas de los alrededores se convierten en una mano que agarra al malvado y lo aplasta. Esta masa pasa a ser una cara palpitante, con ojos saltones, que explota y se convierte en un paisaje donde ocho personajes minúsculos vestidos con unos taparrabos dan volteretas. Y más de lo mismo.

Cualquier intento de sinopsis se convierte en un monólogo interior de la conciencia. Y eso es exactamente lo que aparentemente es la película de Bickford: un monólogo interior de su conciencia (o tal vez de su inconsciencia), un monólogo que tuvo lugar tras meses, o incluso años, dentro de la mente del animador mientras éste creaba y fotografiaba cada fotograma. Se trata de un montaje orgánico de imágenes vibrantes y fluidas que se desarrollan en la pantalla como una comprensión lógica, desafiante, pseudonarrativa e inconexa. La obra de Bickford es puramente cinemática. Está hecha para ser experimentada y para hacerse preguntas, no para entenderla.

El Dr. Michael Frierson, estudioso e historiador de la animación, describió la experiencia de ver la película de Bickford en su libro *Clay Animation: American Highlights 1908 to the Present*. (Animación en plastilina: Lo más destacado en América desde 1908 hasta la actualidad) “Coloca al espectador en una especie de trance. Una vez atrapado, tienes que sacudirte para liberarte y las primeras preguntas que te haces son: ¿Qué es esto? ¿Cuánto tiempo va a durar?”

Muchos espectadores repiten estas preguntas y muchos no tienen la paciencia para soportar una película entera de Bickford, precisamente porque la respuesta a la primera pregunta nunca satisface y porque la segunda pregunta no tiene respuesta hasta que se acaba la película. En la era de la información cada vez más literal en la que vivimos, muchos espectadores reclaman una resolución narrativa clara y quieren saber el significado exacto de una obra. Aún así, existe un gran número de fervorosos fans de la obra de Bickford.

“La animación de Bruce me gustó inmediatamente,” dice Janice Findley, directora de cine y amiga de Bickford desde hace tiempo. “Simplemente por su universo fantástico. Totalmente original. No sé lo que significa todo, pero no me importa. Se trata de la mente de Bruce Bickford volviéndose loca.” Cuando se le pregunta de que van sus películas, Bickford se encoge de hombros, molesto. Sin ningún tipo de pretensión, odia este tipo de preguntas. “No puedo afirmar que mis películas tengan un argumento concreto. Hasta ahora, mi animación ha sido bastante primitiva en cuanto a lo que está pasando. Se trata simplemente de los buenos contra los malos.” Bickford parece insensible ante las reacciones de la audiencia y ante las interpretaciones de su obra. “La gente ve lo que quiere ver. No puedo hacer nada al respecto. Yo sólo busco el denominador común más simple. Pon algo ante la cámara y sácale cualquier tipo de acción.”

Bickford nació en Seattle, Washington, EEUU, en 1947. Es el tercero de cuatro hermanos. Su padre, George, era ingeniero mecánico de la empresa aeronáutica Boeing. Su madre, Audrey, era ama de casa y escritora. La familia vivía en una casa a lo alto de una colina con vistas al Kent Valley, una especie de tablero de ajedrez de verdes pastos a través del cual se desliza, gentil, el Green River. El terreno de la colina era rocoso, densamente poblado de árboles cubiertos de musgo y de una flora diversificada. El reino vegetal de Seattle, igual que en la mayor parte del noroeste del Pacífico, se nutre abundantemente de una llovizna constante que cae nueve meses al año.

Las películas de Bickford reflejan una infancia vivida en dicho entorno. Plantas exóticas y una vegetación exuberante aparecen constantemente en sus paisajes imaginarios de plastilina. La vista desde la colina también fue muy educativa en cuanto a la perspectiva y a la escala. “Cuando tenía cinco años, solía observar las pequeñas granjas y casas al pie de la colina. Desde ahí arriba, se veían pequeñas y quería que continuaran siendo pequeñas cuando llegaba allí,” dice. “Así tendría edificios y cosas con las que jugar.” En 1989, tras la muerte de su madre, Bickford heredó la casa familiar, y las vistas le proporcionarían una continua inspiración.

La casa de Bickford fue diseñada y construida por George Bickford durante los fines de semana, tras haber trabajado en el diseño interior de aviones a tiempo completo. El viejo Bickford estaba obsesionado por maximizar el uso del espacio físico. Tenía tendencias perfeccionistas, una paciencia inquebrantable y una gran ética profesional. También poseía una curiosidad infantil por los profundos misterios de la naturaleza. Se puede decir tranquilamente que Bruce heredó cada uno de estos rasgos, ya sea de forma genética o por mimetismo.

El pequeño Bruce demostró tener un gran talento artístico, dibujando con lápiz y carbón y modelando con plastilina muy temprano, a la edad de tres años. Sus padres elogiaban su arte. Bruce todavía conserva un archivo con todas las ilustraciones que hizo en su infancia, debidamente numeradas y catalogadas por su madre.

A los seis años, su padre le llevó a ver la película de Walt Disney *Peter Pan* (1953). El filme conmovió al pequeño Bruce profundamente. “Cuando vi *Peter Pan*”, dice, “me identifiqué con él enseguida porque era un hombrecito con poderes especiales. Era un hombre enclenque, pero cuando el Capitán Hook le amenazó con una espada, fue capaz de ganarle con un simple cuchillo. Yo también era un hombrecito y deseaba tener algún tipo de poder.” Meses después de ver la película de animación sobre un muchacho que vive la aventura de la juventud eterna, el pequeño Bruce soñaba con sus propias aventuras en el País de Nunca Jamás.

Sin duda alguna, la idea de la eterna juventud era atractiva para Bruce, quien todavía conserva un espíritu bastante infantil. Sin embargo, también le cautivaron las escenas de acción con cuchillos de *Peter Pan*. Los filmes de Bickford están repletos de una violencia sobrecogedora, especialmente de violencia con cuchillos y espadas.

En esta línea, más tarde Bickford se dejaría influenciar por *Los Vikingos* (1958), una aventura épica sangrienta protagonizada por Kirk Douglas y Tony Curtis, así como por el brutal *western* de Sam Peckinpah, *Grupo salvaje* (1969). “No es sólo violencia. También es movimiento. Las películas son movimiento, al menos para mí,” dice Bickford. “Las películas que se limitan a enseñar gente sentada hablando y demostrando sus emociones no me dicen nada.”

En 1957, Bruce vio *King Kong* (1933), que incorpora los increíbles efectos stop-motion de Willis O’Brien. La animación era tan efectiva que “la primera vez que la vi, ni me di cuenta que se trataba de animación,” afirma Bruce. “Pensé que era un tío con un disfraz de gorila”. Sus primeros conocimientos del concepto de stop-motion los obtuvo del tráiler del largometraje *Veinte millones de millas de la tierra* (1957), con animación de muñecos de Ray Harryhausen. “Cuando aprendí lo que era el efecto stop-motion, que era una ilusión, no me lo podía quitar de la cabeza”. “Empecé a imaginarme escenas en stop-motion a todas horas. Varios meses después, ideé un filme en que cada fotograma estaba hecho como una pintura al óleo realista. Había gladiadores, combates y muerte, resultando perturbador para la gente puesto que todo parecía muy real.”

En 1959, después de ver *King Kong* por segunda vez, Bruce pudo apreciar la ilusión tras los movimientos reales de la bestia gigante. “Era sorprendentemente gráfico”, dice. “La escena en que lucha contra el tren elevado estimuló mi imaginación de tal manera que vi cosas que, como comprobé más adelante, ni siquiera aparecían en pantalla. Hasta este punto me afectó. Los efectos stop-motion de O’Brien fueron de los mejores.”

El efecto stop-motion de Harryhausen en *The Seventh Voyage of Sinbad* (1958) dio alas a la inspiración de Bruce. Todos estos filmes le influenciaron de por vida, pero fue un anuncio de televisión animado el que anima a Bruce a probar el efecto stop-motion por sí mismo. “Se trataba de un anuncio de una máquina de afeitar eléctrica de la marca Norelco, estrenado durante las navidades,” afirmó. “Estaba protagonizado por un pequeño Santa Claus deslizándose por unas colinas nevadas sobre los cabezales flotantes de la máquina Norelco para demostrar que éstos se acoplaban perfectamente al contorno de tu cara”. Cuando Bruce tenía 17 años, compró una cámara de 8 mm. Con la intención de duplicar los efectos del anuncio de Norelco, usó coches de juguete bajo el fondo de las obras de una autopista en construcción. “No conseguí el efecto que buscaba porque los coches no tenían parachoques para parar los baches del terreno,” dice. “No me quedó tan fluido como en el anuncio, pero así empecé.”

Bruce usó los coches de juguete como animación durante un tiempo y después empezó a colocar muñecos de plastilina dentro de los coches. Con el tiempo, empezó a animar las figuras de plastilina en distintos escenarios y se quedó con la animación en plastilina por accidente. “Estaba acostumbrado a jugar con plastilina desde muy pequeño, y por lo tanto me pareció natural empezar a hacer animación con ella, dice”.

En 1965, Bickford acabó sus estudios en el instituto, y un año después se alistó a la Marina donde permaneció tres años de servicio, once meses de los cuales los pasó en la Guerra de Vietnam. “Casi no salí de la base”, dice. “De vez en cuando alguna bala pasaba

zumbando, pero no era habitual. La mayor parte del tiempo transcurría bajo la intimidación de los demás Marines.”

En 1969, de vuelta a Seattle, Bickford retomó la animación, esta vez con su recién adquirida cámara de 16 mm. Aprendió a conseguir movimientos de la cámara moviendo el trípode unos milímetros tras cada fotograma. Las tomas se fueron complicando con más personajes apareciendo en pantalla simultáneamente. Metamorfosó personajes y objetos aplicando cambios graduales, fotograma a fotograma. Manipuló la perspectiva exagerando la escala de los personajes y el fondo. Fruto de una minuciosa experimentación, Bickford desarrolló su estilo personal como director de cine. Sus ideas, en cambio, fluían libremente y en abundancia.

“En 1970, me fui a dar un paseo y de pronto tuve una idea para una escena de lucha”, dice Bickford. La escena de lucha se convirtió en el primer esfuerzo narrativo sostenido de Bruce, un filme titulado *Last Battle on Flat Earth*. En la película, un numeroso grupo de africanos están caminando por una tierra estéril y llana, cuando encuentran a un grupo de occidentales. Los blancos empiezan a disparar a los africanos, algunos de los cuales se ven destrozados en detalle gráfico. Una secuencia es, toma a toma, casi idéntica a la acción de una escena de la película *Grupo salvaje*. Más adelante, un africano toma represalias lanzando un cuchillo al pecho del líder blanco. Se funden en una gran pelea. En *Flat Earth*, surgió uno de los temas más recurrentes de Bickford: el justo castigo kármico. “Intento que los malos, que se comportan fatal, reciban su merecido rápidamente,” afirma. “Lo suficientemente pronto para que te des cuenta de que lo que les pasa es por lo que acaban de hacer.”

En su siguiente película, *The Start of the Quest*, Bickford desarrolló un estilo narrativo tan personal que es casi impenetrable para cualquier otra persona. Un chico se escapa por la ventana de su clase y va a parar a un barranco muy parecido al que veía desde su casa familiar. El chico vaga entre una vegetación mágica y es testigo de las dudosas actividades de policías y criminales (los cuales es difícil diferenciar). Incluso esta descripción vaga no es del todo correcta. Tiene que verse. Más adelante, se produce una pelea de bar entre más de una docena de personajes. “Un tío me contó que al ver aquella escena se quedó muy jodido”, dice Bickford. “Me contó que ocurrían demasiadas cosas a la vez. Demasiadas líneas de acción. No podía seguirlas. Busqué ese tipo de tensión”, dice Bickford. “Lo hice de manera intencionada.”

Esta clase de tensión, y otras, ya sean intencionadas o no, son el sello de la filmografía de Bickford. El simple acto de leer todas las acciones de una escena cualquiera puede ser todo un reto puesto que cada fotograma es una profusión de imágenes. La incomprensibilidad de la narrativa te puede dejar atónito. Tratar de encuadrar estos filmes dentro de los confines del lenguaje cinematográfico establecido es una injusticia y una equivocación.

Aún así, Bickford recuerda qué pensaba o hacía cada personaje en cualquier toma de todas sus películas. “Cuando eres animador”, dice, “asumes los sentimientos de todos los personajes. Tanto si son los buenos, como si son los malos, tienes que desempeñar todos los papeles.” En el orden moral del universo animado de Bickford, desempeñar todos los papeles a menudo supone cometer los actos violentos del mal o los actos violentos de un castigo justificado.

No obstante, debemos aclarar que Bickford no aprueba el uso de la violencia. De hecho, le horroriza y desea que el espectador también se horrorice. Las escenas violentas

de sus películas no pretenden excitar. Se trata de parábolas de aviso. Ahí es donde los espectadores, alimentados por una dosis diaria de violencia cinematográfica y televisiva, no comprenden a Bickford. “Existe una gran fascinación por el miedo, pero no sé el porqué”, afirma. “En parte, debe ser porque cuando eres testigo de la violencia, te sientes afortunado puesto que no te está pasando a ti. Es como una bestia salvaje en una jaula. Te sientes a salvo.” Es como si Bickford atrapara sus peores temores en celuloide para alejarlos. Sin embargo, evita cualquier pregunta sobre este tema. “Simplemente me gustan las imágenes. Algunas me gustan más que otras.”

En 1970, Bickford intentó por primera vez la animación de líneas dibujadas a lápiz. Con el tiempo fue igual de prolífico en este medio, aunque se le conoce más por su trabajo con el stop-motion en plastilina. También experimentó con la animación en cera sobre una mesa de cristal, iluminada por debajo y fotografiada por arriba. Bruce trabajó sobre la hipótesis, y confirmó que el calor de las luces ablandaba la cera y la hacía flexible. El efecto resultante en pantalla es el de un mar de lava volcánica.

En 1973, Bruce se dirigió a California con sus películas en busca de un trabajo remunerado como animador. Se paró en San Francisco para reunirse brevemente con el ilustrador de cómics de culto Robert Crumb. “No me sirvió de mucha ayuda. Estaba demasiado ocupado intentando vender sus propias creaciones.” Bickford acabó en Los Ángeles donde un amigo le presentó al músico de rock Frank Zappa. La reunión no fue fructífera inmediatamente, así pues Bickford volvió a Seattle tras mostrar sus demos a otras productoras de la ciudad.

El año siguiente, Zappa llamó a Bickford y le invitó a trabajar para él en Los Ángeles. El resultado de la colaboración de dos grandes artistas e iconoclastas es historia. Durante seis años y medio, Bruce cobró por hacer lo que más le gusta: crear.

En esta época, Bickford fue muy prolífico. Y lo que es más importante, desarrolló el estilo alucinógeno de animación que lo convirtió en un icono de culto del stop-motion underground. Usando una ardua animación de sustitución —es decir sustituyendo una figura esculpida por una copia ligeramente alterada (a menudo más grande o más pequeña) de dicha figura, fotograma a fotograma—, hacía aparecer y desaparecer personas y objetos de la escena. Las figuras cambiaban de forma de manera implacable e impredecible. De pronto, un personaje podía convertirse en un paisaje y el fondo podía convertirse en un personaje. Manipulaba las escalas relativas del personaje y del paisaje para retar el sentido de la perspectiva del espectador. Ver una animación de Bickford de dicho período en la gran pantalla puede dar al espectador la sensación que uno tiene justo antes de desmayarse, cuando el sentido del espacio se colapsa en sí mismo.

También fue durante este período cuando Bickford creó su única secuencia de animación por acetatos. La secuencia duraba 42 segundos, aunque hizo falta todo un año de trabajo para producirla porque Bruce pintó cada uno de los acetatos personalmente (mil fotogramas). A pesar de que la mayoría de animadores por acetatos filman cada acetato al menos dos veces para reducir el trabajo, Bickford no quiso comprometerse y filmó un solo fotograma por ilustración. “De esta manera el movimiento es más fluido,” dice. Sus proyectos actuales de animación de líneas no son menos arduos. Para alterar una imagen compleja con un trazo de lápiz más grueso en cada fotograma, a veces trabaja de diez a quince horas para realizar un segundo de la película.

En 1979, Zappa estrenó la película de un concierto titulada *Baby Snakes* donde se incluía la mayor parte de la animación que Bickford había creado durante dicho período.

El filme obtuvo sin duda alguna críticas pobres (la mayoría destacaban que el filme era demasiado largo e indulgente consigo mismo), pero Bickford comenta que varios críticos elogiaron la extraordinaria animación.

En 1980, la colaboración de Bickford con Zappa llegó a su fin y cada uno siguió su camino. Por contrato, Zappa se quedó con la animación creada bajo las condiciones de empleo de Bruce, así como con las películas que Bickford había usado inicialmente como demos para conseguir el empleo, filmes que Bruce había hecho años antes de conocer a Zappa. Más tarde, Zappa editó, arregló y estrenó sus animaciones en compilaciones tituladas *The Dub Room Special* (1982) y *The Amazing Mr. Bickford* (1990). El increíble Sr. Bickford abandonó Los Ángeles en una furgoneta llena de figuras de plastilina y nada más. “Más tarde, tuve que comprar copias de los videos para usarlas como demos,” afirma.

Al volver a Seattle en 1980, Bickford se volvió a instalar en los sótanos de la casa de su madre (sus padres se habían divorciado) y empezó de cero. Desde entonces, los trabajos remunerados de Bickford han sido como mínimo poco frecuentes. Ha realizado la animación de un par de videos musicales, de un anuncio publicitario para un centro de atención sanitaria, una secuencia en plastilina incorporada en un musical navideño para niños, la secuencia principal de un largometraje por estrenar titulado *Feats of Clay*, el identificador de un canal para MTV y los efectos preliminares de una película titulada *Ecotopia*. En todos los casos, se le pagaron unas cantidades muy por debajo de su talento y esfuerzo.

Económicamente apoyado por sus padres, el trabajo personal de Bickford ha florecido. En 1988, con la ayuda de Janice Findley, finalizó *Prometheus' Garden*, una película de animación en plastilina de 28 minutos, para la que necesitó ocho años de dedicación. Inspirado por el mito griego de la creación, la película empieza con una versión en plastilina de Bickford entrando en un jardín “donde la arcilla y la tierra están vivas. Él crea figuras de arcilla y les da vida con un suspiro”, dice. “Entonces, esa gente puede crear más gente y darles vida. Pronto empiezan a salir del suelo como brotes o algo así.”

Para esta secuencia de la película, Bickford empleó lo que debe ser la serie de sustitución más complicada en la historia del stop-motion. En la película, hay ocho tomas consecutivas, de una duración de un máximo de un segundo o dos cada una, y donde aparece un número cada vez mayor de figuras de plastilina como brotes que crecen del suelo del jardín. Para conseguir este efecto, Bickford esculpió cada estado de todas las figuras, desde pequeños montones de plastilina hasta personas bien formadas. Para cada una de estas tomas, creó 24 o más cuadros en miniatura que incluían desde 16 hasta más de cien figuras con aumentos de tamaño graduales. Cuando le preguntamos cuantos meses puede haber tardado en realizar esta obra, Bickford responde: “Me importa un carajo cuanto tiempo tarde. Estas cosas llevan tiempo.”

Muchas de las características distintivas de sus películas han sido posibles gracias a la paciencia (u obsesión) de Bickford para soportar las interminables horas de duro trabajo que se necesitan para plasmar esta visión en la pantalla. Cuando le preguntamos si *desea* hacer este trabajo o si *debe* hacerlo, Bickford pone los ojos en blanco. “Mira”, dice, “algunas de estas preguntas son simplemente enervantes. Es como si le preguntaras a un tipo conectado a un respirador de hospital ‘¿Tienes que respirar o es una obligación?’ La

obsesión para crear puede ser obvia, pero la motivación para finalizar las películas todavía es un misterio.

Prometheus' Garden es la única película de Bickford posterior a la etapa Zappa que finaliza con una banda sonora, en gran medida gracias al incansable esfuerzo de Findley. El resto es una gran obra en progreso y en forma de negativos no editados, almacenados en latas o pasados a video. Que una obra tan significativa, que incluye 45 minutos de animación en plastilina y más de ocho mil fotogramas de animación de líneas, no pueda ser vista por el público es un hecho que frustra a sus fans y que el mismo Bickford lamenta. Insiste en que está demasiado ocupado dibujando, esculpiendo, escribiendo o animando nuevo material para que se le moleste con tan mundanas tareas, como son la edición o la coordinación con un laboratorio de cine para terminar su obra. No obstante, uno sospecha que esta dilación es sólo una manifestación más de su rechazo a encontrar una narración. En cualquier caso, es una auténtica pena.

Completamente autodidacta, Bruce aprendió su arte experimentando y casi por error. Con pocos conocimientos y sin importarle mucho como se hacen las cosas en un estudio de animación tradicional, ha ideado soluciones baratas y llenas de sentido común para los problemas que presenta el desalentador arte de la animación. Lo recicla todo, desde cajas de cartón hasta el algodón de las cajas de aspirinas.

Su estudio de stop-motion está amontonado en una pequeña habitación en el sótano de su casa. Excepto por su Bolex de 16 mm. y por un contador de la luz, todo lo que hay en el estudio parece haber sido fabricado, fruto de la improvisación, con materiales recuperados. La mesa de madera contrachapada está iluminada por una serie de lámparas fotográficas elevadas y conectadas a una base casera de enchufes múltiples. La luz se refleja en una lámina de papel de aluminio y se modifica con una red de portafiltros hechos con hilo de nylon atado a unos marcos de madera muy finos. Todo este montaje parece que tenga que arder en cualquier momento con sólo darle a un enchufe. Pero no ocurre. De hecho, funciona perfectamente y cuesta muy poco dinero.

Mientras está realizando su animación, Bickford se sienta en una posición de semilotus sobre lo que parece ser un ancho taburete de madera. Cuando lo observas más detenidamente te das cuenta que el taburete está hecho de varias capas de cartón pegadas entre sí, dando como resultado un mueble robusto. El cartón, después de la plastilina, es el segundo material en la jerarquía de materiales útiles en el estudio de Bickford. Cuando le preguntamos de donde saca todo este cartón, abre los ojos y nos da una breve e impenetrable explicación: “¡Puedes conseguir cartón donde quieras!”

Una visita al garaje de Bickford es infalible para dejar a los invitados sin habla. Incluso antes de abrirse la puerta de madera de color gris, un fuerte olor a plastilina te golpea la nariz. Un espacio suficientemente grande para albergar cuatro coches de gran tamaño se convierte en un laberinto de armarios hechos de cartón (como no), cubiertos con celofán y marcados con etiquetas como “hippies, científicos, hombres de negocios” o “animales, monstruos, partes del cuerpo”. Dentro de estos armarios hay miles de complicados modelos de plastilina, producto de una vida dedicada a la modelación. El garaje es como un museo en miniatura cerrado al público. Es muy inspirador, casi hasta el punto de dar miedo.

Todos los animadores que usan la técnica del stop-motion están limitados por la gravedad. Hacer que un muñeco camine con agilidad o que se mueva por el aire es toda una proeza ilusoria. En este sentido, Bickford intenta no usar armaduras metálicas, puesto

que éstas empujan el muñeco hacia abajo. Tampoco usa ningún tipo de atadura para clavar los personajes al suelo del escenario porque los tornillos para apretar o aflojar ralentizarían su progreso. Cuando uno está animando muchas cosas a la vez, el tiempo apremia.

Experimentó hasta que de manera accidental dio con el método perfecto para crear la ilusión de la suspensión en el aire. “Un día estaba mirando un hilo dental cuando me di cuenta de que una parte del hilo estaba chamuscada. No se trataba de una sola hebra, sino de un montón de pequeñas hebras atadas entre sí”, dice. “Lo fui deshaciendo hasta que conseguí una sola hebra. Era como una telaraña. Era invisible, pero fuerte”. Así, pues, con una simple fibra de hilo dental y un estante de cartón montado sobre el escenario, movía los objetos en el aire, fotograma a fotograma, sin mostrar a la cámara la ilusión de la suspensión.

Hasta principios de los noventa, los animadores que trabajaban con la técnica del stop-motion y filmaban imágenes en movimiento usaban una tecnología de captura de video para registrar los aumentos de movimiento previos mientras realizaban la toma. Sin embargo, Bickford nunca ha tenido suficiente presupuesto para usar este equipo. A diferencia de la mayoría de los antiguos animadores de stop-motion, él nunca ha utilizado un gramil de trazar. Tener que registrar simultáneamente donde han estado y donde van una docena o más de muñecos y objetos (dividido en aumentos de 24 fotogramas por segundo) es alucinante. Para la persona de la calle, es como si uno jugara varias partidas de ajedrez al mismo tiempo con los ojos vendados.

Uno de los atractivos de la animación por ordenador es el nivel de control que da al animador sobre el movimiento y la imagen. Los animadores y los especialistas en imágenes generadas por ordenador pueden simular la estela de los objetos en movimiento y los detalles superficiales digitalmente para conseguir una realidad cinematográfica virtualmente imposible de distinguir de una escena filmada en directo. Para muchos, esta tarea se considera el objetivo natural a la que debería aspirar la animación en tres dimensiones. Sin embargo, para Bickford las imperfecciones de la calidad del movimiento estroboscópico del stop-motion y los límites del detalle superficial creados por el material y la escala del muñeco son precisamente el atractivo de este medio. “La animación no debería parecer real porque, si lo parece, le están dando demasiado poder a la ilusión”, afirma. “No dejas fluir la imaginación.” En una película de Bickford la imaginación fluye enormemente.

Los paisajes surrealistas de Bickford y las formas morfológicas retan la capacidad de la mente para darle sentido a todo. En su obsesión por eliminar el tiempo, vikingos, conquistadores españoles, gladiadores y mercenarios de la época de la Guerra de Vietnam ocupan el mismo plano. La violencia explícita de su salvaje mundo animado, palpitando con la brutalidad de la naturaleza, parece carecer de humanidad alguna. Para Bickford, la humanidad se encuentra en la misma técnica del stop-motion. “Cada fallo técnico, cada imperfección lo hace más humano. Te dice que alguien ha estado allí durante todo el proceso.”

Con unos dedos tan finos y delicados como los de un duende, Bickford modela la plastilina como si fuera una extensión de su propio cuerpo. “Algunos movimientos que haces, están ahí mismo. Están en tus propios músculos. Están en tus nervios. Ni siquiera tienes que depender de tu cerebro”, dice. “Entras en contacto con lo que vas a hacer y lo haces.”

Durante décadas, ha perfeccionado una cadena de montaje como método de producción (porque él nunca hace una sola copia de nada). Si está haciendo figuras de plastilina, primero hace los cuerpos. Cinco, diez, cincuenta, “hasta que sale bien”. Sólo Bickford puede diferenciar la copia perfecta de las demás. Tras crear los cuerpos, miembro a miembro, le da forma al mismo número de cabezas a escala, dejando las cuencas de los ojos vacías. El proceso cíclico se repite al añadir el pelo, los globos oculares, el iris y el toque final de Bickford: la línea de los ojos, es decir un hilillo de plastilina negra que coloca cuidadosamente alrededor de los ojos con la ayuda de una lupa y una herramienta muy fina. “Acentúa los ojos. Hace que resalten,” dice. “Van Gogh dijo: ‘Sublima lo ordinario y acentúa lo esencial.’ Yo digo: En el detalle se encuentra el parecido a la realidad.”

En la metodología de Bickford, escala, detalle y perspectiva están estrechamente ligados. La apariencia de la cámara a distancia del sujeto a menudo se sustituye por varios niveles de detalle superficial. La escala también influye en la calidad del movimiento. Cuanto más pequeña es la figura, más insignificantes deben ser los aumentos del movimiento para crear un movimiento fluido a cierto nivel. No obstante, Bickford trabaja a pequeña escala. Una escala minúscula. Una batalla típica entre una docena de personajes se puede desarrollar en una escena del tamaño de un libro grande. Otras escenas son mucho más pequeñas.

Bickford saca una bandeja de cartón llena de diminutos personajes de plastilina de un armario del garaje. “Éstos los hice en la década de los setenta”, dice, “cuando tenía la vista mejor”. El cuerpo de cada personaje mide menos de un centímetro. Sus cabezas son diminutas. Con la ayuda de una lupa, se puede ver que todas las cabezas tienen nariz, boca y ojos con su iris y, efectivamente, su línea de los ojos. “Cuanto más pequeños, mejor. Cuando haces las cosas pequeñas, ahorras espacio, ahorras energía, ahorras de todo. Principalmente energía”, dice. “Si trabajas para Hollywood, el espacio no es importante. Tienen todo el que quieren. Pero, la energía sí que cuenta.”

Y continúa diciendo: “Un aspecto subconsciente de la animación es que se trata de energía concentrada. Es la energía que se colocó en cada fotograma. La cámara capta la luz y ahí está”.

De alguna manera, ya sea diseñado de manera consciente o no, el universo animado de Bickford refleja las propiedades del universo mayor que lo contiene, con propiedades como la interacción de la masa con la energía. Todas las cosas que aparecen en una película de Bickford están vivas o tienen posibilidades de estarlo en cualquier momento. Asimismo, su esperanza de vida media es de unos cinco segundos. Los ciclos de nacimiento y muerte se aceleran como en una película en que el tiempo pasa rápidamente.

La relatividad de la escala también se exagera en la cosmología de Bickford. Lo que en un momento dado es enorme, se hace minúsculo al poco rato. Y también pasa lo contrario. “A veces hay un macrocosmos y un microcosmos”, dice, “y si eres disléxico como yo, no puedes ver la diferencia.” La escala también es clave en la jerarquía del orden moral del universo de Bickford. Escena tras escena, salen hombrecitos quienes, intimidados por amenazas mayores, al final salen victoriosos gracias a su rapidez, agudeza o a sus poderes mágicos. Todo esto nos devuelve a *Peter Pan*, a la infancia y a la pregunta del Dr. Frierson: “¿Qué es esto?”

Las películas de Bickford nos pueden devolver a la infancia, cuando todo es nuevo y donde estamos sometidos a un estado de sobrecogimiento divertido, como si nos preguntáramos todo el tiempo “¿Qué es esto?” Una brizna de hierba, un árbol, una espada, una cara siniestra sonriendo, son todo maravillas con un gran misterio. Las cosas aparecen y desaparecen. Otras cosas suceden inexplicablemente. El peligro y el esplendor están siempre al acecho. Todo es bonito y terrorífico al mismo tiempo. Debe ser una cuestión de semántica, pero el autor está de acuerdo con Frank Zappa. Bruce Bickford es un genio.

Este artículo fue publicado por Brett Ingram en el número 4 de la revista *Animac magazine*.