

construint mirades

Els mons de Coraline

Henry Selick

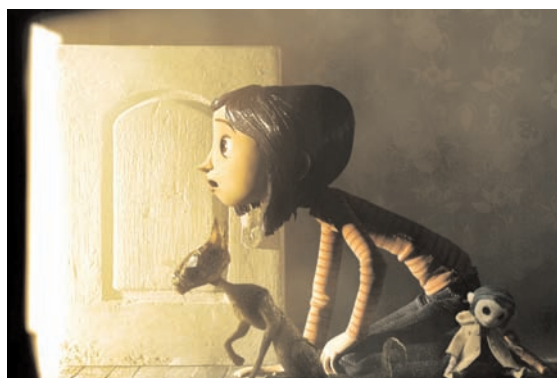
Material didàctic de la pel·lícula

Cicle superior

Formació en llenguatges audiovisuals

í n d e x

3	Fitxa tècnica
3	Sinopsi
3	Què treballem?
4	Les adaptacions cinematogràfiques
7	Proposta d'activitats
7	La creació d'Els mons de Coraline: l'ús de l'<i>stop-motion</i> i 3D
10	Proposta d'activitats
11	La fantasia dels mons interiors
14	Proposta d'activitats
15	Glossari
15	Enllaços relacionats



s i n o p s i

Quan Coraline descobreix una porta que la trasllada a una realitat paral·lela, gairebé mimètica a la seva vida, queda entusiasmada. Però res no és el que sembla. Per sortir-ne haurà d'utilitzar el seu enginy i superar els seus temors. Un apassionant viatge visual pels mons de fantasia de la valenta Coraline basat en el conte de Neil Gaiman.

f i t x a t è c n i c a

Direcció:

Henry Selick

Guió:

Henry Selick; basat en el llibre de Neil Gaiman

Música:

Bruno Coulais

Fotografia:

Pete Kozachik

Muntatge:

Christopher Murrie i Ronald Sanders

Disseny de producció:

Henry Selick

Producció:

EUA, 2009

Durada:

100 minuts

Versió:

doblada al català

q u è t r e b a l l e m ?

Dirigida per Henry Selick, un geni de l'animació reconegut per films com *Pesadilla antes de Navidad* o *James y el melocotón gigante*, *Els mons de Coraline* és una pel·lícula basada en un llibre juvenil de por del cèlebre escriptor britànic Neil Gaiman. El film es converteix, doncs, en l'oportunitat idònia per reflexionar al voltant de les adaptacions cinematogràfiques, l'estreta relació entre cinema i literatura i les possibilitats de cadascun d'aquests mitjans expressius.

D'altra banda, l'excel·lent posada en escena del film ens convida a endinsar-nos en el món de màgia i fantasia de la jove Coraline Jones gairebé com si poguéssim participar-hi activament. El format en 3D, combinat amb la tècnica d'animació *stop-motion*, fan d'*Els mons de Coraline* una obra d'art que val la pena observar amb deteniment.

Finalment, l'essència de la història compartida per novel·la i film ens fa viatjar pels mons de fantasia interior d'una nena d'onze anys. Un retrat dels temors propis de la infantesa i del procés de maduresa i autosuperació en forma de conte. Una història de creixement personal que pren elements dels contes i llegendes més clàssiques i les combina amb tocs imaginatius i personals, tant de l'escriptor de la novel·la com del director de la pel·lícula.

Les adaptacions cinematogràfiques

Els mons de Coraline és una pel·lícula dirigida pel cèlebre Henry Selick, un reconegut director nord-americà especialitzat en l'art de l'animació i el cinema de fantasia que ha dirigit films tan destacats com *Pesadilla antes de Navidad* (EUA, 1993) o *James y el melocotón gigante* (EUA, 1996). Apassionat dels monstres animats de *Simbad i la princesa*¹ o del film *Les aventures del príncep Achmed*², va treballar per a Disney fins que va fundar la seva pròpia companyia l'any 1986.

Amb *Els mons de Coraline*, Selick fa ús de la tècnica d'animació *stop-motion*, és a dir, fotograma a fotograma; recupera l'estil gòtic de conte de por infantil que tant va remarcar a *Pesadilla antes de Navidad*, i pren un llibre de Neil Gaiman com a base de la seva història, tal com ho va fer amb el relat de Roald Dahl a *James y el melocotón gigante*.

Els mons de Coraline és, doncs, l'adaptació cinematogràfica del llibre titulat *Coraline* escrit per l'escriptor britànic Neil Gaiman l'any 2002. Autor internacionalment conegut per públic i crítica, guardonat amb nombrosos premis tant per contes, com llibres i còmics, Gaiman és creador, entre d'altres, de l'antologia de relats curts titulada *Humo y espejos*, del famós llibre infantil *El día que cambié a mi padre por dos peces de colores*, de la popular sèrie de còmics protagonitzada per Sandman i de la novel·la titulada *Stardust*, portada al cinema de la mà de Matthew Vaughn l'any 2007. A més, també ha escrit diversos guions per a televisió i cinema, i entre els seus títols més coneguts hi ha *Beowulf* (Robert Zemeckis, 2007) i l'adaptació del guió anglès de la pel·lícula anime *La princesa Mononoke*, de guió i direcció original de Hayao Miyazaki.

1. *The Seventh Voyage of Sinbad*, Nathan Juran, EUA, 1959.

2. *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, Lotte Reiniger, Alemanya, 1926.

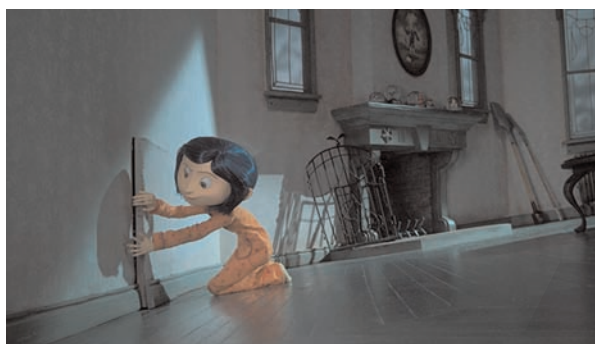
Com es pot comprovar, doncs, existeix una estreta relació entre cinema i literatura. Un lligam que ha tingut lloc des de l'aparició del mateix cinema, quan la literatura ha esdevingut la font d'inspiració argumental per a les pel·lícules, o fent ús de la seva forma de narrar històries. Ara bé, cal tenir en compte que en traslladar una història a aquest nou format allò que sobre paper ens imaginàvem, en esdevenir imatge, pren una forma concreta i, per tant, requereix un procés d'adaptació. Una adaptació que posa en joc totes les noves possibilitats expressives que ofereix el cinema gràcies als recursos amb què compta, com la imatge, el so, la música i la narració.

En el cas de l'adaptació de *Coraline*, la versió cinematogràfica és molt fidel al relat literari en alguns aspectes, però, alhora, és molt personal i imaginativa, amb alguns canvis tan destacables com: la incorporació d'un nou personatge; un canvi pel que fa a l'estètica, ja que es prescindeix de l'estil emprat en les il·lustracions del llibre, de Dave McKean, o la creació de noves situacions. I és que, com dèiem, per adaptar un relat literari al cinema cal tenir en compte totes les possibilitats d'aquest nou mitjà, i, per això, el director i guionista d'*Els mons de Coraline*, Henry Selick, va considerar pertinent realitzar algunes variacions.



Il·lustració de Dave McKean

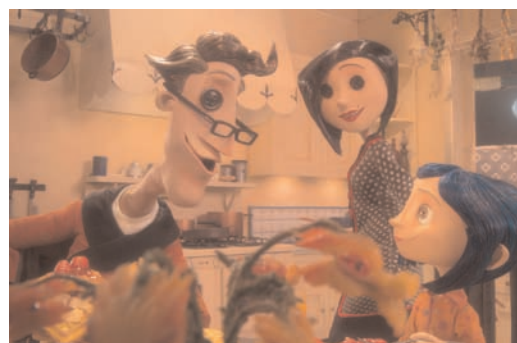
Els mons de Coraline ens explica la història d'una nena d'onze anys que busca el seu lloc en el món. Quan els seus pares es traslladen a un enorme casalot situat enmig del no-res, Coraline se sent sola i avorrida. Els seus pares estan molt enfeïnats acabant un catàleg de flors i no tenen temps per prestar-li gaire atenció. Així, ella decideix llençar-se a l'aventura per explorar els voltants de la nova residència i conèixer els seus nous veïns del Pink Palace Apartments (que ocupen la resta d'apartaments en què ha estat dividit el gran casalot). Però quina sorpresa s'enduu quan, enmig de la seva tasca d'investigació, descobreix una petita porta segellada.



«On deu portar?», es pregunta... Les ànsies per descobrir un món ple de noves possibilitats, de divertiment i fantasia, la condueixen a viatjar a través d'aquesta porta. Al final d'un llarg passadís fosc hi descobreix un món paral·lel gairebé mimètic a la seva realitat quotidiana, un món que reuneix gairebé tot el que ella podria haver somiat: tota l'atenció d'uns pares, pràcticament idèntics als seus, i un dia a dia ple d'estranyes rareses que la deixen bocabadada. Però malauradament res no és el que sembla, tot ésser vivent d'aquesta "altra realitat" té botons en comptes d'ulls, i si ella vol quedar-s'hi també se'ls haurà de cosir. Llavors tindrà una decepció quan tot allò que sempre havia desitjat deixa de ser un bonic somni i es converteix en una amenaça per a la seva pròpia vida i per a la d'aquells que estima. L'única manera de poder sortir de tot plegat serà reunint tot el

valor possible i, superant els seus temors, serà només així com Coraline podrà recuperar els seus pares i, amb ells, la seva vida real.

A cavall entre els dos mons, tant llibre com pel·lícula juguen amb la dualitat en la narració i la forma. Narrativament, una realitat avorrida i monòtona amb un univers ple d'aventures. Estèticament, es juga amb un aparent mimetisme entre els dos universos, però posant de manifest la subtil deformació de "l'altre món", tant pel que fa a la representació dels seus personatges com dels escenaris que hi apareixen. A més, tot i que les il·lustracions del llibre varien entre un món i l'altre, la diferència s'accentua encara més amb totes les imatges i la iconografia creada per Henry Selick i Tadahiro Uesugi (il·lustrador i dibuixant de la pel·lícula). Al film, els moments narrativament més terrorífics són també els més cridaners visualment, són plens de color i energia, reforçant encara més aquest alè sinistre que vol desprendre l'altra realitat amagada darrere la porta. El nou mitjà, doncs, permet intensificar la dualitat present a la novel·la, sobretot pel que fa a l'aspecte formal, gràcies als recursos audiovisuals que li són propis.



Com ja s'ha mencionat, Selick va decidir optar per un altre caire estètic diferent al de les il·lustracions de la novel·la original. Així, Uesugi es va inspirar en l'estètica més clàssica dels contes nord-americans de finals dels anys 50 i principis dels 60 i la va reforçar amb la potència generada per l'ús



de 3D. De fet, tot i que el llibre incorpora il·lustracions, aquestes són òbviament escasses en comparació amb la infinitat de fotogrames que calen per a la realització d'una pel·lícula d'animació. D'aquesta manera, per a la producció l'equip de la pel·lícula va haver de construir tot aquell món descrit en paraules, màgic i terrorífic alhora, en petites maquetes on després es filmaria l'animació en *stop-motion* i 3D. Per a l'adaptació cinematogràfica, doncs, va caler un intens treball de creació d'aquests dos mons en què Coraline viu les seves aventures; tant a partir de les idees que es desprenen de la seva obra literària original, com també fruit de noves idees sorgides dins l'equip de creació.



Més enllà de les aportacions formals i el joc entre els dos universos, l'adaptació de la novel·la al format cinematogràfic també ha viscut canvis pel que fa a la narració en relació al desenvolupament de la història. En aquest sentit veiem com al llibre, per exemple, Coraline està molt sola, pràcticament sense parlar amb ningú més que el gat al llarg de tota la novel·la. En canvi, al film, Selick hi ha incorporat el

personatge d'en Wybie, un nen d'edat similar a Coraline amb qui la veiem compartir algunes aventures. L'aparició d'aquest nou personatge és el resultat del traspàs de la narració literària a la cinematogràfica, quan en definir i plasmar tot allò que en la literatura ens imaginàvem resulta una escassetat de diàlegs i, per tant, en una pel·lícula de ritme poc àgil. D'aquesta manera, amb el nou personatge podem veure Coraline acompanyada i es poden crear noves situacions.

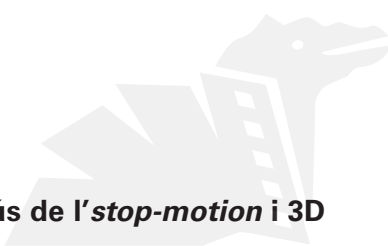


Així doncs, tal com s'ha dit en un començament, per molt que *Els mons de Coraline* sigui una pel·lícula basada en una novel·la, en fer el pas de la literatura al cinema es requereixen canvis i transformacions, no només per qüestions de necessitat, sinó també per raons de màxim aprofitament del nou mitjà. Així mateix, val a dir que Selick, tot i que ha fet una adaptació força fidel, hi ha incorporat un toc personal, imaginatiu i alhora innovador, ha introduït noves escenes que porten a l'extrem el gaudir del cinema *stop-motion* en 3D i, fins i tot, ha variat en part la resolució de la història. I és que, tal com ell mateix comenta en una entrevista,

«En una adaptació és important respectar les parts principals d'un llibre, però també s'ha d'inventar i fer-hi canvis».

p r o p o s t a d ' a c t i v i t a t s

- Feu una petita recerca de tots els relats de Neil Gaiman i descobriu si, a més de *Coraline*, hi ha altres relats seus que hagin estat adaptats al cinema. Quants n'hi ha? Qui els ha adaptat al cinema?
- La pel·lícula *Els mons de Coraline* està basada en un llibre de Neil Gaiman. Podríeu pensar en altres pel·lícules que hagueu vist que també siguin adaptacions de relats literaris? Us van agradar? Què va fer primer, veure la pel·lícula o llegir-ne el llibre?
- Tot i que *Els mons de Coraline* està basada en la novel·la *Coraline*, hi ha algunes diferències entre llibre i pel·lícula. Feu una llista de les diferències principals entre les dues històries.
- Comparant les diferències entre la història literària i la cinematogràfica, amb quina de les dues versions us quedaríeu en cada cas?



La creació d'*Els mons de Coraline*: l'ús de l'*stop-motion* i 3D

Els mons de Coraline és la primera pel·lícula d'animació *stop-motion* concebuda i rodada en 3D estereoscòpic d'alta definició¹, un atreviment agosarat i aconseguit amb molt d'èxit per part de Henry Selick i tot l'equip que hi ha darrere d'un rodatge de 18 mesos i una preproducció de 2 anys.

Segons afirma Neil Gaiman, escriptor de la novel·la en què es basa el film, des del primer moment va saber que Henry Selick seria la persona més adequada per portar el seu relat al cinema. Havia vist el resultat de les seves pel·lícules anteriors, com *Pesadilla antes de Navidad* i *James y el melocotón gigante* i sabia que *Coraline* havia de ser adaptada per un geni de l'animació com ell. I així va ser. Abans que la novel·la fos publicada i, de fet, abans que Gaiman hagués fet els últims retocs i afegit un capítol extra², Selick ja tenia l'esborrany a les seves mans.

L'animació és l'art de crear la il·lusió del moviment en elements inanimats. És aconseguir que un personatge dibuixat, un ninot, o qualsevol altre objecte, prengui moviment mitjançant un seguit d'imatges estàtiques. A diferència dels films rodats amb actors i actrius, doncs, la sensació de moviment no hi és inherent, sinó que s'aconsegueix de forma artificial i es percep gràcies al fenomen fisiològic de la persistència retiniana. És a dir, percebem el moviment en realitat inexistent quan, en presentar-se un seguit d'imatges semblants de manera prou ràpida, l'ull i el cervell les relacionen.

L'*stop-motion* és una d'aquestes tècniques d'animació. Basada en la filmació fotograma a fotograma, permet la recreació del moviment d'objectes inanimats en el moment de la projecció. La captura imatge a

1. *Pesadilla antes de Navidad* (1992) va ser concebuda en 2D, però reeditada en 3D en commemoració del seu 15è aniversari. *James y el melocotón gigante* (1996) combina escenes d'acció real amb treball d'animació en 3D. *Els mons de Coraline* és la primera pel·lícula d'animació concebuda i rodada en *stop-motion* i 3D.

2. D'aquí, també, algunes de les diferències entre llibre i pel·lícula.

imatge dona espai per poder variar lleugerament la posició d'una figura entre una presa i l'altra, mentre es mantenen la resta d'elements estàtics; i així, quan es projecta el conjunt de captures de forma continuada no es trenca la continuïtat en la resta d'elements i es percep el moviment tant sols d'aquell objecte que, molt subtilment, s'ha anat manipulant fotograma a fotograma. Per aconseguir-ho, doncs, són necessaris milers de petits canvis de posició d'aquests ninots inanimats i la filmació de 24 fotogrames per cada segon d'animació que es vulgui aconseguir. Es podria dir que és màgia cinematogràfica feta a mà.

Els primers exemples d'animació cinematogràfica *stop-motion* es remunten als inicis del cinema, amb realitzacions d'innovadors com Albert E. Smith i James Stuart Blackton i el seu *The Humpty Dumpty Circus* (1898). A Espanya, Segundo de Chomón (1871-1929) va ser un dels pioners en l'ús d'aquesta tècnica, i va aconseguir portar la màgia a les seves pel·lícules movent objectes inanimats i ninots de fang. Al seu llargmetratge *El hotel eléctrico* (1905), per exemple, les maletes i els objectes de l'hotel es mouen sols. Més tard, altres autors van aprofitar aquesta tècnica i fins i tot la van combinar amb l'acció real. Aquest és el cas de la pel·lícula *King Kong* (B. Schoedsack i M. C. Cooper, 1933), en què el gorila estava filmat per la tècnica *stop-motion* i la resta és l'acció real dels actors i actrius.

Anys més tard, el film dirigit per Henry Selick i produït per Tim Burton *Pesadilla antes de Navidad* va marcar un abans i un després en l'ús de la tècnica *stop-motion*. Però és que amb *Els mons de Coraline* encara s'ha anat més enllà. A *Pesadilla antes de Navidad* la tècnica es va portar a nous nivells quant a moviment de la càmera, il·luminació, ambientació, etc. *Els mons de Coraline* ha adoptat tots aquells avenços i, a més, s'ha convertit en la major producció realitzada en *stop-motion* fins al dia d'avui i la primera

filmada en 3D estereoscòpic. Però tot i així, tot i la digitalització del procés de realització i postproducció de la pel·lícula, com a animació *stop-motion* que és el film segueix velles regles i una manera de fer molt clàssica i manual.

El procés de preproducció

Si el procés de preproducció és important en tota pel·lícula, encara ho és més en les animacions *stop-motion*, ja que aquest és el moment de concebre tot allò que s'utilitzarà en el rodatge. És llavors quan, d'acord amb les necessitats que s'identifiquen a partir del guió literari, es crea un *storyboard* i seguidament l'equip de direcció artística es posa en marxa.

L'*storyboard* (guió il·lustrat) és l'eina que servirà de guia a l'hora de rodar. És el pas del guió literari a la seva planificació en imatges. Així, ja que, a diferència dels rodatges on s'utilitzen actors i actrius, en els films d'animació no hi ha diverses càmeres rodant des d'angles diferents, cal saber amb exactitud els passos a seguir. L'eina de l'*storyboard* és, per tant, imprescindible ja que ajuda a concretar els plans a rodar. És a partir d'aquesta planificació en imatges com també es concreten els decorats que caldran, quins objectes es necessiten, com han de ser construïts els ninots, etc. Cal tenir present que en un film d'animació tot allò que aparegui a la pantalla s'ha de crear des de zero.

Uns dels elements a crear en la preproducció són els ninots que representaran cada personatge. A *Els mons de Coraline* els ninots estan fets de silicona, espuma làtex i resina, i es munten sobre una base metàl·lica que permet articular-los en diferents posicions. Per crear-los, el primer pas és el disseny conceptual en 2D. A partir d'aquesta base gràfica, es crea l'escultura del personatge, passant-lo així a l'aspecte tridimensional, i, a continuació, i segons les necessitats que la direcció especifica, es

crea la figura definitiva. En el cas del personatge de la Coraline, per exemple, es van crear 28 ninots de diverses mides, el més gran de 25 cm.

Per tal de variar l'expressivitat dels personatges hi ha diferents tècniques d'animació facial, a emprar segons les necessitats que presenta cada personatge. En el cas d'*Els mons de Coraline*, s'han combinat els ninots amb caps intercanviables, cadascun amb expressions diferents (d'estructura dura però motlle tou), amb ninots de caps mecànics (d'estructura tova sobre un model dur, per tant moldejable). D'aquesta manera, doncs, segons el tipus de faccions i expressivitat que s'ha volgut donar a cada personatge, s'ha fet ús d'una tècnica o d'una altra. A més a més, la combinació entre les tradicionals estructures fetes a mà i els dibuixos amb models digitals i impressions en 3D ha permès aconseguir un grau d'expressivitat no assolit fins aleshores. Així, mentre que a *Pesadilla antes de Navidad* es disposava de 150 expressions facials possibles per als seus personatges, a *Els mons de Coraline*, creada 16 anys després, se n'ha comptat amb 200.000.

La producció. El rodatge

Com ja s'ha mencionat, el rodatge d'un film d'animació *stop-motion* requereix una gran paciència i minuciositat. Les persones especialistes en animació són les encarregades de manipular els personatges i objectes, fotograma a fotograma, sobre una plataforma de treball i cada petit canvi és



fotografiat per la càmera de cinema. De fet, es podria dir que els personatges actuen de veritat, però sota les ordres de les mans d'aquestes persones especialistes. Així, tenint en compte que els personatges no tenen un moviment *per se*, sinó que s'ha de crear manualment, per a la realització de 74 segons de pel·lícula ha estat necessària tota una setmana de rodatge.

Tot i el temps que requereix l'animació *stop-motion*, cal tenir en compte les facilitats que han aportat els avenços tecnològics. Antigament la càmera era l'únic instrument en l'enregistrament del moviment, així, qualsevol error ocorregut durant el rodatge podia arruïnar la feina de setmanes. Actualment, en canvi, gràcies a les càmeres digitals, cada fotograma pot ser emmagatzemat digitalment, fet que possibilita a l'equip d'animació veure el fotograma als monitors, tenir accés instantani a les fotografies i corregir els errors de forma immediata sense que això alteri excessivament el rodatge.

La postproducció

El procés de postproducció és aquell que inclou tot allò que s'ha de dur a terme un cop finalitzat el rodatge, el moment en què es manipulen els materials obtinguts. És aquí quan es duu a terme el muntatge, és a dir, quan se seleccionen les millors captures, s'ordenen segons la idea preconcebuda des d'un inici i, així, en el cas de l'animació *stop-motion*, quan s'aconsegueix la sensació de moviment gràcies a la consecució ràpida dels fotogrames enregistrats. També és aquí quan s'hi afegixen les veus, la música i els efectes de so.

Recollint els passos realitzats en les tres fases, es podria dir que la màgia de l'animació ja comença en la preproducció, amb la creació de tots els elements que apareixeran en escena; continua durant el rodatge, amb l'enregistrament fotograma a fotograma, i culmina en el muntatge, quan

s'escullen les millors preses, es col·loquen en l'ordre cronològic de la narració i s'hi afegeix el so. El detallisme i la precisió resultants a *Els mons de Coraline* és, doncs, fruit d'un intens treball en totes i cadascuna de les fases del procés de creació d'un film.

Amb tot, doncs, *Els mons de Coraline* sap combinar de forma magistral una tècnica d'allò més clàssica amb les innovacions digitals més actuals. La manualitat de la tècnica *stop-motion* li aporta l'aspecte més humà, menys precís, i el toc de fantasia que necessita el relat. D'altra banda, les 3D ens fan submergir en un espai molt més realista i amb el qual gairebé podem interaccionar com espectadors i espectadores. La tècnica de 3D aconsegueix donar profunditat als escenaris i remarca les diferències entre els dos mons presents al relat. Tot i que no es juga amb el contrast entre 2D i 3D entre els dos mons, tal com Selick s'havia plantejat inicialment, la construcció dels dos universos paral·lels és subtilment diferent. "L'altre món" ha estat concebut amb una major amplitud i

profunditat, i desprèn d'aquesta manera la sensació d'un espai on és possible fer més coses i que clarament queda contraposat al món real, on a Coraline li sembla que no pot fer res del que desitja. Aquest joc de contrastos, tant narratius com visuals, també el podem trobar en d'altres films com *El Mag d'Oz*, de Victor Fleming (1939), en què, per diferenciar la vida real de l'indret màgic on és misteriosament traslladada la seva protagonista Dorothy, Fleming juga amb el contrast de l'ús de blanc i negre, per a la vida real, i del color, per al món de fantasia.

Amb tot, malgrat el realisme aconseguit amb la combinació de tècniques a *Els mons de Coraline*, l'ús de l'*stop-motion* permet no arribar a l'extrem a què ens portarien les imatges reals, que serien massa terrorífiques per a un relat infantil. Les imatges resultants són el punt just per transmetre por, però, alhora, per posar la distància necessària. Les tècniques, doncs, han estat emprades segons la voluntat del creador del film.

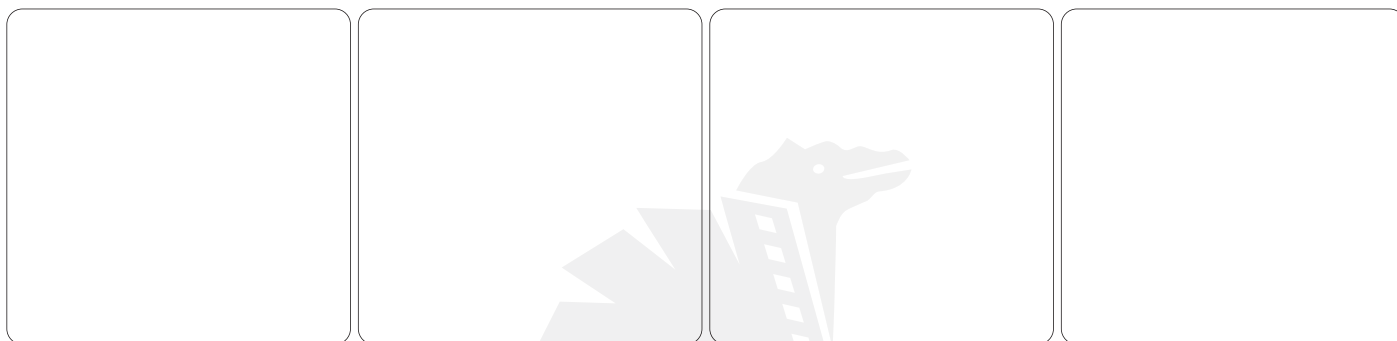
p r o p o s t a d ' a c t i v i t a t s

- A la televisió o al cinema, hi ha moltes pel·lícules o sèries d'animació que utilitzen la tècnica de l'*stop-motion* emprada a *Els mons de Coraline*. En podríeu enumerar alguns títols?
- Els ninots d'*Els mons de Coraline* estan fets de silicona, espuma làtex i resina, i muntats sobre una base metàl·lica. Però no tots els ninots emprats en pel·lícules d'animació *stop-motion* estan fets amb els mateixos materials. Se us acut un material concret, que de ben segur que vosaltres heu fet servir alguna vegada, i que darrerament ha estat molt utilitzat per algunes animacions?
- I vosaltres, si haguéssiu de construir uns ninots per a la vostra pel·lícula, de quin material optaríeu construir-los? Raoneu les respostes, i, si us hi animeu..., realitzeu-los!
- *Els mons de Coraline* és una pel·lícula feta en 3D (encara que en alguns cinemes també es podia veure en 2D). Quines diferències

identifiqueu entre 2D i 3D? Quin objectiu es busca amb l'ús de la tridimensionalitat? Coneixeu altres films fets en 3D? Quines sensacions va tenir en veure'ls?

- El treball previ al rodatge de qualsevol pel·lícula és llarg i meticulós, però encara més en el cas de les pel·lícules d'animació, on tot ha de ser creat des de zero. L'*storyboard* és una eina molt útil a l'hora de planificar les diferents escenes a gravar, ja que recull, de forma similar a com ho fa un còmic, els diferents plans a enregistrar. A partir d'aquest breu fragment del llibre, penseu com el traslladaríeu en imatges amb l'ajuda de l'*storyboard*.

(Coraline) ... va posar la mà sobre el pom de la porta, el va fer girar i per fi la porta es va obrir. Donava a un passadís obscur.

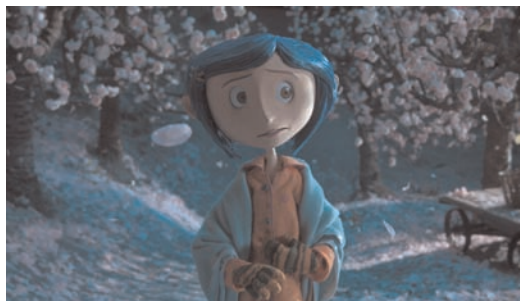


La fantasia dels mons interiors

Ja de ben petit, Neil Gaiman s'imaginava que en obrir una porteta de casa seva, que donava a una paret de totxos, aquesta conduïa a un altre món; un record que, clarament, ha sigut un dels punts de partida de la seva obra *Coraline*. Però l'essència d'aquest llibre no només parteix de la imaginació d'infantesa del seu autor, sinó que també neix de les historietes que la seva filla s'inventava de menuda. Gaiman explica que, en tornar de l'escola, la seva filla se li asseia a la falda perquè li expliqués històries d'una nena anomenada Holly, la mare de la qual havia estat raptada per una bruixa dolenta

que se li assemblava molt. En vista de la fantasiositat de la seva filla, Gaiman va buscar llibres que tinguessin una essència similar, però com que no en trobava va decidir escriure'n un ell mateix. Però la coincidència amb una allau de feina per a l'escriptor va anar endarrerint la seva creació. Així, i abans que la seva segona filla també es fes massa gran per a llegir-lo, Gaiman va decidir escriure unes frases del llibre cada nit a l'hora d'anar a dormir. Això explica que *Coraline* sigui un dels llibres que més ha tardat en escriure, però també un dels més estimats, en ser dedicat i inspirat en les seves filles.

Així, els mons imaginaris propis de la infantesa són l'essència bàsica tant del llibre com de la pel·lícula. És un fet ben habitual que de petits i petites fantasiegem sobre aquells aspectes de les nostres vides que no ens acaben d'agradar. Deixant-nos portar per la imaginació ens construïm imatges modèliques de com seria la nostra habitació ideal, la mare i el pare ideals, les amistats ideals, el dia a dia ideal... Però també és part del procés de maduresa descobrir que tot allò imaginat potser no és tan perfecte i potser té unes conseqüències no desitjades.



I que, amb els seus defectes, el món real tampoc no està tan malament. Al cap i a la fi, és el món en què s'ha de viure. Però tot i així, no es pot negar que cal reunir molt de valor per comprendre certes coses i superar els entrebancs que es presenten en el camí, i així ho vol remarcar Gaiman en la seva novel·la, parlant-nos del valor, de les conseqüències no desitjades i subratllant el caràcter heroic de la seva protagonista.

Les aventures protagonitzades per Coraline Jones ens fan viatjar per dos mons, pràcticament idèntics, però en realitat molt diferents. Dos universos contraposats per la realitat i la fantasia, ja que mentre un correspon al món real, "l'altre" fa referència al món imaginatiu interior de la nostra protagonista d'onze anys. Les vivències viscudes en aquest món paral·lel, però, no són menys importants, ja que formen part d'un viatge de creixement i superació personals. El que veiem representat en aquesta "altra vida" són els somnis i els temors de la petita Coraline. I les aventures que viu allà dins,

l'encarnació dels entrebancs, la dificultat i la duresa de créixer i fer-se gran. De fet, es tracta de quelcom tan personal i interior que al final gairebé ningú no sembla haver viscut les mateixes experiències que Coraline.

La representació d'un univers paral·lel en narracions infantils i juvenils és força habitual. A més de *Coraline*, també ho trobem en altres relats clàssics (també traslladats al cinema) com *Les aventures d'Àlicia al País de les Meravelles* (Lewis Carrol, 1865)³ o *El Mag d'Oz* (L. Frank Baum, 1900)⁴. Uns mons paral·lels que, de la mateixa manera que passa a *Coraline*, se'ns presenten com a llocs màgics però alhora temorosos, on els personatges protagonistes han de superar una cursa d'obstacles i vigilar no deixar-se endur per les temptacions. Es tracta de la primera introducció d'Àlicia, Dorothy o Coraline en aquest món impressionant, però aterridor a la vegada, que és la vida adulta. Un món fantàstic en què viuen un seguit d'aventures (en realitat interiors) on es veuen obligades a sobreposar les seves pors per poder superar els entrebancs.

A *Àlicia al País de les Meravelles*, la seva protagonista cau en un profund somni i entra en un nou univers que li és atractiu però que alhora repel·leix, que és misteriós i pedestre, racional però també absurd. Un món que, com la vida que Coraline troba a l'altre costat de la porta, sumeix Àlicia en una aventura



Fotograma del film *Àlicia al País de les Meravelles*, Geronimi, Jackson i Luske, 1951. Walt Disney.

3. Des de 1903, data de la seva primera adaptació cinematogràfica, l'obra de Carrol s'ha portat al cinema en més d'una desena d'ocasions. Una de les més conegudes és, segurament, la producció de Disney codirigida per Geronimi, Jackson i Luske el 1951. Actualment Tim Burton n'està dirigint una nova versió que arribarà a les nostres pantalles el 2010.

4. *El Mag d'Oz* també ha estat una obra adaptada al cinema en diverses ocasions. La més coneguda és la versió de l'any 1939 dirigida per Victor Fleming.

formidable dins la vida adulta, que ja no només veu des de fora, sinó que experimenta des de dins. Un món regit per normes que per a Alcía no tenen cap mena de sentit; un joc absurd i arbitrari, al cap i a la fi.

De forma similar al que li passa a Alcía, a *El Mag d'Oz*, Dorothy també s'introdueix en el món adult, que es torna a presentar com un escenari governat per lleis absurdes i jeràrquiques, fora de la comprensió de la jove protagonista. I de la mateixa manera que a *Coraline* es posa al teler una de les pors més arrelades en la infància, com és la desaparició dels pares, a *El Mag d'Oz* també es parla d'un dels majors terrors d'infantesa (d'altra banda tan i tan explotat en la literatura infantil): perdre's i no poder tornar a casa. Quan el cicló s'endú Dorothy a un nou indret desconegut, aquest es presenta, com en el cas de *Coraline*, com un lloc de llibertat, però, alhora, com un escenari de constant amenaça per la infinitat de perills.



Fotograma del film *El Mag d'Oz*, Victor Fleming, 1939.

Una aventura que també es presenta com un viatge interior, de creixement, i primer pas a la vida adulta. I és que, tal com la mateixa Coraline acaba per adonar-se'n, els més grans descobriments de l'ésser humà no són a l'espai exterior (ni a la casa nova, ni al seus voltants), sinó a l'interior de cada persona.

D'altra banda, a "l'altre món" de Coraline les persones tenen botons en comptes d'ulls, només el personatge de Coraline i el gat,

criatura que ja des de temps egipcis sempre es representa a cavall entre dos mons, tenen ulls en ambdues realitats. L'acte de mirar, doncs, es podria dir que també es converteix en una temàtica en si mateixa. I, com que l'altre món és un món interior d'il·lusió i fantasia, l'acte de mirar fa referència a voler veure, o no, la vertadera realitat. Segons explica la història, cosir-se els botons representa per a Coraline no poder sortir de l'altre món mai més; segurament, una metàfora a la renúncia a fer-se gran i veure les coses tal com són, amb tot allò que tenen de bo i de dolent. Finalment, però, Coraline no es cus els botons i, així, es decanta per la seva vida real, amb uns pares que potser no li presten tota l'atenció que ella voldria, però que són els seus.

En conclusió, doncs, tant llibre com pel·lícula ens narren un altre relat sobre els terrors infantils que ens torna a remetre a tants i tants elements ja utilitzats en la literatura més clàssica. Així, la manera d'explicar la història troba diversos similis en els relats dels germans Grimm i les històries populars de fantasmes que es contaven al voltant del foc. I és que de forma més o menys edulcorada, les històries de por i terror per a nens i nenes han existit sempre i encara es continuen trobant avui. En són exemples des de les rondalles populars fins a les pel·lícules més actuals. O és que potser no ens remeten a situacions terrorífiques i fan imprescindible un treball de superació personal, per part dels seus personatges, relats com els de *Bambi* (David Hand, EUA, 1942), on mor la mare del petit cervatell, o *Nocturna* (Adrià Garcia i Víctor Maldonado, Espanya, 2007), on es viu sota l'amenaça d'un món sense llum? *Els mons de Coraline* és, amb tot, una narració amb ingredients clàssics i elements moderns que Henry Selick ha construït impregnant l'atmosfera d'un alè segurament més terrorífic del que és habitual, adornant-lo amb un esperit gòtic i ambient fosc i jugant amb la profunditat (3D) i els colors vius.

Així doncs, i tal com afirma el mateix escriptor Neil Gaiman, *Coraline* ens parla del valor, de la valentia de la protagonista per lluitar a capa i espasa tot i estar aterrida. Perquè, malgrat la por i els obstacles amb què topa, ella continua endavant, supera els propis temors i es converteix, així, en una jove heroïna. I és que, tot i que en certa manera es tracta d'una història de por, la manera de percebre les coses és diferent per a les persones adultes que per a les criatures. Sovint, allà on una persona adulta identifica una situació de terror, com és veure una criatura en perill, una criatura hi

veu un personatge d'edat similar a la seva, vivint una aventura en què ella és la protagonista i l'heroïna. Un altre exemple, doncs, de l'interès de llibre i pel·lícula: l'aparició d'un personatge femení en un paper heroic. I és que, malauradament, encara passa en ocasions comptades que puguem disfrutar d'una obra enèrgica, valenta i trencadora protagonitzada per un personatge femení allunyat dels arquetips tradicionals arrelats al nostre imaginari. Se celebra, doncs, l'arribada a les pantalles de la jove i intrèpida Coraline.

p r o p o s t a d ' a c t i v i t a t s

■ A *Els mons de Coraline*, les aventures que viu la jove protagonista passen a cavall entre dos mons. Coneixeu altres relats en què els protagonistes també visquin aventures en mons paral·lels?

■ Quan Coraline obre la porteta i en comptes de totxos hi troba un passadís, què heu imaginat que podria haver-hi a l'altre cantó? A partir d'aquesta imatge, feu rodar la imaginació i inventeu el món a l'altre costat de la porta.

■ Reflexioneu al voltant d'aquests dos fragments:

Fragment del llibre *Coraline*:

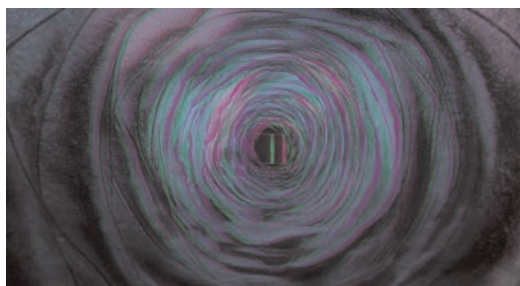
– *I per què és necessari tenir valor? –va preguntar el gat amb to d'indiferència.*

– *Perquè, quan fas alguna cosa malgrat sentir molta por- va respondre ella-, necessites tenir molt de valor.*

Cita de G. K. Chesterton a l'inici del llibre:

«*Els contes de fades superen la realitat, no perquè ens diguin que els dracs existeixen, sinó perquè ens diuen que poden ser vençuts*».

■ Les aventures que viu Coraline al llarg de la pel·lícula representen un viatge temorós però, alhora, increïble. Ella, tota sola, ha de sortir-se de tots els paranys que se li van presentant al llarg del camí. Podeu pensar en altres personatges de pel·lícules i contes que també comparteixin la mateixa valentia? Com són? Quants anys tenen? Són nens o nenes? Tenen poders?



g l o s s a r i

Direcció artística: persona encarregada de dissenyar i construir els decorats, d'ambientar l'escena, de recrear un determinat clima, etc.

Fotograma: cadascun dels quadres fotogràfics d'una pel·lícula. Cada fotograma es correspon amb una obertura i un tancament de la càmera.

Guió literari: narració argumental del film que conté la descripció dels personatges, els decorats, l'ambientació, el vestuari, etc., així com els diàlegs i la veu en *off* que se sentirà durant la projecció.

Guió tècnic: guió que especifica quin ha de ser el resultat del film. Hi consta el que s'haurà de veure (intèrprets, moviments de càmera, il·luminació...) i el que s'haurà d'escoltar (música, sorolls, sons i diàlegs).

Muntatge: procés d'escollir, ordenar, i empalmar tots els plans enregistrats segons una idea prèvia i un ritme determinat.

Presa: fragment de pel·lícula impressionada corresponent a un pla.

Preproducció: primera fase d'elaboració d'un film, en la qual es treballa el guió literari i tècnic i es realitza la preparació per al rodatge.

Producció: segona fase d'elaboració d'un film (després de la preproducció) en la qual, essencialment, es duu a terme el rodatge de les seqüències, els plans i les preses necessàries.

Postproducció: tercera i última fase de l'elaboració d'un film, durant la qual es duen a terme el muntatge, la sonorització del film i el tiratge de còpies.

Stop-motion: tècnica que consisteix a filmar les imatges fotograma a fotograma (objectes, ninots de plastilina o intèrprets reals).

Storyboard (guió il·lustrat): dibuix, pla per pla, del contingut visual del film per tal de facilitar el rodatge i també el muntatge del film.

Enllaços relacionats

Neil Gaiman

Blog: <http://journal.neilgaiman.com/>

Twitter: <http://twitter.com/neilhimsel>

Reportatge. Neil Gaiman. El País, 8 de juny de 2008

http://www.elpais.com/articulo/portada/reysuenos/elpepusoceps/20080608elpepspor_2/Tes

Entrevista a Neil Gaiman, El País, 7 de juny de 2009

http://www.elpais.com/articulo/cultura/gusta/arte/juntar/palabras/elpepucul/20090607elpepicul_2/Tes

Henry Selick

Entrevista a Henry Selick

<http://www.independentfilm.com/resources/videogalleryresources/henry-selick-coraline-nightmare-nabshow.shtml>

Els mons de Coraline

www.coraline.com

www.coraline.es



Els mons de Coraline

s i n o p s i

Quan Coraline descobreix una porta que la trasllada a una realitat paral·lela, gairebé mimètica a la seva vida, queda entusiasmada. Però res no és el que sembla. Per sortir-ne haurà d'utilitzar el seu enginy i superar els seus temors. Un apassionant viatge visual pels mons de fantasia de la valenta Coraline basat en el conte de Neil Gaiman.

f i t x a t è c n i c a

Direcció:

Henry Selick

Guió:

Henry Selick; basat en el llibre de Neil Gaiman

Música:

Bruno Coulais

Fotografia:

Pete Kozachik

Muntatge:

Christopher Murrie i

Ronald Sanders

Disseny de producció:

Henry Selick

Producció:

EUA, 2009

Durada:

100 minuts

Versió:

doblada al català

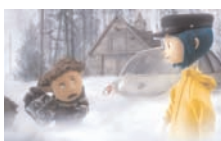
- ☑ Segons el que has vist a la pel·lícula, relaciona els personatges amb les característiques que els descriu millor.



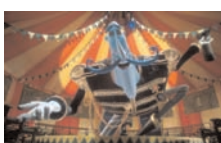
Valentia, gust per l'aventura, coratge



Sense temps per fer cas a Coraline



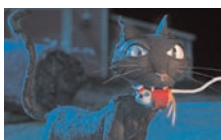
Té la capacitat de parlar quan és a l'altre món



Artista de varietats que viu amb molts gossos



Li agrada molt la remolatxa i té un circ de ratolins



És família de l'anciana propietària del casalot on viu Coraline

■ Els mons de Coraline és una adaptació cinematogràfica d'un llibre escrit per Neil Gaiman. A més d'aquesta, hi ha moltes altres pel·lícules basades en llibres. Sabries relacionar els títols dels films següents amb els noms d'autors i autores de les novel·les en què es basen?

Pel·lícula	Autor / Autora
<i>Tom Sawyer</i>	Ted Hughes
<i>Matilda</i>	Maria Gripe
<i>Harry Potter</i>	Mark Twain
<i>Blancaneus</i>	J. K. Rowling
<i>El gigante de hierro</i>	Roald Dahl
<i>Els fills del bufador de vidre</i>	Germans Grimm

