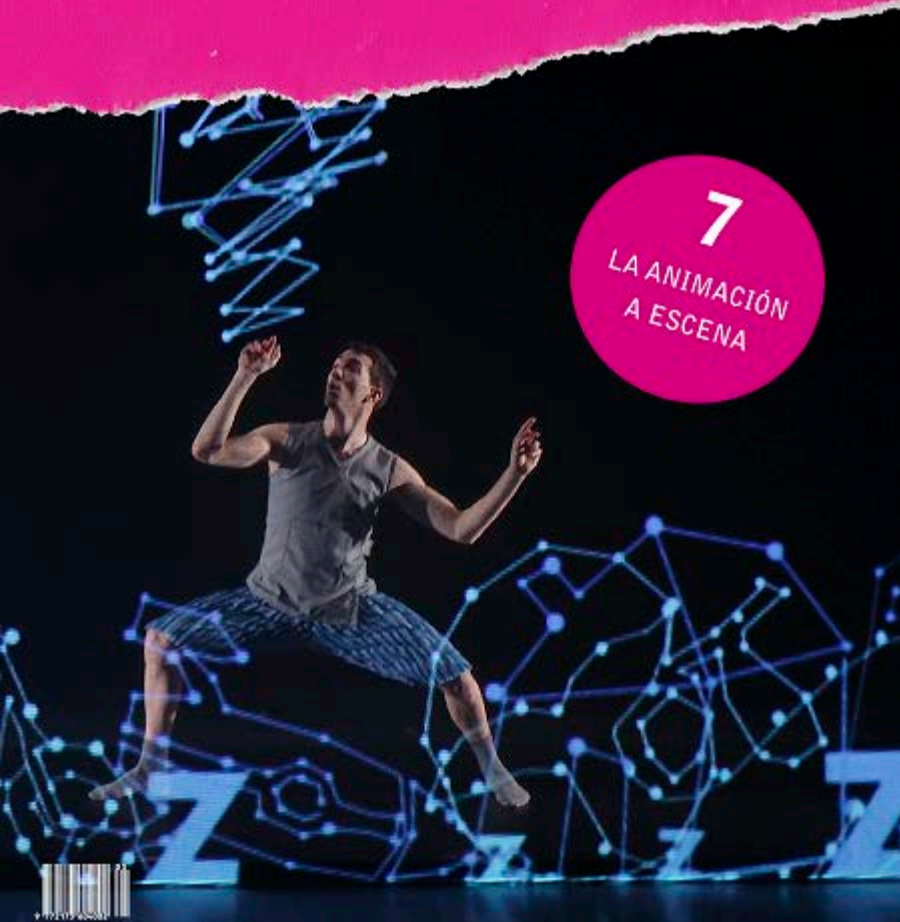
CON DE ANIMACIÓN

Nº 7 2017
Revista anual del Grupo de Investigación en Animación: Arte e Industria
ISSN: 2173-6049



7
LA ANIMACIÓN A ESCENA

CONADE ANIMACIÓN

REVISTA ANUAL DE INVESTIGACIÓN

Nº 7. 2017: *LA ANIMACIÓN A ESCENA*

http://conadeanimacion.webs.upv.es

Edita: Grupo de Animación: Arte e Industria
Departamento de Dibujo, Universitat Politècnica de València

Dirección de la revista:
María Lorenzo Hernández
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València

Consejo de Redacción:
Sara Álvarez Sarrat
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Mª Susana García Rams
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Raúl González Monaj
DCADHA, Universitat Politècnica de València
Beatriz Herráiz Zornoza
DCADHA, Universitat Politècnica de València
Mª Ángeles López Izquierdo
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Ignacio Meneu Oset
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Luis Morcillo Muñoz
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València
Miguel Vidal Ortega
Dep. Dibujo, Universitat Politècnica de València

Comité Científico:
Aramís Acosta Caulineau
Estudios de Animación ICAIC, La Habana (Cuba)
Jordi Costa Vila
Crítico de cine
Jaume Duran Castells
Comunicació Audiovisual, Universitat de Barcelona
Tania De León Yong
Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM (México)
Marina Estela Graça
ESEC, Universidade do Algarve (Portugal)
Antonio Horno López
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad de Jaén
Alejandro Montiel Mues
DCADHA, Universitat Politècnica de València
Vicente Ponce Ferrer
DCADHA, Universitat Politècnica de València
Alfonso Ruiz Rallo
Facultad de Bellas Artes, Universidad de La Laguna, Tenerife
Lourdes Villagómez Oviedo
Realizadora y comisaria independiente

Comité Asesor:
Alan Cholodenko
Department of Art History and Film Studies, The University of Sydney (Australia)
Carmen Garzón
Facultad de Artes, Universidad Nacional de Córdoba (Argentina)
José Antonio Hurtado
IVAC-La Filmoteca, Valencia
Carlos Plasencia Climent
Facultad de Bellas Artes, Universitat Politècnica de València

Coordinación de este número:
Beatriz Herráiz Zornoza
María Lorenzo Hernández

Asistencia a la edición:
Adriana Navarro Álvarez

Maquetación y diseño web:
Patricia Lara Hernández

Soporte técnico:
Luis Morcillo Muñoz

Diseño de cubierta:
Silly Walks Studio

Colaboradores de este número:
Sara Álvarez Sarrat
Silvia Carpizo
Juan Alberto Conde Aldana
Juan M. Cristancho Hernández
Tania De León Yong
Adrián Encinas Salamanca
Marta Gil Soriano
Raúl González Monaj
Eliane Gordeeff
Beatriz Herráiz Zornoza
María Lorenzo Hernández
Blanca Machuca Casares
José Moo
Adriana Navarro Álvarez
Miguel Ángel Roque López
Vincenzo Sansone
Lynn Tomlinson
Cecilia Traslaviña

Agradecimientos:
César Díaz Meléndez, Barry Purves, Maduixa Teatre, Dolores Furió, Adolfo Muñoz, Bibiana Rojas, Marcelo Dematei.

Con A de animación es una revista de investigación, de periodicidad anual y con revisión por pares, centrada en el estudio de los aspectos teóricos, técnicos, artísticos y humanos de la producción de imagen animada.

Se pueden enviar artículos de investigación durante todo el año, aunque preferentemente hasta el 31 de agosto del año en curso. Para más información, contactar con el equipo editorial.

E-mail: conadeanimacion@upvnet.upv.es

Editan:
Editorial UPV
La Nau Llibres

Dirección postal:
María Lorenzo Hernández
Departamento de Dibujo, UPV
Camino de Vera, s/n
46022 Valencia (España)
Tel: (00 34) 96 387 74 60
Fax: (00 34) 96 387 74 69

Distribución y suscripciones:
La Nau Llibres
http://naullibres.com/
web@naullibres.com
C/Periodista Badía, 10.
46010, Valencia (España).
Tel.: + 96 360 33 36

Versión impresa: ISSN 2173-6049
Versión electrónica: EISSN 2173-3511
ISBN: 978-84-16926-17-6

Esta revista se publica bajo una licencia Creative Commons Attribution – NonCommercial – NoDerivs 3.0 Unported License.

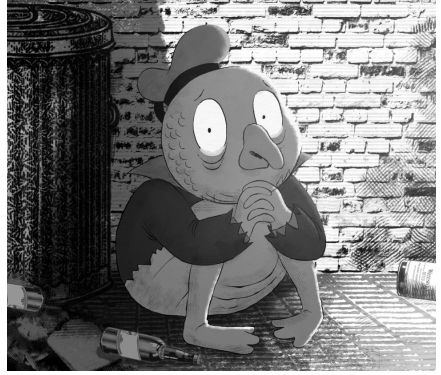
PUBLI MASTER

CON A DE ANIMACIÓN

REVISTA ANUAL DE INVESTIGACIÓN

Nº 7. 2017: *LA ANIMACIÓN A ESCENA*

http://conadeanimacion.webs.upv.es



06
EDITORIAL

10
RESEÑAS
***DECORADO* (una vida en escena), de Alberto Vázquez**
Adriana Navarro Álvarez

18
Dot. La animación en espectáculos de teatro
Beatriz Herráiz Zornoza

26
REPORTAJES
Kathy Rose y Miwa Matreyek: danza animada y representación
Lynn Tomlinson

38
Sobre cómo William Kentridge llegó a la luna. *Journey to the Moon*
Tania de León Yong

48
PERFILES
Barry Purves, *el animador escénico*
Marta Gil Soriano

60
César Díaz Meléndez: *Commissioned Animator* de día, animador independiente de noche
María Lorenzo Hernández

70
ESPACIOS
Cuatro ediciones de *Prime the Animation!*
Sara Álvarez Sarrat

78
PRODUCCIÓN
***The Neverending Wall*. Diario de producción de un cortometraje**
Silvia Carpizo y Jose Moo

90
Esculpiendo el fotograma. La elaboración de maquettes en el proceso de producción de largometrajes animados
Adrián Encinas Salamanca

100
FIRMA INVITADA
La animación experimental en el territorio de los afectos
Cecilia Traslaviña

108
INVESTIGACIÓN
Nuevas formas de llevar una ópera al teatro. Un caso de estudio. *La flauta mágica* de la compañía 1927 y de Kosky: animación 2D, nuevas tecnologías digitales y estilo *vintage*
Vincenzo Sansone

126
Teatro Cinema: espacio animado, narración gráfica y puesta en escena en la obra *Historia de Amor*
Juan Alberto Conde Aldana y Juan Manuel Cristancho Hernández

144
La postproducción tridimensional de largometrajes con Blender. Aproximación a los flujos de trabajo con software libre en el desarrollo de secuencias de animación
Miguel Ángel Roque López

162
***Adagio* - La materialidad como elemento narrativo y simbólico**
Eliane Gordeeff

176
La escala de la animación. Desde los escenarios de Karel Zeman al encuentro con Josef Svoboda
Blanca Machuca Casares

188
El Estudio de dibujos animados CIFESA y las películas de Rigalt-Reyes
Raúl González-Monaj

204
ENGLISH INFORMATION

EDITORIAL

A pesar de las incontables transformaciones del ámbito audiovisual en las últimas décadas, con la expansión de los contenidos por internet y la generalización de los procesos de producción digitales, en la animación persisten rasgos que son consustanciales a su naturaleza y que se han reafirmado con el intercambio e hibridación con otros medios, retornando con fuerza a su cualidad de prestidigitación, de magia de salón con la que encantar a la audiencia. Como en el teatro Houdin de Georges Méliès, o en los espectáculos de vodevil de Winsor McCay a comienzos del siglo XX, las artes escénicas están experimentando hoy una evolución hacia el espectáculo multimedia mediante la incorporación de imagen animada; o, dicho esto sin ironía, la animación *reanima* el teatro.

Las artes escénicas también han sido motivo de fascinación para los animadores, que acudiendo al teatro y a los géneros musicales como inspiración, desde el cine de animación de autor —Raimund Krumme, Guione Leroy, los hermanos Quay, e incluso el fallecido animador y escenógrafo Emanuele Luzzati— hasta las manifestaciones más "mainstream" del género, como la reciente *¡Canta!* (*Sing,* Christophe Lourdelet, Garth Jennings, 2016). Por añadidura, los principios teatrales de acting y puesta en escena son fundamentales en la narrativa animada de hoy y de siempre, pues donde hay un animador, sin duda encontraremos también a un actor. Nos sobran los motivos, pues, para brindar en este número un homenaje al intercambio entre la animación y las artes escénicas, a las que tanto debe y tantas veces retorna.

En el apartado de *Reseñas* nos ocuparemos, en primer lugar, del celebrado cortometraje de Alberto Vázquez *Decorado* (2016), a fecha de hoy en la carrera al Goya, y en segundo lugar, de la singular representación Dot, un sorprendente espectáculo multimedia de Maduixa Teatre, en representación desde 2013. En la sección *Reportajes*, Lynn Tomlinson (Towson University, EEUU) hablará de las artistas Kathy Rose y Miwa Matreyek, cuyas singulares escenografías combinan interpretación actoral y animación. Seguidamente, Tania de León Yong, de la UNAM (México), destacará la pieza *Journey to the Moon*, del artista sudafricano William Kentridge (2003), centro de la exposición Fortuna que ha recorrido varios países de Sudamérica. En *Perfiles*, hemos tenido el doble privilegio de entrevistar al británico Barry Purves, animador y director escénico de talla mundial, cuyos cortometrajes independientes giran en torno a las más diversas manifestaciones del teatro, la música y la danza; y a César Díaz Meléndez, uno de los animadores españoles más polifacéticos y requeridos internacionalmente en la bullente producción actual de largometrajes stop-motion. El apartado *Espacios* se centrará en la evolución de la muestra universitaria Prime the Animation!, que en 2016 alcanzó su mayoría de edad y en su próxima edición devendrá festival. En Producción, Silvia Carpizo y Jose Moo, alumnos egresados del Máster de Animación de la UPV, nos contarán en primera persona el diario de realización de *The Neverending Wall* (2017), uno de los principales cortos de animación españoles que se estrenarán el presente año, y del que nos enorgullecemos porque ha sido producido en el entorno de la Universitat Politècnica de València, con el apoyo de la compañía Abano Produccións y la East Side Gallery de Berlín; asimismo, Adrián Encinas, ya imprescindible cronista de la animación stop-motion y flamante autor del exitoso volumen *¡Bien hecho, Gromit!* (Diábolo, 2016), nos ofrece una semblanza sobre la realización de maquettes o modelos a escala en el proceso de producción de largometrajes de animación. Nuestra *Firma invitada* de este año ha sido Cecilia Traslaviña, de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, y que nos hablará de animación experimental.

Este año hemos seleccionado seis artículos para el apartado de *Investigación*, estando cinco de ellos centrados en el mismo tema de nuestro monográfico. Los ensayos "Nuevas formas de llevar una ópera al teatro. Un caso de estudio. *La flauta mágica* de la compañía 1927 y de Kosky", por Vincenzo Sansone (Universidad de Palermo, Italia), y "Teatro Cinema: espacio animado, narración gráfica y puesta en escena en la obra *Historia de Amor*", por Juan Alberto Conde Aldana y Juan Manuel Cristancho Hernández (Universidad Jorge Tadeo Lozano, Colombia), ofrecen dos aproximaciones de la animación a la escena —operística y teatral, respectivamente—, donde la integración de proyecciones y elementos multimedia transforma la forma de concebir espacio, tiempo, narración y actuación. Seguidamente, "La postproducción tridimensional de largometrajes con Blender. Aproximación a los flujos de trabajo con software libre en el desarrollo de secuencias de animación", de Miguel Ángel Roque López (Universidad de Castilla-La Mancha), profundiza en la puesta en escena desde el punto de vista de las tecnologías y la necesidad de generar una escenografía íntegramente por medios digitales. Después, "*Adagio* - La materialidad como elemento narrativo y simbólico", de Eliane Gordeeff (CNPq/Brasil), analizará la narrativa y puesta en escena altamente simbólica del cortometraje *Adagio* (2000), del animador ruso Garri Bardine. A continuación, "La escala de la animación. Desde los escenarios de Karel Zeman al encuentro con Josef Svoboda", de Blanca Machuca Casares (Universidad de Málaga), se adentrará en el tratamiento de espacio y efectos especiales en el siempre estimulante director de cine y animación checo. Por último, el artículo "El Estudio de dibujos animados CIFESA y las películas de Rigalt-Reyes", por Raúl González-Monaj (Universitat Politècnica de València), recoge una interesante crónica sobre uno de los más misteriosos capítulos de la historia del cine español de postguerra.

En el pasado número de *Con A de animación*, fue precisamente Raúl González-Monaj quien elaboró un magnífico reportaje sobre Pablo Núñez, de quien debemos lamentar su fallecimiento el pasado mes de septiembre, a los 86 años de edad. Pablo Nuñez fue uno de los pioneros en el dibujo animado español y, sin duda, el más relevante creador de títulos de crédito en nuestro país —con más de 2.400 títulos a sus espaldas—, además de fundador de la Academia

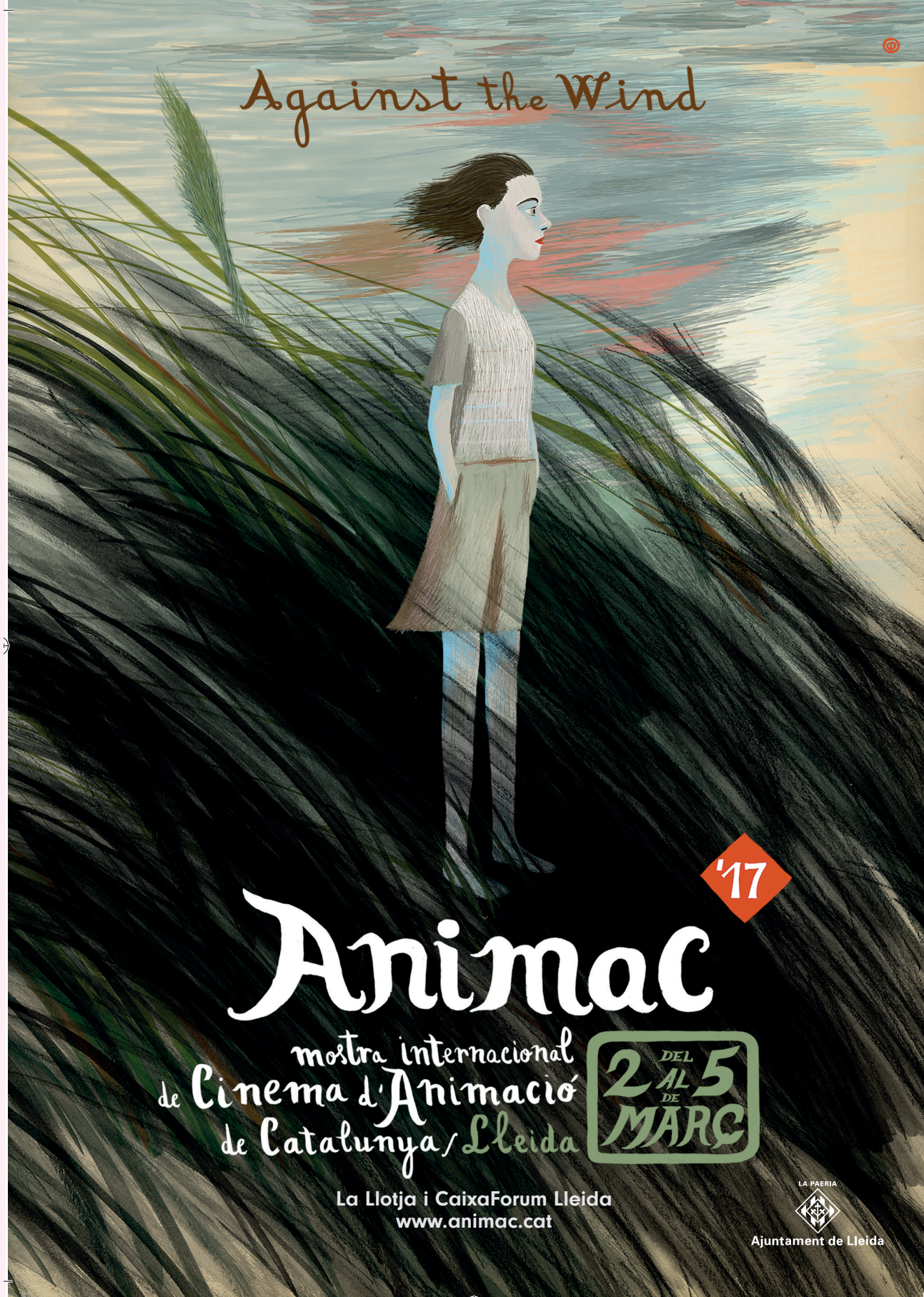
This World Made Itself (2013), "performance" de Miwa Matreyek.

de Cine, que en 2007 le concedió su Medalla de Oro.

Con A de animación agradece la colaboración de todos los autores que han participado hasta la fecha en la revista, así como a los miembros de los Comités Científico y Asesor de la revista, por su consejo y evaluaciones. Nos complace comunicar que en 2016 *Con A de animación* ha sido aceptada para su indexación en el Emerging Sources Citation Index, la nueva edición de Web of Science. Los contenidos de este índice están siendo evaluados por Thomson Reuters para su inclusión en Science Citation Index Expanded™, Social Sciences Citation Index®, y Arts & Humanities Citation Index®. Web of Science se diferencia de otras bases de datos por la calidad y solidez del contenido que proporciona a los investigadores, autores, editores e instituciones.

La inclusión de *Con A de animación* en el Emerging Sources Citation Index pone de manifiesto la dedicación que estamos llevando a cabo para proporcionar a nuestra comunidad científica con los contenidos disponibles más importantes e influyentes del área de estudios de animación. Agradecemos también el apoyo que la revista recibe por parte del Departamento de Dibujo, el Máster en Animación de la UPV, Editorial UPV, y La Nau Llibres, nuestro nuevo coeditor.

María Lorenzo Hernández y
Beatriz Herráiz Zornoza
Coordinadoras del séptimo número de
Con A de Animación



RESEÑAS

DECORADO, (UNA VIDA EN ESCENA) DE ALBERTO VÁZQUEZ

Adriana Navarro Álvarez
Técnico Superior de Investigación, Universitat Politècnica de València

Que Alberto Vázquez es un autor que dibuja y que cuenta historias es algo que a estas alturas (de la película) ofrece pocas dudas. A través de *Decorado* nos muestra su gusto por diferentes tipos de dibujos animados y el humor de diferentes cineastas (lo de las grafías recargadas y el uso de grabados muy del gusto de Terry Gilliam y animales del pelo de Robert Crumb es una pista a seguir).

En cuanto se levanta el telón, con aparente sencillez y de un modo tan inquietante como efectivo, nos presenta una oferta que no podremos rechazar, transportándonos a un territorio que nos conecta/desconecta de la realidad cotidiana analógica y nos sumerge en la realidad mediatizada. *Decorado* ha recibido el merecido aplauso y acogida de una interminable lista de festivales, como Cannes, Annecy, y Toronto, entre muchos otros.

Decorado, once minutos de disfrute que se renueva con cada nuevo visionado.

Alberto Vázquez is one of the most well-known Spanish animation director. He is an author who draws and tells stories, and, through his last masterpiece, *Decorado*, he shows us his goût for different types of cartoons and humor of different filmmakers (for example, the use of ornate spellings and engraving typical of Terry Gilliam, as well as the animal characters based on the underground-style of Robert Crumb are a clue to follow).

As the animated curtain rises, with apparent simplicity and, as disturbing as effective, this short film transports us to a territory that (dis) connects us to the analogue of everyday reality and immerses us in the pseudo-reality. *Decorado* has received deserved applause and acceptance of a long list of festivals, including Cannes and Annecy, among many others.

Decorado, eleven minutes of enjoyment that is renewed with each new view.

Palabras clave: *Decorado, cortometraje, animación, teatro, escenario, representación.*
DOI:_____

Fig. 1. Fotograma del cortometraje *Decorado*. Arnold y María mirando al horizonte.

Se abre el telón y Alberto Vázquez, uno de los grandes de la animación española contemporánea, nos descubre su última pieza, *Decorado*, probablemente una "chef-d'oeuvre" dentro de su intensa y aclamada filmografía: *Birdboy*, codirigida con Pedro Rivero, Premio Goya 2012 al mejor cortometraje de animación y preseleccionado para los Oscar en el mismo año, *Sangre de Unicornio*, Nominado al Premio Goya y *Psiconautas, los niños olvidados*, su primer largometraje. Seleccionado dentro de la 48a edición de la Quincena de los Realizadores en Cannes, y en el festival Annecy, *Decorado* se trata de una de las piezas animadas clave que cosecha el aplauso entusiasta de la crítica, los festivales y el público.

Decorado es un cortometraje de animación 2D en blanco y negro que nos cuenta la historia de Arnold, un reservado osito antropomorfo que comienza a cuestionar el sentido de su vida, en lo que se le antoja un entorno artificial y hostil, un decorado. Se trata una producción hispano-francesa (Iván Miñambres, Uniko y Nicolas Schmerkin, Autour de Minuit) de 11 minutos de duración, que ha contado, además, con otros soportes y que relata una fábula agridulce que difumina los límites entre realidad y ficción. Bien podríamos comparar este cortometraje de animación con una pieza teatral, donde cada escena estaría separada por cortinillas o fundidos a negro. Comienza esta obra mostrándonos los cortinajes laterales y el telón del escenario de un teatro, sobre el que aparecen en grandes letras mayúsculas el título de *Decorado*, y, que a modo de mantra, fragmenta la obra en breves escenas. Al mismo tiempo, nos recuerda el tema fundamental que se quiere señalar: la vida como representación.

Tal y como lo hiciera en *Birdboy* y *Sangre de Unicornio*, Vázquez nos adentra en un bosque donde cohabitan unos animales antropomorfos y otros seres que nos descubren sus problemas existenciales, sus desoladores fracasos y sus turbaciones más profundas. El telón se abre y nos permite ver a una serie de personajes, que aparecen en este orden: dos zorros-sombra, y el angustiado Arnold, su compañera María, los pájaros de Twitter-WhatsApp, el Monstruo, Ramiro y el Ser Seta. También salen a escena la Sirena Magrittera, el Búho Gigante, el Doctor,

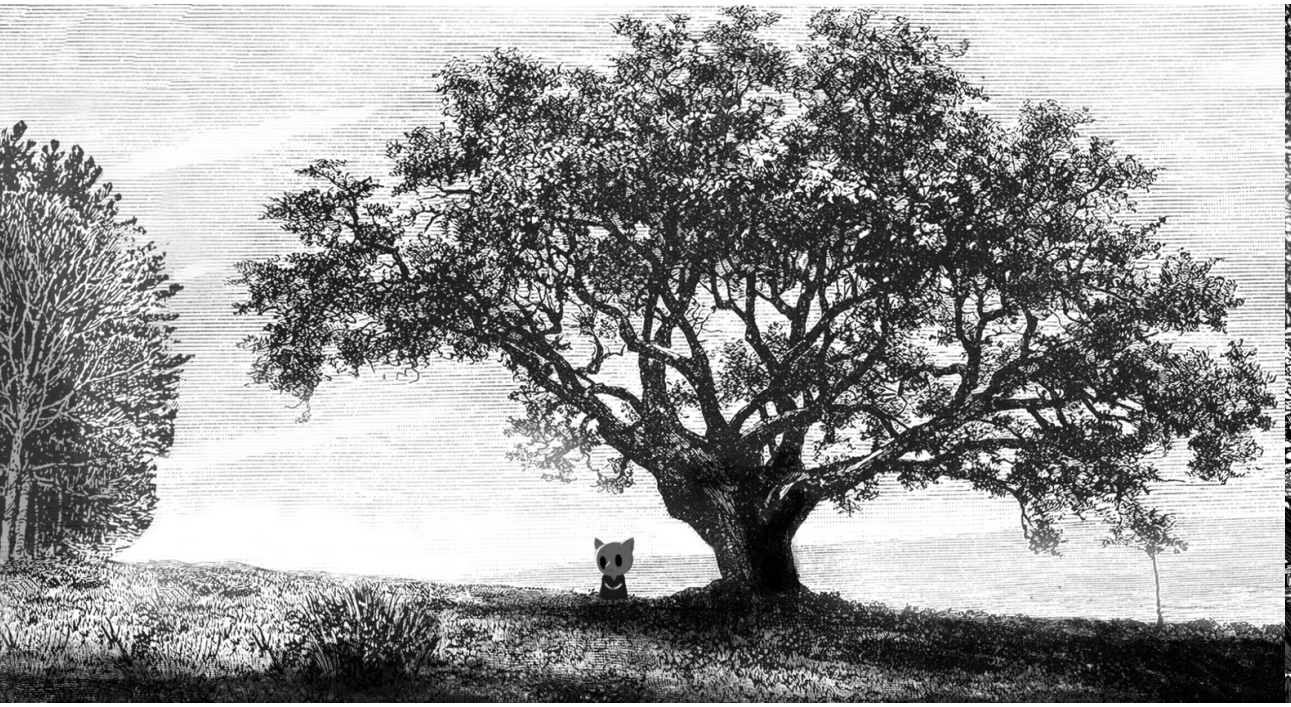


Fig. 2. Fotograma del cortometraje *Decorado*. María aguardando en el Árbol.

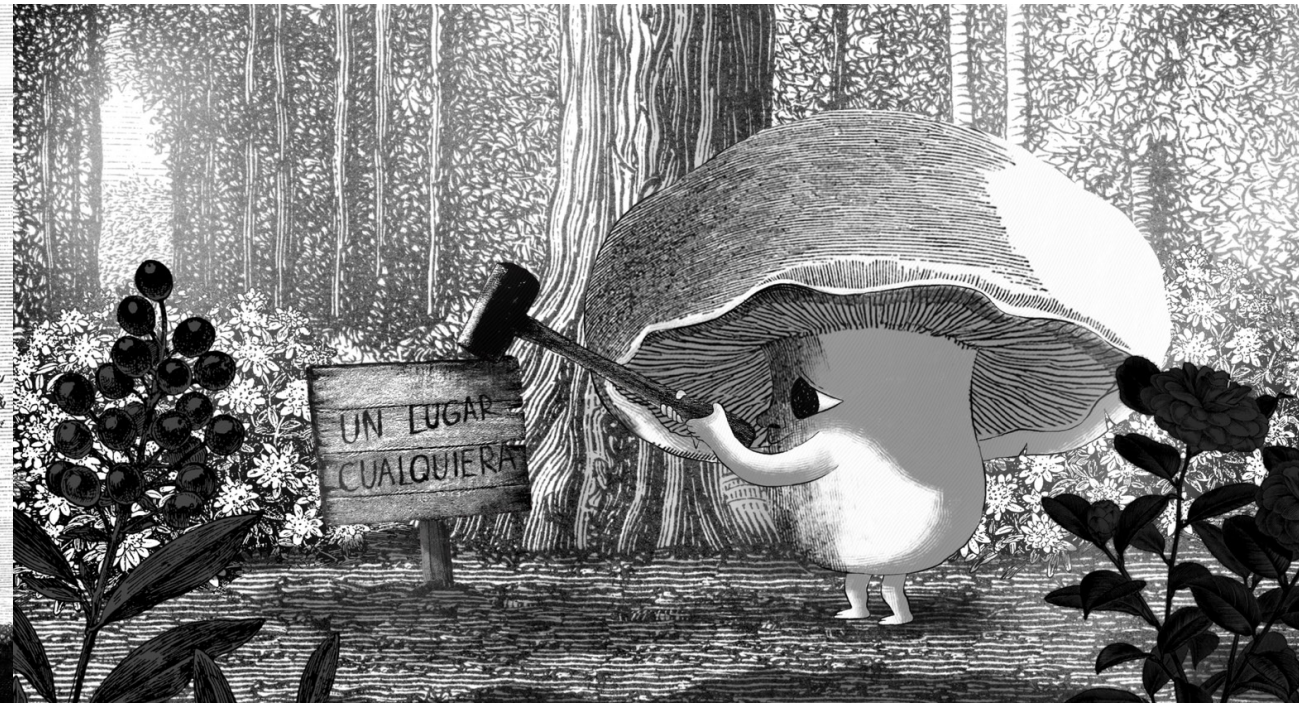


Fig. 3. Fotograma del cortometraje *Decorado*. El Ser Seta planta un cartel que reza" Un lugar cualquiera".

El Falso Ramiro y el alcohólico Pato Ronald, completando así este inquietante elenco de actores. De factura sencilla, la mayoría de los personajes son casi planos y de formas redondeadas, vinculados formalmente con la ilustración infantil, que se insertan en un escenario que podrían recordar a los grabados de los cuentos de Perrault. El modo eficaz y sutil con el que se resuelve la integración de algunas figuras con el fondo, a base de usar líneas paralelas para sugerir volumen, resulta excelente para el tratamiento gráfico de esta particular obra. Asimismo, la abigarrada tipografía del título *Decorado* podría remitirse a la utilizada en alguna columna de Trajano, mezclada con el estilo de ciertas capitulares de estilo vintage, revelándonos el gusto ecléctico de este autor polifacético, que se mueve como pez en el agua en este atrezzo animado donde nada es lo que parece.

Los guiños y alusiones a diferentes autores, estilos y medios son innegables. Tradición y modernidad, individuo y sociedad, cultura y naturaleza son mostrados con habilidad y estilo en esta obra que asimismo entronca con la teoría del inmaterialismo del filósofo George Berkeley, donde la percepción realidad es una mera apariencia sensorial[1]. Tampoco se puede obviar el vínculo que cabría establecer entre Arnold y Schopenhauer a través del concepto de la *representación* como fenómeno o apariencia, y con John Berger, cuando éste analiza a Francis Bacon y Walt Disney "[...] Disney también está cargado de una violencia vana.[...] Sus criaturas tienen personalidad y reacciones nerviosas; de lo que (casi) carecen es de inteligencia. Si ante una secuencia animada de Disney, leyéramos [...] "Esto es todo lo que hay", la película en cuestión nos causaría el mismo horror que un cuadro de Bacon." (Berger, 2001: 115 -118). Por supuesto, no podemos dejar de mencionar el evidente paralelismo de Arnold con el protagonista de *El show de Truman* (*una vida en directo*), (Peter Weir,1998).

Fig. 4. Fotograma del cortometraje *Decorado*. Arnold y María en el dormitorio.

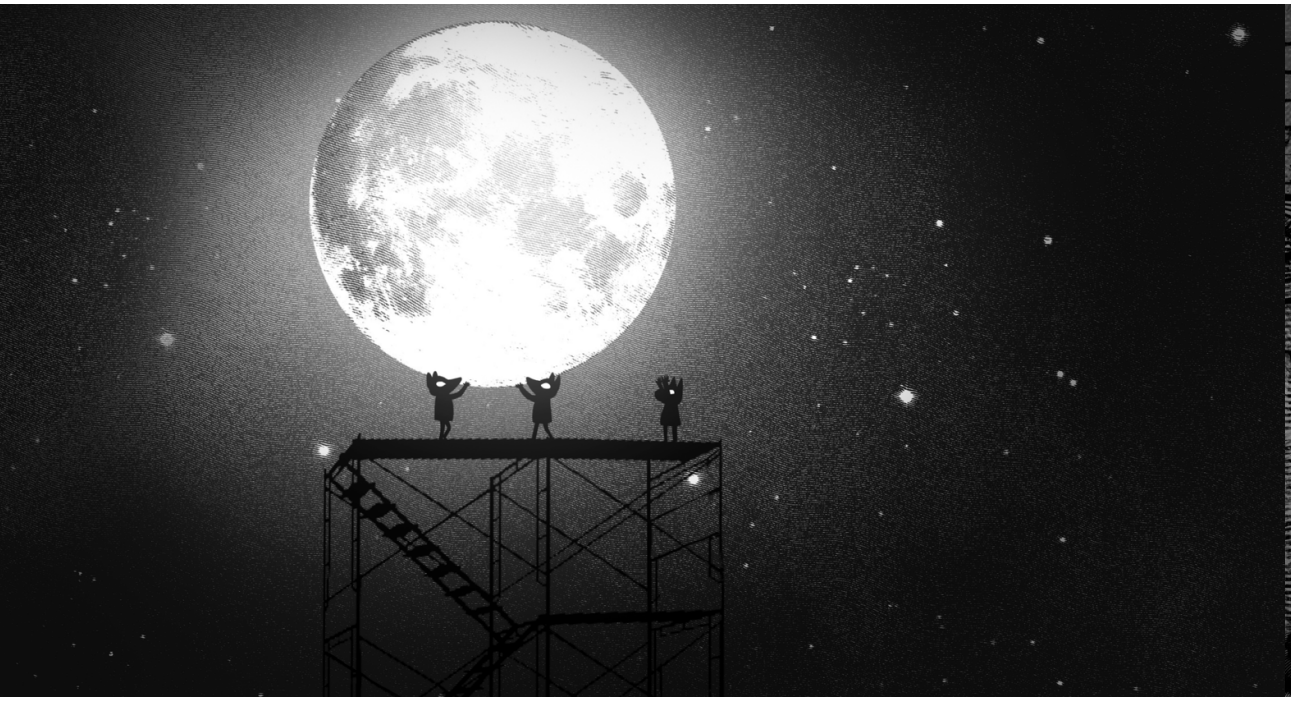


Fig. 5. Fotograma del cortometraje *Decorado*. Los Zorros-Sombra colocan la Luna como atrezzo.

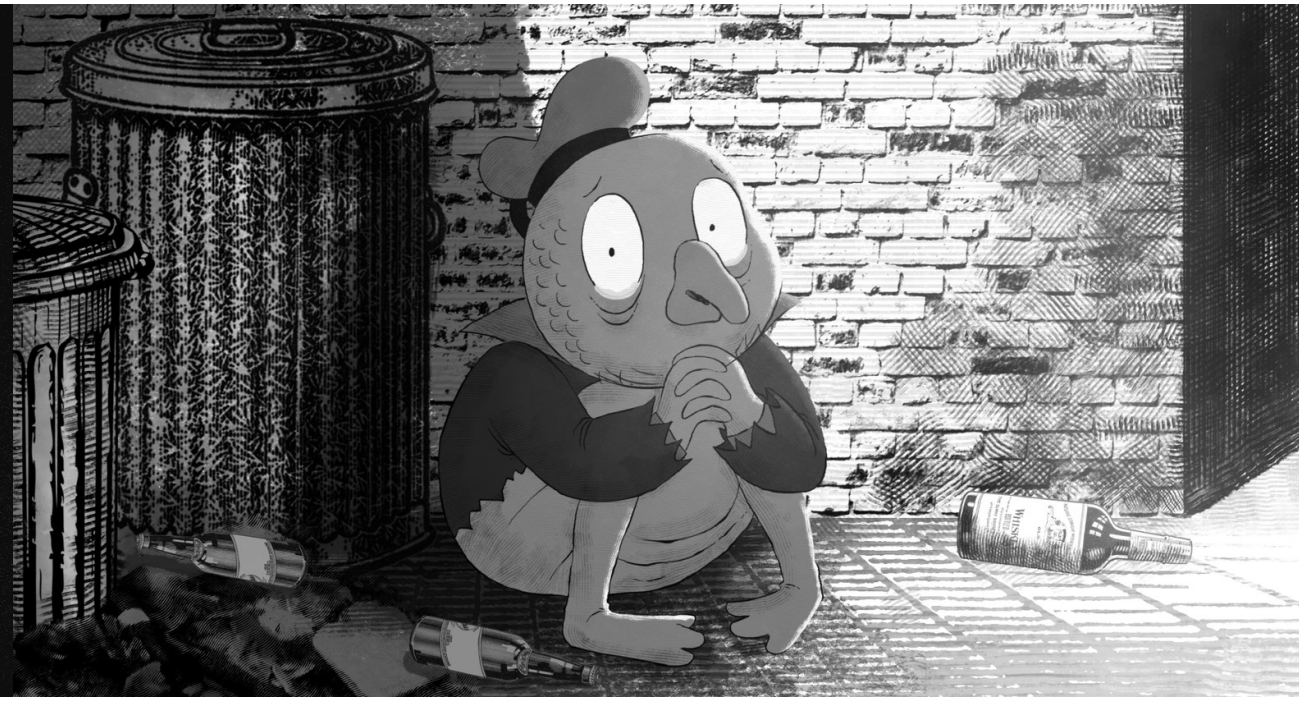


Fig. 7. Fotograma del cortometraje *Decorado*. El Pato Ronald suplica ante la cámara.

Fig. 6. Fotograma del cortometraje *Decorado*. Arnold es perseguido por varios Zorros-Sombra.

El mundo como un decorado donde pugnan realidad y representación, un entorno artificial donde incluso las flores "huelen a ambientador de lavanda", es el corrosivo diagnóstico que ofrece Arnold, que se siente un "ser real" en un mundo "*Omnis pro uno*" soledad, angustia y dudas metafísicas, al igual que lo hiciera el soliloquio de Segismundo. Decorado es un trasunto de una sociedad enajenada, un espacio asfixiante que no deja lugar a sus desdichados habitantes. Esta sinrazón de la existencia entre bastidores lo manifiesta ya al inicio de esta historia, donde el delirio y la cordura se dan la mano para soportar un desasosiego infinito, ambientada por una acertada banda sonora, a cargo de Víctor García y voces (Josep Ramos, Mireia Faura, Ángel Gómez, Kepa Cueto, Txema Regalado, Miguel Martín, Sacha Criado y el mismo Alberto Vázquez) que le dan una presencia y una fuerza muy notable, demostrando lo cuidado de la elaboración de este cortometraje.

Lo que le sucede a Arnold, y a nosotros como espectadores, en según qué situaciones y momentos, no es sino fruto de una desconexión de la realidad cotidiana analógica y un sumergirse en la realidad *mediatizada*. ¿Todo pasa en la cabeza de este oso con barba de varios días? Sin duda, es un acierto que Arnold sea un oso. No es coincidencia que la demoledora frase de María ("Sí, todo es un decorado, pero al menos es nuestro decorado) nos recuerde a la célebre frase de Cordell Hull, secretario de Estado de Theodore "Teddy"[2] Roosevelt: "puede ser que Somoza sea un hijo de puta, pero es nuestro hijo de puta". El mundo de los "Teddy Bear" se las trae. Estos ositos de peluche tan irremediablemente asociados a la ternura, en según qué ocasiones, se vuelven desasosegantes. Y si hay un oso, un pato no puede faltar y no falta, pero en este caso, y coherentemente, es uno que bien podría haber tenido al gato Fritz como amigo.

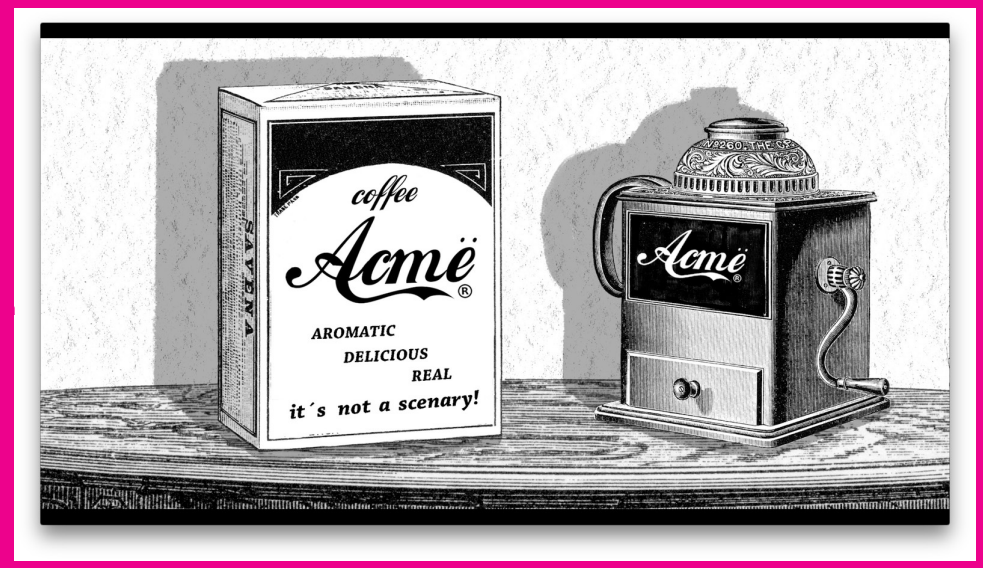


Fig. 8. Fotograma del cortometraje *Decorado*. Arnold contempla estupefacto al Falso Ramiro.
Fig. 9. Fotograma del cortometraje *Decorado*. Detalle de la marca Acmë.

Por otra parte, el modo en que señala la incorporación del mundo de la publicidad a nuestras vidas por la vía doble de la marca del café *Acmë*[3] es otra de las razones por las que Alberto Vázquez se revela como un maestro, así como las referencias a Internet (el "Lago de Internet", el "perfil Romeo_69"), donde se pueden establecer contactos procurándose perfiles/apariencias al gusto no podían faltar en un anti-cuento como éste.

Incorporar al público (real o *enlatado*) como público del espectáculo, al modo de la televisión, con sus risas, abucheos, aplausos es otra forma que tiene el autor de recordarnos lo que somos. Decorado no nos deja de modo alguno indiferentes y esperemos que siga recibiendo honores. Consideramos que la animación española gana enteros con este corto y le deseamos lo que se merece: larga vida y mucho éxito.

© Del texto: Adriana Navarro.
© De las imágenes: Alberto Vázquez, Abano Producciónes

Notas

[1] El lema "It's not a scenery" ("Esto no es un decorado") de la caja de café inevitablemente nos recuerda a la famosa inscripción del pintor René Magritte "Ceci n'est pas une pipe" ("Esto no es una pipa").

[2] El origen del nombre del osito de peluche Teddy Bear se puso en honor al que fue Presidente de los Estados Unidos, durante el período 1901-1909, *Theodore Roosevelt*.

[3] La marca de café Acme nos remite a la corporativa ficticia que aparece en el universo Los Loony Tunes, apareciendo mayormente en El Coyote y El Correcaminos, y a mismo tiempo, a la publicidad real por la vía de la referencia de Coca-Cola.

Referencias bibliográficas

BERGER, John, 2001. *Mirar*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Biografía

Adriana Navarro es doctoranda en la UPV y fue nominada a los Goya 2014. Forma parte del ciclo Del trazo al píxel. Más de cien años de animación española y de la antología 100 cien años de animación española. Arte y Tecnología. Ha realizado tareas de producción en el HollyShorts Film Festival y de distribución en CulturArts IVAC. Ha publicado e impartido conferencias en Francia, Portugal, Argentina, Chipre y España. Además, colabora en la revista Format Court y en la Coordinadora del Cortometraje Español. Ha realizado una estancia doctoral en la Sorbona y actualmente amplia su formación en The Animation Workshop.

E-mail
adrianabaradri@gmail.com

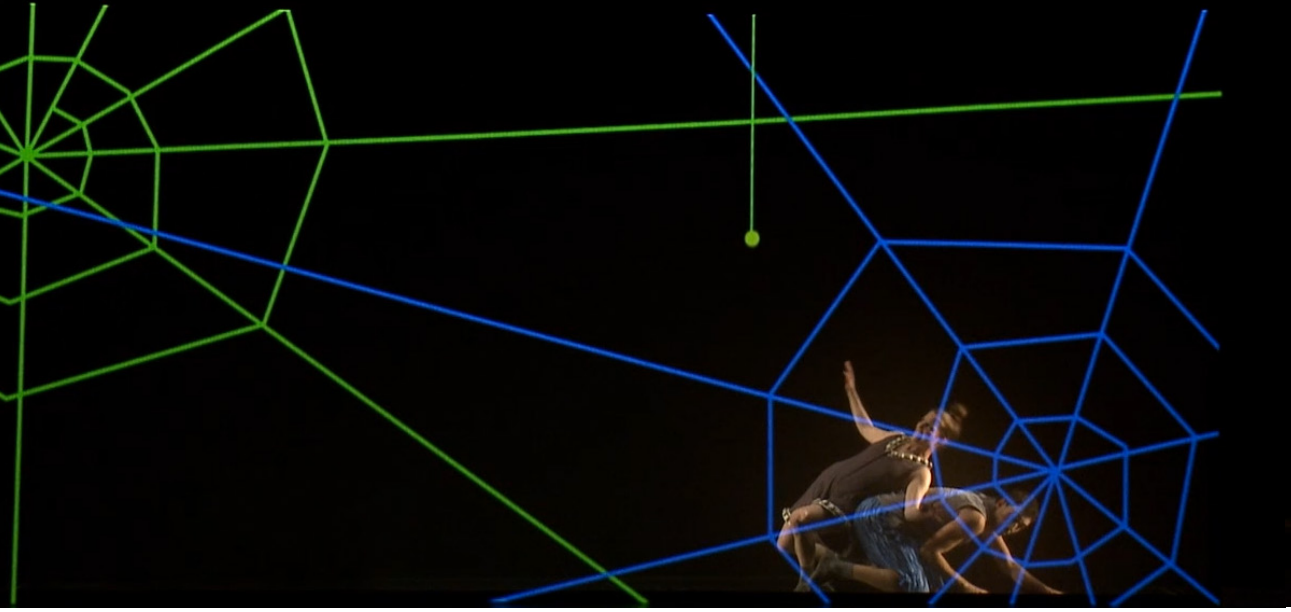
DOT. LA ANIMACIÓN EN ESPECTÁCULOS DE TEATRO

Beatriz Herráiz Zornoza
Universitat Politècnica de València

En el siguiente artículo Beatriz Herráiz nos habla del espectáculo infantil y familiar DOT, creado por la compañía valenciana Maduixa Teatre. La autora ha realizado el diseño y animación audiovisual para esta obra de teatro y danza, cuya escenografía consta únicamente de una pantalla. Toda la acción transcurre en esta pared blanca que adentra al espectador en un mundo de fantasía. Actualmente Beatriz Herráiz investiga las posibilidades de la proyección de imagen en formato pequeño: la *microproyección*.

In the following article Beatriz Herráiz talks about the children's and family show DOT, created by the Valencian company Maduixa Teatre. The writer of this text is herself the designer and animatior of the audiovisual device for this piece of theater and dance, which scenery consists of just one screen. All the action takes place in this white wall that introduces the spectator to a world of full fantasy. At the moment Beatriz Herráiz researches on the possibilities of projection of images in small formats: the *microprojection*.

Palabras clave: *Danza, Motion Graphics, animación, Maduixa Teatre*
DOI:_____



La animación se ha desarrollado tradicionalmente para la pequeña y gran pantalla, de forma que no suele ser habitual encontrarla en espectáculos teatrales. Sin embargo, en los últimos tiempos han empezado a proliferar compañías que se aventuran en puestas en escena más sofisticadas y tecnológicas. La apuesta por este tipo de espectáculos conlleva una mayor complejidad a la hora de diseñar el espacio escénico e iluminarlo, así como la implicación de un equipo técnico con conocimientos específicos en proyección, una especial dificultad en el montaje y transporte y, por añadidura, una destreza por parte de los actores o bailarines, obligados a contar con un elemento extra en la escena que tienen que dominar. A cambio, las posibilidades dramáticas y expresivas se multiplican, según palabras de Joan Santacreu, director de la compañía Maduixa Teatre y del Festival MIM de Sueca¬: la animación en escena puede comportarse como un personaje más, facilitar la entrada a universos imaginarios o crear tridimensionalidad, además de apropiarse de lenguajes que el espectador actual acostumbra a utilizar a diario.

DOT narra una historia muy sencilla: Laia tiene la misión de mantener blanca una pared, pero un descuido, sumado a la curiosidad de la niña, van a hacer que esa pared se convierta en una explosión de creatividad e imaginación. El causante de todo este lío es Dot, el otro personaje de la historia. Después de esta experiencia, Laia no volverá a ser nunca la misma niña. La puesta en escena de la obra es extraordinariamente minimalista: sobre las tablas tan solo existe una pared blanca, que con la magia de la animación y la luz hacen posible ese viaje a mundos imaginados.

Durante todo el espectáculo los actores mantienen una interacción con la escenografía audiovisual, realizando acciones que provocan el movimiento de los elementos dibujados o viceversa. Esta interactividad no está controlada por ningún dispositivo, sino que se trata de la perfecta sincronización entre los movimientos de los artistas y las animaciones, donde ellos mismos memorizan la ubicación espacial y temporal de cada uno de los objetos.

DOT no es pionera en el uso de la interacción del sujeto vivo con la animación; de hecho, bebe de una tradición que, aunque exigua, nos brinda unas posibilidades creativas que hacen que tanto la animación como la escena se expandan hacia territorios inexplorados. Figuras tan im-

portantes e influyentes como William Kentridge, que descubre la animación a partir de su vinculación al teatro, o Kathy Rose, con sus particulares interpretaciones del surrealismo, han abierto un camino artístico a animadores que, como Miwa Matreyek, se convierten en creadores y ejecutores de su propia obra. Otros artistas, como Paul Barrit, desarrollan exuberantes y llamativas escenografías audiovisuales que dan un vuelco a la interpretación de óperas clásicas como La flauta mágica; el ilustrador y animador es fundador, junto a Suzanne Andrade, de la compañía inglesa 1927, autores de obras de teatro como *Golem* (2014), *The Animals and Children* (2011) o *Between the Devil and the Deep Blue Sea* (2008).

El proceso de creación en este tipo de espectáculos interdisciplinares entraña su dificultad y, sobre todo, difiere bastante de los tradicionales modos de producción en animación. Para *DOT* (2014) empleamos y mejoramos el proceso de creación que ya habíamos utilizado en *Consonant* (2012, Maduixa Teatre) y *Harket Protocolo* (2012, Panic Map), bajo la dirección de Juan Pablo Mendiola y Joan Santacreu. Todos estos espectáculos combinan la danza y el teatro, en una escenografía íntegramente audiovisual.

En estos procesos el artista visual o animador entra a formar parte de un equipo cuyos integrantes pertenecen a disciplinas completamente diferentes: bailarines, coreógrafos, directores de escena, técnicos o músicos, por lo que hay que conocer la terminología que ellos utilizan, además de manejar determinados documentos y esquemas que faciliten la comunicación entre las partes. En teatro, un guion gráfico al uso se muestra inútil o insuficiente. En nuestro caso utilizamos grabaciones de las coreografías donde los bailarines tenían que interactuar con el grafismo. En este estado de la producción los bailarines no pueden ver ningún elemento animado, de modo que *imaginan* lo que ocurre en la pantalla. Con el sistema de grabación, el animador ubica espacialmente los objetos y sincroniza con la música; además, se emplean el "story board" para determinar el estilo, y algunos esquemas para conocer la itinerancia de los elementos en la pantalla.

Otra gran diferencia con respecto a la producción de animación estándar es que el animador nunca animará al personaje principal, porque este personaje está vivo y en escena, por lo que el resultado de su animación siempre representará una *ausencia*: tendrá que contar con la presencia de los intérpretes, pero este hueco sólo será rellenado en el propio espectáculo en vivo. Por otra parte, los bailarines o actores también trabajan de manera ciega, ya que montan la coreografía contando con el grafismo, pero sin verlo. Una vez está creada la coreografía, el animador dará vida a todos los elementos sobre la base videográfica; a continuación eliminará esa base y envía el material a los ensayos. Hay que decir que los primeros movimientos de los bailarines con la animación son torpes y mecánicos, de modo que los bailarines tienen que hacer un trabajo de integración, que supone la readaptación de sus movimientos a los elementos animados para que se genere una mayor fluidez e integración.

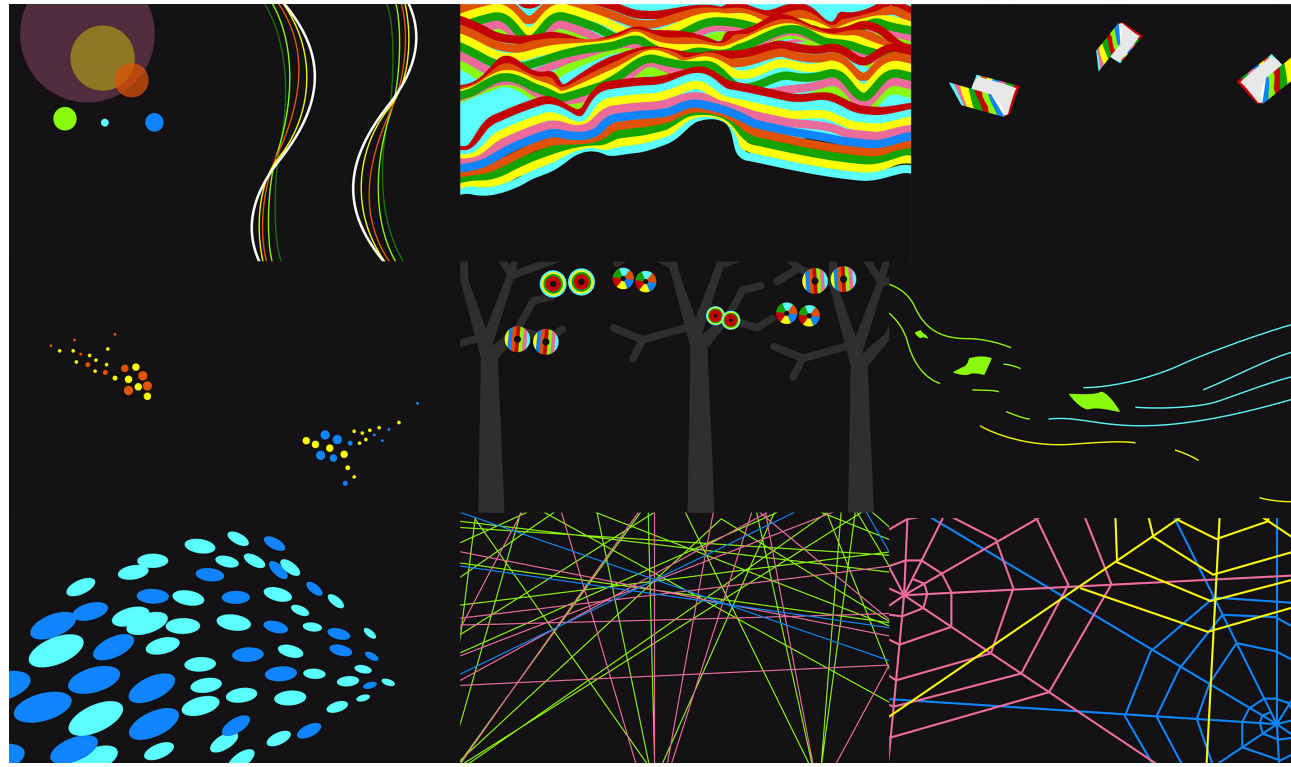
En este tipo de creación cada eslabón de la cadena es imprescindible, ya que el trabajo de cada equipo será completado por el otro, de modo que no se trata de una simple suma de trabajo, sino de que haya una buena cohesión entre las partes, por lo que es muy importante que el artista visual esté presente en los ensayos: durante el proceso de creación para aportar soluciones estéticas o técnicas, y después de realizar la animación, para trabajar la integración de la interpretación con el grafismo.

Para *DOT* se utilizó la técnica de la gasa, empleada por primera vez por Emil Frantisek Burian para su *Theatergraph* en los años 30 del pasado siglo. La técnica original consistía en colocar una gasa en la embocadura del escenario, donde se proyectaban las imágenes que se fundirían con el actor. En *DOT*, la gasa está ubicada en el medio del escenario, de modo que dependiendo de la iluminación se consiguen dos espacios escénicos: uno delante de la pantalla con un efecto de pantalla opaca, y otro detrás de la gasa, cuyos elementos proyectados se funden con los bailarines, creando un efecto muy mágico y tridimensional. Desde el punto de vista de la narrativa, este efecto delimita la parte real de la historia de la parte imaginada.

DOT ha podido verse en teatros de toda España y Francia, fue galardonada por los premios MAX y FETEN al Mejor espectáculo infantil y familiar.

La animación para teatro se presenta como un mundo por descubrir, que nos brinda una nueva imaginería evocadora y mágica, capaz de representar realidades que difícilmente se podrían provocar de otro modo.

© Del texto: Beatriz Herráiz Zornoza.
© De las imágenes: Maduixa Teatre.



Story board gráfico para *DOT*

Biografía

Beatriz Herráiz Zornoza (Valencia, 1975). Doctora en Bellas Artes, actualmente es profesora en el Grado en Comunicación Audiovisual y la Facultad de Bellas Artes de Valencia, e integrante del Grupo de Investigación en Animación: Arte e Industria. Ha trabajado como diseñadora gráfica para Canal9 y UPVRTV, para identidad de cadena, programas e informativos. Como investigadora ha realizado publicaciones para el Congreso de Tipografia, CONFIA y SAS. Además ha sido la coordinadora de Historias para compartir, proyecto de cooperación internacional en el Conservatorio audiovisual escenográfico de diferentes obras de teatro como *Bonnie y Clyde* (Teatro Galo Real), *Consonants y Dot* (Premio Feten y MAX Maduixa Teatre), y *Harket Protocolo* (PanicMap). *Ha comisariado la exposición El Mundo Perdido de Jiři Barta* (2014, Sala Josep Renau, Valencia).

E-mail
beaherzo@doctor.upv.es

Para seguir leyendo haga click aquí