

DEL INACABADO AL BOCETO COMO ELEMENTO ESTÉTICO: LOS “PENCIL TESTS” DE GLEN KEANE

Manuela-Elizabeth Rodríguez-González (MeliMolita)

Universidade de Vigo, Facultad de Bellas Artes de Pontevedra,

Departamento de Pintura, grupo PE4

En estudios como Walt Disney Animation, el dibujo abocetado que conforma las pruebas de lápiz o “pencil tests”, es depurado para obtener los fotogramas que darán lugar a la animación definitiva de acetatos. En el presente artículo analizaremos la presencia del trazo esbozado de Glen Keane en el resultado final de sus animaciones experimentales, *Duet* y *Nephtali*. En segundo lugar, veremos la transformación que sufre la línea de sus borradores a un contorno limpio y depurado, en las secuencias que forman parte de películas como *La Bella y la Bestia* o *Tarzán*. Y, por último, reflexionaremos cómo esta prueba de lápiz puede considerarse como definitiva dentro de animaciones de estética más comercial, en *Pocahontas*.

In animation studios such as Walt Disney Animation, the sketches that make up the animated sequences of “pencil tests” are polished, in most of the cases, to obtain the final frames that will lead to the definitive animation of cels. In this article we will analyze the presence of Glen Keane's sketch stroke in the final result in his experimental animations, *Duet* and *Nephtali*. Then, we will see the transformation that the lines of his draft characters undergo to reach a clean and more refined outline, in the sequences that make up films such as the *Beauty and the Beast* or *Tarzan*. And, finally, we will reflect on how this “pencil test” can be considered definitive within more commercial aesthetic animations, in *Pocahontas*.

Introducción

[...] Ciertamente que de esa imagen soñada a lo que será en el alambre habrá mucha distancia. Sin embargo, es lo que busca: parecerse más tarde a esa imagen de sí mismo que hoy inventa. [...] Curioso proyecto: soñarse, hacer sensible ese sueño que volverá a ser sueño en otras cabezas.

Jean Genet, 1997 [1968], *El objeto invisible: escritos sobre arte, literatura y teatro*, pp. 70-71.

Podemos trasladar este fragmento —que Jean Genet dedica al funambulista Abdallah— al campo del dibujo, sirviéndonos para describir el proceso que traduce la idea desde la mente del artista al papel, en este caso a través de la línea a lápiz, o alambre.

El dibujo, que siempre ha sido considerado como el fondo del que el resto de artes emergen, también se ha comparado con las obras finales a las que daba lugar, por lo que al mismo tiempo se le impuso la noción de germinal y parásito, “una pista a su formación o un recuerdo que se deja atrás” (Lee, 1999: 31). Dentro del contexto de animación comercial, en estudios como Walt Disney Animation, la norma general establece que el dibujo abocetado que conforma las secuencias animadas de pruebas de lápiz o “pencil tests”¹ debe ser depurado para obtener los fotogramas que darán lugar a la animación definitiva de acetatos, aquella que se proyecta en pantalla.

En el presente artículo compararemos estas dos concepciones antagónicas del proceso de dibujo en animación: el boceto rudimentario del movimiento y la *traducción* del mismo a un

dibujo de contornos limpios y precisos. Para ello, tomaremos al animador y director de animación Glen Keane como caso de estudio, debido a que destacó por su trabajo de animación de personajes para Walt Disney Animation y también creó animaciones de carácter más experimental al margen de éste. Analizaremos, en primer lugar, el trazo esbozado de Keane en los “pencil tests” de *La Bella y la Bestia* (*Beauty and the Beast*, Gary Trousdale, Kirk Wise, 1991) y *Tarzán* (*Tarzan*, Chris Buck, Kevin Lima, 1999); así como en sus animaciones experimentales, *Duet* (Glen Keane, 2014) y *Nephtali* (Glen Keane, Benoît Philippon, 2015). En segundo lugar, veremos la transformación que sufre la línea de sus esbozos a un contorno limpio y depurado en secuencias de películas como *La Bella y la Bestia* o *Tarzán*. Por último, reflexionaremos sobre cómo esta prueba de lápiz puede considerarse definitiva en lugar de parte del proceso, dentro de animaciones de estética más comercial, recopilando los recursos empleados para unir ambos estilos de dibujo —rudimentario y limpio—, en *Pocahontas* (Mike Gabriel, Eric Goldberg, 1995).



Fig. 1. Protagonista de *Duet*.

01

El “boceto como tanteo” en los “pencil tests” de Glen Keane

Por lo general, en una escena animada el animador trabaja inicialmente de forma esbozada, dando preferencia al movimiento y al gesto de la mano por encima de la perfección del dibujo en sí (García, 2000: 75). Esta forma de abordar las secuencias es la que sigue Glen Keane, añadiendo dibujos a medida que van siendo necesarios, lo que da lugar a una animación espontánea y fluida.

Por lo tanto, llamaremos a este tipo de boceto “boceto como tanteo”: aquel que traduce inmediatamente el pensamiento sin ocultar los trazos de prueba de las formas, las cuales se trabajan corrigiendo, borrando y añadiendo nuevas líneas.² Según Bernárdez, la forma de trabajar dibujos corrigiendo sobre la misma pieza remite a la *invenzione* —o “imagen-en-acto” para los manieristas—, que se desenvuelve a través de la mano, siendo la pericia del artista la que ajusta a la idea las formas que van surgiendo (Bernárdez, 1991-92: 99). Durante esta búsqueda febril, se crean marañas de líneas confusas y bocetos que expresan dudas, pues los impulsos de la mente sumen al artista en una especie de trance durante el cual brotan las ideas (ibídem, 98-100). Se trata de un proceso creativo parcialmente consciente, en el que a veces la obra se corrige dejando el lápiz suspendido en el aire, como un zahorí.³ Keane va encontrando las formas a través del boceto, que actúa como un “sismógrafo del alma” (Keane, 2016),⁴ ayudándolo a reconocer a los personajes, que ya existían antes de ser diseñados.⁵ La propia búsqueda proporciona vida a estos personajes, no por captarlos en una pose particular

de sus movimientos, sino por la acumulación de los trazos de energía.⁶

Otro aspecto destacable es que las figuras presentes en las pruebas de lápiz de *La Bella y la Bestia*, *Tarzán*, *Duet* o *Nephtali* no tienen el mismo nivel de acabado. El artista subraya obsesivamente la tensión de los brazos y las piernas de Tarzán⁷ según se van activando, o insiste en la falda de la bailarina que gira enérgicamente en *Duet* (Fig. 1). Mediante este recurso, enfatiza las partes del cuerpo que están realizando el movimiento principal de la escena, guiando la mirada del espectador hacia ellas.

Keane es precisamente lo que Delacroix llamaba “un artista afortunado” (cfr. Delacroix, 1988 [1822-1863]: 89), porque no termina demasiado ciertas partes del boceto, y posee la seguridad necesaria para no verse obligado a modificar esas partes cuando las demás están terminadas en el mismo grado (ídem). Además, no existe un límite preciso en los contornos de las figuras, compuestas por trazos de acción tan evidentes que denotan búsqueda en lugar de hallazgo, pues una red de líneas se agita alrededor de lo que podría ser un borde o una superficie de los personajes.⁸ En su continuo hacer y deshacer del boceto, Keane obra como un ilusionista, alimentando al espectador —que podemos comparar con esas otras cabezas de las que hablaba Genet—, haciendo que las cosas surjan de entre el enredo de trazos. Así, adivinamos una multitud de público asistiendo al teatro donde actúa la protagonista de *Duet* a partir, tan solo, del estímulo de círculos y líneas brevemente esbozados.⁹

02

El “boceto como deseo” en animación comercial

Sin embargo, el papel del boceto cambia en el contexto de la animación comercial, ya que este tipo de cine implica un método de producción compuesto de varias fases para gestionar personal, tiempo y recursos. Surge la figura de los animadores clave, que se preocupan solo de aspectos generales del movimiento; la de los ayudantes, que producen las fases intermedias del movimiento; “y otro tipo de personal, que se dedica a retocar y acabar el trabajo, corrigiendo cualquier imperfección” (Halas y Manvell, 1980 [1959]: 30) presente en los “pencil tests”. Todo el material esbozado será pulido, para igualar el grosor, la presión y el trazo de los dibujantes; dejando atrás las líneas adicionales que indican dirección o movimiento. Las secuencias abocetadas por Keane para *La Bella y la Bestia* o *Tarzán* pasan por una serie de cambios, pues la prueba de línea no es considerada como definitiva dentro de este contexto comercial.

Las etapas que componen las cadenas de producción de cine de animación comercial aparecen descritas en los manuales explicativos de animación aludiendo siempre a una limpieza¹⁰ o un encaje del boceto dentro de un modelo estándar para que pueda ser formalmente aceptado. Los contornos de la prueba de lápiz pasarán por las manos del asistente, que calcará el dibujo en limpio con la calidad de “línea final” (García, 2000: 75), una “línea valorada” (ibídem, 77) similar al “noble contorno” (cfr. Ingres apud Bernárdez, 1996: 210). Como recoge Bernárdez, el noble contorno ingresiano genera un dibujo

propio de artistas que persiguen una idea preconcebida a través de la *facilitá*, envolviendo la vida con un contorno firme, incluso en el primer intento (ídem), dibujo que aquí denominaremos “boceto como deseo”.¹¹ Al contrario que el boceto realizado por tanteo, no es enérgico, sino que atrapa una vida o belleza de calma. No atrapa movimientos orgánicos, sino de espíritu (ídem).

A pesar del hincapié que se hace en respetar el movimiento que el animador inicial puso en la “rough animation” —animación esbozada—, autores como Cueto defienden que las pruebas de lápiz tienen una mayor vitalidad, ya que proceden directamente de la interpretación que el artista hace de la personalidad y del movimiento de los personajes, aspecto de frescura que se pierde al limpiar la línea, pues el “timing”¹² se percibe más contenido (Cueto, 2015: 145). Esta frialdad apreciada por Cueto es similar a la que observó Baudelaire en los “espectros académicos” (cfr. Baudelaire apud Bernárdez, 1996: 207) o “población de autómatas” (ídem) creados por Ingres: figuras de gran artificialidad causada por su separación del fondo por medio del noble contorno (ídem). Así, el “pencil test” tremendamente enérgico de *La Bella y la Bestia*, en el que Bestia grita enfadado,¹³ es depurado en la cadena de Disney. Los diferentes grados de presión del trazo del dibujante (Fig. 2), que enfatizaban o subrayaban los músculos de la cara del personaje, se homogeneizan para el resultado final, dejando escapar gran parte de su energía.



Fig. 2. "Pencil test" de Bestia.

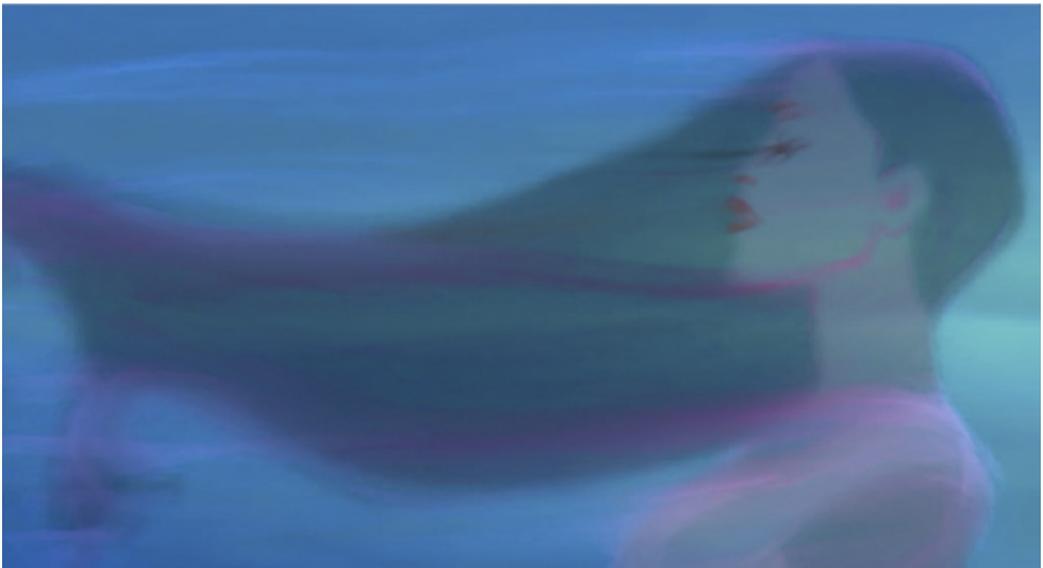


Fig. 3. Izquierda, "pencil test" de Glen Keane. Derecha, fotograma definitivo de la película.

03

La fórmula “boceto como tanteo+boceto como deseo” en animación comercial

Como fusión de los dos tipos de bocetos explicados anteriormente, pasaremos al que considero como el tercero de los casos, la combinación de ambos tipos de dibujo. De entre las secuencias animadas por Glen Keane, no pasa desapercibida la realizada para *Pocahontas*, película en la que asistimos a un espectáculo diferente a lo que estamos acostumbrados en Disney. Cuando llega el momento de la canción *Colores en el viento*, los acetatos pintados se convierten en trazos dinámicos de carboncillo, coloreado mediante retoque digital (Fig. 3). Keane aprovecha el carácter difuso del grafito para esta metamorfosis, ya que la pintura sobre acetato habría producido trazos muy sólidos para representar a un personaje que se desvanece en el viento.

Tony White indica que las escenas de “timing” fugaz se deberían realizar con técnica de aerógrafo o pincel seco, en lugar de dibujar líneas sobre el acetato, ya que darían un aspecto mísero y poco atractivo a la animación (White, 1988 [1986]: 122). Como vemos, en este caso se esquila esta norma de manual del animador y se utiliza el conjunto de líneas prohibidas de las que habla White. Pero quizá por lo arriesgado de esta maniobra, el equipo toma precauciones de unificación estética para no alterar el “universo gráfico”¹⁴ de la película. Para esto,

los trazos de carboncillo originales de Keane cambian de color mediante retoque digital y se superponen sobre un fondo de color, en el que luego se incorpora John Smith sin desentonar, cuando ambos vuelven a estar dibujados y pintados sobre acetatos. Este fondo de color juega un papel de vital importancia, pues agrupa o unifica¹⁵ los trazos dispersos de carboncillo. La “poca elaboración” presente en esta breve secuencia esbozada de *Pocahontas*, huye de la consideración del dibujo como una especie de simple esqueleto o “armazón para la materia” (cfr. Focillon apud Lee, 1999: 32). Keane aprovecha la escasa pero existente materialidad del dibujo para dotarla de movimiento: en lugar de confesar que la vida de su personaje era una ilusión fabricada a partir del boceto, convierte en esbozo a *Pocahontas* durante una canción que ella continúa interpretando.

Además de este caso especial presente en la escena de *Pocahontas*, resulta imprescindible destacar que en la historia de Walt Disney Animation también se produjo la combinación de “boceto como tanteo+boceto como deseo” mediante la utilización del sistema “Xerox”. Éste permitía fotocopiar los esbozos de los animadores —entre ellos, de Milt Kahl o de Frank Thomas— directamente sobre el acetato definitivo sin necesidad de volver a calcar-



Fig. 4. A la izquierda, fotograma final de la película *Los Aristogatos*. A la derecha, fotograma de “pencil test”.

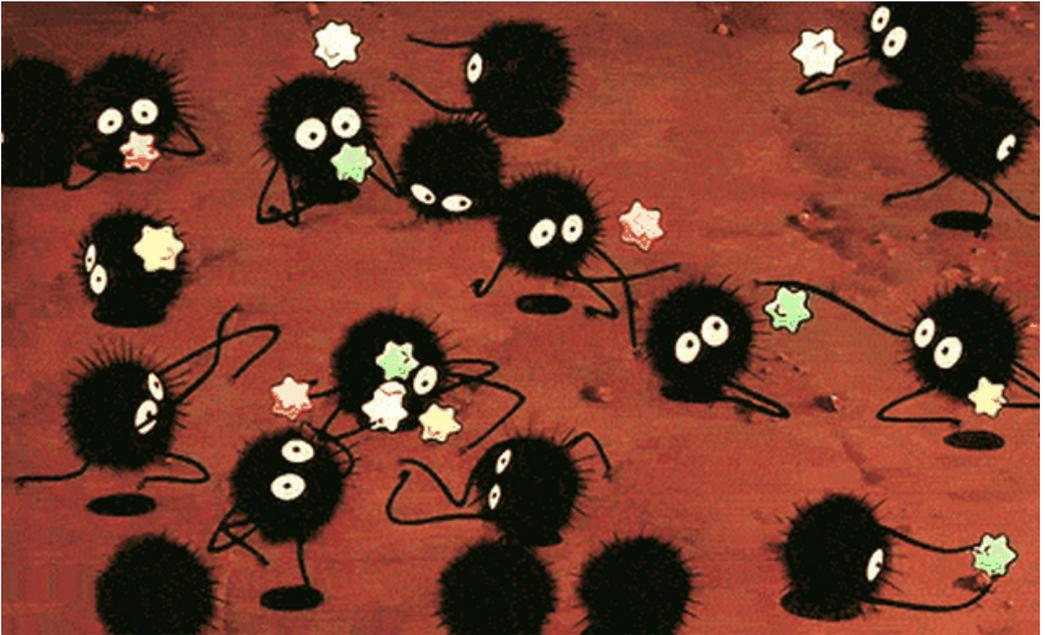


Fig. 5. Ejemplo de “tapping method” para suavizar los contornos de los personajes de Studio Ghibli.

los, ahorrando tiempo en el proceso y manteniendo casi en su totalidad “la belleza”¹⁶ de los fotogramas abocetados. Películas como *Los Aristogatos* (*The Aristocats*, Wolfgang Reitherman, 1970), *El libro de la selva* (*The Jungle Book*, Wolfgang Reitherman, 1967) o *101 Dálmatas* (*One Hundred and One Dalmatians*, Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi y Hamilton Luske, 1961), conservan la línea de contorno abocetado en su versión definitiva (Fig. 4).

En ocasiones, no tanto como una mezcla literal de “boceto como tanteo+boceto como deseo”, pero sí como un intento de lograr un

acabado menos limpio o frío, se emplean una serie de técnicas durante el proceso de creación de una animación de acetatos. Una de ellas es utilizar colores diferentes al negro para las líneas de los personajes; por ejemplo, el marrón. Otra, consiste en aplicar la pintura con aerógrafo o con un algodón (“tapping method”), con el fin de suavizar y hacer menos duros los contornos (Fig. 5). Pero estas técnicas (“Xerox”, contornos de otros colores diferentes al negro o “tapping method”) serían materia para desarrollar en otro artículo.

Conclusiones

Bernárdez utiliza la frase “[...] Del inacabado a la frontera del boceto como elemento estético [...]”, para definir a los esbozos apenas sugeridos, en pleno proceso de desenvolvimiento que fertilizan la imaginación del espectador sensible, hecho que fue apreciado por el gusto romántico (Bernárdez, 1991-92: 99-100).

Se podría decir que la manera de hacer animaciones comerciales que predominó desde los inicios de Walt Disney Animation, y lo sigue haciendo hoy en día en sus animaciones tradicionales, es la búsqueda de los movimientos a través del boceto por tanteo, que posteriormente se convertirá en boceto como deseo tras pasar por las fases de la cadena de producción. La línea de los “pencil tests” que Keane realiza para Disney en *La Bella y la Bestia* o *Tarzán*, se depura para ajustarla a la estética considerada como propia de una animación comercial definitiva; algo diferente a lo que sucede en sus obras más experimentales como *Duet* o *Nephtali*, que conservan el carácter abocetado.

Sin embargo, en ciertos casos de animación más comerciales, se permite la convivencia de las formas depuradas con las esbozadas, tomando precauciones de unificación para no alterar el universo gráfico del resto de la película. Esto sucede en *Pocahontas*, en la cual se disfruta del carácter inacabado del boceto como elemento estético. Estos recursos son: aprovechar un instante que sirva de descanso para insertar estos fragmentos esbozados —como, por ejemplo, una canción—, la utilización de un fondo que unifique y proporcione consistencia a las líneas dispersas y colorear los trazos digitalmente para evitar la asociación inmediata del grafito

(negro) sobre papel (blanco), con la mano del artista creador.

Dentro de una pieza comercial definitiva, el “pencil test” se consideraría como inacabado, inconcluso, o una maraña de líneas imprecisas que denotan búsqueda en vez de hallazgo.¹⁷ En este sentido, Disney oculta las líneas que ponen de manifiesto el tanteo de las formas, pues el espectador solo debe percibir el resultado limpio de dicho proceso. El hecho de esconder las líneas del boceto como tanteo en el resultado final sigue la idea de la impassibilidad absoluta o “impassibilité”, formulada por Flaubert, por la cual el autor debe actuar como una segunda naturaleza o Dios, que se siente en todos los átomos de la creación pero al mismo tiempo es invisible, produciendo una sensación de asombro en el espectador (Flaubert apud Fried, 2003 [1990]: 263). O, lo que es lo mismo, solo puede brillar la ilusión de la obra si no se llegan a reconocer los medios que se utilizaron para producirla (cfr. Greenberg, 2006 [1961]: 56).

Los fotogramas limpios y definitivos de animación comercial muestran la *facilitá*, pero con una peculiaridad: el dibujante asistente que pasa a limpio los “pencil tests” no posee el contorno de los personajes de forma clara en su mente. Debe sacar como resultado la línea del deseo, valorada o noble contorno, tras “hacer una media” de entre todos los trazos de boceto como tanteo que componen la postura de un personaje. Al hacerlo, se renuncia a los matices de diferente presión de trazo del dibujante inicial, que subrayaban las partes más intensas de la acción, perdiendo parte de su energía.

Notas

¹ La prueba de lápiz, prueba de línea o “pencil test”, es una primera versión de una escena animada. Consiste en fotografiar o escanear una secuencia dibujada a lápiz para comprobar su calidad de movimiento antes de trazarla de forma definitiva.

² Relacionada con la definición que establece Armenini acerca del boceto, como la mancha que surge de forma confusa en un tiempo muy breve y sobre la que el artista vuelve varias veces, quitando todo o en parte (Armenini, Bernárdez, 2000[1587]: 115-116).

³ Persona que practica la rabadomancia, técnica de adivinación empleada para localizar corrientes de agua o depósitos de minerales por medio de las vibraciones de una vara o de un péndulo. Berger describe su proceso creativo comparándolo con el de un zahorí (Berger, 2002[1997]: 58).

⁴ “[...] and there’s some very scribbly like I said the seismograph of your soul it’s just this explosion of scribbles [...]”. (Trad. a.).

⁵ “[...] you started drawing them and they almost reveal themselves in the paper [...]”. (Trad. a.).

⁶ Podemos aplicar a Keane el análisis de Genet acerca de la obra de Giacometti. Cfr. Genet, 1997[1968]: 48.

⁷ Véase “pencil test de Tarzán”, especialmente del minuto 02:04 al 02:07 (http://www.youtube.com/watch?v=vdwByOaft3o&index=3&list=PLAqhM_lgtBq0WI2MO9fRy0L_5y0npXoFE) [acceso: marzo, 2017]).

⁸ Léase análisis de Predeville acerca de la obra de Giacometti (Predeville, 2001[2000]: 109-110).

⁹ Véase *Duet* (<http://vimeo.com/182916944>) [acceso: marzo, 2017]).

¹⁰ La limpieza o “clean up” es el trabajo de volver a trazar todos los dibujos, para garantizar una misma mano o estilo en toda la secuencia. Los artistas en-

cargados de este trabajo tienen un trazo muy bueno y deben limpiar y transformar el dibujo en una sola línea sin que pierda soltura (Sáenz, 2006: 633).

¹¹ Lyotard llama “dibujo del deseo” a aquel que permite recrear el objeto nunca alcanzado para atraparlo y poseerlo (Lyotard, 1979[1971]: 229).

¹² El “timing” es el número de dibujos o cuadros que se utilizan para crear un movimiento, que en cine tiene su traducción en la velocidad de la acción.

¹³ Véase “pencil test” original (<http://vimeo.com/6663946> [acceso: marzo, 2017]), y comparación de la prueba de lápiz con el resultado final de la secuencia animada (<http://www.youtube.com/watch?v=a4jr52CK1-g> [acceso: marzo, 2017]).

¹⁴ “Universo gráfico” es la unidad de estilo (y movimiento) en la que coexisten los personajes y elementos de diseño regidos por unas normas que hay que mantener durante toda la creación, para que el conjunto resulte verosímil ante el espectador (García, 2000: 11).

¹⁵ Disney *aceptaría* un consejo de Courbet que Manet rechazaba constantemente: pintar sobre un fondo de tono medio preparado previamente para garantizar la unidad de la obra. Esta preocupación de Courbet obedecía a la concepción propia del siglo XIX del cuadro como unidad, que solo le consentía al esbozo el capricho de recoger trazos dispersos o esquemáticos, dando lugar a obras poco elaboradas (Krauss, 2002[1990]: 32, 66).

¹⁶ Como recoge Giannalberto Bendazzi, cuando el arquitecto Frank Lloyd Wright visitó los estudios Disney, sugirió que se deberían filmar los vigorosos esbozos a lápiz en lugar de los acetatos pasados a limpio (Bendazzi, De la Rosa, 2003[1994]: 69).

¹⁷ Léase análisis de Predeville acerca de la obra de Giacometti. Predeville (2001[2000]: 109-110).

Bibliografía

ARMENINI, Giovanni Battista, BERNÁRDEZ, Carmen (introducción, notas y traducción), 2000 [1587]. *De los verdaderos preceptos de la pintura*, Madrid: Visor Libros.

BENDAZZI, Giannalberto, DE LA ROSA, Emilio, 2003 [1994]. *Cartoons: 110 años de cine de animación*, Madrid: Ocho y medio (*Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, Indiana: Indiana University Press).

BERGER, John, 2002 [1997]. *Algunos pasos hacia una pequeña teoría de lo visible*, Madrid: Árdora (“Steps Towards a Small Theory of the Visible”, en *Tate: The Art Magazine*, nº 11, pp. 40-45).

BERNÁRDEZ, Carmen, 1991-92. “La línea sabia: apuntes sobre algunos momentos de la historia del dibujo”, en *Revista universidad complutense: anales de Historia del Arte*, nº 3, pp. 95-116.

BERNÁRDEZ, Carmen, 1996. “El esencialismo lineal de Ingres, como búsqueda de la idea de belleza”, en *Revista universidad complutense: anales de Historia del Arte*, nº 6, pp. 205-215.

CUETO, Sara, 2015. *Animación de personajes 3D: los nuevos preceptos del timing. Transferen-*

cias estéticas desde la animación tradicional [tesis doctoral], Pontevedra: Universidade de Vigo, Facultad de Bellas Artes de Pontevedra, 521 pp.

DELACROIX, Eugène, SOLANA, Guillermo (introducción y notas), 1988 [1822-1863]. *El puente de la visión: antología de los Diarios*, Madrid: Tecnos (*The Journal of Eugène Delacroix*).

FRIED, Michael, 2003 [1990]. *El realismo de Courbet*, Madrid: Antonio Machado Libros (*Courbet's Realism*, Londres: The University of Chicago Press, Ltd.)

GARCÍA, Raúl, 2000. *La magia del dibujo animado: (actores del lápiz)*, Edicions de Ponent: Alicante.

GENET, Jean, 1997 [1968]. *El objeto invisible: escritos sobre arte, literatura y teatro*, Barcelona: Thassàlia (*L'objet invisible*, Francia: Editions Gallimard).

GREENBERG, Clement, 2006 [1961]. *La Pintura moderna y otros ensayos*, Madrid: Siruela (*Art and Culture: Critical Essays*, Boston: Beacon Press).

HALAS, John, MANVELL, Robert, 1980 [1959]. *La técnica de los dibujos animados*, Barcelona: Omega (*The Technique of Film Animation*, Londres: Focal Press).

KEANE, Glen, 2010. "Glen Keane Draws Ariel!" (<https://www.youtube.com/watch?v=5S0Lez-8Rn0>) [acceso: marzo, 2017]).

KEANE, Glen, 2016. "How I Created Disney Princesses", *Google Zeitgeist* (<https://www.youtube.com/watch?v=1ftHVPJJ26I>) [acceso: marzo, 2017]).

KRAUSS, Rosalind E., 2002 [1990]. *Lo fotográfico: por una teoría de los desplazamientos*, Barcelona: Gustavo Gili (*Le Photographique. Pour une théorie des écarts*, París: Macula [A partir de ensayos escritos por la autora entre 1974 y 1984]).

LEE, Paloma. "Some Kinds of Duration: The Temporality of Drawing as Process Art", en BUTLER, Cornelia (ed.), 1999. *Afterimage: drawing Through Process*, Los Ángeles: Museum of Contemporary Art y Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 25-48.

LYOTARD, Jean-François, 1979 [1971]. *Discurso, figura*, Barcelona: Gustavo Gili (*Discours, figure*, Francia: Klincksieck).

PRENDEVILLE, Brendan, 2001 [2000]. *El realismo en la pintura del siglo XX*, Barcelona: Destino (*Realism in 20th Century Painting*, Londres: Thames and Hudson Ltd.).

SÁENZ, Rodolfo, 2006. *Arte y técnica de la animación: clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*, Buenos Aires: Ediciones de la Flor.

WHITE, Tony, 1988 [1986]. *The Animator's Workbook: Step-by-step Techniques of Drawn Animation*, Nueva York: Watson-Guptill (*The Animator's Workbook: Step-by-step Techniques of Drawn Animation*, Nueva York: Watson-Guptill).

© Del texto: Manuela-Elizabeth Rodríguez-González

© De las imágenes: todas las imágenes son copyright © de sus respectivos propietarios y/o licenciarios y se han incluido en el artículo de investigación a modo de complemento para el cuerpo teórico del texto. En caso de que se observara cualquier error u omisión, ésta se rectificará en futuras reediciones.

Revisión del texto en castellano: Valeria Méndez Seoane. Revisión del texto en inglés: Raquel Senra Fernández (Translation Juice).



Biografía

Manuela Elizabeth Rodríguez González (MeliMolita), nace en Venezuela (Valencia, Carabobo) en 1990, y reside desde 1993 en Ourense. Cursó el Grado en Bellas Artes y el Máster de Libro Ilustrado y Animación Audiovisual en la Facultad de Bellas Artes de Pontevedra. Actualmente, realiza en la misma Facultad el Programa de Doctorado. Desenvuelve su actividad artística en torno a la ilustración y animación audiovisual, contando con instalaciones artísticas permanentes en el Hospital Álvaro Cunqueiro de Vigo, o en el Provincial de Pontevedra. También destacan los mapas dibujados para *Camiño: a Orixe* (Cidade da Cultura, 2015), o la participación en libros ilustrados como *Vidas Imaxinarias*, de Aira Editorial (2017). En cuanto a la animación, sus piezas participan en las exposiciones *Mostra Parque de Animagem* (Parque Dona Lindu de Recife, Brasil), *Novos Valores* (Pontevedra); o *Perspectives París*, en Le Galería Wagram (París). En el año 2013, obtuvo el 1º Premio de Creación Audiovisual del *Certame Xuventude Crea*, con una pieza de animación tradicional. En 2018, su trabajo resultó finalista en el II Premio Internacional de Ilustración O Salón.

E-mail

melizabeth.ro.go@gmail.com

melimolita@gmail.com