

# TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

La ciudad animada. La animación como memoria  
y archivo del arte urbano



María Lorenzo Hernández

2022

## TRABAJO ORIGINAL DE INVESTIGACIÓN:

# La ciudad animada. La animación como memoria y archivo del arte urbano

## RESUMEN

*Esfinge urbana* (2020) es un cortometraje de animación que documenta creativamente la presencia del Street Art en los diversos barrios de Valencia, España, entre 2018 y 2019. Concebido como un homenaje a todos los artistas urbanos de Valencia, donde destaca la cantidad y variedad de estas piezas y pinturas efímeras, *Esfinge urbana* tiene una relación especial con la memoria, que cobra vida cuando estas imágenes cobran movimiento como fotogramas de una película. Partiendo de la idea de Alan Cholodenko de “lo animático”, en *Esfinge urbana* la animación seduce al Street Art y ambos se funden en un reino de metamorfosis, el de la *hiperrealidad hiperanimada*. Esta memoria destaca en primer lugar la relevancia del arte urbano en la ciudad de Valencia, tanto por su presencia en las calles como por haber alcanzado museos y galerías; seguidamente se examinan notorios antecedentes de animaciones que han partido del arte urbano y la pintura mural, empleando diferentes estrategias creativas; la parte central describe el proceso de producción de *Esfinge urbana*, destacando las personalidades de los artistas callejeros, el desarrollo de la animación y la edición, y la importancia de la música y el sonido en el proyecto; por último, se presentan los resultados obtenidos, la repercusión mediática y académica de este trabajo, y discusión final.

## PALABRAS CLAVE

Arte urbano; grafiti; documental; animación; experimentación; GIF; archivo; memoria.



Once you've freed your mind about a concept of  
Harmony and of music being correct  
You can do whatever you want  
So nobody told me what to do  
And there was no preconception of what to do.

*"Giorgio by Moroder", *Random Access Memories*  
(Daft Punk, Giorgio Moroder, 2013)*



## Índice

	Pág.
1. Introducción .....	8
1.1. Etimología del arte urbano .....	10
1.2. Objetivos de la investigación .....	13
1.3. Metodología de investigación .....	14
2. Relevancia del grafiti y del arte urbano en Valencia .....	16
2.1. Surgimiento y consolidación del arte urbano en Valencia .....	17
2.2. Los festivales de arte urbano, punto de encuentro en la Comunitat Valenciana ....	20
2.3. Los otros espacios del arte urbano en Valencia: comercios, galerías e instituciones .....	21
2.4. El arte urbano en los museos de Valencia: una panorámica reciente .....	23
2.5. Los principales protagonistas de <i>Esfinge urbana</i> .....	27
2.5.1. Chikitín y sus <i>Giocondas</i> posmodernas .....	28
2.5.2. The Photographer y la cámara que te encuentra .....	28
2.5.3. Bowly Face, el hombre convertido en perro .....	28
2.5.4. El muralismo estarcido de La Nena Wapa Wapa .....	29
2.5.5. El postgraffiti amable de Julieta XLF .....	29
2.5.6. La abstracción geométrica de Erb Mon .....	29
2.5.7. Otros artistas .....	29
3. El grafiti animado: antecedentes .....	32
3.1. Grafitis que se mueven: la animación en la calle .....	33
3.2. Intercambios entre el grafiti y el cine de animación .....	36
3.2.1. Las animaciones murales de Blu .....	36
3.2.2. La animación 2D como interpretación del muralismo: Silvia Carpizo .....	39
3.2.3. La ciudad animada según Rulloni y Zaramella .....	42
3.3. EL coleccionismo fotográfico como medio para animar el arte urbano .....	44
3.3.1. Paul Bush .....	44
3.3.2. Gil Alkabetz .....	45

4. Proceso de producción de <i>Esfinge urbana</i> .....	48
4.1. Todo comienza con un paseo .....	48
4.2. El proyecto .....	49
4.2.1. Búsqueda de financiación .....	50
4.2.2. Presupuesto y cronograma .....	53
4.3. Animando lo real: claves y procesos .....	55
4.3.1. Concepto de la animación .....	56
4.3.2. El GIF como elemento vehicular de la animación .....	57
4.4. Montaje y sonido .....	58
4.4.1. El tema musical .....	59
4.4.2. El paisaje sonoro .....	60
4.5. Recepción de la obra .....	62
5. Resultados .....	66
6. Conclusiones .....	68
Referencias .....	72
Anexos .....	77
I. Ficha técnica de <i>Esfinge urbana</i>	
II. Guion registrado en el PROP	
III. Resolución de las Ayudas a la Producción Audiovisual del IVC (DOGV 8613 / 14.08.2019)	
IV. Listado de premios y distinciones relevantes	
V. Listado de selecciones en festivales	
VI. Exposición en Fundación Mutua Levante: entrevistas y catálogo	
VII. Materiales promocionales	
VIII. Ponencia en CONFIA 2020	
IX. Impacto en la literatura del medio	





## 1. Introducción

Esta memoria presenta un trabajo original de investigación que ha unido dos formas de arte aparentemente antagónicas: el cine de animación y el Street Art o arte urbano.<sup>1</sup>

Mientras que el cine de animación consta de una ilusión visual que encuentra su realización última en la pantalla física o en otros dispositivos, el arte urbano pertenece al mundo físico y, como tal, su presencia está ligada al entorno, fundamentalmente al paisaje urbano, y su durabilidad dependerá de sus materiales, la calidad de las superficies, el paso del tiempo o la acción del ser humano; adicionalmente, estas manifestaciones artísticas no siempre se desenvuelven al amparo de la legalidad.

Sin embargo, la animación es un lenguaje capaz de alimentarse de todas las demás artes, integrándolas en su seno de muy diversas formas. El cortometraje *Esfinge urbana* (María Lorenzo, 2020), de 5 minutos de duración, es el eje central de este trabajo de investigación: a menudo etiquetado como “documental animado” o como “animación experimental” en los festivales donde ha participado, *Esfinge urbana* fue resultado de un trabajo de campo realizado en Valencia entre los años 2018 y 2019, para registrar la presencia del arte urbano en los diversos barrios de la ciudad. Para ello fue necesario recopilar y catalogar más de 3.000 fotografías de este arte efímero, para después seleccionar una fracción de estas imágenes y conectarlas entre sí como los fotogramas de una película. En consecuencia, las piezas de arte urbano, enteras o semiarrancadas, pintadas, pegadas sobre diversos soportes, aparecen reunidas para encajar en un movimiento continuo que propone una dinámica revisión de la ciudad: su hiperanimación.

Con ello se ha querido rendir homenaje a todos los artistas urbanos de Valencia, a partir de las creaciones públicamente accesibles de artistas que están alcanzando un lugar de relevancia en la cultura valenciana, tales como: Chikitín, Atila The One, Barbiturikills, Bea Rodríguez Art, Bow Face, Cofla, Creative Close, David de Limón, Deih, Disneylexia, Erb Mon, Espectro Lobo, Hope, Julieta XLF, la Nena Wapa Wapa, PichiAvo, Robin Kowalewsky, The Photographer, Victin, Vinz Feel Free, Will Coles, Xolaca, entre otros. El montaje de las imágenes se sincronizó con un tema original del músico urbano Gabriel De Paco, interpretado con el handpan, un instrumento de percusión de resonancias orientales. El resultado es una pieza audiovisual cercana al videoarte, que conecta a la calle con la galería, la animación con el museo, el grafiti con el movimiento, en consonancia con el reconocimiento creciente que Valencia está otorgando a sus artistas urbanos.

Paralelamente, la producción de *Esfinge urbana* está recorrida por la idea de “lo animático” que vertebra la obra del teórico de animación Alan Cholodenko (n. 1940), en virtud de la cual la animación y el arte urbano dejarían de ser elementos ajenos entre sí, como expresa en su introducción al volumen *The Illusion of Life 2*:

unlike the majority of those who write on animation, for me animation is not only an art. And it is not only the life and motion of a genre of film, of cinema, of film ‘as such’. It is far more. It is idea, concept, process, performance, medium and milieu; and it invests all

---

<sup>1</sup> Aunque el término Street Art está muy extendido incluso en ámbito de habla hispana, en esta memoria se empleará predominantemente la denominación “arte urbano”. Al mismo tiempo, se utilizará la grafía aceptada por la RAE “grafiti”, en lugar del extranjerismo original “graffiti”.

arts, media and communications. (In other words, all arts, media and communications are forms of animation). (Cholodenko, 2007: 67).<sup>2</sup>

Este razonamiento le lleva a describir “lo animático”, una propiedad mediadora entre las cosas que terminan formando parte de la misma hiperrealidad: “And not just art as animation but *artifice as a form of that in between and in between of all things I call the animatic.*” (Cholodenko, 2015: s/p). Una definición que se alinea con el razonamiento de Norman McLaren, que ha servido para definir la filosofía del medio animado desde hace más de tres décadas:

Animation is not the art of drawings-that-move, but rather the art of movements-that-are-drawn. What happens between each frame is more important than what happens on each frame. Therefore, animation is the art of manipulating the invisible interstices between frames. (McLaren citado en Sifianos, 1995: 62)

*Esfinge urbana* sirve como *archivo* del arte urbano por cuanto el corto —y su proceso de producción— documenta un importante volumen de obras que ya no existen porque han sido tapadas, borradas, tachadas o arrancadas. A su vez, *Esfinge urbana* sirve como *memoria* —recuerdo vívido— de estas piezas, por cuanto la animación *reanima* al arte urbano en la imaginación de los espectadores.



Fig. 1. Fotograma de *Esfinge urbana*, 2020. Fotografía: María Lorenzo. Artista: Chikitín.

El cortometraje, que tardó un año en completarse, fue realizado con el apoyo del productor Enrique Millán, el patrocinio de IVC-CulturArts (Generalitat Valenciana) —en convocatoria pública de Apoyo a la Producción Audiovisual 2019—, y el Grupo Animación UPV. Adicionalmente, *Esfinge urbana* fue una de las 100 propuestas becaadas en la convocatoria del proyecto *Cultura Online #CMCVaCasa*, organizado en 2020 por Consorcio de Museos de la Comunitat Valenciana con motivo del confinamiento por la pandemia por CoVid-19.

---

<sup>2</sup> “A diferencia de la mayoría de los que escriben sobre animación, para mí la animación no es solo un arte. Y no es sólo la vida y el movimiento de un género cinematográfico, del cine, del cine “como tal”. Es mucho más. Es idea, concepto, proceso, realización, medio y entorno; e invierte todas las artes, medios y comunicaciones. (En otras palabras, todas las artes, medios y comunicaciones son formas de animación).” (Trad. a.)

## 1.1. Etimología del arte urbano

El arte urbano ha supuesto una de las revoluciones artísticas más significativas de finales del siglo XX, que surgió de la cultura *underground* (Fernández Herrero, 2018: 112) y que en la actualidad ha alcanzado incluso los entornos culturales más tradicionales, como la galería, el museo o la casa de subastas.

El arte urbano surgió simultáneamente en diferentes partes del mundo, tomó forma en la década de los años sesenta del pasado siglo<sup>3</sup> y estalló en los noventa, ya bajo la denominación de postgrafiti. Ligado al uso de pintura en aerosol, el movimiento del grafiti se originó en Filadelfia, Estado Unidos, en torno a 1968, con las acciones del artista Cornbread (Pan de Maíz) (García Pardo, 2015: 43). En aquel entonces recibió el nombre de *Bombing*, porque un grupo de artistas “bombardearon” los muros de esta ciudad con mensajes de protesta. El movimiento pronto se expandió a Nueva York, sobre todo al barrio del Bronx, donde adquirió mayor diversidad y madurez. También se cree que el arte urbano surgió simultáneamente en París, con el uso de plantillas (Stencil art) que comunicaban mensajes subversivos. El arte urbano también ha estado relacionado con otras artes, como los géneros musicales urbanos (rap, hip hop, break dance, entre otros) la cultura del patinaje (skating) e incluso del tatuaje.

El arte urbano ha discurrido sobre la delgada línea entre la expresión estética, la protesta social o política, e incluso la ilegalidad (cuando se traspasan los límites de la propiedad privada o se contamina el mobiliario urbano o medios de transporte). Sin embargo, como aprecia Montagud Rubio (s/f: s/p), un artista que se arriesga a recibir una multa no lo hace porque quiera vandalizar la ciudad, sino porque quiere transmitir un mensaje. Para prevenir problemas, normalmente los artistas callejeros ocultan su identidad bajo pseudónimos, lo que facilita su acción anónima, frecuentemente nocturna, pero cargada de intención, ya sea concienciar, provocar o simplemente sorprender al viandante, como señala Diego López Giménez:

El arte urbano, el muralismo, suponen una pulsión de la vitalidad de una ciudad, rompen la monotonía, el gris del cemento, por tanto alteran nuestra visión de la urbe e incluso de la vida, pueden inducirnos a reflexionar y perturbar nuestro fuero interno. (López Giménez, 2019: 11).

Asimismo, se debe diferenciar entre grafiti y arte urbano, dos términos que a menudo se usan de modo indistinto, aunque no significan lo mismo. Ambos son movimientos coetáneos que surgen en los años sesenta, aunque el término postgrafiti se empieza a emplear a partir de los ochenta. Como señala Abarca Sanchís (2010: 35), la forma más habitual de definir el arte urbano o postgrafiti es aludiendo a las diferencias que lo separan del grafiti: mientras que en el grafiti propiamente dicho la firma es el punto más importante de la intervención, el postgrafiti contempla toda una multiplicidad de acciones que trascienden de manera relevante la propia visibilidad del artista o de su tag (firma). De la misma manera, el grafitero prefiere denominarse

---

<sup>3</sup> Algunos autores, como Fernández Herrero (2018: 118), van más allá al vincular el origen del grafiti al uso de cualquier objeto que sirva de plantilla, incluida la mano, por lo que esta práctica artística existiría, en realidad, desde tiempos neolíticos, pudiéndose encontrar grafitis en ubicaciones como la argentina Cueva de las Manos (7.250 a.C.) o la española cueva El Castillo (10.000 a. C.).

a sí mismo “escritor”, por la importancia que tienen en su actividad la firma y la tipografía (García Pardo, 2015: 34).

Existen a su vez unas normas no escritas que observan escritores de grafiti y artistas urbanos, de no profanar las pintadas de los demás, aunque no siempre se observan y dan lugar a rivalidades entre artistas y colectivos —por ejemplo, la “guerra” de grafitis entre Banksy y Robbo en Camden Town, Londres, entre 2009 y 2011 (Muñoz Cabalero, 2017: s/p)—. Pero, en términos generales, estas normas implican una jerarquía cualitativa entre los distintos tipos de grafiti: como señala Diego López Giménez,

una firma con rotulador no puede ser tachada por otra firma con rotulador, pero sí con una firma con spray; y sobre ésta se puede sobrescribir a través de una pota (una forma sencilla de grafiti), a la vez que sobre la pota se puede pintar una obra con spray de letras e iconos. (López Giménez, 2019: 22)

Por esta razón es también usual que muchos establecimientos comerciales y garajes contraten a un muralista urbano para decorar sus fachadas o las persianas exteriores, a fin de que éstas no sean vandalizadas por otras intervenciones de menor categoría (Figueroa-Saavedra, 2007). Se trata de una medida con cierto grado de efectividad, aunque no siempre permite evitar daños premeditados.



Fig. 2. Arriba: mural anexo al negocio “Shabby Chic” la calle Tapinería (Valencia), en su forma original. Fuente: <https://www.valenciabonita.es/2017/10/03/pintura-mural-carrer-de-la-tapineria-valencia/> (acceso: julio, 2022).

Fig. 3. Derecha: el mismo mural, después de ser vandalizado por un escritor de grafitis. Fuente: [https://valenciaenmurales.blogspot.com/2018\\_08\\_08\\_archive.html](https://valenciaenmurales.blogspot.com/2018_08_08_archive.html) (acceso: julio, 2022).

Asimismo, el arte urbano es un fenómeno innegablemente global. Es posible encontrar los mismos stickers en diferentes ciudades —al artista no le cuesta nada viajar con sus pegatinas— e incluso murales de los mismos artistas en países distantes, cuando son invitados por festivales para realizar sus intervenciones: son famosos los de Copenhague, Grenoble, Bratislava, Bogotá o Brisbane (Australia). Además, el arte urbano ha alcanzado una presencia muy significativa tanto en grandes metrópolis de todas las latitudes —como Nueva York, México D.F., Buenos Aires, Melbourne, Ciudad del Cabo o Berlín—, como en ciudades del tamaño de Lisboa, Bristol, Dublín, Praga, Senegal o Bangkok. En Berlín, los grafitis sobre los restos del muro que dividió en dos la ciudad y el país, se hayan protegidos y se han convertido en una galería de arte en sí misma: la East Side Gallery. Como señala Diego López Giménez, “El grafiti y el *Street art* son imparables y forman parte de la historia de cada ciudad” (2019: 18).

A continuación se enumerarán los seis principales tipos de arte urbano, tal como se han clasificado con mayor frecuencia en las fuentes consultadas:<sup>4</sup>

- **Muralismo:** es la pintura sobre un muro, con tema figurativo o abstracto, y que a veces se realiza por encargo expreso al artista, pudiendo ser de gran escala e incluso disfrutar de patrocinio institucional. Se diferencian de las expresiones grafiteras en el hecho de que los murales implican un diseño elaborado y con el que se pretende transmitir un mensaje o concienciar sobre algún aspecto. Estos trabajos suelen estar firmados por el artista, con su nombre o pseudónimo, en una esquina.
- **Grafiti:** inicialmente, la pintada con rotulador o spray es una expresión rápida para dejar escrito un mensaje, una protesta, una idea o solo el nombre de alguien. Sin embargo, con la evolución de la firma (el “tag”) y la estética de las tipografías, el grafiti ha ido dejando de expresar una idea concreta y, en su lugar, se centra en el autor que ha pintado la firma, con la sola idea de visibilizarse. En muchas ocasiones, el diseño de las formas, los colores y la composición puede llegar a ser muy complejos.
- **Stencil art:** también llamado estarcido, es una técnica surgida del movimiento punk con la que se reproducen diseños mediante plantillas recortadas en una lámina de cartón o metal. Se caracteriza por el empleo de colores puros y las siluetas de contornos marcados, algo que ha acabado asociándose a la representación prototípica del arte urbano. Es frecuente encontrar múltiples reproducciones de un modelo de estarcido en una misma ciudad.
- **Sticker art:** los stickers o pegatinas comenzaron a popularizarse en los años ochenta gracias a las compañías de patinaje (skate) y las bandas de punk rock. Consiste en pegar adhesivos en cualquier superficie urbana, algo que se realiza de manera sencilla y rápida y, en caso de reproducir en masa dicha pegatina, permite llegar a muchos rincones.
- **Esculturas:** se trata de piezas en relieve, generalmente pequeñas, únicas o generadas en masa, que se pegan a diversas superficies para intervenir en los espacios urbanos, llamando la atención del viandante, pero sin entorpecer su trayectoria. Pueden producirse con materiales como escayola o resina, o reciclar materiales existentes, como por ejemplo muñecos con los que se crean pequeñas composiciones. A veces, en vez de esculturas son llamados “estructuras”, porque su intención es la de jugar con las formas de la ciudad (a esta tendencia se le llama “Morfing”).
- **Cartelismo:** El cartelismo callejero también se considera un tipo de arte urbano. No consiste meramente en colocar trozos de papel en muros, sino hacerlo de una forma que no pase desapercibida, tanto por su diseño como por su expansión sobre las paredes. Entre esta categoría y la de los sticker se pueden identificar los “Paste up”, diseños impresos sobre vinilo autoadhesivo o en papel, que se pegan en las paredes utilizando cola o engrudo, y que pueden llegar a ser de grandes dimensiones.

Sin embargo, el arte urbano no deja de evolucionar mostrando nuevas tendencias y materiales. A medio camino entre las esculturas y el Pixel art, podemos catalogar los mosaicos que reproducen imágenes o motivos diversos sobre las paredes, realizados con teselas de piscina. Asimismo, es posible encontrar piezas de arte urbano realizadas con hilo y telas (“Urban knitting”), cubriendo algunas superficies como si se tratara de un bordado multicolor, o

---

<sup>4</sup> Otras clasificaciones del arte urbano atienden a tendencias más generales, según el grado de abstracción o figuración, la naturaleza de la imagen (pintada o fotográfica), o el grado de intervención en el entorno; la categorización que se presenta aquí, basada en las técnicas, se ha elegido porque atiende al significado de términos que se van a emplear con frecuencia en la memoria.

escribiendo letras. Sin duda, la última frontera de la pintada es la realidad virtual, con la existencia de aplicaciones que permiten crear pinturas de estilo spray sobre fondos que reproducen entornos urbanos, si bien estas pinturas solo existen en el metaverso.

En la actualidad, los Street Studies —o estudios del arte urbano— son una categoría académica al alza, con la celebración de congresos y la publicación de numerosas tesis doctorales. En España, los estudios académicos pioneros han sido los de Fernando Figueroa-Saavedra y Francisco Javier Abarca, que han abierto el camino a muchos otros investigadores. Quizá esta tesitura entra en conflicto con el espíritu transgresor original del movimiento, pero viene a evidenciar la enorme complejidad y dimensión de esta manifestación del arte popular.

## 1.2. Objetivos de la investigación

La producción de *Esfinge urbana*, concebida como una pieza de animación experimental con una duración de cinco minutos, persiguió principalmente los siguientes objetivos:

- Construir un discurso audiovisual de tipo experimental, basado en la variación y la repetición, y que sea ameno y dinámico, capaz de mantener la atención del público durante todo su metraje.
- (Re)dirigir la mirada del espectador hacia el arte urbano, un aspecto de la ciudad que se considera marginal —en contraste con otros espacios de la ciudad deliberadamente pensados para captar nuestra atención, como los escaparates de las tiendas o los anuncios luminosos.
- Reivindicar el valor y la memoria de estas acciones efímeras, que desaparecen al cabo de un tiempo por las acciones de equipos de limpieza o por la propia degradación de los materiales.

Nuestro archivo fotográfico de arte urbano no solo se nutrió de vistosos murales, sino sobre todo, y especialmente, de pequeñas piezas, pegatinas, estarcidos y paste-up de artistas que se han identificado por sus seudónimos. Esta necesidad de producción, recopilando y catalogando más de 3.000 fotografías, ha generado un resultado colateral: la creación de un pequeño archivo del arte urbano de la ciudad de Valencia entre los años 2018 y 2019, dejando testimonio de un buen número de piezas que, en su mayoría, ya no existen.

La presente memoria cumplirá además con los siguientes objetivos específicos:

- Demostrar la importancia del arte urbano en la ciudad de Valencia, atendiendo a la variedad del fenómeno, el reconocimiento institucional que recibe, y abordando las personalidades artísticas que han resultado más relevantes en la realización del cortometraje.
- Contextualizar la producción de *Esfinge urbana* mediante el análisis de una serie de antecedentes fílmicos en los que se han acercado mutuamente los lenguajes de la animación y del arte urbano.
- Desglosar las fases de la realización del cortometraje, desde el plan de producción hasta el proceso de animación, la sincronización con la música y la creación del paisaje sonoro.
- Presentar los principales resultados alcanzados por el cortometraje durante su distribución entre 2020 y 2022: su recepción crítica, repercusión en festivales, ventas de

derechos, celebración de exposiciones, difusión en el mundo académico e impacto en la literatura del medio.

### 1.3. Metodología de investigación

La realización de *Esfinge urbana* requirió una metodología de trabajo de tipo práctico, incluso en la parte de búsqueda documental, que tuvo lugar en la propia calle. El seguimiento del arte urbano tiene un poco de “trabajo de campo”, como la labor de un biólogo que descubre nuevas especies, y que en nuestro caso son las nuevas figuras que los artistas crean y diseminan. Además, el arte urbano requiere un seguimiento constante, ya que es una acción en perpetua evolución. El siguiente mapa de Valencia proporciona una idea de las áreas donde se encontraron con mayor frecuencia las piezas de arte urbano que aparecen en el filme, aunque básicamente están presentes en sectores muy amplios de la ciudad.

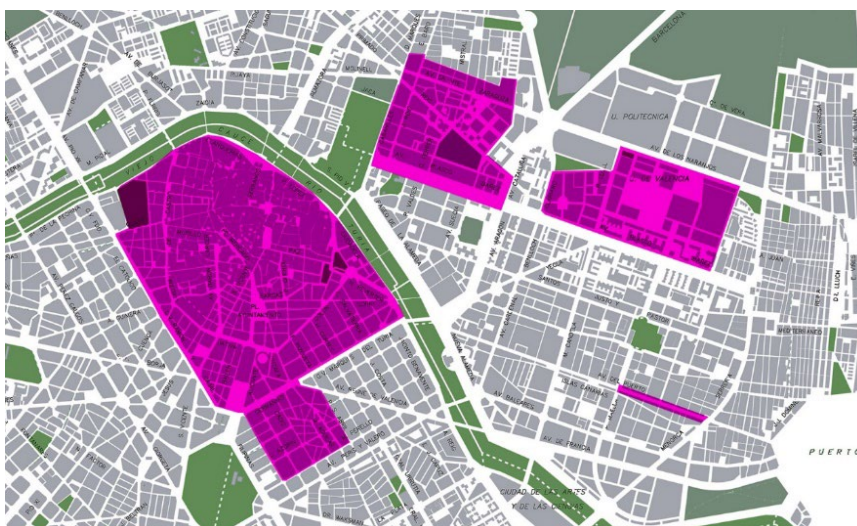


Fig. 4. Zonas del caso urbano de Valencia donde se llevó a cabo preferentemente la recopilación de fotografías. Fuente: elaboración propia.

La producción del trabajo artístico, el cortometraje de animación, se ciñó a las fases de preproducción, producción y postproducción necesarias para llevar a cabo cualquier proyecto audiovisual, si bien, dado su fuerte carácter experimental, desde la primera fase fue necesario abordar de manera práctica diferentes técnicas para prever cómo sería el resultado final que se buscaba.

Hacia el final de la producción fue necesario documentar bibliográficamente y con consultas a otros grafiteros las identidades o alias de los artistas urbanos cuyas obras aparecían en el cortometraje terminado.

La creación de la presente memoria ha requerido la consulta bibliográfica de literatura especializada en el medio: tesis doctorales sobre grafiti y postgrafiti, monografías sobre el grafiti en Valencia, noticias de prensa online, visitas a museos, catálogos de exposiciones y visionado de documentales.





## 2. Relevancia del grafiti y del arte urbano en Valencia

*Esfinge urbana* rinde homenaje a los artistas callejeros de la ciudad donde he vivido durante los últimos 28 años, cuyas creaciones tienen una fuerte presencia en la urbe, a veces incluso ayudando a perfilar la personalidad de cada distrito.

En toda la Comunitat Valenciana se celebran eventos públicos que acogen al grafiti como manifestación artística, como el Festival *ConFusión* en el barrio de Benimaclet (Valencia), o el evento de grafiti Poliniza, en la Universitat Politècnica de Valencia, que invita a artistas urbanos de todo el mundo a pintar en el Campus. En los últimos años hemos visto cómo grafiteros de renombre se han involucrado en la creación de otro tipo de monumentos efímeros: las Fallas, una celebración que Unesco ha considerado desde 2016 como Patrimonio Inmaterial de la Humanidad. Y a tenor de estas celebraciones, los artistas urbanos también han asaltado los templos del arte valenciano, como el Centro del Carmen, interviniendo sus paredes por invitación de Consorcio de Museos. Como sugiere el dúo artístico PichiAvo, es posible que sean buenos tiempos para el arte urbano en los entornos institucionales porque “las entidades se han dado cuenta de que el arte urbano tiene un gran filón, es un aire fresco que atrae a más gente, es muy cercano” (Garsán, 2018, s/p).



Fig. 5. Falla Municipal de 2018, realizada por los artistas PichiAvo. Fuente: <https://www.pichiavo.com/main-falla-of-the-city-of-valencia/> (acceso: julio, 2022).

Asimismo, se puede hablar ya de especialistas y divulgadores del arte urbano valenciano, desde que Belén García Pardo defiende en 2015 su tesis doctoral, *Grafiti y postgraffiti en la ciudad de Valencia: una perspectiva crítica* (Universitat de València), y Diego López Giménez realiza sendas publicaciones sobre arte urbano: *Valencia en grafitis* (2019) y, más recientemente, con destacado patrocinio institucional, *Yo, grafitera: grafiti, 'street art' y muralismo de mujeres* (2022), con nutrida presencia de artistas de la Comunitat Valenciana.

Esta sección referirá, en primer lugar, hitos importantes en el surgimiento y consolidación del movimiento del arte urbano valenciano. En segundo lugar, se atenderá a los espacios comerciales, galerías e instituciones valencianas que han impulsado la valoración social y cultural del arte urbano. En tercer lugar, nos detendremos en algunas de las exposiciones más relevantes de arte urbano en Valencia y en sus protagonistas. Finalmente, se abordarán las personalidades artísticas que han resultado más relevantes en la realización del cortometraje.

## 2.1. Surgimiento y consolidación del arte urbano en Valencia

Aunque la *pintada* o protesta política y social en los muros estaba presente en el escenario nacional desde antes del advenimiento de la democracia, el grafiti se introduce en España en la década de los ochenta, en el sentido propio del término, como describe Belén García Pardo (2015: 34): el de una “forma de manifestación artística que pinta letras con estilo, un estilo que va desde el más sencillo al más complejo, basado en el complejo mundo de la tipología caligráfica”.



Fig. 6. Pintada paradójica sobre el muro del Colegio Escolapias, calle Palleter, Valencia. Fotografía: María Lorenzo, 2022.

Como indica Belén García Pardo, a diferencia de la mera pintada, el grafiti “posee características propias de una manifestación artística: estilo, creatividad y la voluntad de dejarse ver” (ibídem, p. 46). Más aún, Will Ellworth-Jones (2022 [2012]: 43) señala sobre la escritura de grafiti: “Los grafitis puros pueden ser mucho más complicados de lo que parece a simple vista. Para entenderlos hay que descodificarlos [...]. Cuanto más se transforma el alfabeto en caos, más exclusiva es la subcultura”.

En España fueron inicialmente tres las ciudades donde el movimiento grafitero cobró mayor impulso: Madrid, Barcelona y Alicante, esta última favorecida por su posición para acoger el turismo estival nacional e internacional y abrazar costumbres foráneas. En torno a 1984, dos escritores de grafiti —y también bailarines de break dance—, Loco 13 y Nene, impulsan el movimiento en Alicante. Esta ciudad sería el punto de encuentro de los escritores de grafiti que después intervendrán en Valencia y Castellón de la Plana: aunque Valencia ha superado a Alicante en postgraffiti, “siempre un escritor valenciano verá en Alicante el lugar donde aprendió a hacer grafiti” (García Pardo, 2015: 154).

El grafiti no despegó en Valencia hasta ya pasados unos años de la eclosión alicantina (ibídem, p. 143). En Valencia y alrededores, el grafiti se introdujo a la vez que la cultura musical del hip hop, comenzando por localidades como Zaidia y Marxalenes, en paralelo al crecimiento del break dance y del hip hop, de mano de Sito y Hamo, líderes del grupo interdisciplinar Colt Artist Crew (Sendra Barrachina, 2007, s/p). En la capital en grafiti surgió en primer lugar en barriadas marginales como Malilla, La Plata, Pont de Fusta, Patraix y Viveros. Esta primera generación del grafiti valenciano (la “Vieja Escuela”), comprendía apenas una docena de escritores, entre los que destacó Wolf.

En la década de los 90, el skate toma el relevo al break dance como elemento cohesionador del movimiento grafitero, y es en 1993 cuando una nueva generación encabezada por Nova, seguido por Robe, Same, Kaos, Cepa y Pike, entre otros, toma el relevo de la “Vieja Escuela”, con formas y estilos tipográficos importados de Nueva York. En esa década el movimiento se amplía en toda la provincia conforme crecen las líneas de cercanías de Renfe y se instaura Metro Valencia, dándose un verdadero estallido de “tags” cuyo principal objetivo serían las cocheras y los vagones de la Renfe —los vagones serían muy atractivos para los “treneros” porque su movimiento multiplica la visibilidad del grafiti—. Es por ello que a partir de 1995 el grafiti sería muy perseguido por las autoridades valencianas, dándose redadas e incluso inspecciones domiciliarias, lo que provocó la disolución paulatina de aquellos grupos (ídem). La actividad grafitera se trasladó de los trenes de Malilla a los muros del Cabanyal, de mano de un nuevo grupo: L’Horta Sud Style.



Fig. 7. Tren con grafitis en los alrededores de Valencia. 2012. Fuente: <https://treneando.com/2012/02/25/detenidos-por-realizar-pintadas-y-grafitis-durante-los-ultimos-tres-anos-en-trenes-de-valencia/> (acceso: julio, 2022).

Con el avance del postgraffiti, liderado por artistas que, generalmente, han adquirido formación académica,<sup>5</sup> la situación social e institucional del grafiti valenciano comienza a cambiar. El movimiento coloniza el casco antiguo de la ciudad, un barrio que experimenta una fuerte

---

<sup>5</sup> Como aprecia García Pardo (2015: 56), el artista de postgraffiti, “en general, posee una formación artística y sociológicamente no se le asocia a un origen de suburbio”, aunque en los últimos años este nivel educativo también empieza a ser común entre escritores de grafiti (ibídem, p. 75).

gentrificación:<sup>6</sup> edificios abandonados, otros en construcción, vallas sin vigilar, son campo abonado para el artista. El fenómeno también se reproduce en Russafa, alrededores de Renfe, Velluters, etc. Entre los artistas urbanos que más destacan en esta renovación hay que hacer notar al colectivo XLF (Por la Face), verdadero motor de la cultura artística en el centro histórico. Compuesto originalmente por End, Cesp, Gons, Xèlon, Escif, Sr. Marmota y Julieta, actualmente el colectivo se ha reducido al emprender caminos individuales algunos de sus miembros, aunque siguen reconociéndose como parte del grupo. Por su parte, en el barrio de Russafa destacará la presencia del artista Vinz Feel Free.



Fig. 8. Mural de La Nena Wapa Wapa, Valencia. Primeros años de la década de 2010. Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/La\\_Nena\\_Wapa\\_Wapa#/media/Archivo:VLC\\_-\\_2013\\_-\\_3\\_\(14047376993\).jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/La_Nena_Wapa_Wapa#/media/Archivo:VLC_-_2013_-_3_(14047376993).jpg) (acceso: julio, 2022).

Según García Pardo (2015: 420), “Valencia mantiene, en el ámbito español y extranjero, una imagen importante pues son muchos los artistas de otras comunidades autónomas e internacionales los que vienen a compartir los muros con los artistas”. El arte urbano, realizado sin permiso, sigue siendo una actividad ilegal, pero algunas piezas y murales alcanzan cierta consideración e incluso los equipos de limpieza locales tienen instrucciones de consultar al Ayuntamiento antes de limpiar (López Giménez, 2019: 18).

Un apunte de género: actualmente podemos hablar ya de la cuarta generación de artistas urbanos en Valencia, lo que ha llevado a una mayor integración de mujeres grafiteras que se han iniciado en el medio por sí mismas, vocacionalmente y sin que mediara la influencia de una pareja o familiar masculino ya curtido en el medio. Como señala Belén García Pardo (2015: 558), “la mujer dentro del Postgrafiti valenciano posee un peso tan importante como el de la participación de los hombres”, destacando artistas como Julieta XLF, La Nena Wapa Wapa, Barbiturikills o la ya fallecida Hyuro (Tamara Djurovic, Argentina 1974- Valencia 2020).

---

<sup>6</sup> Gentrificación es un proceso de transformación urbana, en el que la población original de un barrio degradado es desplazada progresivamente por otra de mayor nivel adquisitivo a la vez que se renueva arquitectónicamente, lo que también da lugar a una fuerte especulación inmobiliaria.

## 2.2. Los festivales de arte urbano, punto de encuentro en la Comunitat Valenciana

Anualmente se celebran numerosos encuentros anuales de arte urbano en la Comunitat Valenciana, patrocinados por los respectivos Ayuntamientos y asociaciones. Seguidamente se enumeran los que tienen lugar en el perímetro municipal de la capital del Turia:

- *Benimaclet ConFusion Festival*: celebrado en el barrio de Benimaclet donde se dan cita músicos, muralistas, actores y se celebran talleres y conferencias.
- *Ciutat Vella Oberta*: bienal multidisciplinar para dinamizar el panorama artístico del centro de la ciudad.
- *Distrito 008 – Festival Urbano de Extramurs*: festival de arte, música, danza, teatro, circo, gastronomía, poesía moda y arte urbano.
- *Festival de Arte Urbano de la Factoria d'Arts de Patraix*: festival de arte urbano, ilustración y conciertos.
- *Festival O'Freshk*: festival celebrado entre Londres y Valencia, que incluye arte urbano.
- *Incubarte Festival Internacional de Arte INTERRUMPIDO*: se dedica a pintura, escultura, instalación, fotografía, videoarte, arte y naturaleza, muralismo, arte público, urbanismo y Mapping.
- *Intramurs Festival per l'art*: festival de exhibiciones callejeras en el centro histórico de la capital.
- *Mislata Representan*: bienal de grafiti y arte urbano organizado por Deih, End y Xèlön (XLF crew).
- *Poliniza*: festival de la Universitat Politècnica de València, a cargo de Juan Canales y Juan Bautista Peiró, en el que se invita a muralistas a intervenir en las fachadas de las diferentes escuelas y facultades.
- *Russafart*: bienal en la que los artistas urbanos del barrio abren sus estudios de cara al público.
- *Sensemurs, Trobada de Muralistes per l'Horta*: encuentro de artistas urbanos con asociaciones en defensa de la huerta.
- *VLC Urban Art Festival – Barris en Moviment*: proyecto que nace del encuentro entre el Instituto Cultural Italiano de Barcelona y la EMT (Empresa Municipal de Transportes) de Valencia.

Festivales que se celebran en el resto de la provincia de Valencia:

- *Art al Carrer*, Alzira: festival de música, danza, teatro circo y muralismo.
- *Artgemesí*, Algemesí: festival de arte urbano.
- *Cromàpica*, Picassent: festival de arte urbano.
- *Escola-Graff*, Xirivella: concurso de grafiti y arte urbano promovido por el CEIP Ramón y Cajal.
- *Festival de Par en part*, Bunyol: evento de arte y diseño, que incluye concursos, exposiciones, conferencias y talleres.
- *Godejam Graffiti*, Godella: festival de arte urbano, que incluye exhibiciones de hip hop.
- *Graffitea Cheste*, Cheste: festival de arte urbano de renombre internacional, con talleres y exhibiciones.
- *MAUAC Mostra d'Art Urba de l'Alcudia de Crespins*, L'Alcudia: festival de arte urbano.
- *Més que Murs – Urban Art Festival*, Sagunto: evento de muralismo.

- *Paredes – Encuentro Internacional de Arte Urbano*, Gandía: aparte de arte urbano, el festival también incluye música, fotografía, teatro, danza, talleres, documentales, poseía, charlas, etc.
- *Pixavi Graffiti Jam*, Gandía: festival celebrado en el muro del Camino Antiguo Real de Gandía.
- *Q-ART Festival d'Arts de Quart de Poblet*, Quart: concurso de artes plásticas y muralismo.
- *Rafelbunyol Final de Trajecte*, Rafelbunyol: incluye arte urbano, concursos de rap, skating, conferencias y proyecciones.
- *Xekin Graffiti Party*, Canet d'en Berenguer: exhibición de grafiti y hip hop.

Festivales que se celebran en la provincia de Alicante y capital:

- *La Tapia Fest*, Sant Joan d'Alacant: festival anual con conciertos, mercado de ilustraciones y ruta de arte urbano.
- *MOS Museo Abierto de Senija*, Senija: festival de arte urbano.
- *Muralitza't – Festival d'art urbà*, Muro d'Alcoi: festival de arte urbano.
- *Urban Skills*, Alcoi: muestra de cultura urbana, hip hop y skate.

Festivales que se celebran en la provincia de Castellón y capital:

- *Citric Festival*, Torreblanca: evento de pintura mural.
- *MIAU Fanzara – Museo Inacabado de Arte Urbano*, Fanzara: exhibición de grafiti y muralismo.
- *Test, Mostra d'Art i Creativitat de Vila-real*, Villareal: festival con exposiciones colectivas y exhibiciones de arte urbano.
- *Vilam-Art-xant*, Vilamarxant: festival de arte urbano y música.
- *Vinaròs Art Urbà*, Vinaroz: festival de arte urbano.

Como puede observarse, el muralismo ocupa un lugar privilegiado en la celebración de estos eventos, con patrocinio consistorial y participación vecinal. A menudo cumplen una valiosa función al dinamizar espacios en desuso, abandonados, cambiando su aspecto exterior y, con ello, la percepción del edificio, su función. También destaca la idea de festival interdisciplinar, acogiendo manifestaciones musicales, danza o teatro que, por derecho propio, son susceptibles de ser catalogadas dentro del arte urbano, además del hip hop y del skate, fenómenos paralelos al grafiti. Pero, sobre todo, se maneja la idea de “museo al aire libre”, enfatizando la idea de que la cultura, como la calle, es de todos.

### 2.3. Los otros espacios del arte urbano en Valencia: comercios, galerías e instituciones

Es de señalar que, mientras que en entre los escritores de grafiti no existe la voluntad de integrarse en el mercado del arte, sino solo la de significarse ante su propia comunidad (la tribu urbana), el artista urbano sí pretende profesionalizarse, por lo que puede llegar a ser —sin perder necesariamente su anonimato— más accesible a las galerías y los museos, los críticos de arte y los investigadores (García Pardo, 2015: 54).

Por ello, sus obras se pueden encontrar asiduamente en varias galerías profesionales, donde se exponen versiones sobre lienzo de sus imágenes más icónicas sobre los muros, estampas, azulejos, e incluso elaborados Art Toys —versiones en tres dimensiones de los personajes de sus

iconografías, producidas con técnicas de fabricación digital—. Entre las galerías que han acogido obras de artistas urbanos pueden contarse:

- Galería Estudio 30 (ahora Lola Fullana, c/ De la Nave, 8).
- Galería Pizarro (c/ Pizarro, 8).
- Galería Punto (ahora Jorge López Galería, c/ Del padre Jofré, 26).
- Galería Sabotage (c/ Purísima, 5): de reciente creación (2018), promovida por Vinz.
- Tuesday to Friday (c/San Pedro Pascual, 7).

Asimismo, Plastic Murs (c/ Denia, 45) se fundó con el propósito de impulsar el arte urbano, llegando a celebrar varias ediciones de la muestra *València en papel*, que reunía obra gráfica de los principales artistas urbanos del momento; sin embargo, desde 2020 se ciñe al apoyo a artistas emergentes (ninguno mayor de 32 años). Otro espacio privilegiado, de carácter multidisciplinar, fue Street Art Show Valencia (c/ Portal de Valldigna, 1), gestionado por el colectivo de artistas BNT (David de Limón, La Nena Wapa Wapa y Flug), donde se celebraban exposiciones, talleres y conferencias, aunque por compromisos del colectivo se encuentra cerrado permanentemente.



Fig. 9. Art Toy a partir de la Falla Municipal de 2022 diseñada por Dulk, expuesta en la galería Tuesday to Friday (Valencia). Fabricante: Enrique Millán. Fotografía: María Lorenzo.

Entre las tiendas que tienen una clara orientación hacia el arte urbano, la música y el skate, donde es frecuente encontrar productos diseñados por artistas urbanos<sup>7</sup> —estampas, camisetas, bolsas serigrafiadas, stickers, etc.—, y que se han convertido en un escenario estable de su producción, debemos mencionar, de forma prioritaria, Vinyl Eye (c/Turia, 35); también destacan The Graffiti Shop VLC (c/ Sant Vicent de Paül, 17), Chaos Community (c/ Museu, 5) y StreetArt24 Shop (c/ d'En Gall, 3). Entre otros comercios más generales que apoyan al arte urbano, destacan Gnomo (c/ Cuba, 32), La Batisfera (c/De la reina, 167), Mr Monkey (c/ Alta, 11) y la asociación cultural Espai Llimera (c/ Timoneda, 6).

<sup>7</sup> En este sentido resulta interesante consultar la propuesta de la artista Julia LOOL de convertir la temática de sus acciones urbanas en productos, que vertió en su TFG de Bellas Artes en 2017: *GATOS DE JULIA LOOL. Proyecto de diseño de productos a partir de una intervención de arte urbano* (<https://riunet.upv.es/handle/10251/93813> [acceso: abril, 2022]).

Entre los espacios institucionales más proclives a mostrar obras del arte urbano valenciano, se encuentra la Biblioteca Pública de Valencia *Pilar Faus* (c/ Hospital, 13), donde todos los años, durante un mes, se celebra una exposición en torno a esta temática.

Asimismo, los espacios museísticos que han acogido con mayor frecuencia a estos artistas han sido el Centre del Carme de Cultura Contemporànea (CCCC) y el Museo Valenciano de la Ilustración y de la Modernidad (MuVIM), que serán tratados con más detalle en el próximo párrafo.

Esta sección no debe terminar sin tener en cuenta el espacio *museístico* más propio del arte urbano: la propia calle. En este sentido, es importante destacar las llamadas Rutas del Grafiti y del Paste-up que, varias veces a la semana, y de manera gratuita —ya que solo hay que realizar una reserva online—, conducen a los visitantes por las calles de Ciutat Vella y Russafa para descubrir sus secretos escondidos, proporcionando información sobre sus ejecutantes e incorporando el arte urbano al patrimonio de interés turístico de la ciudad.

#### 2.4. El arte urbano en los museos de Valencia: una panorámica reciente

Aunque la apuesta de instituciones como el CCCC y el MuVIM por artistas urbanos puede parecer un gesto contracultural o afín a la protesta callejera, lo cierto es que los artistas urbanos que han encontrado su lugar en los museos valencianos son aquellos cuyo arte tiende a ser más académico. Sin embargo, esta tendencia no está reñida con su pertenencia al movimiento, sino que forma parte de ella, como se explica a continuación.

El postgrafiti generó nuevas especialidades más allá de la firma, como la pintura con plantillas, los stickers o el muralismo de protesta. En este punto es donde los expertos distinguen dos tipos principales de postgrafiti: el icónico y el narrativo. Como explica Abarca Sanchís (2010: 387), el postgrafiti icónico “consiste en la repetición de un motivo gráfico único y constante [...] a la manera de un logotipo comercial”. En otras palabras, se trata de la repetición de un motivo visual que identifica al artista —al igual que el “tag” del grafiti, pero empleando una forma figurativa—. Por ejemplo, en sus primeros tiempos como grafitero, David de Limón diseminaba por la ciudad un icono que lo identificaba: el dibujo de un limón. A ese tipo de imagen se le llama “icono inmutable”; más adelante, el mismo artista empezó a pintar a un personaje característico, un ninja, siempre el mismo personaje, pero en distintas poses y situaciones: en ese caso, este personaje versátil es un “icono mutable”. En pocas palabras, el postgrafiti icónico prolonga la voluntad del grafiti originario, de ser reconocido, pero entroncando con técnicas publicitarias.

Por otro lado, el postgrafiti narrativo es el más afín al cuadro clásico: pinturas de gran formato, con variedad de temas y materiales que van más allá de la pintura al aerosol. Como señala Abarca Sanchís, en el postgrafiti narrativo el artista “no repite un motivo gráfico concreto sino que ejecuta imágenes siempre nuevas, aunque todas ejecutadas con un estilo gráfico característico que permite al espectador percibir las como parte de un continuo” (ibídem, p. 388), y señala a continuación: “La mayoría de los más maduros artistas del postgraffiti trabajan en la vertiente narrativa” (ídem), poniendo como ejemplos a Banksy, Blu, Keith Haring o Sam3, precisamente figuras del arte urbano que han sido absorbidas por el entorno museístico y editorial de prestigio.



Pero, un detalle fundamental sobre el postgraffiti narrativo, que se ocupa de recordar García Pardo, es que la característica fundamental es el mensaje implícito en la imagen, que puede ser de protesta o de reflexión social, obedeciendo a la actualidad (García Pardo, 2015: 419). En este sentido, la interacción con un entorno concreto también puede aportar “cierto componente semántico” (Abarca Sanchís, 2010: 554), como hemos podido constatar con el mural de Escif titulado *Fashion Victims* (Valencia, 2022), estratégicamente ubicado frente a una sede de la cadena Primark: el mural denuncia la explotación laboral en la producción de ropa en terceros países, mayormente de mujeres y niños, mostrando junto a ellos los precios con que cada prenda se vende en la conocida multinacional. No en vano, Escif se expresaba así hace más de una década: “Defiendo el graffiti desde el prisma del arte de acción, no desde la pintura” (2010: 98).



Fig. 10. Mural *Fashion Victims*, por Escif. Valencia, 2022. Fotografía: María Lorenzo.

En cuanto a la percepción que experimenta el viandante, la repetición de ciertos iconos —como el mencionado ninja— o la continuidad estilística de una serie de murales —como los que ejecuta Escif, con seres humanos despersonalizados que presencian situaciones paradójicas—, familiarizan al espectador con las piezas del artista hasta el punto de aprender “a apreciar su estilo y técnica, y se introduce en su universo visual y simbólico” (ibídem, 62-63). Esta apreciación pública de los artistas callejeros ha impulsado el buen acogimiento de sus exposiciones en espacios institucionales, donde el público se ha encontrado, por así decirlo, con viejos conocidos.

Por añadidura, la mayoría de las exposiciones sobre arte urbano que se han celebrado en el Centre del Carme de Cultura Contemporànea han tenido que ver con la participación de estos artistas en el diseño de la Falla del Ayuntamiento, como ha venido produciéndose desde 2018, y en la que han participado correlativamente hasta la fecha actual: Okuda San Miguel (artista santanderino), el dúo PichiAvo, Escif y Dulk. La iniciativa ha sido bien recibida por la opinión pública, e incluso, como sugiere Deih en una entrevista, “tiene sentido que los grafiteros diseñen fallas: ambas son expresiones artísticas efímeras y callejeras” (Moreira, 2019: s/p). Además, el arte urbano ha encontrado su lugar en la memoria colectiva valenciana a través de su imbricación con las Fallas: la “plantá” interrumpida de la falla diseñada por Escif para los eventos de 2020, con su gran ninot de mujer meditando que terminó portando una mascarilla, se convirtió durante numerosas semanas en el icono de la resistencia al CoVid-19 mediante el

confinamiento doméstico desde marzo de 2020 —no pudiendo ser cremada hasta el reinicio de las festividades, ya en septiembre de 2021.

A continuación se enumeran las exposiciones que han llevado el arte urbano al Centre del Carme de Cultura Contemporànea, y que han estado vinculadas a la celebración de las Fallas:

- Okuda San Miguel, *The Multicolored Equilibrium between Animals and Humans* (9 de marzo – 27 de mayo de 2018): se trató de una muestra retrospectiva del artista santanderino, con un fuerte carácter interdisciplinar, que abraza la pintura mural, de caballete, la escultura y la instalación. Por añadidura, las paredes de la Sala Ferreras (la antigua Academia de Bellas Artes, de estilo neoclásico) se llenaron de los murales de Okuda: como el mismo artista señala a partir de su experiencia interviniendo la Iglesia de la Llanera, “Me di cuenta de que mi trabajo y la geometría contemporánea funcionaba muy bien sobre superficies y arquitecturas clásicas” (Llagunes, 2018: s/p).
- PichiAvo, *Eureka* (22 de febrero – 5 de mayo de 2019): PichiAvo (trabajando juntos desde 2007) es un dúo formado por los artistas valencianos Pichi (n. 1977) y Avo (n. 1985), especializados en la realización de grandes murales que maridan el lenguaje del arte clásico con el grafiti, en una tendencia que denominan “Urban Mythology”. Intervinieron con grafitis el claustro del Carmen, y la exposición recogida en la Sala del Dormitorio mostraba pintura de caballete, pequeñas esculturas y una instalación de gran tamaño. Como reza uno de sus grafitis, para PichiAvo la definición de “clásico” es: “digno de imitación”.
- Escif, *Qué pasa con los insectos después de la guerra* (20 de febrero – 30 de agosto de 2020): Escif (de nombre Nacho Magro, activo desde 1996), llamado “el Banksy valenciano” por el carácter sutilmente reivindicativo de sus murales, formó parte del colectivo XLF; asimismo, es Licenciado en Bellas Artes y especialista en Arte Público por la UPV. La muestra recogida en la Sala del Dormitorio del CCCC evocaba poco la conocida labor como muralista de Escif, pero al mismo tiempo, mediante pequeñas instalaciones —que requirieron de la participación de Martí Guillem para el arte sonoro—, intervenciones fotográficas objetos encontrados y poemas, Escif ponía en primer término sus preocupaciones políticas y humanas en torno a graves problemáticas sin resolver, como el conflicto palestino-israelí o los éxodos masivos.
- Dulk, *Rondalla del fang* (12 de marzo – 31 de octubre de 2021): Dulk (Antonio Segura), en activo desde 2009, es uno de los pocos artistas urbanos valencianos que han salido del anonimato. La exposición en la Sala 2 del CCCC reunía grandes murales e instalaciones escultóricas del artista a quien se encargó la Falla del Ayuntamiento para 2021, y que quedó pospuesta para 2022. Su obra, protagonizada por animales de grandes dimensiones, pone el acento en su razonable preocupación hacia el cambio climático.
- Dulk, *Procés Natural* (4 de marzo al 8 de mayo de 2022): exposición más reducida que la anterior, instalada en la Sala Zero, recoge pinturas de pequeño formato, Art Toys y sobre todo, una interesante muestra del proceso creativo de este artista, con multitud de bocetos previos que son en sí elaboradas ilustraciones.

Adicionalmente, hay que señalar las siguientes exposiciones en el CCCC:

- Vinz Feel Free, Txema Rodríguez, *Joc* (26 de mayo – 3 de septiembre de 2017): monumental exposición en la Sala Ferreras en la que colaboraron el fotoperiodista Txema Rodríguez y el artista urbano Vinz (n. 1979, Licenciado en BBAA en 2003), uno de

los más internacionales artistas urbanos de Valencia, conocido por sus paste-up de gran tamaño que suelen representar cuerpos humanos desnudos provistos de cabezas de animales que él mismo pinta o monta fotográficamente. La exposición, en palabras de Vinz, emplea el juego de la pelota valenciana como una “fábula sobre todas aquellas personas que luchan por un sueño” (Europa Press, 2017: s/p).

- *Prohibit Fixar Cartells, R.E.A. Cartells Valencians 2000-2020* (11 de septiembre – 8 de noviembre de 2020): la muestra recoge extensivamente el que está considerado uno de los géneros del arte urbano, el cartelismo, en el que, en su vertiente como ilustradores, también participan destacados artistas como el dúo CacheteJack (Nuria Bellver y Raquel Fanjul).
- *Emergency on Planet Earth* (4 de marzo - 4 de septiembre de 2022): comisariada por Vinz Feel Free y con la colaboración de Galería Sabotage, esta muestra en la Sala Ferreras se abre con una serie de grandes murales de Deih, para seguir con instalaciones, esculturas, cartelismo y pinturas de Barbiturikills, Biancoshock, Lidia Cao, Marina Capdevila, Doa Oa, Li-Hill, Nayra López, Onur, Reskate, Spencer Tunick, Vinz Feel Free, Will Coles y Xelon. Adicionalmente, frente al claustro se han realizado grandes murales por parte de La Nena Wapa Wapa, David de Limón y Disneylexia.

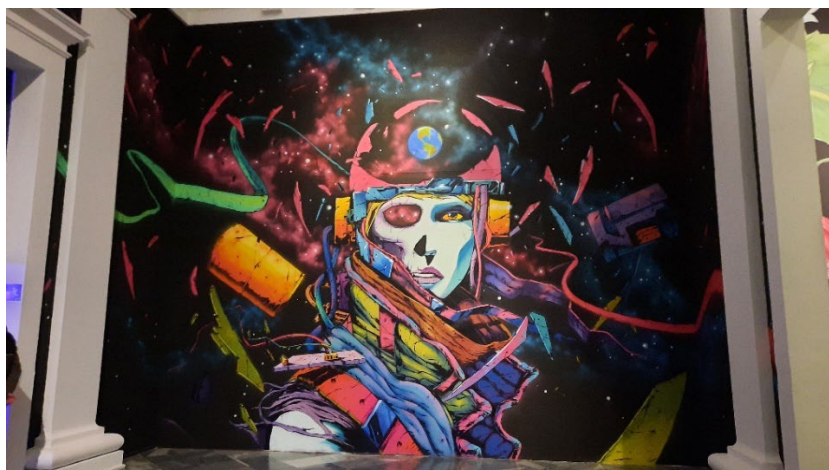


Fig. 11. Mural de Deih en la Sala Ferreras del Centre de Cultura Contemporànea del Carme, Valencia, 2022. Fotografía: María Lorenzo.

Asimismo, el MuVIM también mantiene una relación notoria con el arte urbano. Desde mayo de 2020 exhibe en la fachada del edificio una gran lona diseñada por Vinz, poblada por sus icónicos personajes, esta vez asomados a numerosos balcones, como metáfora del confinamiento que acabábamos de atravesar.

Igualmente, en verano de 2021 se invitó a Deih (n. 1978) a realizar en el MuVIM la exposición *Hervidero* (julio / octubre de 2021), una muestra fotográfica de sus murales más importantes, incluyendo también la producción de un mural ex profeso para la sala de acceso al edificio, donde muestra uno de sus psicodélicos personajes que él ha bautizado como *The Insider*: una suerte de cosmonautas metafísicos —que en vez de viajar al exterior, se vuelven hacia lo interior—, para los que toma como principal fuente de inspiración el mundo del cómic (Moebius) y la ciencia-ficción (Stanisław Lem). La obra de Deih puede verse en numerosas ciudades y presenta una sorprendente homogeneidad temática, hasta tal punto que se puede intuir una continuidad narrativa, aunque, como admite el artista, aún “no está completamente estructurada” (Moreira, 2019: s/p).

## 2.5. Los principales protagonistas de *Esfinge urbana*

En *Esfinge urbana* pueden verse diversas piezas y murales ejecutados por algunos de los artistas anteriormente mencionados: PichiAvo, Deih y Vinz Feel Free. Como muralistas, disfrutaron de reconocimiento institucional, aunque hay muchos otros artistas callejeros que trabajan a más pequeño formato, pintando estarcidos, o realizando paste-up o stickers y que, en términos generales, son los que siguen pagando multas por sus intervenciones. El propósito de *Esfinge urbana* ha sido el de dar visibilidad y reconocimiento especialmente al segundo grupo de artistas, cuya actividad nos lleva a la verdadera dimensión del arte urbano. Tal como señala Abarca Sanchís (2010: 554),

la dimensión más profunda de la apreciación estética del postgraffiti tiene lugar cuando el espectador se encuentra repetidas veces con muestras de la obra de un artista. Es entonces cuando el espectador comienza a trazar la relación con la obra —y, por extensión, con el artista y con el resto del público—, relación que constituye la verdadera experiencia estética del postgraffiti.

*Esfinge urbana* surge precisamente de ese encuentro repetido con rostros en esquinas inesperadas, miradas acechantes, las cámaras de The Photographer o los retratos de muchos ojos de Chikitín, entre otros artistas que se describen en los siguientes apartados.



Fig. 12. Chikitín efectuando uno de sus murales con aerosol en Valencia. 2022. Fotografía: Juanmi Bauxauli.

### 2.5.1. Chikitín y sus *Giocondas* posmodernas

A principios de 2018, comenzó a proliferar en Valencia una serie de caras pintadas que mostraban varios pares de ojos. Todos estos retratos, en realidad fotocopias pegadas en las paredes, son reproducciones de los cuadros de un mismo artista: Chikitín (n. 1984).

Chikitín pinta a la manera tradicional, con óleo sobre lienzo. Sus retratos de mujeres con numerosos ojos en la frente homenajean a los maestros clásicos de la pintura, como Ingres o David, pero también sugieren el surrealismo de Chirico, Max Ernst o Dalí, como si quisiera transmitir una intensa experiencia metafísica. Chikitín retrata estas figuras en descomposición, rotas por dentro, aisladas en un paisaje desértico. Estas sensaciones se amplifican cuando vemos las versiones fotocopiadas y pegadas a la intemperie, donde la climatología y la acción humana corroen estas imágenes de belleza clásica. Como dice Chikitín, su obra personal tiene “una semilla que incomoda, porque en nuestro subconsciente se remueve una verdad olvidada: que lo que creemos no es verdad.” (López Giménez, 2019: 58).

Entre 2018 y 2019, su presencia desbordó literalmente las calles de Valencia en un minucioso ejercicio de Bombing. Los retratos de múltiples ojos de Chikitín Gasulla nos miran sin ver, y están ahí aunque nosotros no nos percatemos de su presencia. Ellas siguen con los ojos muy abiertos: aunque no estemos allí para que nos miren, podrán mirar a otros. Lo que parecen decirnos es que existimos, pero podríamos no existir, y el mundo seguiría girando.

### 2.5.2. The Photographer y la cámara que te encuentra

Descubrí *The Photographer* tras comenzar a buscar las imágenes de Chikitín, ya que, por lo general, los artistas callejeros visitan los mismos lugares y rincones para colocar sus obras, conformando verdaderos collages urbanos. La icónica imagen creada por Mrbt62, también conocido como The Photographer (n. 1953), aparece en una amplia gama de formatos: en pegatinas de diferentes tamaños, siluetas de vinilo, pinturas estampadas, impresas en azulejos, e incluso vinilos de gran tamaño. La variedad de materiales mostrando la misma figura fue muy sugerente en términos de animación. Como ejemplo de postgraffiti icónico, The Photographer es a la vez una obra y la firma del artista. El artista mantiene un total y estricto anonimato, y su acción es transgresora por cuanto a menudo acompaña sus acciones del siguiente lema: “If not illegal, not graffiti”.

### 2.5.3. Bowy Face, el hombre convertido en perro

Bowy Face es también el icono y el alias de otro artista anónimo (activo desde 2017), que ha elegido a su propio perro, Bowy, para convertirlo en un ciudadano reconocible en Valencia: al igual que The Photographer, distribuye pegatinas, pinturas de Stencil Art y azulejos, siempre con el mismo personaje, aunque a veces aparece parcialmente humanizado, vestido con camisa. Suele adaptar su icono a cualquier superficie, por ejemplo grandes nichos de piedra que se pueden encontrar en el centro de la ciudad, o lo ajusta al tamaño de cajas de registro. En general, este icono es aún localizable en cualquier barrio de la ciudad.

#### 2.5.4. El muralismo estarcido de La Nena Wapa Wapa

En activo desde 2002, y Licenciada en Bellas Artes por la UPV en 2004. Sus murales, a veces de encargo, son variados y generalmente cubren puertas, persianas de comercios o paredes enteras. Destacan por el protagonismo de personajes femeninos con cierto toque retro, y el uso recurrente de plantillas para crear estas pinturas con aerosoles y acrílicos. En ocasiones disemina por la ciudad un llamativo icono, el de una pin-up que grita de sorpresa, pintada con estarcido. La Nena Wapa Wapa ha incorporado la técnica del estarcido a su actividad como muralista, lo que también acerca esta técnica, como hace Banksy, al postgrafiti narrativo. Gracias al uso de estas plantillas para crear rostros femeninos en sus pinturas fue posible encontrar relaciones entre diferentes murales para crear animaciones muy precisas.

#### 2.5.5. El postgrafiti amable de Julieta XLF

Julieta (n. 1982), uno de los miembros originales del colectivo XLF, Licenciada en Bellas Artes y Máster en Ilustración por la UPV, pinta murales en Valencia y en muchas otras ciudades, y es también conocida por su producción de estampas e ilustraciones. Se inició en el muralismo junto a Escif. Galardonada con múltiples premios, es una de las artistas de postgrafiti valenciano más reconocidas. No usa plantillas ni repite imágenes, pero su estilo visual, próximo al de los libros infantiles, es muy reconocible y con frecuencia pinta niñas con los ojos cerrados y el cabello largo. A pesar de su diversidad, la recopilación de estas imágenes también brinda la oportunidad de sugerir un solo personaje en movimiento.

#### 2.5.6. La abstracción geométrica de Erb Mon

Uno de los artistas más interesantes en términos de animación fue Erb Mon, artista hispanobrasileño en activo desde 1998, muy demandado internacionalmente, con acciones en diversos museos como el Guggenheim de Bilbao. Sus pinturas en Valencia, de gran tamaño, se encuentran diseminadas por Ciutat Vella, especialmente en la Calle del Pozo, ocupando plazas enteras. Su abstracción geométrica está influenciada por la filosofía oriental y el chamanismo. Estos murales, con formas geométricas de brillantes colores, facilitaron la realización de algunas animaciones abstractas.

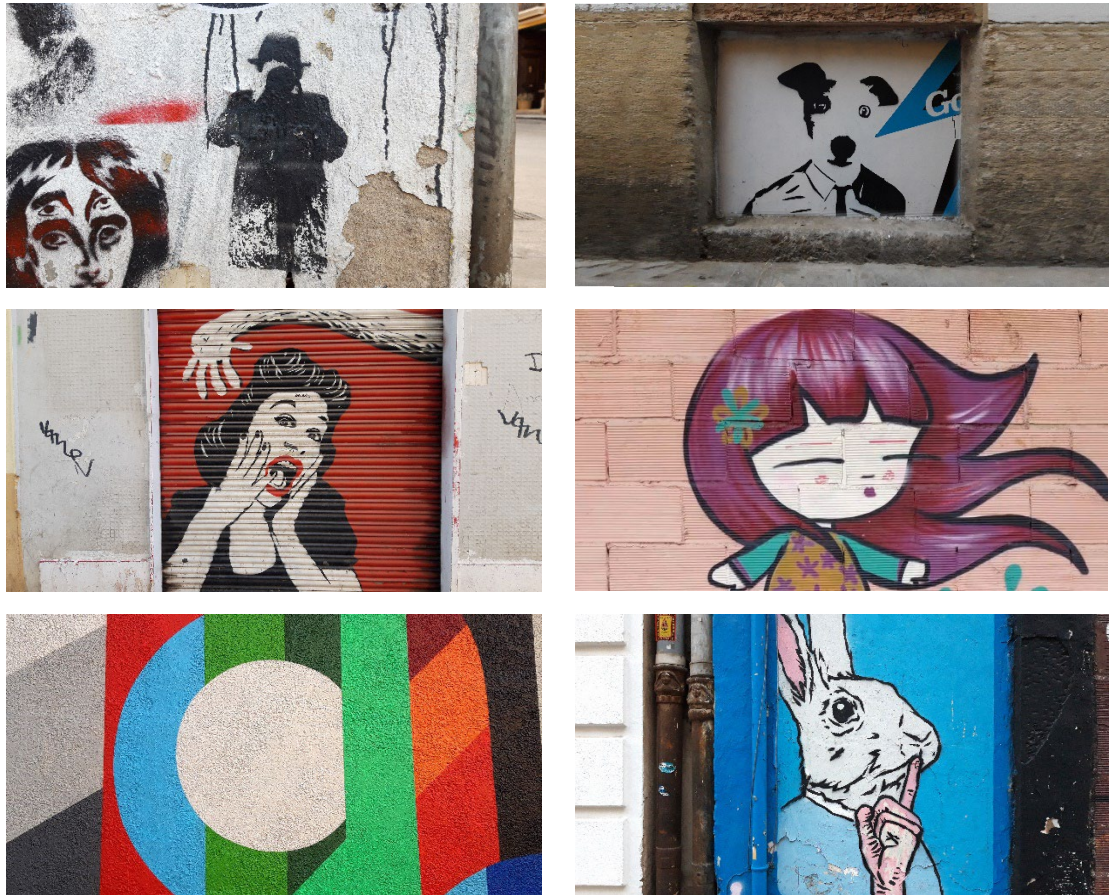
#### 2.5.7. Otros artistas

Valencia es también el escaparate de artistas que crean personajes icónicos como el “ninja” de David de Limón (Licenciado en Bellas Artes, 1998), los conejos de Barbiturikills (trabajando desde 1997), las figuras de estilo precolombino de Disneylexia (n. 1979), o los murales de figuras femeninas de Iris Serrano (n. 1980), todos ellos con una fuerza expresiva que a veces se debe a su parentesco con el mundo de la ilustración, e incluso de lo *underground*.

Otros artistas cuyas piezas aparecen en *Esfinge urbana*, que han podido identificarse gracias sus firmas, la búsqueda bibliográfica y la consulta a otros artistas urbanos, son: Atila The One (n. 1984), Bea Rodríguez Art (n. 1991), Cofla (activo desde 2017), Creative Close (Licenciado en Bellas Artes), Espectro Lobo, Hope, Robin Kowalewsky, Victin (activo desde 2007, Will Coles (n. 1972), Xolaca (Licenciado en Bellas Artes, 2007); aunque quedan muchos otros sin identificar.

\* \* \*

*Esfinge urbana* es un cortometraje que se ha gestado, realizado y disfrutado principalmente en la calle, el lugar del arte urbano. La búsqueda de piezas de todos estos artistas transformó mi percepción de la ciudad, que apareció en su verdadera escala humana. Como sugiere Escif (2010: 97), “el escritor de grafiti actúa bajo sus propias normas; evidenciando que es posible construir la ciudad desde abajo; demostrando que otro mundo es posible.”



Figs. 12-17. De izquierda a derecha, y de arriba abajo: piezas de The Photographer (en la imagen se aprecia parcialmente un estarcido de Chikitín), Bowy Face, La Nena Wapa Wapa, Julieta XLF, Erb Mon y Vinz Feel Free. Fotografías: María Lorenzo.





### 3. El grafiti animado: antecedentes

Hay que señalar que tanto el arte urbano como la animación son manifestaciones del arte popular, y no se ignoran mutuamente. En los muros es frecuente encontrar guiños al universo de la animación, con la aparición de personajes cartoon en las paredes; asimismo, la animación comercial también ha rendido diversos homenajes al mundo del grafiti y del arte urbano, como se ha visto en series tan populares como *Los Simpson*<sup>8</sup> o *Historias corrientes*.<sup>9</sup> Incluso en el aclamado largometraje animado *Spider-Man: un nuevo universo* (*Spider-Man: Into the Spider-Verse*, Bob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman, 2018), la puesta en escena del filme establece relaciones orgánicas con el mundo del grafiti, al cual pertenece el protagonista, el joven afro-latino Mike Morales, representando sus inquietudes, sus inseguridades y, finalmente, la resiliencia con que afronta la pérdida de un ser querido.



Fig. 19. Fotograma de *Spider-Man: un nuevo universo* (2018). Fuente: <https://www.cbr.com/spider-man-into-the-spider-verse-fan-video-live-action-recreation-peter-ramsey/> (acceso: julio, 2022).

Se considera que *Sinfonía estrafalaria* (*Symphonie byzarre*, 1909), realizada por Segundo de Chomón para Pathé, fue el primer filme en incluir una escena de lo que puede llamarse

---

<sup>8</sup> En el episodio de *Los Simpson* “Salida por el badulaque” (“Exit Through the Kwik-E-Mart”, Steven Dean Moore, 2012, episodio 15 de la 23ª temporada), Bart se convierte en un artista urbano, haciendo numerosos homenajes a Banksy y Shepard Fairey. El propio Banksy se implicó en la escritura de uno de los famosos “Couch gags” o escenas del sillón con las que se abre cada episodio, en este caso, *MoneyBART* (Nancy Kruse, Banksy, 2010, episodio 3 de la 22ª temporada), en el que puede verse una versión crítica del proceso de producción de la animación y del merchadising de la serie en una desasosegante fábrica de Corea del Sur.

<sup>9</sup> En “Bajo la capucha” (“Under the Hood”, Mike Roth, 2011, episodio 11 de la 3ª temporada), los protagonistas, Mordecai y Rigby, deben detener a un grafitero denominado Park Avenue, que está interviniendo el parque donde trabajan. Cuando descubren al vándalo y le quitan la capucha de su sudadera, Park Avenue tiene una gigantesca boquilla de aerosol en lugar de la cabeza.

“animación mural”: la cámara encuadra una pared y parte del suelo, donde entra una línea negra desde un lateral. Esta línea asciende por la pared y dibuja, de abajo a arriba, la silueta de un personaje humano, que se rellena como si fuera una sombra; luego, se dibujan simultáneamente las sombras de otros siete personajes ausentes para, a continuación, hacer aparecer por corte a los ocho músicos ataviados de payasos, haciendo uso del truco del *escamotage*. Esta es probablemente la primera escena de la historia del cine en que se produce una pintura mural para crear un efecto especial, que Adrián Encinas (2017: 57) describe como un “grafiti cambiante” que se adelanta casi un siglo a la producción del reconocido cortometraje de grafiti animado *Muto* (2008) del italiano Blu.

Una cuestión esencial en el mundo del grafiti es su escenario: la calle. Es difícil considerar como un grafiti animado el mero cambio de color de una pared, producido fotograma a fotograma, especialmente por cuanto hemos comprendido que un grafiti no es una pintada, sino una expresión gráfica generada en un contexto determinado. En este sentido, podríamos llamar “animación mural” a algunas escenas del largometraje chileno de stop-motion *La casa lobo* (Joaquín Cociña, Cristóbal León, 2018), donde la escenografía evoluciona constantemente a base de repintar las paredes de casas abandonadas o prestadas que utilizan como sets de grabación; pero no podríamos llamarlo “grafiti animado”, dado que no se produce ningún elemento icónico o gráfico mediante la pintura. En cambio, los cortometrajes *Lucía* (Niles Atallah, Joaquín Cociña, Cristóbal León, 2007), y *Luis* (2008), de los mismos autores, que prepararon el camino para producir *La casa lobo*, sí contienen escenas donde la animación de personajes se genera dibujo a dibujo, sobre las paredes de las casas donde intervienen los artistas, pudiendo considerarlo como un antecedente del grafiti animado, aunque dándose en un entorno interior y no en la calle.

Las siguientes secciones abordarán los diversos modos en que se producen interrelaciones entre el arte urbano y la animación, examinando en primer lugar las intervenciones urbanas que se convierten en animación; en segundo lugar, cortometrajes que se han creado teniendo como principio creativo el arte urbano; en tercer lugar, se atenderá a los realizadores experimentales que han guiado el procedimiento para animar piezas de arte urbano en *Esfinge urbana*.

### 3.1. Grafitis que se mueven: la animación en la calle

El grafiti es también un arte efímero y que se produce con notable agilidad: exige rapidez y movilidad inmediata. Por ello, no es de extrañar que algunas manifestaciones del grafiti impliquen un acercamiento a la animación, de una forma que recuerda al nexo común que existió entre los Lightning Sketchers de principios del siglo XX y los primeros animadores cinematográficos: artistas como James Stuart Blackton que realizaban espectáculos de dibujo en vivo, y que, en su voluntad de convertirlos en películas, descubrieron los trucos de la animación “de paso de manivela” o stop-motion (Crafton, 1993 [1982]: 48-57).

De hecho, una manifestación del grafiti que es cercana a la performance con luminocinetismo sería el “Light Graffiti” (García Pardo, 2015: 94), para cuya realización es necesaria, por un lado, una linterna —también se puede utilizar una tira led o un hilo luminoso—, y por otro, una cámara fotográfica con obturación lenta. De esta forma se pueden grabar imágenes en

movimiento que se dibujan con la luz. Algunos artistas también incorporan el uso de máquinas de niebla para crear un mayor volumen.

Para Figueras y Rosado (2015: 2),

El graffiti animado es un graffiti que solo puede visionarse en un soporte digital, enteramente Web. [...] En él se aúnan procesos artesanales con procesos tecnológicos de última generación para culminar en un trabajo artístico en el ciberespacio, plataforma de exposición y contemplación de la obra finalizada.

Sin embargo, esta visión deja fuera de campo a la interpretación que los animadores pueden hacer sobre grafitis existentes, o incluso a la voluntad de los propios grafiteros de realizar producciones más allá de las destinadas a redes sociales.

Artistas urbanos como Escif o Deih se han acercado significativamente a la animación al representar fases secuenciales de un movimiento, la pose de un personaje o las vistas de un mismo objeto, lo que facilita su interpretación por parte del animador. En algunos casos, algunos muralistas han producido animaciones que se resuelven de la misma manera que se percibe la animación de un zootropo. Por ejemplo, en 2013 Hyuro pintó *In/between*: la animación, imagen por imagen, de un ciervo que se pierde en un bosque. Esta animación, pintada sobre un muro de 271 metros junto a una autopista danesa, no solo se hace visible fotografiando las fases sucesivas del movimiento, sino que la propia ilusión óptica de una pintura secuencial se haría visible al pasar en coche junto al muro a una velocidad de al menos 50 km/h (Pikkov, 2010: 13).

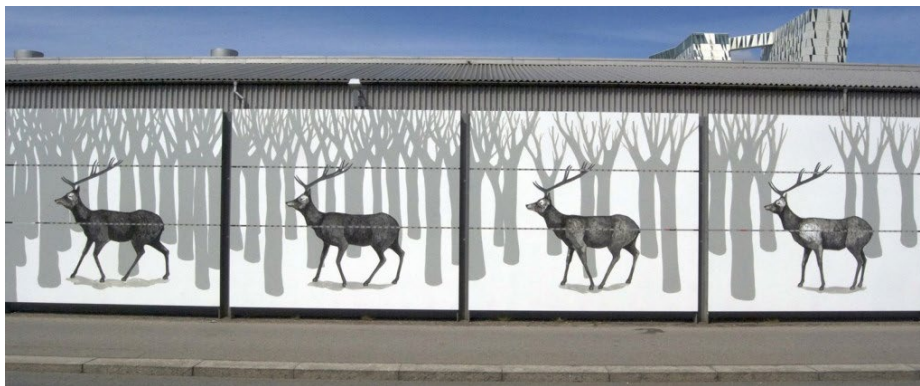


Fig. 20. Mural *In/between*, de Hyuro, 2013. Fuente:

<https://www.hyuro.es/project/%C2%A8inbetween%C2%A8copenhagen-2013/>

El uso de códigos QR permiten prolongar o completar la experiencia del arte urbano, incorporando diferentes elementos visuales y acústicos (Figueras, Rosado, 2015: 7). Los códigos QR pueden acompañar a una serie de pegatinas distribuidas por una ciudad; esas pegatinas pueden mostrar las distintas fases de una animación, pero esta solo sería visible para el viandante si la ve a través de su móvil.

Algunos muralistas han producido breves animaciones fotograma a fotograma, en forma de GIF o animación realizada con unos pocos fotogramas, encontrando su repercusión en el mundo de la publicidad. En 2012 el muralista británico Insa marcó un hito al producir una animación de 4 fotogramas para la firma XL Recordings de Los Ángeles, representando la cubierta de un disco

de la banda Atoms for Peace destinado al banner de la web de la discográfica (Page, 2011: s/p).<sup>10</sup> Más adelante, Insa propuso la visualización de sus murales animados a través de una aplicación de su invención, “Gif-iti” (El Universal, 2014: s/p), con la que sus murales adquieren movimiento al ser vistos a través de la pantalla del móvil. La animación ha sido producida previamente mediante la manipulación del mural, redibujándolo fotograma a fotograma para crear un bucle de movimiento. En 2016, Insa creó el que está reconocido oficialmente como la pintura animada más grande del mundo, al crear un mural animado sobre una extensa explanada que fue fotografiada por satélite.<sup>11</sup>

La modalidad del mural animado se ha abierto paso con fuerza, ya sea como registro de la actividad de pintar, a modo de animación time-lapse, o con la intención de producir animaciones con cierta narrativa, o jugando con el formato. Por ejemplo, Yves Paradis produce animaciones murales fotografiando fases sucesivas de un movimiento, en las que representa una serie de bucles de animación pintados sobre una misma pared, dividida en viñetas como un cómic.<sup>12</sup>

Entre 2014 y 2015 se puso en marcha el *Google Art Project Street Art*,<sup>13</sup> una web con el propósito de hacer globalmente accesibles las grandes acciones del arte urbano. Aunque hoy en día el proyecto se encuentra algo desactualizado, una de sus más llamativas secciones era “Arte urbano creado para internet”, presentando una colección de GIFs en la que pueden encontrarse, mezcladas, algunas animaciones murales realizadas en plena calle, como las de Insa, y otras que, a partir de fotografías reales, interpretan en forma de animación dibujada los personajes de los murales —estas animaciones murales *falsas* también incorporan un pequeño temblor de cámara con el que sugerir la impresión de que la animación está creada in situ—. La web reúne un mosaico de diez GIFs, de formato cuadrado, que ofrecen diferentes propuestas adaptadas a la temática de cada mural.

Asimismo, medios como las pegatinas o los estarcidos, con los que puede repetirse una imagen por la ciudad, se prestan a la producción de pequeñas animaciones. La animación de ciclos de movimiento permite llevar físicamente las animaciones a la calle y filmarlas, aprovechando su potencial de reutilización, como puede verse en la pieza experimental *Espíritu de perro blanco* (Luis Almendra, 2019),<sup>14</sup> un proyecto que también apunta a relacionar la animación con el arte urbano.

En la última década, numerosos artistas y fotógrafos se han interesado en el arte urbano como una fuente de inspiración, ofreciendo animaciones realizadas directamente a partir de piezas de artistas como Banksi, animado sus personajes como si de marionetas se tratara y compartiendo los resultados en redes. Asimismo, los propios artistas urbanos han demostrado interés en el

---

<sup>10</sup> Aquí se puede ver el proceso de pintura mural que ejecuta Insa para sus breves animaciones: [https://vimeo.com/23019632?embedded=true&source=vimeo\\_logo&owner=6914279](https://vimeo.com/23019632?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=6914279) (acceso: mayo, 2022).

<sup>11</sup> Animación visible en: [https://www.youtube.com/watch?v=o992x-fSMwQ&ab\\_channel=Ovation](https://www.youtube.com/watch?v=o992x-fSMwQ&ab_channel=Ovation) (acceso: mayo, 2022).

<sup>12</sup> Disponible en: <https://fb.watch/cMEfv3-3mR/> (acceso: mayo, 2022).

<sup>13</sup> <https://streetart.withgoogle.com/es/world-collection> (acceso: abril, 2022).

<sup>14</sup> Fragmento del proyecto visible en: <https://www.facebook.com/huachis.takulo/videos/10219674709633374/UzpfSTEWnjc5NjY2MTQ6MTA yMTgzNjE5OTc5NzU3OTg/> (acceso: mayo, 2022).

mundo de la imagen en movimiento, por lo que los intercambios creativos entre grafiti y cine de animación no se han hecho esperar.

### 3.2. Intercambios entre el grafiti y el cine de animación

En este paso de la “animación mural” a “grafiti animado”, alcanzando un verdadero intercambio temático y procedimental entre la intervención urbana y la producción de cine animado, el grafitero Blu ha jugado un papel esencial, sirviendo de bisagra entre el mundo del grafiti en movimiento, y la animación realizada a partir del arte urbano. Los siguientes párrafos destacarán el trabajo de artistas animadores que han interconectado el mundo del grafiti con el de la animación fílmica. Primeramente, se atenderá a los cortometrajes animados de Blu, generados directamente mediante pintura mural modificada. En segundo lugar, se profundizará en la filmografía de la animadora valenciana Silvia Carpizo, que ha explorado en sus cortometrajes las posibilidades narrativas de los murales de Escif y de la East Side Gallery (Berlín). En tercer lugar, se presentará el interesante experimento de Mario Rulloni y Juan Pablo Zaramella, de animar la ciudad de Buenos Aires mediante una serie de estarcidos.



Fig. 21. Fotograma de *Muto*, por Blu (2008). Fuente: [https://dreamers.es/destacados/848\\_13%c2%ba\\_EDICION\\_DE\\_ANIMAC\\_LA\\_MUESTRA\\_DE\\_ANIMACION\\_DE\\_CATALUNA\\_SEGUNDA\\_PARTE.html](https://dreamers.es/destacados/848_13%c2%ba_EDICION_DE_ANIMAC_LA_MUESTRA_DE_ANIMACION_DE_CATALUNA_SEGUNDA_PARTE.html) (acceso: julio, 2022).

#### 3.2.1. Las animaciones murales de Blu

El italiano Blu (activo desde 1999) introdujo el grafiti animado en el circuito del cortometraje al realizar la mencionada *Muto*, que era subida por el propio Blu a su canal de Vimeo el 9 de mayo de 2008 bajo esta descripción: “an ambiguous animation painted on public walls”.<sup>15</sup> Realizada

<sup>15</sup> “Una animación ambigua pintada sobre paredes públicas.” (Trad. a.).

entre Buenos Aires y Baden (Suiza), producida por Mercurio Film y con música y ambiente sonoro de Andrea Martignoni, la película presenta el trayecto de un personaje polimórfico y mutágeno que va atravesando diversos edificios, saltando del interior al exterior de los mismos, mientras la cámara lo sigue registrando notables alteraciones de posición y de iluminación de fotograma a fotograma —especialmente por cuanto la fuente lumínica es exclusivamente natural—. El personaje simula emerger de la propia pared, desplazando un ladrillo —en realidad un dibujo—, lo que provoca la salida al mundo de un ser sin cabeza que se desplaza con seis brazos. A continuación se enumeran las señas de identidad que se desprenden de esta forma de animación:

- La realización de cada dibujo correlativo, con un sólido contorno negro y relleno blanco, implica tener que repintar sobre la estela de contornos que han dejado los dibujos anteriores, lo que genera un lenguaje visual característico, comparable al de algunas técnicas de animación directa bajo cámara como el dibujo al pastel sobre papel, o la animación de rascado sobre escayola pintada —por ejemplo, las animaciones dibujadas a carboncillo de William Kentdridge.
- El timing es limitado, realizándose la animación a dosis (12 dibujos por segundo) o incluso a treses (8 dibujos por segundo), lo que crea una sensación de movimiento poco fluida e imperfecta, pero estilísticamente adecuada. La cámara también se mueve a cada dibujo, causando una impresión de inestabilidad.
- La animación introduce al espectador en un espacio tridimensional, con cambios de ángulo que se producen cuando el personaje pasa a desplazarse sobre el suelo, atraviesa ventanas, etc. Los personajes dibujados también pueden interactuar llamativamente con el mundo real, volcando objetos a su paso, o como cuando el personaje come hojas de papel que atrapa con su lengua.
- Tratándose de una animación que se genera en plena calle, ésta contiene “errores” como la fotografía accidental de viandantes que, sin embargo, se incorporan como un elemento más del proceso. Igual sucede con las calles donde aparecen coches en movimiento, que “se animan” a una velocidad independiente de la de los personajes dibujados.
- Los cambios de encuadre en profundidad están pensados de acuerdo a necesidades de producción, que terminan generando cambios semánticos: para solucionar el problema de tener que interrumpir la grabación de una animación que precisamente describe una transformación continua, la cámara hace zoom para encuadrar un detalle del dibujo y, a continuación, vuelve a abrirse campo para descubrir que el personaje ha cambiado de espacio físico, correspondiendo esta nueva escena a una nueva sesión de grabación.
- En la banda sonora prevalece la creación de un paisaje sonoro sobre la de un mero tema musical de fondo. Las acciones de los personajes vienen resaltadas por la introducción de originales e inesperados sonidos de objetos, en una versión renovada de lo que tradicionalmente se conoce como “Mickey Mousing”.
- Y, por supuesto, siguiendo las reglas del grafiti, los dibujos, que son de tipo figurativo, a veces cubren otros grafitis preexistentes en las paredes, hasta borrarlos por completo.

La sensación general que produce el film es el de un mundo en perpetuo proceso de génesis y autofagocitación, poblado por seres deshumanizados, primarios en sus reacciones, despersonalizados, como si su destino estuviera dictado por un dios indiferente y caníbal. Esta

impresión viene reforzada por el propio proceso de construcción y destrucción de las imágenes, así como por una percepción del tiempo real —que se puede apreciar en la evolución de las sombras de los edificios— que está desconectado del tiempo animado. Tal como sugiere Andy Joule (2011: 57),

la diferencia fundamental entre el lapso de tiempo y el stop-motion es que el primero es un proceso de pura observación donde no se interviene en el medio, frente a la animación stop-motion, que implica intervenir en el medio.

Sin embargo, en el cortometraje de Blu, la paradoja deviene de estar presenciando simultáneamente los dos tipos de temporalidad, lo que produce una disonancia cognitiva que finalmente genera un sentimiento de alienación en el espectador.

En su cortometraje posterior, *Big Bang Big Boom* (2010), se produce una mayor experimentación con el entorno y otros objetos que se incorporan a la animación: por ejemplo, si un personaje “entra” dentro de un envoltorio de plástico, lo que pasa a animarse es ese envoltorio, siguiendo el procedimiento de la animación stop-motion de objetos. Asimismo, si pasan de una superficie a otra, también puede producirse un cambio en la técnica del dibujo, como cuando los cangrejos saltan de la pared al suelo de arena, y entonces dejan de ser dibujos de línea negra para pasar a ser contorneados con un palillo sobre la propia arena. La intención de varias escenas es más próxima a la instalación y la intervención en el entorno, llegando a pintar de color largas cañerías y estructuras que forman parte de puentes. El sonido está más pensado para resaltar las cualidades realistas de lo que se quiere animar: por ejemplo, se escucha ruido de agua cuando se pinta una pared de azul para sugerir que se está llenando de agua —recurso muy frecuente en la animación stop-motion con objetos, como las que realizan Jan Švankmajer o PES—. Asimismo, la idea de “Morfing” del arte urbano está presente, haciendo que la aparición de personajes venga sugerida por las características del propio entorno: por ejemplo, hacer que un gran dinosaurio con la boca abierta aparezca desde el marco de una ventana.

Hasta la fecha, Blu es el único artista urbano que ha producido cortometrajes enteros con esta técnica, alcanzando un gran impacto de audiencia. Su singularidad radica en que el dibujo mural genera la animación, y a la vez, en cada entorno donde se ha intervenido, queda un mural como producto de la animación, produciéndose una verdadera simbiosis entre ambas artes.

Por añadidura, el estilo de Blu ha impactado más allá del mundo del postgrafiti o el de la animación independiente —virtualmente pertenece a ambos—, ya que también ha sido recogido como influencia por algunos sectores de la animación comercial y la publicidad. Es de señalar el vídeo musical *Faith* (Universal Studios, 2016), para la canción interpretada por Stevie Wonder y Ariana Grande y que aparece en el largometraje animado *¡Canta! (Sing)*, (Garth Jennings, Christophe Lourdelet, 2016), en el que presentan a los personajes del filme —que es de animación 3D— convertidos en grafitis animados, desplazándose sobre los muros callejeros al paso de Ariana Grande, e imitando con precisión ese lenguaje constructivo / destructivo característico de Blu —a pesar de que se trata de una simulación digital—. Todo un homenaje al hip hop que representa esta canción.

En la última década, Blu ha seguido experimentando con diversos procedimientos para transmitir audiovisualmente sus creaciones. Este mismo año ha realizado en Valencia la animación *Loop Sensemurs* (2022), realizando una intervención sobre un edificio abandonado

del barrio de Nazaret: en esta ocasión, en vez de emplear animación stop-motion, ha pintado previamente todas las imágenes de la animación, que conforman un bucle, y después ha fotografiado por separado cada sector del mural, quedando éste como evidencia del proceso de animación. Esta animación de claro mensaje ecologista se ha realizado dentro del proyecto Sensemurs, convocado por Escif, que ha reunido por segunda vez en Valencia a varios muralistas para apoyar el movimiento vecinal contra la expansión del puerto de la ciudad en una zona tradicional de huerta.



Fig. 22. Mural original de Blu para la creación de *Loop Sensemurs* (2022), Valencia, barrio de Nazaret. Fuente: [https://urbanario.es/blu-otra-vuelta-de-tuerca-en-las-animaciones-sobre-muro/?fbclid=IwAR2d\\_w1u2pYQUEYOHu-Ehkq-hMciSjQrskbUA94mORfs07qqHJdeEPN5Zsl](https://urbanario.es/blu-otra-vuelta-de-tuerca-en-las-animaciones-sobre-muro/?fbclid=IwAR2d_w1u2pYQUEYOHu-Ehkq-hMciSjQrskbUA94mORfs07qqHJdeEPN5Zsl) (acceso: julio, 2022).

### 3.2.2. La animación 2D como interpretación del muralismo: Silvia Carpizo

Existe otra aproximación desde la animación al grafiti, y es la que se realiza mediante animación 2D —dibujada por ordenador— a partir de un mural dado. Como se decía anteriormente, los murales del postgraffiti narrativo se articulan de un modo comparable al de una pintura tradicional, pudiendo contener personajes y escenario, figura y fondo. A partir de este análisis, es posible establecer qué elementos de una pintura existente son susceptibles de ser interpretados en movimiento.

La valenciana Silvia Carpizo (n. 1983) es Licenciada en Historia del Arte y Máster de Animación por la UPV. Su carrera como animadora, aún breve pero fascinante, se ha centrado en el arte urbano como expresión de los sentimientos y deseos más genuinos del ser humano. Empleando animación 2D y “paperless”, su cortometraje de Máster, *Alienation* (2013), rendía homenaje a Escif, dotando de movimiento los murales que el artista había dejado en Valencia y alrededores, entre 2008 y 2010. Realizado con permiso del reconocido artista, a partir de fotografías tomadas en la calle, el cortometraje se desenvuelve como una sucesión de escenas, aparentemente sin relación entre sí, pero conectadas por la idea del tránsito, de desplazarse de un sitio a otro, de penetrar por puertas y ventanas, de ascender o de descender. De alguna manera, la estructura zigzagueante de la película recuerda estas palabras del propio Escif (2010: 97):



La calle es un espacio desordenado, aparentemente caótico, en constante ebullición. [...] La calle es un proceso libre, imprevisible, nebuloso, oscuro y salvaje, pero dulce; un lugar invisible, que aparece y desaparece y que no puede ser definido porque no tiene reglas, ni parámetros, ni coordenadas.

Cada escena de *Alienation* no solo recoge los murales que se interpretan, sino también parte de la calle, el cielo, los postes de electricidad o, en general, el entorno urbano en que se ubican, conviviendo los dos lenguajes: el fotográfico y el dibujado (la animación). Las escenas se suceden al ritmo de la música electrónica de Carlos González, disonante, repetitiva, y con ritmos que recuerdan al efecto “scrapping” de los DJ. Los seres que habitan las paredes de Escif aparecen despersonalizados, simplificados morfológicamente, a veces con cabezas que emergen directamente de los hombros y pico de pájaro. Realizan actividades sin sentido, como hacer cola para lanzarse por un túnel subterráneo. Viven atrapados en un bucle donde la presión de grupo es más fuerte que su voluntad —como en la escena de los idólatras—. El cortometraje termina evocando las palabras de Escif a propósito de su exposición *Contra la pared* en el establecimiento Montana Gallery de Barcelona (2010): “Derrumbar las murallas de las ciudades, pero, sobre todo las que delimitan el interior de nuestras cabezas, de nuestras ilusiones...”

*Alienation* fue un prometedor acercamiento a la estética del grafiti, pero *The Neverending Wall* (2017) supuso un importantísimo salto cualitativo en la consecución de este objetivo. Producido gracias a varias ayudas cinematográficas, y con la imprescindible colaboración de la East Side Gallery de Berlín —la galería de arte a cielo abierto más grande del mundo—, *The Neverending Wall* es un alegato contra la violencia que generan todos los muros, físicos o mentales.



Fig. 23. Fotograma de *The Neverending Wall*, de Silvia Carpizo (2017). Fuente:

[https://www.youtube.com/watch?v=ovYpoi0taCc&ab\\_channel=ABANOPRODUCCI%C3%93NS](https://www.youtube.com/watch?v=ovYpoi0taCc&ab_channel=ABANOPRODUCCI%C3%93NS) (acceso: julio, 2022).

El proyecto pictórico de la East Side Gallery, del que parte este cortometraje, se inició a principios de 1990, justo después de la caída del Muro. Pero el tiempo no pasa en balde, y menos para el arte urbano: como comenta su realizadora, la idea de este cortometraje surgió al escuchar la noticia de cómo los berlineses se manifestaban contra el derrumbe del último tramo del Muro aún en pie, el correspondiente a la East Side Gallery (Carpizo, Moo, 2017: 80). Tras

concebir el proyecto, la directora pensó nuevamente en darle una estructura episódica, compuesta de escenas, pero esta vez habría un protagonista claro que representaría a la Humanidad: Seele, un personaje universal, ni masculino ni femenino, pero capaz de recoger nuestras emociones ante un acontecimiento traumático. Con un diseño inspirado en el Expresionismo alemán —como el arte de Kirchner, Steger o Max Pechstein—, este personaje proporcionaba un argumento narrativo, con principio, nudo y desenlace.

Tal como señalan Silvia Carpizo y José Moo —encargado de la edición final—, el principal reto consistió en animar los grafitis y mantenerse fiel a la obra original del artista (ibídem, p. 82), para lo que hubo que separar digitalmente todos los elementos que más tarde se animarían en 2D —usando Photoshop— o en postproducción. Para ello, en la mayoría de las pinturas se tuvieron que desglosar todos sus componentes, ardua tarea que duró varios meses. Este cometido se realizó sobre fotografías facilitadas por la East Side Gallery, una serie de panorámicas que se tomaron en 2009, justo después de la primera vez que se restauraron los murales.

Dado que *The Neverending Wall* reinterpreta estos murales con arte enteramente digital, la composición digital de la animación fue particularmente compleja. Por un lado, al separar los personajes del grafiti original se creaba un vacío en la imagen, por lo que en cada pintura había que reproducir ese fragmento del fondo —normalmente clonando los mismos elementos de la pintura—, aunque en casos extremos, donde había que rehacer prácticamente todo el fondo, el departamento de Arte lograba un acabado semejante al del estilo del grafiti, empleando pinceles digitales y paletas de colores que se acercaran a la pintura original. Por otro lado, al separar todos los elementos de cada mural para animarlos por separado, fue necesario tratar digitalmente el borde que se creaba en estas nuevas capas, para que tuviera una correcta integración sobre la pintura del fondo (idem).

Explican Carpizo y Moo: “Intentamos que cada mural se viera por completo, aunque las mismas fotografías nos ponían límites. Ellas y su tamaño también dictaron cuán cerca podíamos estar, y por lo tanto los tipos de planos que usaríamos” (ibídem, p. 86). Este aspecto es interesante, porque, en vez de crear un hándicap, la mayor o menor resolución de las fotografías orientó la elección del punto de vista de la narración.

Por último, fue particularmente importante la colaboración del fotógrafo Juan Luis Viciano, que extrajo las texturas del muro de hormigón de todas las fotografías para que encajaran con la imagen generada en postproducción. De esta manera se pudo colocar sobre la imagen animada una textura para darle sombras y los huecos propios de la pared, y otra que generase los típicos brillos de la pintura en aerosol (idem).

El resultado final tuvo gran impacto en festivales, y una gran proyección internacional: la película daba vida a nada menos que 102 murales, en un metraje que se extendía durante 12 minutos. La calidad del resultado se debió a la colaboración de varios profesionales —dirección de arte, animación, composición digital y retoque fotográfico— que supieron trasladar el aspecto del grafiti a la pantalla de cine, con el requerimiento extra de calidad visual que ello implica.

Silvia Carpizo ha demostrado su talento al utilizar pinturas ya existentes y transformarlas por medio de la animación en historias conceptuales, de interés social y humano; pero, sobre todo, recordándonos que animar un grafiti no es simplemente mover sus personajes, sino darles *alma*.

### 3.2.3. La ciudad animada según Rulloni y Zaramella

En este párrafo se atenderá a un interesante cortometraje animado, *Stencil Tango* (2011), una producción que inicialmente se publicó en redes dividida en dos piezas independientes, *Stencil Tango* nº 1 y *Stencil Tango* nº 2.

Juan Pablo Zaramella (n. 1972) es un prolífico animador argentino que ha trabajado con muchas técnicas, aunque se ha decantado principalmente por el stop-motion y también ha realizado excelentes producciones empleando la técnica de la pixiliación, fotografiando a actores, o a sí mismo, en vivo y en entornos reales.

En 2010, por invitación del festival de Annecy, creó con pixiliación una pequeña cortinilla en la que se animaba a sí mismo cruzando las calles de la ciudad francesa. Eligió esta técnica porque debía resolver la pieza en menos de tres horas, antes de su proyección en la gala de clausura.

A partir de esta experiencia, Zaramella perfecciona su práctica y en 2011 realizó con pixiliación su conocido filme *Luminaris* (2011), que entró en el Libro Guinness de los Récords al ser el cortometraje ganador del mayor número de premios en la Historia. Verdadero homenaje a la capital argentina, en *Luminaris* la luz obtiene un papel protagonista, dado que se convierte en el motor que mueve al personaje principal, tanto literalmente —como cuando se levanta de la cama y la luz que entra por la ventana lo “arrastra” hacia la puerta de salida— como a nivel argumental, dado que el personaje busca producir una bombilla gigante con la que, a modo de globo aerostático, poder escapar de su rutina diaria. La mayor dificultad en la producción de *Luminaris*, que se extendió durante casi un año, radicó precisamente en la necesidad de controlar con precisión la iluminación natural, dado que la mayor parte del metraje se obtuvo en la propia calle.

Simultáneamente, Zaramella se lanzó junto con Mario Rulloni, productor de la anterior, a realizar otra película donde se “animaba” la ciudad de Buenos Aires: *Stencil Tango*.<sup>16</sup> La premisa es sencilla: una pareja de bailarines de tango, pintados con aerosol utilizando la técnica del estarcido, danzan sobre los muros de la ciudad de Buenos Aires. Para realizar la animación, se grabó sobre un fondo blanco a una pareja de bailarines vestida de negro; a partir de la grabación, se extrajeron los fotogramas como cuando se realiza una animación con rotoscopia: el resultado fue una serie de imágenes de alto contraste, que se podían interpretar fácilmente con la estética monocromática del estarcido. De esta manera se creó una serie de plantillas perforadas para poder pintar con spray los fotogramas sucesivos de la animación.

*Stencil Tango* es una pieza sencilla y muy bella, con una perfecta sincronización entre la animación y la música —en este caso, el tema *El esquinazo* de Roberto Firpo (1937)—. El movimiento se aprecia con tanta naturalidad que el espectador no se da cuenta en ningún momento de que la mayor parte de la película se realizó con trucaje digital. Por un lado, se grabaron los fotogramas del fondo, la ciudad animada, con sus pequeñas variaciones de luz, las sombras de las hojas de los árboles, el paso de las nubes, etc., e incluso algunos escenarios de interior con poéticos cambios de luz y sombra que recuerdan a ciertas escenas de *Tren de sombras* (José Luis Guerín, 1997). Por otro lado, se fotografiaron sobre un muro neutro las pinturas de estarcido que componen la animación de los bailarines, pero se compusieron digitalmente sobre estos fondos urbanos, dado que habría sido materialmente imposible grabarlos en localización al estilo de Blu, sin dejar tras de sí un rastro de pintura. Solo unas

---

<sup>16</sup> Puede verse el making of de la pieza en el siguiente enlace: [https://www.youtube.com/watch?v=rXg8Hkzt1BE&ab\\_channel=MarioRulloni](https://www.youtube.com/watch?v=rXg8Hkzt1BE&ab_channel=MarioRulloni) (acceso: mayo, 2022).

escenas se grabaron ocasionalmente con los estarcidos in situ, pintando los fotogramas correlativamente sobre los muros o el suelo de la calle.

La animación de los bailarines está lejos de ser repetitiva: se agachan para adaptarse a los espacios angostos, saltan para evitar obstáculos, e incluso simulan interactuar varias veces con el entorno, como cuando saltan fuera de una boca de buzón, o son absorbidos por un ventilador que los convierte en una goteante mancha de tinta. *Stencil Tango* se desarrolla como cuatro segmentaciones correlativas, siempre con el mismo tema musical: la primera parte nos presenta el artificio, centrando la atención en la animación de los bailarines sobre los muros de las calles y, también, presentando las propias plantillas que han servido para dibujarlos, fotografiadas en esos mismos entornos, dejando la luz pasar para dejar su dibujo en negativo. El segundo segmento, el más ambicioso, lleva a los bailarines sobre las paredes a medio derrumbar de casas abandonadas: sobre estas ruinas se intuye dónde hubo una sala de estar o una escalera, y los bailarines atraviesan estos espacios, pasando de unas paredes a otras. El tercer segmento se desarrolla sobre una única pared donde los bailarines se encuentran con otros estarcidos que representan temas y personajes famosos de la cultura argentina, como Ernesto “Che” Guevara, Carlos Gardel o Maradona, con quienes interactúan. En el cuarto fragmento los bailarines visitan una zona portuaria, con casetas de vibrantes colores, recorriendo sus paredes de madera, sus escalones, e incluso subiendo a las farolas y girando en torno a las tapas de alcantarilla, evocando los primitivos juguetes precinematográficos.



Fig. 24. Fotograma de *Stencil Tango* (Mario Rulloni, Juan Pablo Zaramella, 2010). Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=tyuqXDOZuis&ab\\_channel=MarioRulloni](https://www.youtube.com/watch?v=tyuqXDOZuis&ab_channel=MarioRulloni) (acceso: julio, 2022).

*Stencil Tango* tiene esa estructura divisible en cuatro segmentos porque originalmente sirvió como separador de las historias contenidas en el largometraje de animación colectivo *Ánima Buenos Aires* (2011), dirigida por M<sup>a</sup> Verónica Martínez y coescrita por el propio Rulloni, aunque *Stencil Tango* ha llegado a ser conocida como una obra autónoma, en su formato de cortometraje, tal como ha sido difundido desde 2018.

### 3.3. EL coleccionismo fotográfico como medio para animar el arte urbano

Tanto en las animaciones de Blu como en las interpretaciones animadas de murales por parte de Silvia Carpizo, la fotografía juega un papel esencial. En las animaciones directas de Blu, como parte del proceso de una animación stop-motion; en las de Silvia Carpizo, como origen y referente de la forma plástica que debe presentar el resultado; en las de Zaramella y Rulloni, para crear la ilusión de la presencia física de la animación en la ciudad.

En el caso de *Esfinge urbana*, la fotografía es el medio para constituir una colección, una suerte de tesoro visual para ordenar contenidos y generar categorías temáticas.

La repetición también juega un papel clave, ya que se trataba de reunir cuantas más fotografías posibles de un mismo motivo, ya fuera temático (por ejemplo, ojos, rostros) o icónico (repeticiones del mismo diseño). En este sentido, la recopilación de piezas múltiples, tendentes a presentarse siempre iguales o con pocas variaciones de diseño, como stickers, paste-up o estarcidos, resultaban idóneas para la creación de animaciones que jugaran con la tensión entre lo inerte y el movimiento, incluso sugiriendo conexiones mágicas, como en las animaciones primitivas de Segundo de Chomón.

En este párrafo se abordará el coleccionismo fotográfico como principio creativo con el que se han animado las piezas que aparecen en el cortometraje *Esfinge urbana*, a partir del ejemplo de dos animadores experimentales: Paul Bush y Gil Alkabetz.

#### 3.3.1. Paul Bush

La serialidad de determinadas piezas del arte urbano sugería la posibilidad de realizar animaciones en la línea de las obras de stop-motion del británico Paul Bush (n. 1956), como *Furniture Poetry* (1999) o *While Darwin Sleeps* (2004), donde un flujo de objetos animados con la técnica de la sustitución<sup>17</sup> —por lo que solo aparecen en plano durante uno o dos fotogramas— sugieren la impresión de que se trata de un único elemento.

En los filmes de Bush, la presentación excéntrica de los objetos obedece a una búsqueda formal para expresar una idea paradójica. Por ello, sus cortometrajes ilustran muy oportunamente cómo la animación establece una relación privilegiada con lo no-humano y con los objetos; y por ello, como opina Cholodenko (1991: 31-32), la animación no puede teorizarse sin teorizar también la vida de los objetos que aparecen reanimados.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> La técnica de la sustitución es muy usual en las producciones de stop-motion, empleándose cada vez que un personaje debe cambiar drásticamente de tamaño o de apariencia, o cuando se debe animar una sincronización labial (se sustituyen bocas modeladas previamente, en vez de modificar la boca de una marioneta fotograma a fotograma). Ladislav Strewicz y George Pal fueron los pioneros de este procedimiento.

<sup>18</sup> “animation has a privileged relation with not only the child but the nonhuman and the object. And this is to suggest that animation cannot be theorized without theorizing the life of objects (the nonhuman can be included in this category) and vice versa.” (trad. a.).



Fig. 25. Fotograma de *The Five Minutes Museum* (Paul Bush, 2015). Fuente: <https://vimeo.com/136519596> (acceso: julio, 2022).

Por ejemplo, la idea que subyace en *Furniture Poetry* es, ¿cómo se puede demostrar que una mesa o un objeto cualquiera no se desvanece o cambia de forma tan pronto le damos la espalda? El cineasta contribuye a este debate filosófico sustituyendo entre sí toda una serie de mesas, sillas, jarros, frutas y todo lo que puede encontrarse en una casa, haciendo que aparezcan y se desvanezcan en apenas unos pocos fotogramas, dotando a los objetos de una vida inesperada. A partir de este experimento, Paul Bush implementó la fórmula en otros filmes cuya producción implicó visitar —y fotografiar— extensas colecciones de objetos, como un museo de Historia Natural en *While Darwin Sleeps*, museos de Arte e Historia tan reputados como el Victoria And Albert Museum y el Museo Británico para recopilar las imágenes de *The Five Minutes Museum* (2015), o incluso dos extensas colecciones de motocicletas para el melancólico filme *Ride* (2018).

*The Five Minutes Museum* fue una importante referencia no solo por la sugerencia de crear una continuidad visual entre una colección de objetos cuya forma evoluciona, sino también y especialmente por la posibilidad de buscar continuidad entre representaciones diferentes pero con una semejanza formal o estilística significativa, como por ejemplo, cuando se presentan escenas de mitología griega fotografiadas sobre una multiplicidad de antiguas ánforas, encontrando momentos de “raccord” de continuidad entre diferentes dibujos de sátiros tocando la flauta, o sugiriendo la danza de una mujer a partir de varias poses que pueden interpretarse como “dibujos clave” de la animación.

### 3.3.2. Gil Alkabetz

El animador israelí Gil Alkabetz (1957-2022) ha pasado décadas produciendo animaciones a partir de condiciones especiales o restricciones formales, que él consideraba como un medio deliberado de estimular la creatividad. Para Alkabetz (2013: 77),

Estas limitaciones ayudan a definir el universo animado y sus fronteras y, por lo tanto, muchas veces permiten una mayor libertad creativa de la que habría sin ellas. A menudo, cuanto más estrictas son las limitaciones, más libertad creativa permiten.

Con este propósito, Alkabetz comenzó a vislumbrar la idea de realizar cortometrajes de animación que no presentaba como “a short film” sino como “a picture”: tal es el caso de *Travel to China* (2002), un breve cortometraje de dos minutos y medio de duración, desarrollado íntegramente a partir de una sola ilustración. Esta representa una habitación de un domicilio corriente, habitado por seis personajes: un bebé, un niño, un joven, un adulto, un anciano y una tortuga (con rostro humano) de pie en una pecera. En realidad, las seis figuras representan fases

de un mismo personaje, sus sucesivas edades: de esta manera, la cámara puede efectuar una serie de encuadres sucesivos sobre las figuras, cuyas poses encajan entre sí, de forma que se les puede ver saltando, corriendo, o incluso envejeciendo, dependiendo de cuán cercano sea el encuadre y qué detalle del cuerpo esté recogiendo. De esta manera, Alkabetz sugeriría la contradicción de una vida estática, pero atravesada por el deseo de viajar que alberga el personaje, y que, como el movimiento animado, solo puede realizarse como una ilusión: en su imaginación.

Esta ingeniosa técnica de animación la repetiría en su cortometraje *The Da Vinci Time Code* (2009), para el cual ni siquiera tuvo que crear una imagen a propósito, sino que recurrió al famoso mural *La última Cena* de Leonardo Da Vinci (s. XV). En poco menos de 3 minutos, el animador descubre movimientos secretos que nacen de la combinación de formas y ritmos visuales que se repiten entre elementos similares, como las cabezas de los apóstoles (que asienten con la cabeza, o miran de un lado a otro), sus manos con diferentes gestos, sus pies bajo del mantel, las ventanas abiertas del fondo, o las viandas de la mesa. Así, los personajes del cuadro parecen comer, caminar, o debatir hasta la extenuación, hasta que finalmente Cristo impone orden, chistando con el dedo de Santo Tomás. Gil Alkabetz demostró así hasta qué punto la animación puede ayudar a redescubrir una obra de arte clásico.

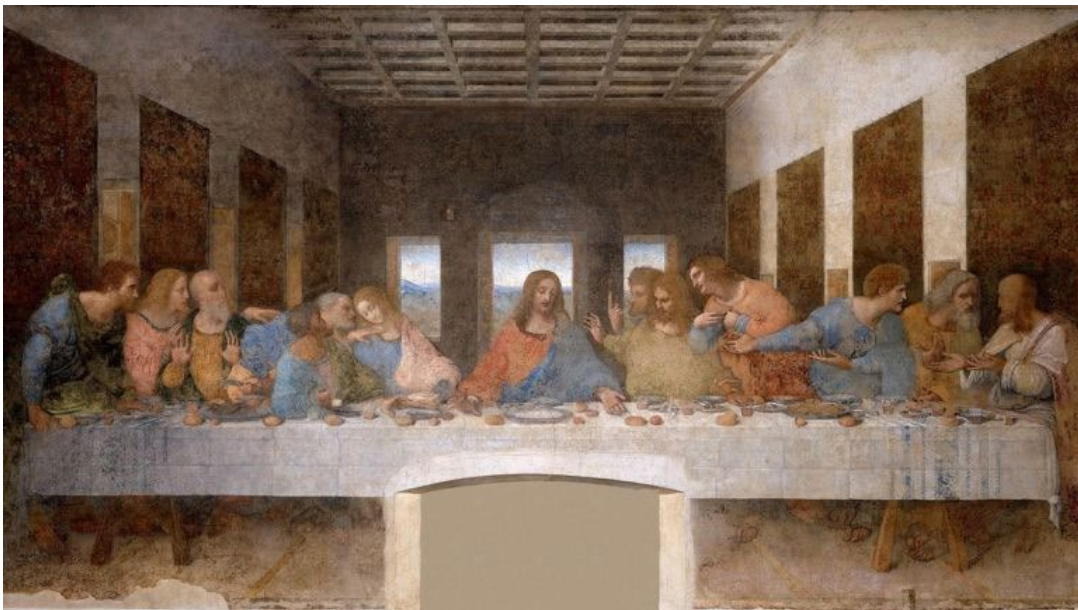


Fig. 26. *La última cena* de Leonardo Da Vinci, tema central de *The Da Vinci Time Code* (Gil Alkabetz, 2009). Fuente: <https://www.culturagenial.com/es/cuadro-la-ultima-cena-de-leonardo-da-vinci/> (acceso: julio, 2022).

\* \* \*

A partir de estos referentes, recopilar en la calle el mayor número de piezas fue fundamental para la animación de *Esfinge urbana*, con el objetivo de crear pequeñas escenas con los que explorar las posibilidades del cambio y del movimiento.

Sería controvertido, sin embargo, terminar un párrafo que hace referencia conjunta al coleccionismo y la animación sin hacer referencia a Jan Švankmajer (n. 1934) y sus gabinetes de curiosidades, que tantos filmes le han inspirado como la taxonómica (e irónica) *Historia Naturae*:

*Suita* (1967), o *El osario* (Kostnice, 1970). *Esfinge urbana* termina siendo muy semejante a ellas, por cuanto la presentación de las sucesivas obras no sigue una categorización objetiva, sino más bien estética e incluso sentimental, como en las colecciones de los Wunderkammern.

La aportación esencial de la animación al arte urbano es hacer visible lo que es invisible al ojo: dotar de vida a una imagen, un objeto que, paradójicamente, permanece estático, pero que en su forma animada se transforma en lo que es imposible de percibir con el ojo desnudo. Como el viejo arte de la Anamorfosis, la animación *reanima* el arte urbano, porque lo dota de vida al mostrarlo desde un ángulo diferente, lateral, artificioso e inesperado.



## 4. Proceso de producción de *Esfinge urbana*

El ojo que tú ves no es ojo porque tú lo veas; es ojo porque él te ve.

Antonio Machado, *Campos de Castilla*, "Proverbios y Cantares I" (1917).

La cita del encabezado es la que podemos leer en los primeros segundos de *Esfinge urbana*: una alusión al acto de mirar, de ser visto, tan central en la cultura contemporánea, y que también caracteriza al mundo del arte urbano, evocando la voluntad del "getting up", del ser vistos a través del *bombardeo* con todo tipo de piezas para estar presentes en el imaginario urbano.

En los primeros momentos del proyecto se llegó a la conclusión de que el cortometraje debía ser una reflexión sobre el acto del mirar —y muy en concreto, de mirar la calle—. Las piezas de arte urbano serían esas esfinges silenciosas que vigilan desde la calle, que te miran interrogando, que causan una impresión en el viandante; las efímeras habitantes de los muros.

Esta sección de la memoria presenta el proceso de producción del cortometraje, desde su concepción inicial hasta el establecimiento en firme del proyecto, profundizando en las fases de animación, edición y sonorización; finalmente, se atenderá a las impresiones que causó el cortometraje una vez terminado, abordando su recepción crítica.

### 4.1. Todo comienza con un paseo

A diferencia de Madrid o Barcelona, Valencia es una ciudad grande y pequeña al mismo tiempo, que se puede explorar a pie. Esto es especialmente importante para mí, ya que no tengo coche ni permiso de conducir. Las piezas de arte urbano se pueden encontrar en todas partes en Valencia, pero aparecen con mayor frecuencia y duran más en el centro antiguo, los barrios universitarios, y los distritos que comienzan a padecer gentrificación, como Russafa, El Carmen, la calle San Vicente, Patraix, etc. La presencia del arte callejero también proporciona una idea de los efectos económicos de la pasada "burbuja inmobiliaria", puesto que es más masiva en los lugares semiabandonados.

Por otro lado, la gente suele estar demasiado ocupada o distraída por los escaparates para prestar atención al arte urbano. Muchas de estas piezas son muy pequeñas y solo se pueden encontrar en lugares como la parte trasera de los semáforos, cajas de electricidad o en las fachadas de las casas en ruinas. Cuando comencé a tomar estas fotografías, las personas que pasaban solían mirarme con extrañeza, y solo entonces se daban cuenta de la presencia de esas caras pintadas o pegadas en las paredes.

En todo momento se respetó la integridad física de estas piezas de arte urbano, sin intervenirlas: las imágenes simplemente se fotografiaron tal y como se encontraban, frecuentemente mostrando las huellas del paso del tiempo, como los sucesivos arranques del papel o el desconchado de las pinturas, que aportan a estas obras un añadido poético. Su nivel de degradación solía dar una pista de cuánto tiempo hacía que fueron pegadas, e incluso permitía

trazar un mapa físico que se correspondería con el “hábitat”, por así decirlo, de cada artista cuyos pasos seguíamos.

Buscar grafitis deambulando por la ciudad, capturando las imágenes con el móvil, recordaba a veces a un juego de realidad aumentada, aunque esta realidad, la del arte urbano, solo adquiriría el movimiento mediante la edición digital. Con este material de partida, y a medida que avanzaba la recopilación de fotografías, en octubre de 2018 comencé a editar diferentes grupos de imágenes para lograr efectos de movimiento y tantear las posibilidades de aquel archivo gráfico para crear un cortometraje, dando como resultado un pequeño montaje de 30 segundos, combinado con un tema musical provisional, que compartí en redes sociales con buen resultado.

*Esfinge urbana* no partió del proceso habitual de escribir un guion o dibujar un storyboard, ya que era un proyecto experimental, vinculado al descubrimiento de nuevas posibilidades en las calles. Al comenzar el montaje de prueba, que se llevó en paralelo al proceso de animación, solo contaba con dos ideas previas: los paste-up del artista Chikitín —que en aquel momento eran los que se encontraban en mayor abundancia— jugarían un papel central en la estructura de la película, combinándolos con otros personajes y motivos visuales; y que el cortometraje necesitaría una partitura musical muy rítmica, que se pudiera combinar fácilmente con la avalancha de imágenes en movimiento, del mismo modo que actúa el sonido en los filmes de Paul Bush.



Fig. 27. Primer encuentro de la realizadora con Chikitín, Valencia, noviembre de 2018. Fotografía: Enrique Millán.

## 4.2. El proyecto

En noviembre de 2018, bajo el título provisional *Street Art is Watching You*, se empezó a planificar la producción del cortometraje. Para alcanzar cierta entidad, debía tener una duración entre 3 y 7 minutos, y estaría pensado para su proyección cinematográfica, con un formato de pantalla tamaño 2K (2048x1080 ppp). Sería una producción de tipo experimental, no narrativa, y cabía la posibilidad de combinar diversos lenguajes—no solo el de la animación con fotografías, sino también dibujada e incluso producida in situ, siguiendo los referentes citados sobre

animación de grafitis. Pero no había una decisión clara sobre la estructura del cortometraje: en aquel momento lo que se valoraba principalmente era la posibilidad de componer un conjunto de varias piezas audiovisuales, al igual que en mi anterior cortometraje, *Impromptu* (2017).

A la hora de afrontar un proyecto de animación hay que tener en cuenta los recursos disponibles, el calendario de producción y el plan de financiación. Un proyecto de animación puede ser tan costoso o tan asequible como uno quiera; la diferencia estriba en la cantidad de trabajo que se puede delegar en el equipo, su tamaño, y la premura de tiempo. Por esta razón, proyectos comerciales como anuncios televisivos, a pesar de su breve duración, pueden ser gravosos porque se demandan con poco margen de actuación y hace falta implicar un equipo. Contrariamente, muchos cortometrajistas pueden afrontar sus producciones sin presiones de tiempo, incluso compaginándolas durante años con otros trabajos, lo que les permite responsabilizarse de la mayor parte de las funciones y solo requieren ayuda para aspectos musicales y técnicos; en ocasiones, si se han conseguido ayudas para la producción, el margen para realizar la entrega del filme se ajustará a lo que establezcan las convocatorias.

En este párrafo se explicará el desarrollo de un proyecto que fue, en gran medida, improvisado, aunque se realizó bajo los parámetros de un marco de producción estandarizado, cumpliendo con las prerrogativas de la convocatoria pública de Ayudas a la Producción Audiovisual del IVC 2019.

#### 4.2.1. Búsqueda de financiación

Las fuentes de financiación que se consideraron fueron dos:

- Las Becas Multiverso 2018 para la Creación de Videoarte, convocadas por el BBVA, que otorgaban 10 becas de 30.000 euros por proyecto becado.
- Las Ayudas a la Producción Audiovisual del IVC 2019, que podían otorgar hasta 60.000 euros por proyecto, y exclusivamente para gastos generados en la Comunitat Valenciana. A pesar de la cuantía tope, hay que considerar que el importe de esta ayuda siempre debe quedar por debajo del 85% del presupuesto de producción, y que aún puede reducirse si se obtienen otras fuentes de financiación públicas (para evitar incurrir en la sobre financiación del proyecto).

En noviembre de 2018 se estableció un primer plan de producción, que pasaba por el concurso Becas Multiverso, que pueden solicitar personas físicas y cuya justificación económica es semejante a los contratos para la realización de trabajos científicos, técnicos o artísticos que se pueden establecer mediante las universidades españolas —según el Artículo 83 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades.

Tratándose de una convocatoria de videoarte, la concepción de la pieza debía responder a los parámetros del concurso, lo que marcó desde un inicio su carácter experimental y su orientación no solo para festivales y muestras de cine, sino también para galerías artísticas.

Esta beca no se obtuvo, por lo que en abril de 2019 aplicamos a las Ayudas a la Producción Audiovisual, convocadas por el Institut Valencià de Cultura el 11 de marzo de 2019 (DOGV 8508, 18.03.19). Esta ayuda se solicitó a través del productor Enrique Millán Almenar, dado que las ayudas oficiales solo pueden solicitarse mediante empresas o personas físicas dadas de alta en el Índice de Actividad Económica 961.1 (Producción Audiovisual y Cinematográfica). La solicitud de estas ayudas conlleva algunas gestiones previas, como son:

- Solicitar registro del guion del proyecto en Propiedad Intelectual: a pesar de su carácter experimental, de exploración de ideas visuales, se estableció un guion preliminar (disponible en el Anexo II) que se convirtió en una declaración de intenciones sobre la obra a realizar.
- Ceder por contrato los derechos de dicho guion al productor, durante el plazo necesario para la realización del proyecto.
- Establecer un contrato entre el productor y la directora del proyecto, demarcando los derechos y obligaciones de cada parte.

Asimismo, para formalizar la solicitud hay que aportar una serie de documentos que implican la estrecha colaboración entre productor ejecutivo y directora del proyecto, y que consisten en:

- Memoria de dirección, conteniendo el guion y el desarrollo visual del proyecto.
- Presupuesto del proyecto, según modelo oficial.
- Plan de financiación (debidamente acreditado si se va a aportar financiación propia, si se cuenta con avales bancarios o si se cuenta con coproductores).
- Plan de trabajo, aportando un calendario detallado y los días de rodaje que corresponden a la Comunitat Valenciana.
- Plan de distribución (contemplando posibles ventas a cadenas televisivas, distribución en festivales, etc.).
- CV de las personas a cargo de la producción ejecutiva, dirección y guion. También hay que aportar documentos que avalan la trayectoria del productor y del director (cortometrajes anteriores calificados por el ICAA,<sup>19</sup> premios obtenidos, selecciones relevantes, etc.).
- Listado del equipo técnico y creativo: desde el momento en que se solicitan ayudas se aporta el listado del personal que realizará las principales funciones, lo que se acredita mediante contratos o cartas de interés y copia del DNI de cada colaborador.

Por último, la obtención de estas ayudas conlleva una serie de obligaciones, como son:

- Dar cuenta de cualquier otra ayuda o subvención obtenida mediante convocatoria pública.
- Comunicar cualquier cambio sustancial que pueda darse en el proyecto, o en la composición del equipo técnico y artístico.
- Entregar anualmente al IVC, con plazo 31 de octubre, una auditoría de gastos de producción correspondiente al ejercicio económico de ese año.
- Cumplir con los plazos de producción establecidos en la convocatoria, que en este caso expiraban el 31 de octubre de 2021 (las ayudas comprenden tres anualidades).
- Obtener el Certificado de Calificación por Edades y el Certificado de Nacionalidad Española para el cortometraje en cuestión, expedidos por el ICAA.
- Hacer entrega de la obra terminada al Depósito de La Filmoteca, en el formato indicado en la convocatoria (fotoquímico o digital) —en nuestro caso, un DCP<sup>20</sup> del cortometraje terminado, así como un disco duro con los archivos más importantes para la

---

<sup>19</sup> ICAA: Instituto de Cinematografía y Artes Audiovisuales, que es actualmente una sección del Ministerio de Cultura y Deporte. El ICAA aporta ayudas nacionales a la cinematografía, y también es el órgano competente para calificar por edades las películas y expedir los certificados de nacionalidad española para las producciones audiovisuales.

<sup>20</sup> DCP: siglas de Digital Cinema Packaging, el formato digital de exhibición de películas en salas de cine.

preservación del proyecto. Es obligatoria la entrega de una versión del corto en valenciano.

En general, aunque las ayudas se piden sobre proyecto, siempre se valora positivamente que éste ya esté maduro y se puedan mostrar pruebas de animación o fragmentos terminados del cortometraje. Esta tesitura no es incompatible con los principios de la convocatoria, ya que se pueden presentar gastos de producción reconocidos desde el mes de noviembre del año anterior a la publicación de la ayuda.

Por tanto, en abril de 2019, la solicitud de ayuda se acompañó de un teaser tráiler de un minuto de duración, que acompañaba a la memoria de dirección para dar cuenta del estado del proyecto. Este teaser proporcionaba una idea muy fiable de cómo sería el resultado final, y ya incorporaba un fragmento del tema musical definitivo, *Maktub*, de Gabriel de Paco, reproducido con permiso.

La adjudicación de las ayudas se publicó en agosto de 2019, y la documentación para aceptar la ayuda se entregó en septiembre de 2019. La producción de la obra se terminó en diciembre de 2019, con la exportación del DCP del cortometraje.

La calificación de obra “apta para todos los públicos” se obtuvo en junio de 2020, haciendo posible ese mismo mes hacer la entrega de la película definitiva y los últimos documentos requeridos al IVC.



Fig. 28. Cartel oficial de *Esfinge urbana* (2020), diseñado por Patricia Lara a partir de la iconografía de Chikitín.

#### 4.2.2. Presupuesto y cronograma

La ayuda percibida del IVC fue de 11.228 euros, a partir de un plan de financiación debidamente razonado. Estas ayudas no cubren gastos de IVA, por lo que el gasto reconocido de producción fue necesariamente mayor, llegando a suponer 11.315 euros (sin contar IVA).

También hay que indicar que, a diferencia de otras subvenciones cinematográficas (como las del ICAA), en las ayudas del IVC se deben justificar primero los gastos de producción antes de poder recuperar los mismos. Por tanto, es necesario contar primero con liquidez económica, dinero de preventas, o partir de avales bancarios. Finalmente, las ayudas del IVC siempre se perciben en forma de anualidades, dividiendo en tres partes la totalidad de la ayuda a percibir, cuya cuantía se prevé desde que se publica la adjudicación de las ayudas.

Los gastos se produjeron en los siguientes apartados, tal como se consignó en el informe de la auditoría:

		TOTAL GASTOS
CAP.01	GUION Y MUSICA .....	1.600,00
CAP.02	PERSONAL ARTISTICO .....	0,00
CAP.03	EQUIPO TECNICO .....	5.100,00
CAP.04	ESCENOGRAFIA .....	0,00
CAP.05	ESTUDIOS ROD/SON. Y VARIOS PRODUCCION .....	2.012,60
CAP.06	MAQUINARIA, RODAJE Y TRANSPORTES .....	0,00
CAP.07	VIAJE, DIETAS Y COMIDAS .....	0,00
CAP.08	PELICULA VIRGEN .....	45,45
CAP.09	LABORATORIO .....	0,00
CAP.10	SEGUROS E IMPUESTOS .....	0,00
CAP.11	GASTOS GENERALES .....	87,58
CAP.12	GASTOS EXPLOTACION COMERCIO Y FINANCIACION .....	2.469,39
<b>TOTAL .....</b>		<b>11.315,02</b>

Fig. 29. Gasto declarado del cortometraje, según auditoría firmada por Ignacio Benedito Cercos, 2020.

Las labores de guion, dirección del corto y producción ejecutiva se aportaron gratuitamente para poder responder a los gastos derivados de los apartados de Música, Personal técnico, Estudios, y Gastos de explotación, que son los que se llevaron las partidas más importantes:

- Música: derechos de autor y reproducción de la obra *Maktub*, del músico Gabriel de Paco, y a su grabación por parte de Al Berro Producciones.
- Personal técnico: trabajo de dirección de fotografía, dirección de animación y animación adicional.
- Estudios: producción de sonido (diseño de paisaje sonoro y mezclas de audio) y postproducción y exportación de formatos de exhibición.
- Explotación: diseño gráfico, creación de soportes de exhibición, DVD, y contratación de empresa distribuidora.

En cuanto al cronograma de trabajo, aunque en la solicitud al IVC se previó un rodaje que se habría extendido hasta mediados de 2020, el fin de producción se adelantó a diciembre de 2019 para que no interfiriera con el nacimiento de Miguel Ángel Millán Lorenzo, segundo hijo del productor y la directora. Como suele suceder, la vida pone los plazos en su lugar correcto.

El siguiente gráfico dividido en las anualidades de 2018 y 2019 esquematiza las principales fases de la producción, desde su concepción hasta la entrega de materiales definitiva, así como trámites señalados:

Año	2018											
Mes	Ener.	Febr.	Marz.	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agos.	Sept.	Oct.	Nov.	Dic.
Recopilación de fotos												
Pruebas animación												
Pruebas montaje												
Sol. Becas Multiverso											X	
Año	2019											
Mes	Ener.	Febr.	Marz.	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agos.	Sept.	Oct.	Nov.	Dic.
Recopilación de fotos												
Animación												
Pruebas montaje												
Registro de guion			X									
Ayudas IVC				Solicit.					Accept.	Justif.		
Auditorías										X		
Montaje definitivo												
Paisaje sonoro y mezclas												
Títulos de crédito												
Diseño gráfico												
Postproducción												
Rodaje making of												

Tabla 1. Cronograma de la producción. Elaboración propia.

El siguiente gráfico, dividido en las anualidades de 2020 y 2021, muestra los principales hitos del cierre de producción y del proceso de distribución, que se dividió entre la empresa valenciana Some Like it Shorts, y el programa CURTS del IVC:

Año	2020											
Mes	Ener.	Febr.	Marz.	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agos.	Sept.	Oct.	Nov.	Dic.
Calificación ICAA			Solicit.			Conc.						
Depósito corto IVC						X						
Auditoría final			X									
Distribución SLS												
Distribución CURTS												
Año	2021											
Mes	Ener.	Febr.	Marz.	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agos.	Sept.	Oct.	Nov.	Dic.
Distribución SLS												
Distribución CURTS												

Tabla 2. Esquema del cierre de producción y distribución del cortometraje. Elaboración propia.

Durante el año 2022 la película se ha encontrado aún en proceso de distribución, aunque en mucha menor intensidad, ya que los festivales suelen requerir obras de una antigüedad máxima de dos años. En esta fase del recorrido de un corto es más frecuente que lo soliciten programas específicos de proyección, asociaciones culturales, etc.

Finalmente, para apoyar la promoción del cortometraje es esencial producir una serie de instrumentos gráficos y de comunicación que son, la mayoría de veces, de obligado cumplimiento para la inscripción en festivales: cartel, tráiler, making of, presskit y redes sociales. A estos materiales se puede acceder desde el Anexo VII de esta memoria.

\* \* \*

Como puede constatarse, los requerimientos de producción de *Esfinge urbana* fueron muy semejantes a los de cualquier otro tipo de cortometraje animado, pasando por los mismos trámites y gestiones administrativas que se desprenden de una producción reconocida oficialmente por el ICAA. Su peculiaridad distintiva estriba en el proceso de documentación y animación, en la que el ejercicio de prueba y error fue fundamental, hasta encontrar el tipo de animación adecuado para cada tema visual, así como la búsqueda del ritmo y la sincronización musical, y el ajuste del sonido —música y paisaje sonoro—, como podrá verse en los siguientes párrafos.



Fig. 30. Mural de Deih junto a la Avenida de Tarongers. Fotografía: María Lorenzo.

### 4.3. Animando lo real: claves y procesos

Si, en la animación, el tiempo es una ilusión, el *espacio* y la *identidad* también son ideas ilusorias, ya que se puede conectar una diversidad de imágenes para evocar un movimiento unitario. De esta manera, la combinación fotográfica de múltiples objetos, así como los reencuadres sucesivos sobre un mismo mural, se convirtieron en los principales recursos de la animación en *Esfinge urbana*. Para ello, se utilizaron archivos GIF como un formato provisional para ordenar y animar cada colección de fotografías, como iremos viendo detenidamente, separando contenido y contenedor.



#### 4.3.1. Concepto de la animación

Aunque al principio se había planificado grabar algunas escenas de lapso de tiempo que mostrasen cambios de la luz del día sobre las pinturas, así como algunas animaciones 2D que habrían servido como “separadores” que demarcaran la estructura del cortometraje, al final la película se basó esencialmente en escenas animadas a partir de secuencias de fotografías ordenadas por temas visuales, predominando el protagonismo del rostro pintado, de la mirada al espectador, además de otros elementos geométricos e icónicos.

Al partir del arte urbano y no de dibujos propios que se hubieran realizado a propósito para la animación, es importante prever qué posibilidades de movimiento ofrecen las colecciones de fotografías que se están manejando. Las posibilidades son múltiples, y descubrir las mejores opciones se convierte en la parte más lúdica e imaginativa del proceso. A veces, dependiendo del estado de conservación en que se presenta cada tema visual, es posible organizar el orden de los fotogramas del GIF para encontrar una secuencia lógica de metamorfosis o de movimiento, para poder presentarlo en forma de bucle animado. Por ejemplo, la animación puede sugerir la idea de degradación, de arrancar la pieza de la pared: por esta razón era muy interesante encontrar imágenes que no fueran perfectas, como las pegatinas medio rotas, o intervenidas por otros que han pintado encima.

En ocasiones fue también posible realizar animaciones a partir de un solo mural que contuviera una multiplicidad de figuras; o incluso encontrando en la ciudad dibujos diferentes realizados por el mismo artista, pintando a sus personajes en diferentes posiciones, por lo que era posible animarlos al reunir esas poses sueltas, incluso sugiriendo deformaciones como compresión y extensión que son muy frecuentes en la animación dibujada.

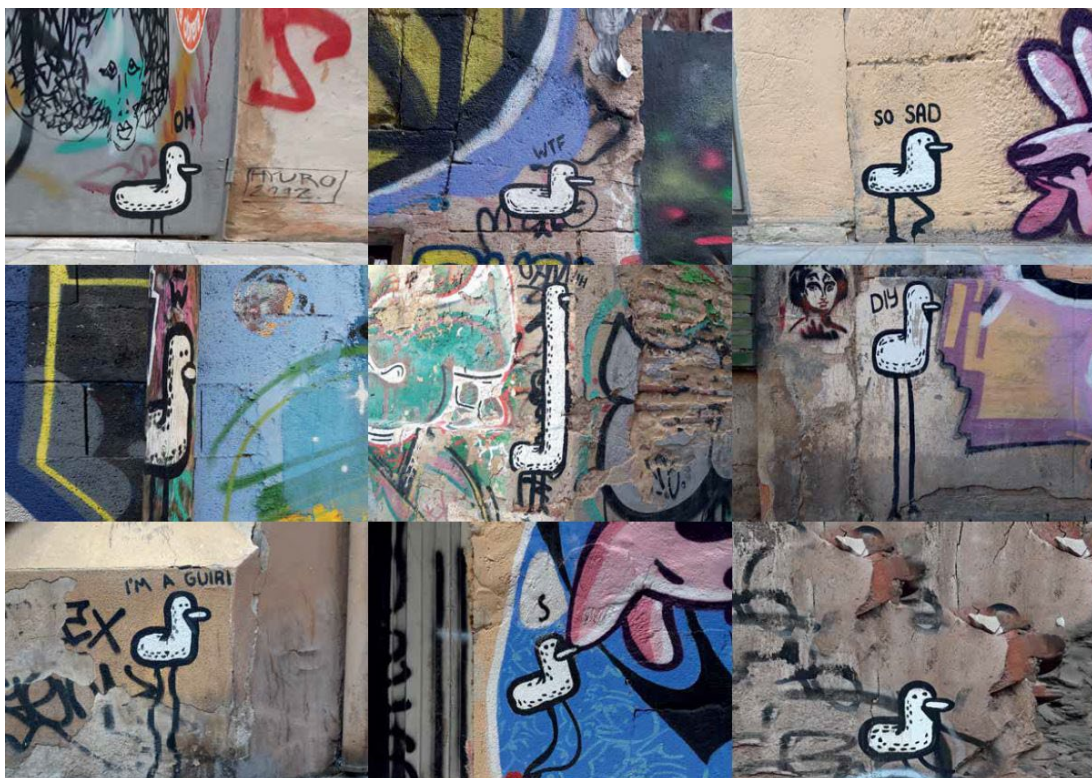


Fig. 31. Fotogramas de Esfinge urbana (2020), donde se animan correlativamente los grafitis de un mismo artista localizados en distintos lugares de Valencia. Fotografías: María Lorenzo.

La combinación de un mismo motivo en una escena animada da como resultado una imagen muy dinámica, que parece temblar sobre sí misma. Los cambios rápidos en el entorno, como las luces o los desconchones de las paredes, crean una especie de ruido visual, una estética de lo residual que resulta muy poética. En este sentido, es importante enfatizar el papel que pueden desempeñar los fondos, sobre todo si hay una perspectiva (como una calle) detrás de la pieza fotografiada: por ejemplo, si las piezas se pegan a una serie de farolas, es posible animar el ambiente, sugiriendo un movimiento de cámara alrededor de la farola como eje central. Esta oportunidad permite incorporar el entorno tridimensional a la animación.

#### 4.3.2. El GIF como elemento vehicular de la animación

La palabra GIF es una sigla que significa Graphics Interchange Format (Formato de Intercambio de Gráficos). Los GIFs consisten, pues, en una serie de fotogramas que se suceden entre sí, creando una animación sin sonido que se repite en forma de bucle. Estos cuentan con un máximo de 256 colores, por lo que son más livianos que los vídeos, pero más dinámicos que las imágenes convencionales. Hoy en día se pueden crear GIFs con mucha facilidad empleando apps para móviles, o partiendo de vídeos preexistentes; pero, para animar GIFs desde colecciones de imágenes que deben ajustarse cuidadosamente entre sí, el procedimiento que ofrece más garantías es la creación de un archivo multicapa (PSD) empleando el programa Adobe Photoshop.

Para realizar *Esfinge urbana* se produjeron más de 200 GIFs, agrupando en ellos entre 4 y 20 fotografías. Al producir un GIF, la idea principal es la de transformar una serie de fotografías en una escena animada. Al tratarse de un archivo de muy baja resolución, el GIF es muy útil para poder hacer una edición rápida de imagen y sonido y asegurar una buena sincronización con la música cuando se están haciendo las pruebas de montaje del corto. Básicamente, trabajar con GIFs es una cuestión de optimización de recursos: es preferible utilizar estos archivos en el premontaje porque en un ordenador doméstico es más complicado hacer una previsualización rápida con imagen de alta calidad.

Al animar estas piezas, si combinamos fotos del mismo tema visual, por ejemplo, la misma cara, cada foto debe ajustarse cuidadosamente con todas las demás, utilizando una plantilla o máscara de transparencia. Esto significa que es necesario trabajar muchas horas la corrección de la imagen en Photoshop antes de tener una escena completa. Las fotos debían ser de alta calidad para evitar una pérdida de definición si tenían que redimensionarse o transformarse. Además, dado que las piezas fotografiadas a veces se encontraban muy cerca del suelo, o muy alto, en muchas fotos resultó imprescindible corregir la distorsión creada por la perspectiva.

Una vez se ha ordenado y ajustado cada fotografía dentro del archivo multicapa de Photoshop, hay que probar el efecto de la animación con la herramienta Línea de Tiempo: esta opción permite crear “animaciones de cuadros”, estimando una duración para cada imagen. Una vez realizada esta animación en Photoshop, cada escena se guarda en dos formatos: el archivo PSD que es el que presenta la máxima calidad de imagen (y que preserva cada capa por separado), y el archivo GIF de baja resolución que se emplea para hacer pruebas de montaje.

Para efectuar el montaje final destinado a exhibición cinematográfica, el proceso final de animación exige exportar cada capa del archivo PSD original con el que se exportó cada GIF, para crear una carpeta de imágenes de alta calidad (en formato PNG o TIFF) y que aparezcan

perfectamente ajustadas entre ellas. Ese conjunto de imágenes es lo que se dispone en la línea de tiempo del programa de edición, en orden correlativo, y dándole a cada imagen la duración en fotogramas que se haya estimado en el GIF para que el ritmo de cada escena sea el adecuado. Esta es la parte definitiva del montaje, que se debe realizar en un equipo profesional, con alta capacidad para editar cadenas de imágenes de mucho peso.

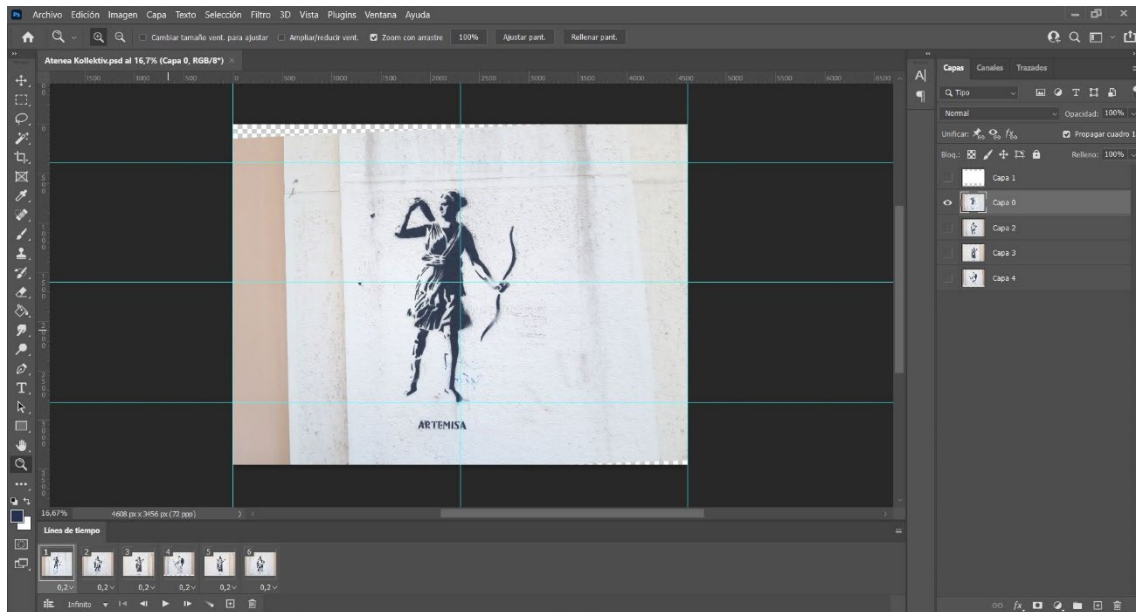


Fig. 32. Interfaz de Photoshop cuando se está produciendo un GIF. En el visor principal está la imagen original (las guías establecen el rectángulo de recorte). En la columna de la derecha están las capas de imágenes que se ajustan unas sobre otras. La fila de abajo es la línea de tiempo, con los *frames* correlativos para ver la simulación animada.

#### 4.4. Montaje y sonido

Aunque *Esfinge urbana* es una película aparentemente sin argumento, lo que no podía dejar de tener era estructura. Para ello fue necesario encontrar diferentes ritmos visuales de acuerdo con el tema musical, para que ambos evolucionaran juntos.

El tema musical definitivo, *Maktub*, empieza con toques de percusión lentos, espaciados entre sí, lo que sugería la idea de mostrar imágenes de grandes murales, seleccionando poco a poco sus fragmentos según avanzaba cada frase musical. Como un contrapunto del arte urbano actual, la película continúa mostrando otros elementos del paisaje urbano que están ahí desde siempre, como los adornos de yeso de los edificios modernistas, o ciertas señales de tráfico esculpidas directamente en las fachadas antiguas. Y, a partir de este arte callejero de *lo legal*, el flujo de movimiento de la película se centra en lo "ilegal": los murales, los paste-up, los estarcidos y las pegatinas.

En consecuencia, la estructura de la película evoluciona a partir del contrapunto entre las imágenes y la música, cuyo ritmo va incrementándose hasta llegar a un clímax final.

#### 4.4.1. El tema musical

A comienzos de 2019, tras haber tanteado varias opciones musicales en las primeras fases del premontaje, como música clásica, se decidió emplear un registro musical afín al mismo tema del filme: la música urbana.

Esta idea provino de un encuentro casual: en 2016 conocimos a Gabriel de Paco, interpretando música frente a la Catedral de Valencia. El instrumento que tocaba era el Hand Pan, un instrumento de percusión que emite un sonido aéreo y que invita a soñar. Previendo que ese tipo de sonido podía encajar con alguna producción en el futuro, adquirimos un CD del músico y seguimos en contacto. Tiempo después decidimos que el Hand Pan podía proporcionar el sonido fascinante y rítmico que necesitaba *Esfinge urbana*.

Gabriel de Paco se inicia en la música tocando la batería, a comienzos de los 2000. Toca el bajo y la guitarra, y participa en grabaciones y conciertos entre 2006 y 2012. Su carrera en solitario comienza cuando descubre el Hand Pan, instrumento de percusión que conoce a través de sus viajes. Tal como nos cuenta, el tema *Maktub* es una composición improvisada que surge a partir de una serie de patrones melódicos sentidos por el artista durante la grabación de un vídeo en plena calle. Gabriel De Paco describe así su propio proceso creativo:

Como cualquier otro músico que toca el piano u otro instrumento, yo tenía algunos patrones musicales en mente, y esto ayudó a improvisar el tema musical, interpretado en la calle para ser grabado en vídeo. Cuando improvisas incorporas las cosas que estás pensando en ese momento, por lo que es imposible reproducirlo después. Y es por eso que el título del tema es *Maktub*, que significa en árabe: "Está escrito". Cuando improvisas, la música llega naturalmente, sin filtros. (Carpizo de Diego, 2019: s/p)

El tema musical *Maktub* está disponible online, en una grabación de imagen y sonido por parte de Al Berro Producciones, que tuvo lugar en el barrio de Benimaclet en 2017.<sup>21</sup>

Sin embargo, a efectos de edición, existía un problema: el tema completo, de más de cinco minutos de duración, debía ajustarse a un montaje de animación que, excluyendo títulos de crédito iniciales y finales, sería escasamente de cuatro minutos. Por otro lado, no todos los tramos del tema musical proporcionaban la variedad rítmica que se iba buscando, ya que, al tratarse de una improvisación, *Maktub* presenta una evolución rítmica, pero no una estructura reconocible como puede suceder, por ejemplo, con un formato más clásico de composición musical, como un estudio o un vals. Por esta razón se tanteó la idea de realizar una nueva grabación en estudio, más ajustada a la estructura del corto, aunque por razones consustanciales a este estilo de interpretación musical, que es plenamente improvisativo, resultaba imposible.

En consecuencia, fue necesario hacer un delicado trabajo de ajuste en la duración de la pieza grabada, eliminando compases que resultaban redundantes o que no apoyaban a la estructura del cortometraje, y evitando que se notaran los empalmes entre los fragmentos de música que finalmente se emplearon. Ambas, la evolución de la imagen y la edición de la música, se realizaron en paralelo mientras se iba afinando el premontaje del corto.

---

<sup>21</sup> Aquí puede verse la interpretación original de Gabriel de Paco, *Maktub*: <https://www.youtube.com/watch?v=V6N-j9j5vz4> (acceso: abril, 2022).



Fig. 33. Gabriel de Paco interpretando al Hand Pan durante el festival *ConFusión* de Benimaclet, octubre de 2019. Fotografía: Silvia Carpizo.

#### 4.4.2. El paisaje sonoro

Hacia el final de la producción quedó claro que el acompañamiento musical necesitaba una dimensión extra: la de los ruidos de la calle, buscando crear una especie de paisaje sonoro que dialogase con lo que mostraba la imagen: el Foley. Esta decisión permitió integrar en el corto una característica de la grabación original que, al tener lugar en la calle, también registró sonidos ambientales como las campanas de una iglesia o canto de pájaros.

A partir del montaje definitivo, se realizó una maqueta donde se introdujo una variedad de sonidos para crear la impresión de un espacio real: ruidos de tráfico, sonidos de pisadas, fragmentos aleatorios de otras músicas, incluso el vocerío de manifestaciones. Estos sonidos se grabaron de manera provisional en la propia calle, usando un móvil, o se extrajeron de la librería web *Freesound*.<sup>22</sup>

Tras editar una prueba preliminar con estos sonidos ambientales añadidos a la música, el técnico de sonido Pedro Aviñó (SisMic Audio) diseñó el Foley definitivo de la película, cambiando los sonidos provisionales por otros similares de su propia librería, o grabando los suyos propios en su estudio. Este fue también el momento en que se introdujeron los títulos de crédito de la película, con una tipografía de máquina de escribir diseñada por Patricia Lara, y que aparecerían animados mientras se escucha el sonido correspondiente de mecanografía.

La mezcla final de audio es un proceso complejo en el que se ajusta el volumen relativo de cada línea de audio, y se implementan efectos como brillo o reverberación, que dan mayor dimensión al sonido resultante. Finalmente, la mezcla de audio se ajusta a los requerimientos de cada formato de proyección, dado que el equipo de sonido de un ordenador, un televisor o un proyector de cine digital no son los mismos y requieren exportaciones por separado.

<sup>22</sup> <https://freesound.org/> (acceso: abril, 2022).

\* \* \*

El proceso de edición fue decisivo para la consecución de un importante reto: construir un discurso audiovisual basado en la variación y la repetición, y que fuese capaz de mantener la atención del público durante un período de cinco minutos. Para este logro fue decisivo el maridaje de la imagen con un tema musical que vertebrase el conjunto, guiando el ritmo y ayudando a producir significado al confrontar las imágenes con el sonido.

Una vez se dispuso de la exportación definitiva del DCP del cortometraje, se probó en la sala de proyección de La Filmoteca para constatar la operatividad del mismo. Contemplar la obra terminada en el formato para el cual está destinada, la sala de cine, siempre es un momento emocionante para el que no estamos del todo preparados. Pero es el primer paso para que una obra profesional eche a andar y sea conocida por el público.



Fig. 34. Presentación de *Esfinge urbana* en marzo de 2020 en La Paeria de Lleida, durante la celebración de la Mostra Animac 2022. En la foto, Miguel Ángel Millán Lorenzo, “production baby” de este cortometraje. Fotografía: Animac.

#### 4.5. Recepción de la obra

*Esfinge urbana* sugiere la experiencia de deambular por Valencia, utilizando el sonido y la imagen como una mezcla de recuerdos que adquieren movimiento en la imaginación del espectador. La película funciona tanto como archivo de una forma de arte efímera, el arte urbano, como un nexo común entre las intervenciones artísticas en las calles, la música improvisada y la animación experimental, fundiéndose en una forma que, me atrevo a afirmar, impulsa las posibilidades del cine documental.

Los festivales de cine y animación donde ha sido seleccionada la han distinguido a menudo como cortometraje experimental —Palmarés en Tatsuno, Japón; Tindirindis, Lituania; programa “White Cube” en *Animac*, Lleida—, y otras veces, como cortometraje documental, apareciendo en selecciones de muestras del género en animación —*Animadoc – Rising of the Lusitania*, Polonia— o figurando en programas específicamente dedicados a la relación entre animación y realidad —“Perspectives”, en el Festival International d’Animation Annecy—. Otras veces, se ha destacado su montaje —Palmarés en Requena y Acción—, e incluso su relación específica con la ciudad y la movilidad —Premio Moll Creatividad en Movimiento, *Cortoons*, Gandía.

Esta impresión cosechada por jurados y público abre la posibilidad de poder etiquetar *Esfinge urbana* dentro de esa rara categoría de cine-ensayo donde convergen lo documental, lo experimental y lo musical, que suele denominarse “sinfonías urbanas”,<sup>23</sup> representada por filmes de vanguardia europea como *A propósito de Niza (À propos de Nice)*, Jean Vigo, 1930) o *Berlín, sinfonía de una ciudad (Berlin: Die Sinfonie der Großstadt)*, Walter Ruttmann, 1930), o la americana *Koyaanisqatsi* (Godfrey Reggio, 1982). En torno a esta visión del corto como una muestra de cine-ensayo, Vassilis Kroustallis (2020: s/p), de la revista online *Zippy Frames*, escribió:

The 5-minute animated and moving collection of Valencia street art is not just a meta-representation, but mostly a registering by a studious writer who uses her camera as a typewriter to recreate what the artefacts let us see. [...] the whole film feels like a copious but still freewheeling attempt to tell the urban stories we'd like to be a part of.<sup>24</sup>

En ocasiones, al tratarse de un filme de animación realizado sin producir para él ni un solo dibujo, hay moderadores de sesión que me han preguntado: “pero, ¿esto es animación?” Naturalmente lo es, por cuanto la ilusión del movimiento se ha producido por una manipulación de la imagen fotograma a fotograma. Pero, además, *Esfinge urbana* también traza una relación primordial con el mundo gráfico y el de los objetos, como sucede en las manifestaciones más primigenias del cine de animación —como las de James S. Blackton y Segundo de Chomón—. Por otro lado, cuando me preguntan por la técnica suelo aludir al montaje fotográfico, aunque algunos festivales la han catalogado como animación stop-motion —siendo esta una categoría bastante amplia y que no se refiere estrictamente a la animación en volumen. Respecto a sus

---

<sup>23</sup> Precisamente, en su presentación en los Cines Babel (Valencia), el 23 de diciembre de 2021, Ramón Alfonso, el moderador de la sesión, relacionó *Esfinge urbana* con *Berlín, sinfonía de una ciudad*.

<sup>24</sup> “Esta colección animada y en movimiento de 5 minutos de arte urbano de Valencia no es solo una meta-representación, sino sobre todo un registro por un escritor estudioso que utiliza su cámara como máquina de escribir para recrear aquello que nos dejan ver los artefactos. [...] toda la película se percibe como un copioso intento, aunque a su aire, de contar las historias urbanas de las que nos gustaría formar parte.” (Trad. a.).

procedimientos, el crítico de animación Ray Laguna (2020: s/p), de *Animación para adultos*, reseñaba así el corto:

La obra es interesante, por lo pronto, por interrogarse sobre qué es animación y donde se difuminan las fronteras con otros artes. Pero si la animación es crear la ilusión de movimiento con la rápida sucesión de imágenes fijas, cumple el requisito. De hecho, tiene algo de cine primigenio, de ese cine antes de la invención del cinematógrafo que homenajeó en *Impromptu*.

Varios críticos han destacado la relación del cortometraje con el acto de coleccionar y con lo documental, como se ha publicado en *Animation World Network* y nuevamente en *Zippy Frames*:

*Urban Sphinx* marks the first time that Maria has made film from her massive collection of images that are not her own drawings, a-la Paul Bush's *The Five Minute Museum*. (Denney-Phelps, 2021: s/p)<sup>25</sup>

*Urban Sphinx* [...] an exercise in exploration of what's habitually called street art and also, if not primarily, modes of its representation —within and alongside the native environment, so to speak. It's largely a photo-montage type; an old-school slide film of sorts, though in extreme fast-paced thoroughly build rhythm it becomes 'animated' in good-old Eisensteinian sense; and then becomes moreover sophisticated with elements of mapping and such —sophisticating along the way its very subject matter and playground, and resulting indeed in a collective portrait of a strange and intriguing nature. Or is it rather a variety of essayistic film? —bordering animadoc, albeit in a circuitous way. (Gurevich, 2020: s/p)<sup>26</sup>

A pesar de su abrumadora y totalitaria presencia —una vez comienzas a buscarlo—, el arte urbano sigue estando en el "punto ciego" del ojo de la mayor parte de los viandantes, si bien *Esfinge urbana* se propone confrontarnos con estas piezas en primer término, como ha destacado la prensa cinematográfica española. En primer lugar, de mano del crítico y músico Jonay Armas (Caimán, 2021: 47):

En apenas cinco minutos, María Lorenzo propone una mirada sobre el arte urbano y nuestra relación con ese arte nos confronta con ese espacio, el gesto de algún modo nos responsabiliza, nos hace partícipes del lugar y nos recuerda que también somos ese espacio que transitamos a diario y que tratamos como un lugar ajeno. El poder del cine, sin palabras, resumido en una mirada.

Y en segundo lugar, el cronista de *FilaSiete* Juan Antonio Moreno (2022: s/p):

---

<sup>25</sup> "Esfinge urbana supone la primera vez que María hace una película a partir de su enorme colección de imágenes que no son sus propios dibujos, al estilo de *The Five Minute Museum* de Paul Bush." (Trad. a.).

<sup>26</sup> "Esfinge urbana es un ejercicio de exploración de lo que habitualmente se llama arte callejero y también, si no principalmente, de sus modos de representación, dentro y junto con el entorno nativo, por así decirlo. Es en gran medida un tipo de fotomontaje, aunque en un ritmo extremadamente rápido y completo se convierte en "animada" en el viejo sentido eisensteiniano; y luego se vuelve aún más sofisticado por cuanto su tema y área resulta en un retrato colectivo de una extraña e intrigante naturaleza. ¿O es más bien una variedad de película ensayística que bordea tortuosamente lo documental?" (Trad. a.).



María humaniza las plazas y rincones de la metrópoli en una brillante exposición audiovisual de rostros y figuras que comparten espacios públicos. La magia del cine consigue a través de la animación de esas creaciones que la ciudad esté más cerca de cada uno de nosotros, permite que nos reconozcamos en ese asfalto que marca nuestro trayecto de vida diario.

Por último, pero no menos importante, a menudo se me ha preguntado por la impresión que los propios artistas urbanos han obtenido del cortometraje. Y este era el punto que me resultaba más preocupante, dado que es su obra la que aparece en el filme. Entre los artistas urbanos que he tenido la fortuna de conocer, destacaré sendas publicaciones de The Photographer, tanto en redes sociales como en relación con sus colaboraciones con la *Escuela Urbanario*:

El corto completo que he podido ver “en pase privado” está ya presentado a varios certámenes de aquí y de allá. Sin duda alguna, a los valores que tiene como trabajo de animación, añado el valor de ser una plataforma artística para difundir el Street Art valenciano de una forma digna, minuciosa, artesanal y con gran exquisitez. ¡¡Gracias!!<sup>27</sup>

Este corto es una pieza fundamental en la difusión del arte urbano de Valencia junto con publicaciones en papel como “Valencia en grafitis” de Diego López, como “Valencia walls & words” con fotografías de Pamela Vargas, “Street Art Valencia” de Jose Enrique Segrelles Cortina y algunos capítulos monográficos dedicados al arte urbano incluidos en publicaciones como “La Valencia insólita”, “Valencia al detalle” junto a detalles o aspectos históricos o arquitectónicos de la ciudad.<sup>28</sup>

Finalmente, al igual que PichiAvo, Escif o Dulk, *Esfinge urbana* ha entrado en los museos de Valencia, concretamente en el Centre del Carme Cultura Contemporànea, en la exposición *Cultura Online #CMCVaCasa*, del 22 de octubre de 2020 al 24 de enero de 2021. Sin embargo, el maridaje de los museos con el arte urbano no deja de recordarme al propio comentario que hacía Escif en 2010 (p. 98): “El graffiti sigue en la calle. Cuando sacas agua del río, el agua se estanca aunque el río siga corriendo”.

Dejemos que sea la animación, pues, en su flujo ininterrumpido, la que reanime nuestra mirada, como sugería David Flórez, antiguo colaborador de la revista online *Tren de Sombras*, a propósito de *Esfinge urbana*:

Veía el corto y me venía a la mente esa utopía tan cara a las vanguardias: sacar el arte de los museos y convertirlo en arte auténticamente popular. Y he aquí que se hizo realidad, sin que nadie apenas nos diéramos cuenta.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> The Photographer (Mrbt62), Instagram, 9 de agosto de 2020.

<sup>28</sup> The Photographer, Facebook, 27 de febrero de 2022.

<sup>29</sup> David Flórez Rodríguez, Facebook, 14 de marzo de 2020.



## 5. Resultados

En esta sección se presentarán los principales resultados alcanzados por el cortometraje durante su período de distribución entre 2020 y 2022: su repercusión en festivales, distinciones obtenidas, ventas de derechos, celebración de exposiciones, difusión en el mundo académico e impacto en la literatura del medio.

Desde su estreno presencial en la Mostra Animac de Catalunya 2020 (Lleida), *Esfinge urbana* ha sido seleccionada en numerosos festivales; debido a la crisis de CoVid-19, algunos de ellos se han pospuesto o cancelado, o transformado en ediciones online, aunque esto ha proporcionado la oportunidad de potenciar el acceso al público independientemente de su lugar de origen, y también de producir animados debates por videoconferencia que han servido para dinamizar las muestras online. Todo es válido, con tal de mantener vivo el impulso de la animación de autor.

Explorando los resultados en cifras, *Esfinge urbana* ha estado seleccionada en 76 festivales —58 de ellos internacionales—, llegando a estar presente en 36 países de cuatro continentes: Europa, Asia, América y Oceanía. Algunos de los festivales de mayor prestigio donde el filme ha estado seleccionado son: Festival de Annecy 2020, Ottawa 2020 (Canadá), Hiroshima 2020 (Japón), Cinanima 2020 (Espinho, Portugal), Sydney Underground Film Festival 2020 (Australia), Tallin Black Nights 2020 (Estonia), Palm Springs 2020 (EEUU), Anima Bruselas 2021 (Bélgica), Slamdance 2021 (EEUU), La Truca 2021 (Colombia), etc. Cabe destacar la selección en un festival de arte urbano que también comprende una selección de cortometrajes: el Street Art Fest Grenoble-Alpes 2021 (Francia). Se puede consultar el listado completo de selecciones en el Anexo V de esta memoria.

Los premios obtenidos comprenden 4 premios y 5 menciones especiales, en eventos de España, EEUU, Japón y Lituania. Entre los principales premios se debe destacar el obtenido en el 18º Festival de Cine de Alicante 2021 como Mejor Cortometraje Nacional de Animación; y entre las distinciones, su Nominación a Mejor Cortometraje de Animación en los III Premis de l'Academia de l'Audiovisual Valencià, 2020. El listado completo de premios y menciones se encuentra en el Anexo IV.

Asimismo, un hito importante en la trayectoria de *Esfinge urbana* fue su selección como uno de los seis cortometrajes integrantes del catálogo institucional CURTS 20'20'' del Institut Valencià de Cultura - IVC, que se ocupa de promover los mejores cortometrajes de la Comunitat Valenciana en mercados y festivales.<sup>30</sup>

*Esfinge urbana* se difundió en primer lugar mediante la web del proyecto *Cultura Online #CMCVaCasa*, convocado por Consorcio de Museos.<sup>31</sup> Poco después se emitió en Movistar+ (Telefónica Audiovisual Digital), durante el primer semestre de 2021. Otras difusiones del corto han comprendido los programas online del Instituto Cervantes de Madrid (*Creadoras de*

---

<sup>30</sup> Ficha del cortometraje en la web de la Filmoteca: <https://ivc.gva.es/es/audiovisuales/corto-11/esfinge-urbana> (acceso: abril, 2022).

<sup>31</sup> Enlace directo a la obra en el proyecto: <https://culturaonline.consorcimuseus.gva.es/es/maria-lorenzo-hernandez/> (acceso: abril, 2022).

*Animación para el Siglo XXI*, 2021), el proyecto europeo *Films for Kids at Hospitals* (2021) y la proyección en la Exposición Universal de Dubái 2021-22.

El cortometraje también ha sido objeto de una exposición monográfica en la Fundación Mutua Levante de Alcoi, bajo el título *Esfinge urbana. La ciudad animada*, auspiciada por el Festival de Animación Animalcoi 2021, entre el 4 y el 27 de noviembre, que incluyó la publicación de un catálogo (ISBN 978-84-09-24217-7 [48 pp.]). El Anexo VI conduce a las entrevistas en medios y la versión online del catálogo.

Asimismo, durante la celebración del CONFIA 2020 – 8º International Conference on Illustration & Animation (celebrado del 23 al 24 de octubre), organizado por la Escola Superior de Design IPCA (Portugal), la realizadora del cortometraje presentó la ponencia “The Hyper-Animated City: Visions of Valencia Street Art in the Short Film *Urban Sphinx*”, publicado íntegramente en el libro de actas (ISBN: 978-989-54939-0-6 [pp. 647-655]) e incluido en el Anexo VIII.

Por último, como ha podido constatarse en el apartado sobre recepción de la obra, *Esfinge urbana* ha recibido numerosas reseñas y menciones desde medios especializados, destacando su inclusión en el informe “Los mejores cortos españoles de 2020” publicado por la revista *Caimán Cuadernos de Cine* (antigua *Cahiers du Cinéma España*) en su número de febrero de 2021. El Anexo IX recopila estas publicaciones.

En resumen, los resultados obtenidos por *Esfinge urbana* comprenden un amplio abanico de espacios y ámbitos, distinguiéndose con premios, celebración de exposiciones, impacto en el mundo académico y en la literatura del medio. Todo ello, en medio de una crisis sin precedentes en la época contemporánea, que ha obligado a una transformación de nuestros hábitos de comunicación y entretenimiento, y que ha condicionado —si no afectado muy seriamente— la celebración de múltiples eventos.



Fig. 35. Visita a la exposición *Esfinge urbana. La ciudad animada*, en la Fundación Mutua Levante de Alcoi, 11 de noviembre de 2021. Fotografía: Diana Cortés.

## 6. Conclusiones

La idea del arte convencional es que dure cientos de años. Estatuas de bronce, óleos sobre tela...  
Pero el arte urbano es efímero y había que documentarlo.

Banksy, *Exit Through the Gift Shop* (2010)

Esta memoria ha recogido el proceso de producción de *Esfinge urbana*, contextualizando el cortometraje a través de una visión taxonómica del movimiento, un recorrido por el arte urbano valenciano, un estudio de las relaciones entre animación y arte urbano, y un examen de las fases que atravesó el proyecto, hasta llegar a su recepción crítica y repercusión obtenida.

A partir de este análisis es posible obtener, en primer lugar, una serie de conclusiones en torno al tema del cortometraje, el arte urbano. Es posible afirmar que el arte urbano, grafiti o Street Art es el movimiento artístico contracultural más importante desde la revolución punk; se trata de un movimiento global, diverso en su práctica, y que goza cada vez de mayor reconocimiento. Asimismo, aunque el postgraffiti haya sido etiquetado como la versión amable o domesticada del grafiti, lo cierto es que su carácter crítico y subversivo es patente en la mayor parte de sus manifestaciones.

Aunque el grafiti llega tardíamente a España y a Valencia, el arte urbano se ha convertido ya en un elemento visual genuino de las calles de Valencia, formando parte de la idiosincrasia de numerosos barrios. Por añadidura, la celebración de otro arte efímero, la Fallas, ha impulsado la valoración de los artistas urbanos, llegando a alcanzar visibilidad en museos y galerías. Sin embargo, a pesar del reconocimiento institucional que reciben algunos de estos artistas, la mayoría de personas dedicadas al postgraffiti prefieren seguir en el anonimato para evitar problemas, ya que el arte urbano, efectuado sin permiso, es ilegal.

El metaverso se ha convertido en la válvula de escape para que algunos grafiteros, que tienen restringido seguir pintando en la calle, puedan seguir explorando su arte, aunque en esta práctica se desvirtúa la idea de protesta o de “hacerse ver”, que en este caso solo se alcanzaría compartiendo el resultado en las redes sociales.

En cualquier caso, la vitalidad y originalidad del arte urbano es incontenible, y siempre va por delante de cualquier intento de categorizarlo. A pesar de ello, los Street Studies y en general el número creciente de monografías y publicaciones en prensa dan cuenta del interés que despierta desde el mundo de la comunicación, la academia y la crítica de arte.

En cuanto a las relaciones que se establecen entre arte urbano y animación —dos prácticas que desde la Introducción se sugerían como aparentemente antagónicas—, la animación se reconoce como un medio para difundir el arte urbano, tanto por parte de los propios grafiteros, como por parte de animadores interesados en el medio. Los artistas urbanos se acercan a la animación a través de la pintura secuencial o acciones como el “Light Graffiti” o la modificación mural, mientras que los animadores deciden adoptar sus diseños para animarlos, o trasladando las piezas y murales directamente a la pantalla.

En algunos casos, el intercambio entre animación y grafiti genera una simbiosis creativa, cuando la manipulación de murales, fotograma a fotograma, dejan la intervención en el paisaje urbano

como huella del acto de animar. Asimismo, cuando la animación se produce a través de la recopilación fotográfica, el efecto colateral es el de la creación de un archivo de arte urbano.

La animación de grafitis es un movimiento cercano al videoarte, que conecta el arte urbano con la galería artística y los festivales de cine. Asimismo, *Esfinge urbana* puede considerarse un tipo de cortometraje cercano al cine-ensayo, afín a las sinfonías urbanas de las Vanguardias y que alcanza lo documental a partir de su concepción experimental. El resultado demuestra que en animación solo hay dos elementos verdaderamente imprescindibles: el movimiento y el ritmo.

Siguiendo las tesis de Alan Cholodenko, la animación fotográfica de grafitis, como en *Esfinge urbana*, prueba la idea de “lo animático”: la potencialidad de la animación en lo real. De esta manera, en *Esfinge urbana*, la animación seduce al arte urbano, que entra en un verdadero mundo de metamorfosis: el de la realidad animada.

La producción de *Esfinge urbana* genera un intercambio beneficioso entre animación y el arte urbano valenciano. Por un lado, el cortometraje preserva la presencia del arte urbano en Valencia entre 2018 y 2019, y la transforma en memoria viva en la imaginación de los espectadores. Por otro lado, la difusión de *Esfinge urbana* se beneficia de la extensión del grafiti como movimiento, que es también una forma de arte popular.

*Esfinge urbana* demuestra que todas las piezas de arte urbano son susceptibles de ser animadas, independientemente de su tamaño, su material o su categoría, aunque hay que señalar que el postgraffiti icónico, mutable e inmutable, es el que está más presente en el cortometraje. Asimismo, el protagonismo de las piezas de Chikitín ha sido crucial para organizar el conjunto, estableciendo una jerarquía de personajes “protagonistas”, “secundarios” y “terciarios”, que ha permitido disponer de una forma comprensiva las piezas encontradas.

La música cumplió un papel fundamental para estructurar el flujo masivo de imágenes de este cortometraje. Asimismo, la elección de un tema musical que fuera consustancial a la idea del arte urbano ayudó a completar el sentido de conjunto. Por un lado, el sonido del Hand Pan aportó la idea de trance, de meditación. Por otro lado, el paisaje sonoro fue también una pieza clave para completar la ilusión de ir caminando por la calle, organizado la imagen como si de una amalgama de recuerdos se tratara.

*Esfinge urbana* se produjo de manera ágil, buscando un equilibrio entre planificación e improvisación, en un proceso donde la intuición jugó un papel decisivo. Por añadidura, la realización del cortometraje tuvo un innegable componente lúdico, por cuanto la proporción más considerable de la producción de *Esfinge urbana* tuvo lugar en la calle, realizando el trabajo de campo y descubriendo con enorme goce el arte urbano.

Hay que añadir también que, desde finales de 2019, cuando se termina el corto, el paisaje urbano de Valencia ha seguido cambiando y hoy en día sería perfectamente posible realizar una nueva *Esfinge urbana*.

Finalmente, me gustaría verter algunas consideraciones personales en torno al arte urbano. Principalmente, el arte urbano no debe ser visto como una acción vandálica, sino como un motor de cambio que propone reflexionar sobre la realidad. En algunos casos, el grafiti ha dinamizado lugares degradados y olvidados, siendo realizados incluso por petición institucional.

Desde el punto de vista estético y estilístico, a pesar de su carácter contracultural, el arte urbano no solo no es ajeno al arte clásico, sino que se apropia de él con frecuencia para dirigir un discurso. Asimismo, el paso del tiempo y la degradación de la obra, su devenir en la calle, también forma parte del arte urbano, aportándole una poética propia.

El arte urbano es un poderoso instrumento para sacudir conciencias, sacarnos de la rutina mediante lo inesperado, llamando la atención sobre la verdadera esencia de las cosas. Igualmente, el arte urbano también es capaz de poner en primer término problemáticas sin resolver que nos afectan a todos.

Muchos de los artistas urbanos hoy en activo tienen formación académica y aspiran a poder vivir de su arte, siendo las acciones urbanas una forma de “hacerse ver”. Existir, en nuestra época, es ser visto; y por eso el ojo es el símbolo más poderoso y que más se repite en las acciones que ha registrado *Esfinge urbana*.

Por último, mi sensación hacia la comunidad del arte urbano valenciano es que es enormemente generosa. Han recibido con entusiasmo esta iniciativa, y espero que esta no sea la última vez que puedo trabajar sobre sus brillantes piezas. A todos ellos, GRACIAS.





## Referencias

ABARCA SANCHÍS, Francisco Javier, 2010, *El postgraffiti, su escenario y sus raíces: graffiti, punk, skate y contrapublicidad*, Madrid: Universidad Complutense de Madrid (<https://eprints.ucm.es/id/eprint/11419/1/T32410.pdf> [acceso: abril, 2022]).

ABARCA, Javier, 2022, "Blu: otra vuelta de tuerca en las animaciones sobre muro", *Urbanario.es* ([https://urbanario.es/blu-otra-vuelta-de-tuerca-en-las-animaciones-sobre-muro/?fbclid=IwAR2d\\_w1u2pYQUEYOHu-Ehkq-hMciSjQrskbUA94mORfs07qqHJdeEPN5Zsl](https://urbanario.es/blu-otra-vuelta-de-tuerca-en-las-animaciones-sobre-muro/?fbclid=IwAR2d_w1u2pYQUEYOHu-Ehkq-hMciSjQrskbUA94mORfs07qqHJdeEPN5Zsl) [acceso: abril, 2022]).

ALKABETZ, Gil, 2013, "Enseñando animación y el universo", *Con A de animación*, nº 3, pp. 76-81 (<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1425/pdf> [acceso: abril, 2022]).

ARTIUM MUSEOA, s/f, "A través del graffiti: de la pared a los libros", *Catalogo.artium.eu* (<https://catalogo.artium.eu/dossieres/4/traves-del-graffiti-de-la-pared-los-libros/tipologias> [acceso: abril, 2022]).

BANKSY, 2010, *Exit Through the Gift Shop*, EEUU-Reino Unido: Paranoid Pictures.

BANKSY EXPLAINED, s/f, "The Simpsons MoneyBART, October 2010", *Banksyexplained.com* (<https://banksyexplained.com/the-simpsons-moneybart-2010/> [acceso: abril, 2022]).

CAIMÁN (ed.), 2021, "Los mejores cortos españoles de 2020", *Caimán Cuadernos de Cine*, nº 151, febrero 2021, pp. 46-49.

CARPISO DE DIEGO, Silvia; MOO, José, 2017, "The Neverending Wall. Diario de producción de un cortometraje", *Con A de animación*, nº 7, pp. 78-89 (<http://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/7298/pdf> [acceso: abril, 2022]).

CARPISO DE DIEGO, Silvia, 2019, *Acerca de la improvisación* (entrevista a Gabriel de Paco durante el festival *ConFusión*, Benimaclet, 19 de octubre de 2019) (<https://www.facebook.com/watch/?v=851337315317128> [acceso: abril, 2022]).

CCCC, 2018, *OKUDA SAN MIGUEL 'THE MULTICOLORED EQUILIBRIUM BETWEEN ANIMALS AND HUMANS'*, Valencia: Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana (<https://www.consorcimuseus.gva.es/centro-del-carmen/publicaciones/okuda-san-miguel-the-multicolored-equilibrium-between-animals-and-humans/?lang=es> [acceso: abril, 2022]).

CCCC, 2019, *EVREKA. PICHIAVO*, Valencia: Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana (<https://www.consorcimuseus.gva.es/centro-del-carmen/publicaciones/evreka-pichiavo/?lang=es> [acceso: abril, 2022]).

CCCC, 2020, *'ESCIF. QUÉ PASA CON LOS INSECTOS DESPUÉS DE LA GUERRA*, Valencia: Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana (<https://www.consorcimuseus.gva.es/centro-del-carmen/publicaciones/que-pasa-con-los-insectos-despues-de-la-guerra-scif/?lang=es> [acceso: abril, 2022]).

CCCC, 2021, *DULK. RONDALLA DEL FANG*, Valencia: Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana (<https://www.consorcimuseus.gva.es/centro-del-carmen/publicaciones/dulk-rondalla-del-fang/?lang=es> [acceso: abril, 2022]).

CHOLODENKO, Alan, 1991, "Introduction", *The Illusion of Life: Essays on Animation*, Sídney: Power Publications.

CHOLODENKO, Alan, 2007, "Introduction", *The Illusion of Life II: More Essays on Animation*, Sídney: Power Publications.

CHOLODENKO, Alan, 2015, "The Animator As Artist, The Artist As Animator", *Animation Studies*, vol. 10 (<https://journal.animationstudies.org/alan-cholodenko-animator-as-artist-artist-as-animator/> [acceso: abril, 2022]).

CMCV, 2021, "María Lorenzo Hernández. *Esfinge urbana*", en *Cultura Online #CMCVaCasa* (<https://culturaonline.conсорcimuseus.gva.es/es/maria-lorenzo-hernandez/> [acceso: abril, 2022]).

CRAFTON, Donald, 1993 [1982], *Before Mickey: The Animated Film (1898-1928)*, Chicago, Londres: The University of Chicago Press (Cambridge: MIT Press).

DENNEY-PHELPS, Nancy, 2021, "40th ANIMA BRUSSELS ONLINE 12 – 21 February 2021 Brussels, Belgium", *Animation World Network*, 18 de marzo de 2021 (<https://www.awn.com/blog/40th-anima-brussels-online-12-21-february-2021-brussels-belgium> [acceso: abril, 2022]).

DORNOB, s/f, "Stop-Motion Graffiti Animations by BLU", *Dornob.com* (<https://dornob.com/best-of-blue-famous-stop-motion-graffiti-artist-in-action/> [acceso: abril, 2022]).

DIGERIBLE, s/f, "Festival", *Digerible.com Arte urbano* ([https://digerible.com/arte-urbano/festival/?subscribe=success#blog\\_subscription-4](https://digerible.com/arte-urbano/festival/?subscribe=success#blog_subscription-4) [acceso: abril, 2022]).

EL UNIVERSAL (ed.), 2014, "Graffiti en movimiento. Revolución del arte urbano", *El Universal*, 29 de julio de 2014 (<https://archivo.eluniversal.com.mx/cultura/2014/graffiti-aplicacion-movimiento-arte-urbano-1026600.html> [acceso: mayo, 2022]).

ELLWORTH-JONES, Will, 2022 [2012], *Banksy. El hombre de detrás de las paredes*, trad. Carmen Franch Rives, Madrid: Librero (*Banksy. The Man Behind the Wall*, Londres: Frances Lincoln).

ENCINAS SALAMANCA, Adrián, 2017, *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*, Madrid: Diábolo.

ESCIF, 2010, *Escif. Muros y paredes*, Valencia: Artsh.it

EUROPA PRESS, 2017, "Vinz Feel Free y Txema Rodríguez convierten el Centre del Carmen en el Olimpo de la pilota en la muestra 'JOC'", *20 minutos*, 26 de mayo de 2017 (<https://www.20minutos.es/noticia/3048051/0/vinz-feel-free-txema-rodriguez-convierten-centre-carmen-olimpio-pilota-muestra-joc/> [acceso: abril, 2022]).

FERNÁNDEZ HERRERO, Emilio, 2018, *Origen, evolución y auge del arte urbano. El fenómeno Banksy y otros artistas urbanos*, Madrid: Universidad Complutense de Madrid (<https://eprints.ucm.es/id/eprint/46424/1/T39585.pdf> [acceso: abril, 2022]).

FIGUERAS FERRER, Eva; ROSADO RODRIGO, Pilar, 2015, "Street Art en acción: del graffiti artesanal al soporte digital", *II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales*, Valencia: ANIAV Asociación Nacional de Investigación en Artes Visuales (<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/88555/1307-3684-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [acceso: abril, 2022]).

FIGUEROA SAAVEDRA, Fernando, 2007, "Estética popular y espacio urbano: El papel del graffiti, la gráfica y las intervenciones de calle en la configuración de la personalidad de barrio", *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, 2007, enero-junio, vol. LXII, nº 1, pp. 111-144 (<https://dra.revistas.csic.es/index.php/dra/article/view/28/29> [acceso: abril, 2022]).

FUNDACIÓN MUTUA LEVANTE, 2021, "La ciudad animada", en *fundacionmutualevante.org* ([https://fundacionmutualevante.org/site/wp-content/uploads/2021/10/libreto\\_interior-y-externo\\_Plieges-3.pdf](https://fundacionmutualevante.org/site/wp-content/uploads/2021/10/libreto_interior-y-externo_Plieges-3.pdf) [acceso: abril, 2022]).

GARCÍA PARDO, Belén, 2015, *Graffiti y postgraffiti en la ciudad de Valencia: una perspectiva crítica*, Valencia: Universidad de València (<https://roderic.uv.es/handle/10550/45854> [acceso: abril, 2022]).

GARSÁN, Carlos, 2018, "Pichiavo o la delgada línea entre al arte clásico y el urbano: "Lo importante es el arte, no el autor", *Cultur Plaza*, 18 de enero de 2018 (<https://valenciaplaza.com/pichiavo-o-la-delgada-linea-entre-al-arte-clasico-y-el-urbano-lo-importante-es-el-arte-no-el-autor> [acceso: abril, 2022]).

GENERALITAT VALENCIANA, 2019, "DOGV 8508/ 18.03.2019", *Diari Oficial de la Generalitat Valenciana* ([https://dogv.gva.es/datos/2019/03/18/pdf/docv\\_8508.pdf](https://dogv.gva.es/datos/2019/03/18/pdf/docv_8508.pdf) acceso: abril, 2022)).

GOOGLE CULTURAL INSTITUTE, 2014-15, *Google Art Project Street Art* (<https://streetart.withgoogle.com/es/world-collection> [acceso: abril, 2022]).

GUREVICH, Mikhail, 2020, "Reports from the Perspective, Off-limits and Commissioned films presented during the 2020 Annecy Festival", *Zippy Frames*, 26 de julio de 2020 (<https://www.zippyframes.com/festivals/annecy-festival-2020-on-limits-and-perspectives> [acceso: abril, 2022]).

JOULE, Andy, 2011, "La paradoja del tiempo en animación. Si lo inanimado también experimenta el tiempo real, ¿por qué parece vivo por un momento?", *Con A de animación*, nº 1, pp. 55-62 (<http://ojs.upv.es/index.php/CAA/article/view/860/888> [acceso: abril, 2022]).

KROUSTALLIS, Vassilis, 2020, "Urban Sphinx (Esfinge Urbana) by María Lorenzo Hernández", *Zippy Frames*, 24 de febrero de 2020 (<https://www.zippyframes.com/shorts/urban-sphinx-by-maria-lorenzo-hernandez> [acceso: abril, 2022]).

LAGUNA, Ray, 2020, "2020: Esfinge urbana", *Animación para adultos* (<https://animacionparaadultos.es/2020-esfinge-urbana/> [acceso: abril, 2022]).

LLAGUNES, Álvaro, 2018, "Okuda San Miguel: «El 'street art' es el último capítulo en la historia del arte»", *Valencia Secreta*, 9 de marzo de 2018 (<https://valenciasecreta.com/okuda-san-miguel-street-art-ultimo-capitulo-la-historia-del-arte/> [acceso: abril, 2022]).

LÓPEZ GIMÉNEZ, Diego, 2019, *Valencia en grafitis*, Valencia: Dilatando Mentes, Valencia.

LÓPEZ GIMÉNEZ, Diego, 2022, *Yo, grafitera: grafiti, 'street art' y muralismo de mujeres*, Valencia: Fundamentos.

LÓPEZ GIMÉNEZ, Diego, s/f, *Valencia en grafitis. Escritores de grafiti y artistas urbanos en la Comunitat Valenciana* (<https://valenciaengrafitis.blogspot.com/?view=mosaic> [acceso: abril, 2022]).

LORENZO OLIVER, Julia, 2017, *GATOS DE JULIA LOOL. Proyecto de diseño de productos a partir de una intervención de arte urbano*, Valencia: Universitat Politècnica de València (<http://hdl.handle.net/10251/93813> [acceso: abril, 2022]).

MOLINS, Vicent, 2022, "El paralelismo que une a Escif y al 'nano' de Carceller en plena plaza Primark", *CulturPlaza*, 26 de febrero de 2022 (<https://valenciaplaza.com/el-paralelismo-que-une-a-escif-y-al-nano-de-carceller-en-plena-plaza-primark> [acceso: abril, 2022]).

MONTAGUD RUBIO, Nahum, s/f "Los 6 tipos de arte urbano (y sus características)", *Psycologiyamente.com* (<https://psycologiyamente.com/cultura/tipos-arte-urbano> [acceso: abril, 2022]).

MOREIRA, Marta, 2019, "DEIH: "Tiene sentido que los grafiteros diseñen fallas: ambas son expresiones artísticas efímeras y callejeras"", *CulturPlaza*, 13 de junio de 2019 (<https://valenciaplaza.com/deih-tiene-mucho-sentido-que-los-grafiteros-disenen-fallas-ambas-son-expresiones-artisticas-efimeras-y-callejeras> acceso: abril, 2022)).

MORENO, Juan Antonio, 2022, "Esfinge urbana", *FilaSiete*, 23 de marzo de 2022 (<https://filasiete.com/cortometraje/esfinge-urbana/> [acceso: abril, 2022]).

- MUÑOZ CABALERO, Patricia, 2017, "Banksy y Robbo, la guerra graffiti en Camden Town", *Patriciamunoz.es*, 1 de abril de 2017 (<http://www.patriciamunoz.es/banksy-y-robbo-la-guerra-los-sprays/> [acceso: abril, 2022]).
- PAGE, Justin, 2012, "GIF-ITI, Animated GIF Wall and Building Art by INSA", *Laughing Squid*, 11 de diciembre de 2012 (<https://laughingsquid.com/animated-gif-wall-and-building-art-by-insa/> [acceso: mayo, 2022]).
- PIKKOV, Ülo, 2010, *Animasophy. Theoretical Writings on the Animated Film*, Tallin: Tallin Academy or Arts (<https://issuu.com/pikkov.com/docs/animasophy> [acceso: abril, 2022]).
- PINTURAYARTISTAS.COM, 2018, "Graffiti", *Pinturayartistas.com* (<https://www.pinturayartistas.com/graffiti/> [acceso: abril, 2022]).
- RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ, Ramón de Jesús, 2014, *Street Art, Rechazo y Consolidación. La persistencia de la imagen y el pseudo objeto: génesis de la consolidación del Street Art en el panorama contemporáneo*, Barcelona: Universitat de Barcelona (<https://www.tdx.cat/handle/10803/145831#page=1> [acceso: abril, 2022]).
- RUSSI, Pedro, 2015, *Grafitis. Trazos de imaginación y espacios de encuentros*, Barcelona: UOC, InCom-UAB.
- SALIR CON ARTE, s/f, "Las 20 mejores ciudades del mundo para ver arte urbano", *Salirconarte.com* (<https://www.salirconarte.com/magazine/las-20-mejores-ciudades-del-mundo-ver-arte-urbano/> [acceso: abril, 2022]).
- SEMINARIO, Verónica, 2021, "Street Art: más que un género artístico, un movimiento", *Saisho Magazine*, 2 de julio de 2021 (<https://saishoart.com/blog/street-art-mas-que-un-genero-artistico-un-movimiento> [acceso: abril, 2022]).
- SENDRA BARRACHINA, Antoni, 2007, *R.E.A. una història de graffiti a València* (<https://www.youtube.com/watch?v=aO7mjclbCdQ&t=2049s> [acceso: abril, 2022]).
- SIFIANOS, Georges, 1995, "The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren", *Animation Journal*, 3, 2 (Spring 1995), pp. 62-66.



## Anexos

- I. Ficha técnica de *Esfinge urbana*
- II. Guion registrado en el PROP
- III. Resolución de las Ayudas a la Producción Audiovisual del IVC (DOGV 8613 / 14.08.2019)
- IV. Listado de premios y distinciones relevantes
- V. Listado de selecciones en festivales
- VI. Exposición en Fundación Mutua Levante: entrevistas y catálogo
- VII. Materiales promocionales
- VIII. Ponencia en CONFIA 2020
- IX. Impacto en la literatura del medio



## I. Ficha técnica de *Esfinge urbana*

<p>Cortometraje de animación Duración: 4'53" Color Aspecto: 16:9 (2048x1080ppp) Formatos de exhibición: DCP, H.264, ProRes, Blu-Ray, DVD Calificado para todos los públicos Nº ISAN: 0005-8740-0000-L-0000-0000-B España, 2020</p>	
<p>Dirección y guion: Producción ejecutiva: Producción asociada: Música: Diseño de producción: Supervisión de fotografía: Supervisión de animación: Asistencia de animación: Grafismo: Postproducción: Foley y mezclas de sonido: Asesoría legal: Diseño gráfico: Making of:</p>	<p>María Lorenzo Enrique Millán Grupo I+D+i Animación UPV Gabriel de Paco María Lorenzo Silvia Carpizo Marta Gil Alberto Sanz Patricia Lara Jordi Abellán - 25p Pedro Aviñó - Sismic Audio Ignacio Benedito Patricia Lara Silvia Carpizo</p>





## Guion

**ESFINGE URBANA se desarrolla al ritmo de una hipnótica música de “handpan”, un instrumento de percusión de resonancias orientales y que remite también a la música de los artistas callejeros. Comienza con el lema y con el título de la película:**

El ojo que tú ves no es ojo porque tú lo veas;  
es ojo porque él te ve.

Antonio Machado, 1917

### **ESFINGE URBANA**

La película comienza con una serie de acercamientos entrecortados a diferentes grafitis de Valencia, mostrando su variedad a cada toque mágico del handpan. Poco a poco, vamos profundizando en ellos, deteniéndonos en sus detalles, seleccionando encuadres. De repente, esos detalles parecen moverse, saltar, girarse, nos miran. La ilusión del movimiento de la animación alcanza a la realidad: se convierte en *hiperanimación*.

La melodía de handpan va acelerándose poco a poco y se va definiendo su tema musical, basado en repetición y

variación. De la misma forma, van pasando ante nuestros ojos elementos de la realidad, genuinos de Valencia y en especial de su casco viejo, que suelen pasar desapercibidos, como las diferentes caritas de niño que animan los canalones de las casas antiguas, o las señales de tráfico esculpidas en las fachadas, que giran señalando en una dirección u otra.

Los elementos de arte urbano empiezan a surgir. Algunos de los más recurrentes son el perro, pintado con spray estarcido, o también presente en forma de pegatinas. El ninja, que se contonea por las fachadas de las casas abandonadas y en los solares. Entre ellos late un corazón multicolor, y decenas de rostros pintados en los muros y en las persianas de los comercios se superponen, haciéndonos creer que son uno solo, girando la cabeza y pestañeando. Un coche pintado en decenas de puertas de garaje arranca súbitamente, mientras la silueta de un sencillo pato parece encogerse y estirarse en un salto.

Aparece un **primer separador animado**, de dibujo en línea blanca sobre fondo negro: un rostro de mujer con cuatro ojos, cuyo cuello nace directamente de un cangrejo con grandes pinzas, que mira a cámara mientras estas palabras se escriben sobre la pantalla: "Are you looking at me?".

Los rostros de los cuadros de Chikitín comienzan a aparecer, empezando por la famosa "ingresca" de cabello

con raya en medio. Le siguen múltiples rostros de mujeres y hombres, entre los que se reconocen versiones de cuadros clásicos, y también retratos de personajes populares (como Carlos Areces o Santiago Segura caracterizado de Torrente), siempre caracterizados con tres, cuatro o seis ojos. Esos múltiples ojos denotan la soledad y la trascendencia de esas figuras, transformadas en Giocondas posmodernas. Los rostros de Chikitín aparecen sobre paredes, la parte trasera de señales de tráfico, semáforos y canalones. Tiemblan sin moverse, son innumerables y son uno solo.

Aparece un **segundo separador animado**, de dibujo en línea blanca sobre fondo negro: una esfinge egipcia con cuatro ojos, la guardiana de la calle, nos mira fijamente y dice, mientras estas palabras se escriben sobre la pantalla: "La vida es un gran misterio que tenemos que resolver".

Se suceden diversos rostros pintados con spray estarcido, representando sátiras políticas, carteles de "Prohibido pegar carteles" y diversas pintadas reivindicativas. Seguimos viendo rostros de Chikitín, entremezclados con diversos animales como peces, perros, gatos y lobos pintados en estarcido. Un fotografo aparece pintado sobre manises, pegatinas y pinturas de estarcido. De repente, una cámara subjetiva corre a toda velocidad por un laberíntico callejón cubierto de grafitis.

Aparece un **tercer separador animado**, de dibujo en línea blanca sobre fondo negro: una esfinge griega, con alas en la espalda, nos mira fijamente y surgen estas palabras en la pantalla: "La calle es el nuevo museo".

Con la última parte del tema musical de handpan se acelera el ritmo de montaje, que recupera escenas anteriores, repitiéndose a mayor velocidad como sumario de todo lo visto, practicando también variaciones en muchas de estas escenas, que tienden a mezclarse cada vez más, hasta que el ritmo es frenético y de repente se decelera. Entonces, un movimiento de cámara nos muestra varios de los retratos más emblemáticos de Chikitín, pegados en diversos espacios de Valencia que aparecen desde plano de detalle hasta plano general. A la música de handpan, que se ha detenido, le sucede el ruido de fondo de la calle. Fundido a negro.

Con el fin de la música aparece un **último lema animado**, de dibujo en línea blanca sobre fondo negro: una muchacha con una cabeza de lobo sobre su cabello, como si fuera un yelmo animal, está cabizbaja mientras parece pensar las siguientes palabras: "Nunca dejes de soñar".

CRÉDITOS.

### III. Resolución de las Ayudas a la Producción Audiovisual del IVC (DOGV 8613 / 14.08.2019)

#### ANEXO I. RELACIÓN DE PERSONAS Y ENTIDADES BENEFICIARIAS ANNEX I. RELACIÓ DE PERSONES I ENTITATS BENEFICIÀRIES

##### ANIMACIÓN / ANIMACIÓ

##### CORTOMETRAJES, PROYECTOS MULTIPLATAFORMA Y PILOTOS DE SERIE DE ANIMACIÓN / CURTMETRATGES, PROJECTES MULTIPLATAFORMA I PILOTS DE SÈRIE D'ANIMACIÓ

EXPEDIENTE EXPEDIENT	CIF	SOLICITANTE / SOL-LICITANT	PROYECTO / PROJECTE	MOD	PUNTOS PUNTS	CONCEDIDO CONCEDIT	ANUALIDAD ANUALITAT 2019	ANUALIDAD ANUALITAT 2020	ANUALIDAD ANUALITAT 2021	GÉNERO GÈNERE	PROV
PRO-ANI-19-035	B96999586	TV ON, SL	TRAZO CRÍTICO-CONTAMINACIÓN	P	89,00	30.000,00	12.076,47	9.277,60	8.645,93	DIRECTOR	V
PRO-ANI-19-013	***358***	ENRIQUE MILLÁN ALMENAR	ESFINX URBANA	C	82,00	11.228,00	4.519,82	3.472,30	3.235,88	DIRECTORA	V
PRO-ANI-19-029	B98288236	BUENPASO FILMS, SL	CROCO DOC	P	81,00	32.000,00	12.881,57	9.896,10	9.222,33	DIRECTOR	V
PRO-ANI-19-083	***856***	EMILIO MARTÍ LÓPEZ	DERECHOS ANIMADOS	M	75,66	29.008,00	11.677,14	8.970,82	8.360,04	DIRECTOR	V
PRO-ANI-19-127	***833***	MERCEDES CONSUELO PERIS MEDINA	CITEREA	C	73,50	40.000,00	16.101,96	12.370,13	11.527,91	DIRECTORA	V
PRO-ANI-19-118	B98325244	BÍGARO FILMS, SL	COMO EN CASA	C	68,54	32.000,00	12.881,57	9.896,10	9.222,33	DIRECTORA	V
PRO-ANI-19-038	X5442402G	ANTONO SAVINELLI	MUJERES PERDIDAS	M	64,16	30.405,00	12.239,50	9.402,84	8.762,65	DIRECTOR DIRECTORA	V

##### LARGOMETRAJES Y SERIES / LLARGMETRATGES I SÈRIES

EXPEDIENTE EXPEDIENT	CIF	SOLICITANTE / SOL-LICITANT	PROYECTO / PROJECTE	MOD	PUNTOS PUNTS	CONCEDIDO CONCEDIT	ANUALIDAD ANUALITAT 2019	ANUALIDAD ANUALITAT 2020	ANUALIDAD ANUALITAT 2021
PRO-ANI-19-033	B98833288	ADMIRABLE FILMS, SL	SEX SYMBOLS	SERIE	99,00	336.000,00	135.256,48	103.909,08	96.834,44
PRO-ANI-19-028	V40570319	ANIMA PRODUCCIONES, AIE	LA GRANJA DE TURU	SERIE	98,80	320.000,00	128.815,69	98.961,03	92.223,28
PRO-ANI-19-051	B96740410	TERRA A LA VISTA PRODUCCIONS AUDIOVISUALS, SLU	GENERACIÓ VERDA	SERIE	92,90	268.134,24	107.937,18	82.921,38	77.275,68

##### FICCIÓN / FICCIÓ

##### CORTOMETRAJES Y PROYECTOS MULTIPLATAFORMA DE FICCIÓN / CURTMETRATGES I PROJECTES MULTIPLATAFORMA DE FICCIÓ

EXPEDIENTE EXPEDIENT	CIF	SOLICITANTE / SOL-LICITANT	PROYECTO / PROJECTE	MOD	PUNTOS PUNTS	CONCEDIDO CONCEDIT	ANUALIDAD ANUALITAT 2019	ANUALIDAD ANUALITAT 2020	GÉNERO GÈNERE	PROV
PRO-CFI-19-094	***4509***	JOSE IGNACIO SÁNCHEZ ARRIETA	MARCOS	C	94,17	10.201,10	5.100,55	5.100,55	DIRECTOR	V
PRO-CFI-19-135	B98995608	MONCORVO FILMS, SL	NATALIO KM.10	C	90,00	30.000,00	15.000,00	15.000,00	DIRECTOR	V
PRO-CFI-19-008	B98325244	BÍGARO FILMS, SL	MASCARADA	C	83,89	34.000,00	17.000,00	17.000,00	DIRECTORA	V
PRO-CFI-19-140	***477***	EMILIO OVIEDO CAPILLA	L'ESTAT DEL CEL	C	80,76	40.000,00	20.000,00	20.000,00	DIRECTOR	C
PRO-CFI-19-018	B98726516	THE FLY HUNTER, SL	OUTSIDE IS FREE	C	80,36	35.000,00	17.500,00	17.500,00	DIRECTOR	C
PRO-CFI-19-012	B98391972	SILENCE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN AUDIOVISUAL	ULISES	C	77,50	30.000,00	15.000,00	15.000,00	DIRECTORA	V
PRO-CFI-19-082	***452***	FRANCISCO MORAL REMÓN	LA PROCESSÓ	C	75,91	32.000,00	16.000,00	16.000,00	DIRECTOR	A
PRO-CFI-19-044	B98325244	BÍGARO FILMS, SL	¿ESTÁIS AHÍ?	C	75,16	22.786,00	11.393,00	11.393,00	DIRECTORA	V
PRO-CFI-19-080	***452***	FRANCISCO MORAL REMÓN	SPYGLASS	C	70,66	32.000,00	16.000,00	16.000,00	DIRECTORA	A
PRO-CFI-19-116	***316***	LUCÍA FORNER SEGARRA	DANA	C	55,00	24.214,00	12.107,00	12.107,00	DIRECTORA	A



#### IV. Listado de premios y distinciones relevantes



Cultura Online #CMCVaCasa, Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana  
Selección becada



Curts Comunitat Valenciana 2020, IVC – La Filmoteca  
Selección en el catálogo audiovisual *Curts 20'20''*



Florida Animation Festival 2020, EEUU  
“Honorable Mention”



Cortoons Gandía. Festival Internacional de cortos de animación 2020  
Premi Millor Curtmetratge València



Cortoons Gandía. Festival Internacional de cortos de animación 2020  
Premio Moll – Creatividad en Movimiento



III Premis de l'Academia de l'Audiovisual València, 2020  
Nominación al Mejor Corto de Animación





Tatsuno International Film Festival 2020  
Mención especial de Cortometraje Experimental



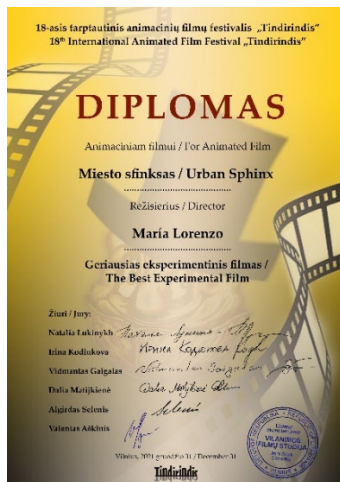
Dona i Cinèma, 2021  
Mención especial de Cortometraje de Animación



Festival Internacional de Cine de Alicante 2021  
Premio a Mejor Cortometraje Nacional de Animación









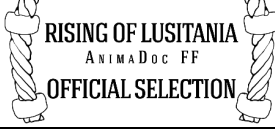





Requena y Acción 2021  
Mención Especial al Mejor Montaje para *Esfinge urbana*



Tindirindis International Animation Festival 2021  
Premio al Mejor Cortometraje Experimental

## V. Listado de selecciones en festivales

Evento	Fecha inicio	Fecha fin	Lugar	País	Laurel
Animac – Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya 2020	27-02-2020	01-03-2020	La Llotja, Lleida	ESPAÑA	
11º Festival International du Cine Court d'Animation de Roanne 2020	16-03-2020	22-03-2020	Roanne	FRANCIA	
Florida International Animation Festival 2020	11-06-2020	14-06-2020	Florida	EEUU	
Festival International du Film d'Animation Annecy 2020	15-06-2020	30-06-2020	Annecy	FRANCIA	
43º Festival du Film Curt en Plein Air de Grenoble 2020	30-06-2020	05-07-2020	Grenoble	FRANCIA	
On Art 2020	03-07-2020	06-09-2020	Varsovia	POLONIA	
Animakom 2020	06-07-2020	12-07-2020	Sala Bilborock. Bilbao	ESPAÑA	
Animaphix 2020	29-07-2020	02-08-2020	Palermo	ITALIA	
Flipbook- Festival of European Animated Film 2020	11-08-2020	13-08-2020	Skopje	MACEDONIA	









Hiroshima International Animation Festival 2020	20-08-2020	24-08-2020	Hiroshima	JAPÓN	
Warsaw Animation Festival 2020	27-08-2020	02-09-2020	Varsovia	POLONIA	
Bali Short Film Festival 2020, Minikino Film Week	04-09-2020	12-09-2020	Bali	INDONESIA	
Rising of the Lusitania – Animadoc 2020	07-09-2020	13-09-2020	Lodz	POLONIA	
14th Annual Sydney Underground Film Festival 2020	10-09-2020	20-09-2020	Sydney	AUSTRALIA	
Ottawa International Animation Festival 2020	23-09-2020	04-10-2020	Ottawa	CANADÁ	
18º Festival Internacional de Cine de Ponferrada, 2020	25-09-2020	09-10-2020	Ponferrada	ESPAÑA	
WEIRD – Animación, Videojuegos y New Media, 2020	28-09-2020	04-10-2020	Segovia	ESPAÑA	
Festival de cine de Girona 2020	29-09-2020	03-10-2020	Fundación Valví, Girona	ESPAÑA	
Porto Femme Int. Film Festival 2020	06-10-2020	10-10-2020	Oporto	PORTUGAL	

Anifilm 2020	06-10-2020	11-10-2020	Liberec	REPÚBLICA CHECA	
Berlin Festival of Animation 2020	09-10-2020	11-10-2020	Berlin	ALEMANIA	
Sapporo International Short Film Festival 2020	10-10-2020	31-10-2020	Sapporo	JAPÓN	
Animario 2020 – Festival Internacional de Animación Contemporánea de Madrid	15-10-2020	25-10-2020	Cineteca Matadero, Madrid	ESPAÑA	
Canlandırılar Film Festivali 2020	16-10-2020	18-10-2020	Canlandırılar	TURQUÍA	
Filmets – Badalona Film Festival 2020	16-10-2020	25-10-2020	Badalona	ESPAÑA	
Balkanima – European Animated Film Festival 2020	20-10-2020	25-10-2020	Belgrado	SERBIA	
Cortoons 2020 – Festival Internacional de Animación	23-10-2020	25-10-2020	Teatro Serrano, Gandía	ESPAÑA	
Banja Luka 2020 – Festival Internacional de Animación	24-10-2020	28-10-2020	Banja Luka	BOSNIA-HERZEGOVINA	
Panama Animation Festival, 2020	26-10-2020	28-10-2020	Panamá	PANAMÁ	
Rex Animation Festival, 2020	29-10-2020	01-11-2020	Estocolmo	SUECIA	

Big Cartoon Festival, 2020	29-10-2020	09-11-2020	Moscú	RUSIA	
KuanDu Animation Festival 2020	01-11-2020	07-11-2020	Taipei	TAIWAN	
Saint Louis International Film Festival 2020	05-11-2020	22-11-2020	Saint Louis	EEUU	
Athens Animfest 2020	06-11-2020	08-11-2020	Atenas	GRECIA	
ALCINE 49 - Festival de Cine de Alcalá de Henares	08-11-2020	15-11-2020	Teatro Cervantes, Alcalá de Henares	ESPAÑA	
CINANIMA 2020 – 44º Festival Internacional de Cinema de Animação	09-11-2020	15-11-2020	Espinho	PORTUGAL	
ReAnima 2020	12-11-2020	15-11-2020	Bergen	NORUEGA	
PÖFF 2020 – Tallinn Black Nights Film Festival	13-11-2020	29-11-2020	Tallinn	ESTONIA	
Tatsuno International Film Festival 2020	21-11-2020	29-11-2020	Tatsuno	JAPÓN	
Palm Springs International Animation Festival 2020	22-12-2020	02-01-2021	Palm Springs	EEUU	

VI Bienal Internacional Dona i Cinema – Mujer y Cine – Woman & Film	15-01-2021	23-01-2021	Cines Babel, Centro Cultural Octubre, Valencia	ESPAÑA	
ANIMA – The Brussels Animation Film Festival 2021	12-02-2021	21-02-2021	Flagey, Palace Cinematek, Bruselas	BÉLGICA	
Slamdance Film Festival 2021	12-02-2021	03-03-2021	Park City, Utah	EEUU	
Sydney Underground Film Festival – Celebrating the International Women’ Day 2021	08-03-2021	08-03-2021	Sídney	AUSTRALIA	
Dawson City International Short Film Festival 2021	01-04-2021	04-04-2021	Dawson City	EEUU	
SIFF – Seattle International Film Festival, 2021	14-04-2021	24-04-2021	Seattle	EEUU	
38th Busan International Short Film Festival, 2021	21-04-2021	26-04-2021	Busan	COREA DEL SUR	
La Truca Festival Internacional de Animación de Cali 2020 (celebrado en 2021)	02-05-2021	05-05-2021	Cali	COLOMBIA	
Trolleywood Animation Festival 2021	06-05-2021	08-05-2021	Estocolmo	SUECIA	
Animatricks Animation Festival 2021	20-05-2021	23-05-2021	Helsinki	FINLANDIA	
Cinemaatic 2021	21-05-2021	28-05-2021	Edimburgo	REINO UNIDO	

Internationale Kurzfilwoche Regensburg 2021	21-05-2021	30-05-2021	Regensburg	ALEMANIA	
Street Art Fest Grenoble-Alpes 2021	28-05-2021	04-07-2021	Grenoble	FRANCIA	
Festival Internacional de Cine de Alicante 2021	29-05-2021	05-06-2021	Alicante	ESPAÑA	
Insomnia International Film Festival 2020 (celebrado en 2021)	01-06-2021	15-06-2021	Moscú	RUSIA	
Requena y acción 2021	13-06-2021	15-06-2021	Requena	ESPAÑA	
NAFF 16 - Neum Animated Film Festival 2021	26-06-2021	01-07-2021	Neum	CROACIA	
Manlleu Film Festival 2021	06-07-2021	11-07-2021	Manlleu	ESPAÑA	
Fascurts – festival de Curtmetratges del Masnou 2021	08-07-2021	10-07-2021	Platja d'Ocata, Masnou	ESPAÑA	
Festival de Cine y Televisión Reino de León 2021	16-07-2021	24-07-2021	León	ESPAÑA	
XV Festival Internacional de Cine de Sax 2021	17-07-2021	24-07-2021	Sax	ESPAÑA	
Anibar International Animation Festival 2021	23-07-2021	30-07-2021	Peja	KOSOVO	

21st annual deadCenter Film Festival 2021	10-08-2021	20-08-2021	Oklahoma	EEUU	
Turku Animated Film Festival 2021	25-08-2021	29-08-2021	Turku	FINLANDIA	
Shorts México– Festival Internacional de Cortometrajes de México	01-09-2021	30-09-2021	México, D.F.	MÉXICO	
The Loudoun Arts Film Festival - LAFF 2021	10-09-2021	19-09-2021	Loudoun	EEUU	
XI Festival Internacional de Animación de Córdoba ANIMA 2021	04-10-2021	10-10-2021	Córdoba	ARGENTINA	
XII Festival de Cine y Cortometrajes CortogeniAl	14-10-2021	15-10-2021	Teatro Circo, Puente Genil	ESPAÑA	
38º Concurs de Curtmetratges Quartmetratges 2021	15-10-2021	23-10-2021	Quart	ESPAÑA	
Tofuzi Animation Film Festival 2021	25-10-2021	30-10-2021	Tofuzi	GEORGIA	
LIFF - Leeds International Film Festival, 2021	03-11-2021	18-11-2021	Leeds	REINO UNIDO	
Still Voices Short Film Festival, 2021	04-11-2021	07-11-2021	Longford	IRLANDA	



10º Cartón – Festival Internacional de Cortos de Animación la Tribu, 2021	07-11-2021	13-11-2021	Buenos Aires	ARGENTINA	
22. Izmir Kisa Film Festivali, 2021	22-11-2021	28-11-2021	Izmir	TURQUÍA	
Tindirindis International Animation Festival 2021	28-11-2021	30-12-2021	Vilnius	LITUANIA	
Archiba Film Festival 2021	08-12-2021	12-12-2021	Buenos Aires, Quito, Hamburgo	ARGENTINA, ECUADOR, ALEMANIA	

## VI. Exposición en Fundación Mutua Levante: entrevistas y catálogo

Título: *Esfinge urbana. La ciudad animada*

Lugar: Fundación Mutua Levante, Alcoi

Del 4 al 27 de noviembre de 2021

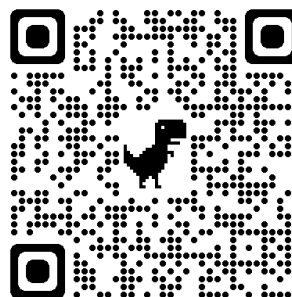
Página de la exposición en la Fundación Mutua Levante:

<https://fundacionmutualevante.org/exposiciones/esfinge-urbana-la-ciudad-animada/>



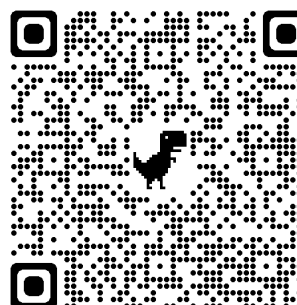
Presentación de la exposición:

[https://www.youtube.com/watch?v=eZ2rHQkpl\\_Y&ab\\_channel=ARAMULTIM%C3%88DIA](https://www.youtube.com/watch?v=eZ2rHQkpl_Y&ab_channel=ARAMULTIM%C3%88DIA)



Catálogo online:

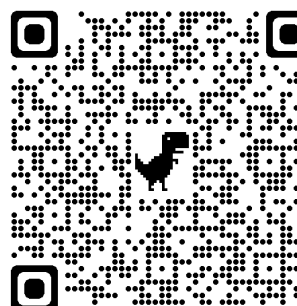
[https://fundacionmutualevante.org/site/wp-content/uploads/2021/10/libreto\\_interior-y-exterior\\_Plieges-3.pdf](https://fundacionmutualevante.org/site/wp-content/uploads/2021/10/libreto_interior-y-exterior_Plieges-3.pdf)



ISBN: 978-84-09-24217-7 (48 pp.)

Entrevista a la autora:

<https://www.youtube.com/watch?v=5Hu734pOeQs>





## VII. Materiales promocionales



Tráiler:  
<https://vimeo.com/373224985>

Making of:  
<https://vimeo.com/450598815>





## VIII. Ponencia en CONFIA 2020

Autora: María Lorenzo Hernández

Título: “The hyper-animated city: visions of Valencia Street Art in the short film Urban Sphinx”

Publicación: CONFIA 2020. 8th International Conference in Illustration & Animation, Portugal:

IPCA, ISBN: 978-989-54939-0-6 ([https://confia.ipca.pt/files/confia\\_2020\\_proceedings.pdf](https://confia.ipca.pt/files/confia_2020_proceedings.pdf)).



Publisher / Editor: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave

Address / Morada ESD- IPCA: Vila Frescaíña, S. Martinho,

4750-810 Barcelos, Portugal

October / Outubro 2020

ISBN: 978-989-54939-0-6

8th International Conference on Illustration and Animation

8 ed. Conferência Internacional em Ilustração e Animação

Editorial Design / Design editorial · Cláudio Ferreira

Pagination / Paginação · Manuel Albino

Cover Design / Design da Capa · Helena Carneiro Ribeiro & Izaac Brito

- 
- 591**  
“OLD GHOSTS”: OBSERVATIONS ON THE 1980’S  
ICONOGRAPHY THAT STILL HAUNTS SKATEBOARDING  
Joel Lardner
- 601**  
O DESENHO COMO ESTÍMULO PARA UM MAPEAMENTO  
COLABORATIVO DE MASCARADOS DO CARNAVAL CARIOCA  
Nilton G. Gamba Junior and Camilla Serrão Pinto
- 612**  
AXIOMÁTICA SOBRE O PODER HIPNÓTICO  
DAS IMAGENS NA CULTURA  
Raphael Dall’Anese and Marcos Rizolli
- 621**  
COMMUNICATIONS MANAGEMENT CHALLENGES IN CREATIVE  
INDUSTRIES: THE CREATIVE WORKER’S PERSPECTIVE  
Tomas Mitkus and Vaida Nedzinskaite-Mitke
- 633**  
THE ALL SEEING EYE: SURVEILLANCE  
TECHNOLOGIES AS TOOLS OF CONTROL  
Linda Scott
- 647**  
THE HYPER-ANIMATED CITY:  
VISIONS OF VALENCIA STREET ART  
IN THE SHORT FILM URBAN SPHINX  
María Lorenzo Hernández
- 656**  
FANZINE AS AN ARTIFACT OF EXPRESSION AND AUTHORSHIP:  
FEMININE SEXUALITY AND SELF-DISCOVERY  
Catarina Pisco, Ana Lúcia Pinto and Marta Madureira
- 665**  
AUTORIA E MERCADO EDITORIAL:  
HISTÓRICO E ALTERNATIVAS  
Miguel Carvalho and Nilton Gamba Jr
- 676**  
FANZINES AGAINST APATHY. EMPOWERING YOUNG  
PEOPLE THROUGH VISUAL NARRATIVES  
Valentina Vezzani

## The hyper-animated city: visions of Valencia Street Art in the short film Urban Sphinx

María Lorenzo Hernández<sup>1</sup>

mlorenzo@dib.upv.es

[Cultura Visual / Visual Culture]



### Abstract

Urban Sphinx (2020) is an animated short film produced to document creatively the presence of Street Art at the diverse neighbourhoods of Valencia, Spain, between 2018 and 2019. Conceived as a tribute to all the urban artists of Valencia, highlighting the quantity and variety of these ephemeral pieces and paintings, Urban Sphinx has a special relationship with memory, which comes to life when these images take on motion like film frames. Taking from Alan Cholodenko the idea of the animatic, the animation of Urban Sphinx proves the idea of hyperanimated hyperreality, as animation seduces Street Art and both melt in a realm of metamorphosis. In this essay, the director of the film describes the production process, highlighting the personalities of Street Artists, the development of animation and editing, and the importance of music and sound in the project.

### Keywords

Urban Sphinx, Street Art, Valencia, Animatic, GIF, Hand Pan, Rhythm.

### 1. Introduction

Urban Sphinx (Esfinge urbana, María Lorenzo, 2020) is an animated short film made from several thousands of photos taken in Valencia during the years 2018 and 2019. The film pays tribute to the place where I have lived for the last 25 years — but also as a homage to the Valencian Street Artists, whose creations have a very strong presence in the city, sometimes helping to outline the personality of each different district.

Artistic intervention in the public environment may be illegal or performed with permission; but what is undoubted, as Diego López Giménez states in his book *Valencia en grafitis*, “Graffiti and Street art are unstoppable, and they are part of the history of each city” [1]. Throughout the Valencian Community are held public events that welcome graffiti as an artistic manifestation — like the ConFusión Festival in Benimaclet neighbourhood (Valencia), or the graffiti event Poliniza, at Universitat Politècnica de Valencia, which invites urban artists from around the world to paint at the Campus. As well, in recent years the Valencian City Hall has invited renowned graffiti artists, such as Okuda, Escif and Pichiavo, to create another kind of ephemeral monuments: las Fallas — a celebration considered from 2016 by Unesco as Intangible Heritage of Humanity.

As a result, some Street Artists enjoy institutional recognition, while most urban artists frequently pay fines for their interventions. As well,

<sup>1</sup> Universitat Politècnica de València, Spain, Grupo I+D+i Animación UPV



the consideration of Street Art in Valencia is also ambiguous: it can be regarded as an artistic manifestation or as a vandalization of the environment. For me, Urban Sphinx was made to give visibility and recognition to the second group. Our photographic archive of urban art was especially focused on little pieces, stickers and small graffitis by the following artists who have been identified by their pseudonyms: Atila The One, Barbiturikills, Bea Rodríguez Art, Bowy Face, Chikitín, Cofla, Creative Close, David de Limón, Deih, Disneylexia, Erb Mon, Espectro Lobo, Hope, Julieta XLF, la Nena Wapa Wapa, PichiAvo, Robin Kowalewsky, The Photographer, Victin, Vinz, Will Coles, Xolaca — among others.

Urban Sphinx highlights the quantity and variety of their pieces, which are of ephemeral nature. For this reason, the film has a special relationship with memory, which comes to life when the photographs acquire movement like the frames of a film. The film, which is five minutes long and took approximately one year to be completed, was made with the support of the producer Enrique Millán and IVC – CulturArts —the Valencian Cultural Institute. A trailer of the film can be watched following this link: <https://vimeo.com/373224985>

The sections of this essay will subsequently explore the research and exploration process to find the Street Art pieces, identifying and describing the most relevant artists for the making of this film; the organization of this material as an animated form; and some final considerations, results and conclusions about this piece of experimental animation.

## **2. Wandering by the city: metaphysics of the gaze**

Differently to great Madrid or Barcelona, Valencia is a city big and small at the same time, that can be explored on foot — this is especially true for me, since I don't have a car, nor even a driving license. Street Art pieces can be found everywhere in Valencia, but they appear more frequently and last longer at the Old City — the Gothic and Modernistic centre — and at various districts that experience gentrification — like Russafa, El Carmen, San Vicente Street, Patraix, etc. The presence of Street Art also provides an idea of the economical effects of the “housing bubble”, becoming massive in some half abandoned places.

Moreover, people are usually too busy or too distracted by the shops windows to pay attention to Street Art. As well, many of these pieces are very small and can be found only in places like the rear part of traffic lights, electricity boxes, or in the facades of abandoned houses. When I started to take these photographs, people passing looked at me strangely and only then they realized that there were faces painted or glued on the walls.

Significantly, very often I found exactly the same kind of image or design, just like glued photocopies, stickers or stenciled paintings. Such repetition of the same image obeys a will of the artist to be seen, and using the terminology of the world of graffiti, this type of action is called “bombing” [2]. But, for me, the insistent multiplicity of these images, scattered throughout the city suggest what Alan Cholodenko calls “hyperanimation” [3].

These identical pictures that could be found at different corners made me think of the possibility to create an animation similar to Paul

Bush's stop-motion works such as *Furniture Poetry* (2000), *While Darwin Sleeps* (2004) or *The Five Minutes Museum* (2015), whose game between the still, the inanimate and motion, animating the changing forms at hyper speed, establishes a privileged relation between animation and the world of objects—like that of pioneering stop-motion animation at the turn of the 20th century. For me, another important reference is Gil Alkabetz's *The Da Vinci Time Code* (2009), a film made only from one painting, Da Vinci's *The Last Supper*: Alkabetz is able to create an animated film from its fragments, finding secret movements from the combination in time of similar forms contained in this one picture; thus, the people in the film (in the picture) eat, run and argue, until finally they are silenced.

In the following paragraphs I will describe the work of some of the most relevant artists, whose creations have been photographed and included in *Urban Sphinx*.

### 2.1. Chikitin and his posmodern *Giocondas*



**Fig. 1.** A series of Street Art pieces which reproduce Chikitin's oil paintings.

In the beginning of 2018 in Valencia started to mushroom a series of painted faces showing several pairs of eyes. All these portraits, actually photocopies glued on the walls, where due to the same artista: Chikitín (born 1984).

Chikitín is an artist who produces paintings in the traditional way, with oil on canvas. He is specialized in portraits that remain the Classic masters of painting — like for instance Ingres or David —, and, at the same time, the Surrealism of Chirico, Max Ernst or Dalí, suggesting an intense metaphysic experience through his portraits of women with numerous eyes on the forehead. The copies of these paintings can be purchased in certain stores, and their copies have literally overflowed the streets. For more than two years, these pieces have renovated the experience of walking around the city: with their many eyes, these true postmodern effigies seem to ask questions as fundamental as, who we are, where we are going, why we walk in a hurry, or, how long we will last.

Chikitín portrays decomposing figures, broken inside, isolated in a desert landscape. We believe that these sensations are amplified in the urban manifestation of his art, where the climatology and human action corrode these images of classic beauty, which are radically transformed when put into motion thanks to animation. As Chikitín states, his paintings



**Fig. 2.** One of the iconic tiles by The Photographer (beside a reproduction of a painting by Chikitin).

stenciled paintings, also printed on tiles. The variety of materials showing the same iconic figure was also very suggesting in terms of being animated. The Photographer is a figure and the sign of the artist, at the same time. And it is transgressive since it is disseminated in total anonymity, often accompanying the image with the following text: “If not illegal, not graffiti” (sic).

The Photographer, as many other icons, was discovered when I started to look for Chikitin images. Usually Street artists visit the same places and corners to place their works.

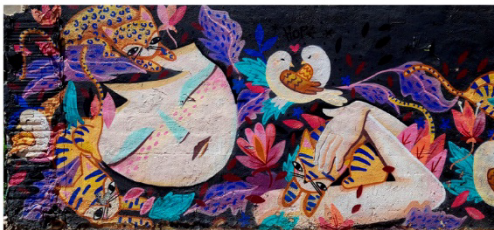
### 2.3. Bowy Face

This is both the name and the work of another anonymous artist, who just wants that his dog, Bowy, becomes a recognizable citizen in Valencia: like The Photographer, he disseminates stickers, stenciled paintings and tiles always with the same image, the face of his dog — though sometimes transformed into a zoomorphic guy. Sometimes his paintings are as extensive like a big window and generally they adapt onto every surface.

### 2.4. La Nena Wapa Wapa

All we know from this artist is that she finished her studies in Fine Arts in 2004. Her works are varied and usually cover entire doors or murals — very often they are commissioned works. They are identifiable because of the protagonism of women of different ages, and the recurrent use of templates to create this paintings with sprays and acrylics. Although her characters are different — with the only exception of a pin-up girl, which she has painted many times and, like Bowy Face, is a familiar face in the city —, it was possible to find raccord relations between her painted women to create very accurate animations that suggest a single moving portrait.

**Fig. 3.** A large mural painting by Julieta XLF in Valencia.



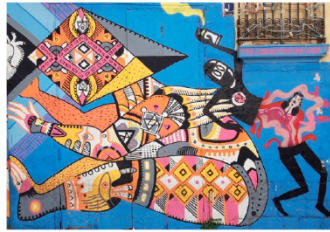
keep a secret paralelism with the illusion of animated images: “they are a seed that is uncomfortable, because they unveil an forgotten truth in our subconscious: that what we believe is not true.” [4]

### 2.2. The Photographer

Another relevant symbol in the center of Valencia is The Photographer. This image, created by Mrbt62 — also known as The Photographer (born 1953) — appears in stickers of different sizes, vinyl silhouettes,

### 2.5. Julieta XLF

Born in 1982, she paints murals in Valencia and many other cities in the world. She doesn't use templates or repeat images, but her visual style, akin to illustration for children books, is very recognizable and frequently paints girls with closed eyes and long hair. The reco-



pilation of these images also provide the opportunity to suggest a single character in motion.

### 2.6. Other artists

Valencia is also the showcase for artists who create iconic characters like David De Limón (Graduated 1998), Barbiturikills (working since 1997), Disneylexia (born 1979), Deih (born 1978), etc. All of them appear in the film showing their murals, or suggesting motion from their repeated figures. One of the most interesting artists was Erb Mon (working since 1998), whose geometrical patterns, including big colour circles, facilitated some abstract animations.

The experience of searching for the graffitis wandering by the city, capturing the images with our mobile phones, resembled sometimes the idea of playing a game of augmented reality — although only in postproduction this reality, the graffitis, would be augmented through the illusion of motion.

With this starting material, and as the collection of photographs progressed, in October 2018 I began to edit different groups of images to achieve motion effects. The production finished in September 2019, and its phases will be explained in the following section.

## 3. Urban Sphinx: production notes

The film wasn't made under the usual process of writing a script or drawing a storyboard, since it was experimental and totally linked to the discovery of new possibilities in the streets.

While we collected photos, the physical integrity of these Street Art pieces was always respected, avoiding to intervene their current state: the images were photographed just as they were found, frequently showing the traces of the passage of time, such as successive rips of paper or chipping of the paintings, which gave these images a poetic nuance. Needless to say, the production of Urban Sphinx has not encouraged illegal activities or activities that harm public or private assets.

When the animation process started, I just had two ideas: that Chikitin's paintings would play a central role in the animation beside the other painted characters; and that we needed a very rhythmic music score to pace with the waterfall of animated images. Both processes are explained below.

### 3.1. Animating the real

Although I initially had planned to take some time-lapse scenes showing changes of light onto the paintings, at the end the film just included still photos of large graffitis, and motion scenes animated from small segments and pieces.

The animated GIF technique helped to bring these works to life, combining a succession of photographs, each of them taking 2 or 3 frames of duration. To produce Urban Sphinx, it was necessary to create more than 200 GIFS with different approaches to the graffiti themes, such as painted faces, animals, lettering — the prohibition to glue public-

**Fig. 4.** Mural painted by Disneylexia, David del Limón and La Nena Wapa Wapa.

ity — among other geometric and iconic elements, giving prominence to the eye and the gaze as symbols.

Although we took more than 3.000 photos, less than 1.200 are included in the film, organized in animated GIFs that we edited in the timeline alongside the music theme. Naturally, to benefit the whole, it is necessary to renounce those scenes which do not fit in the whole or seem too



**Fig. 5.** Mural painting by Deih (Valencia) showing an animation.

repetitive. In this sense, the amount of photos recording stenciled works and the black and white pieces copies of Chikitín paintings was massive, and it was necessary to find some balance searching for more colourful motifs, especially paintings that gave the film more visual variety.

When it comes to animate these figures, if we are combining photos of the same visual theme — for instance, the same face —, it has to be adjusted very carefully onto a photo that serves as a template for the others. This means that it is necessary to work with Photoshop many hours before having scenes to edit in the timeline. Photos had to be high quality (4K) to prevent a loss of quality if they had to be resized or transformed. As well, since these pieces are frequently found very near of the ground, or very high, it is vital to correct the distortion created by perspective.

Working from Street Art — and not from one one's drawings —, it is important to figure out different ways to suggest movement or changes that can be animated. Sometimes animation can be used to suggest the idea of removing or degrading the effigie, depending of the preservation state of each separated image, arranging the order of frames to find a logical sequence of change, like a loop. For this reason, it was particularly fond of finding images that were not perfect; instead, I liked finding degraded paintings on shelled walls, or half-torn stickers; sometimes, people re-paint onto them or vandalize these images: a combination that gives more variety and motion to each scene.

The result of combining together photos showing the same motif is normally that of a boiling image, with fast changes in the surroundings — creating a sort of visual noise. In this sense, it is important to remember that backgrounds play an important role — for instance, if the pieces are glued onto a series of lampposts, it is possible to animate the environment, suggesting a sort of camera movement around the image on the lamppost as a central axis.

Other times the artists paint the same characters in different positions, so this makes possible to animate them very lively — like the painted duck jumping, or the masked head turning 360°, that we

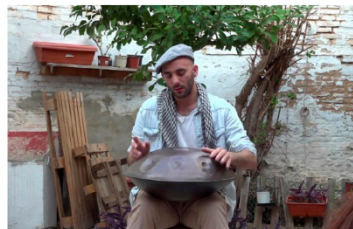
found in a graffiti by Deih. In this sense, it is important to be opened to different combinations and dare to see “raccord” relations between unrelated pictures. If, in animation, time is an illusion [5], space and identity are also illusory ideas, since it can be created the idea of continuity between different designs, evoking the motion of a single head turning the neck or nodding.



**Fig. 6.** Female faces from different mural paintings by La Nena Wapa Wapa (Valencia).

### 3.2. Giving final form: editing and sound

Although *Urban Sphinx* is almost abstract film, the most challenging thing was the need to give some structure to the whole, creating different visual rhythms according to the music theme, and finding some kind of progression, starting with big murals, then approaching to the details and finally animating them 12 frames per second. To give some counterbalance to graffiti, for me it was important to show in the beginning of the film other urban elements that can be animated, like for instance plaster ornaments representing realistic faces — that can be found in Modernist buildings — or certain traffic signs sculpted directly onto the facades. And, from these legal Street art, then the film centers on the “illegal”: the graffiti, the stenciled paintings and the stickers.



With this concept in mind, and having collected a reasonable number of photos, I started a preliminary montage to combine the images with sound: a piece of hand pan music, “Maktub”, performed by Gabriel de Paco, a musician that I found playing in the streets of Valencia in 2016.

**Fig. 7.** Gabriel de Paco playing the Hand Pan during the ConFusión Festival (Benimaclet, Valencia).

By then I bought the musician a CD and time later, when I started *Urban Sphinx*, I decided that it was the mesmerizing and rhythmical sound that the project needed.

Gabriel de Paco started to play drums in the early 2000s. He played bass and guitar with various groups, and participated in recordings and concerts between 2006 and 2012. His solo career began when he travelled abroad and discovered the Hand Pan, a percussion instrument which emits an aerial sound that invites to dream.

The song “Maktub” is an improvised composition that arises from a series of melodic and rhythmic patterns created by the artist during the recording of a video in the middle of the street. Gabriel de Paco describes his own creative and improvisation process as follows:

Like any other musician playing the piano or other instrument, I already had some music patterns in mind, and this helped to improvise the music theme, performed in the Street to be recorded in video. When you improvise you incorporate the things you're thinking at that moment, so it is impossible to reproduce it later. And that's why the title of the theme is "Maktub", which means in Arab: "It was written". When you improvise, the music comes naturally, without filters. [6]

Gabriel de Paco's original performance can be watched here: <https://www.youtube.com/watch?v=V6N-j9j5vz4>

As this recording was taken in the Street and it captured some ambient sounds — like, for instance, the bells from a church or some chirping birds —, it was necessary to introduce more ambient sounds, to create a sort of urban soundscape that would eventually counterpoint what the image shows. After editing a preliminary test with different ambient sound added to the music, the sound technician Pedro Aviñó designed the definitive Foley and score for the film.

#### 4. Results and conclusions

Since its premiere at the Mostra Animac de Catalunya 2020 (Lleida), Urban Sphinx has been selected at numerous international animation festivals; due to the CoVid-19 crisis, some of them have been cancelled — like Roanne (France) — or postponed, like Anifilm (Czech Republic), AnimaDoc (Poland) or La Truca (Colombia). However, the film has been internationally premiered at the Annecy 2020 Festival —which had to run online— and it is also scheduled in Grenoble (Festival du Film Court in Plen Air), Berlin Animation Festival, FlipBook (Macedonia), Ottawa (Canada) and Hiroshima (program Best of the World), among others.

However, being the first time that I complete a whole short film without making a single drawing, normally I meet people who ask: but, is this animation?

Although animation festivals schedule all kind of abstract, non-narrative and mixed media films, for a significant part of the audience, experimental animation happens to be still the "blind spot" — using Alan Cholodenko's term when he refers to animation as the "blind spot" of art historians and film critics [7]. Nevertheless, Urban Sphinx provides an illustration for Norman McLaren's definition of animation, not as "the art of drawings-that-move, but rather the art of movements that are drawn", since the the animation of this Street Art paintings and objects poses a double illusion: that of motion from static images, and that of continuity between disparate pictures, suggesting the spectral, the uncanny or, to return to Cholodenko's clarifying terms, "the animatic" [8].

Urban Sphinx provides the hyper-experience of wandering by Valencia, using sound and images like a mix of memories that acquire movement in the imagination of the viewer. The film is often perceived as an hypnotic journey, subtly conducted by the dreamlike sound of Hand Pan. The film works both as an archive of an ephemeral form of art, the Street Art, and as a creative film that privileges the relation be-

tween artistic interventions in the streets, improvised music, and experimental animation, merging into a form that multiplies the possibilities of documentary films: it could be said, after Cholodenko, that animation re-animates Street Art in “the way the object, after Baudrillard, seduces the subject, animating and reanimating it, making the subject enter its realm of metamorphosis, even despite itself.” [9]

What the moving images seem to tell us is that we exist, but we might not exist — and the world would keep spinning without us; a thought akin to following paradox by Antonio Machado, which leads the film:

The eye you see is not an eye because you see it; it is an eye because it sees you. [10]

To exist, in our time, is to be seen; therefore, the eye is the most powerful symbol. The gaze and the eye are the most distinctive subject in many of these graffiti: eyes that see you, eyes that see without seeing, mystical eyes in the sky... The eyes of a sphinx, the guards of the lonely streets.

## References

1. “El grafiti y el Street art son imparables y forman parte de la historia de cada ciudad” (trad. a.), López Giménez, D.: Valencia en grafitis. Dilatando Mentes, Valencia (2019), p. 18.
2. Ibidem, p. 20.
3. Alan Cholodenko in personal correspondence by e-mail, October the 15th, 2018.
4. “Mi obra personal [tiene] una semilla que incomoda, porque en nuestro subconsciente se remueve una verdad olvidada: que lo que creemos no es verdad.” (trad. a.), López Giménez, Op cit, p. 58.
5. Pikkov, Ü.: Animasophy. Theoretical Writings on the Animated Film. Tallin Academy of Arts, Tallin, p. 53-54, <https://issuu.com/pikkov.com/docs/animasophy>
6. Interview with Gabriel de Paco during the ConFusión Festival, October the 19th, 2019, [https://www.facebook.com/GabrielDePaco/videos/851337315317128/UzpfSTewMjc2ND-Q2MTE5NDgyNjoxMzQzMjExMzgwMzcxNTg/?modal=admin\\_todo\\_tour](https://www.facebook.com/GabrielDePaco/videos/851337315317128/UzpfSTewMjc2ND-Q2MTE5NDgyNjoxMzQzMjExMzgwMzcxNTg/?modal=admin_todo_tour)
7. Cholodenko, A.: The Spectre in the Screen. J. Animation Studies, vol. 3, 42-50 (2008) p. 42, <https://journal.animationstudies.org/wp-content/uploads/2008/10/ASVol3Art6A-Cholodenko.pdf>
8. “And not just art as animation but artifice as a form of that in between and in between of all things I call the animatic.” Cholodenko, A. The Animator As Artist, The Artist As Animator. J. Animation Studies 2015, vol. 10 (2015), <https://journal.animationstudies.org/alan-cholodenko-animator-as-artist-artist-as-animator/9>. Idem.
10. “El ojo que tú ves no es ojo porque tú lo veas; es ojo porque él te ve.” (trad. a.) Machado, A.: Campos de Castilla, “Proverbios y Cantares I” (1917).





## XI. Impacto en la literatura del medio

Aparicio, Cristina; Ruiz, Juanma; Yáñez, Jara, 2021, *Cortografías. Mapas del cortometraje español (2010-2019)*, Alcalá de Henares: Alcine.

Caimán (ed.), 2021, "Los mejores cortos españoles de 2020, *Caimán Cuadernos de Cine*, nº 151, febrero 2021, pp. 46-49.

Denney-Phelps, Nancy, 2021, "40th ANIMA BRUSSELS ONLINE 12 – 21 February 2021 Brussels, Belgium", *Animation World Network*, 18 de marzo de 2021 (<https://www.awn.com/blog/40th-anima-brussels-online-12-21-february-2021-brussels-belgium>).

Gurevich, Mikhail, 2020, "Reports from the Perspective, Off-limits and Commissioned films presented during the 2020 Annecy Festival", *Zippy Frames*, 26 de julio de 2020 (<https://www.zippyframes.com/festivals/annecy-festival-2020-on-limits-and-perspectives>).

Kopian, Steve, 2021, "URBAN SPHINX (2021) Slamdance 2021", *Unseen Films*, 13 de febrero de 2021 (<http://www.unseenfilms.net/2021/02/urban-sphinx-2021-slamdance-2021.html>).

Kroustallis, Vassilis, 2020, "Urban Sphinx (Esfinge Urbana) by María Lorenzo Hernández", *Zippy Frames*, 24 de febrero de 2020 (<https://www.zippyframes.com/shorts/urban-sphinx-by-maria-lorenzo-hernandez>).

Laguna, Ray, 2020, "2020: Esfinge urbana", *Animación para adultos* (<https://animacionparaadultos.es/2020-esfinge-urbana/>).

Laguna, Ray, 2020, "Los artistas más destacados del 2020", *Animación para adultos* (<https://animacionparaadultos.es/los-artistas-mas-destacados-del-2020/>).

Moreno, Juan Antonio, 2022, "Esfinge urbana", *FilaSiete*, 23 de marzo de 2022 (<https://filasiete.com/cortometraje/esfinge-urbana/>).



Aparicio, Cristina; Ruiz, Juanma; Yáñez, Jara, 2021, *Cortografías. Mapas del cortometraje español (2010-2019)*, Alcalá de Henares: Alcine.



ISBN 978-84-09-29432-9

Aitor Oñederra y Emilio de la Rosa

un solo año (2014) a experimentar con la pixilación en *Evolución*, la plastilina en *Transition* y el recortable en *Hiline*. Ben Fernández se inventó una técnica propia, que enmascara tras el Photoshop la animación de fotografías, la pixilación y otras rarezas en trabajos como *The Stunt Manual* (Manual del especialista; 2016) o *Miss Mbulu* (2018), mientras que María Lorenzo utiliza la ciudad, sus espacios y sus elementos como materia animable en *Esfinge urbana* (2019).



*Muedra* (2019, César Díaz Meléndez).

Son diez años en los que aparecen también nuevas propuestas y autores, como la pareja de directores Paulo Mosca y Abel Sánchez, con su impactante e irreverente *Amor de mono* (2015). María Manero realizó en 2018 su hermosa *Patchwork*, una película autobiográfica que bien podría considerarse documental y que emociona hilo a hilo como un delicioso bordado. Por su parte, el colectivo Hauazkena ha llevado a cabo varios cortos de gran carga social como son *Beti bezperako koplak* (Coplas de una noche sin mañana, 2016) y *Areka* (Cuneta, 2017), animados con técnicas muy diversas.

### Documentales animados

En estos años, los festivales de animación internacionales se han visto sorprendidos por un repunte de los llamados documentales animados, una simbiosis entre dos vías narrativas distintas, pero que se

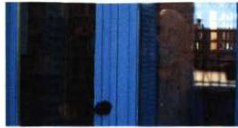
# INFORMES

## LOS MEJORES CORTOS ESPAÑOLES DE 2020

UN AÑO MÁS (Y NO HA SIDO CUALQUIER AÑO...) EL EQUIPO CRÍTICO DE CAIMÁN CDC SELECCIONA LOS CORTOMETRAJES MÁS RELEVANTES DE LOS QUE PUDIERON VERSE NO SOLO EN LOS FESTIVALES (NACIONALES E INTERNACIONALES) QUE SE CELEBRARON DE MANERA PRESENCIAL, SINO TAMBIÉN EN AQUELLOS QUE TUVIERON LUGAR ONLINE.

### DÉJAME HABLAR

SAMUEL ALARCÓN



Con el pretexto del reciente León de Oro en la Bienal de Venecia al compositor Luis de Pablo, el cineasta Samuel Alarcón se acerca a esta figura de la música española con el deseo de captar la esencia de su personalidad artística. Unas imágenes de archivo con una declaración de intenciones del compositor ayudan a situar el contexto, pero lo más sorprendente de la pieza es que, tras ese prólogo, se produce un fascinante salto al vacío en el que *Déjame hablar* pretende concretar en imágenes la abstracción de las obras musicales del autor: comenzará así un diálogo valiente y casi inaudito entre la naturaleza del sonido y la capacidad comunicante de la imagen. Alarcón filma con la claridad necesaria, con la sencillez que requiere el gesto de alguien que se acerca a filmar y no intenta imponer su mirada, sino hacernos llegar la de otro artista. **JONAY ARMAS**

### ESFINGE URBANA

MARÍA LORENZO



En *Esfinge urbana*, la ciudad nos observa. Sus imágenes se componen de fotografías tomadas en diversos barrios de Valencia entre 2018 y 2019 que, animadas por medio de cortes a gran velocidad, muestran la misma ilustración, el mismo rostro, como si se teleportase a centenares de rincones de la ciudad en los que quizás nunca hablamos puesto la atención suficiente. No se trata de una simple pirueta visual ni de una exhibición de virtuosismo en el terreno de la animación: en apenas cinco

minutos, María Lorenzo propone una mirada sobre el arte urbano y nuestra relación con ese arte, nos confronta con ese espacio, el gesto de algún modo nos responsabiliza, nos hace partícipes del lugar y nos recuerda que también somos ese espacio que transitamos a diario y que tratamos como un lugar ajeno. El poder del cine, sin palabras, resumido en una mirada. **JONAY ARMAS**

### FERROTIPOS

NÜLL GARCÍA



Mostrar la vulnerabilidad de la mujer en una sociedad machista es el objetivo de la exposición que está preparando el fotógrafo coprotagonista de *Ferrotipos*. Una ambiciosa serie de fotos moralmente cuestionable por su ejecución, al situar a sus modelos en esa misma posición que busca denunciar. Núll García, consciente del juego de poder y manipulación que se produce a través de la mirada y que condiciona el arte audiovisual, compone un impecable ejercicio de coherencia narrativa a partir del fuera de campo, escogiendo qué mostrar y, especialmente, cuándo mostrarlo. La cámara circular, los fuertes contrastes de luces y sombras y la composición de los planos, diseñados a partir de las miradas de sus personajes, son los elementos de una puesta en escena que reflexiona sobre el poder de la imagen y sus implicaciones éticas. **CRISTINA APARICIO**

### FUERA DE CAMPO

ADRIANA THOMASA Y PABLO VILAS



En uno de los documentos más conmovedores que diera el pasado ejercicio sobre cómo lo

filmado se asemeja a la manera de filmarlo, Adriana Thomasa y Pablo Vilas proponen una pieza en absoluta comunión con la naturaleza que desborda esa idea de la búsqueda de una cierta verdad en las imágenes cinematográficas, esa verdad que solo puede alcanzarse cuando la forma de aproximarse al objeto se ha contagiado profundamente del objeto en sí. No hay grandes movimientos de cámara, no hay planos sobrecogedores, no hay localizaciones espectaculares. Solo queda un profundo respeto sobre lo que se filma, una sorprendente calma que tiene que ver con estar en comunión con el lugar. También con amar el lugar. Robert Bresson insistía en que el cine debía "comenzar de nuevo". Quizás se refiriese a miradas sobre el mundo como esta. **JONAY ARMAS**

### HABRÁ MONSTRUOS

CARLOTA MARTÍNEZ PEREDA



Los nueve planos que componen el andamiaje estructural de *Habrá monstruos* están diseñados como una refutación constante. Carlota Martínez Pereda consigue que cada hiato del montaje quiebre la expectativa sugerida por el plano anterior. Como en *Cerdtia* (2019), el cuerpo de la mujer parece ocupar el protagonismo del encuadre, aquí una silueta borrosa. Un juego constante con la distancia, la cámara se aleja y se acerca de los personajes para permitir al espectador que ocupe su lugar, fractura el metraje en dos mitades; una que transcurre en el exterior y la segunda en el interior. La dinámica reflectante entre realidad y ficción proyecta las imágenes hacia heridas y agresiones cotidianas. Los dos séismos narrativos aterrizan en el corazón de la película: la ficción como poderosa arma de combate contra los monstruos. **JAVIER RUEDA**



Denney-Phelps, Nancy, 2021, "40th ANIMA BRUSSELS ONLINE 12 – 21 February 2021 Brussels, Belgium", *Animation World Network*, 18 de marzo de 2021 (<https://www.awn.com/blog/40th-anima-brussels-online-12-21-february-2021-brussels-belgium>).

## 40th ANIMA BRUSSELS ONLINE 12 – 21 February 2021 Brussels, Belgium

Anima Brussels had a year to prepare its online edition and all of their hard work paid off...

By **Nancy Denney-Phelps** | Thursday, March 18, 2021 at 8:53am

In **ANIMATIONWorld** | Blogs: **Sprockets**



María Lorenzo Hernandez, an animation teacher at the Faculty of Fine Arts, Valencia, Spain, is a keen observer of urban culture, in particular Valencia's numerous street artists. Their vibrant mural culture is represented by such colorful names as Atilla the One, Disneylexia, and most prolific of all Chikitin, to name just three of the artists whose work enlivens the wall of the Old City, or The Gothic Center, as it is known.

María didn't set out to make a film of street art when she began capturing photos of the artwork on her mobile phone. Of the more than 3,000 pictures she has snapped over the twenty-four years she has lived in Valencia, 1,200 were used in the final version of *Urban Sphinx*.

Along with the obvious large murals, Hernandez sought out very small, inconspicuous pieces that artists have put in such inconspicuous places as the backs of traffic signals or abandoned buildings.



María Lorenzo Hernandez

*Urban Sphinx* marks the first time that María has made film from her massive collection of images that are not her own drawings, a-la Paul Bush's *The Five Minute Museum*. All of her five previous films have been hand-drawn. In 2015 *La noche del océano* (*The Night of the Ocean*) was nominated for a Goya, the Spanish equivalent of the Oscars.





Gurevich, Mikhail, 2020, "Reports from the Perspective, Off-limits and Commissioned films presented during the 2020 Annecy Festival", *Zippy Frames*, 26 de julio de 2020 (<https://www.zippyframes.com/festivals/annecy-festival-2020-on-limits-and-perspectives>).



Promoting **EUROPEAN & INDEPENDENT ANIMATION** worldwide

HOME	FEATURE ANIMATION	SHORTS CORNER	FESTIVALS & AWARDS	INTERVIEWS	SERVICES	ABOUT US
------	-------------------	---------------	--------------------	------------	----------	----------



## Annecy Festival 2020: On Limits in Perspectives and Vice Versa / Notes on the Margin(s)



© 26 July 2020

Mikhail Gurevich reports from the Perspective, Off-limits and Commissioned films presented during the 2020 Annecy Festival.

For starters, a frank disclosure: as a newcomer to close observation of Annecy program(s), shorts in particular, I was a bit in a loss between the boundaries and distinctions. And generally speaking, maybe it's worth reminding that the overall disposition was subject to change and amendments, and rather recently. As special categories, Off-limits came about in 2014, and Perspectives – just at the last revamping in 2017, together with Young Audience. With their designated separate awards, are those still to be considered, against the main competition, as respected second-tier? Or just viewed, ideally, at the certain angle, as classified?

Anyway, without questioning logic of programmers or taste of selectors, here are my partitive picks, largely beyond awards, along with no less subjective considerations.

"It's a wide-ranging concept" – as was admitted in the initial press release at introducing the new category - , albeit with a possible focus on "a singular perspective on the world we live in and the state of animation". Well, let's take this at face/framing value.

**Urban Sphinx** (dir. Maria Lorenzo Hernández, Spain) – by annotation, a tribute to urban artists of Valencia, but in fact appears to be of a broader or deeper ambition: an exercise in exploration of what's habitually called street art and also, if not primarily, modes of its representation, -within and alongside the native environment, so to speak. It's largely a photo-montage type; an old-school slide film of sorts, though in extreme fast-paced thoroughly build rhythm it becomes 'animated' in good-old Eisensteinian sense; and then becomes moreover sophisticated with elements of mapping and such – sophisticating along the way its very subject matter and playground, and resulting indeed in a collective portrait of a strange and intriguing nature. Or is it rather a variety of essayistic film? – bordering animadoc, albeit in a circuitous way.





Kopian, Steve, 2021, "URBAN SPHINX (2021) Slamdance 2021", *Unseen Films*, 13 de febrero de 2021 (<http://www.unseenfilms.net/2021/02/urban-sphinx-2021-slamdance-2021.html>).

# Unseen Films

A collection of reviews of films from off the beaten path; a travel guide for those who love the cinematic world and want more than the mainstream releases.

Saturday, February 13, 2021

## URBAN SPHINX (2021) Slamdance 2021



One of the greatest pieces of editing I've ever run across. A film about street art and how it sees us is as good as filmmaking gets.

The film is a series of images of street art in Valencia. They are cut together in such a way that while we are looking at pictures of art all over the city they come together to create a kind of animation. And because the film begins with an epigram about the eyes in art looking at us we get the sense that it is all watching us. It is this sense that the film is watching us as we watch us that makes it even more alive than it already is.

No question one of the most amazing films I've ever seen. While I have seen similar films that have put art together, I have never seen one that worked this well. I suspect that the fact that much of the

art is paste up art of the same image in various location is what makes this work so well. (as well as shooting them from different distances and a perfect score). Additionally the whole premise behind it all forces us to just engage a little bit more and see it as more than just a straight documentary but a conversation.

My jaw was hanging open and I was rewatching sections of this over and over again.

One of the best films of the festival and the year,

Its so well done it deserves an Oscar for the sheer technical achievement

Just WOW.

Posted by Steve Kopian at February 13, 2021



Labels: art, documentary, short, slamdance 2021, spain

### Search This Blog

 Search

### Pages

Home

### Contributors

Alec Kubas-Meyer

Bully

Eden

Hubert

J.B.

John DiBello

Ken Fries

Nathanael Hood

Peter Gutierrez

Randi Mason

Reg

Robert Grimes

Robert Grimes

She Loves The Night

Steve Kopian

Unseen Films Admin



Kroustallis, Vassilis, 2020, "Urban Sphinx (Esfinge Urbana) by María Lorenzo Hernández", *Zippy Frames*, 24 de febrero de 2020 (<https://www.zippyframes.com/shorts/urban-sphinx-by-maria-lorenzo-hernandez>).



Promoting worldwide  
EUROPEAN & INDEPENDENT ANIMATION

WS FEATURE ANIMATION SHORTS CORNER FESTIVALS & AWARDS INTERVIEWS SERVICES ABOUT US



## Urban Sphinx (Esfinge Urbana) by María Lorenzo Hernández



ZF Team Shorts 24 February 2020

A street art project that turned into an animation short. Here's the presentation of *Urban Sphinx* directed by María Lorenzo Hernández, and produced by Enrique Millán.

She's an animation artist interested in classical art and painting, an educator (animation teacher at the Faculty of Fine Arts, Universitat Politècnica de València) and a meticulous observer of public laid street art. Valencia-based **María Lorenzo Hernández** has been justly celebrated before in the animation festivals circuit, with animation shorts like *Portrait of D.* (2004) and *The Night Ocean* (2015, Goya nomination). In her new animation short, *Urban Sphinx*, she unapologetically claims "I didn't make a single drawing of my own". Yet the result, a creative documentation of the ephemeral street art in Valencia neighborhoods (conducted within one year, and produced by Enrique Millán), proves that animation directing is a (thankfully) broader concept than drawings.

### Watch the *Urban Sphinx* Trailer:

María Lorenzo Hernández has lived for the last 24 years in Valencia. As she explains to Zippy Frames, "it is different from Madrid or Barcelona. Valencia can be explored on foot. It is big and small at the same time". Street art is to be found more frequently and lasts longer in the Old City (The Gothic centre) and at districts that experience gentrification — like Russafa, El Carmen, San Vicente Street, Patraix, etc.

This "housing bubble" that in turn is reflected in the Valencia street art is expressed by a lot of names and artists (keep notes): Chikitin, Atila the One, Barbiturikills, Bea Rodríguez Art, Bowy Face, Cofla, Creative Close, David de Limón, Deih, Disneylexia, Erb Mon, Espectro Lobo, Hope, Julieta XLF, la Nena Wapa Wapa, PichiAvo, Robin Kowalewsky, The Phototapher, Victin, Vinz, Will Coles, Xolaca.

Lorenzo Hernández first started collecting photos from artworks using the camera of her mobile phone ("it was a bit like playing Pokemon Go!"). "In the beginning I wasn't sure of what I was going to do with them" she admits. More than 3,000 photos were taken (only 1,200 of which were used in the final film). Photographs were later animated in short scenes like GIFS, and were edited in the timeline alongside the music theme. And, for those who think that experimental animation without a storyboard or a script is just improvisation, Hernandez took special care not to include photos and scenes which did not fit her theme or sound too repetitive.



Lorenzo Hernandez's influences for this piece come from Paul Bush (The Five Minutes Museum, Furniture Poetry), and Gil Alkabetz. "He created a short film taking from Leonardo Da Vinci's The Last Supper, composing different fragments from the mural painting as the frames of a film. Urban Sphinx owes a lot to both artists".

Lorenzo Hernandez went for specific motifs as well, like the Ingres-like female face. "Most of the paintings appearing in the film were created by the artist called 'Chikitin', she mentions. "He creates oil paintings taking from classic portraits, but later the images become stickers printed in black and white — so you can find Chikitin's images through all the city. These paintings play the central role in Urban Sphinx".

In the editing process, the variety factor also had to be taken care of. "It became important to include art from other artists as well. Very often they were stenciled graffiti's, but it was also essential to find more colourful motifs, especially painted graffiti's that gave provided more visual variety. Sometimes, the artists paint the same characters in different positions, so this makes possible to animate them very lively — like the duck jumping, or the masked head turning 360°".

Music was instrumental to the film, already from the stage of photo collection: this was the moment when the first edit with the soundtrack was crafted. "It is a piece of hand pan music, "Maktub" (meaning: 'it's written') the director explains. "It is performed by **Gabriel de Paco**, a musician that I found playing in the streets of Valencia in 2016, and I bought a CD of him. Some time later, when I started Urban Sphinx, I decided that it was the sound the project needed". Check out the original performance below, which was performed on the street (to be recorded on video).

For **Gabriel de Paco**, as he here explains, he performs and composes like any other musician playing the piano or any other instrument. Equipped with music patterns in his mind, he then went on to improvise the music theme. As he states, when you improvise, you incorporate the things you're thinking at that moment; the music comes naturally, without filters, so it is impossible to reproduce it later.

Since the music theme was recorded out of a studio and some ambient sounds were captured (for instance, church bells), María Lorenzo Hernández also added more street sounds to create a sort of urban soundscape.

Although Urban Sphinx is almost abstract film, the most challenging thing was the need to give some structure to the whole, creating different visual rhythms according to the music theme, and finding some kind of progression: starting with big murals, then approaching to the details and, finally animating them 12 images per second.

The director devised a time trajectory from showing "legal" street art (plaster ornaments representing faces in Modernist buildings, certain traffic signs sculpted directly onto the facades) to the "illegal": the graffiti's, the stenciled paintings and the stickers. "For me, it was particularly beautiful finding images that were not perfect; instead, I liked finding degraded paintings on shelled walls, or half-torn stickers; sometimes, people re-paint onto them or vandalize these images: a combination that gives more variety and "movement" to each animated scene. In any case, while we were looking for these graffiti's, we followed the rule of not intervening them: we did not create or stuck new images, we did not manipulate them and we did not remove them".

María Lorenzo Hernández was accompanied by her 6-year-old daughter Maria during the exhibition (she now has a production baby, Miguel Ángel, born December 2019), and Maria was her first critic. "At first she said, "my mother is crazy, she's taking photos of these graffiti's", but later she found it very amusing and she even helped me to locate all them possible. At the end, she had totally changed her point of view and asked to herself: "why the other people do not make photos of these graffiti's?"

Could this work for Valencia passerby viewing the film as well? Usually people are too busy — or too distracted by the shops windows" Hernández adds, " to pay attention to Street Art. Especially when these pieces are very small, and you can find them in places like the rear part of traffic lights, onto abandoned houses, or onto electricity boxes. But, when I started to take these photographs, people passing looked at me strangely and then they realized that there were faces painted or glued on the walls"

Yet some graffiti artists who paint large formats (big murals, for instance), like PichiAvo, Okuda or Escif have gained recognition, as the director informs. "They even been invited to exhibit their work at Valencian museums or festival and there are also some festivals to promote and share with the population activities related to Street Art — not only graffiti's but also Street music, performance, etc. "

So, let's hope that Urban Sphinx, with its moving image capability will make more visible those smaller pieces of art as well; it looks like a hidden treasure in need of being animated.

#### Film Review (Vassilis Kroustallis):

Here's looking at you, kid. The 5-minute animated and moving collection of Valencia street art is not just a meta-representation, but mostly a registering by a studious writer who uses her camera as a typewriter to recreate what the artefacts let us see. In many ways, Urban Sphinx by María Lorenzo Hernández could have been shot in a 4:3 aspect ratio, just like a found footage story of the past now re-presented: central framing predominates and a multitude of gazing eyes, faces and lenses get you hooked up in the process instantly wrapped up in old scratch paper, put into display. But then you would miss what happens in the periphery of a city who needs to travel the distance -and you need to go along with it. From sculptures to stenciled graffiti, and from Tarantino to rabbits, the moving images in Urban Sphinx won't tell their secrets to their researcher, but they will still invite him to investigate. The hypnotic soundtrack is designed to smooth out the process, and the whole film feels like a copious but still freewheeling attempt to tell the urban stories we'd like to be a part of.

#### About María Lorenzo Hernández

María Lorenzo Hernández (1977) is an animation teacher at the Faculty of Fine Arts, Universitat Politècnica de València, Spain. Her short film The Night Ocean (2015) has been nominated to the GOYA Spanish Academy of Film Awards. Her short films Portrait of D. (2004), The Carnivorous Flower (2009) and Impromptu (2017) received several awards and were selected at international animation festivals such as Annecy, Anifest, Anima Mundi, Anima Brussels, London, Zagreb, etc. In 2012 she coordinated the collective film The Cat Dances with its Shadow (2012). Urban Sphinx (2020), her most recent work, is a tribute to all street artists from the city of Valencia.

#### Filmography

Urban Sphinx (2020), digital edition, DCP, 5'  
Impromptu (2017), mixed media, DCP, 11'09"  
The Night Ocean (2015), mixed media, DCP, 12"  
The Cat Dances with its Shadow (2012), animated drawing and 2D computer, 5'30", HD.  
The Carnivorous Flower (2009), drawing on paper, 35mm, 8' 40"  
Portrait of D. (2004), painting on cells, DigiBeta, 8' 21".

- [María Lorenzo Hernández Vimeo page](#)



Laguna, Ray, 2020, "2020: Esfinge urbana", Animación para adultos (<https://animacionparaadultos.es/2020-esfinge-urbana/>).



ARTÍCULOS ▾ CRÍTICAS ▾ NOTICIAS ▾ DESCUBRE OLIMPO FILMS SERIES CORTOS



Inicio > Críticas > Corto > 2020: Esfinge urbana

Corto Críticas

## 2020: Esfinge urbana



María Lorenzo Hernández.

ESFINGE URBANA.

8/10

Categoría: Cortometraje.

Guión: María Lorenzo Hernández.

Año: 2020.

País: España.

Género: Documental, Vanguardia.

Técnica: Stop Motion.

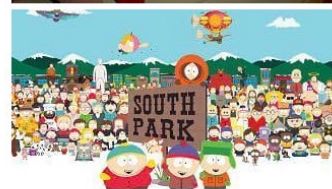
Escuela: Universidad Politécnica de Valencia.

Idioma: Sin Diálogo.

Característica: Experimental, Hipnótico, Aventurado.

Duración: 5 min.

Clasificación por edades: Todas las edades.



[Esfinge urbana](#) es la más experimental obra de la filmografía de [María Lorenzo Hernández](#). Lo afirma su autora y estoy de acuerdo, y eso que sus cortos suelen optar por la vertiente alternativa, artesanal y artísticamente arriesgada de la animación. Ese espíritu aventurero es aquí llevado a su extremo y el resultado se parece poco a sus anteriores trabajos.

Sí, comienza con una cita, como [El gato baila con su sombra](#) (2012) o [Impromptu](#) (2017) -este último era una definición, eso sí-, y la música tiene un rol determinante, como siempre, hasta el punto de que no me parece aventurado considerarlo un musical. Sin embargo, [Esfinge urbana](#) es diferente porque, por una vez, no dibujó nada.

La obra es interesante, por lo pronto, por interrogarse sobre qué es animación y donde se difuminan las fronteras con otros artes. Pero si la animación es crear la ilusión de movimiento con la rápida sucesión de imágenes fijas, cumple el requisito. De hecho, tiene algo de cine primigenio, de ese cine antes de la invención del cinematógrafo que homenajeó en [Impromptu](#).

[Esfinge urbana](#) está enteramente creado a partir de 1.200 fotografías de grafitis o elementos de fachadas y mobiliario urbano que [María Lorenzo Hernández](#) realizó durante varios años. Lo sugerente es que en un momento dado identificó motivos que se repetían, o temas recurrentes, que agrupa aquí en breves o mínimas unidades temáticas. Buena parte de la animación, de hecho, proviene de la rápida sucesión de un mismo elemento -una pegatina, una máscara, un rostro...- fotografiado en diferentes lugares, con diversos fondos.



La animación, por cierto, está perfectamente sincronizada con la música que **Gabriel de Paco**, alias **Maktub**, interpreta en un handpan, de ahí que lo considere un musical. De corte experimental, eso sí. También es un documental que demuestra, para quienes, como yo, no nos había dado cuenta aún, hasta qué punto los grafitis comentan nuestra sociedad y nos retratan. Porque durante los cinco minutos que dura el corto estamos mirando grafitis, pero ellos también nos están mirando a nosotros.

Artistas urbanos participantes: **Chikitín**, **Atila The One**, **Barbiturikills**, **Bea Rodríguez Art**, **Bowy Face**, **Cofla**, **Creative Close**, **David de Limón**, **Deih**, **Disneylexia**, **Erb Mon**, **Espectro Lobo**, **Hope**, **Julieta XLF**, **la Nena**, **Wapa Wapa**, **PichiAvo**, **Robin Kowalewsky**, **The Photographer**, **Victin**, **Vinz**, **Will Coles** y **Xolaca**, entre otros.



ANNECY 2020  
FESTIVAL

ONLINE

Reseña Panorama

Puntuación

8

Resumen

8

★★★★☆

Puntuación general

Laguna, Ray, 2020, "Los artistas más destacados del 2020", *Animación para adultos* (<https://animacionparaadultos.es/los-artistas-mas-destacados-del-2020/>).



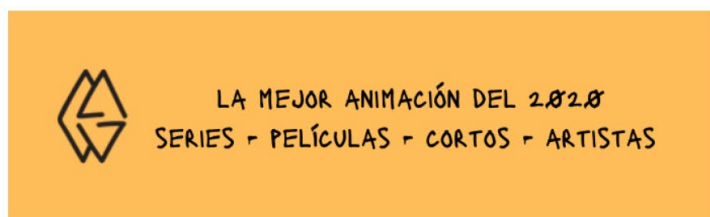
ARTÍCULOS ▾ CRÍTICAS ▾ NOTICIAS ▾ DESCUBRE OLIMPO FILMS SERIES CORTOS



Inicio > Artículos > Los artistas más destacados del 2020

Artículos Especial

## Los artistas más destacados del 2020



Nuestra selección con los 17 artistas más importantes del 2020 en el ámbito de la animación. Los incluidos destacan por haber estrenado dos buenas obras, porque la única que presentaron es una personal maravilla, porque han logrado premios en los más importantes festivales o, en algunos casos, por las tres razones a la vez.

Todos son interesantes cineastas a los que merece la pena seguir la pista, cosa que en Animación para adultos hacemos con mucho gusto.

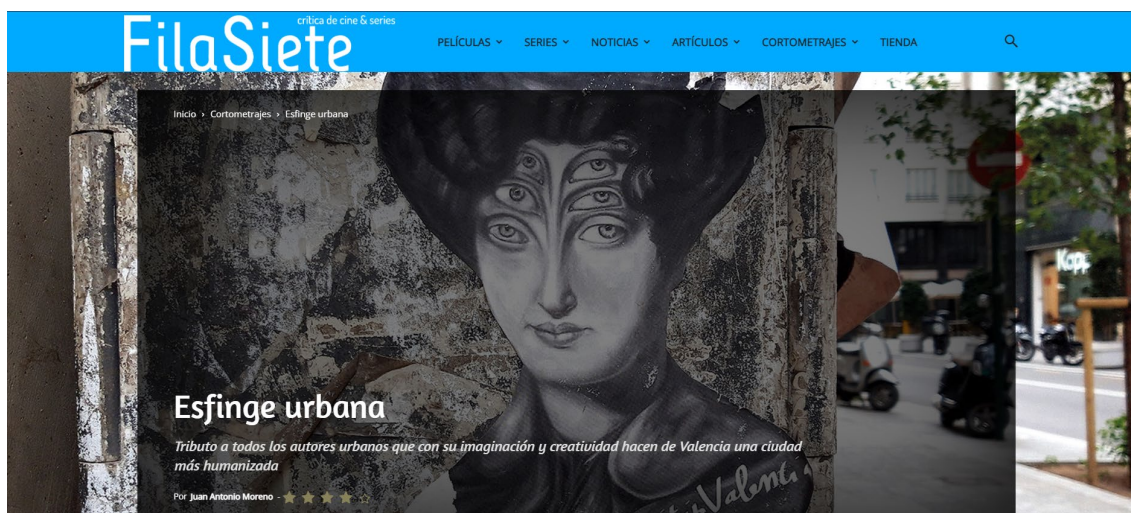
### María Lorenzo Hernández



Se atrevió con un interesantísimo corto experimental, [Esfinge urbana](#), que fue seleccionado en multitud de festivales, entre ellos el más importante de todos, el [Festival de Annecy 2020](#). Además, dirige la revista Con A de animación e imparte clases en la Facultad de Bellas Artes y en el Máster de Animación de la [Universidad Politécnica de Valencia](#).



Moreno, Juan Antonio, 2022, "Esfinge urbana", *FilaSiete*, 23 de marzo de 2022 (<https://filasiete.com/cortometraje/esfinge-urbana/>).



## Esfinge urbana: Mirada

· María Lorenzo, cuya obra está marcada por la experimentación, da otra vuelta de tuerca a su propuesta arriesgando todavía más.

Antonio Machado escribía en *Proverbios y cantares* que "el ojo que tenemos no es ojo porque tú lo veas, es ojo porque él te ve". Esa sutil reflexión del vate andaluz sirve de introducción a *Esfinge urbana* (2020), último trabajo de **María Lorenzo Hernández**, una de las más destacadas artistas en el género de la animación de nuestro país.

La pieza es un tributo a todos los autores urbanos que con su imaginación y creatividad hacen de Valencia una ciudad más humanizada. En esta ocasión, no hay dibujo, aunque la cineasta alicantina se apoya en 1.200 fotografías de grafitis tomadas por ella misma y en otros elementos del espacio urbano: arte efímero que conecta con la sociedad del momento. Los retratos cobran vida y la mirada adquiere protagonismo absoluto, el público contempla y recibe al mismo tiempo la mirada desafiante y también cómplice de esas instantáneas.

**María Lorenzo**, cuya obra está marcada por la experimentación, da otra vuelta de tuerca a su propuesta arriesgando todavía más. *Esfinge urbana* es hipnótica y se desarrolla en una sucesión vertiginosa de imágenes, en alguna de las cuales adivinamos el homenaje al nacimiento del séptimo arte, como ya hiciera en otra de sus joyas, *Impromptu* (2017).

Está producida por **Enrique Millán** y por el grupo de animación de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV), y cuenta con colaboraciones muy notorias, como la de **Silvia Carpizo** en la fotografía y la de **Marta Gil** en animación y, además, con la música de **Gabriel de Paco**, alias «**Maktub**», que aviva la energía que desprende esta excelente película.

**María** humaniza las plazas y rincones de la metrópoli en una brillante exposición audiovisual de rostros y figuras que comparten espacios públicos. La magia del cine consigue a través de la animación de esas creaciones que la ciudad esté más cerca de cada uno de nosotros, permite que nos reconozcamos en ese asfalto que marca nuestro trayecto de vida diario. Y es que, regresando al poeta andaluz: “caminante no hay camino, se hace camino al andar”, y el camino de **María Lorenzo Hernández** está adornado por la excelencia.

#### Ficha Técnica

- **Dirección:** [María Lorenzo Hernández](#),
- **Guion:** [María Lorenzo Hernández](#),
- **Fotografía:** Silvia Carpizo
- **Supervisión animación:** Marta Gil
- **Música:** Gabriel de Paco («Maktub»)
- **Animaciones:** Alberto Sanz
- **Producción:** Enrique Millán
- **Producción asociada:** Grupo Animación UPV
- **Duración:** 5 min.
- **Público adecuado:** +7 años
- España, 2020

[Suscríbete a la revista FilaSiete](#)

#### RESUMEN

Tributo a todos los autores urbanos que con su imaginación y creatividad hacen de Valencia una ciudad más humanizada

4



PUNTUACIÓN  
GENERAL

#### ETIQUETAS

Cortometrajes

María Lorenzo Hernández



## TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Código concurso: 049/22

Cuerpo: Catedrático/a de Universidad

Área de conocimiento: Dibujo

Rama de conocimiento: Arte y Humanidades

Departamento: Dibujo

Centro: Facultad de Bellas Artes

Número de plazas: 1 (Cód.: 6675)

Perfil docente de la plaza:

*Historia de la animación. Metodología de proyectos*

BOE nº 157, 1 de julio de 2022 (BOE-A-2022-10935)



**ANIMACIÓN**  
UNIVERSITAT POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



**departament de Dibuix**  
Universitat Politècnica de València



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**