

# BARRY PURVES, EL ANIMADOR ESCÉNICO

Marta Gil Soriano

Universitat Politècnica de València

La filmografía de Barry Purves es mundialmente conocida en los festivales de animación. Barry J C Purves (Woodbridge, Reino Unido, 1955), un aspirante a actor, se convirtió inesperadamente en animador tras realizar una prueba con marionetas para Cosgrove Hall Films, donde produjo trabajos comerciales durante más de diez años. Su revelación llegó con *Next* (1990), realizado para Aardman, y desde que funda su productora Bare Board Films se han sucedido en su filmografía obras maestras como *Screenplay* (1992), *Rigoletto* (1993), *Achilles* (1995) o *Tchaikovsky. Elegía* (2011). Sus marionetas tienen gran realismo y vehiculan emociones poderosas; pero, sobre todo, los filmes personales de Purves establecen relaciones privilegiadas con toda la herencia de las artes escénicas, desde el teatro griego hasta el teatro clásico, la ópera, el ballet, e incluso el teatro de marionetas Bunraku. Purves no ha dejado de ser un artista polifacético que alterna sus filmes personales con producciones para el público infantil, y en años recientes ha diseñado y dirigido numerosos montajes teatrales, aplaudidos por crítica y público. En la siguiente conversación Barry J C Purves nos desvela las claves de su proceso creativo en la animación, y su personal relación con el teatro.

Barry Purves's filmography is world-wide known in animation festivals. Barry J C Purves (Woodbridge, UK, 1955), an aspiring actor, unexpectedly became an animator after doing a test with puppets for Cosgrove Hall Films, where he produced commercial works for more than ten years. His awakening came with *Next* (1990), made for Aardman, and since he founded Bare Board Films masterpieces such as *Screenplay* (1992), *Rigoletto* (1993), *Achilles* (1995) or *Tchaikovsky - An Elegy* (2011) have followed his filmography. These puppets have great realism and convey powerful emotions but above all, the Purves personal films establish privileged relations with the entire legacy of performing arts, from Greek theatre to Classical theatre, Opera, Ballet, and even Bunraku puppet theatre. Purves has kept being a multi-faceted artist who alternates his personal films with productions for children, and in recent years he has designed and directed numerous theatrical productions, applauded by critics and public. In the following conversation Barry J C Purves unveils the keys to his creative process in animation and his personal relationship with the theatre.

*Palabras clave:* Animación, Stop motion, Barry Purves, marionetas, teatro

DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2017.7294>



Fig. 1. Retrato de Barry J C Purves, por Robert Watson.



**Fig. 2.** Diseño de escenario y dirección para la producción teatral *Sherlock Holmes* (Altrincham Garrick, 2010).

**Fig. 3.** Diseño de escenario y dirección para la producción teatral *Hitchcock Blonde* (Altrincham Garrick, 2014).  
Fotografía por Robert Watson.

**Fig. 4.** Shakespeare en *Next* (Barry J C Purves, Aardman Animations, Channel Four Television, 1989).

**1. Barry, en tu libro *Stop Motion. Passion Process and Performance*, declaras: “es mi gran pesar que soy y siempre he sido un actor terrible”.<sup>1</sup> Sin embargo, tus interpretaciones animadas son realmente fascinantes. ¿Qué es el teatro para ti?**

Me encanta actuar, pero tengo una voz muy limitada, con tan solo un registro de voz, y soy incapaz de cantar. He disfrutado haciendo papeles más físicos en el escenario, y hace poco interpreté el coro en *Romeo y Julieta* —me gusta guiar desde fuera la acción, y realizar formidables discursos—. También he hecho algunos papeles en la serie de televisión que estoy dirigiendo en este momento. Pero sí, todo lo que hago es sobre la actuación. La actuación es lo que hace a una muñeca convertirse en un títere. Me encantan los desafíos del acting en la animación —cómo hacer que un trozo de queso sea sexy, o cómo se comportaría un animal en estas circunstancias—. Me encanta la animación, por cuanto es tan matérica y estilizada y alejada de la vida real.

**2. A pesar de tu prolongada experiencia en animación televisiva y publicidad, *Next* (1990) fue tu primera película personal y la que te convirtió en un animador famoso. Entre sus referencias mencionas una obra de teatro de Nola Rae<sup>2</sup> donde interpreta todos los personajes empleando únicamente sus manos, aunque esto también nos puede recordar a la famosa película de Jiri Trnka, *La mano (Ruka)*, (1965). ¿Tenías quizá en mente *Las obras completas de William Shakespeare (abreviadas)*<sup>3</sup> cuando desarrollaste *Next*?**

No, en realidad no, aunque fui a ver actuar a la Reduced Shakespeare Company. El factor más importante en *Next* fue que sólo tenía cinco minutos. Trabajé la película de una manera bastante matemática, como lo hago habitualmente, permitiéndome 60 fotogramas por cada obra —musicalmente la acción de cada obra era de dos compases de cuatro tiempos— manteniendo una nota en el tercer tiempo del segundo compás para sostener una pose quieta. A través de las



www.robwatson.photography





**Fig. 5.** Barry J C Purves en el rodaje de *Tchaikovsky – An Elegy* (2011).

obras de Shakespeare fui averiguando qué podía contar narrativamente en solo siete poses. Creo que Shakespeare lo habría aprobado —su obra está llena de artificio, y crea obras dentro de obras, cosas teatrales como fantasmas, locuras y canciones, y el verso mismo, y tontos que dicen la verdad—. Sin embargo, es por todo este artificio que su escritura es tan perceptiva y honesta. Creo que ahí es donde las formas artísticas como el teatro y la animación tienen éxito. A través de sus artificios viene la verdad. Todos ellos lidian con puntos importantes, y hacen disfrutar de la metáfora y la fábula de la artificialidad.

**3. También declaras en tu libro, “Puedo hacer lo que sea, ya que no hay reglas para hacer películas de animación, pero lo único que no se puede es ser aburrido”.<sup>4</sup> En otras palabras, que ser imaginativo salva una**

**película. ¿Qué recomendaría a cualquier cineasta cuando se trata de acercarse creativamente a una historia existente? ¿Alguna vez buscas lo que puede ser personal en una historia escrita por otro?**

Sí, la historia que contamos puede ser enorme, o puede ser pequeña, pero tiene que ser interesante. Nuestra forma de arte requiere mucho esfuerzo y tenemos que crearlo todo; ¿por qué no dejar que todo tenga un propósito? Cada uso de color, cada sonido, cada gesto y, así todos contribuyen a la historia. Sí, la imaginación es increíblemente satisfactoria, pero no vale nada si no se usa para remarcar una idea, una opinión o una observación. Unos efectos visuales y una técnica deslumbrantes no salvan una película si no hay alguna razón o punto de vista por la que debamos estar sentados allí viéndola. Una pelí-



**Fig. 6.** Tchaikovsky y su escenario (*Tchaikovsky – An Elegy*, Studio M.I.R., 2011).

cula tiene que decirme algo y nuestro trabajo es hacer que el relato sea interesante. La historia y los personajes primero, luego la narración.

Y sí, cada pieza del trabajo depende de las decisiones tomadas por el creador, y esas decisiones revelan su gusto, su personalidad y opiniones. Cada pieza de arte es hasta cierto punto el alter ego del director.

#### **4. ¿Qué tipo de desafíos o estrategias establece para diseñar una puesta en escena para la animación?**

El presupuesto suele ser el primer desafío. He trabajado con presupuestos dolorosamente pequeños, y esto no puede sino afectar a cómo se hace la película. Determina cuántos personajes puedes tener, cuántos espacios de grabación y vestuario, y si puedes tener movimientos de

cámara o expresiones faciales. El presupuesto afecta a todo, pero sobre todo afecta a tu creatividad. Disfruto contando grandes historias con recursos limitados. Me imagino que estoy en el corazón de un narrador sentado alrededor de un fuego de campamento, o soy un actor de pie bajo los focos, contando historias con sólo una silla o un simple prop como corona. Eso me atrae más que las grandes películas de enormes presupuestos, que explican todo y no dejan espacio para la imaginación y la participación del público. La animación, como el teatro, no puede ser realista. Yo disfruto de aquellas piezas que juegan con la técnica, y aun así transmiten algo en movimiento.

#### **5. Excepto en tus películas televisivas, el drama es (casi) siempre muy intenso en tu filmografía. *Plume* (2010) es una película**



**Fig. 7.** *Plume* (Barry J C Purves, 2010). Marioneta creada por Mackinnon and Saunders para *Dark Prince Film*, 2010.

**realmente siniestra e irónica, en la línea de muchos animadores de la Europa del Este como Stephan Schabenbeck o Ferenc Cakó. ¿Son la tragedia, la fatalidad, una parte significativa de tu visión de la vida?**

En el corazón de esta pregunta está mi deseo de demostrar que la animación no es sólo para niños. No creo que hayamos comenzado a explorar lo que la animación puede hacer, estamos atascados con tener que ganar dinero a través de secuelas y comercialización de productos. Por supuesto que es parte del negocio, pero a mí me gustan las grandes emociones de la ópera y el ballet, y la música y la tragedia y el sexo, que no suelen estar asociados con la animación. Sí, me gustan los personajes atormentados. No es ninguna sorpresa que me encanta la ópera, donde

todos los elementos de la música y el diseño y los actores y la emoción se combinan para hacer algo que las meras palabras no pueden transmitir.

**6. ¿Hay lugar para la improvisación en las películas de Barry Purves? ¿Cómo afecta a su proceso creativo el tiempo prolongado de un rodaje?**

Generalmente sí hay improvisación dentro de una toma, pero no hay demasiada dentro del aspecto general de la película. Una de las alegrías del stop-motion es que no puedes decirle qué hacer a la marioneta ni, aunque pudieras, deberías. Tampoco debes decirle a un actor cómo actuar, un director explicará la situación y lo que el texto transmite y cómo encaja con el conjunto, y de qué trata la escena. Por lo ge-



**Fig. 8.** La muerte de Héctor. Drama en *Achilles* (Barry J C Purves, una producción de Bare Boards para Channel Four Television, 1995).

neral, sólo se hace una toma en stop-motion y durante toda la planificación la marioneta juega un papel muy importante, también realiza su aportación y se ha de lidiar con ello, o puedes encontrar un pose que merezca la pena sostener algunos frames más, o inesperadamente la marioneta queda realmente bien bajo esa iluminación. Todo lo que hay es real, y debes disfrutarlo. El stop-motion se graba de manera lineal, por lo que debe dejar que fluya —dejar que fluya, pero dentro de los parámetros de la escena.

**7. También leemos en tu libro, “Los títeres se están utilizando cada vez más en el teatro y la ópera, y espero que el stop-motion se convierta en parte de este entrecruzamiento”.<sup>5</sup> Finalmente, has dirigido varias obras teatrales, algo que muchas personas**

**del mundo de la animación no conocen. ¿Crees que hay alguna influencia de tu trabajo como animador en las obras que has representado?**

Oh sí, mi obra teatral es muy visual y llena de metáforas. No me gusta nada cuando voy al teatro y tras el telón aparece una réplica arquitectónicamente precisa de una casa. Quiero metáfora, quiero teatralidad, quiero trucos, no quiero que sean *ellos y nosotros*. Quiero ser parte de una actuación viva. No olvidemos que, en el escenario, los actores de Shakespeare a menudo eran hombres representando papeles femeninos, a plena luz del día, sin escenarios literales, pero si ellos decían que hacía frío y estaba oscuro, el público les creía. Eso es de lo que se trata. Es la experiencia compartida entre el actor y la audiencia. Es lo





que trato de hacer con la teatralidad de mis películas. Pero mi trabajo escénico normalmente tiene un presupuesto muy pequeño, así que intento encontrar una metáfora o un lenguaje llamativo que me permita contar la historia. Aborrezco cualquier cosa que sea literal. El texto hablado no es literal, la actuación no es literal y la animación indudablemente tampoco lo es, pero el artificio no se interpone en el camino de una historia bien contada. Sí, diseño yo mismo todas mis producciones teatrales porque básicamente estoy creando el lenguaje visual.

### 8. ¿De cuáles de tus muchas obras te sientes más orgulloso y por qué?

Creo que *Achilles* todavía funciona, y sin duda ha abierto nuevos caminos, no solo en la temática, sino también en la narración. *Rigoletto* es épica, aunque me hubiera gustado una mayor duración, pero es oscura y desagradable. *Plume* está bien estructurado y me demostró que podía contar una historia oscura sólo con marionetas bajo un foco. Y *Tchaikovsky* tiene una agradable melancolía.

### 9. ¿En qué proyecto estás trabajando actualmente?

En los últimos años he dirigido varias series infantiles de televisión, que a menudo son desvalorizadas por personas que no las han visto pero, en efecto, he dirigido más de 250 cortometrajes, y cada uno está preparado con el mismo detalle y amor que cualquier otra cosa que hago. No me limita el hecho de que los niños sean su audiencia. Todo lo contrario. Tenemos que hacerlo bien, mantener a los niños enganchados a una buena historia y, lo que es más importante, ins-

pirarlos e iniciarlos al placer de las artes y de las historias que estimulan.

También me pidieron hace dos años que escribiera un largometraje, algo que he hecho, y he puesto mi corazón y alma en este proyecto innovador, pero todavía no he visto un céntimo por mi trabajo. Espero que la película siga adelante. Me gustaría hacer algo grande, emocional y atrayente antes de terminar.

### 10. ¿Cuáles son los principales aspectos de la vida que el animador debe estudiar para convertirse en un gran profesional?

Bueno, el animador tiene que ser un narrador, observar las historias y cómo funcionan. En mi opinión ayuda que el animador sea una persona independiente, por la razón que sea, por cuanto pueda detenerse a evaluar las situaciones, las dinámicas y lo que está ocurriendo. Tenemos que ser capaces de ver lo esencial de las cosas, para poder encontrar una historia en las situaciones más comunes. Pero también tenemos que ser intérpretes, usando un color, un gesto o angulación de la cabeza, o una pieza de música para comunicar una idea.

Creo que la mayoría de los animadores tienen algún tipo de herida, y quieren contar su historia, aunque no utilicen su voz. Pero a través de la animación se les puede escuchar.

© Del texto: Marta Gil Soriano.

© De las imágenes: Barry J C Purves, Bare Board Films, Aardman Animations, Channel Four, BBC/S4C.

Fig. 9. *Rigoletto* (Barry J C Purves, una producción de Bare Boards para BBC/S4C 1995).

Fig. 10. Imagen promocional de la serie televisiva *Twirlywoos*, creada por Anne Wood y Ragdoll Productions (2015-2017), cuyo director de animación es Barry J C Purves.

## Notas

<sup>1</sup> “It is my major regret that I am and have always been a terrible performer” (Purves, 2008: 72), trad. a.

<sup>2</sup> Nola Rae (Sídney, Australia, 1949) es una actriz, directora, mimo y payasa británica. Es considerada una de las artistas renovadoras del payaso en Europa, y fue galardonada en 2008 con la Orden del Imperio Británico por su aportación al drama y al mimo.

<sup>3</sup> *The Complete Works of William Shakespeare (Abridged)* es una obra escrita por Adam Long, Daniel Singer y Jess Winfield que parodia las obras de William Shakespeare, todas ellas interpretadas —cómicamente abreviadas o fusionadas— por solo tres actores. Los escritores Long, Singer y Winfield, ex miembros fundadores de la Reduced Shakespeare Company, presentaron la obra por primera vez en el Festival de Edimburgo Fringe en 1987 y más tarde en el Criterion Theatre de Londres, donde estuvo en cartel durante nueve años.

<sup>4</sup> “I can do anything, as there are no rules about making animated films, but the one thing I cannot do is be dull.” (Purves, 2008: 99), trad. a.

<sup>5</sup> “Live puppets are being used more and more in theatre and opera, and I hope that stop-motion becomes part of this cross-over” (ibídem, 41), trad. a.

## Bibliografía recomendada

KITSON, Claire, 2008. *The Channel 4 Factor*. Londres: Parliament Hill Publishing.

PURVES, Barry J C, 2008. *Stop Motion. Passion Process and Performance*, Londres: Focal Press.

PURVES, Barry J C, 2010. *Basics Animation 04: Stop Motion*, Londres: AVA Publishing.

ROBINSON, Chris, 2010. “Barry Purves: The Puppetmaster”, en *Animators Unearthed. A Guide to the Best of Contemporary Animation*, Nueva York: Continuum, pp. 93-106.



### **Biografía**

Marta Gil Soriano (Orihuela, 1993) es graduada en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València (2015) y estudiante del Máster en Producción artística (2015-2017). Es co-fundadora del estudio de animación PTERODACTIVE, una "start-up" de servicios donde es responsable de animación 2D y Marketing. Ha trabajado en la producción de la serie de stop-motion Clay Kids (Javier Tostado, 2015), y su proyecto *Apolo 21* (codirigido con Julia Cruz) fue seleccionado en diversos festivales como el NonStop Barcelona Animació o 3D Wire. Es asimismo colaboradora del Vicedecanato de Bellas Artes de la UPV y del Departamento de Dibujo.

[www.pterodactive.com](http://www.pterodactive.com)

### **E-mail**

[martaGil@pterodactive.com](mailto:martaGil@pterodactive.com)