

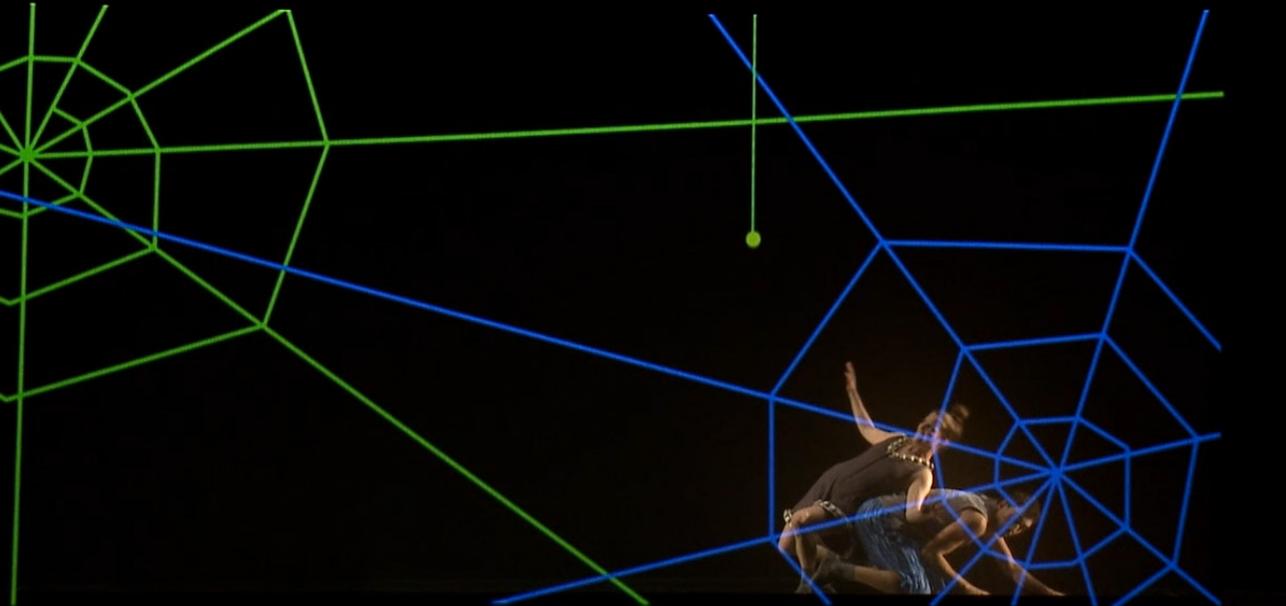
DOT. LA ANIMACIÓN EN ESPECTÁCULOS DE TEATRO

Beatriz Herráiz Zornoza
Universitat Politècnica de València

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

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





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

DOT (2014) narra una historia muy sencilla: Laia tiene la misión de mantener blanca

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

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

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



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

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

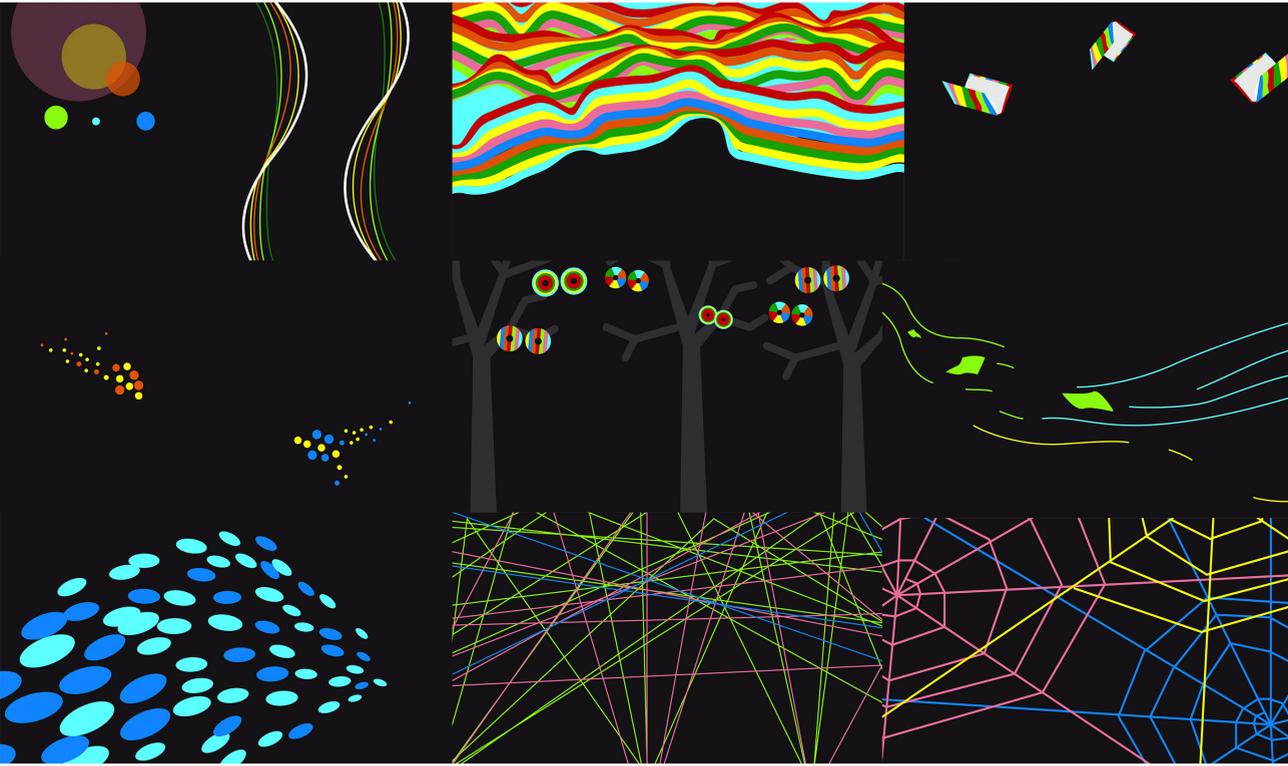
En estos procesos el artista visual o animador entra a formar parte de un equipo cuyos integrantes pertenecen a disciplinas completamente diferentes: bailarines, coreógrafos, directores de escena, técnicos o músicos, por lo que hay que conocer la terminología que ellos utilizan, además de manejar determinados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

para conocer la itinerancia de los elementos en la pantalla.

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

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

Para DOT se utilizó la técnica de la gasa, empleada por primera vez por Emil Frantisek Burian para su *Theatergraph* en los años 30 del pasado siglo. La técnica original consistía en colocar una gasa en la embocadura del escenario, donde se proyectaban las imágenes que se fundirían con el actor. En DOT, la gasa está ubicada en el medio del escenario, de modo que dependiendo de la iluminación se consiguen dos espacios escénicos: uno delante de la



Guion gráfico para *DOT*.

pantalla con un efecto de pantalla opaca, y otro detrás de la gasa, cuyos elementos proyectados se funden con los bailarines, creando un efecto muy mágico y tridimensional. Desde el punto de vista de la narrativa, este efecto delimita la parte real de la historia de la parte imaginada.

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

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

© Del texto: Beatriz Herráiz Zornoza.

© De las imágenes: Maduixa Teatre.



Biografía

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

E-mail

beaherzo@doctor.upv.es