

A animación en plastilina: Algarabía Animación

The animation in plasticine: Algarabía Animación

Arturo BERMEJO RUBIO

Universidade de Vigo
abr137@hotmail.com

RESUMO

Este artigo tenta un achegamento ó labor de animación en plastilina do estudio Algarabía Animación.

PALABRAS CHAVE: animación, audiovisual galego, plastilina, educación audiovisual.

BERMEJO RUBIO, A. (2005): “A animación en plastilina: Algarabía Animación”, *Madrygal (Madr.)* 9: 27-31.

RESUMEN

Este artículo intenta un acercamiento al trabajo de animación en plastilina del estudio Algarabía Animación.

PALABRAS CLAVE: animación, audiovisual gallego, plastilina, educación audiovisual.

BERMEJO RUBIO, A. (2005): “La animación en plastilina: Algarabía Animación”. *Madrygal (Madr.)* 9: 27-31.

ABSTRACT

This article tries an approach to the work of animation in plasticine by Algarabía Animación.

KEY WORDS: animation, Galician audiovisual work, plasticine, audiovisual education.

BERMEJO RUBIO, A. (2005): “The animation in plasticine: Algarabía Animación”. *Madrygal (Madr.)* 9: 27-31.

SUMARIO: 1. Introducción. 2. A animación en plastilina. 3. Algarabía Animación. 4. *Pica, Pica Circus*: Un proxecto cara ao futuro. 5. Conclusión. 6. Referencias bibliográficas.

1. INTRODUCCIÓN

Conta o crítico e profesor Miguel Anxo Fernández (2005: 144-145) que “a animación confirmase como a grande esperanza do audiovisual galego” e, aínda que non é doado cuantificar os proxectos que están en marcha neste momento, Galiza liderou a presenza española na Cartoon Movie de Berlín do 2005. Cita este profesor as grandes produtoras galegas (Dygra, Filmax, Benedetti Cinema, Grandola Nova, S. L.) e a intención de ampliar as actividades ó eido da animación de Continental Producións. Habería que incluír, ademais, o traballo da produtora Lúa Films e do estudio Algarabía Animación. De Algarabía Animación falaremos neste artigo.

2. A ANIMACIÓN EN PLASTILINA

Co gallo dun curso de animación celebrado na Facultade de Belas Artes de Pontevedra¹, tivemos a oportunidade de achegarnos á animación en plastilina e deixarnos cativar polas mans que modelaban os monecos ata cobrar vida (grazas á palabra falada, o movemento e a maxia da luz filmica).

Durante o curso, os profesores Virginia Curiá e Tomás Conde ensinaron pequenos e grandes truco atopados durante dez anos de traballo, ensaio e visitas a talleres de artesáns de diversas partes do mundo (entre eles checos e húngaros). Algúns dos elementos máis complexos na plastilina son:

- a) Os ollos, único elemento que non é de plastilina (pois esta supón dificultades de mobilidade), son pequenas boliñas plásticas furadas e pintadas con rotulador permanente. Para que poidan moverse facilmente levan, nas súas concavidades, un pequeno papel de aluminio.
- b) A base que soporta personaxes, atrezzo e decorados é dun material especial pois ten que poder suxeitar os monecos (ás veces por un só pé).
- c) Os decorados encárganse a outras empresas que se adican a montalos. Cada escena pode ser un escenario e debe estar en proporción cos bonecos segundo o tiro de cámara.

- d) Os fotogramas son realizados con fotografía dixital e posúen unha calidade incrible grazas á evolución tecnolóxica neste eido.
- e) Outro dato a ter en conta é o software empregado.

Grazas a estes dous últimos elementos créase a ilusión filmica do movemento, de como facer que algo se mova polo ar, por exemplo unha pelota. Por outra parte, é importante que non apareza dentro da escena dende o ángulo de cámara o arame que a sostén.

Para os integrantes de Algarabía non só son os detalles técnicos os que definen a animación en plastilina, pois cada estudio traballa ó seu xeito e segundo o tipo de produción que faga no momento: “a animación é darlle vida ó inerte, a arte do movemento debuxado, facer que o personaxe pense antes de actuar”.

Se Tim Burton fala dun aspecto artesanal e dunha forza inexplicable na concentración do animador (que se sente se o traballo está ben feito), Algarabía fálanos dun medio que lle posibilita contar as cousas dun xeito agradable, pois controlar o que pasa en cada fotograma parece darlle un poder ilimitado.

Tomás Conde e Virginia Curiá consideran que a animación en plastilina depende do que non se ve, vaise fotografando cada escena fixa, pero o resultado, a historia depende desa sucesión de fotos que inventan o movemento. Aseguran que un bo día de traballo pode dar como resultado dez segundos de animación. Ese é o ritmo.

3. ALGARABÍA ANIMACIÓN

Algarabía Animación son Virginia Curiá e Tomás Conde. Eles son os directores escénicos, directores artísticos, modeladores, iluminadores e directores de fotografía das súas curtas ademais de concretar a argumentación (parte anterior á guionización).

Cofecéronse na Escola de Imaxe e Son da Coruña. No ano noventa e catro fixéron a súa primeira curtametraxe como proxecto fin de carreira². Titulábase *Alegrías de Puerta Tierra* e baseábase na canción do mesmo nome do cantaor flamenco Chato de la Isla (José Llerena Ramos).

¹ O curso foi programado para alumnos de segundo ciclo de Belas Artes e de Comunicación Audiovisual da Universidade de Vigo (Campus de Pontevedra).

² Algo así lle aconteceu ao británico Nick Part, creador de Wallace and Gromit, co seu primeiro traballo. Moi coñecido por *Close Shave* (en castelán *Esquilado apurado*) e agora por *The Curse of were-rabbit* (dobrada ao castelán como *La maldición de las verduras*).

Nela, Virginia firma o guión sobre unha representación dun “tablao” flamenco.

Un ano despois fundan o estudio Algarabía Animación.

Os seus traballos posteriores, sempre relevantes, podemos clasificalos en:

- a) Publicidade televisiva para o décimo aniversario da Televisión de Galicia e diversos traballos (aniversario, campaña de Nadal do 1996 e varios anuncios) para a compañía GADIS (Galicia Distribución), anuncios para MMT Seguros.
- b) Curtametraxes subvencionadas pola Consellería de Cultura da Xunta de Galicia e/ou polo ICAA (Instituto de Cinematografía y de las Artes Audiovisuales) empregando a obra de autores homenaxeados no Día das Letras Galegas: *O Milollos* (1996), *Noite Meiga* (1998), *Adiviña, adiviña* (1998), *Cuaderno de bitácora* (1998), *Ignotus* (2000), *Meigallos, sombras e papas de arroz* (2001), *Os difuntos falaban castelao* (2001), *A escola das areas* (2002), *Good night mon ami* (2002), *A Xaguarana* (2003), *Alistan o demo oveiro* (2003). Véxase o anexo I.

A Escola das areas, por exemplo, baséase na obra e no método educativo de Frei Martín Sarmiento. Esta curtametraxe engaiola polas súas cores, escenografía, tratamento e xogo lingüístico (entre a lingua galega, castelá e o latín), pola súa harmonía estrutural e por unha particular visión do humor.

A Xaguarana ten a súa orixe nos relatos de Avilés de Taramancos. Destaca pola graza das palmadas que se dan a si mesmos os personaxes para espantaren os mosquitos (entrando no son diexético e dando un contrapunto á acción).

- c) Series educativas para nenos, como *Sanote* (1998) que intenta explicar ós máis pequenos as normas mínimas de sanidade e hixiene persoal, o programa piloto *¿Por quééé?* (1999) da serie *¿Y por quééé?* (2005) de cincuenta e dous capítulos de 30 segundos de duración.
- d) Cabeceira e toda a librería de transicións do programa *Las noticias del guiñol* emitido en Canal + e Cuatro e realizado coa produtora Iskra (referente da animación estatal).

- e) Cursos de iniciación á animación dentro do programa Audiovisual nas Aulas³ que realiza o Consorcio Audiovisual de Galiza. Neles instrúese a alumnos de primaria e secundaria.

Actualmente están realizando a serie *MIAU* dentro da campaña de prevención de accidentes infantís no fogar. Está subvencionada pola Consellería de Cultura e xa teñen firmado un contacto de coprodución con Continental Animación. Serán cincuenta e dous capítulos de 30 segundos de duración. Os deseños son de Xan López Domínguez, a música está composta por Nani García e a produción executiva é levada por Chelo Loureiro. Véxase o anexo II.

Para Pilar Yébenes as características máis interesantes na produción do estudio Algarabía Animación son o vivaz e forte colorido das plastilinas, das personaxes e escenarios; as divertidas cancións e a intención didáctica e pedagóxica. As súas obras son “auténticas obras de artesanía con ampla diversidade cromática, cores vivas [...] e unha modelación que se afasta das formas redondeadas converténdose en figuras moi estilizadas” (Yébenes, 2002:166-167).

Giannalberto Bendazzi (2003), autor de *Cartoons, 110 anos de cine de animación* fala dun traballo valente nunha filmografía extensa pois son once anos con dez curtas, anuncios de televisión e unha serie.

4. *PICA, PICA CIRCUS: UN PROXECTO CARA AO FUTURO*

A película, segundo Tomás Conde, terá varios niveis de lectura aínda que o máis importante será a aventura do circo e un pouco de suspense. A animación xa non pertence só aos nenos, pois é obxectivo das produtoras ter un público total polo que se traballa noutras lecturas.

A responsable do guión de *Pica, Pica Circus* é Ánxela Loureiro. Esta escritora de literatura infantil reconece que o circo é un lugar moi interesante para situar unha historia divertida e misteriosa.

A protagonista é Rita, unha nena que visita cada ano o circo do seu avó onde traballa o seu

³ Con este proxecto de carácter experimental e comezado no curso 2003-2004, composto por catro fases que rematarán no 2006-2007 o audiovisual galego achégase a dous mil escolares da Comunidade Autónoma. Monitores, profesores e profesionais explican nas aulas as distintas linguaxes e técnicas da imaxe. Os xéneros de animación centran a atención da segunda campaña do proxecto do Consorcio Audiovisual de Galiza e a Consellería de Educación da Xunta de Galiza.

amigo o mago. Un día Rita chega ao circo e non atopa o seu amigo, entón empeza a investigar ata encontralo. Outros personaxes importantes serán Samantha, Cuspe e o malísimo Narciso.

Requiriuse para a dirección artística a colaboración do debuxante máis internacional na historia da banda deseñada galega, Miguel Anxo Prado. Un deseño, segundo os autores, novo mundialmente para a animación en plastilina.

A película hoxe en día está en procura de financiamento, Algarabía ten traballado no seu

desenvolvemento pero aínda non ten data de inicio de rodaxe.

5. CONCLUSIÓN

A plastilina, pola súas calidades de cor e ductibilidade, así como pola súa presenza, é un material ao que se volta unha e outra vez. Pese ao avance das novas tecnoloxías, a plastilina sempre terá un recuncho no noso terreo audio-visual.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BENDAZZI, G. (2003): *Cartoons, 110 anos de cine de animación*, Madrid: Ocho y medio.
- FERNÁNDEZ, M. A. (2005): “Animación galega na vanguardia audiovisual”, Grial, Revista Galega de Cultura, n.º 165, Vigo: Galaxia, pp. 144-145.
- FRANCO, C. (2003): “Galicia está animada”, La Voz de Galicia (30/05/2003).
- Yébenes, P. (2002): *Cine de animación en España*, Barcelona: Ariel.
- <http://www.sgci.mec.es/uk/Pub/Tecla/2004/jun25b.html> (Última consulta o 3/12/05)
- <http://es.groups.yahoo.com/group/ANIMACION/message/71> (Última consulta o 3/12/05)

Anexos

Anexo I Fotogramas de curtametraxes



A Escola das Areas (2002)



A Escola das Areas (2002)

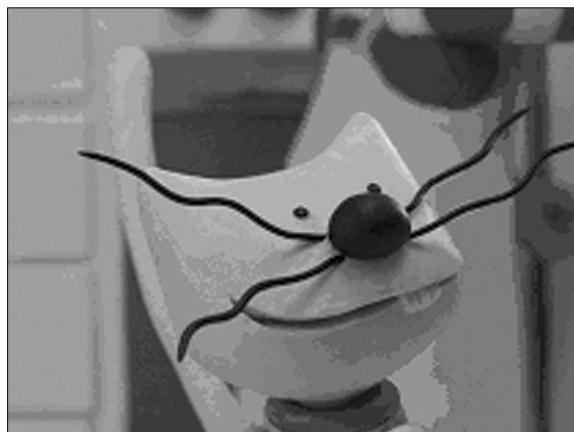


A Escola das Areas (2002)



Meigallos, sombras e papas de arroz (2001)

Anexo II Fotograma de serie *MIAU*



(Actualmente en produción, fotograma facilitado por Algarabía)