

El poder transformador de la animación sobre el arte urbano

The transforming power of animation on Street Art

María Lorenzo Hernández

Universitat Politècnica de València

Grupo I+D+i Animación UPV

Valencia, España

mlorenzo@dib.upv.es

 <https://orcid.org/0000-0002-9630-2374>

 <https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39182>

 <http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s22504524/pyqall4xk>

Resumen

Este artículo presenta el trabajo de artistas que han interconectado el mundo del grafiti con el de la animación. Primeramente, atenderemos al acercamiento que han efectuado los artistas urbanos en dirección a la animación, para centrarnos en la aportación del muralista Blu a esta. En segundo lugar, profundizaremos en cortometrajes de autor que han explorado el mundo del arte urbano, transformando su lenguaje visual mediante diferentes procesos de animación, como los trabajos de la animadora valenciana Silvia Carpizo que ha explorado en sus cortometrajes las posibilidades narrativas de los murales de Escif (Valencia) y de la East Side Gallery (Berlín); el interesante experimento de Mario Rulloni y Juan Pablo Zaramella de animar la ciudad de Buenos Aires mediante una serie de estarcidos; y

Palabras Clave

Cine de animación, arte urbano, muralista, experimentación, documentación fotográfica.

Recibido: 11/06/2022 - Aceptado: 05/09/2022

TOMA UNO, N° 10, 2022 - <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/>

ISSN 2313-9692 (impreso) / ISSN 2250-4524 (electrónico)

[Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-Sin Derivadas2.5 Argentina.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Universidad
Nacional
de Córdoba

la animación experimental de María Lorenzo que parte de un archivo recopilatorio de fotografías para animar el arte urbano de la ciudad de Valencia.

Abstract

Key words

Animation
cinema, Street
Art, muralist,
experimentation,
photographic
documentation.

This essay addresses to the connection between graffiti and animation. Firstly, it will be examined how Street Artists have approached to animation, to center attention to the animated murals by Blu. Secondly, this essay will focus on *auteur* short films that have explored Street Art, transforming its visual language through different animation processes, such as Valencian animator Silvia Carpizo, who has explored in her short films the narrative possibilities of murals from Escif (Valencia) and the East Side Gallery (Berlin); Mario Rulloni and Juan Pablo Zaramella, who animated the city of Buenos Aires through a series of stencils; and the experimental animation by María Lorenzo, which take from a compilation archive of photographs to animate Valencia.

Introducción

El grafiti surgió simultáneamente en diferentes partes del mundo, tomó forma en la década de los años sesenta del pasado siglo y estalló en los noventa, ya bajo la denominación de *postgraffiti*. Ligado al uso de pintura en aerosol, el grafiti se originó en Filadelfia, Estado Unidos, en torno a 1968, con las acciones del artista Cornbread (Pan de Maíz) (García Pardo, 2015, p. 43). El movimiento pronto se expandió a Nueva York, donde adquirió mayor diversidad y madurez. Sin embargo, también se considera que el arte urbano surgió simultáneamente en París, con las pinturas estarcidas que comunicaban mensajes subversivos durante las protestas de Mayo del 68. El arte urbano también ha estado imbricado con otras artes, como los géneros musicales urbanos (*Rap, Hip Hop, Break Dance*, entre otros) o la cultura del patinaje (*Skating*).

Es posible afirmar que el grafiti se ha convertido en el movimiento artístico contracultural más importante desde la revolución punk; surgido de la cultura *underground* (Fernández Herrero, 2018, p. 112), el grafiti discurre 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 los medios de transporte).

Asimismo, se debe diferenciar entre *graffiti* 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 *postgraffiti* (que generalmente se asimila al más general *arte urbano* o *Street Art*¹) se empieza a emplear a partir de los ochenta. Como señala Abarca Sanchís (2010), la forma más habitual de definir *arte urbano* o *postgraffiti* es aludiendo a las diferencias que lo separan del grafiti. Mientras que en el grafiti propiamente dicho la firma (o *tag*) es el punto más importante de la intervención, el *postgraffiti* contempla toda una multiplicidad de acciones que trascienden de manera relevante la propia visibilidad del artista o de su *tag*, entre las que se cuentan: el muralismo, los estarcidos (*Stencil Art*), las pegatinas (*Sticker Art*), las esculturas y el cartelismo.

Sin embargo, el arte urbano no deja de evolucionar hacia nuevas tendencias y materiales tan diversos como los mosaicos o las piezas que “visten” la ciudad con hilo y telas (“*Urban knitting*”). 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 piezas solo existen en el metaverso.

En resumen, el arte urbano es un movimiento global, diverso en su práctica, que goza cada vez de mayor reconocimiento social e institucional y permea, incluso, los entornos culturales más tradicionales como la galería, el museo o la casa de subastas. Y aunque el *postgraffiti* haya sido etiquetado como la versión *amable* o

1 Aunque el término *Street Art* está muy extendido incluso en el ámbito de habla hispana, en este artículo se empleará predominantemente la denominación *arte urbano*. Al mismo tiempo, se utilizará la grafía aceptada por la Real Academia Española *graffiti*, en lugar del extranjerismo original *graffiti*.

domesticada del grafiti, lo cierto es que su carácter crítico es aún patente en la mayor parte de sus manifestaciones.

Por su parte, la animación es una expresión artística que ha conseguido elevarse por encima del estigma de estar destinada para niños y se ha reivindicado como un lenguaje atrayente para todo tipo de artistas que han empezado a practicarla gracias a la expansión de las nuevas tecnologías. Mientras que el arte urbano pertenece al mundo físico –y, como tal, su presencia está ligada al entorno, fundamentalmente a la ciudad, y su durabilidad dependerá de sus materiales, la calidad de las superficies, el paso del tiempo o la acción del ser humano–, el cine de animación es un arte de base tecnológica y consiste en una ilusión visual que encuentra su realización en la pantalla de cine o en otros dispositivos.

Sin embargo, 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 urbano².

Se considera que *Sinfonía estrafalaria* (*Symphonie byzarre*) (1909), realizado por Segundo de Chomón para Pathé, fue el primer filme en incluir una escena de lo que puede llamarse “animación mural”: una línea dibuja la silueta de un personaje humano sobre una pared 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. Encinas Salamanca (2017) describe esta escena como un “graffiti cambiante” (p. 57) que se adelanta casi un siglo a la producción del reconocido cortometraje de grafiti animado *Muto* (2008) del italiano Blu.

Sinfonía estrafalaria es un antecedente notorio de la animación de grafitis, producido mediante la técnica de *stop-motion*, que ha encontrado correlatos modernos en filmes que contienen animación dibujada sobre paredes, como el largometraje chileno *La casa lobo* (Cociña y León, 2018) donde la escenografía evoluciona constantemente a base de repintar las paredes de casas abandonadas o prestadas que utilizan como sets de grabación. Sin embargo, aunque su escenario sea el muro, es importante aclarar que no puede considerarse un *graffiti animado* cualquier animación producida sobre una pared, especialmente por cuanto un grafiti es una expresión gráfica generada en un contexto determinado: su escenario es la calle y, por lo general, se produce sin permiso.

Como puede verse, *animación mural* y *graffiti animado* tienen connotaciones diferentes. Por otro lado, la “ciudad animada” o animaciones en el escenario urbano también comprendería animaciones proyectadas desde pantallas luminosas en las fachadas de los edificios e incluso las proyecciones de *video-mapping* a gran

2 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 de *Los Simpson* (Groening, 1989); en este caso, *MoneyBART* (Banksy Explained, s. f.), en el que puede verse una versión crítica del proceso de producción de la animación y del *merchandising* de la serie en una desasosegante fábrica de Corea del Sur.

escala. Sin embargo, en este artículo nos centraremos en examinar separadamente las dos esferas de expresión que reúnen deliberadamente animación y mundo del postgraffiti: por un lado, las animaciones que generan los artistas urbanos; y, por otro lado, los filmes donde se animan piezas del arte urbano.

Este artículo pretende ahondar en cómo se han unido estas dos formas de arte aparentemente antagónicas: el cine de animación y el arte urbano. La primera sección atenderá a las intervenciones urbanas que se convierten en animación, abordando diversas tendencias y usos, hasta centrarse en el ejemplo que supone el artista Blu. La segunda sección presentará animaciones cinematográficas que se han inspirado en el arte urbano, ahondando en tres casos de estudio que proceden de la animación de autor y experimental: los cortometrajes *The Neverending Wall* (Carpizo, 2017), *Stencil Tango* (Ruilloni y Zaramella, 2011) y *Esfinge urbana* (Lorenzo, 2020).

1. Grafitis que se mueven: la animación en la calle

El grafiti es un arte efímero 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, lo cual recuerda en cierta forma el 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).

Sin embargo, *graffiti animado* es un término que solo adquiere sentido en la época de internet. La red se ha convertido en un valioso aliado del arte urbano, notoriamente efímero, creando un espacio para su memoria: las fotografías de creaciones que los artistas urbanos cuelgan en sus redes sociales. Asimismo, las animaciones que se generan en la calle encuentran su lugar de destino en internet. Tal como afirman Figueras Ferrer y Rosado Rodrigo (2015):

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 (p.2).

Entre 2014 y 2015 se puso en marcha el *Google Art Project Street Art*³, 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” que presentaba una colección de GIFs en la que podían encontrarse animaciones realizadas en plena calle, modificando murales fotograma a fotograma.

³ Google Cultural Institute (2014-2015). *Google Art Project Street Art*. Recuperado el 3/10/2022 de <https://streetart.withgoogle.com/es/world-collection>.

A su vez, artistas urbanos como los valencianos Escif⁴ o Deih⁵ se han acercado significativamente a la animación al representar en sus murales las fases secuenciales de un movimiento, las poses de un personaje o las vistas de un mismo objeto. Sin embargo, el paso de una representación secuencial a una verdadera animación mural es un fenómeno más complejo y con frecuencia requiere del uso de tecnologías que complementan estas experiencias, como se verá en el siguiente párrafo.



Imagen 1: Deih (ca. 2018). *Insight* [mural con un movimiento secuencial]. Valencia, España.
Fotografía de M. Lorenzo.

1.1. Aproximaciones del arte urbano a la animación.

El arte urbano es un fenómeno multiforme y, como tal, no tiene una sola estrategia para acercarse a la imagen en movimiento, sino muchas. Estas pueden parecerse más a la manera tradicional de producir una animación, con múltiples dibujos con los que se recompone la ilusión del movimiento; pueden consistir en modificar paso a paso un mural; o hacer uso de otro tipo de máquinas y efectos que se aproximan al luminocinetismo.

Algunos muralistas han producido animaciones que se perciben de la misma forma que la animación de un zootropo, poniendo “en línea” una serie de personajes en poses ligeramente modificadas entre sí, como una pintura secuencial, para sugerir la ilusión del movimiento. Por ejemplo, en 2013 la artista Hyuro⁶ pintó *In/between*: la animación, imagen por imagen, de un ciervo que se pierde en un bosque sobre un muro de 271 metros junto a una autopista danesa. La ilusión óptica se percibiría al pasar en coche junto al muro a una velocidad de al menos 50 km/h (Pikkov, 2010).

Por su parte, los códigos QR permiten completar o *expandir* la experiencia del arte urbano, incorporando diferentes elementos visuales y acústicos (Figueras Ferrer y Rosado Rodrigo, 2015), aunque también animaciones, visibles para el

4 Nacho Magro, activo desde 1996, llamado “el Banksy valenciano” por el carácter sutilmente reivindicativo de sus murales.

5 Artista valenciano nacido en 1978. Formó parte del colectivo XLF y es actualmente uno de los grafiteros valencianos más reputados.

6 Tamara Djurovic (Argentina, 1974-Valencia, 2020).

viandante a través de su móvil. Algunos artistas urbanos han ido más lejos y han creado sus propias aplicaciones, como el muralista británico Insa que en 2014 propuso la visualización de sus murales animados a través de “Gif-iti” (*Graffiti en movimiento. Revolución del arte urbano*, 2014). Insa produce animaciones modificando sus murales, repintándolos fotograma a fotograma y registrando el proceso, para crear un bucle de movimiento que se puede reproducir mediante dispositivos⁷. En 2016, creó la pintura animada más grande del mundo oficialmente reconocida, al darle movimiento a un mural sobre una extensa explanada que fue fotografiada por satélite⁸.



Imagen 2: Hyuro (2013). *In/Between* [mural secuencial]. Copenhagen, Dinamarca.*

Otra manifestación del grafiti que es cercana a la animación y el luminocinetismo es el “Light Graffiti” (García Pardo, 2015). Para su realización son necesarias, 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.

7 Aquí se puede ver el proceso de pintura mural que ejecuta Insa para sus breves animaciones, recuperado el 3/10/2022 de https://vimeo.com/23019632?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=6914279.

8 Recuperado el 3/10/2022 https://www.youtube.com/watch?v=o992x-fSMwQ&ab_channel=Ovation.

* Recuperado el 3/10/2022 de <https://www.hyuro.es/project/%C2%A8inbetween%C2%A8copenhagen-2013/>.

Algunos artistas también incorporan el uso de máquinas de niebla para crear un mayor volumen.

Asimismo, medios como las pegatinas o los estarcidos, con los que puede repetirse una imagen por la ciudad, se prestan para la producción de pequeñas animaciones que se aprovechan de su potencial de reutilización. En este sentido, algunas animaciones murales se han producido con un conjunto de medios muy complejos y requieren de un trabajo previo, fotograma a fotograma, y de la posterior creación de plantillas de estarcido por corte láser que finalmente ayuden a transferir los fotogramas animados a los muros en línea. Un ejemplo de esto es el reciente proyecto *Dancing Bear*, del artista Sunday Nobody (2022)⁹.

Las animaciones producidas sobre el muro se han abierto paso con fuerza, ya sea como registro de la actividad de pintar –a modo de animación *time-lapse*– o jugando con el formato –los muros o ventanas de la propia calle–. Asimismo, los propios artistas urbanos han demostrado interés en el mundo del cortometraje. En esta evolución, el muralista Blu ha jugado un papel esencial al transformar el mural en cine, creando piezas complejas con las que desarrolla una narrativa cinematográfica.

1.2. Las animaciones murales de Blu.

El italiano Blu (activo desde 1999) subía su cortometraje *Muto* a su canal de Vimeo el 9 de mayo de 2008 bajo esta descripción: “an ambiguous animation painted on public walls”¹⁰. Realizada entre Buenos Aires (Argentina) 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 estos, mientras la cámara lo sigue registrando notables alteraciones de posición y de iluminación de fotograma a fotograma. El personaje simula emerger de la propia pared, 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:

1) 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 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.

2) El *timing* es limitado: la animación se realiza a dosis (12 dibujos por segundo) o incluso a treses (8 dibujos por segundo), lo que crea una sensación

9 Proceso de producción de *Dancing bear* recuperado el 3/10/2022 de https://www.reddit.com/r/nextfuckinglevel/comments/v4vhed/i_cut_out_386_bears_with_a_laser_to_make_this/.

10 “Una animación ambigua pintada sobre paredes públicas” (Trad. a.).

de movimiento poco fluida e imperfecta, pero acorde con la temática. La cámara también se mueve a cada dibujo, causando una impresión de inestabilidad.

3) 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 con el mundo real, por ejemplo, volcando objetos a su paso.

4) Tratándose de una animación que se genera en plena calle, esta contiene “errores” como la fotografía accidental de viandantes que, sin embargo, se incorpora 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.

5) Los cambios de encuadre en profundidad están pensados de acuerdo a necesidades de producción: para solucionar el problema de tener que interrumpir la grabación al acabar la jornada, 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; esta nueva escena corresponde a una nueva sesión de grabación.

6) 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 efectos de *foley* que dotan a los dibujos de personalidad e incluso sugieren características físicas al incorporar sonido a determinados objetos o materiales.

7) Siguiendo la jerarquía del grafiti¹¹, 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 la de un mundo en perpetuo proceso de génesis y autofagocitación, poblado por seres deshumanizados, primarios en sus reacciones y 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 –como se aprecia en la evolución de las sombras de los edificios– que está desconectado del tiempo animado. La paradoja de presenciar simultáneamente los dos tipos de temporalidades genera un sentimiento de alienación en el espectador, que contempla el fenómeno del movimiento como algo “real” (generado en el mundo físico) y, a la vez, como una ilusión.

En su cortometraje posterior, *Big Bang Big Boom* (Blu, 2010), se produce una mayor experimentación con el entorno y otros objetos que se incorporan a

11 En términos generales, existe una jerarquía cualitativa entre los distintos tipos de grafiti: como señala López Giménez (2019), “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 sobreescibir 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” (p. 22).



Imagen: 3: Blu (Dir.) (2008). *Muto* [cortometraje animado]. Argentina y Suiza: Mercurio Film.**

la animación: por ejemplo, si un personaje dibujado “entra” en un envoltorio de plástico, lo que pasa a animarse es ese envoltorio, como una animación *stop-motion* de objetos. Asimismo, la intención de varias escenas es más próxima a la instalación y la intervención en el entorno, de hecho, se llegan a pintar de color largas cañerías y estructuras que forman parte de puentes.

A su vez, el sonido de los filmes de Blu está 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 *morphing* del arte urbano está presente cuando la aparición de personajes viene sugerida por las características del propio entorno: por ejemplo, un gran dinosaurio con la boca abierta aparece desde el marco de una ventana.

La singularidad de Blu es su radical simbiosis entre la animación y la intervención en el entorno urbano: el dibujo mural genera la animación y, a la vez, el entorno se modifica como producto de esta. En la última década, Blu ha seguido experimentando con diversos procedimientos. Este mismo año ha realizado en Valencia la animación *Loop Sensemurs* (Blu, 2022), mediante una intervención sobre un edificio abandonado: en esta ocasión, en vez de emplear animación *stop-motion*, ha pintado sobre la misma pared todas las fases de la animación que componen un

** Recuperado el 3/10/2022 de https://www.youtube.com/watch?v=Ch-wEUMXSn8&ab_channel=AVAnth.

mural; y después ha fotografiado por separado cada una de sus partes para producir un bucle animado (Abarca, 2022). La acción de Blu ha formado parte del proyecto Sensemurs, convocado por Escif, para apoyar el movimiento vecinal del barrio de Nazaret contra la expansión del puerto de la ciudad en una zona tradicional de huerta; como el grafiti, la animación de Blu adquiere el carácter de protesta social y voluntad de transformar el entorno.

2. Interpretaciones del grafiti desde la animación de autor

En la última década, numerosos artistas y fotógrafos se han interesado en el arte urbano como una fuente de inspiración para sus propias obras. En esta sección se examinarán tres aproximaciones específicas al mundo del grafiti. En primer lugar, la interpretación narrativa del muralismo que realiza Carpizo, al transformar murales en escenas dramáticas interconectadas mediante una trama argumental. En segundo lugar, la intervención mixta que realizan Zaramella y Ruilloni en la pieza *Stencil Tango*, con la que animan con pintura estarcida para rendir homenaje a la ciudad de Buenos Aires. En tercer lugar, la apropiación de múltiples piezas de arte urbano de la ciudad de Valencia que se convierten en animaciones mediante el montaje fotograma a fotograma del cortometraje *Esfinge urbana*.

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

Como se ha explicado en la introducción, el postgraffiti 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 postgraffiti: el icónico y el narrativo. Como explica Abarca Sanchís (2010), el postgraffiti icónico “consiste en la repetición de un motivo gráfico único y constante (...) a la manera de un logotipo comercial” (p. 387). Por su parte, el postgraffiti narrativo, que es la modalidad del arte urbano más afín al muralismo clásico, se articula de un modo comparable al de una pintura tradicional y puede contener personajes y escenarios, figura y fondo. Como señala el mismo autor, en el postgraffiti 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” (p. 388). Los murales son diferentes, pero el estilo y la iconografía del artista son identificables. Cuando un animador analiza estos elementos, le es posible establecer cuáles son susceptibles de ser interpretados en movimiento e incluso qué elementos generan escenas e historias.

La valenciana Silvia Carpizo (1983) es Licenciada en Historia del Arte y Máster de Animación por la Universitat Politècnica de València. Su carrera como animadora, aún breve pero fascinante, se ha centrado en el arte urbano como expresión de los sentimientos más genuinos del ser humano. Empleando animación

2D y *paperless*, su cortometraje de Máster, *Alienation* (2013)¹², rinde homenaje al muralista Escif, dotando de movimiento al conjunto de obras que había dejado en Valencia entre 2008 y 2010. El filme se desenvuelve como una sucesión de escenas conectadas por la idea del tránsito, de desplazamiento de un sitio a otro al ritmo de una música disonante y repetitiva dominada por el efecto *scrapping* de los DJ.

Alienation fue un logrado acercamiento a la iconografía de Escif, pero el siguiente trabajo de Carpizo, *The Neverending Wall* (2017)¹³, supuso un importantísimo salto cualitativo en la consecución de este objetivo: la replicación de la estética de la pintura sobre el muro, a través del homenaje a las pinturas de la East Side Gallery de Berlín –la galería de arte a cielo abierto más grande del mundo–. Tal como indican Silvia Carpizo y su director de postproducción, José Moo, la idea de este cortometraje surgió al escuchar la noticia sobre cómo los berlineses se manifestaban contra el derrumbe del último tramo del Muro que dividió en dos la ciudad y el país, cuyos grafitis se encontraban protegidos (Carpizo y Moo, 2017).

Producido con la imprescindible colaboración de la East Side Gallery de Berlín, *The Neverending Wall* es un alegato contra la violencia que generan todos los muros, físicos o mentales. Para este cometido, la directora pensó en dar al corto una estructura episódica, compuesta de escenas, aunque con un protagonista conector que representaría a la humanidad: Seele, un personaje universal, ni masculino ni femenino, pero capaz de recoger nuestras emociones ante un acontecimiento traumático del que busca escapar a toda costa. Con un diseño inspirado en el expresionismo alemán –como el arte de Kirchner, Steger o Pechstein–, este personaje propicia una narrativa con principio, nudo y desenlace, capaz de sostener la atención del público durante doce minutos, a lo que también contribuye la banda sonora orquestal compuesta por Nani García.

El principal reto de la producción consistió en mantenerse fiel a las obras originales mientras estas se transformaban en escenas animadas. Partiendo de reproducciones de alta definición facilitadas por la East Side Gallery, fotografiadas poco después de su restauración de 2009, el equipo analizó cada mural para separar digitalmente todos los elementos –como personajes y escenarios– que más tarde se animarían; consistió en una ardua tarea que duró varios meses.

Dado que *The Neverending Wall* reinterpreta estos murales con arte enteramente digital, el Departamento de Arte se esmeró en utilizar los pinceles digitales y las paletas de colores más afines a cada pintura original, para lograr la integración entre escenario y componentes animados. Para ello fue necesario, además, difuminar digitalmente el borde que se creaba en las capas de animación. Explican Carpizo y Moo (2017): “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” (p. 86). Este aspecto es interesante porque, en vez de crear un hándicap, la mayor o menor resolución de las fotografías ayudó a seleccionar los encuadres de cada escena.

12 Recuperado el 3/10/2022 de https://www.youtube.com/watch?v=k35CDpl4BrY&ab_channel=silniepca.

13 Recuperado el 3/10/2022 de <https://vimeo.com/202068355> (tráiler del cortometraje).



Imagen 4: Carpizo de Diego, S. (Dir.) (2017). *The Neverending Wall* [cortometraje]. España: Silvia Carpizo, Abano Producciones.

Por último, la colaboración con el fotógrafo Juan Luis Viciano permitió extraer 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 las sombras y los huecos propios de la pared, y otra que generase los típicos brillos de la pintura en aerosol. Mediante esta técnica, *The Neverending Wall* recreó de manera dramática nada menos que 102 murales de la East Side Gallery.

Silvia Carpizo ha transformado por medio de la animación pinturas ya existentes, de interés social y humano, en historias conceptuales. La reinterpretación de las pinturas sobre el muro berlinés no solo buscaba recordar la historia y reivindicar la conservación de sus vestigios, sino también denunciar la existencia de nuevos *muros de la vergüenza*, sumándose de forma simbólica al carácter reivindicativo del grafiti. Tal como pintó Banksy en 2005 sobre el muro de Gaza: “If we wash our hands of the conflict between the powerful and the powerless we side with the powerful—we don’t remain neutral”¹⁴ (Kain, 2016, p. 22).

2.2. La ciudad animada según Rulloni y Zaramella.

Stencil Tango (Rulloni y Zaramella, 2011) es un ejemplo de una animación para la que deliberadamente se ha producido arte urbano –en este caso, una serie de estarcidos–, aunque también juega con el trucaje digital. A su vez, no solo es un cortometraje, sino que también funciona dividido en cuatro piezas diferentes. Su estructura episódica se debe a que sirvió originalmente como separador de las historias contenidas en el largometraje de animación colectivo *Ánima Buenos Aires*

¹⁴ “Si nos lavamos las manos respecto al conflicto entre los poderosos y los no poderosos, nos ponemos del lado del poderoso. No nos mantenemos neutrales” (Kain, A., trad.).

(2012), dirigido por Verónica Martínez y coescrito por Mario Rulloni. Sin embargo, hoy *Stencil Tango* es más conocida como una obra autónoma, en su formato de cortometraje, tal como ha sido difundido desde 2018¹⁵.

Juan Pablo Zaramella (1972) es un prolífico animador argentino que ha trabajado con muchas técnicas, aunque se ha decantado principalmente por el *stop-motion*. 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 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, con numerosas escenas animadas en plena calle, en *Luminaris* la luz obtiene un papel protagonista dado que se convierte en el motor que mueve al personaje principal.

En paralelo a la realización de este corto, Zaramella se lanzó junto con Rulloni, productor del anterior, a realizar otra película donde se “animaba” la ciudad de Buenos Aires: *Stencil Tango*¹⁶. La premisa es sencilla: una pareja de bailarines de tango, pintados con aerosol y plantillas de estarcido, danzan sobre los muros y el asfalto. Por el carácter de la pieza, más lúdico que narrativo, la música juega un papel imprescindible, en tanto ayuda a organizar el orden y el ritmo de las escenas y contribuye a lograr o una perfecta sincronización entre la animación y el tema elegido: *El esquinazo* de Roberto Firpo (1937).

Para realizar la animación, en primer lugar 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 aerosol los fotogramas sucesivos de la animación.

El movimiento se aprecia con tanta naturalidad y está tan bien integrado a los entornos reales de la ciudad que el espectador no se da cuenta de que la mayor parte de la película se realizó digitalmente. Por un lado, se grabaron los fotogramas del fondo, es decir, 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. Por otro lado, las pinturas de estarcido que conforman la animación de los bailarines fueron fotografiadas sobre un muro neutro y, luego, se compusieron digitalmente sobre estos fondos urbanos, dado que habría sido materialmente imposible grabarlas en localización –como habría hecho Blu– sin dejar tras de sí un rastro de pintura. Solo unas pocas escenas se grabaron pintando *in situ*, estarcido los fotogramas correlativamente sobre los muros o el suelo de la calle.

15 Recuperado el 3/10/2022 de https://www.youtube.com/watch?v=tyuqXDOZuis&ab_channel=MarioRulloni.

16 Puede verse el making of de la pieza en el siguiente enlace, recuperado el 3/10/2022 de https://www.youtube.com/watch?v=rXg8Hkzt1BE&ab_channel=MarioRulloni.



Imagen 5: Ruilloni, M. y Zaramella, J. P. (Dir.) (2011). *Stencil Tango* [cortometraje]. Argentina: Mario Ruilloni.

Parte del encanto de cada pieza consiste en el modo en que estos bailarines animados simulan interactuar con el entorno real: se agachan para adaptarse a espacios angostos, saltan para evitar obstáculos e incluso son absorbidos por un ventilador que los convierte en una goteante mancha de tinta. *Stencil Tango* se desarrolla en cuatro segmentos correlativos: la primera parte nos presenta el artificio centrando la atención en la animación de los bailarines sobre los muros de las calles y, también, mostrando las propias plantillas que han servido para dibujarlos, fotografiadas en esos mismos entornos. El segundo segmento 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, espacios que atraviesan los bailarines, 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. En el cuarto fragmento los bailarines visitan una zona portuaria con casetas de vibrantes colores, recorriendo sus paredes de madera, sus escalones e incluso girando en torno a las tapas de alcantarilla – grabado *in situ*–, evocando los primitivos juguetes precinematográficos.

Con su claro afán lúdico, *Stencil Tango* traslada la voluntad de los pioneros de la animación a la estética del *Stencil Art* –otrora relacionada con el movimiento punk y las protestas sociales–, privilegiando lo musical, empleando el estarcido para solapar el dibujo animado con lo real y buscando maravillarse por lo imposible.

2.3. El coleccionismo fotográfico para animar la calle: *Esfinge urbana*.

“El ojo que tú ves no es ojo porque tú lo veas; es ojo porque él te ve”. Esta cita de Machado (1917) es la que podemos leer en los primeros segundos de *Esfinge*

urbana (Lorenzo, 2020)¹⁷: una alusión al acto de mirar, tan central en la cultura contemporánea, que también caracteriza al mundo de los artistas urbanos al evocar su voluntad de *getting up*, de ser vistos a través del bombardeo con todo tipo de piezas en la ciudad.

Esfinge urbana, dirigido por María Lorenzo y producido por Enrique Millán, fue resultado de un trabajo de campo realizado en Valencia entre 2018 y 2019 para registrar la presencia del arte urbano en los diversos barrios de la ciudad. Se recopilaron más de tres mil fotografías y se seleccionaron algunas de estas imágenes que fueron conectadas entre sí para generar la sensación de un paseo recordado o un trance por la calle. No en balde, la calle no solo es un lugar, sino un fenómeno, tal como lo describe Escif (2010):

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 (p. 97).

Esfinge urbana está compuesto de breves escenas que exploran las posibilidades del cambio y del movimiento a partir de las creaciones de artistas urbanos que están alcanzando un lugar de relevancia, entre ellos: Chikitín, Bowy Face, Deih, Erb Mon, Espectro Lobo, la Nena Wapa Wapa, PichiAvo, The Photographer y Vinz Feel Free. 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. 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.

La serialidad de las piezas –pegatinas, estarcidos, *paste-up*– sugiere la posibilidad de realizar animaciones en la línea de las obras de *stop-motion* del británico Paul Bush (1956), como *Furniture Poetry* (1999) o *While Darwin Sleeps* (2004), en las que una multitud de objetos aparece en plano, cada uno durante un fotograma, creando la impresión de que se trata de un único objeto en movimiento. La repetición juega un papel clave en las escenas de *Esfinge urbana*, en tanto se trata de reunir cuantas más fotografías posibles de un mismo motivo, ya sea temático (por ejemplo, ojos, rostros) o icónico (repeticiones del mismo diseño), para jugar con la tensión entre lo inerte y el movimiento.

Asimismo, el montaje de las imágenes se sincronizó con un tema original del músico urbano Gabriel De Paco, interpretado con el *handpan*, que ayudó a dotar de estructura a la película. El tema musical, titulado *Maktub*, empieza con toques de percusión lentos, espaciados entre sí, que se sincronizan con las imágenes de grandes murales que son presentadas por fragmentos, poco a poco, según avanza cada frase musical. 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, tras ese arte callejero de *lo legal*, el flujo de movimiento de la película se centra en

17 Recuperado el 3/10/2022 de <https://vimeo.com/441067016>.



Imagen 6: Chikitín (2019). Pieza de *paste-up*. Valencia, España. Fotografía de M. Lorenzo para *Esfinge urbana* (2020).

lo “ilegal”, lo efectuado sin permiso: los murales, los *paste-up*, los estarcidos y las pegatinas.

Las animaciones de *Esfinge urbana* dan 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. Al animar estas piezas, si combinamos fotos del mismo tema visual, por ejemplo la misma cara, cada una de ellas debe ajustarse cuidadosamente con todas las demás mediante la utilización de una plantilla o máscara de transparencia. De esta forma se produjeron más de doscientos GIFs, agrupando en cada uno de ellos entre cuatro y veinte imágenes, como un recurso provisional para ordenar y animar cada colección de fotografías. Adicionalmente, se creó un paisaje sonoro superpuesto a la música y la imagen, reuniendo sonidos de coches, pasos, fauna urbana, manifestaciones y otros tipos de efectos para poner el acento sobre los diversos temas de las piezas.

El cortometraje se desenvuelve como un flujo ininterrumpido de imagen y sonido que busca reanimar nuestra mirada hacia la ciudad, devolverla hacia los pequeños detalles artísticos camuflados en el paisaje urbano. Como sugería el crítico de animación Flórez Rodríguez (2020) 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.

Esfinge urbana puede considerarse un tipo de cortometraje-ensayo, afín a las sinfonías urbanas de las vanguardias, que alcanza lo documental a partir

de su concepción experimental. El resultado ha sido un audiovisual que conecta 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, también materializado mediante la activa participación de estos en otra manifestación del arte valenciano: las Fallas.

Conclusiones

La animación es un lenguaje capaz de alimentarse de todas las demás artes, integrándolas en su seno de muy diversas formas. 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* al arte urbano porque lo dota de vida al mostrarlo desde un ángulo diferente, lateral, artificioso e inesperado.

En cuanto a las relaciones que se establecen entre animación y arte urbano – dos prácticas que en la introducción se sugieren como aparentemente antagónicas –, la primera se reconoce como un medio para difundir la segunda, tanto por parte de los propios artistas urbanos 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, imitan sus técnicas pictóricas o fotografían sus piezas para la pantalla.

En algunos casos, el intercambio entre animación y grafiti genera una simbiosis creativa cuando el acto de animar produce una intervención en el paisaje urbano y deja una huella o rastro en él – como cuando se anima con modificaciones sucesivas de la pintura o cuando las imágenes de la animación coexisten en el mural –. Asimismo, el arte urbano es de naturaleza efímera y hay que documentarlo. La fotografía es el medio para constituir una colección, un tesoro visual para ordenar contenidos y generar categorías temáticas. La animación fotográfica sirve como *archivo* del arte urbano, por cuanto las animaciones resultantes documentan un importante volumen de obras que ya no existen porque han sido tapadas, borradas, tachadas o arrancadas. A su vez, los cortometrajes realizados a partir de arte urbano sirven como *memoria* – recuerdo vívido – de estas piezas, por cuanto la animación *reanima* al arte urbano en la imaginación de los espectadores.

Los cortometrajes que se analizan en este artículo demuestran que todas las piezas de arte urbano son susceptibles de ser animadas, independientemente de su tamaño, su material o su categoría: de ahí su tremenda variedad de resultados. Por otra parte, en todas estas piezas ha sido fundamental el papel de la música para estructurar el flujo de imágenes y para completar, de esta manera, el sentido de conjunto. Al tratarse de animaciones carentes de diálogo y enfocadas hacia lo visual y musical, lo más sustancial en ellas es el ritmo y el movimiento.

Por otra parte, la animación ayuda a rehabilitar la imagen del arte urbano que no debe ser visto como una acción vandálica sobre el entorno público, sino

que debe reconocerse como un motor de cambio que propone reflexionar sobre la realidad, siendo incluso capaz de dinamizar los lugares más degradados y olvidados de la ciudad. En su aportación cuatridimensional, la animación multiplica las posibilidades del arte urbano, vehiculizando sus mensajes y a la vez estableciendo nuevas relaciones entre las diferentes piezas, artistas y discursos.

En memoria de Hyuro (Tamara Djurovic, Argentina 1974-Valencia 2020) y de David Flórez Rodríguez (Madrid, 1968-2022).

Referencias

Bibliografía

- Abarca Sanchís, F. J. (2010). *El postgraffiti, su escenario y sus raíces: graffiti, punk, skate y contrapublicidad*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Recuperado el 3/10/2022 de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/11419/1/T32410.pdf>.
- Crafton, D. (1993). *Before Mickey: The Animated Film (1898-1928)*. Chicago, Londres: The University of Chicago Press.
- Encinas Salamanca, A. (2017). *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*. Madrid: Diábolo.
- Escif (2010). *Escif. Muros y paredes*. Valencia: Artsh.it.
- Fernández Herrero, E. (2018). *Origen, evolución y auge del arte urbano. El fenómeno Banksy y otros artistas urbanos*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Recuperado el 3/10/2022 de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/46424/1/T39585.pdf>.
- García Pardo, B. (2015). *Grafiti y postgraffiti en la ciudad de Valencia: una perspectiva crítica*. Valencia: Universidad de València. Recuperado el 3/10/2022 de <https://roderic.uv.es/handle/10550/45854>.
- López Giménez, D. (2019). *Valencia en grafitis*. Valencia: Dilatando Mentes.
- Machado, A. (1917). Proverbios y Cantares I, en *Poesías completas*. Madrid: Publicaciones de la Residencia de Estudiantes.
- Pikkov, Ü. (2010). *Animasophy. Theoretical Writings on the Animated Film*. Tallin: Tallin Academy of Arts. Recuperado el 3/10/2022 de <https://issuu.com/pikkov.com/docs/animasophy>.

Fuentes

- Abarca, J. (2022, 10 de febrero). Blu: otra vuelta de tuerca en las animaciones sobre muro. *Urbanario.es*. Recuperado el 3/10/2022 de <https://urbanario.es/blu-otra-vuelta-de-tuerca-en-las-animaciones-sobre-muro/?fbclid=IwAR2dw1u2pYQUEYOHu-Ehkq-hMciSjQrskbUA94mORfso7qqHJdeEPN5Zsl>.
- Banksy Explained (s.f). The Simpsons MoneyBART, October 2010. *Banksyexplained.com*. Recuperado el 3/10/2022 de <https://banksyexplained.com/the-simpsons-moneybart-2010/>.
- Carpizo, S. y Moo, J. (2017). *The Neverending Wall*. Diario de producción de un cortometraje. Con A de animación, 7, pp. 78-89. Recuperado el 3/10/2022 de <http://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/7298/pdf>.
- Figueras Ferrer, E. y Rosado Rodrigo, P. (2015). *Street Art en acción: del graffiti artesanal al soporte digital*. II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales. Universitat Politècnica de València, Valencia, España. Recuperado el 3/10/2022 de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/88555/1307-3684-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Flórez Rodríguez, D. (2020, 14 de marzo). s./t. [publicación en muro de Facebook]. Recuperado el 3/10/2022.
- Graffiti en movimiento. Revolución del arte urbano* (2014, 29 de junio). El Universal. Recuperado el 3/10/2022 de <https://archivo.eluniversal.com.mx/cultura/2014/grafiti-aplicacion-movimiento-arte-urbano-1026600.html>.
- Kain, A. (2016, 22 de enero). Recordando cuando Banksy ilustró con sus graffitis el conflicto entre Palestina e Israel en una visita clandestina. *Palestinalibre.org*. Recuperado el 3/10/2022 de <https://palestinalibre.org/articulo.php?a=59795>.

Filmografía

- Blu (Dir.) (2008). *Muto* [cortometraje]. Argentina y Suiza: Mercurio Film.
- Blu (Dir.) (2010). *Big Bang Big Boom* [cortometraje]. Italia: ARTSH.it.
- Bush, P. (Dir.) (1999). *Furniture Poetry* [cortometraje]. Reino Unido: Ancient Mariner Productions.
- Bush, P. (Dir.) (2004). *While Darwin Sleeps* [cortometraje]. Reino Unido: Ancient Mariner Productions.
- Carpizo de Diego, S. (Dir.) (2013). *Alienation* [cortometraje]. España: Máster de Animación UPV.

Carpizo de Diego, S. (Dir.) (2017). *The Neverending Wall* [cortometraje]. España: Silvia Carpizo, Abano Producciones.

Chomón, S. (Dir.) (1909). *Sinfonía estrafalaria* [cortometraje]. Francia: Pathé.

Lorenzo, M. (Dir.) (2020). *Esfinge urbana* [cortometraje]. España: Enrique Millán.

Martínez, M. V. (Dir.) (2012). *Ánima Buenos Aires* [largometraje]. Argentina: Ircania Producciones.

Ruilloni, M. y Zaramella, J. P. (Dirs.) (2011). *Stencil Tango* [cortometraje]. Argentina: Mario Ruilloni.

Biografía

María Lorenzo Hernández

Doctora en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València, es Catedrática de Universidad y colaboradora del Máster de Animación UPV. Desde 2011 dirige la revista Con A de animación. Es autora del libro *La imagen animada. Una historia imprescindible* (Diábolo, 2021). Es también realizadora de animación, nominada a los Premios Goya en 2016, y miembro de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España.

Cómo citar este artículo:

Lorenzo Hernández, M. (2022). El poder transformador de la animación sobre el arte urbano. *TOMA UNO*, (10). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/39182>.

