

Entrevista a Florence Henrard.

La animación y sus diferentes técnicas

M. Carmen Poveda

Florence Henrard es una animadora nacida en Bélgica, con una larga trayectoria artística que abarca desde cortometrajes propios hasta la colaboración en ambiciosos proyectos comerciales destinados al cine y la televisión. Se forma inicialmente en La Cambre, Escuela Superior de Artes Visuales de Bruselas. Ha trabajado para el prestigioso estudio francés Folimage, como decoradora para la serie *Les tragédies minuscules* – realizada por Alain Gagnol y Jean-Loup Feliccioli (directores también de *Un gato en París*)–, y ha participado como animadora de muñecos en la serie *Hilltop Hospital*, realizada por Pascal Lenôtre. Ha sido animadora y asistente de realización para *Francesc lo Valent* (2003) de Carles Porta, con quien fundó la productora Teatre Pixel en Lleida. Ha sido también animadora de muñecos para el largometraje *Panique au Village* (2009) de Vincent Patar y Stéphane Aubier. En la actualidad desarrolla un proyecto personal de cortometraje, y da clases de escritura de guión en una escuela de infografía en Bélgica. Ha participado en numerosos festivales: en 1995 fue nominada en Cannes por su film *Sortie de bain* (1994), y en 1997 también fue finalista para el Cartoon d’Or –los Oscars de la animación europea– con su corto *Lili et le Loup*.

M. Carmen Poveda: *¿Qué te motivó a realizar proyectos en la animación? ¿Cómo entraste en este mundo?*

Florence Henrard: De niña estudié piano en una escuela nocturna durante siete años, y cuando salí de la escuela quería seguir con la música, pero no como

intérprete, para lo que me matriculé en una escuela de cine para ser técnico de sonido. ¡Fue un error, porque no me convenía en absoluto! Pero allí descubrí el cine. Nunca antes había pensado en estudiar cine, aunque finalmente no quise convertirme en técnico de sonido sino en directora. Éste fue el comienzo de mi formación en la animación.



Izqda., fotograma de *Sortie de bain* (Florence Henrard, 1994). Dcha., *Lili et le loup*, 1997.

MP: *Coméntanos esta etapa de aprendizaje de la música*

40

FH: Tocaba el piano, pero aunque ahora pienso que no elegí el instrumento adecuado. El estudio del piano en aquella escuela no era una tarea fácil. Utilizaban un método pedagógico que yo bauticé como “anti-placer”, donde de alguna manera te decían “nunca alcanzarás un buen nivel”. Vas de niño con tanta ilusión de tocar y pasarlo bien y luego... era muy castrante. Por supuesto que tocar un instrumento requiere tiempo, esfuerzo y dedicación, ¡pero no se debe matar el placer! He cogido manía al piano, ¡ya no puedo ni oírlo! A mí me hubiera gustado tocar en grupo, con más gente. Pero fue a través de esta frustración como llegué a la escuela de cine, y luego al cine de animación.

Yo en ese momento apenas tenía conocimientos previos sobre esta disciplina: mis padres me prohibían ver series de televisión, y ni siquiera tenía dominio del dibujo. Al descubrir por casualidad que la animación era una profesión, y que además existía una escuela en Bélgica donde aprenderlo, sentí que quería ser animadora. Pensé que la animación sería un lenguaje donde explorar nuevas formas de contar historias.

MC: *¿A qué se debe la variedad de técnicas en tu obra?*

FH: En la escuela de la Cambre podía acceder a muchas técnicas de animación. Por supuesto, en esta época (1990-1996) las escuelas no tenían medios para

disponer de ordenadores. Pero, por razones laborales, me defendía con un lápiz y sólo practiqué dibujo animado. En la Cambre se aprendía a animar, pero de forma autónoma, ya que los conocimientos los obteníamos casi exclusivamente con la práctica. Recuerdo aquellas clases como una especie de taller. Tenías todos los materiales a tu disposición, pero echabas en falta algo de lecciones magistrales y contactos con profesionales. Ahora la forma de enseñar allí ha cambiado. Años más tarde, en Folimage, tuve la suerte de animar con muñecos en una serie de televisión, y fue fantástico. También empecé a trabajar por primera vez con ordenador. Allí conocí a Carles Porta. Estaba empezando *Francesc lo Valent* y necesitaba ayudantes que participaran con él en la realización del cortometraje. Los animadores de dibujo de Folimage no estaban muy interesados en trabajar en este proyecto, dado que toda la animación era digital, por lo que Carles tenía dificultades para encontrar asistentes dentro de la empresa. En ese momento yo estaba trabajando con muñecos, y por esto Folimage no me lo propuso –los animadores no acostumbran pasar de una técnica a otra–, aunque me apetecía mucho este nuevo reto. Este fue mi primer encuentro con la animación digital, y descubrí el gran potencial que tenía el ordenador.

MP: *Entonces Francesc Lo Valent no se animó con papel...*

FH: No hay ni un gramo de papel en esa película, es todo digital. Todos los personajes que aparecen son piezas articuladas. Carles y yo animamos moviendo las piezas y desplazando estos personajes.

MP: *También tienes trabajos en Flash.*

FH: Con animación vectorial trabajé cuando estaba en Teatre Pixel, con Carles Porta. Flash es un programa que permite trabajar de manera muy ágil en pequeñas obras, pero no me parece muy apropiado para proyectos ambiciosos.

MP: *Una vez comentaste que el artista debe de elegir la técnica teniendo en cuenta el mensaje que quiere dar, que cada guión requiere de una técnica particular. ¿Nos lo podrías comentar?*

FH: Hay que tener en cuenta que el cine de animación es un lenguaje. Cada técnica, con sus peculiaridades, colores, texturas, etc., te transmiten una determinada sensación. En muchas ocasiones ocurre que el director ni siquiera se plantea realizar su película con otra técnica que no sea la que domina. ¡Yo también cometo

en ocasiones este error! Por comodidad, pienso en lo que sé hacer. Pero opino que la técnica no debe entorpecer el proyecto. La técnica de un cortometraje de animación debería de ser escogida teniendo principalmente en cuenta el mensaje que se quiere transmitir.

Hablando de técnicas, otro aspecto que me llama la atención de algunas películas es el uso del realismo en ellas. Entiendo que el realismo es una posibilidad que se puede utilizar, pero su uso excesivo y absoluto en las películas de animación supone desaprovechar las posibilidades expresivas de ésta. Si se hace una película con animación es porque no se puede realizar de otra manera, y más sabiendo el tiempo y esfuerzo que requiere realizar este tipo de películas. Me resulta más interesante la interpretación personal que el artista realiza. Un caso así es el del animador Phil Mulloy: la técnica que utiliza está muy acorde con su discurso. También me encanta que su discurso sea chocante, *hiriente*, como maleducado. Representa los personajes y elementos sin detalle, y de forma muy gráfica, con símbolos. Su trabajo a nivel artístico me resulta muy eficiente.

También me gusta trabajar con muñecos, pero para este tipo de proyectos necesito la colaboración de varias personas, especialmente para la construcción de personajes y decorados. Lo veo más costoso y me gustaría poder trabajar con poco dinero para moverme con la mayor libertad posible.

42



Rodaje de *Panique au Village*, dirigida por Stéphane Aubier y Vincent Patar.

MP: Además de Phil Mulloy, ¿hay algún artista más que te guste en la animación?

FH: También me agrada el trabajo de Michaela Pavlátová. La descubrí como estudiante, en el Festival de Annecy. Recuerdo que me impresionó mucho el cortometraje *Palabras, palabras*, cuando lo proyectaron en este evento. También

he de nombrar a Jan Svankmajer, Igor Kovalyov y otros directores que inventan un lenguaje con su trabajo, tocan temas vitales, filosóficos, sexuales... Recuerdo una película de Milorad Krstic, *My Baby Left Me*, que expresaba sexualidad sin enseñar sexo. Aquello me abrió los ojos. Descubrí que el cine de animación podía ser la voz de un autor, expresar una visión del mundo muy personal, y hablar a un público adulto. Por cierto, me gustan muchos otros como Norman McLaren, los animadores de la UPA y animaciones más actuales, como la de Santiago Bou Grasso y Patricio Plaza, *El empleo*, realizado en el 2008; *Skhizein* de Jérémy Clapin; el trabajo de Jonas Odell; Florence Miailhe...



Proyecto titulado *100 años del acceso de las mujeres a la Universidad Española*, encargo en carta blanca del Centre Dolors Piera de Lleida.

MP: *¿Qué piensas que debe tener una película de animación para ser considerada como una buena película?*

FH: Para mí es muy importante el guión. Es la historia que se cuenta lo que más me afecta y conmueve. Aunque es cierto que he visto películas que no son narrativas, pero que me gustan y me resultan muy interesantes. Hay películas que son realmente un placer para la vista y los oídos. Pero insisto que en mi caso, lo que más me llama la atención de una película de animación, es la historia que se narra.

MP: *Para acabar, coméntanos qué aconsejarías a las personas que se inician en la animación.*

FH: Les aconsejo en primer lugar que sean humildes. Quiero decir que no se propongan proyectos excesivamente ambiciosos, que conviertan su corto en un

trabajo interminable o inabarcable. Lo importante es contar algo interesante, y para ello no es necesario tener una ambición técnica de locura, utilizar miles de capas en el programa informático, realizar unos dibujos excesivamente detallados, o trabajar a veinticinco fotogramas por segundo. Uno tiene que ser un poco como los actores, sentir las cosas por dentro para después trasmitirlas. Pienso que hay que tener proyectos modestos y trabajar con regularidad.

Otro consejo que quiero comentar es que el animador no debe trabajar aislado. Es importante que el animador, ya en la planificación del corto, enseñe los bocetos o sus story-board a personas que, con sus comentarios, puedan ayudar a ir más lejos o evitar problemas de comprensión. ¡Y para esto, hace falta humildad! El director o guionista conoce perfectamente la historia que cuenta y el mensaje que quiere transmitir en cada escena, pero el espectador lo tiene que entender a la primera. Muchas veces los jóvenes quieren contar demasiadas cosas –o no lo tienen muy claro–, y ocurre que el espectador no llega a comprender el mensaje. Hay que elegir muy bien a las personas con quienes *jugar a ping-pong*, pero sin seguir cada comentario como una veleta. Digerir y hacer suyo unas sugerencias, contemplar otras posibilidades. Los comentarios constructivos pueden revelarnos puertas que no éramos capaces de descubrir. Estos comentarios son beneficiosos y deben de ser aceptados con agrado.

Pienso también que el animador nunca debe dejar de ver películas. Siempre se aprende del trabajo de los demás, así como de relacionarse con otros animadores y trabajar en proyectos que no son tuyos. Es importante colaborar en proyectos ajenos y formar parte de un equipo de personas.

M. Carmen Poveda es profesora en el Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València. Artista especializada en la animación tradicional, combina la realización de cortometrajes de animación, con el trabajo de ilustradora. Algunos de sus cortos son *Un trozo de viento* (2005) y *La silla flamenca* (2008).

© Del texto: M. Carmen Poveda Coscollá

© De las imágenes: Florence Henrard