

El viatge a la Rentadora. Antropomorfismo minimalista

El viatge a la Rentadora. Minimalist Antropomorphism

Francisco de la Torre Oliver

Presentación del proyecto editorial realizado a partir de un texto de la periodista Mónica Antequera, un cuento ilustrado destinado al público infantil que ha pasado a formar parte de la propuesta que la autora, como artista fallera, ha realizado en colaboración con la comisión de la Falla Mossén Sorell-Corona. Junto a la exposición del desarrollo de este trabajo, basado en el antropomorfismo minimalista, realizó una revisión de los referentes del género que han marcado mi imaginario, desde las fantasías de la factoría Disney o la Warner Bros a los experimentos surrealistas, del logotipo de La Casera a los emoticonos del teclado Emoji.

Palabras clave: ilustración infantil, antropomorfismo, familia, convivencia, cuestiones de género

Key words: children's illustration, anthropomorphism, family, coexistence, gender issues

Presentation of publishing project made from a text by journalist Mónica Antequera, an illustrated story aimed at children has become part of the project that the author, as faller artist, made in collaboration with the commission of Falla Mossén Sorell-Corona. Alongside the exhibition of the development of this work, based on the minimalist anthropomorphism, I have conducted a review of the leaders of the genre that have marked my imagination, from the fantasies from Disney or Warner Bros to the surrealist experiments, from the logo of La Casera to emoticons Emoji keyboard.

Presentamos el trabajo titulado *El viatge a la rentadora* (*El viaje a la lavadora*, en castellano), un proyecto editorial realizado a partir del texto de la periodista Mónica Antequera. En origen, nuestro objetivo fue realizar un cuento ilustrado destinado al público infantil producido por una editorial especializada en el género.

A lo largo del desarrollo del proyecto se han producido cambios contextuales que han implicado un replanteamiento de la idea inicial. El trabajo de ilustración ha pasado a formar parte del proyecto que Antequera, como artista fallera, realizó en el año 2015 en colaboración con la comisión de la Falla Mossén Sorell-Corona de Valencia.

El viatge a la rentadora. El proyecto.

En agosto del año 2012 recibí la primera redacción del cuento en el que Antequera había estado trabajando ese verano. La historia que había fabricado para su hija, el cuento de la lavadora, le hacía reír cada noche que se lo relataba. En sus páginas la autora explicaba que había decidido "compartir nuestro cuento con todos los niños que sienten esa extraña atracción por el electrodoméstico más felicitado del siglo XX". En nuestras primeras conversaciones nos propusimos el objetivo de publicar el libro en las navidades de 2012. En aquel momento no sospechábamos lo optimistas que éramos.

El texto narra una divertida historia donde las prendas cobran vida y viven como si de una gran aventura se tratara su limpieza en el hogar, en un viaje que arranca en el cesto de la ropa sucia y pasa por la lavadora, la secadora y tras el paso por la plancha, al armario. El significativo título del primer archivo era *La lavadora no se pone sola*, y se abría con un personal homenaje a Alva Fischer, por su aportación a principio de siglo pasado de "un motor que hacía girar un tambor que incluía agua y jabones, programadores de tiempo, velocidad y consumo". En su cuento, la autora invita a reflexionar sobre "la conciliación de la vida familiar y profesional y el reparto de tareas domésticas", pero también reivindica el trabajo en equipo, la amistad, la ayuda al débil, el respeto a las diferencias o la limpieza en la convivencia social.



Fig. 1. Bocetos de personajes del libret *El viatge a la rentadora*. Paco de la Torre. 2012.

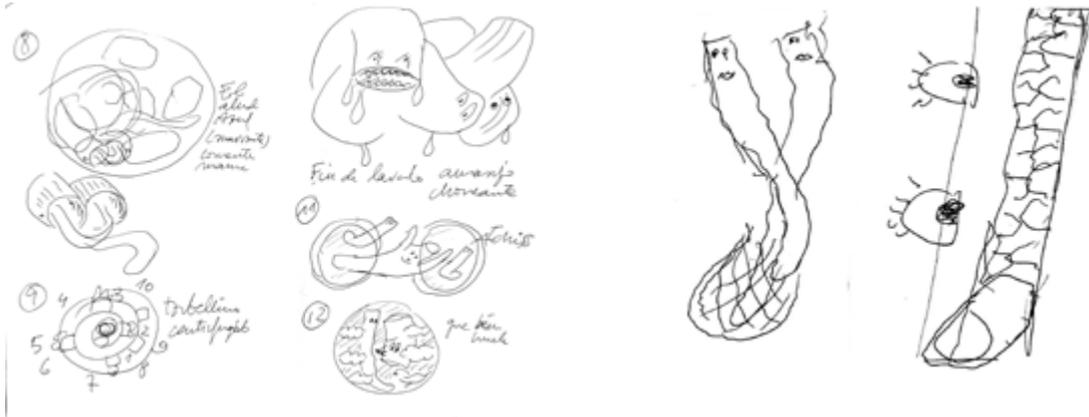


Fig. 2. Planificación de escenas del libret *El viatge a la rentadora*. Paco de la Torre. 2013.

Fig. 3. Boceto de la escena 2, Las medias y la cremallera. Paco de la Torre. 2013.

Como ilustrador al enfrentarme a un texto, sobre el que tengo que trabajar y destilar imágenes, mi primer planteamiento es encontrar el tono. En esta ocasión se trataba de ilustrar un cuento para niños, y la autora quería dirigirlo a lectores de la edad de su hija. Así que el verdadero cliente era una niña de cuatro años que había escuchado tantas noches aquella historia. Reviso ahora aquellos correos electrónicos donde Antequera me recomendaba que leyera como niño. Para mí la primera lectura es crucial, ya que es el momento en el que la palabra posee su mayor poder de evocación automática. Me enfrentaba a una misteriosa historia doméstica, sin tabúes y toques escatológicos: "El momento más delirante es en el que la braguita habla de pedos sorpresa ¡Desde Luego! Me encanta la mezcla de surrealismo-toystory. Tiene algo de fábula también..."

La primera cuestión que decidí abordar fue el modo en el que estaba planteada la narración. El texto comprende dos líneas de lectura paralela e independientes, por un lado la vida de los seres humanos (la familia formada por el padre, la madre y la hija) y por el otro el mundo de los seres inanimados. Tomé la decisión de separar, en las ilustraciones, estos dos planos de la acción y me incliné por trabajar sobre los diálogos entre las prendas de vestir y su interrelación con los electrodomésticos, eludiendo las referencias a la familia. Sería una historia de prendas de vestir.

Esta decisión me planteó el problema de enfrentarme a la creación de personajes objetuales animados. No quería que fuesen personitas con forma de ropa, ni ropa humanoide. Había que encontrar un punto medio, y ahí es donde radicaba para mí la dificultad. Finalmente la caracterización, como analizaremos seguidamente, la resolví realizando un trabajo de antropofornismo minimalista.

Una vez decidido el tono o la estética general del libro, comencé el trabajo de guión gráfico. El problema al que me enfrenté fue que el texto no estaba pensado para ser un cuento ilustrado, por lo que debía empezar por dividirlo en escenas-ilustraciones. El trabajo consistió en comprender su estructura interna, visualizar los momentos que podían ser autónomos y distribuir la extensión de caracteres proporcionalmente. Un hecho agravado por la circunstancia señalada de tratarse de dos líneas de lectura en paralelo que debían acompañar a la ilustración.

Finalmente decidí dividir el texto en 14 escenas donde se desarrollaban otros tantos momentos plásticos que darían lugar a las ilustraciones, buscando la coherencia narrativa y evitando las repeticiones. Las escenas seleccionadas fueron las siguientes:

- | | |
|--------------------------------|-------------------------|
| 1. El cesto de ropa sucia. | 8. El alud azul. |
| 2. Las medias y la cremallera. | 9. La cuenta atrás. |
| 3. El camisón de seda. | 10. Amasijo chorreante. |
| 4. El baile del chándal. | 11. El gran salto. |
| 5. La ola. | 12. ¡Qué bien huele! |
| 6. Imagen submarina. | 13. La plancha. |
| 7. Braguitas con premio. | 14. ¡Adiós! |

Las escenas estarían protagonizadas por los personajes que presentaban mayores posibilidades debido a sus características y acciones. Los más expresivos resultaron ser las medias gemelas, las braguitas infantiles y el calcetín paterno, por otro lado el camisón o el chándal presentaban mayores dificultades. La lavadora, el cesto y la plancha representaban, en cierto sentido, otra naturaleza y adoptaban el papel de escenario en las ilustraciones. A pesar de tratarse de una historia doméstica se desarrollaban acciones propias de las aventuras más trepidantes: divertidos bailes urbanos, surfear sobre las olas, revolcones en el remolino del centrifugado, arriesgados saltos entre los tambores de la lavadora y la secadora, contorsionismo sobre la tabla de planchado, etc.

El primer encuentro para cerrar las bases del trabajo fue a la vuelta del verano de 2012 en la librería Leolo de Valencia, donde la escritora me mostraría algunos cuentos de su preferencia. Ahora debería buscar un estilo con el que los dos nos sintiéramos identificados. A la cita lleve mis primeras aproximaciones, y le escribía días después: "Estoy ensayando registros. Estoy pensando lo que dijiste... que no de miedo..."¹

Uno de los condicionantes que impuso la autora, y que determinaría el diseño del libro, fue que el lector debía encontrar dos tipografías diferenciadas que se correspondieran con las dos líneas argumentales. La letra grande "es la de las voces de los protagonistas". Antequera proponía de este modo que el lector eligiera en la lectura "una voz para cada prenda que irá a la lavadora", invitando de este modo a jugar otorgándoles vida a los personajes. La idea que proponía era disfrutar y divertir a los hijos, o a cualquier público infantil, al tiempo que desarrollaban su imaginación.

La conclusión del anteproyecto fue que realizaría un trabajo de ilustración en el que animaría y daría carácter a las prendas mediante elementos mínimos. Es decir, una animación de las prendas con elementos y variaciones mínimas. Pensé en añadirles tan solo un par de ojos y, quizás, boca.

A la hora de enfrentarme a un reto por primera vez, como en este caso, pienso en referentes que de algún modo pertenezcan a mi imaginario. A pesar del bloqueo inicial, quizás debido a cierta resistencia de mi mente a encontrar la solución, en seguida recordé los trabajos del diseñador Peret (Pere Torrent) que tanto me habían sorprendido a

¹ Correspondencia vía correo electrónico entre Mónica Antequera y Paco de la Torre entre los años 2012-2015.



Fig. 4. Portada del libret *El viatge a la rentadora*. Paco de la Torre. 2014.

mediados de los años 1980. Aquellos collages, coetáneos a su histórico cartel para la muestra Tintín a Barcelona en la fundación Joan Miró, en los que los objetos domésticos se transformaban en caras me impresionaron en mis años de formación. En cierto modo conectaban con algunas obras recientes del ilustrador Isidro Ferrer.

Aunque podría situar en el recuerdo de estos trabajos mi punto de partida, a lo largo del desarrollo del trabajo me he reencontrado con un gran número de referentes que me han influido a lo largo de mi vida y que por alguna razón fui incapaz de reconocer o recordar en los momentos de gestación de las ilustraciones.

Antropomorfismo minimalista

La definición de antropomorfismo minimalista que aplicamos a este trabajo incluye dos conceptos históricamente contradictorios. En cuanto corriente artística, Étienne Sourieau define el arte Minimal como un movimiento artístico nacido en Nueva York en los años sesenta como reacción al expresionismo espontáneo y emocional del Pop Art y de la pintura gestual. El arte Minimal persigue la búsqueda de la esencia mediante la economía de sus medios². Según Real Academia de la Lengua este movimiento se caracteriza por el empleo de elementos mínimos y básicos, como colores puros, formas geométricas simples, tejidos naturales, lenguaje sencillo, etc. Aunque el término se utiliza popularmente asociado a la tendencia de reducir a lo esencial en cualquier ámbito, sobre todo estético ya sea en la decoración, la moda o el diseño.

Como señala Hal Foster, el minimalismo desafió al orden de la estética moderna y recuerda a Rosalind Krauss y su reflexión sobre el ataque de este movimiento al antropomorfismo y al ilusionismo, pues en su opinión "estas categorías constituyen no sólo un paradigma del arte pasado de moda, sino un modelo ideológico de significado"³. Pero esta contradicción conceptual no es una novedad en mi trabajo donde conviven las influencias de Mies van der Rohe y Robert Venturi. El conocido precepto Less is More, de Mies, que invita a lograr como los mínimos elemento el máximo de efectividad a través de procesos de purificación de los elementos arquitectónicos, convive con el irónico Less is Bore de Venturi, cuando defiende una arquitectura como refugio con símbolos encima⁴.

Pero centrémonos en el antropomorfismo y su presencia en mi imaginario. Desde el momento que comencé a reflexionar sobre el



Fig. 5. Ilustración escena 7, Braguitas con premio. Paco de la Torre. 2014.



Fig. 6. Ilustración escena 4, El baile del chandal. Paco de la Torre. 2014.

porqué había centrado mi interés en la ropa y los problemas que esta decisión me ocasionaba comencé a investigar sobre el tema. El término antropomorfismo proviene del griego «*ἄνθρωπος*» «*anthrōpos*», "humano", y «*μορφή*», «*morphē*», "figura o forma". La Real Academia de la Lengua lo define como la atribución a las cosas inanimadas o abstractas, acciones y cualidades propias de seres animados, o a los seres irracionales las del hombre. Una figura, por otra parte, próxima a la prosopopeya o humanización, recurso literario característico de fábulas y cuentos infantiles. "Alejándonos de la prosopopeya o personificación, tal y como ha sido entendida en la tradición retórica, la pintura dispone de recursos expresivos para dotar cualquier cosa de aspecto y cualidades humanas a través de las alteraciones del iconismo"⁵.

Era evidente que este recurso no era nuevo para mí, y que a lo largo de mi vida muchos de estos seres habían influido en mi imaginario y formaban parte de mi repertorio iconográfico. A continuación realizaré un análisis de los ejemplos más significativos.

Sourieau también profundiza sobre el concepto de antropomorfismo, un fenómeno que si bien es criticado como error en la biología y la psicología animal, en el terreno artístico "constituye una línea de pensamiento que podemos denominar corriente, seguramente lícita"⁶. Según los procedimientos usados, el antropomorfismo puede ser más o menos acusado, o variar según las artes. Como señala el autor, en las artes plásticas, o en la imagen plástica, podemos diferenciar dos tipologías principalmente:

Prestar a lo no humano un cuerpo humano. Este antropomorfismo material es aquel en el cual la humanización se lleva más lejos. En las artes plásticas, se puede ofrecer realmente a la vista la imagen de un ser humano, aunque el objeto representado no sea un hombre. En el arte del espectáculo, el antropomorfismo suele ser una necesidad práctica cuando se quiere hacer actuar en escena a seres no humanos cuyo papel es representado por hombres.

Prestar a lo no humano una actividad humana. Los seres considerados guardan su apariencia física real, pero se conducen como hombres. Los animales de las *Fábulas de La Fontaine*, por ejemplo, conservan sus características de bestias, pero sus pensamientos, sus ocupaciones, su sociedad, son los de los hombres.

Sourieau señala cuatro funciones que pueden existir independientemente o formularse en una combinación de varias. En primer lugar,

2 SOURIEAU, ÉTIENNE: *Diccionario Akal de la estética*, Madrid, Akal, 1998, p. 785.

3 FOSTER, HAL: *El retorno de lo real*, Madrid, Akal, 2001, p. 46.

4 VENTURI, ROBERT; IZINOUR, STEVEN; SCOTT BROWN, DENISE: *Aprendiendo de las Vegas*, Barcelona, Gustavo Gili, 1998, p. 115.

5 SABORIT, JOSÉ; CARRERE ALBERTO: *Retórica de la pintura*, Madrid, Cátedra, 2000, p. 426.

6 SOURIEAU, ÉTIENNE: *op. cit.*, pp. 108-109.

simbolizar la humanidad mediante la representación de fábulas protagonizadas por animales. Estos seres antropomórficos en realidad “son hombres cuya humanidad de transparente a través de este disfraz”. Otra de las funciones es empatizar con el espectador, especialmente en el caso de las alegorías. “El hombre también puede sentirse en comunión más estrecha con la naturaleza cuando éste le presta sus características”. Por otro lado, al hacer coincidir una naturaleza humana en un ser no humano se pueden provocar por contraste, ambigüedad o dualidad nuevos caracteres como el cómico o el fantástico. Para finalizar, con el antropomorfismo podemos proyectar en lo no humano “la belleza de lo humano”. Siguiendo el canon griego que hacía de la belleza humana el modelo mismo de la belleza, “de manera que no se podía glorificar mejor a algunos seres, por ejemplo a los dioses, que dándole un cuerpo humano gracioso o espléndido”.

Por otra parte, como señala el autor “hay toda clase de antropomorfismo evidente o secreto, conscientes o inconscientes, voluntario o involuntarios, y toda clase de grados entre las variaciones posibles entre las formas humanas, animales y abstractas”. Como es el caso de la arquitectura, donde se han llegado desde proyectar las proporciones del cuerpo humano en la edificación a crear columnas antropomorfas como las cariátides.

Como lector y espectador siempre me he sentido atraído por los seres antropomórficos, desde las fábulas que nos relataban en la niñez a las marionetas y los muñecos de ventrílocuos televisivo como José Luis Moreno o Mari Carmen.

En las fábulas o los dibujos animados es muy frecuente recurrir a dar apariencia humana a animales e incluso a los objetos. Desde mis primeras lecturas, ya fueran más escolares como *El Quijote* donde me asombró Clavileño, el caballo con el que engañan a Don Quijote y Sancho Panza. O los libros que nos regalaban por Reyes, como aquel ejemplar de los cuentos de Hans Christian Andersen ilustrados por María Pascual⁷, que me acercaron a historias inolvidables como la tragedia de *El soldadito de plomo* (1838). Por aquella época también aparecieron en mi vida los comics de Ibáñez donde Mortadelo, a través de los más sorprendente disfraces, se metamorfoseaba en cualquier ser animado o inanimado, y en cualquier rincón de cualquier viñeta podíamos encontrar la antropomorfización más dislocada, como la de su propia firma convertida en monigote andante.

Aunque la cultura televisiva fue mi mayor fuente de información, a pesar de que en los años sesenta y setenta fuera monocanal y en blanco y negro. Desde mi niñez soy un consumidor de dibujos animados, pero en relación al antropomorfismo podríamos clasificarlos en los dibujos de después del colegio, los clásicos de Disney y la fase adulta.

El recuerdo de los dibujos animados que consumía a la salida de clase me traslada a un tiempo y un lugar entrañable. En la casa de mis abuelos pasaba las horas, ahora pienso que serían minutos, disfrutando de las locas aventuras de *Merrie Melodies*, las conocidas *Fantasías animadas de ayer y hoy* de la Warner Bros. Unas historias musicales con tramas disparatadas y un sinfín de personajes, muchos de ellos

antropomorfos en sus más variadas tipologías. También la Warner presentaba en sus *Looney Tunes*, donde descubrí a Tex Avery sin saberlo, un estafalario animalario que contaba por centenares “las criaturas atroces, absurdas, veloces e irrisorias que repueblan, bajo forma de geniales dibujos animados, nuestro imaginario colectivo”⁸.

La factoría de Hanna Barbera también aportó un gran número de personajes antropomorfos a mi imaginario, como el gran Maguila Gorila que vivía sus aventuras en el escenario-escaparate de la pet shop del señor Peebles. También el wester del comisario caballo Tiroloco, las aventuras del oso Yogi y Bubu en el parque Yellowstone o las increíbles hazañas contra el mal del superhéroe más pequeño de la historia, la Hormiga Atómica.

No obstante, los dibujos más surrealista de aquellas sesiones eran sin lugar a dudas los protagonizados por el ratón Ignatz y la gata loca. Krazy Kat, creado por George Herriman como tira cómica en 1913, era una serie donde las relaciones de amor y odio se representaban mediante el lanzamiento de ladrillos a la cabeza. Aquellos episodios, de puro humor dadaísta, eran una adaptación del director de animación Gene Deitch realizados a principio de los años 1960 para la curiosa productora Rembrandt Films de Praga que se emitieron por la televisión española predemocrática, junto a otras perlas de la animación checa que marcaron la infancia de la generación del *babyboom*.

Pero fue de la mano de Disney cuando para mí se fundieron verdaderamente los límites entre la realidad y el sueño. La primera película que vi en el cine, y a todo color, fue *Alicia en el País de las Maravillas* (Walt Disney, 1951). Allí descubrí sus primeros seres antropomorfos, el conejo blanco, la oruga azul, el gato Cheshire, las flores y tantos otros personajes, como la reina y toda la corte de cartas. Y en *Pinocho* (Walt Disney, 1940) fue cuando vi dar vida a un ser inanimado por primera vez. El momento en el que el Hada Azul, cumpliendo los deseos de Geppetto, le otorgó vida a una marioneta de madera es una de las escenas mágicas de la historia del cine desde el punto de vista formal y conceptual. Sin embargo, el cumplimiento de este deseo estaría vinculado a unas estrictas reglas, bajo la amenaza de hacer crecer la nariz o revertir el encantamiento retornando a la objetualidad.

Sin embargo todos estos antropomorfismos son de carácter humanoide, y yo para este trabajo buscaba referentes menos miméticos. Como en el caso de las escobas de *Fantasia* (Walt Disney, 1940) donde, con apenas unos brazos formados por el desdoblamiento del palo, obraba la transformación. Mickey Mouse, otra de sus clásicas humanizaciones, desataba la locura en el capítulo *El aprendiz de brujo encantando* las escobas para que realizaran su trabajo con los cubos de agua. Otro de los referentes clave se encontraba en la película *La Bella y la Bestia* (Walt Disney, 1991), no tanto por la bestia humanizada como por los objetos encantados. El candelabro Lumiere, el reloj Ding Dong, la tetera Sra. Potts y su hijo la taza de té Chip, a los que descubrí como figuritas de plástico de merchandising, me sorprendieron por su caracterización basada tan solo en elementos faciales como los ojos y la boca.

8 CASAL, ALBERTO: “El eterno trastorno y la persecución perpetua: leyes del universo animado según la Warner”. En: RUIZ DE SAMANIEGO, ALBERTO: *Estéticas de la animación*, Madrid, Maia, 2010, p. 85.

7 ANDERSEN, H. C.: *Cuentos de Andersen*, Barcelona, Bruguera, 1975.

Aunque con la película que podríamos establecer cierto paralelismo es con *Toys story* (Disney Pixar, 1995) y el momento mágico que se produce cuando el niño cierra la puerta y los juguetes al saberse solos toman vida como cuerpos humanos completos. Al igual que la ropa protagonista del cuento de Antequera, los juguetes se manifiestan solamente en soledad y nunca dialogan con los humanos. El propósito de la autora es concienciar a los más pequeños del proceso de lavado y la limpieza de la ropa. El niño, al vivir esta aventura, comprende el tiempo y el esfuerzo de su madre al realizar estas labores de la mano de unos simpáticos seres animados. El objetivo de estos antropomorfismos es crear una visión del otro lado, en el caso de *Toys story* para maravillar a los niños disfrutando de “una nueva perspectiva en torno a la irresistible idea de mirar a juguetes que cobran vida”⁹.

Entre los referentes contemporáneos procedentes del mundo de la animación destaca sobre todos *Bob Esponja*. Una serie producida por Nickelodeon y protagonizada por una increíble esponja rectangular de color amarillo, vestida en ocasiones únicamente con unos increíbles calzoncillos tradicionales, que vive en una piña debajo del mar rodeado de una delirante comunidad de personajes, también antropomórficos, como Calamardo, Arenita, Patricio, Don Cangrejo o Perla.

En las artes plásticas podemos encontrar también casos de antropomorfismos con anterioridad al Renacimiento, pero mis referentes proceden especialmente del momento en el que los manieristas “trataron de ampliar las posibilidades del arte con una imaginación, ingenio y creatividad que ignoraban cualquier tipo de límites”¹⁰. Este camino, que eclosionará a finales del siglo XIX con los simbolistas, inicia un interés por lo extraordinario y asombroso como se pone de manifiesto en las enigmáticas invenciones de Archimboldo, los paisajes antropomórficos donde artistas como Giovanni Battista Bracelli busca el perfil humano, o las ilustraciones para las fábulas de La Fontaine de Grandville. La fundación Juan March exploró recientemente este árbol genealógico siguiendo el rastro de la legendaria exposición de Alfred H. Barr para el Museo de Arte Moderno de Nueva York en 1936, *Fantastic Art, Dada, Surrealism*.

Podemos encontrar ejemplos representativos entre los pintores metafísicos como Alberto Savinio, que representa a seres híbridos entre el animal y el hombre, o los seres humanoides de Giorgio de Chirico entre el maniquí y la esculturas construidos a partir de elementos arquitectónicos e instrumentos propios del arquitecto. Entre los artistas cercanos al surrealismo, destaca la influencia de Marx Ernst, no tanto por sus collage incluidos en *Une semaine de bonté* (1933), sino por cuadros como *Ubu Imperator* (1923) protagonizado por una arquitectura antropomorfa. Aunque serán los artistas surrealistas los que exploten con mayor profundidad este recurso. En la obra de Rene Magritte el caso de la ropa con sexo, como en el *Homenaje a Mack Sennett* (1937) o *La filosofía de la alcoba* (1966). Dalí representó mediante las figuras con cajones su alegoría del psicoanálisis en obras como *El escritorio antropomórfico* (1936). Pero su obra titulada *Rostro de Mae*

West utilizado como apartamento (1934-35) tal vez sea “la imagen más famosa de una vivienda surrealista, explora el interior como un complejo intercambio entre la vida pública y la privada”¹¹. Si hemos hablado de la contradicción intrínseca en la idea de antropomorfismo minimalista, esta obra daliniana puede ser otro ejemplo de enfrentamiento entre el surrealismo y el racionalismo. En este caso, “la materialización de una fantasía daliniana y la ironía de crear un espacio privado a partir de uno de los rostros de mayor impacto público del siglo XX constituyen el meollo de la obra”. Dalí llegó a producir el sofá en forma de labios de Mae West, junto a Edward James en 1938.

Mientras realizaba estas ilustraciones fueron muchos los ejemplos que aparecían accidentalmente a mi encuentro despertando muchos de los referentes que permanecían curiosamente olvidados. Llegar a tomar conciencia de ellos ha sido una revelación, como fue el caso del camión que adelantando al autobús donde viajaba me sorprendió situando frente a mí la reproducción gigante del logotipo de La Casera estampado en su trasera, aquella botella que había presidido la mesa familiar en las comidas infantiles de los años 60 y 70. Como recuerda Juli Capella¹², esta bebida que se popularizó en España en un original envase con cierre de cerámica y un muelle que garantizaba el burbujeo del contenido, lucía un magnífico logotipo: una casa con una cara sonriente, puro antropomorfismo minimalista. Apenas unos detalles en las ventanas las convertían en ojos y una insinuación de sonrisa en la fachada bajo la descripción “Gaseosa insuperable” y subrayado por el lema “es única por su esmerada elaboración”. Otro de estos iconos, que también recoge Capella en su libro, es la botella del Tío Pepe. El jefe de propaganda de la empresa, Luis Pérez Salero, para celebrar el centenario de la fundación se dedicó a humanizar y vestir las diversas botellas de la marca. El mayor éxito lo obtuvo la del Tío Pepe, un antropomorfismo minimalista que se transformó en icono internacional de la cultura andaluza, chaquetilla roja superpuesta a la botella coronada por sombrero cordobés rojo de ala ancha.

Otro de los iconos que recordé fue el pepino que se incluye en la cabecera del programa *Muchachada Nui*, obra del dibujante y humorista Joaquín Reyes. Definido como programa surrealista, este pepino con sombrero de bruja es un perfecto ejemplo de Antropomorfismo minimalista. Un fenómeno que podría ser definido como tendencia de la ilustración contemporánea, como se puede comprobar en numerosos ejemplos de los que destaco los proyectos de Nate Williams: *Proconist*, iconos que reflejan nuestro grado de humor o *The Alphabertians!!!*, letras y números antropomorfizados.

Pero si en algún referente se refleja el espíritu del antropomorfismo minimalista mejor que en cualquier otro es en los emoticonos del teclado Emoji. Un lenguaje que comenzó siendo una secuencia de caracteres ASCII con los que se representaba una cara humana que expresaba emociones, emoción e icono, como “risa a carcajadas” XD o “cara sonriente” :-). El *smile* se popularizó en los años 1970 inundando la cultura del *dance acid house* en los años 1980 y desde ahí a su conso-

9 MASLIN, JANET: “Toy Story (1995)”, *The New York Times*, 22 de noviembre de 1995. <http://www.nytimes.com/movie/review?res=9905EEDA1339F931A-15752C1A963958260> Consultado el 20 de mayo de 2015.

10 DOOSRY, YASMIN: “Figuras compuestas”. En: Cat. exp. *Surrealistas antes del Surrealismo*, Madrid, Fundación Juan March, 2013, p. 144.

11 WOOD, GHISLAINE: “El interior ilusorio”. En: Cat. exp. *Cosas del Surrealismo*, Bilbao, Museo Guggenheim, 2008, pp. 41-42.

12 CAPELLA, JULI: *Made in Spain. 101 iconos del diseño español*, Barcelona, Electa, Radom House Mondadori, 2008, p. 98.

lidación en la emergente cultura de internet. El *emoji*, presente en la mayoría de los *smartphone* como un teclado más, nos ayuda a expresarnos emocionalmente a través de aplicaciones de mensajería instantánea como el popular Whatsapp. Además de las famosas caras circulares de color amarillo con expresiones de todo tipo, del llanto al sueño, del amor a la ira, encontramos un icono que representa gráficamente el concepto de antropomorfismo minimalista. Me refiero al diseño para Apple de la caca con ojos amigables. Un icono, que a pesar de las presiones de los sectores más conservadores, logró traspasar las fronteras entre oriente y occidente. Como recuerda Darren Lewis, ingeniero de software de Google, no podían lanzar los *emoji* sin la caca: "No solo es extremadamente popular en Japón -extremadamente popular en serio- sino que no puedes arbitrariamente quitar letras del alfabeto"¹³.

Para concluir este breve repaso sobre los referentes que conforman mi imaginario, y especialmente por la relación que con esta tradición acabó teniendo nuestro proyecto, haré una breve referencia sobre el empleo de este recurso en la obra de los artistas falleros. Son muchas las formas y los modos en los que se han realizado antropomorfismos a lo largo de la historia de las Fallas, pero centrémonos en el caso de los seres inanimados.

Como muestra citaremos dos ejemplos que pueden ser ilustrativos. El primero, la representación de la torre del Micalet o Miguelete en varios momentos en el que la arquitectura es humanizada únicamente mediante una cara en la falla Pi y Margall-Gran Vía-General San Martín (1934), o añadiendo además unos brazos en el caso de la falla *Entrant Pel Carrer la Pau* (2015) de la Plaza de la Reina-Paz-San Vicente (Tío Pep) de Francisco Javier Ribes López. El segundo lugar presentamos dos obras realizadas por la familia Santaaulalia, una saga de artistas falleros encabezada por Miguel Santaaulalia Núñez y continuada por sus hijos Miguel, Pedro, Alejandro y José que se han posicionado en los últimos años gracias a los magníficos modelados y la originalidad de sus caricaturas¹⁴. En *Toccata e fuga Op. 43* (1996) de la Falla Na Jordana, Miguel Santaaulalia Núñez realizó un trabajo de antropomorfismo minimalista en el órgano, de donde surge el remate, caracterizando los tubos de diferentes longitudes como personajes mediante un efectivo trabajo basado en la expresividad de sus rostros. Su hijo, Miguel Santaaulalia, plantó este año para la falla La Nova d'Orrriols la obra *Al sol que más caliente* (2015). Su trabajo se centraba en los floreros y flores que cuida el jardinero protagonista. Las caracterizaciones revelan la influencia de la factoría Disney bajo las que el autor logra imprimir vida al conjunto mediante mínimas intervenciones.

El cuento deviene falla, y el libro *llibret*

Como hemos comprobado, el tema del antropomorfismo está presente en nuestro imaginario colectivo de tal manera que tan solo mediante un laborioso trabajo de reflexión somos capaces de detectar los referentes que nos han marcado. Pero volvamos al proyecto *El viatge a la rentadora* y al momento previo donde se inició esta deriva.

Una vez definida la estructura del libro y abocetado su contenido decidimos que antes de iniciar la realización de las ilustraciones debíamos concretar el diseño final. Para poder cerrar estas cuestiones era necesario decidir con quién publicaríamos el cuento y negociar las condiciones de edición. Con este propósito concertamos una cita con la editorial valenciana Litera Libros en julio de 2013. En la conversación con su director, Juan M. Romero Corell, intercambiamos nuestras ideas como autores con su experiencia editorial en el terreno de la literatura infantil. Desde aquel encuentro comprendimos que bajo las condiciones en las que se trabajaba en este mercado nunca resultaría rentable publicar en una editorial. Como el objetivo de este proyecto no buscaba exclusivamente el rédito, sino que lo planteábamos como una vía de investigación en un nuevo mercado, decidimos seguir trabajando y esperar una oportunidad más acorde con nuestros propósitos.

La ocasión no tardaría en llegar. La crisis de Canal 9, donde Mónica Antequera ejercía su profesión de periodista desde la década de 1990, había despertado su espíritu emprendedor. En el año 2012 se matriculó en el Ciclo Superior de FP Artista Fallero y Constructor de Escenografías, y al concluir su formación dos años más tarde llegó su primer encargo, la falla infantil de la comisión Mossen Sorell-Corona de Valencia. Para su primer monumento Antequera pensó en recuperar el proyecto *El viatge a la rentadora*. A partir de ese momento emprendimos un replanteamiento de la idea inicial, el cuento pasó a ser la inspiración de la Falla y el libro ilustrado se transformaría en el *llibret*.

Aunque la falla es una obra independiente del cuento mantiene el argumento, sobre todo en lo referente al antropomorfismo. Pero Antequera decidió presentar en paralelo las dos líneas argumentales, estableciendo un diálogo entre la familia y las prendas. El camisón, los calcetines, las medias, el chándal y el resto de protagonistas cobran vida en forma de ninots. El proyecto infantil de la falla permitiría a los niños participar en una historia protagonizada por personajes habituales de la casa en un entorno imaginario. La Falla Mossén Sorell-Corona se ha caracterizado desde hace años por presentar sus propuestas dentro de la sección de Fallas experimentales, la línea de investigación y desarrollo dentro de un sector conservador anclado en la tradición. En este sentido sus propuestas han obtenido el reconocimiento dentro y fuera del gremio, siendo los autores de sus últimas propuestas los diseñadores Iban Ramón+Didact Ballester y el artista SCIF.

El formato en el que se presentaría el proyecto editorial finalmente sería el propio de las publicaciones asociadas históricamente a las fallas. El *llibret*¹⁵ o librito es una publicación que las comisiones falleras editan con la explicación y los bocetos de la falla junto a la información de la organización (las fotos de las falleras mayores, los componentes de la junta directiva y el listado de falleros, entre otras). La primera de estas publicaciones que se conoce es *El conill, Visenteta y Don Facundo* datada en el año 1855 y donde se recogía la explicación del poeta Josep Bernat i Baldoví de la falla plantada en la plaza del Almudín de Valencia.

13 SCHWARTZBERG, LAUREN: "The oral history of the poop emoji (or, how google brought poop to america)", Fastcompany, <http://www.fastcompany.com/3037803/the-oral-history-of-the-poop-emoji-or-how-google-brought-poop-to-america> Consultado el 20 de mayo de 2015.

14 CASTELLÓ, HERNÁN MIR; MANOLO SANCHÍS: *Santaaulalia, la firma*, Valencia, Albatros, 2003.

15 FERNÁNDEZ PIÑERO, CARLES-ANDREU. <http://www.distribufallas.com/las-fallas/otras-actividades-falleras/el-llibret/> Consultado el 20 de mayo de 2015.

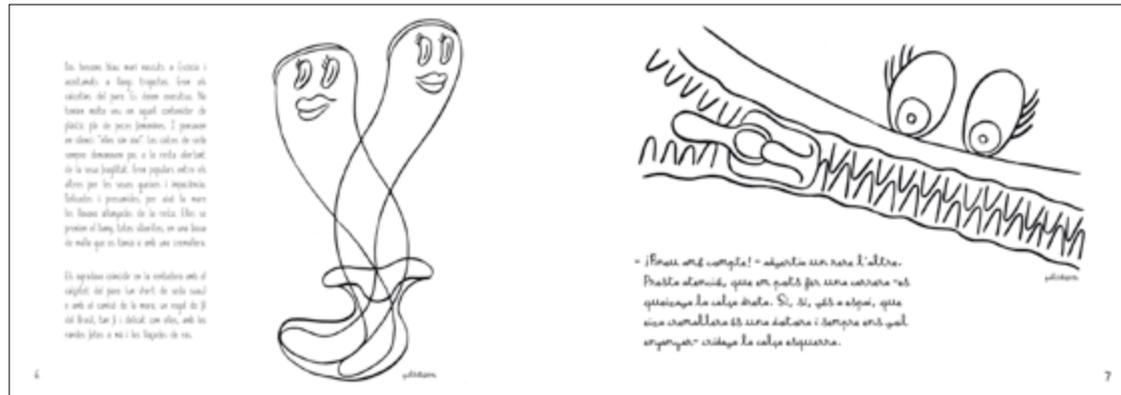


Fig. 7. Páginas 6 y 7 del llibret *El viatge a la rentadora*. Paco de la Torre. 2014.

Fig. 8. Páginas 24 y 25 del llibret *El viatge a la rentadora*. Paco de la Torre. 2014.



A pesar de su apego a la tradición, el llibret ha evolucionado a lo largo del tiempo, llegando a incluir textos sobre la historia o investigación sobre las Fallas. En nuestro caso además de la información básica de la comisión, se incluye el cuento ilustrado concebido como un libro para colorear, así como una serie de actividades interactivas con manualidades para los niños concebido con propósitos didácticos y participativos. Otro de los factores que determinaría esta decisión fue la traducción del cuento al valenciano, lengua en la que finalmente apareció publicado.

En este nuevo contexto es en el que finalmente se desarrolla el trabajo de ilustración. El formato del libro ha sido el que emplea la comisión en sus publicaciones, el formato A5. Un dato necesario para preparar las artes finales de los dibujos a escala. Desde ese momento se llevó a cabo un proceso de depuración del dibujo a partir de los bocetos de las 14 escenas, hasta obtener una terminación de los originales en dibujo de trazo en tinta negra. Con el objetivo de prepararlos para su coloreado por parte de los lectores se eliminaron los detalles y texturas gráficas en el dibujo creando zonas claramente definidas que junto al papel blanco y la tinta negra en la impresión conformaron el diseño final. En la portada y portadillas se ha empleado un color azul aguamarina.

Se han elegido dos fuentes diferentes para las dos líneas de narración, aunque ambas a partir de diseños hechos a mano. Este carácter manuscrito imprimía al diseño un aspecto que atraería al lector infantil. Para el texto de la familia y el de la narración general se ha empleado la fuente DK Pimpinel de Hanoded diseñada por David Kerkhoff. Una tipografía que por su estilo condensado admitía una mayor cantidad de texto, facilitando la maquetación de las páginas y la lectura de los más pequeños, con un cuerpo 16, interlínea 22. Sin embargo, para los diálogos de las prendas hemos empleado una letra inspirada en la grafía de un niño, la fuente Dusty matchbox del diseñador francés Frédéric Rich de Fthafm. Una letra que por sus características ha requerido un tamaño menor, cuerpo 14, interlínea 30, pero el grosor de su contorno y el ojo de la letra facilita el diálogo con las ilustraciones.

Para terminar, señalar que con motivo de la fiesta de la Fallas de 2015 la comisión Mossén Sorell-Corona editó como *merchandising* una colección de camisetas basadas en las ilustraciones. El diseño y adaptación fue realizado por el estudio de L3C a partir cuatro de los dibujos incluidos en el cuento.

Conclusión

Este comunicado pretende poner de relieve la necesidad de innovar en los métodos de investigación basados en la práctica en el terreno de la ilustración, estableciendo de este modo una relación directa entre el acto de crear y el tiempo de pensar.

En el texto, a través de la visualización de nuestro recorrido mediante el relato de su desarrollo, comprobamos como tanto los descubrimientos conceptuales que se producen en la práctica como las estrategias llevadas a cabo en la adecuación de la obra a su función, aportan claves para la construcción de nuestro propio posicionamiento y discurso plástico/conceptual.

En el primer caso, podemos destacar como a partir del análisis de los referentes que de un modo automático han sido evocados en el proceso, hemos podido contextualizar nuestro trabajo definiendo al tiempo lo que entendemos como una tendencia actual en el campo de la ilustración, que hemos denominado "Antropomorfismo minimalista". De este modo la reflexión teórica iría más allá de la práctica dentro del marco de la investigación artística contribuyendo al conocimiento de las claves de dicha disciplina.

Por otro lado, el análisis de los conflictos a los que nos hemos enfrentado en el transcurso de la materialización de la idea original pone de relieve, desde la experiencia personal, el estado de la cuestión de un sector como el editorial, en este caso especializado en la narración infantil. A pesar de todo ello hemos podido comprobar como la implementación de estrategias innovadoras permite superar los obstáculos que surgen en el desarrollo de cualquier producción artística.

Bibliografía

- CAPELLA, JULI: *Made in Spain. 101 iconos del diseño español*, Barcelona, Electa, Radom House Mondadori, 2008.
- SABORIT, JOSÉ; CARRERE ALBERTO: *Retórica de la pintura*, Madrid, Cátedra, 2000
- SOURIEAU, ÉTIENNE: *Diccionario Akal de la estética*, Madrid, Akal, 1998.

Paco de la Torre

Artista, diseñador, *curator* y crítico de arte. Doctor en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València con la Tesis Doctoral *Figuración Postconceptual. Pintura Española: De la Nueva Figuración Madrileña a la Neometáfora* (1970-2010) (Fire Drill Ediciones, 2013). Profesor del Departamento de Pintura y miembro del Centro de Investigación Arte y Entorno (CIAE) de la UPV. Socio fundador del estudio L3C Multimedia. Artista representado por la Galería My Name's Lolita Art de Madrid.