

**LA PASSAROLA. PROYECTOS DE ANIMACIÓN A PARTIR DE
UNA REPRESENTACIÓN Y ADAPTACIÓN LIBRE DE LOS
PASAJES ORIGINALES DEL TEXTO DE JOSÉ SARAMAGO,
*MEMORIAL DEL CONVENTO*¹**

Sol Alonso Romera (coord.),
Andrea Alonso Casado, Gels Caletrió, Sarah Espinosa,
Yvonne M. López Gaus, Alba Velázquez García
Universidade de Vigo

Resumen: A partir del uso opcional de distintas técnicas de animación y tras analizar, adaptar y buscar todo tipo de referentes artísticos y literarios relacionados con los pasajes de *Memorial del convento* de José Saramago que describen la Passarola, se crearon prototipos imaginarios de la fantástica aeronave, ideándose incluso las formas en las que ésta articularía su posible vuelo. Los resultados obtenidos son el fruto del desarrollo de una asignatura del Máster en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual, de la Facultad de Bellas Artes, Universidad de Vigo. Se muestra el proceso de inspiración, la adaptación libre del texto de Saramago, los referentes analizados y los bocetos previos, para terminar con la idea final conseguida y con los proyectos de la obra de animación que fueron creadas.

Palabras clave: Arte audiovisual, animación experimental, aprendizaje basado en proyectos (ABP), *Memorial del convento*.

¹ Una versión preliminar de este texto fue presentada en las [II Jornadas Internacionales José Saramago de la Universidade de Vigo](#) (diciembre de 2017), [grabada por la UVIGO TV](#). El conjunto de las animaciones de la Passarola realizadas por el alumnado del Máster en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual también [está disponible en el repositorio de la UVIGO TV](#).

Abstract: Starting from the optional use of different animation techniques and after having analysed different kinds of artistic and literary examples related to the fragments of José Saramago's *Baltasar and Blimunda* which describe the "Passarola", we created imaginary prototypes of the fantastic airship, even devising its forms while flying. The results are the development of a unit within the Master in Illustrated Book and Audiovisual Animation offered by the Fine Arts Faculty of the Universidade de Vigo. We show the process of inspiration, the free adaptation of Saramago's text, the analysed examples and the previous drafts and we end with the final idea produced and the animated projects that we have created.

Keywords: Audiovisual art, experimental animation, project-based learning (PBL), *Baltasar and Blimunda*.

A partir de un proyecto destinado a obtener una representación artística y estética de la máquina imaginaria la Passarola,² que José Saramago describe en su texto *Memorial del convento* (1982), y mediante el análisis de una abundante recopilación de fragmentos descriptivos del texto mencionado, se llevó a cabo la creación de un total de cinco obras de animación audiovisual que presentan, como resultado de un proceso creativo, una serie de conclusiones iconológicas e iconográficas alcanzadas por parte del alumnado matriculado en la materia ‘Procesos de Animación Audiovisual II’, que se imparte en el 1º Curso / 2º Cuatrimestre, del Máster en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual,³ de la Universidad de Vigo.

Tras una serie de conversaciones con el profesor Burghard Baltrusch, se consolida esta colaboración investigadora entre la I Cátedra Internacional José Saramago de la Universidad de Vigo y el Máster mencionado, que es impartido en la Facultad de Bellas Artes (Campus Pontevedra), basada en insertar, como trabajo de aula, un proyecto conducente a conseguir una representación gráfica animada de la máquina imaginaria La Passarola, a partir de una interpretación y adaptación libre de los pasajes del texto *Memorial del convento*, de José Saramago. Trabajo de aula que, insertándose dentro de la metodología de aprendizaje de la materia antes mencionada, aportaría la posible consecución de dos beneficiosos objetivos principales. En primer lugar, que el alumnado tuviera la oportunidad de enfrentarse a un ‘caso real’, un encargo o proyecto delimitado por una serie de requisitos, en el que podría poner a prueba sus capacidades y aptitudes en un contexto relacionado con el ejercicio de su profesión y formación, durante un período determinado y realizando las funciones asignadas y previstas en la propuesta práctica delimitada por dicho proyecto. De esta forma, como tal metodología de aprendizaje –basada en la realización de un proyecto–, el alumnado llevó a cabo actividades que permitieron la cooperación de varias materias del plan de estudios, enfrentando a los alumnos/as a modalidades de trabajo en equipo y a la resolución de problemas abiertos, entrenando, entre otras, las capacidades de aprendizaje en

² *Passarola*, fue la primera aeronave conocida del mundo en efectuar un vuelo, 74 años antes del vuelo en globo de los Hermanos Montgolfier. Era un aerostato, ideado por Bartolomeu Lourenço de Gusmão, inventor y jesuita portugués nacido en la colonia de Brasil, en la que demostró su vuelo en el año 1709. El escritor portugués, José Saramago, en su libro *Memorial del convento*, cuenta cómo funciona la máquina de volar de Gusmão (véase Navas Sánchez-Élez, *Memorial do Convento* de José Saramago).

³ Véase <<http://www.belasartes.uvigo.es/bbaa/index.php?id=162>> (consulta 20.2.2020).

cooperación, de liderazgo, de organización, de comunicación y de fortalecimiento de las relaciones personales.

Como segundo objetivo principal, se consiguió inculcar en el alumnado la necesidad de generar imaginarios accesibles a toda la sociedad como una forma de divulgación, transmisión y favorecimiento de acceso al conocimiento, labor que el arte puede asumir como una más de sus funciones y factor que quedó prefijado en las conversaciones previas de esta colaboración. En este caso, la importancia de difundir y dar acceso multitudinario al conocimiento que la obra de Saramago atesora y que, a su vez, nos facilitó contribuir a la conmemoración de los 300 años de la construcción del Palacio Nacional de Mafra: palacio, convento y basílica, en los que se basa la novela *Memorial del convento* y que fue el lema de las [II Jornadas Internacionales José Saramago de la Universidade de Vigo](#) (2017), en las cuales se presentaron este proyecto y las animaciones.

Todo el proceso de análisis, creación y realización final de las cinco obras de animación, fue coordinado por el profesorado del Máster, Sol Alonso Romera y Fernando Suárez Cabeza, docentes responsables de la mencionada materia. Teniendo el proyecto un periodo de desarrollo de 6 semanas (de mayo a la primera semana de junio de 2017).

El alumnado de la materia que llevó a cabo las obras de animación que representan, mediante imágenes y gráficas animadas, una interpretación libre de la posible forma y funcionamiento de la Passarola, venía trabajando, a lo largo de los tres meses anteriores, en el aprendizaje y puesta en práctica de dos técnicas esenciales en la animación audiovisual: el dibujo animado tradicional⁴ y la animación *Stop Motion*⁵, con las que se había

⁴ Es una categoría dentro de las obras de animación que se refiere a aquellas secuencias visuales realizadas en dos dimensiones. Se consiguen dibujando secuencialmente cada fotograma que componen a las obras, generando una secuencia y representación de imágenes en movimiento. Es la técnica de animación más antigua y conocida, denominada como animación 2D, animación tradicional o animación clásica.

⁵ El *stop motion* es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. *Stop motion* es un anglicismo que empezó a penetrar en el uso de la lengua española en tiempos relativamente recientes. Tradicionalmente se lo ha designado en español con muchos términos diferentes, como por ejemplo “animación en volumen”, “parada de imagen”, “paso de manivela”, “animación foto a foto”, “animación fotograma por fotograma” o “animación cuadro por cuadro”, por citar sólo algunos ejemplos (cf. también Purves, *Stop Motion*).

dado comienzo a las clases magistrales y a los ejercicios prácticos de la materia, en el mes de enero.

Nos encontrábamos, pues, en el mes de mayo, último mes de impartición de la materia, enfrentándonos ahora, a partir de ese aprendizaje previo y necesario, a la representación animada de la máquina de Saramago. En este último mes, los objetivos prefijados antes de la inserción del proyecto que nos ocupa, fijaban su consecución en una metodología de creación artística que aunara lo ya aprendido, –características formales y expresivas, lenguajes, y herramientas implicadas en las dos técnicas mencionadas–, a las posibilidades que se dan a partir del uso de la animación digital 2D (o animación por ordenador), del uso de herramientas de postproducción de la imagen y el sonido, así como de software de efectos especiales. Es decir, en esta fase debía producirse un aprovechamiento y puesta en práctica efectiva de los recursos aprendidos en varias materias distintas del Máster, y especialmente en la materia de “Proceso de edición y postproducción audiovisual”, como así sucedió.

Tras realizarse una exhaustiva recopilación de todos aquellos fragmentos en los que aparecía descrita la *Passarola*, dentro del texto *Memorial del convento*, así como de diferentes paratextos o documentos históricos que la mencionaran directa o indirectamente, se pasó a efectuar una búsqueda de material gráfico que presentase alguna vista de la misma: desde grabados de época, a dibujos artísticos, diseños de portadas de las ediciones del texto en cualquier idioma –en las que suelen aparecer ilustraciones relacionadas con la máquina– o fotografías de maquetas o esculturas relacionadas con su representación. Este material, después de ser expuesto en el aula, se destinó a un análisis en profundidad por parte de los cinco grupos de trabajo que quedaron configurados para llevar a cabo la propuesta (formados por distinto número de alumnos/as en función de sus afinidades y de la mejor complementación de sus capacidades individuales).

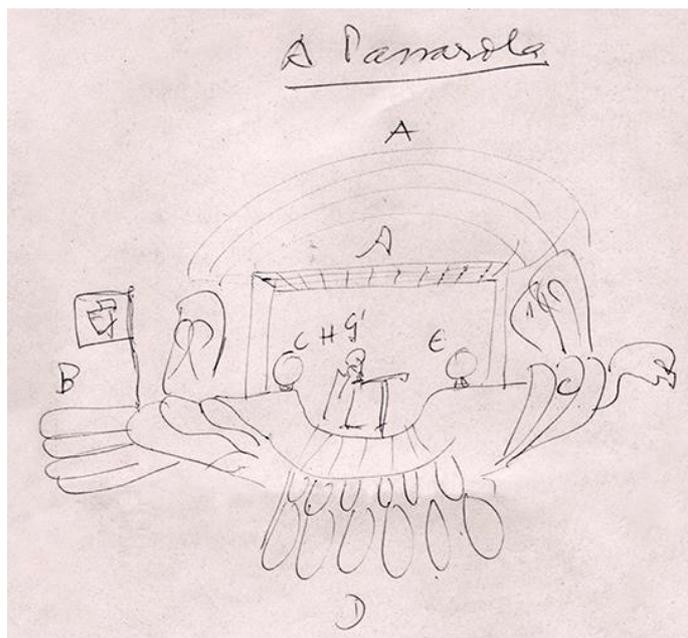


Ilustración 0: Dibujo de la *Passarola* realizado por José Saramago, basada en el invento del Pe. Bartolomeu Lourenço de Gusmão. Exposición permanente de la Fundação José Saramago, Lisboa.

Bajo la premisa de que este último proyecto de animación de la materia pretendía que sus resultados se basasen en la más absoluta libertad creativa y en una radical experimentación de los recursos de filmación, edición y postproducción implicados en la elaboración digital de las imágenes animadas, se produjo por parte de los docentes de la materia una segunda sesión de aportación de referentes para que a partir de ellos, como guía, el alumnado pudiera seguir profundizando en la investigación que les llevaría a la toma de decisiones formales, conceptuales y estéticas definitivas, así como hacia una búsqueda más específica de referentes propios. En este caso, se mostraron referentes de obras de arte y trabajos de artistas que hubieran abordado el concepto de vuelo, o la formalización de todo tipo de mecanismos y máquinas voladoras imaginarias y poéticas. También se mostraron prototipos o inventos fallidos de dispositivos voladores a lo largo de la historia, concluyendo con dibujos e ilustraciones pertenecientes a cuentos (Álbumes y Libros ilustrados), cómics, películas de animación, grabados y maquetas de teatro.

El resultado final, se puede ver en las cinco obras de animación que fueron presentadas públicamente, por cada grupo de autores/as de las mismas, el día 5 de diciembre en la programación de las II Jornadas Internacionales José Saramago de la Universidade de Vigo (“Saramago nos 300 Anos do Convento: Comunicação, Arte e Política”).

Proyecto "Passarola 1", realizado por Andrea Alonso Casado, Gels Caletrió (M^a de los Ángeles Caletrió Rubio), Sarah Espinosa, Yvonne M. López Gaus, Alba Velázquez García.

La temática de nuestra obra se centra en la creación de una máquina imaginaria a través de la visión de nuestra protagonista, inspirada en el personaje de Blimunda, una mujer adelantada a su época dotada de capacidades sobrenaturales, que aparece en el texto *Memorial del Convento*, de José Saramago. Como resultado final obtenemos una pieza de tres minutos en la que nuestro personaje construye y da vida a una máquina voladora a través de sus apuntes de herbología.

Nuestro proyecto comenzó a partir de dos ideas, contraponiendo lo mecánico/inorgánico a lo natural/orgánico. La primera, se centró en la "Fauna", que tuvo como figura principal la libélula (símbolo recurrente en la cerámica tradicional portuguesa). Quisimos inspirarnos en la forma de este insecto para crear la *Passarola*, transformando su anatomía en elementos más mecánicos. Sin embargo, nos decantamos por la segunda idea, en relación con la anterior, y fue la flora nuestra inspiración definitiva, donde las formas orgánicas que había en los elementos de la naturaleza serían la base de la máquina. Tratamos de utilizar plantas y hongos que estuvieran presentes en el ecosistema de Portugal. Tras varios bocetos e investigaciones acerca de la vegetación portuguesa, creamos una *Passarola* inspirada en la forma de un globo aerostático, ya que los textos leídos y analizados nos remitían constantemente a este mecanismo, además de que algunas estructuras orgánicas de las plantas seleccionadas permitían cierta analogía.

La composición final de nuestra máquina se conformó con la base de cuatro plantas, relacionadas con las partes más importantes de la *Passarola* descrita por José Saramago: 1. Dalia: su flor formaría la parte superior del globo aerostático; 2. Velo de novia (*Phallus indusiatus*): esta seta sería la red que atraería el ámbar procedente del sol; 3. Comatricha: es un hongo muy raro de encontrar y aquí representa las esferas donde se almacena el éter y 4. Estramonio: esta planta venenosa sería la barquilla donde viajarán los pilotos.

Para el desarrollo del cortometraje, creamos una ambientación centrada en la época, donde se ve el estudio de una mujer que utiliza hierbas medicinales y 'mágicas' procedentes de la naturaleza. Nuestra protagonista, de la que sólo se pueden ver sus manos,

maneja sus cuadernos de campo, apuntes y esquemas, que va desplegando y mezclando sobre su mesa de trabajo, hasta que acaba concibiendo la máquina final.

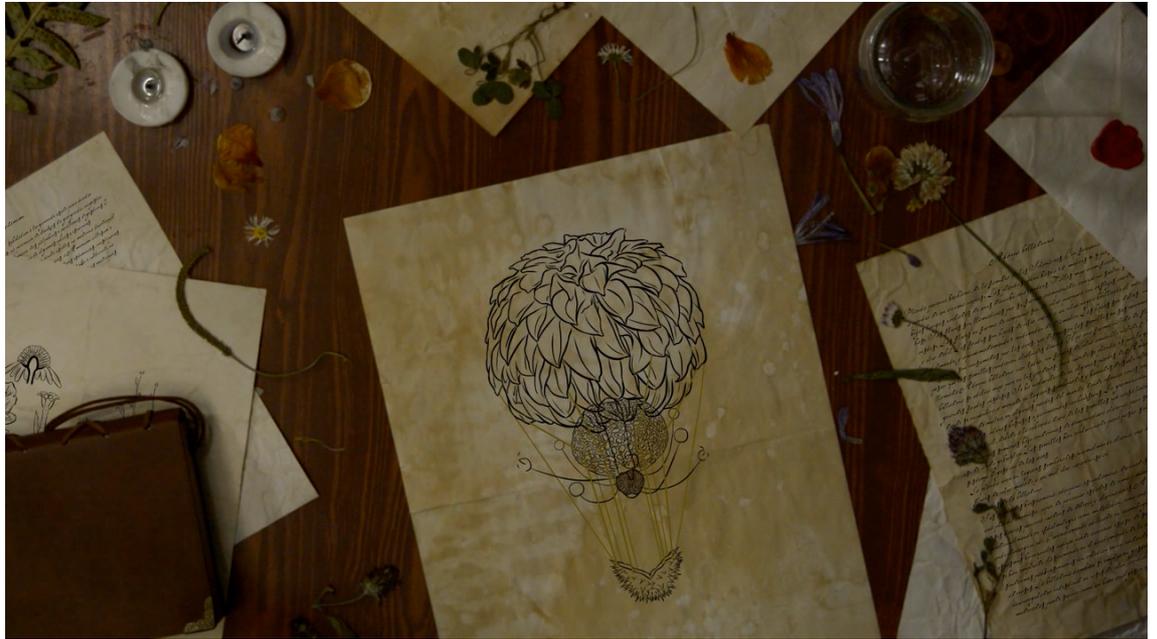


Ilustración 1: © Fotograma de la animación, cedido por las autoras. Proyecto 'La *Passarola* 1' (2017). Andrea Alonso, Gels Caletrió, Sarah Espinosa, Yvonne López, Alba Velázquez. La visualización de la animación está disponible en el siguiente enlace: <https://tv.uvigo.es/video/5b5b58718f42084517c2ebea>.

Proyecto "*Passarola* 2", realizado por: Ruth Pérez Rodríguez y María Abal Blanco

A la hora de crear nuestro trabajo, nos imaginamos una *Passarola* tan llamativa y llena de detalle, que decidimos realizar un *collage* de imágenes y gráficas animadas que permitiese, al ir observando cada una de sus partes, un paseo alegórico por el vehículo descrito por Saramago. De este modo, quisimos inspirarnos en una estética *steampunk* para recrear el ambiente y la estética general de la máquina, a lo que añadimos inspiraciones orgánicas como el anca de una rana y una concha (*Nautilus pompilius*), que conforma la parte central de dicha máquina. También hubo una cierta inspiración en los inventos renacentistas, con unas alas que podrían remitir a las de un murciélago o a los bocetos de las máquinas voladoras de Leonardo da Vinci.

Nuestra *Passarola* es un objeto volador lleno de engranajes y pequeños mecanismos, que nos hacen caer entre la fantasía y el poema visual. Nuestra intención última

fue que tuviera el aspecto de un invento ficticio y quimérico, de relato fantástico o de cuento, y desde estos contextos invocar el tono de la imaginación necesaria para acabar pensando en los supuestos inventores que trabajaron en él.

Desde un punto de vista técnico, primero realizamos un dibujo en acuarela, que ya contenía todos los elementos de la máquina. Fueron recortados por separado, convirtiéndose en partes autónomas para las cuales creamos una forma única de movimiento animado. Finalmente fue necesario articular rítmicamente y con una cierta cadencia cada elemento del mecanismo ensamblado, en acción, hasta dar con una secuencia audiovisual que permitiera imaginar el funcionamiento del despegue de la máquina antes del vuelo.



Ilustración 2: © Fotograma de la animación, cedido por las autoras. Proyecto `La *Passarola 2*` (2017). Ruth Pérez & María Abal. La visualización de la animación está disponible en el siguiente enlace: <https://tv.uvigo.es/video/5b5b58718f42084517c2ebe6>

Proyecto "*Passarola 3*", realizado por Adrián García Suárez y Nicolás Vázquez Ben

Saramago describe la *Passarola* como una serie de mecanismos y aparatos que oscilan entre lo real y lo inconcebible. En nuestra pieza tratamos de plasmar sus facetas más plásticas, inspiradas por las lecturas de los textos analizados, experimentando con sus supuestos movimientos a través de un proceso de animación que diseña el inicio de las acciones que

hemos imaginado que sucederían a la hora de comprobar su hipotético funcionamiento y uniendo la visión de objetos reconocibles y sus articulaciones móviles, junto a otros virtuales, para los cuales inventamos un modo de moverse. Para ultimar el proyecto, creamos una composición sonora experimental que plasmase una atmósfera de misterio y, a la vez, aportase cierta textura orgánica y sistemática que acompañase los movimientos de la maquinaria representada.

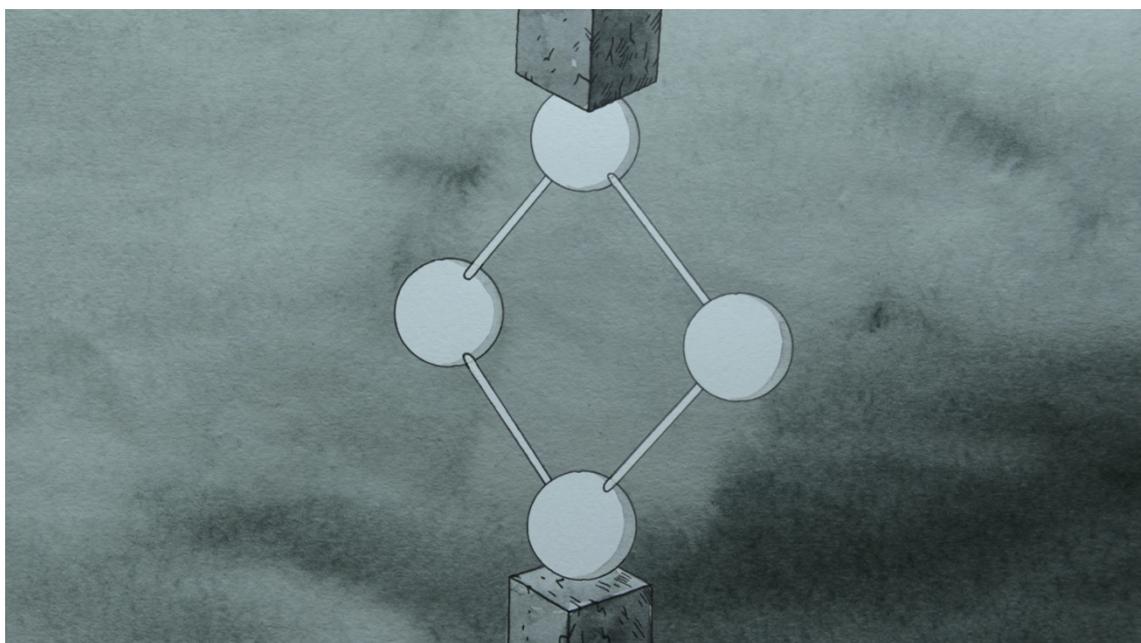


Ilustración 3: © Fotograma de la animación, cedido por los autores. Proyecto `La *Passarola* 3` (2017). Adrián García & Nico Ben. La visualización de la animación está disponible en el siguiente enlace: <https://tv.uvigo.es/video/5b5b58718f42084517c2ebe2>.

Proyecto "*Passarola* 4", realizado por Daniela Lama Rodríguez, Sheila Santana Rúa y Carlota Rivas Corrales

Nuestra interpretación animada de la *Passarola* combina algunas de las características que nos relata Saramago en su libro, como las bolas de éter o el ámbar, pero desde un punto de vista propio. Creamos un mundo de fantasía en el que los animales y diferentes objetos relacionados con el mar dan forma al conjunto de la máquina. Para crear este universo, nos

ayudamos de técnicas como el ensamblado y la incrustación digital y de una gama cromática de tonos azulados, a excepción del pequeño barquito de papel que conforma el punto de interés de la composición y que es de un tono amarillo cálido.

Teniendo en cuenta que vimos, en los referentes utilizados, cómo la *Passarola* suele ser representada como un pájaro, nos surgió la idea de contraponer la similitud: aire-pájaro por agua-peíz y usar una ballena, animal marino emblemático. De esta forma, nos aseguramos que el ‘vuelo’ de la máquina se efectuaría ayudado por la capacidad de flotar de los objetos de construcción diseñados, de sus formas y materiales y con la complicidad de organismos de leyenda, de una fuerza evocativa tan poderosa como la de la propia *Passarola*.



Ilustración 4: © Fotograma de la animación, cedido por las autoras. Proyecto 'La *Passarola* 4' (2017). Daniela Lama, Sheila Santana, Carlota Rivas. La visualización de la animación está disponible en el siguiente enlace: <https://tv.uvigo.es/video/5b5b58708f42084517c2ebdb>.

Proyecto "*Passarola* 5", realizado por Laura Carrillo Neira y Bianca Anton Mihaela.

Esta es una exploración del posible funcionamiento de la *Passarola*, de sus movimientos; un ejercicio de imaginación sobre cómo funcionaría, y a qué ritmo, cada uno de los elementos descritos por Saramago, vistos tanto desde su interior, como desde el exterior.

Del mismo modo que las palabras de Saramago nos despiertan melancolía y añoranza, sensaciones de ligereza y de lo etéreo, nos basamos en sutiles estructuras orgánicas para diseñar el aspecto externo de la máquina. En cambio, para su funcionamiento interior nos decantamos por mecanismos de inspiración realista, todo ello unificado por el color de un liviano material común que concebimos para la totalidad de sus parte.

Hay, asimismo, un claro protagonismo del éter, luz que irradia por todas las cavidades y estructuras visible y que es, a la vez, el combustible, compuesto de las almas de los hombres, la energía de la máquina de Bartolomeu, justificado en las propias palabras de Saramago: “faltando el éter nos falta todo” (*Memorial del convento*).

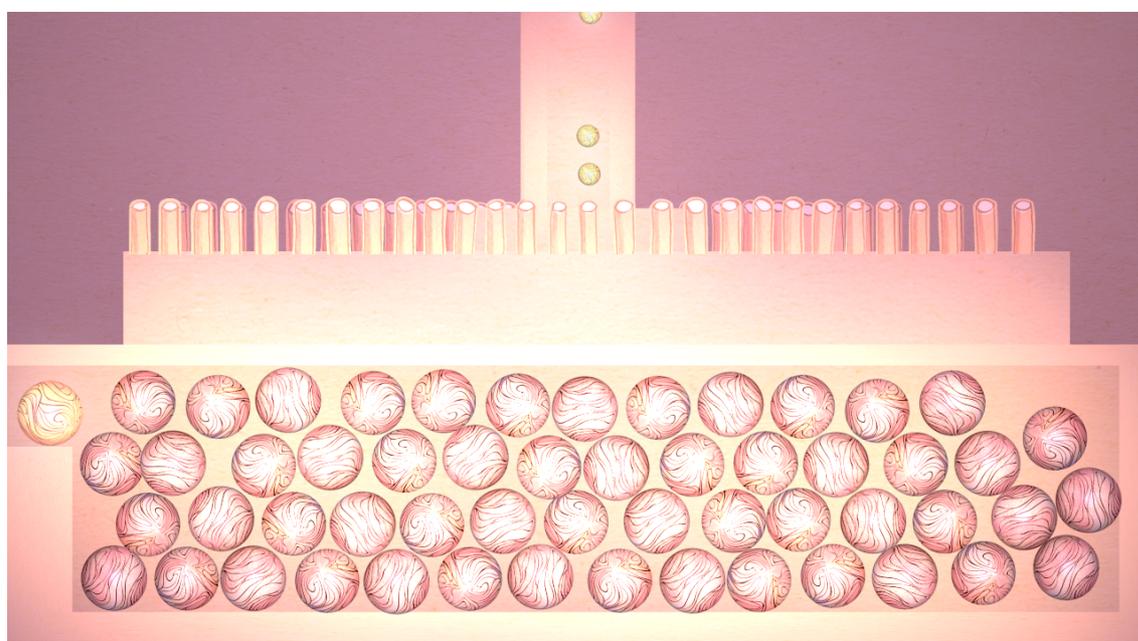


Ilustración 5: © Fotograma de la animación, cedido por las autoras. Proyecto `La Passarola 5` (2017). Laura Carrillo & Bianca Anton. La visualización de la animación está disponible en el siguiente enlace: <https://tv.uvigo.es/video/5b5b58708f42084517c2ebd5>.

Bibliografía

AAVV. “Presentación de A Passarola. Proxectos de animación a partir dunha interpretación e adaptación libre das pasaxes orixinais do texto de José Saramago, *Memorial do*

Convento”. UVIGO TV. <https://tv.uvigo.es/video/5b5b58708f42084517c2ebd1> (Presentación); <<https://tv.uvigo.es/video/5b5b58708f42084517c2ebd5>> (Proyecto 1); <<https://tv.uvigo.es/video/5b5b58708f42084517c2ebdb>> (Proyecto 2); <https://tv.uvigo.es/video/5b5b58718f42084517c2ebe2> (Proyecto 3); <https://tv.uvigo.es/video/5b5b58718f42084517c2ebe6> (Proyecto 4); <https://tv.uvigo.es/video/5b5b58718f42084517c2ebea> (Proyecto 5) (consulta 20.2.2020).

Navas Sánchez-Élez, M.^a Victoria (coord.) *et al.* “Memorial do Convento de José Saramago: en la encrucijada de la novela histórica”. *Revista de filología Románica*, vol. 23, 2006, pp. 123-163.

<<https://revistas.ucm.es/index.php/RFRM/article/viewFile/RFRM0606110123A/10204>> (consulta: 18.06.2018).

Purves, Barry J. C. *Stop Motion: Passion, Process and Performance*. New York / London, Focal Press, 2007.

Saramago, José. *Memorial del convento*. Trad. de Basilio Losada. Madrid, Alfaguara, [1982] 1998.

Sol Alonso Romera es licenciada y doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente profesora titular dentro del área de Audiovisuales del Departamento de Dibujo de la Universidad de Vigo, con docencia en materias audiovisuales aplicadas al arte dentro de asignaturas del Grado en Bellas Artes y del Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual. Ha impartido cursos de doctorado y dirigido varias tesis doctorales compaginando esta labor docente con la investigación artística, formando parte, en el presente, del Grupo de Investigación PR3CULT (Universidad de Vigo). Cuenta con obra en arte audiovisual (videoarte y videoinstalación). Exposiciones: “Film/Video”, Centrum Sztuki Współczesne Zamek Ujazdowski, Varsovia-Polonia, 2003; “Miedo Commonplace”, XII Bienal Internacional de Arte de Vila Nova de Cerveira, Museo de la Bienal, 2003; “Resistencia y Materialización”, Sala de Exposiciones UPV/EHU, Bilbao, 2010; “Materialización”, Sala Fundación Laxeiro, Vigo, 2011. “Afinidades Selectivas/8”, Casa Galega da Cultura, Vigo, 2015. Comisariado: “Grafos y Matemas”, XIV Bienal Internacional de Arte de Vila Nova de Cerveira. Portugal, 2007. “Videocreación. Contexto”, Festival de Videoarte, Betanzos, A Coruña, 2017. “Retrospectiva Facultad de Bellas Artes 1994-2019”, Intersección. II Festival de Arte Audiovisual Contemporáneo, Fundación Luis Seoane, A Coruña, 2019. Publicaciones: *Resistir la Materia. Resistance, matter and artwork*. 2012. Ed. ES1. Universidad de Vigo; *Arte: Diccionario Ilustrado*. 2012. Servicio publicaciones UVigo. *Neste universo: Um rumor simultâneo. In this universe: a simultaneous rumor*. 2014. Ed. Centro de Memória De Vila Do Conde. Portugal.

Correo electrónico: alonso@uvigo.es