

# *La expresión corporal en la obra de Florence Henrard*

**M<sup>a</sup> Carmen Poveda Coscollá**

Facultad de Bellas Artes.  
Universidad Politécnica de Valencia

## **RESUMEN**

El artículo estudia la expresión corporal de los personajes de animación que no utilizan la palabra para comunicarse. A partir del análisis del cortometraje *Lili et le loup* de la animadora holandesa Florence Henrard veremos cómo se ha expresado la protagonista a la hora de comunicar alegría, ternura o miedo entre otros sentimientos. Junto con este estudio veremos cómo han expresado también esos mismos sentimientos otros artistas que al igual que Henrard utilizan la animación como soporte en su obra personal.

**Palabras clave:** Animación / Dibujos animados / Personaje / Florence Henrard / Gestos / Expresión corporal

## **ABSTRACT**

*Summary: The article examines the body language of cartoon characters that do not use the word to communicate. From the analysis of the film Lili et le loup the Dutch entertainer Florence Henrard see how the main character is expressed in communicating the joy, tenderness or fear among other feelings. Along with this study we will see how they have also expressed the same feelings as other artists who use animation Henrard and support your personal work..*

**Keywords:** Animation | Cartoons character | Florence Henrard | Gesture | Self-expression | Through movement

## 1. INTRODUCCIÓN

La animación no comercial, o lo que es lo mismo la animación de autor, posee muchas cualidades que la definen y diferencian de las animaciones realizadas con fines comerciales. Una de las propiedades de este tipo de animación es que es considerada una obra en sí misma, pues se concibe y realiza como cualquier obra artística. En este artículo nos detenemos en concreto en los personajes, observando su comportamiento y en especial en cómo se expresan corporalmente. Estos personajes no suelen utilizar la palabra para comunicarse haciendo que la labor del animador sea compleja y requiera de mucho ingenio para poder comunicar con claridad al espectador lo que siente dicho personaje en cada momento de la película. Para estudiar la expresión corporal partiremos del análisis del personaje de Lili en *Lili et le loup*, cortometraje animado por la artista holandesa Florence Henrard en 1996. En el análisis extraeremos una lista de sentimientos y observaremos cómo se ha resuelto la expresión de cada uno de ellos. Junto con el estudio de la animación veremos también qué vínculos existen entre la expresión del personaje y los gestos del comportamiento real. Y por último realizaremos una comparación entre Lili y otros personajes, viendo cómo han animado esos mismos sentimientos otros artistas. Entre ellos están Dudok de Wit, Joanna Quinn, Norman McLaren y Paul Driessen entre otros.

Qué objetivos persigue este estudio. En primer lugar queremos estudiar la forma particular

que tiene Florence Henrard de resolver el problema de la expresión corporal. Y en segundo lugar queremos ver hasta qué punto se reproducen de manera fidedigna los gestos de la vida cotidiana en los personajes de animación. Sabemos que el animador debe de hacer uso de las normas que rigen el comportamiento humano para que el espectador comprenda lo que siente el personaje. Pero es cierto que el animador, como artista que es, *aplica* dichos gestos en su personaje, realizando en definitiva una interpretación personal de los gestos reales. En dicha interpretación intervienen muchos factores, como son sus propios gestos y el grado de síntesis o exageración que quiera darle a la actuación. A través de este estudio queremos averiguar los recursos gráficos y no gráficos que han utilizado cada uno de ellos.

Cuál es el origen de este estudio. El artículo nace del interés personal por saber utilizar correctamente la expresión corporal. La animación de autor suele prescindir del lenguaje verbal, como ya se ha comentado anteriormente, y resulta muy interesante descubrir los recursos que han utilizado los animadores para resolver el problema de la expresión no verbal. Así mismo podemos ver la huella que deja el animador en su obra ya que suele aplicar sus propios gestos en los personajes con los que trabaja.

## 2. ANÁLISIS DE LA EXPRESIÓN CORPORAL EN *LILI ET LE LOUP*

Florence Henrard es una animadora que se inicia en este arte casi por casualidad, atraída más por la creación musical que por la imagen en movimiento. Como muchos animadores, encuentra en este lenguaje una forma de creación muy completa, pues en cada película trata con diferentes medios de expresión: visual, sonoro y temporal. Utiliza el cortometraje como obra en sí misma, compartiendo con el espectador un mensaje y una forma muy personal de contarla. Henrard simplifica al máximo los diseños de cada elemento del corto hasta el punto de asemejarse a una ilustración infantil, pero resolviendo la animación con ingenio y sencillez, haciendo cómoda y perfectamente comprensible

la recepción de lo que piensan y sienten los personajes. Henrard posee una larga trayectoria como artista dentro de la animación. Tras la realización de este cortometraje colabora con otros animadores. En el 2001 trabaja con Carles Porta en la animación de *Francesc lo Valent*, realizado en Francia y producido por el estudio Folimage. Más tarde realiza *La Chanson de Satie* (2007) junto a otros proyectos de la empresa Teatre Pixel. También colabora con Isabel Herguera en *La gallina ciega* (2005) y cuatro años más tarde con Stéphane Aubier y Vincent Patar en la serie *Panique au village*. Actualmente trabaja en un proyecto personal.

*Lili et le loup* es el segundo cortometraje de la animadora. Fue realizado en 1996 durante su estancia en la Escuela de Arte La Cambre, en la ciudad de Bruselas. Cuenta la historia de una niña de seis años de edad que vive con sus padres en una casa cerca del bosque. En la película se muestra como una persona rebelde, cariñosa y risueña. No es muy sociable con los otros niños pero por el contrario, no teme acercarse al lobo que vive cerca de su casa. Lobo al que alimenta y con el que entabla una dulce amistad. Dicho esto, veamos qué sentimientos expresa para luego poderlos analizar con detalle. Los sentimientos son: alegría, culpabilidad, indignación, miedo y afecto.

### Alegría

Antes de analizar los gestos de alegría del personaje veamos cómo se expresa este

sentimiento en la vida real. Se manifiesta generalmente con todo el cuerpo mediante un ensanchamiento que parte del centro del cuerpo y se extiende hacia el exterior. En el rostro, todos los rasgos se desplazan hacia el exterior de la cara provocando la sensación de ensanchamiento horizontal. Las cejas bajan, aparecen arrugas en los extremos externos de los ojos, las comisuras del labio superior suben y la piel adquiere un tono sonrosado. En cuanto al cuerpo, el ensanchamiento se produce abriendo los brazos y estirando la columna. El individuo se mueve con sensación de ligereza y en actitud abierta hacia los demás, permitiendo la comunicación con otras personas. Además, muchas veces estos movimientos son exagerados, como nos cuenta el naturalista inglés Charles Darwin (1809-1882) en su estudio sobre las emociones: «En la alegría intensa, los movimientos que realiza el cuerpo son de bailotear, dar palmas, patear e incluso se producen en ocasiones convulsiones» (Darwin, pág. 213). Cuando la alegría produce risa, el cuerpo se convulsiona, como también lo corrobora el artista francés Eduard Cuyer (1852- ): «Cuando se ríe mucho y espasmódicamente, aparece la sensación de dolor. Las manos se llevan a las partes laterales del tronco y la cabeza se inclina hacia atrás» (Cuyer, pág. 172)

Veamos ahora si estos gestos han sido aplicados en nuestro personaje animado. Lili se muestra alegre por varios motivos. El primero es para ir a jugar con sus juguetes tras llevar a sus padres el desayuno a la cama en una bandeja. El otro motivo es el realizar una travesura en el bosque.



Fig. 1. Fotogramas de *Lili et le loup* (1996), animado por F. Henrard

En ambos casos, tal y como podemos ver en las imágenes extraídas de la película, Lili centra la expresión de la alegría el rostro. Los ojos se abren desmesuradamente convirtiéndose en dos esferas blancas con un punto negro en el centro. La cejas se elevan y se separan. Y por último, la boca se convierte en una amplia sonrisa ocupando una tercera parte del rostro. El resto del cuerpo no manifiesta signos de alegría, tan sólo realiza acciones: caminar y llevar la bandeja. Podemos decir así que Florence Henrard manifiesta la alegría sólo en una parte del cuerpo: el rostro. También hemos de matizar que el rostro es la parte más expresiva del cuerpo, la que antes se altera ante las emociones. En concreto la región de los ojos y cejas es la más sensible a los cambios de ánimo, tal y como lo cuentan Darwin y Cuyler respectivamente en sus estudios.

Ya sabemos cómo expresa la alegría Florence Henrard pero cómo lo han hecho otros animadores. La animadora inglesa Joanna Quinn es otra artista que utiliza el rostro para expresar emociones, aunque es mucho más expresiva y exagerada que Henrard. Si tomamos como ejemplo el perro de *Britannia* (1993) vemos que también los ojos se abren, las cejas se elevan y la boca muestra una sonrisa. Pero la exageración se produce porque las cejas se separan tanto que se salen del cuerpo y quedan suspendidas en el aire, remarcadas por las orejas del animal. La sonrisa no es con la boca cerrada sino abierta y ocupando más de la mitad del espacio del rostro. Y para enfatizar todavía más la expresión del sentimiento, la animadora acerca la cámara al personaje hasta que su rostro ocupa toda la pantalla, eliminando todos los elementos del escenario y dejando como fondo un espacio vacío. En cambio, hay animadores que trabajan la expresión corporal de manera totalmente contraria. Un caso conocido es el del animador holandés Dudok de Wit. Tomemos como ejemplo el monje de *Le moine et le poison* (1993). Dudok se caracteriza por animar con planos de cámara muy amplios donde el personaje está tan alejado del espectador que no se aprecian los rasgos de la cara. Dudok realiza la expresión de

sentimientos con movimientos del cuerpo por el escenario reforzando el mensaje con el contorno de la pose. Por ejemplo, cuando el monje decide con alegría pescar el pez que nada en la charca, sale del monasterio saltando. Vemos como camina dando grandes zancadas quedándose suspendido en el aire en cada salto. Al mismo tiempo, Dudok lo dibuja con los brazos estirados y las piernas abiertas, más de lo que físicamente es posible. En este caso, la expresión de la alegría se realiza con el cuerpo y el contorno de la figura. Analicemos dos casos más. Qué pasaría si el personaje careciera de cuerpo humano. El animador escocés Norman McLaren (1914-1987) animó en 1957 *The chair tale*, donde una silla real interactuaba con un actor. Cuando la silla se mostraba contenta, McLaren la animó utilizando gestos del comportamiento real: saltos y volteretas, de manera similar a como anteriormente describía Darwin y Cuyler. La silla no tiene rostro, ni extremidades, así que el animador no tuvo más remedio que utilizar gestos relacionados con movimientos corporales. Y por último, qué pasaría si el personaje además de carecer de cuerpo humano fuera un elemento abstracto, una mancha en el papel. Tal es el caso del personaje malvado de *Triangle* (1994), animado por la artista australiana Erica Russell. El personaje cambia su aspecto continuamente durante la película, alterando la forma, el color y la textura según los acontecimientos y emociones. Cuando se muestra satisfecha y alegre, es un triángulo de color rojo con uno de sus vértices tocando el suelo. Este triángulo, que contiene un pequeño círculo en el lado superior a modo de cabeza, gira de manera continua al ritmo de la música. Es una manera casi simbólica de representar la alegría. Russell utiliza el color rojo para expresar este sentimiento positivo junto con movimientos de danza. En definitiva deja claro al espectador que el personaje está alegre, que era el objetivo de la animadora.

### **Culpabilidad**

La culpabilidad es un sentimiento negativo, es decir, del grupo de los sentimientos que

perjudican a quien los experimenta. Como tal, al igual que la tristeza o el miedo, se caracteriza en la vida real por un comportamiento de recogimiento. El cuerpo se pliega y se recoge sobre sí mismo. El individuo se «cierra» al exterior y adquiere una pose de auto protección. No quiere contacto con nadie ni con nada que esté alrededor de él. Cuando la persona está frente a su acusador, la mirada se dirige hacia el suelo o hacia un lugar que no sean sus ojos. En cuanto al rostro, el ceño se frunce con los extremos internos de las cejas elevados. Al mirar hacia abajo, los párpados bajan y la boca se cierra mostrando tristeza.

Cómo ha expresado este sentimiento el personaje animado. Lili se muestra culpable al tirar accidentalmente la bandeja del desayuno sobre la cama de sus padres. En este caso los gestos los realiza tanto con el rostro como con el cuerpo. En el rostro vemos que las cejas se inclinan con los extremos internos elevados, tal y como ocurre en la vida real. Pero donde más apreciamos el sentimiento de culpabilidad es en la pose. La cabeza se inclina hacia adelante. El cuerpo se recoge sutilmente con los brazos caídos. Le cuesta mirar a sus padres mientras le regañan y juega distraídamente con la falda de su vestido. La sensación que transmite es de cansancio y

pérdida de fuerzas, como si estuviera derrotada ante el enemigo, sus padres.

Cómo han representado la culpabilidad otros animadores. La animadora paquistaní Alison de Vere (1927-2001) animó en 1987 el cortometraje *The black dog*. En él vemos a una chica que en un punto de la película siente culpabilidad por haber caído en varias tentaciones, representadas por tres personajes simbólicos. De Vere coloca a su personaje en una pose de recogimiento, pero además vemos que la chica se tapa la boca con las manos y mira a sus acusadores con la cabeza inclinada hacia adelante. Las cejas se inclinan y aparecen ojeras bajo los ojos. Los hombros se elevan quedando la cabeza hundida dentro del cuerpo. Otro caso donde vemos signos de culpabilidad es en la silla antes mencionada de Norman McLaren, en *The Chair Tale*. La silla no puede expresar culpabilidad con rostro o manos porque no los tiene, así que vuelven a ser sus movimientos y ritmos los que delatan lo que siente. Al sentirse culpable del enfado del chico, la silla se desplaza muy lentamente hacia él y le da suaves empujones en el brazo. Este gesto lo realiza varias veces hasta que el chico la perdona y entonces sus movimientos son mucho más rápidos y ligeros, ya que se pone a saltar y hacer volteretas en el aire.



Fig. 2. Fotogramas de *Lili et le loup* (1996), animado por F. Henrard

## Miedo

El miedo es un sentimiento negativo que hace que el individuo que lo experimenta realice gestos de autoprotección y defensa. Todo lo contrario que en los sentimientos positivos, donde el individuo rebosa confianza en sí mismo y realiza gestos de expansión. En este caso el cuerpo se ve alterado y especialmente el sistema nervioso, tal y como nos explica Darwin: «Cuando un individuo siente terror, su cuerpo tiembla, la piel se vuelve pálida y aparece un sudor frío. En ocasiones el pelo se eriza y la respiración se acelera.» (Darwin, pág. 104)

Cómo manifiesta Lili el miedo. Cuando su padre le amenaza con dejarla abandonada donde habita el lobo, la niña repite asustada la palabra «lobo» y acto seguido se tapa la boca. En su rostro, los ojos se abren mientras mira a su padre. Las cejas se elevan y se oscurece la zona que rodea los ojos. Pero de todos estos gestos cabe destacar uno: la representación gráfica del lobo según la visión de la niña. La palabra cobra cuerpo en la boca de Lili y se queda flotando en el aire. El lobo según Lili debe de ser un monstruo muy feroz, con una gran boca y afilados dientes. La metáfora visual refuerza el mensaje que nos dice que la niña está muy asustada.

Existe un gesto común a la mayoría de las manifestaciones de miedo en la animación: la mirada fija con los párpados abiertos y la boca abierta. Tal es el caso del perro de *Britannia* cuando se asusta del sonido que hace la bola

del mundo. Junto con los ojos y la boca abierta, el perro salta y eleva inconscientemente las manos, huyendo del lugar. Otros personajes que sienten miedo no huyen, sino todo lo contrario, se quedan inmobilizados. Esto es lo que le ocurre al protagonista de *The same old story*, animado por Paul Driessen en 1981. El protagonista se encuentra en el salón de su casa y de repente oye sonidos de la calle que indican que se está produciendo un asesinato. Él se mantiene totalmente quieto en su sofá mientras mantiene la mirada perdida y escucha con atención y en silencio.

## Indignación

La indignación se expresa en la vida real tanto con el rostro como con las poses y movimientos. Si observamos las alteraciones anatómicas veremos que en el rostro el ceño se frunce provocando arrugas verticales entre las cejas y horizontales en la parte superior del tabique nasal. Las cejas se inclinan hacia el interior del rostro. La boca se cierra con fuerza. Cuando el grado de indignación es muy alto, las alteraciones abarcan todo el cuerpo, tal y como nos describe Darwin en su estudio sobre las emociones:

En el enfurecimiento, el corazón y la circulación siempre se ven afectados. La cara enrojece. Las venas de la frente y el cuello se dilatan. La respiración se ve afectada: el pecho se alza y las ventanas de la nariz se dilatan y tiemblan. Los músculos adquieren más fuerza y energía.



Fig. 3. Fotogramas de *Lili et le loup* (1996), animado por F. Henrard



Fig. 4. Fotogramas de *Lili et le loup* (1996), animado por F. Henrard

El cuerpo se mantiene erguido, dispuesto para una acción inmediata. (Darwin, pág. 251)

Lili se muestra indignada cuando su padre le castiga por haber tirado la bandeja del desayuno. Éste le amenaza con dejarla abandonada en el bosque donde habita un terrible lobo. Lili se revela y le replica muy enfurecida. Al principio se muestra desafiante, mirando fijamente a su padre con el ceño fruncido y la boca fuertemente cerrada. El cuerpo se mantiene inmóvil, en tensión, pues podemos ver también que los puños los cierra con fuerza, manteniendo totalmente estirados los brazos. La réplica de Lili se convierte casi en una agresión hacia el padre, pues vemos que el cuerpo se inclina hacia adelante, remarcado por la línea oblicua que forman los brazos y el pelo estirado hacia atrás. Henrard refuerza aún más la energía contenida con un enrojecimiento de la zona que rodea los ojos. Podemos concluir pues que Henrard en este caso ha aplicado muchos de los gestos del comportamiento real, tanto en el rostro como en brazos y tronco.

Si observamos los gestos que realizan otros personajes de la animación veremos que la mayoría se expresan de manera similar a como lo ha hecho Lili. En el caso del perro de *Britannia*, animado por Joanna Quinn, la furia se manifiesta en el rostro. El ceño se frunce, las cejas descienden y la boca se cierra con fuerza. La mirada se mantiene fija en aquello que le ha provocado la indignación. Si ésta es muy grande y conlleva

a una actitud agresiva, los gestos y movimientos se suelen asemejar a los realizados por los animales furiosos. En el caso del perro, vemos en el cortometraje que la boca se abre desmesuradamente dejando ver unos afilados dientes que recuerdan más a los de un tiburón que a los de un perro. De igual modo pasa con las tres tentaciones de Alison de Vere en *The Black Dog*. Cuando se dan cuenta de que la chica no puede pagar lo que ha gastado, enfurecen y la tiran del lugar abriendo la boca y enseñando sus afilados dientes. Y por último, no podemos cerrar el análisis del enfado infantil sin hablar de la furia de la niña de *Sietje*, animada por Moesker Christa en 1997. Sietje es una niña que enfurece por haber sido castigada y muestra su enfado echada en el suelo, pataleando, dando puñetazos y girando sobre sí misma. Grita, gruñe y destroza el mobiliario de su cuarto. Salta encima del oso de peluche, le da patadas y con una brocha pinta de negro las paredes de la habitación. Todo ello sin dejar de fruncir el ceño y mantener la boca cerrada, así como los puños.

### Ternura

Según Darwin, las muestras de ternura y cariño se manifiestan en el rostro a través de la mirada y la boca. Los ojos aparecen brillantes y la boca se relaja formando una suave sonrisa. En cuanto a los gestos del cuerpo, el acto más común es el abrazo. La persona que siente



Fig. 5. Fotogramas de *Lili et le loup* (1996), animado por F. Henrard

ternura o cariño por otro elemento, sea persona o no, siente deseos de rodearlo con sus brazos. Cuyet es más específico en su descripción. Comenta que el afecto comparte gestos con el sentimiento de la simpatía: los párpado superiores se elevan, al igual que las mejillas y la cabeza se inclina hacia un lado.

Lili demuestra ternura tanto a sus padres como al amigo imaginario. En el caso de su madre, le coge la cara y le da un beso en la mejilla. Pero es con el lobo con quien muestra mayor ternura. Lili abraza al lobo y éste la abraza a ella, rodeándola tanto con sus brazos como con su cuerpo. Pero además, Henrard enfatiza el abrazo haciendo que ambos personajes rueden por el suelo como si ambos se hubieran fusionado en una esfera. Si analizamos los gestos de ternura en otros personajes descubrimos que en la mayoría de los casos las muestras de cariño se reducen a un abrazo. Tal es el caso de la niña enfurecida de *Sietje*, que arrepentida abraza a su madre. También es el caso de las dos chicas de *Triangle*, de Erica Russell o el monje y el pez de *Dudok* de Wit.

### 3. CONCLUSIONES

La primera conclusión a la que llegamos es que la animadora Florence Henrard se

caracteriza en cuanto a la expresión corporal se refiere por utilizar muy pocos gestos. Realiza una síntesis de los gestos reales y escoge aquellos que son los más fundamentales, utilizando tanto el rostro como el cuerpo al completo. La siguiente conclusión que obtenemos es que existen ciertas normas en la conducta no verbal del ser humano que hace que dentro de una misma cultura o sociedad puedan comunicarse a través de su cuerpo, aunque normalmente se utilice como apoyo a la palabra. En este punto cabe destacar la labor de los investigadores Charles Darwin como naturalista y Eduard Cuyet como artista.

Tras ver cortometrajes de animación no comercial descubrimos que el animador no traslada los gestos del comportamiento real en la animación de sus personajes sino que «aplica» las normas del comportamiento real en su obra. Esto significa que cada animador utiliza la expresión no verbal de una manera diferente, siendo unos más recargados en cada acción, otros más sintéticos, unos más realistas, otros más exagerados, etc. A raíz de lo dicho anteriormente, vemos pues que el mismo sentimiento es representado de una manera diferente por cada animador, pero en todos los casos es perfectamente comprendido por parte del espectador. Unos animadores son capaces de sintetizar al



máximo los gestos seleccionando aquellos que son los más representativos del comportamiento real. Otros son mucho más elaborados y complejos en sus acciones.

Y por último señalar que no es necesario que un personaje tenga aspecto humano para ser capaz de expresar sentimientos y personalidad propia. Que el artista suple la falta de ojos, boca o manos con gestos relacionados con el movimiento general del cuerpo o el apoyo de los efectos sonoros entre otros recursos, como hemos podido comprobar con la obra de Norman McLaren y Erica Russell.

#### 4. BIBLIOGRAFÍA

BAKEDANO, José, 1987. *Norman Mc Laren. Obra completa 1932-1985*, Bilbao, Museo de Bellas artes de Bilbao, 288 págs., ISBN: 8550552435

BIRDWHISTELL R.L. 1979. *El lenguaje de la expresión corporal*, Barcelona, Gustavo Gili S.A. 298 págs., ISBN: 8425209277

BLAIR, Preston, 1999. *Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance*, trad. Cast. Rota Da Costa García, Barcelona, Taschen, 215 págs., ISBN: 978322870006

CUYER, Eduard, 1910. *La Mímica*, Madrid, Edita Daniel Jorro, 344 págs., ISBN: 9505180322

DARWIN, Charles, 1873, *La expresión de las emociones en los animales y en el hombre*, Madrid, Alianza Editorial. ISBN. 9788420616698

DELGADO, Pedro, 2000. *El cine de Animación*, Madrid, Ediciones JC, 182 págs., ISBN: 8489564213

DRIESSEN, Paul, 1981. *The same old story*, producido por la National Film Board of Canada, técnica del cartoon con línea negra y mancha de color, 3 min. 12 seg. de duración.

DUDOK DE WIT, Michael, 1993. *Le moine et le poison*, Francia, producido por Folimage, técnica del cartoon con acuarela y tinta china, 6 min. 30 seg. de duración.

HENRARD, Florence, 1996. *Lili et le loup*, Francia, producida por Folimage, técnica del cartoon con acetatos pintados, 4 min. 30 seg. de duración.

QUINN, Joanna, 1993. *Britannia*, Reino Unido, producido por Forum TV, técnica del cartoon con lápiz sobre fondo blanco, 4 min. 15 seg. de duración.

Mc LAREN, Norman, 1957. *A Chair Tale*, Canadá, producido por National Film Board of Canada, técnica de pixelación, 9 min. 52 seg. de duración.

MOESKER, Christa, 1997. *Sietje*. Holanda, Nederlands Instituut Voor Animatiefilm, técnica de cartoon con trazos de color sobre fondo blanco, 4 min. 25 seg. de duración.

RUSSELL, Erica, 1994. *Triangle*, Reino Unido, producido por Gingeo L.T.C. (para Channel Four Television), técnica del cartoon con técnica mixta, 8 min. 35 seg. de duración.

VERE, Alison De, 1987. *The Black Dog, Gran Bretaña*, producido por Channel Four Television, pintura sobre acetato, 19 min. de duración.

Optus, volo voles vent occus, sunduntia-  
tio torunt aut aceperem qui inihil il earumque  
consenias de volo totasperia imus et eum lit, te-  
moluptaes plabori de ario. Facerum non rescid  
maxim dellumquae. Obitae eniscipsunt iliasit  
aturio. Id eatiunt porum, sandis doluptat eum  
re ne moluptatur as as dolum reri as nihilit rate  
volorer iberiantur?