



North of Blue, Joanna Priestley, 2017

04.04.19

Jueves 19:30h

NORTH OF BLUE

Primer largometraje de la animadora experimental Joanna Priestley, inspirado en los paisajes invernales de Yukon (Alaska). ***North of Blue*** es una exploración no narrativa que interpreta con preciosos grafismos las sensaciones de este paisaje y las conecta con su propio bagaje y amor por el arte y el diseño. La composición musical corre a cargo de Jamie Haggerty, quien ha creado un sugerente diseño sonoro que acompaña a esta sinfonía visual. Priestley se formó en el departamento de animación experimental de Cal Arts, con el también animador experimental Jules Engel como mentor. Ha realizado una veintena de cortos que son exploraciones formales, relacionadas con su propio universo, vivencias y sentimientos. A menudo combina la abstracción con la figuración, tanto utilizando técnicas animadas analógicas como el stop-motion o, en este caso, la animación digital.

North of Blue, Joanna Priestley, 2017, 60min, archivo digital.

En **North of Blue**, Joanna Priestley realiza una animación por composiciones plásticas abstractas —inspiradas en el frío azul del norte y evocadoras de lo celular, fractal o generatriz— que, combinadas con apariciones cálidas, amenazan con llegar a una figuración que no termina por cristalizar. La banda sonora, a la manera de música acompañante con forma de ruido motor, dinamiza las indefiniciones coloristas y geométricas —con reminiscencias a la pintura de Hilma af Klint o Piet Mondrian— de una creación digital a caballo entre la experiencia y la sensación.

Entrevista a Joanna Priestley, en *Animation Magazin*, Agosto 2018:

¿Cuál fue la inspiración para este trabajo?

North of Blue comenzó en febrero de 2012 cuando me invitaron a hacer una residencia de un mes en calidad de cineasta en el Instituto de Arte y Cultura Klondike (Dawson City, Yukón, Canadá). Fotografíe el ambiente y comencé a animar nieve, hielo, el entrecruzado de los riachuelos, los característicos árboles y cuervos. Puse las imágenes en capas y experimenté usando fotos como fondos largos y horizontales para los desplazamientos traseros de la animación. Las vistas de este vasto desierto —salpicado de irregulares picos blancos, diminutos árboles negros y lagos de hielo turquesa— eran completamente fascinantes. Caí bajo el hechizo del lejano norte, esta experiencia fue primordial para **North of Blue**.

Después de un mes en el Yukón, regresé a mi estudio en Portland y luché por comprender lo que había creado. Continué añadiendo nuevas animaciones y escenas en movimiento, pero nada funcionaba. Finalmente abandoné el proyecto. Volví a él meses después y comencé a eliminar todos los marrones y verdes, reduciendo la paleta a azul, blanco y negro. Deconstruí la animación extrayendo pequeños elementos de escenas semi-realistas y combinándolos en nuevas composiciones. De repente, se convirtió en una película abstracta y continué reduciendo cada escena solo a líneas y formas, como simples bolas azules y añadidos totémico-abstractos.

¿Qué te impulsó a hacer una animación abstracta?

Comencé a experimentar con la animación abstracta en 1984, en la primera clase de animación por ordenador del CalArts, impartida por Vibeke Sorensen. Una de mis películas de graduación, *Jade Leaf*, fue la primera película por ordenador hecha allí. Pasé a hacer cinco cortometrajes abstractos más y una aplicación iOS igualmente abstracta (Clam Bake). La aplicación fue lo que mayor influencia tuvo en **North of Blue** porque descubrí que la repetición de formas geométricas simples podría sorprender, con metamorfosis cada vez más extrañas, al jugador-espectador. Usé siete escenas de la transformación de bolas azules como anclaje de repetición en **North of Blue**. El título provisional era *Blue Balls*.

Descartar la representación ha aumentado el nivel de entretenimiento de mi propia animación. Cuando vemos objetos, a menudo los etiquetamos de manera subconsciente y eso crea una familiaridad que puede impedir una mayor exploración visual e intelectual. La animación abstracta no puede ser etiquetada y categorizada por el cerebro. Esto desanima a algunas personas que no están dispuestas a mirarla. Si estás dispuesto a relajarte en **North of Blue** y solo observas, creo que te sorprenderás.

La música siempre juega un papel central en tu trabajo. ¿Puedes contarnos un poco sobre la música de **North of Blue**?

Me emocioné cuando el compositor Jamie Haggerty se lanzó con este proyecto. Habíamos trabajado juntos en tres de mis películas anteriores: *Dew Line* (2005), *Relative Orbits* (2004, documental) y *Utopia Parkway* (1997). Tuve que esperar a que se jubilase para volver a contar con él. Jamie es un verdadero hombre del Renacimiento: compositor, diseñador de sonido, animador y editor. Tardó 11 meses en componer la música y completar el diseño de sonido (...). La mayor parte de la música estaba compuesta para la imagen y realmente me

encantó todo lo que a Jamie se le ocurrió. Fragmentos de su música se convertirían en una melodía pegadiza que resonaba en mi cabeza durante días —eso siempre es una buena señal. Animé cuatro secciones de la película conforme al tempo musical de Seth Norman, y Jamie hizo un excelente trabajo al combinar el ritmo y el estado de ánimo de esas secciones. También hizo el diseño de sonido, mientras Chris Barber ayudó con maravillosos efectos sonoros. Colaboré, junto a Jamie, durante la mezcla, pero mantuve una participación escueta, preguntando ocasionalmente si podíamos reducir las capas y simplificar un área para que coincidiera con la austeridad de una escena. Me gusta el dubstep y le rogué que añadiera grandes bajos que sabiamente limitó a dos.

Después de realizar alrededor de 27 cortos de animación en las últimas tres décadas, ¿cómo continuas encontrando la inspiración para crear?

La inspiración no es un problema, porque me inspiran muchas cosas. Para *All my relations* (1990), pasé mucho tiempo en la inmundia y bacheada calle de al lado de mi estudio, recogiendo basura para hacer los fotogramas de la animación. Se ven interesantes en la pantalla esos tornillos rotos y colillas de cigarrillos gigantes.

Casi todo en Dawson City fue inspirador: personas, plantas, parkas, paisajes, ríos congelados, aves, equipos de perros, clima, arquitectura, el Centro Cultural Dánojà Zho, la biblioteca de arte infantil, cristales de hielo en charcos de la calle... Mirar cuidadosamente cuando se viaja es bueno para inspirarse, siempre llevo un pequeño cuaderno de bocetos, hago notas y dibujos y tomo fotos.

¿En qué se diferencia tu metodología para un proyecto de largometraje?

Trabajar en un cortometraje es como una hermosa caminata en el bosque. Trabajar en **North of Blue** era como hacer senderismo en el Pacific Crest con excursiones paralelas. Fue un proceso intenso y satisfactorio, me sentí al cobijo del hechizo del salvaje norte. Cada mañana, cuando llegaba a mi estudio, tenía esta sensación sugerente y expansiva de estar en un vasto paisaje salvaje, con todo el tiempo del mundo para explorar nuevos territorios y experimentar con imágenes desconocidas. Los desafíos en diseño, composición y contenido surgieron orgánicamente y muchos se convirtieron en nuevos hilos de investigación que dieron como resultado escenas que me sorprendieron.

Normalmente hago un guion gráfico para un cortometraje, pero no hice ninguno para **North of Blue**. A medida que la película se hacía más larga, hacía un gran mural de imágenes para organizar todas las escenas. Contenía una pequeña isla de imágenes de pruebas y experimentos que no encajaban en ninguna parte. Disfruté creando sola, pero tuve la suerte de tener cuatro estudiantes que trabajaron conmigo durante dos meses cada una, me inspiraba su energía y creatividad. He tenido una suerte increíble con los estudiantes que han pasado por mi estudio.

Mi larga colaboración con el brillante artista de efectos digitales Brian Kinkley también fue una parte divertida y energizante del proceso. Brian generó un nuevo y encantador look para la película. **North of Blue** requería un compromiso a largo plazo de los amigos que hicieron el sonido y la composición. Es mucho más fácil hacer un cortometraje si eres freelance y trabajas en otros proyectos al mismo tiempo.

Próxima proyección:

11.04.19

Jueves 19:30 h

RAPSODIA SATÁNICA.
LOS ORÍGENES DEL COLOR EN EL CINE