

TRABAJO DE FIN DE GRADO
GRAU EN BELLES ARTS
(2024-2025)



UNIVERSITAT^{DE}
BARCELONA

MÁS ALLÁ DE UNA REPRESENTACIÓN

ESTUDIO DEL DESARROLLO VISUAL Y NARRATIVO DE GISELLE DESDE EL LENGUAJE DE LA ANIMACIÓN



ROSA ELSIE EILEEN SANTORO
NIUB: 20541080

Tutora : Gloria Pandis

UNIVERSITAT DE BARCELONA
FACULTAD DE BELLES ARTS

ÍNDICE

	Resumen	
1.	Introducción.....	3
2.	Objetivos.....	5
3.	Metodología.....	6
4.	Adaptación al lenguaje animado.....	8
	4.1 La importancia de la preproducción en proyectos de animación	8
5.	Referentes y adaptaciones previas.....	10
	5.1 Adaptaciones animadas de obras escénicas.....	10
	5.2 Casos relevantes de animación de obras clásicas.....	13
6.	Contexto histórico y artístico del ballet <i>Giselle</i>.....	16
7.	Análisis visual y coreográfico de <i>Giselle</i>.....	23
	7.1 Diseño de personajes: Giselle, Albrecht, las Wilis.....	23
	7.2 La escena de la locura, expresividad y ruptura.....	25
	7.3 El acto II como universo etéreo y simbólico	26
8.	Desarrollo del proyecto práctico.....	27
	8.1 Enfoque general y motivación personal.....	27
	8.2 Elección de la obra y justificación.....	28
	8.3 Desarrollo del diseño de personajes y escenarios.....	28
	8.4 Exploración visual y pruebas de estilo.....	30
	8.5 Paleta cromática y narrativa visual.....	34
	8.6 Storyboard y composición visual.....	36
	8.7 Dificultades, aprendizajes y decisiones finales.....	38
9.	Conclusiones.....	39
10.	Glosario.....	40
11.	Referentes.....	43
12.	Bibliografía.....	44
13.	Anexo.....	46

RESUMEN

Este proyecto se propone como revisión tanto visual como conceptual de la obra clásica del ballet Giselle, a través de la creación y desarrollo de un *artbook* el cual tomaría el propósito de ser una futura iniciativa de película animada. Con esta reinterpretación, se quiere conservar la sensibilidad emocional, la narrativa romántica y la esencia natural de la obra.

La aproximación artística toma sus cimientos en una investigación histórica y estética de Giselle, manteniéndola dentro del contexto del romanticismo del siglo XIX y estudiando con detenimiento sus elementos visuales, expresivos y coreográficos.

Partiendo de la idea de que la animación puede ser el transmisor ideal, al ser cercano y expresivo, para invitar a nuevas audiencias a la profundidad y belleza del mundo del ballet. Se desarrollan materiales conceptuales, como diseños de personajes, escenarios y exploraciones de estilos, los cuales constituyen las decisiones narrativas y estéticas que podrían dar forma a la futura adaptación animada.

La intención que guía este proyecto es desplegar un puente entre la tradición escenográfica y el lenguaje audiovisual, manteniendo la emoción, el romance y la poética propias de la obra original, mientras que al mismo tiempo se abre una vía de relectura creativa desde la animación.

Palabras clave

Giselle, ballet romántico, reinterpretación visual, narrativa animada, proceso creativo, *artbook*, preproducción

ABSTRACT

This project presents a visual and conceptual reinterpretation of the classical ballet *Giselle* through the creation and development of an *artbook* intended as a foundation for a potential animated film adaptation. The aim is to preserve the emotional sensitivity, romantic narrative, and natural essence of the original work while proposing a renewed visual identity.

The artistic approach is grounded in a historical and aesthetic investigation of *Giselle*, maintaining its 19th-century Romantic context and carefully examining its visual, expressive, and choreographic elements. Animation is explored as a powerful and accessible medium capable of bringing the depth and beauty of ballet to new audiences.

Through the development of conceptual materials, such as character design, environment exploration, and visual style experimentation, the project establishes the aesthetic and narrative decisions that could shape a future animated adaptation. The central intention is to build a bridge between stage tradition and audiovisual language, maintaining the emotion, romance, and poetic core of *Giselle* while opening the door to creative reinterpretation through animation.

Keywords

Giselle, romantic ballet, visual reinterpretation, animated storytelling, creative process, *artbook*, pre-production

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto fue iniciado bajo el propósito de aportar una visión diferente mediante distintos formatos, de una manera tanto visual como narrativa, a un clásico de ballet reconocido: *Giselle*

Las obras románticas llevan la impronta de una época marcada por la necesidad de evadirse de la realidad circundante y las historias han acompañado al ser humano desde tiempos inmemorables. Si bien no se conoce con exactitud la fecha del primer relato compartido, las formas de conectar con el público y de transmitir narrativas han evolucionado, generando múltiples y diversos medios a través de los cuales se logra establecer una conexión con la audiencia.

La adaptación de obras clásicas a nuevas interpretaciones es una práctica artística recurrente, siendo esto en lo que se centra el foco de este proyecto: el trayecto que recorre el clásico romántico del Ballet de *Giselle* para ser traído a la animación.

El proyecto busca conectar con el público que desconoce la obra y presentarla de la mano de la animación. Considero que este es el lenguaje más acertado para el público, tanto por su cercanía emocional, fruto de una infancia acompañada de series y películas animadas, como por su capacidad para dar vida a los cuerpos a través del movimiento. La animación no solo permite explorar una amplia gama de posibilidades estilísticas y visuales, sino también preservar la esencia coreográfica de este mágico clásico mediante la ilusión del movimiento

El ballet y el teatro no solo deben ser inculcados y traídos a los más jóvenes sino también a un público genérico, combatiendo la limitación geográfica o económica que restringe el consumo de las artes escénicas en vivo, ya que el acceso al ballet en directo sigue siendo limitado para amplios sectores sociales.

Esta propuesta pretende abordar, en primer lugar, cómo adaptar un ballet clásico al lenguaje animado sin perder su esencia coreográfica, y, en segundo lugar, cómo integrar la música y el movimiento en un diseño visual coherente.

Se plantea definir la identidad visual (paleta cromática, estilo) de la adaptación de *Giselle* mediante la recopilación de dibujos en un *artbook* (libro impreso). Explorando el trasfondo histórico y escénico de la obra, se busca crear un imaginario de lo que podría ser la versión animada.

El proceso combina una investigación histórica, estableciendo una base libre de imágenes o referencias estéticas, para evitar influencias que condicionen la creación y desarrollo visual. Esto consolidará su posterior análisis tanto de las versiones clásicas como de las contemporáneas existentes.

Trabajando todos los bocetos previamente, desde el plano tradicional de papel y grafito, para pasar a una versión más limpia a través de lo digital, tomando como referencia estudios de animación como *Cartoon Saloon (Wolfwalkers, 2020)* y el tratamiento de la danza en *Fantasia (Walt Disney Productions, 1940)*.

Los siguientes apartados detallan este recorrido. Organizándose en un total de nueve capítulos, comenzando con los objetivos y la metodología, pasando por el contexto histórico y artístico de *Giselle* para acabar con el análisis y desarrollo del proyecto práctico.

2. OBJETIVOS

Previos a comenzar con el desarrollo del proyecto, se establece como objetivo general crear una reinterpretación visual del ballet *Giselle* a través de un *artbook* conceptual, que sirva como puente entre la tradición escénica y las posibilidades expresivas que posee la animación.

Apoyándose en la práctica creativa y en la investigación teórica:

- **Objetivo 1-** Analizar los elementos visuales y estéticos particulares del ballet romántico con especial atención a su construcción atmosférica y simbología con el fin de comprender su función narrativa en escena.
- **Objetivo 2-** Desglosar/profundizar en la expresión corporal y su capacidad para transmitir la historia sin necesidad de un diálogo recitado.
- **Objetivo 3-** Explorar/Experimentar con distintos recursos visuales para traducir al medio animado, conservando la esencia al tiempo que se mantenga la interpretación creativa.
- **Objetivo 4-** Acercar el imaginario del ballet a nuevos públicos mediante una propuesta visual nueva.

3. METODOLOGÍA

El enfoque metodológico adoptado en el presente proyecto parte de una investigación teórica que busca sustentar la experimentación práctica en el marco de la creación artística. De esta manera, existe un diálogo flexible, orgánico y constante entre la producción visual y la recopilación y organización de conocimiento sobre la materia.

Con el objetivo claro de reinterpretar el ballet romántico *Giselle* desde un enfoque visual contemporáneo, se busca adaptar su contenido e intención a un lenguaje gráfico próximo a la animación y sus procesos.

Para lograr tal fin el proyecto da comienzo a través de la lectura profunda de la obra original, evitando cualquier exposición previa a los aspectos visuales del ballet con el fin de no condicionar la primera impresión y las posibles ideas de representación que la misma pueda causar.

Esta lectura preliminar dió lugar a los primeros bocetos, realizados en grafito sobre papel, que responden a una interpretación intuitiva y personal de la obra, enfocada en su dimensión narrativa y emocional más que en la fidelidad escénica o la perfección gráfico-técnica.

Posteriormente, comenzó a desarrollarse la investigación documental que incluyó libros especializados en ballet, coreografía y textos sobre el contexto romántico aplicado a la danza. Además de la recopilación de vídeos que abordan tanto el análisis sobre la estructura coreográfica como los leitmotifs presentes en la música del compositor de la obra, Adolphe Adam.



Figura 1. Retrato de Adolphe Adam. **Nota.** Fotografía tomada de Medici.tv.
<https://www.medici.tv/es/artists/adolphe-adam>

Esta etapa estuvo guiada por la necesidad de comprender en profundidad el contexto estilístico e histórico que dio lugar a la obra y como la misma se articula. Para ello se utilizaron grabados, archivos iconográficos y tratados visuales propios del ballet romántico. Es a partir de esta investigación que se ubican los elementos clave que conforman el universo de *Giselle*, como puede ser la estética característica del siglo XIX, el vestuario o la escenografía. Aspectos que, a medida que van apareciendo, se incorporan también a la parte práctica de creación gráfica, elaborando bocetos que adaptan y simplifican la indumentaria de la época con el objetivo de facilitar su traspaso futuro al lenguaje animado.

El uso de color como herramienta narrativa marca un antes y un después en el proceso creativo, a través de la experimentación con distintas combinaciones cromáticas con el propósito de encontrar las gamas que plasmaran con mayor precisión la narrativa simbólica.

A continuación, en busca de una diferenciación y contraste entre el primer y segundo acto se diseña una paleta específica para cada uno, constando la primera de tonos terrosos y cálidos mientras que la segunda se caracteriza por tonos fríos y azulados para reflejar con veracidad el fantasmal mundo de *las Willis*. Durante el desarrollo de dichas paletas se exploró la técnica del color script a través de libros expertos en la materia como *Color and Light* (2010), además de estudiar obras contemporáneas como *Wolfwalkers* (2020), en las que el color se convierte un actor protagonista en la historia.

Posteriormente, una vez terminada la fase de abocetado en técnicas tradicionales, da lugar la digitalización, que se lleva a cabo a través del programa *Clip Studio Paint*, explorando las nuevas posibilidades de este lenguaje al mismo tiempo que buscando mantener la frescura de los bocetos, todo ello con el objetivo de hallar una estética que coincida con los objetivos del proyecto.

Finalmente se escoge el formato de *artbook* para la formalización de la obra práctica por su capacidad integradora entre diseño conceptual y narrativo, además de destacar por su naturaleza como obra preliminar a una animación.

4. ADAPTACIÓN AL MEDIO ANIMADO

La creación de una adaptación animada de una obra escénica como lo es *Giselle* no se limita únicamente a trasladar la coreografía al dibujo, sino a tomar la obra original y reconstruir, simbólica y visualmente, lo que sucede en escena desde una lógica distinta.

La animación permite expandir los límites físicos del escenario, potenciar el peso de las atmósferas y aumentar la visibilidad de símbolos y emociones, que en las artes escénicas quedan sugeridas.

No obstante, la libertad creativa no es fortuita: se debe trabajar bajo una estructura, pensamiento y planificación. Aquí es donde resulta clave la etapa de la preproducción, como fase central del proceso de animación.

4.1 La importancia de la preproducción en proyectos de animación

La preproducción dentro de la animación es mucho más que planificar los factores técnicos de la obra, se trata de construir una identidad visual, narrativa y emocional.

Como comenta Shang (2025), las artes visuales en la animación no son solo un elemento secundario o decorativo, sino que constituyen el núcleo del lenguaje expresivo del medio.

El color, la composición, la iluminación o el diseño de los personajes, además de apelar a ser atractivos frente al ojo del espectador, también codifican emoción, sentido y estructura dentro de un sistema de lenguaje visual simbólico (Shang, 2025).

La preproducción es el espacio donde la obra forma sus cimientos. Es el momento en el que se vuelve proyecto y se define la narrativa, el estilo visual y los personajes que sostendrán la animación.

Corresponde a la fase de explorar, probar, fallar y volver a decidir. Dentro de este período, se desarrollan los *model sheets*, los *storyboards*, los *color scripts* que permiten darle forma a ese imaginario que todavía no se ha movido.

“The storyboard is the basis of visual narrative, through the animator of the camera angle, duration, transition nodes, and narrative rhythm of the appropriate control to make the story more up-and-down and have confusing effects” (Cai, 2024, p. 19).

Desde este punto de vista, cada opción seleccionada en la etapa de *visual development* (texturas, colores, atmósferas) se constituye como una forma de pensamiento visual que precede a la animación. El diseño visual actúa como un sistema simbólico y emocional que anticipa la experiencia del espectador. Dentro del contexto de la animación, el color deja de

ser una mera propiedad física para ser un elemento cargado de significados narrativos y psicológicos.

Como señala Shang (2025), el diseño ambiental y escénico funciona como un generador de emociones, capaz de manipular la respuesta emocional del público a través del uso intencionado de luz y color.

“The costume design, character features, movement, character core personality and voice-over of animated characters can maximise the empathy of viewers who share similar characteristics, thus triggering emotional fluctuations.” (Cai, 2024, p. 21)

“Since colour can make the still life, then in animation, the proper use of colour can make the already vivid picture add new vitality and can even lead the audience into a new imaginary space.” (Cai, 2024, p. 19)

Estos elementos integrados desde el principio del proceso creativo, no solo constituyen atmósferas, sino que también guían cognitivamente la interpretación de la obra animada.

El *artbook*, en este proyecto, cumple una doble función, puesto que, por un lado, actúa a modo de archivo visual del proceso creativo y, por otro, se plantea como un objeto artístico en sí mismo, capaz de transmitir la intención de la propuesta sin necesidad de que la animación esté realizada. En este marco, el *artbook* actúa como puente que conecta la teoría y la práctica, la planificación y su aplicación creativa.

Esto refuerza la idea de que el *artbook* no es una simple recopilación de bocetos, sino que conforma una herramienta metodológica capaz de articular las decisiones del proceso en forma de relato visual estructurado. El *artbook* permite que el universo visual comience a existir, funcionando como terreno de pruebas antes de entrar en la fase de animación.

Esta etapa se vuelve el lugar donde la reinterpretación de *Giselle* cobra forma, no solo como homenaje, sino también como traducción sensible a otro lenguaje.

Preproducir una animación inspirada en un ballet, requiere una mirada atenta al movimiento y al cuerpo. Se deben descomponer gestos, estudiar posturas, analizar patrones y traducir todo ello en decisiones gráficas que respeten el espíritu original sin caer en ser una copia literal. La preproducción permite plantear, por ejemplo: ¿Cómo trasladar la ligereza de un *arabesque* al trazo animado? ¿Cómo transmitir la poética gestual entre los personajes? ¿Cómo trabajar la paleta de colores y cómo afectará esta a la narrativa original?

En la animación contemporánea, cada vez, sobre todo en los últimos años, se valora más esta fase como el corazón del proceso. Películas como *Spider-Man: Un Nuevo Universo*,

Nimona, *Ninja Turtles: Caos mutante* o la serie animada de *Arcane* han demostrado que el arte conceptual y la preproducción no solo preparan, sino que definen el lenguaje expresivo de la obra final.

Actualmente se pone más pensamiento y trabajo a estas fases que antes, quedando simplificadas de una manera más genérica; ahora el lenguaje narrativo-visual está mutando en nuevos registros e idiomas para transmitir de forma más completa y compleja las emociones y sentimientos al público.

En el caso de *Giselle*, adaptar su universo romántico al lenguaje animado, implicó crear un lenguaje visual coherente y simbólico donde la estética no se limitara a ilustrar, sino que lo reinterpretara con nuevas herramientas: texturas, colores, ritmos, planos. Todo esto comienza en la preproducción; el espacio donde se piensa antes de generar la imagen en movimiento.

5. REFERENTES Y ADAPTACIONES PREVIAS

A lo largo de la elaboración de la propuesta, se generó la necesidad de investigar adaptaciones de obras previas, para tomarlas como ejemplo y guías prácticas de trabajo.

Se exploraron desde obras inspiradas en lo escénico hasta relecturas de obras literarias clásicas: cuentos, leyendas y novelas. La selección respondió a criterios propios; si bien existían más obras relevantes, las limitaciones de extensión y tiempo llevaron a elegir un grupo reducido, priorizando la diversidad gráfica y los enfoques de adaptación.

5.1 Adaptaciones animadas de obras escénicas

En esta sección se presentan ejemplos de adaptaciones animadas que toman como punto de partida obras escénicas, particularmente ballets, para estudiar cómo sus elementos coreográficos, narrativos y musicales son trasladados al medio animado.

Fantasia (1940), de Walt Disney, obra experimental y pionera, formada por ocho segmentos animados, acompañados de música clásica dirigida por Leopold Stokowski. Puede observarse en ella la integración de obras musicales compuestas para el ballet, donde la animación sigue un ritmo visual, rompe con la narrativa lineal y apuesta por la abstracción. Particularmente destaca *La danza de las horas*, de Amilcare Ponchielli, un ballet cómico en cuatro secciones que se ve reinterpretado.



Figura 2. Imagen de la película *Fantasía* (1940). **Nota.** Fotografía tomada de Fancaps.net.
<https://fancaps.net/movies/Image.php?imageid=326113>

El clásico se ve interpretado por animales (avestruces, hipopótamos, cocodrilos y elefantes) que bailan un ballet clásico, pero de una forma teatral e inesperada.

El segmento, a pesar de parodiar los ballets clásicos usando animales antropomorfos, ha sido coreografiado cuidadosamente, al responder a la música con precisión y ritmo. Representando cada grupo animal un momento del día: los avestruces, el amanecer; los hipopótamos representan la tarde; los elefantes, la noche; y los cocodrilos, interrumpen este equilibrio, haciendo alusión al título, las “horas” del día.

Siendo ejemplo de cómo la música puede guiar completamente la puesta en escena y la danza, puede ser trabajada con libertad estética sin necesidad de perder estructura.

Cabe comentar, con brevedad, que posteriormente saldría *Fantasía 2000*, siendo una actualización del concepto original, más variada en estilos y técnicas visuales.

Con presentadores para cada segmento, puede resaltarse *The Firebird*, interpretando el ballet de Stravinsky a través de una narrativa sobre la destrucción y la naturaleza.

Unos años más tarde de *Fantasía*, puede encontrarse *The Swan Princess* (1994). En este caso la película basada en *El lago de los cisnes* de Tchaikovsky, fue animada y adaptada a una estructura narrativa clásica.

Combinando elementos del ballet original con fórmulas propias del cine de los años 90, se simplificaron los conflictos trágicos del ballet, para adaptarlo al formato de cine infantil.

La historia, protagonizada por Odette, una princesa que fue transformada en cisne por un hechicero, sólo puede recobrar su forma humana si alguien le jura amor verdadero.



Figura 3. Imagen de la película *The Swan Princess* (1994) . **Nota.** Fotografía tomada de Fancaps.net.
<https://fancaps.net/movies/Image.php?imageid=8016846>

El príncipe Derek tendrá que superar varias pruebas para poder redimir su error y salvarla. El director, Richard Rich, inspirado por el renacimiento de la animación a principios de la década, retomó su idea inicial de adaptar *El lago de los cisnes*, manteniendo personajes clave como Odette y Rothbart, pero alejándose de la estructura coreográfica para centrarse más en la escena teatral, transformó su tono y simbología en pos de adaptarse a nuevos públicos.

Dentro del mundo cinematográfico de *Barbie*, también pueden extraerse películas que popularizaron el ballet entre el público más joven, como por ejemplo *Barbie in the Nutcracker* (2001) y *Barbie of Swan Lake* (2003), las cuales simplifican la narrativa desde un punto de vista pedagógico, pero incorporando elementos del ballet.

En ambas producciones se incluyen coreografías, pero estas no buscan replicar la técnica, sino ofrecer una versión más estilizada y comprensible a través de modelos 3D. Ambas trasladan la naturaleza de las historias, pero sin comprometer la claridad de la narrativa, ni las exigencias visuales.

5.2 Casos relevantes de animación de obras clásicas

La recopilación de referentes no debe limitarse únicamente a adaptaciones de ballet, sino también cómo diferentes obras literarias han sido transformadas y qué decisiones que se tomaron en el proceso, definieron su correcta adaptación cinematográfica.

A citar *The Tale of the Fox* (1937–1941), una de las primeras películas de animación en *stop motion* con sonido. Creada por Ladislav Starevich, la película terminada en París, no pudo ser estrenada hasta 1941 debido a problemas técnicos que habían impedido que tuviera sonido.



Figura 4. Imagen de la película *The Tale of the Fox*. **Nota.** Fotografía tomada de The ANIMATORIUM.
<http://the-animatorium.blogspot.com/2013/07/stop-motion-animation-brief-history.html>

Se adaptaron las fábulas medievales de Reynard, un astuto zorro que engaña repetidamente a los otros animales del reino. Mediante marionetas, logra una síntesis entre la sátira literaria y el ritmo teatral. En el marco del presente proyecto, su importancia como antecedente reside en su exploración de formas narrativas animadas que no necesariamente dependen de la estética infantil, sino que abren un espacio a lo grotesco y alegórico dentro del lenguaje visual.

Uno de los referentes narrativos y visuales que llegó a ser más relevante para este proyecto fue *The Secret of Kells* (2009), dirigida por Tomm Moore y Nora Twomey. Película animada de coproducción irlandesa, francesa y belga, realizada por la empresa de animación irlandesa Cartoon Saloon.

Este film está inspirado en la historia del *Book of Kells*, un manuscrito ilustrado del siglo IX que contiene los cuatro evangelios del Nuevo Testamento, considerado una de las obras más importantes del arte celta cristiano.



Figura 5. Imagen de la película *The Secret of Kells*. **Nota.** Fotografía tomada de Allociné.
<https://www.allocine.fr/film/fichefilm-110254/photos/detail/?cmediafile=20237123>

La historia, protagonizada por un joven monje llamado Brendan, que vive en la abadía de Kells, descubre su talento para la ilustración iluminada con la ayuda de un espíritu del bosque. A medida que los vikingos se acercan y amenazan con destruir el monasterio, Brendan deberá afrontar sus miedos y proteger el saber del libro sagrado.

No solo tomaron la narrativa como inspiración, sino que también tomaron la estética de los manuscritos iluminados medievales, como el del libro de *Kells*. Realizaron un tratamiento gráfico estilizado de este, concibiendo la imagen animada como una forma de resistencia cultural. La película mezcla elementos espirituales con una narrativa visual que se construye a partir del color, el diseño plano y la geometría.

Dentro del desarrollo del proyecto, el enfoque de esta película es especialmente significativo por su forma de traducir una herencia cultural en un lenguaje gráfico contemporáneo y su uso de la ilustración como protección del conocimiento.

Finalizando este recorrido por los referentes, resulta pertinente mencionar la película *Kubo and the Two Strings* (2016), realizada por estudios Laika y dirigida por Travis Knight. Inspirada en el folclore japonés, aborda la animación desde una perspectiva artesanal, combinando el uso del *stop motion* con integración digital.

Kubo, el joven protagonista, quien perdió un ojo y con la habilidad de animar origamis con la

música de su *shamisen*, despierta un antiguo conflicto familiar y emprende un épico viaje en busca de una armadura mágica que lo protegerá de sus tías y abuelo, el Rey Luna.



Figura 6. Imagen de la película *Kubo and the Two Strings* . **Nota.** Fotografía tomada de Variety.
<https://variety.com/2016/film/reviews/kubo-and-the-two-strings-review-1201834995/>

En ella destaca su profundidad temática e innovación técnica, siendo un referente a la hora de construir una historia donde la música y el lenguaje visual trabajan como vehículos de memoria y transformación. Al no depender exclusivamente del diálogo, articula una práctica expresiva donde lo sonoro y lo emocional se vuelven parte de un poema visual.

“There are many reasons to tell stories, but all of them have really one purpose: to show us something about ourselves. Stories are about people.” (Sullivan, Schumer, & Alexander, 2008, p. 7)

6. CONTEXTO HISTÓRICO Y ARTÍSTICO DEL BALLET *GISELLE*

Dentro de la escenificación de la obra romántica, uno de los elementos clave no era otro que la iluminación. Aunque los cambios no han sido extremos, tampoco han sido insignificantes, por lo que resulta interesante analizar cómo se trabajó originalmente, utilizando filas de velas y lámparas de gas para crear los contrastes de luz y oscuridad propios del movimiento.

Con su utilización se buscaba marcar esta transición del mundo real al sobrenatural, pero en los inicios, la tarea era desempeñada principalmente a través del vestuario y la escenografía más que con la luz.

En cuanto al vestuario, antes de la llegada del romanticismo, este era muy diferente tanto en su forma como en sus colores. Los bailarines utilizaban ropas similares a las usadas por la corte, recargadas y confeccionadas con telas pesadas (terciopelo, brocado, seda gruesa) y colores saturados que representaban símbolos de alto estatus.

“It implied a work possessing the abnormal and fantastic qualities characteristic of the old romances. [...] the adjective ‘romantic’ related not only to the subject arousing emotion, but also to the mental and physical reactions themselves.”
(Beaumont, 1988, p. 9)

El problema que surgía con este tipo de vestimentas radicaba en que estaban enfocadas más en su función decorativa que en la de movimiento, puesto que resultaba difícil ejecutar los pasos o el trabajo técnico con ellas. Los trajes de las bailarinas se constituían con estructuras internas y faldas largas y rígidas que ocultaban las piernas y los pies, limitando el rango corporal y enfatizando una postura noble más que las capacidades del cuerpo como instrumento de baile.

Con la llegada del romanticismo, se generó el entorno propicio para cambios significativos. Apareció el tutú romántico, una falda larga de tul blanco o colores claros que llegaba hasta la pantorrilla o casi los tobillos. El vestuario se modificó para volverse más ligero visualmente y aumentar el efecto etéreo necesario. Los tejidos pesados fueron reemplazados por tul, gasa y muselina, materiales mucho más permisivos para el movimiento y que creaban este efecto etéreo y vaporoso característico.

La ornamentación se simplificó con el objetivo de destacar las líneas del cuerpo, mientras que la paleta cromática se definió por tonos suaves, elegidos principalmente por su carga simbólica.

En particular, el blanco se volvió predominante por su asociación con la pureza, la muerte y el mundo de los espíritus, algo visible, por ejemplo, en los diseños de vestuario de Paul

Bérard para *Giselle* (1841), donde los tejidos vaporosos como el tul reforzaban esta ambivalencia romántica entre lo virginal y lo espectral.

Por último, cabe destacar el papel de la escenografía, entendida como el conjunto de elementos materiales que conforman el espacio escénico y contribuyen a construir visualmente el entorno de la acción dramática. Su composición y disposición no solo caracterizan el lugar donde se desarrolla la obra, sino que también refuerzan los climas narrativos y simbólicos propios del universo romántico.

El contraste de mundos, de ambientes, entre escenas cotidianas con detalles realistas para pasar a mundos fantásticos: bosques mágicos, cementerios lúgubres, reino de espíritus, todo ello envuelto en lo etéreo. Influenciados por leyendas y mitos, por ejemplo, en obras tales como *Fausto* o *La Sylphide*.

“El ballet romántico absorbe la atmósfera del período: las historias danzadas narran amores infelices y melancólicos, y a menudo están ambientadas en dos lugares complementarios, el mundo real y un universo mágico y fantástico” (Baicocchi, 2012, p. 17, traducción propia).

Junto con los telones pintados con perspectivas forzadas para generar profundidad, se empleaban también trampillas y sistemas de contrapesos, que permitían simular el vuelo de seres fantásticos. La escenografía, diseñada por maquinistas como Pierre-Luc-Charles Cicéri, incluía además telones con efectos de trompe-l'œil, sistemas de poleas móviles, y el uso de niebla escénica, producida generalmente con resina o agua caliente, para reforzar la atmósfera sobrenatural.

El espacio del escenario había sido diseñado para las coreografías aéreas y los elementos que componían la escena estaban dispuestos para que los bailarines pudieran interactuar con ellos.

En *Giselle*

Para comprender la fuerza visual y simbólica de estos elementos, resulta fundamental contextualizar la historia que da sentido a la obra. *Giselle* fue creada en 1841 con libreto de Théophile Gautier y Jules-Henri Vernoy de Saint-Georges, inspirado en una leyenda recogida por Heinrich Heine, con coreografía de Jean Coralli y Jules Perrot, y música de Adolphe Adam.

La obra narra la historia de una joven campesina de salud frágil que se enamora de un noble disfrazado, Albrecht, sin saber que él ya está comprometido con otra mujer. Cuando Giselle descubre la verdad, sufre una crisis emocional que la conduce a la locura y momentos después a la muerte. En el segundo acto, convertida en una Willi (espíritu

vengativo de mujeres que murieron antes de casarse), Giselle protege a Albrecht del castigo de sus compañeras, guiada por el amor que aún siente.

“Giselle is a period piece in which theme, setting, music, and choreography all belong to the romantic era. Any attempt to transplant it into another period, to modernise it, to smarten it up with bright patches of colour typical of sets for present-day revues, is to invite disaster. The patina of a hundred years is not easily to be removed” (Beaumont, 1988, p. 126).

En *Giselle*, particularmente, podemos dividir la iluminación entre el primer acto y el segundo acto. Siendo en el primer acto principalmente iluminado por luces cálidas, para simular el atardecer y la ambientación de la vendimia, para el segundo acto, trabajar con luces frías en focos establecidos desde abajo y así crear las alargadas sombras de las Willis al entrar en escena.

Con el desarrollo de la tecnología, se logró un mayor control de la intensidad lumínica y su dirección. Este paso a ser un elemento más discursivo a la hora de representar planos, en compañías como en el Royal Ballet, se añadió una estética más estilizada. Con el uso de filtros de colores, proyectores, focos móviles y niebla escénica, la atmósfera escénica pasó a ser más sofisticada.

“The description of a dreamlike atmosphere at dusk, tinted in pink and blue, recalls the scenic backdrop for *La Sylphide*, a ballet itself ‘perfumed by regret and desire’” (Lee, 2016, p. 44).

En el vestuario, los tutús largos y vaporosos fueron asignados a las Willis, mientras las faldas más cortas eran llevadas por los vivos, dividiéndose entre lo natural y las criaturas sobrenaturales que eran las Willis.

A lo largo de la obra podemos ver como el vestuario comunica la transformación emocional y espiritual del personaje principal. En el primer acto, lleva un traje campesino sugiriendo inocencia y terrenalidad, asentando la idea de que el personaje vive en una villa.

Para en el segundo acto, cambiar la falda corta por el tutú blanco, simbolizando su transición al mundo de los espíritus. El largo de la falda ayudaba a crear la ilusión de deslizarse sin tocar el suelo, añadiendo la sugestión de muerte y sobrenaturalidad. El tul fue la estrella de la función en esa época, sustituyendo a la muselina, que era un tejido mucho más pesado.

Otros accesorios como las coronas de flores se mantuvieron, pero en las versiones más modernas fueron más estilizados o minimizados.

En aspectos generales, el vestuario se vio modificado para no interferir con el trabajo técnico. Para el trabajo sobre puntas, el calzado evolucionó hacia las zapatillas de punta, la falda se acortó para permitir ver los pies en punteras y favorecer la línea visual.

Se buscaba transmitir y elevar el simbolismo a través de todas estas elecciones, puesto que las bailarinas representaban espíritus, sílfides y alegorías de la melancolía, la muerte y el deseo de lo imposible. Podemos seguir al personaje que en el primer acto lleva una falda ligera y corpiño, para en el segundo aparecer transformada en una Willis, con un romántico tutú blanco y una corona de flores, confirmando su transformación.

Para poder comentar la escenografía de *Giselle* tomaremos las divisiones de los actos, puesto que son un claro ejemplo de esto:

ACTO I

Giselle y Albrecht lideran el espacio central como protagonistas de las escenas. Podemos encontrar este realismo idealizado con casas rurales a ambos lados y montañas al fondo. Los elementos con los que puede interpretar el bailarín (pozos, bancos de madera, enredaderas) se pueden observar cómo se forman líneas, tanto diagonales como semicirculares, que reflejan comunidad/movimiento social.

A la entrada de los nobles, la jerarquía social se hace visible, cuando Albrecht y Bathilde ocupan lugares más destacados dentro del espacio del escenario, mientras los campesinos están en grupos al fondo o en un lateral.

ACTO II

El segundo acto de *Giselle* representa de forma ejemplar los ideales estéticos y temáticos del ballet romántico. Nos encontramos a Myrtha dominando el espacio desde el centro, como una figura casi elevada. Las Willis aparecen en formaciones simétricas, en círculos cerrados, diagonales perfectas o en líneas paralelas, generando esta atmósfera de orden sobrenatural.

Volvemos a poder observar una jerarquía, siendo Myrtha la que está situada arriba, las Willis abajo y Giselle se postula como figura intermedia, como si estuviera entre el mundo de los vivos y los muertos.

Cuando comienza la danza, podemos observar como las Willis se convierten en un solo organismo comandado por Myrtha, la reina, donde se recrean en estos patrones coreográficos la sensación de un mundo regido por reglas fuera de la mano de los humanos, de lo cotidiano.

Por ello, cuando podemos ver a Giselle y Albrecht, se observa la ruptura de esta simetría, dando fuerza emocional a su conexión.

A través de la iluminación, el vestuario y la composición escénica, *Giselle* logra materializar los ideales románticos de lo etéreo, lo espiritual y lo inalcanzable.

Sin embargo, este lenguaje visual ha sido objeto de múltiples reinterpretaciones contemporáneas que reformulan su simbolismo para responder a inquietudes actuales. A continuación, se analizarán dos de las más significativas: *Giselle* de Mats Ek (1982) y *Giselle* de Akram Khan (2016).

***Giselle* de Mats Ek (1982)**

La versión de *Giselle* coreografiada por Mats Ek en 1982, supuso una transformación profunda de la obra original, no como simple reinterpretación, sino como un reworking: una reescritura crítica que conserva la estructura narrativa, pero la subvierte para proponer una lectura contemporánea y psicológica.

En esta versión, Giselle ya no es una campesina inocente, sino una joven con una discapacidad cognitiva, dominada por su entorno y su prometido Hilarion. Su relación con Albrecht es directa y carnal, alejada del idealismo romántico. Tras descubrir la traición, Giselle no muere, sino que es internada en un hospital psiquiátrico, donde las Wilis aparecen como otras internas, mujeres alienadas, atrapadas en una institución que reemplaza al bosque encantado de la versión original.

La escenografía de Ek es simbólica y minimalista, despojada de referencias literales. En el primer acto, el espacio está casi vacío, salvo por una mesa y algunas sillas que evocan un ambiente rural abstracto. En el segundo acto, el escenario se convierte en un limbo oscuro, posiblemente un pabellón psiquiátrico, donde cuerpos humanos decoran las paredes.

La figura de Myrtha ya no es la reina de las Wilis, sino la enfermera del pabellón, y Hilarion deja de ser un campesino rudo para transformarse en un personaje compasivo, que intenta reconectar con Giselle. Sin embargo, como en la versión original, ella ya pertenece a otro mundo: uno que representa el aislamiento, la alienación y la renuncia a la individualidad.

Desde el punto de vista del movimiento, Ek rompe completamente con la estética aérea del ballet romántico. Aunque mantiene la música original de Adolphe Adam, inventa nuevas secuencias de movimiento que nacen del lenguaje de la danza contemporánea. Giselle salta con fuerza visible, arrastra el cuerpo por el suelo, mueve los brazos con líneas angulares y se desplaza como si cada gesto pesara.

Como se afirma en el artículo académico de Choo, “Ek’s *Giselle* jumps heavily, moves with angular limbs, crawls on the floor. Her body is not ethereal—it is weighted, fleshly, and urgent” (Choo, 2012, p. 23).

En esta coreografía, el cuerpo deja de ocultar el esfuerzo técnico y se vuelve explícito, visceral, cargado de tensión. La danza no busca elevarse, sino descender, tocar el suelo, enfrentarse a lo real.

El vestuario también colabora en esta desmitificación de lo romántico. Giselle lleva un vestido sencillo, corto, funcional, que permite ver con claridad el movimiento. Los hombres visten pantalones sueltos y prendas neutras, más cercanas al lenguaje de la danza contemporánea.

Las Wilis no aparecen como figuras etéreas en tul blanco, sino como mujeres reales, vestidas con batas de hospital o incluso trajes de novia desgastados, con el cuerpo libre y el pelo suelto. Este cambio resignifica su violencia: ya no son espectros vengativos movidos por una maldición romántica, sino cuerpos institucionalizados, condenadas a la frustración y la repetición.

La iluminación refuerza esta atmósfera opresiva. En el segundo acto predominan las luces frías, con contrastes intensos y sombras marcadas que enfatizan la muerte, la locura y el encierro. Las emociones no se disuelven en una niebla mágica, sino que se endurecen bajo una estética brutalista, más próxima al teatro físico que al ballet tradicional.

Ek propone una Giselle que ya no busca ser amada ni perdonar, sino ser escuchada en su fragilidad, en su confusión, en su realidad. Y en esa relectura, el romanticismo no desaparece, sino que se transforma en una poética del cuerpo alienado, cargada de crítica social, tensión psíquica y belleza incómoda.

***Giselle* de Akram Khan (2016)**

En esta otra versión nos encontramos a Giselle formando parte de una comunidad de trabajadores inmigrantes, los marginados. El contexto está marcado por conflictos laborales, violencia y fronteras sociales.

Un gran muro divide a los trabajadores de los dueños de la fábrica, quienes han sido sus explotadores. Su amante, Albrecht, se une al grupo de Giselle sin que ella sepa que, en realidad, es uno de los propietarios. Cuando la verdad es revelada, el destino de Giselle queda sellado: se une a las Wilis, fantasmas de mujeres que buscan venganza contra quienes las perjudicaron.

El romanticismo del clásico original se ve reemplazado por una lectura política. Los inmigrantes son explotados por una élite, y Giselle se presenta como una joven endurecida

por la opresión, cuya muerte no responde solo al desamor, sino también a una profunda invisibilización social.

El vestuario es contemporáneo y multicultural. Los campesinos, al ser trabajadores migrantes, visten con ropas harapientas y desteñidas; Giselle lleva un vestido sencillo y va descalza, abandonando los tutús y las zapatillas de punta. Solo el vestuario de los personajes ricos y poderosos presenta tonos limpios, aunque neutros, con un diseño exquisito y extravagante.

Las Wilis también portan vestidos simples, de un beige plano y estropeado, con el cabello suelto y largo, simbolizando las almas en pena que representan. Se muestran como espectros desaliñados, con una cierta actitud tribal; se deslizan y bailan sin tener apenas contacto con el suelo, lo cual les da una apariencia inquietante y sobrenatural.

En la escenografía, podemos ver como el primer acto se desarrolla ante un muro gigantesco que simboliza la división de clases y la opresión. En él pueden observarse las huellas de múltiples manos. Mientras el segundo acto transcurre en un paisaje post apocalíptico con ruinas en el fondo ambiental.

La iluminación es dramática y cinematográfica. La escena se sumerge en penumbra, y los focos están dispuestos de tal forma que generan sombras alargadas, propias del cine negro. En el segundo acto, podemos ver como las luces rasantes provocan esta sensación de que las Willis parecen surgir de la oscuridad para entrar a escena.

La iluminación atmosférica de Mark Henderson, junto con la escenografía diseñada por el ganador del Óscar Tim Yip (*Tigre y dragón*), evoca una fábrica en ruinas habitada por fantasmas vengativos.

La música, compuesta por Vincenzo Lamagna, no acompaña la danza: la invade. Lejos de los pasajes melódicos originales, la nueva banda sonora dialoga directamente con la escenografía de Tim Yip (una fábrica en ruinas) y la iluminación sombría de Mark Henderson, generando una atmósfera opresiva, tensa, marcada por las sombras y el movimiento espectral. El famoso tema de las Wilis, que en la versión clásica era una delicada waltz, ahora resuena como una marcha fúnebre, profundamente alterada, que remite más al lamento colectivo, que a lo sobrenatural.

En cuanto a la danza, la coreografía de Khan fusiona el lenguaje del ballet clásico con el kathak, una danza tradicional del norte de India caracterizada por sus giros rápidos, ritmos percutivos con los pies y gestualidad. Este lenguaje híbrido, enriquecido con técnicas de danza contemporánea, transforma cada secuencia en un gesto de resistencia física y simbólica. El movimiento no busca la elevación etérea, sino que se ancla en el peso del cuerpo, en la gravedad, en la fisicalidad del conflicto.

Las Willis, convertidas aquí en espectros de furia colectiva, ya no flotan: se arrastran, golpean el suelo, avanzan como una marea oscura, coreografiadas como una fuerza imparable que encarna la memoria, la violencia y la venganza social. En este contexto, la danza se convierte en alegoría política, y el cuerpo, en un espacio de batalla.

7. ANÁLISIS COREOGRÁFICO Y VISUAL DE *GISELLE*

El presente capítulo se basa principalmente en el análisis visual y coreográfico de *Giselle* desarrollado por Beaumont (1988), cuyas descripciones de la escenografía, los movimientos y la simbología del ballet, sirven como eje interpretativo para este apartado.

7.1 Diseño de personajes: Giselle, Albrecht, las Willis

El diseño visual de los personajes en *Giselle* corresponde a su función narrativa y a su carácter simbólico dentro del ballet romántico. Giselle es presentada como una frágil joven con una sensibilidad espiritual. En su figura se ve encarnada la inocencia, la pureza y una potente fuerza emocional.

En el primer acto, se ve reflejado en su vestuario su origen humilde y su arraigo en la vida cotidiana, mientras que el segundo acto toma el clásico tutú blanco, símbolo de su transición al mundo sobrenatural de las Willis (Beaumont, 1988, p. 10).

Albrecht, por su parte, representa al noble disfrazado, dividido entre el deber y la pasión. También podemos ver una evolución en su vestuario, mientras que en el primer acto lleva calzas y un jubón marrón idóneos para su disfraz rústico, en el segundo su atuendo se torna más oscuro y sobrio, concordando con la atmósfera fúnebre del acto II y enfatizando su sentimiento de culpa (Beaumont, 1988, p. 2).

Las Willis son fantasmas de jóvenes mujeres traicionadas que murieron antes de casarse. Su construcción visual es uniforme y simbólica: faldas largas, blancas, con velos (en honor al que hubieran llevado si se hubieran casado) y coronas de flores.

Algunas producciones reinterpretaron estos elementos, como Pavlova, que propuso que llevaran túnicas gris-verdes como sudarios, dotando a las Willis de una dimensión más funeraria y sombría (Beaumont, 1988, p. 1).

Coreografía

En cuanto a la coreografía no vamos a disponernos a relatar cada uno de los pasos que componen este ballet, puesto que la tarea sería larga y trabajosa. Por lo que trataremos aspectos y escenas claves dentro de la propia coreografía.

Beaumont establece que *Giselle* se compone de dos elementos esenciales: Uno es la danza; secuencias técnicas y expresivas y mimo; lenguaje gestual narrativo.

“Viewed from a technical aspect, *Giselle* is composed of two elements—dancing and mime... In the second act the mime is an integral part of the dancing” (Beaumont, 1988, p. 85).

El autor destaca como la coreografía de *Giselle* se construye con un vocabulario limitado de pasos clásicos, utilizados de forma espectacular para expresar narrativa y emoción:

Pasos de salto: ***ballotté, entrechat, jeté, soubresaut, grand jeté.***

Pasos de giro: ***pirouette, tour en l'air.***

Pasos deslizantes o de conexión: ***glissade, chassé, pas de bourrée.***

Poses expresivas: ***arabesque, attitude, développé.***

La simplicidad o su limitación en variación de pasos no inquina que la proyección de pasos sea una tarea fácil de ejecutar, al contrario, exige una gran precisión técnica y control por parte de los intérpretes.

Leitmotifs coreográficos:

Beaumont señala un uso muy interesante del leitmotiv en los movimientos, repitiendo secuencias para darles un nuevo significado emocional. Por ejemplo, al inicio *Giselle* realiza una serie de ***ballones piques*** y ***pas de basque*** al inicio como expresión de júbilo.

Más adelante, en la escena de locura, repite los mismos pasos, pero con un tempo roto evocando su conflicto interno.

“...the same enchainement, which is now danced slowly and jerkily to indicate the conflict between her mind and her limbs...” (Beaumont, 1988, p. 86).

ACTO II-Espacio, ritmo y simbolismo

El segundo acto está meticulosamente coreografiado para evocar lo sobrenatural.

Las Willis se desplazan en diagonales y líneas, haciendo balances, ***arabesques a la terre*** y círculos que encierran a Hilarión o Albrecht en la coreografía. *Giselle* ejecuta saltos aéreos, ***entrechats*** y ***grand jetés*** para parecer incorpórea.

La flor lanzada en el aire en un *jeté* alcanza su clímax simbólico:

“...when the throwing of the flower coincides with the highest point of the leap, an extraordinary effect of ecstasy is achieved” (Beaumont, 1988, p. 86).

Espacio escénico y trayectorias

Dentro del libro de Cyril, también se habla sobre el uso del espacio. Las trayectorias a la hora de moverse siguen patrones lineales y diagonales marcadas (según el sistema Cecchetti).

La estructura del movimiento contribuye a la ambientación dramática, por ejemplo, Giselle entra y desaparece de escena por diagonales que sugieren lo efímero e ilusorio. No solo analiza la técnica, sino que resalta como la coreografía cumple la función de narrar, emocionar y encarnar el espíritu romántico del ballet.

La repetición de frases de movimiento, la simplicidad en la técnica y el uso evocador del espacio escénico son fundamentales en *Giselle* y forma parte de su encanto y poder emocional que perdura.

7.2 La escena de la locura, expresividad y ruptura

La secuencia del delirio de Giselle es uno de los momentos más evocadores del ballet, al ser el acto que desencadena su fatídica muerte y abre el inicio del segundo acto.

La escena de la locura, que cierra el primer acto, representa una de las partes más intensas del ballet romántico y un completo desafío de interpretación por parte de la bailarina. Tras descubrir la auténtica identidad de Albrecht y ser testigo de su engaño, Giselle entra en un estado de delirio. Esta crisis sentimental se ve articulada cartográficamente con una repetición distorsionada de los pasos alegres que ejecutó con él instantes antes. Los antes **ballonné-chassé-coupé** ejecutados llenos de vida, ahora son erráticos, casi mecánicos. Cyril Beaumont compara este momento con la caída de un muñeco de cuerda que ha perdido su resorte (Beaumont, 1988, p. 13).

En una de las imágenes más impactantes, Giselle simula clavarse la espada de Albrecht antes de colapsar en una danza final de vértigo. Esto exige una ejecución controlada del frenesí para evitar caer en lo grotesco. Beaumont (1988, p. 13) insiste en que la locura no puede representarse como un caso médico literal, sino como una expresión poética de una ruptura interna.

El cabello suelto como gesto escénico, integrado de forma discreta, es una manifestación simbólica de la ruptura emocional aceptada dentro del repertorio escénico del siglo XIX.

En versiones como la de Anna Pavlova, intensificaron esta escena como giros acelerados (*petits tours*) que concluían en una caída teatral, resaltando la presencia física del colapso. En cualquier versión, se puede ver como esta escena sintetiza la transición de Giselle desde el mundo de los vivos y lo tangible, hacia lo espectral.

7.3 El acto II como universo etéreo y simbólico

En el segundo acto, podemos observar cómo el universo que se despliega es completamente opuesto al del primer acto. Si en el primero, las luces y colores de la aldea sugerían alegría, vitalidad y comunidad, ahora nos encontramos en el bosque encantado donde habitan las Willis con un ambiente suspendido, fúnebre y monocromático.

En la escenografía original, se podía ver la tumba de Giselle envuelta en vegetación húmeda y cruzada por luces tenues, acompañada de niebla o espejos que proyectaban las apariciones espectrales (Beaumont, 1988, p. 15).

La aparición de Giselle desde la tumba es uno de los momentos más totémicos. Emergía a través de una trampilla escénica, con velo y pasos suaves, mientras era coronada por Myrtha, la reina de las Wilis, como si recibiera un nuevo destino (Beaumont, 1988, p. 8). Coreográficamente, este acto es una exaltación de lo etéreo.

Giselle se mueve con ***temps levés*** en ***arabesque, développés tournants***, y ***port de bras*** amplios potencian estado espectral. El ***pas de deux*** que realiza con Albrecht representa el sùmmum, ya que ella se convierte en una figura aérea que desafía la gravedad.

En el cierre, Giselle realiza dieciséis ***entrechats*** en diagonal, un desafío técnico que encarnan su sacrificio espiritual por el amor (Beaumont, 1988, p. 17). Myrtha da inicio al acto con una danza ritual de legitimación del claro, empuñando un ramo de romero (un símbolo tanto fúnebre como nupcial), para que progresivamente las Willis se vayan integrando en formaciones simétricas, forjando una atmósfera de esencia ultraterrenal (Beaumont, 1988, p. 5).

Estas acciones no solo expresan un cambio de espacio, sino que también demuestran el cambio de las reglas, el cuerpo ya no es humano, es un símbolo.

8. DESARROLLO DEL PROYECTO PRÁCTICO

Llegados a este punto del trabajo, comienza el apartado dedicado al desarrollo del proyecto artístico. Hasta entonces habíamos explorado los aspectos teóricos y analíticos, ahora en esta etapa se despliega todo el desarrollo creativo que se realizó para dar forma al *artbook* como propuesta visual. Este apartado está orientado a dar cuenta de cómo se tradujeron los objetivos del proyecto en decisiones narrativas y estéticas.

Más allá de la obra final resultante, en este caso adoptando el formato de un *artbook* conceptual de un fragmento seleccionado del ballet, lo que aquí se pone en valor es el proceso. Desde la motivación personal hasta las decisiones de diseño, pasando por los procesos de experimentación gráfica, narrativa visual y organización del trabajo.

Todo ello no solo inspirado por una mirada personal que busca reinterpretar un clásico, sino también consolidar una voz creativa propia dentro del ámbito de desarrollo visual para la animación.

8.1 Enfoque general y motivación personal

El presente proyecto nació del deseo de presentar un clásico reinterpretado del repertorio escénico desde una perspectiva personal y contemporánea, usando el diseño del concept art y el lenguaje visual de la animación. Si bien el objetivo inicial era desarrollar un fragmento animado completo el alcance del proyecto se vio condicionado por los plazos de entrega, concentrando así los esfuerzos en el desarrollo y constitución visual del *artbook* y una posible aproximación animada.

A lo largo de mi recorrido académico, este trabajo representa la culminación de una búsqueda por definir mi identidad profesional dentro del campo de la animación y el diseño. En mi recorrido académico, exploré diversas áreas creativas sin tener claro qué lugar deseaba ocupar dentro de un equipo de producción. En esta propuesta creativa, tuve la oportunidad de desempeñar funciones que engloban desde la dirección artística hasta el diseño de personajes y entornos, pude explorar las dimensiones del proceso creativo y comprender qué tareas me resultaban más afines.

Asumir este abanico de responsabilidades, aun con poca experiencia previa fue enriquecedor, pues me permitió comprender que el núcleo de mi motivación está en contar historias con fuerza visual y que los desafíos de la producción son espacios fértiles para definir una mirada propia.

8.2 Elección de la obra y justificación

Desde el comienzo del proyecto, se planteó reinterpretar una obra clásica como una oportunidad creativa y conceptual además de un desafío técnico. La intención era generar una lectura visual desde el presente que conectara con públicos contemporáneos, sin dejar atrás la profunda poética del original.

Antes de decidir trabajar *Giselle*, se valoraron distintas opciones dentro del repertorio escénico, tanto del ballet como de la ópera. Obras como *Mireille* de Charles Gounod, *Rusalka* de Antonín Dvořák y *Die tote Stadt* (La ciudad muerta) de Erich Wolfgang Korngold, ofrecían temáticas emocionales complejas y una riqueza visual, que podían ser explotadas desde el lenguaje visual de la animación.

Para finalmente elegir *Giselle* tanto por un interés personal como por su potencia simbólica dentro del movimiento romántico.

Giselle nace, además, del entrecruce entre literatura y danza. Su libreto, escrito por Théophile Gautier y Jules-Henri Vernoy de Saint-Georges, se inspira en dos fuentes literarias: la leyenda germánica de las Willis, espíritus de jóvenes traicionadas que mueren antes de su boda, y el poema *Fantômes* de Victor Hugo. Esta genealogía la convierte en una obra que ya es, en sí misma, una relectura, un tejido de mitos, símbolos y emociones.

Esta densidad narrativa, junto con su atmósfera sobrenatural y lenguaje corporal altamente expresivo, la convirtió en una candidata ideal para ser reimaginada desde el lenguaje visual de la animación.

El propósito desde el comienzo fue respetar su esencia emocional, pero trasladándola a una estética que potenciara su expresividad y la acercara a nuevas audiencias.

8.3 Desarrollo del diseño de personajes y escenarios

Antes de desarrollar los diseños, fue fundamental generar una interpretación propia del universo de *Giselle*. Abordé la obra de *Giselle* como punto de partida para generar una narrativa expandida, donde pudiera explotar las características físicas, emocionales y simbólicas de los personajes. Lo que este ejercicio de imaginación me permitió exagerar ciertos rasgos, imaginar sus motivaciones y explorar dimensiones visuales que no siempre están explícitas en escena, pero que pueden enriquecer la lectura emocional del relato.

Es pertinente destacar que todo lo narrado en este apartado forma parte de una construcción narrativa personal, nacida de un ejercicio creativo donde se proyecta la interpretación subjetiva sobre los personajes, escenarios y atmósferas de la obra original.

No se trata de una lectura literal del ballet original, sino de una exploración que tiene como objetivo llevar al extremo algunos elementos generando una versión alternativa que mantengan el espíritu del original, pero desarrollado desde una visión propia.

Dentro de los primeros pasos estuvo el desarrollo de los personajes principales, comenzando por la protagonista. Desde el enfoque narrativo, imaginé una joven de cabello castaño, delgada y algo pálida, expresando visualmente su frágil salud. Llevaría el cabello siempre recogido, como símbolo de contención y obediencia a su madre.

Pero que tras descubrir el engaño de Albrecht/Lloyd, se suelta el cabello comenzando una transformación emocional visible, abriendo paso a su descenso a la locura y luego a su transición espiritual.

Albrecht/Lloyd, por su parte, representa a un joven noble atrapado en un entorno que no le hace feliz. Aunque se disfraza para integrarse dentro del mundo de *Giselle*, su porte y rigidez corporal delatan algo de su origen noble. Quería que su diseño transmitiera incomodidad con el peso de su rol, incluso antes de revelarse su verdadera identidad.

Hilarion, en contraste, está constituido como un personaje de fuerte constitución, rudo, de facciones marcadas. Es el guardabosques, un hombre de emociones intensas, poco refinado y brusco, pero profundamente humano. Con su diseño pretendía reflejar ese arraigo terrenal y su frustración por no poder competir con la figura perfecta de Albrecht/Lloyd.

Myrtha, la Reina de las Willis, fue quizás el personaje más complejo de abordar. Quise alejarme de la representación puramente etérea y delicada. En mi versión, Myrtha es un espíritu antiguo y poderoso, consumido por la traición. Pensé en una figura que dominara el espacio a su paso: el viento siempre sopla a su alrededor, las plantas reaccionan a su presencia. Su diseño debía transmitir poder sin recurrir necesariamente a las coronas o trajes imponentes, su presencia debía sentirse en la atmósfera misma.

Incluido los personajes secundarios, como Bathilde (la prometida de Albrecht/Lloyd), recibieron una atención particular. A pesar de su posible rol antagónico, era una mujer también traicionada. Su vestuario sería exagerado, muy ornamentado y en tonos saturados, que ocuparía gran parte del espacio en escena, reflejando su posición dentro de la pirámide social, pero también una carga emocional pesada.

La figura de la madre de Giselle fue imaginada como protectora, sencilla, condicionada por el temor a perder a su hija. Ella también llevaba su cabello recogido y trenzado con ropas modestas que reforzaran su carácter rígido, temerosos, pero también cariñoso.

En cuanto a los entornos, los enfoques fueron muy distintos según el acto. Para el primer acto imaginé una aldea decorada para la fiesta de la vendimia, con banderines y telas

cruzando las fachadas, una plaza central donde tiene lugar el baile, y una caseta de caza escondida en el bosque donde Albrecht/Lloyd escondería su ropa de nobleza.

En el segundo acto, por el contrario, tome un enfoque más simbólico. Me cuestioné ¿y si las acciones de las Willis en el bosque dejaran huellas físicas en él? Así surgió la idea de senderos formados por la repetición de sus geométricas danzas, árboles cuyas cortezas guardarán impresiones de las manos de los hombres que murieron bajo su influencia.



Figura 7. Ilustración del bosque mágico **Nota.** Elaboración propia.

Esta exploración de personajes y escenarios fue clave para poder sentar las bases del sueño visual posterior.

8.4 Exploración visual y pruebas de estilo

En el transcurso de la fase de exploración visual, se llevaron a cabo distintas pruebas estilísticas con el objetivo de encontrar un lenguaje gráfico que refuerce la narrativa de la escena.

El primer acercamiento fue una aproximación más clásica inspirada directamente por la estética visual original del ballet. Esta versión buscaba explorar y conservar la elegancia escénica además de la expresividad dramática, trabajando con diferentes valores de luces y sombras que evocaran la tragedia.

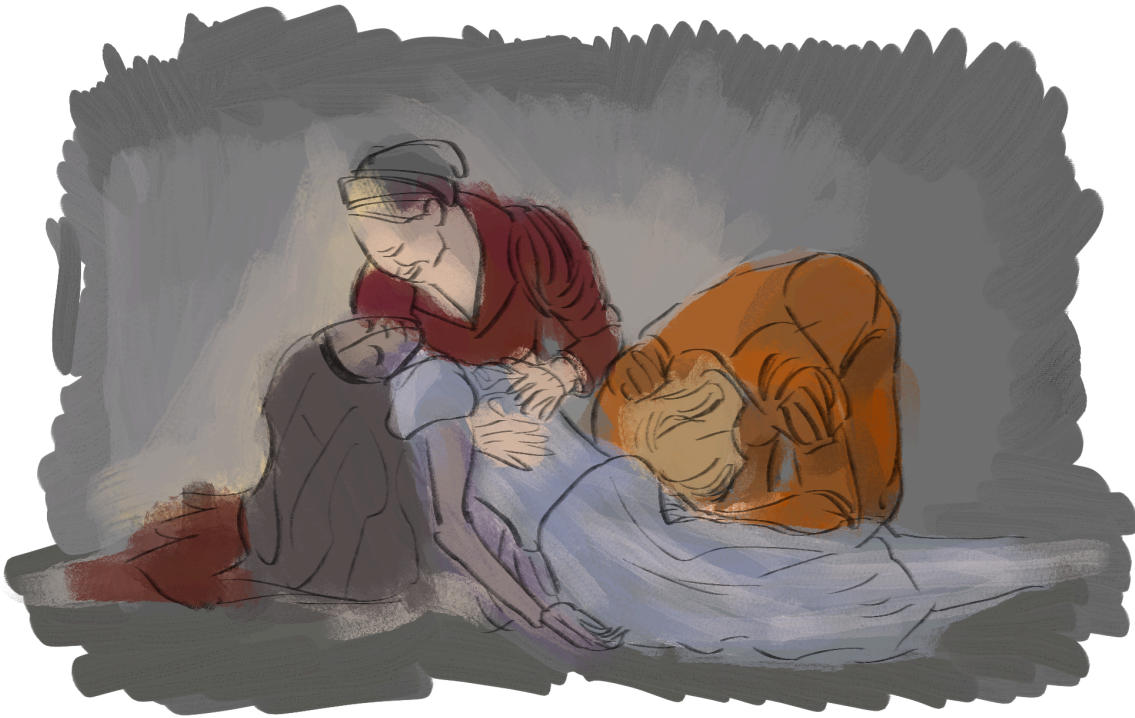


Figura 8. Experimentación visual **Nota**. Elaboración propia.

La segunda exploración consistió en un ejercicio totalmente distinto, influenciado por la vanguardia alemana y el ballet triádico se desarrollaron algunos de los personajes.



Figura 9. Experimentación visual **Nota**. Elaboración propia.

Aquí los personajes estaban constituidos por figuras geométricas y simbólicas: Hilarion con un hacha por cabeza, Giselle con una falda en espiral coincidiendo con las piernas de Hilarion para dar esa indicación del mismo origen, Lloyd compuesto por formas más angulosas y particularmente por dos rectángulos simbolizando su naturaleza cambiante y conflicto interno. Este enfoque permite una lectura abstracta que, si bien se alejaba del tono emocional del ballet, ofrecía nuevas posibilidades de lectura.



Figura 10. Experimentación visual **Nota.** Elaboración propia.

Ya en el tercer enfoque se buscó una estética inspirada en los libros desplegados y cuentos recortados en siluetas de papel. Esta propuesta se mostraba más orgánica y artesanal, con colores saturados, siluetas recortadas y un trabajo intencionadamente plano. Esta reformulación lograba generar una atmósfera nostálgica y simbólica desde lo visual, haciendo alusión a la infancia y a lo narrativo.



Figura 11. Experimentación visual Nota. Elaboración propia.

También se consideraron aproximaciones más sombrías, donde las Willis ya no eran espíritus etéreos, sino entidades marcadas por su pasado. Se imaginó un vestuario lejos del original blanco, vestidos rojos y velos también teñidos por la sangre de sus víctimas que contrastan con el entorno de tonos fríos del bosque.



Figura 12. Experimentación visual Nota. Elaboración propia.

Otra variante las presentaba como espíritus rescatados por la naturaleza, guardianas silenciosas cuyas ropas tomaban colores que evocaban al musgo y las hojas del bosque. Esta propuesta se mostraba interesante al favorecer una atmósfera más misteriosa y contemplativa, más conectada a lo mitológico.

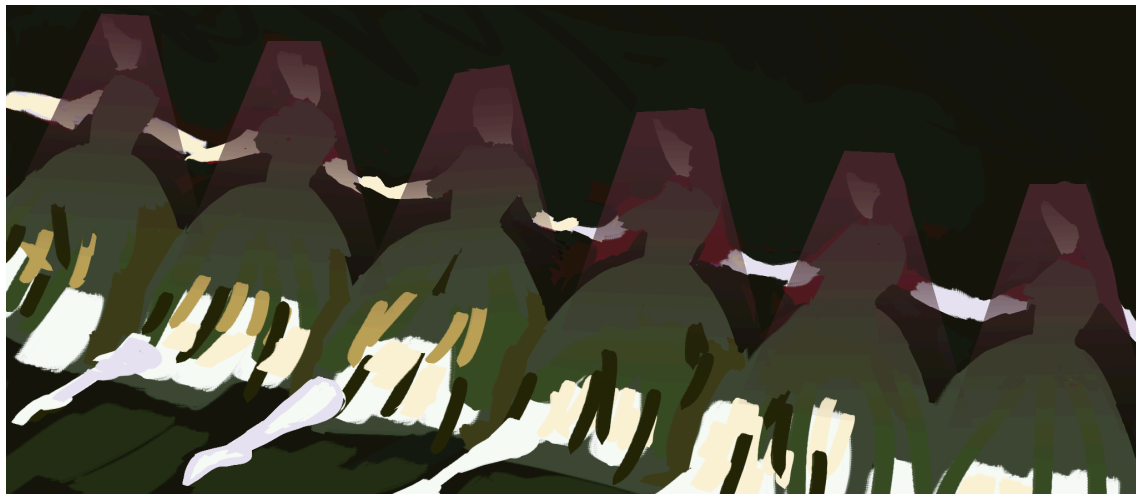


Figura 13. Experimentación visual **Nota**. Elaboración propia.

Estas propuestas permitieron evaluar los distintos caminos visuales posibles, antes de avanzar a la construcción final de los diseños, enriqueciendo y ampliando las posibilidades expresivas del proyecto.

8.5 Paleta cromática y narrativa visual

Una vez ya seleccionada la escena central y definidos los personajes envueltos en ella, la paleta cromática pasó a ocupar un espacio clave en el desarrollo de lo visual.

No se trataba únicamente de asignar los colores que vestirá cada figura, sino de construir un lenguaje visual simbólico, donde cada color apoye y refuerce las emociones, vínculos y transformaciones internas de los personajes.

La escena escogida, en la que Giselle intercede para salvar a Albrecht/Lloyd de la condena de Myrtha, posee una carga emocional intensa. Pretendía que esa carga se viera reflejada también en los tonos, la luz y los cambios cromáticos de la escena. Por eso, concebí el color no solo como acompañamiento estético, sino como una “melodía visual” que narra junto a la acción.

Identidades cromáticas por personaje

Cada personaje fue asociado a una gama cromática particular, que no solo lo identifica, sino que evoluciona junto con su arco dramático:

- **Giselle:** Blancos y azules pálidos dominan su presencia como espíritu, pero en el momento de su sacrificio, un rosa carmesí —mezcla de rojo y rosa— aparece como destello de vida, amor y decisión. Este color no inunda la escena, sino que se insinúa en detalles como: un reflejo, un ribete del vestido, un leve resplandor en la mirada.
- **Albrecht (Lloyd):** En el primer acto, su ropa incluiría borgoña, símbolo de su pasión y sus mentiras. En el segundo, su presencia se volvería más apagada, marcada por tonos azulados y fríos en respuesta a la fúnebre situación. En el clímax de la escena, el carmesí de Giselle lo tocaría, envolviéndolo momentáneamente con su luz antes de desaparecer.
- **Hilarión:** Aunque no aparezca en la escena seleccionada, su identidad cromática también fue explorada. Desde tonos tierra propios de su oficio hasta los verdes oscuros y rojizos que simbolizarían su frustración, construyendo su identidad visual como personaje trágico.
- **Myrtha:** La reina de las Willis, asociada a una paleta fría y dominante, con turquesas, blancos azulados y púrpuras. Su color se vería intensificado cuando comandará a las Willis, y se vería desvanecido ligeramente cuando Giselle la enfrenta, dejando ver un fragmento de vulnerabilidad simbólica.

El entorno como espejo emocional

Aparte de los personajes, el entorno también debía responder cromáticamente a las acciones. La luz lunar, habitualmente blanca y fría, se tornaría cálida durante la intervención de Giselle, tiñendo niebla, agua y aire con reflejos dorados.

Este cambio en la iluminación refuerza la idea de que su gesto tiene el poder de transformar temporalmente incluso el mundo sobrenatural que la rodea.

Algunos elementos narrativos como el viento, las sombras o las partículas en movimiento fueron pensados como vehículos cromáticos que llevan ese “resplandor emocional” más allá del cuerpo de los personajes, permitiendo que la atmósfera de la escena entera se vea afectada por su evolución dramática.

Simbolismo final

El vestido de Giselle, blanco y puro adquiere reflejos y leves detalles carmesí durante su intervención, para luego volver a su color original, aunque ahora con un nuevo resplandor dorado, simbolizando sutilmente su redención.

Albrecht/Lloyd por su parte, conserva un último resto de ese color en sus manos segundos antes de amanecer, como si la hubiera sostenido por última vez.

8.6 Storyboard y composición visual

Definida ya la escena seleccionada, el enfrentamiento entre Giselle y Myrtha como momento central, el desarrollo del storyboard fue el siguiente paso en el proceso.

Este trabajo permite planificar el ritmo narrativo y explorar el uso de la composición, la atmósfera y la expresividad del encuadre. Se trabajó en escala de grises para poder centrar la atención en la estructura y el valor tonal. Los primeros bocetos mostraban composiciones demasiado rígidas, lo que motivó una investigación sobre técnicas visuales y narrativas. Fue en este momento cuando consulté el libro *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers* de Marcos Mateu-Mestre, el cual resultó fundamental para repensar el planteamiento de los planos y aportar una mayor intención a la dirección de la mirada.



Figura 14. Storyboard Nota. Elaboración propia.

Este recurso me permitió comprender cómo el uso de la luz, la dirección del movimiento, la proporción entre figuras y fondo, y los contrastes tonales pueden guiar al espectador no solo hacia la acción principal, sino también hacia una lectura emocional de la escena.

Así, comencé a reinterpretar los primeros planos del storyboard, generando entre cuatro y cinco variantes para cada uno, explorando diferentes puntos de vista, proporciones y direcciones visuales. Este proceso me ayudó a evitar composiciones planas o simétricas que no reforzaban el contenido dramático de la escena.

Para aumentar el efecto dramático, decidí trabajar algunos de los cuadros clave en blanco y negro principalmente con valores más contrastados, permitiendo definir claramente zonas de luz y sombra.

Posteriormente, se añadieron unos grises como tonos medios para equilibrar la imagen sin perder los rasgos visuales. Esta metodología me permitió centrar el foco en el diseño de encuadres, silencios visuales y luces más allá de las acciones en sí.

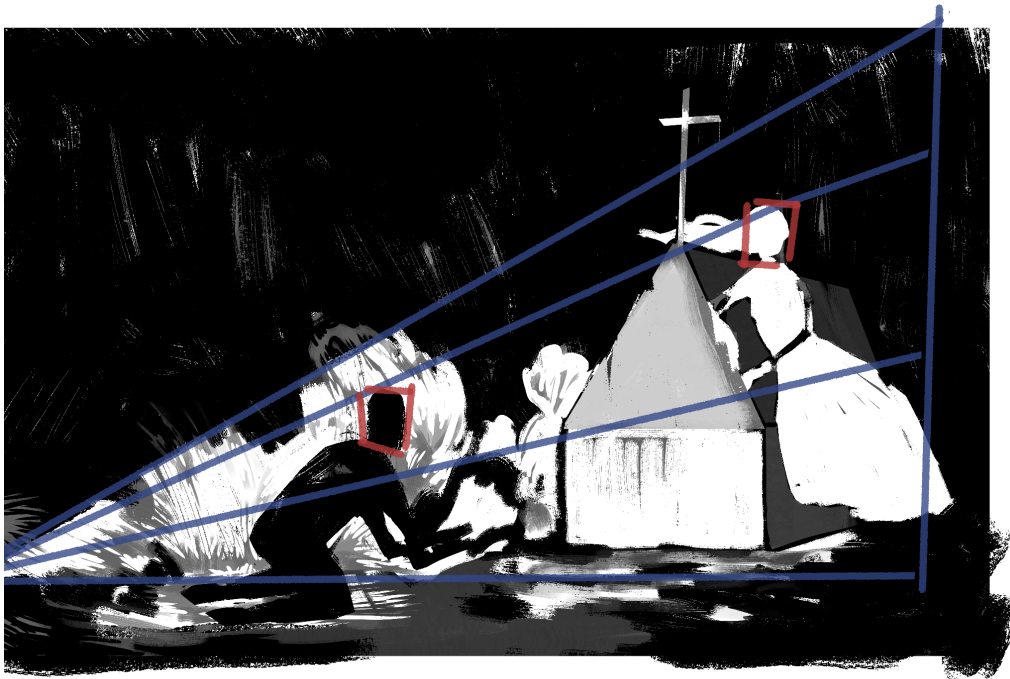


Figura 15. Estudios de composición **Nota.** Elaboración propia.

Además, este ejercicio sirvió como base para probar cómo se reflejarían en imagen las paletas cromáticas definidas previamente. Cada plano fue concebido no sólo como una ilustración aislada, sino como parte de una secuencia narrativa, donde el encuadre cambia al ritmo de las emociones que atraviesan los personajes. Giselle y Myrtha nunca comparten el mismo tipo de plano: Giselle es mostrada más frecuentemente desde ángulos bajos o con composiciones abiertas, mientras que Myrtha se impone desde alturas y encuadres cerrados, reforzando visualmente su poder.

Este trabajo de composición y ritmo visual se completó con anotaciones sobre movimiento, dirección de la acción y ritmo interno de cada plano. Aunque no se desarrolló una animación completa, el storyboard constituye una herramienta fundamental para visualizar cómo podría fluir la narrativa animada y cómo se podría reforzar la atmósfera dramática con pocos elementos.

8.7 Dificultades, aprendizajes y decisiones finales

A través de las distintas fases del proceso, surgieron múltiples desafíos que marcaron tanto el ritmo como las decisiones del proceso creativo.

Una de las principales dificultades fue equilibrar la fidelidad emocional al material original con la libertad necesaria para crear una versión propia. *Giselle* es una obra cargada de historia y tradición, y el adentrarse dentro de su imaginario implicaba un respeto profundo por su historia, pero también la valentía para proponer algo nuevo.

Otro de los retos principales fue la gestión del tiempo. Dado el carácter académico del proyecto y los plazos establecidos, muchas decisiones se tomaron bajo presión. Esto supuso adaptar el enfoque inicial, que contemplaba la producción de una breve animación, a un desarrollo más centrado en el *artbook* y la visualización de conceptos clave. A pesar de este ajuste, el proceso mantuvo una coherencia creativa sólida, gracias a una planificación flexible que priorizó la exploración visual y narrativa.

A lo largo de la etapa de diseño, también hubo momentos de bloqueo creativo, especialmente en la construcción del segundo acto. La presión de encontrar un lenguaje visual que no cayera en lo decorativo, sino que realmente hablara desde lo simbólico, llevó a una investigación más profunda sobre el uso del color, la composición espacial y la relación entre personajes y escenografía. Estas pausas resultaron esenciales para replantearse enfoques y encontrar soluciones mucho más ricas.

En el plano técnico, enfrentarse a herramientas poco dominadas, como ciertos programas o el diseño de perspectivas complejas, implicó una curva de aprendizaje constante. Cumplió una función, en este sentido, no solo como resultado sino también en mi formación como creadora visual.

Por último, una decisión clave fue asumir la imperfección del resultado final como parte del proceso. La obra no está cerrada ni pretende estarlo: el *artbook* es un punto de partida, una plataforma desde la cual seguir desarrollando una visión personal. Esta idea me permitió abordar el proyecto no como una pieza acabada, sino como una oportunidad de crecimiento, experimentación y consolidación de una voz propia.

9. CONCLUSIONES

A lo largo del desarrollo de este proyecto, se ha podido tomar conciencia del valor real de la preproducción dentro del proceso creativo. Si bien muchas veces se concibe como una etapa previa o auxiliar, se ha comprobado que es, en sí misma, una fase profundamente creativa, conceptual y exigente.

Requiere tiempo, pensamiento y una constante toma de decisiones justificadas. Cada color, cada forma, cada elección estilística debe responder a una intención narrativa o simbólica, y llegar a construir una propuesta visual coherente demanda múltiples pruebas, errores y redirecciones.

En este sentido, el haber trabajado con una propuesta ficticia para una futura animación de *Giselle* no fue solamente un ejercicio estético, sino también un pensamiento y desarrollo visual. Resultó complejo adaptar una obra como una historia ya existente, pues eso implicaba una investigación profunda tanto de su origen como de las múltiples reinterpretaciones que ha llegado a tener. Esto permitió comprender que adaptar no es simplemente traducir, sino que es necesario un diálogo crítico con lo que ya se ha dicho y plantear a partir de ahí una nueva mirada a través del lenguaje gráfico.

Durante el proceso también se descubrió un contraste fuerte entre la imaginación y la capacidad técnica. Las imágenes, escenas y atmósferas estaban claras en la mente, pero plasmarlas con fidelidad resultó una tarea completamente desafiante.

Hubiese sido deseable contar con una técnica mucho más pulida para poder asegurar una comunicación visual precisa de lo que se tenía en mente. Aun así, se comprendió que el concepto del desarrollo visual no se basa únicamente en una perfecta ejecución, sino también en la capacidad de generar una visión coherente, una dirección estética que inspire y sea capaz de orientar el posible desarrollo posterior.

Se reconocen también los límites de las habilidades propias, pero este proyecto representa un punto de partida valioso, no solo a nivel personal, sino también para quienes se enfrentan a la distancia entre la imaginación y lo que es posible materializar. Finalmente, este trabajo permitió no solo explorar un mundo visual posible, sino también reconocer con mayor claridad lo que implica verdaderamente el oficio del conceptismo y la riqueza que existe en la fase de la producción como espacio de creación.

10. GLOSARIO

El presente glosario recoge las definiciones técnicas de los pasos de ballet mencionados en este proyecto, basadas en el *Technical Manual and Dictionary of Classical Ballet* de Gail Grant (1967).

Arabesque: El cuerpo se mantiene erguido desde la cintura y está sostenido sobre una pierna recta, mientras que la otra pierna está extendida y en ángulo recto respecto a la pierna de apoyo. Los hombros se mantienen cuadrados respecto a la línea de dirección, con los brazos extendidos, palmas hacia abajo, de modo que las puntas extendidas de los dedos de la mano del brazo delantero (que es el del mismo lado que la pierna de apoyo) estén en línea con el centro del espacio entre los ojos, y el brazo trasero extendido ligeramente hacia abajo para que los brazos formen una línea recta. La mano delantera debe estar ligeramente girada hacia afuera.

Arabesques à la terre: Los brazos y el cuerpo están en arabesque, pero la pierna, que normalmente estaría levantada, está extendida en cuarta posición hacia atrás, con el pie en punta tendida.

Attitude: Una pose particular en la danza derivada por Carlo Blasis de la estatua de Mercurio de Giovanni da Bologna. Es una posición sobre una pierna, con la otra levantada hacia atrás, la rodilla doblada en un ángulo de 90 grados y bien rotada hacia afuera, de modo que la rodilla quede más alta que el pie. El pie de apoyo puede estar à terre (en el suelo), sur la pointe (en punta) o sur la demi-pointe (en media punta). El brazo del lado de la pierna levantada se sostiene sobre la cabeza en una posición curva, mientras que el otro brazo está extendido hacia un lado.

Balancé: Paso de balanceo. Este paso es muy similar a un pas de valse y consiste en alternar el equilibrio, desplazando el peso de un pie al otro. El balanceo puede realizarse cruzando el pie hacia adelante o hacia atrás.

Ballonné: Paso parecido a una pelota o con rebote. Es un paso en el que el bailarín se impulsa hacia el aire extendiendo una pierna hacia adelante, al costado o hacia atrás, y aterriza con la pierna extendida ya sea sur le cou-de-pied o retiré.

Ballotté: Este paso consiste en un coupé dessous y un coupé dessus realizados en serie con un movimiento de balanceo o vaivén. El paso puede ejecutarse con las rodillas rectas en un ángulo de 45 grados o con développés a 90 grados. La dirección del cuerpo es effacé, inclinándose hacia atrás o hacia adelante con cada cambio de peso.

Chassé: Un paso en el que un pie literalmente “persigue” al otro pie fuera de su posición; se realiza en una serie. En el método Cecchetti, un chassé es un deslizamiento hacia una posición abierta y se termina en demi-plié.

Coupé: Un pequeño paso intermedio que se realiza como preparación o impulso para otro paso. Recibe su nombre porque un pie corta al otro y ocupa su lugar.

Développé: Es un movimiento en el que la pierna que trabaja se lleva hasta la rodilla de la pierna de apoyo y se extiende lentamente a una posición abierta en el aire (en l'air), manteniéndose allí con perfecto control. Las caderas se mantienen niveladas y cuadradas respecto a la dirección hacia la que mira el bailarín.

Enchaînement: Enlace. Una combinación de dos o más pasos dispuestos para encajar en una frase musical.

Entrechat: Un paso de battement (batido) en el que el bailarín salta al aire y cruza rápidamente las piernas por delante y por detrás una de la otra. Los entrechats se cuentan desde dos hasta diez según el número de cruces requeridos, contabilizando cada cruce como dos movimientos, uno por cada pierna; es decir, en un entrechat quatre cada pierna realiza dos movimientos distintos.

Glissade: Un paso viajero ejecutado deslizando el pie que trabaja desde la quinta posición en la dirección requerida, mientras el otro pie se cierra a él. La glissade es un paso à terre (sobre el suelo) y se utiliza para enlazar otros pasos. Después de un demi-plié en quinta posición, el pie que trabaja se desliza por el suelo hasta un punto firme a unos pocos centímetros del suelo. El otro pie entonces se impulsa desde el suelo para que ambas rodillas queden estiradas y ambos pies apuntados con fuerza por un momento; luego el peso se transfiere al pie que trabaja con un fondu. El otro pie, que está apuntado a unos centímetros del suelo, se desliza hacia la quinta posición en demi-plié.

Grand jeté: Gran jeté. En este paso, las piernas se lanzan a 90 grados con un salto de altura correspondiente. Se realiza hacia adelante en actitud croisée o effacée, y en todos los arabescos. También se puede realizar hacia atrás con la pierna levantada, ya sea croisée o effacé devant.

Pas de basque: Un paso característico de las danzas nacionales de los vascos que ha sido adaptado para el uso en ballet. Existen dos tipos de pas de basque: el pas de basque glissé, que se realiza cerca del suelo, y el pas de basque sauté, que es saltado. El paso se ejecuta en avant (hacia adelante), en arrière (hacia atrás) y en tournant (girando).

Pas de bourrée: Se ejecuta apoyando directamente el pie de trabajo sobre la punta o mediapunta (demi-pointe) en cualquier dirección o posición deseada, con el otro pie levantado en el aire. Por ejemplo, en piqué en arabesque, piqué développé, etc.

Pirouette: Una vuelta completa del cuerpo sobre un pie, en punta o mediapunta (demi-pointe). Las pirouettes se realizan en dedans, girando hacia adentro en dirección a la pierna de apoyo, o en dehors, girando hacia afuera en dirección a la pierna levantada.

Soubresaut: Un término de las escuelas francesa y rusa. Es un salto de impulso desde ambos pies, usualmente realizado avanzando en dirección croisé o effacé, y aterrizando sobre ambos pies. Desde un demi-plié en quinta posición, se impulsa al aire con las piernas bien cruzadas, las rodillas extendidas y los pies apuntados. Se aterriza simultáneamente sobre ambos pies en demi-plié en quinta posición, manteniendo el mismo pie al frente con el que se inició el salto.

Tour en l'air: Este es esencialmente un paso para bailarines masculinos, aunque los coreógrafos contemporáneos usan este tour también para mujeres. Es un giro en el aire en el que el bailarín se eleva recto desde un demi-plié, realiza un giro completo y aterriza en la quinta posición con los pies invertidos. El giro puede ser simple, doble o triple según la habilidad del bailarín.

11. REFERENTES

Baiocchi, C. (2012). *El ballet romántico*. Danza Hoy Ediciones.

Beaumont, C. W. (1988). *The ballet called Giselle* (2nd ed., S. J. Cohen, Intro.). Princeton Book Company.

Cai, Z. (2024). *The emotional impact of animation on its audience*. Proceedings of the 3rd International Conference on Interdisciplinary Humanities and Communication Studies. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/52/2024.17873>

Choo, S. (2012). Ek's *Giselle* and the postmodern ballet body. *Dance Research Journal*, 44(1), 23–36. <https://doi.org/10.1017/S0149767712000022>

Dancyger, K., & Rush, J. (2009). *Ideas for the animated short: Finding and building stories* (2nd ed.). Focal Press.

Lee, C. (2016). The romantic ballet and the nineteenth-century poetic imagination. *Dance Chronicle*, 39(1), 32–55. <https://doi.org/10.1080/01472526.2016.1134980>

Mateu-Mestre, M. (2010). *Framed ink: Drawing and composition for visual storytellers*. Design Studio Press.

Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge.

12. BIBLIOGRAFÍA

Barbie in the Nutcracker (2001). Mainframe Entertainment; Mattel.

Barbie of Swan Lake (2003). Mainframe Entertainment; Mattel.

Book of Kells (s. IX). Trinity College Dublin.

Cartoon Saloon. (2020). *Wolfwalkers*. Apple Original Films; GKIDS.

Disney, W. (1940). *Fantasía*. Walt Disney Productions.

Disney, W. (1999). *Fantasía 2000*. Walt Disney Productions.

Ek, M. (Coreógrafo). (1982). *Giselle*. Ballet Cullberg.

Hugo, V. (1856). *Fantômes*. En *Les Contemplations*.

Gurney, J. (2010). *Color and light: A guide for the realist painter*. Andrews McMeel Publishing.

Khan, A. (Coreógrafo). (2016). *Giselle*. English National Ballet.

Knight, T. (2016). *Kubo and the Two Strings*. Laika.

Laguionie, J. (1937–1941). *The Tale of the Fox*. Les Films Paul Grimault.

Linke, C., & Yee, J. (2021). *Arcane*. Riot Games; Fortiche Production.

Mateu-Mestre, M. (2010). *Framed ink: Drawing and composition for visual storytellers*. Design Studio Press.

Moore, T., & Twomey, N. (2009). *The Secret of Kells*. Cartoon Saloon.

Persichetti, B., Ramsey, P., & Rothman, R. (2018). *Spider-Man: Un nuevo universo*. Sony Pictures Animation.

Rich, M. (1994). *The Swan Princess*. Nest Family Entertainment.

Spaulding, E. (2023). *Nimona*. Annapurna Animation.

Murphy, J. (2023). *Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Mayhem*. Paramount Pictures.

Tchaikovsky, P. I. (1895). *El lago de los cisnes*.

Yip, T. (2000). *Tigre y dragón*. Sony Pictures Classics.

13. ANEXO

Enlace al Artbook: <https://sites.google.com/view/tfg-artbook/inicio>

También se hará entrega de una copia impresa del artbook.

