



DOSSIER DE PRENSA

EXPOSICIÓN

WATCH ME MOVE

Un viaje por la animación

UN VIAJE POR LA ANIMACIÓN
watch
me
move

Presentación a medios de comunicación:

20/05/2015

Apertura al público: 21/05/2015 – 23/08/2015

ENTRADA LIBRE

Laborables y festivos: 11:00 - 20 h. /

Miércoles: hasta las 15 horas.

ATENCIÓN A MEDIOS DE COMUNICACIÓN

91545 15 27 / prensa@fundacioncanal.es



Comisarios: Greg Hilty, Director de Comisariados de Lisson Gallery, y Alona Pardo, comisaria asociada en Barbican Art Gallery.

Exposición organizada por Barbican International Enterprises.



barbican



FUNDACIÓN CANAL
Canal de Isabel II





DOSSIER DE PRENSA

I.	INTRODUCCIÓN Y PRESENTACIÓN DE LA EXPOSICIÓN.....	3
II.	CONTENIDO DE LA EXPOSICIÓN.....	4
III.	CATÁLOGO Y DISEÑO EXPOSITIVO.....	11
IV.	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.....	11
V.	COPYRIGHT Y CONDICIONES DE USO DE LAS IMÁGENES.....	12





I. INTRODUCCIÓN Y PRESENTACIÓN DE LA EXPOSICIÓN

El origen de la animación se puede fechar en el Periodo Paleolítico; los dibujos de las cavernas de este periodo de la prehistoria suponen la expresión más temprana de la animación, en la medida en que esas figuras primitivas adquirirían vida con el parpadeo de las antorchas durante las ceremonias.

En 1911 Winsor McCay, uno de los historietistas más importantes de la historia del cómic, presentó su cortometraje animado *Little Nemo Moving Comics* con reclamo que incluía las palabras "Watch Me Move" acompañadas de un desfile de personajes muy coloridos y pintorescos. Un siglo más tarde la animación se erige como una de las formas de arte visual más populares y perdurables cuyos potenciales creativo, narrativo y tecnológico ya habían alcanzado niveles inimaginables en las épocas de McCay. La animación resulta aún más atractiva si se logra asombrar e involucrar al espectador con el ingenio del narrador.

Watch Me Move, un viaje por la animación es un ambicioso proyecto materializado en la exposición más importante y completa sobre animación hasta la fecha que reúne una extensa selección de cortos producidos en los últimos 150 años.

Como el propio subtítulo indica se trata de un recorrido que refleja la evolución de este género y su creciente influencia en otros ámbitos como el cine y el arte contemporáneo, convirtiéndose en un fenómeno cultural y sobrepasando así su función inicial de mero entretenimiento.

A través de un interesante recorrido por diferentes generaciones y culturas, se exhiben un total de 80 obras, repartidas en 6 secciones temáticas. La exposición incluye desde cortometrajes icónicos hasta las más conocidas obras maestras del mundo de la animación, a través de los trabajos de pioneros como los hermanos Lumière, Étienne-Jules Marey o Georges Méliès, de las grandes producciones de estudios como Walt Disney o Pixar, de artistas contemporáneos como Kara Walker o Jiri Barta, o de mentes creativas Tim Burton, Peter Jackson o Matt Groening que permitirán al público dejarse llevar por la imaginación y la fantasía.

Watch Me Move se inauguró el 15 de junio de 2011 en la Barbican Art Gallery de Londres. Posteriormente inició su itinerancia en el Glenbow Museum de Calgary, Canadá, antes de emprender una gira de dos años por Asia. Ahora llega por primera vez a España, a la Fundación Canal de Madrid.





II. CONTENIDO DE LA EXPOSICIÓN

La exposición se divide en seis áreas temáticas interconectadas: *Apariciones*, *Personajes*, *Superhéroes*, *Fábulas y Fragmentos*, *Visiones* y *Estructuras*.

1. Apariciones

La primera sección, llamada “**Apariciones**”, incluye ejemplos de los orígenes de la imagen en movimiento; observaciones científicas que se centraban en el estudio del cuerpo humano y de los animales en acción.

Los Hermanos Lumière son protagonistas en este apartado con dos películas: ***La danza serpentina*** (1896), en la que utilizaron la luz y el color creando experiencias visuales al proyectar sobre el cuerpo en movimiento, y otra muy sencilla de tan solo cuarenta y un segundos: ***El esqueleto feliz*** (1897). Esta sección abarca desde los primeros experimentos científicos con fotografías hasta las imágenes generadas por ordenador. Contemplamos cómo Percy Smith, pionero de la técnica del *time-lapse* o fotografía en movimiento, captura con su cámara prodigios de la naturaleza hasta entonces inéditos, como las campanillas o rosas que vemos florecer en pocos segundos en ***Nacimiento de una flor*** (1921).

Los hermanos Quay combinan la acción en vivo con imágenes móviles manipuladas en su película ***In Absentia*** (2000), donde una habitación sencilla se convierte en espacio para la exploración psíquica y donde la luz natural pareciera tener una intención propia.

Un interesante contrapunto es la oscarizada ***Parque Jurásico*** (1993), también presente en esta exposición, dirigida por Steven Spielberg con la colaboración de un grupo de paleontología de diversos museos de Estados Unidos, India, Sudáfrica e Inglaterra.

Películas presentes en esta sección:

- *Body Motions* [Movimientos corporales], Étienne-Jules Marey – 1890
- *Pauvre Pierrot* [Pobre Pierrot], Emile Reynaud – 1892
- *Falling Cat* [Gato cayendo], Étienne-Jules Marey – 1894
- *The Serpentine Dance* [La danza serpentina], Hermanos Lumière – 1896
- *Le Squelette Joyeux* [El esqueleto feliz], Hermanos Lumière – 1897
- *Explosion of a Moto Car* [Explosión de un automóvil], Cecil M. Hepworth – 1900
- *Le Mélomane* (El melómano), George Méliès – 1903
- *El hotel eléctrico*, Segundo de Chomón – 1908
- *Fantasmagorie* [Fantasmagoría], Emile Cohl – 1908
- *The Birth of a Flower* [El nacimiento de una flor], Frank Percy Smith – 1910
- *Little Nemo in Slumberland* [El pequeño Nemo en el país de los sueños], Winsor McCay – 1911
- *Gertie the Dinosaur* [Gertie el dinosaurio], Winsor McCay – 1914
- *The Dinosaur and the Missing Link: A Prehistoric Tragedy* [El dinosaurio y el eslabón perdido: una tragedia prehistórica], Willis O'Brian – 1915



- *Out of the inkwell – modelling* [Fuera del tintero – dando forma], Max Fleisher – 1919
- *Silly Symphonies - Skeleton Dance* [Sinfonías animadas – La danza del esqueleto], Walt Disney - 1929
- *Jurassic Park* [Parque jurásico], Steven Spielberg – 1993
- *Shadow Procession* [procesión de sombras], William Kentridge - 1999
- *In Absentia*, Stephen y Timothy Quay – 2000
- *The Gooney Gentleman* [El caballero almibarado], Zhou Xiaohu – 2002

Este apartado merece una especial mención a Étienne-Jules Marey.

La animación surgió a finales del siglo XIX, a partir de los experimentos de este importantísimo filósofo francés y del fotógrafo inglés Eadweard Muybridge, quienes documentaron seres humanos y animales en movimiento.

Marey, presente en esta exposición, fue el primero en hacer una película con un gato como protagonista. Su intención era ver si los gatos realmente caen con las cuatro patas a la vez. La cámara crono-fotográfica de Marey data de 1882, fue precursora de las cámaras de cine y era capaz de tomar 12 fotogramas por segundo. Pero lo más interesante es que todos los fotogramas se registraban en una misma película, lo que le permitió el estudio de caballos, pájaros, perros, ovejas, burros, elefantes, peces, criaturas microscópicas, moluscos, insectos, reptiles... Algunos lo llamaron “el zoo animado de Marey”.

2. Personajes

La década de los treinta registró una clara evolución que, partiendo de aquella animación experimental de los primeros tiempos, desembocaría en una serie de largometrajes de dibujos animados ahora creados para el entretenimiento masivo. Posteriormente surgieron personalidades bien definidas con las cuales el público se identificaba. En esta sección es posible apreciar la amplitud y profundidad de los personajes que se han convertido en íconos de la animación.

Esta sección repasa algunas de las estrellas de la animación que más destacaron en las pantallas de cine y televisión; muchas nacieron hace mucho tiempo pero aún mantienen su popularidad a día de hoy; es el caso de **Mickey Mouse**, **Tom y Jerry**, **Betty Boop**, **Los Picapiedra**, **el Oso Yogui**, **los Simpson**, los protagonistas de la película de Nick Park **Creature Comforts** o el popular elenco de **Toy Story**. Dibujados a lápiz, recortados con tijeras, modelados en barro o creados con el clic de un ratón, esos personajes ilustran el poder de la animación para fabricar figuras fuertes, divertidas, emotivas y complejas.

De manera más provocativa **Tráfico lento** (1973), de Ralph Bakshi, propone una mirada picaresca y resuelta a la cultura urbana de la década de 1970, a través de las vidas de un grupo de personajes muy articulados y sumamente disfuncionales.

La sección incluye también héroes no tan populares pero que demuestran que la animación sirve también para abordar temas sociales y políticos. Un buen ejemplo lo ofrece la oscarizada película de Tim Webb **A de autismo**, de 1992, que aúna palabra, dibujo, música y animación a cargo de personas autistas.





Películas presentes en esta sección:

- *Felix the Cat: Feline Follies* [Félix el gato: locuras felinas], Pat Sullivan / Otto Messmer – 1919
- *Mickey Mouse: Steamboat Willie* [El vapor Willie], Ub Iwerks-1928
- *Betty Boop: Ha! Ha! Ha! (Betty Boop: ¡Ja! ¡Ja! ¡Ja!)*, Dave Fleischer – 1934
- *Mouse Trouble – Tom & Jerry (Ratón en apuros – Tom y Jerry)*, Joseph Barbera and William Hanna / MGM – 1944
- *Bugs Bunny: Sahara Hare* (Bugs Bunny: conejo del desierto), Chuck Jones / Warner Bros – 1954
- *The Flintstones. The Monster from the Tar Pits* (Los Picapiedra. Temporada 1, capítulo 6: El monstruo del pozo de alquitrán), Hanna-Barbera – 1960
- *Yogi Bear. Bears and Bees (El oso Yogi. Temporada 1, capítulo 7: Osos y abejas)*, Hanna – Barbera – 1961
- *The Jetsons. [Los Supersónicos. Temporada 1, capítulo 1: Robotina]*, Hanna-Barbera – 1962
- *Heavy Traffic* (Tráfico lento), Ralph Bakshi – 1973
- *Who Framed Roger Rabbit* (Quién engañó a Roger Rabbit), Richard Williams – 1988
- *Going Equipped* (Bien equipado), Nick Park / Aardman – 1989
- *A is for Autism* (A de autismo), Tim Webb – 1992
- *South Park: An Elephant Makes Love to a Pig* (South Park. Temporada 1, capítulo 5: Un elefante hace el amor a un cerdo), Parker and Stone – 1997
- *Futurama. A Big Piece of Garbage* (Futurama. Temporada 1, capítulo 8: Un gran montón de basura), Matt Groening – 1999
- *Snack & Drink* (Tentempié y refresco), Bob Sabiston – 2000
- *Creature Comforts: The Circus*, Nick Park / Aardman – 2003
- *The Simpsons. HOMER* (Los Simpson. Temporada 12, capítulo 9: HOMER), Jim Reardon / Ken Keeler – 2008
- *Toy Story 3*, John Lasseter / Pixar – 2010

3. Superhéroes

Los individuos dotados de poderes extraordinarios son habituales en la animación de posguerra. Los cómics de Marvel y DC fueron responsables de la primera hornada; mientras, en Japón, los sectores del manga y el anime iban creando su propio catálogo de superhéroes. Los superhéroes solían ser seres bastante corrientes pero que habían sido poseídos o estaban tocados por algo que excedía la normalidad. En la ambiciosa película **Hey Good Lookin** (*Hola guapo*, 1982), de Ralph Bakshi, las alucinaciones de Crazy, su protagonista, lo llevan a una tensión creciente durante una refriega a tiros por los tejados; por su parte, **Hulk** (La Masa) es un joven corriente cuyo cuerpo ha sido alterado químicamente, lo que provoca en él una profunda enajenación y una fuerza sobrehumana.

Otros platos fuertes de esta sección son **Astro Boy** (1963-66), que se desarrolla en 2030 en una ciudad futurista y en la que un niño robot dotado de superpoderes vive unas aventuras asombrosas. Creado en principio como personaje de manga en 1952 por el legendario Osamu Tezuka, consiguió atrapar la imaginación de una nación por aquel entonces falta de esperanzas y sueños.





La Princesa Mononoke (1997), de Hayao Miyazaki, muestra la amplitud de motivaciones viables en un superhéroe animado. Por matar un jabalí gigantesco, Ashitaka es poseído por un espíritu maléfico que le otorga una fuerza sobrehumana que lo destina a morir. San, la princesa Mononoke, es una chica de la especie humana que, adoptada por lobos, comparte muchas de sus características. Finalmente Lady Eboshi, soberana de Iron Town, posee una seguridad en sí misma y una voluntad tales, que está preparada para provocar la destrucción del mundo entero, incluida la de su propio pueblo.

También está presente en esta sección **Los Increíbles**, película ganadora de dos Premios Óscar y estrenada en Estados Unidos en 2004.

Películas presentes en esta sección:

- *Popeye: Blow Me Down* [Popeye: Derríbame de un golpe], Dave Fleischer – 1933
- *Astro Boy: Satellite R-45*. [Astro Boy: satélite R-45. Episodio 21], Osamu Tezuka – 1963
- *Hey Good Lookin'* [Hola, guapo], Ralph Bakshi -1982
- *Akira*, Katsuhiro Otomo - 1988
- *Princess Mononoke* [La princesa Mononoke], Hayao Miyazaki / Studio Ghibli - 1997
- *Urotsukidōji: Legend of the Overfiend* [Urotsukidōji: La leyenda del Señor del Mal], Hideki Takayama / Toshio Maeda - 1989
- *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, Kenji Kamiyama – 2002
- *The Hulk [La Masa]*, Ang Lee - 2003
- *The Lord of the Rings, Part 3: The Return of the King* [El señor de los anillos, tercera parte: El retorno del rey], Peter Jackson / Weta Digital - 2003
- *The Incredibles* [Los Increíbles], Brad Bird - 2004



4. Fábulas y fragmentos

El ser humano siempre ha sido dado a contar y recontar historias, reales o imaginarias, y con sus cualidades técnicas y artísticas, el género de la animación es, en cualquiera de sus formas, el medio ideal para representar los mitos, las fábulas, los cuentos de hadas y otras formas colectivas de narración.

En 1937 Walt Disney hizo historia con el estreno de **Blancanieves**, primer largometraje animado proyectado en espléndido Technicolor. Studio Ghibli (fundado en 1985 por Hayao Miyazaki e Isao Takahata) es célebre por unas imaginativas producciones que en ocasiones reelaboraban mitos y leyendas populares si bien en la mayor parte de los casos se centraban en la invención de material propio. También podemos contemplar **Nausicaä del Valle del Viento**, que cuenta la historia de una animosa guerrera ecológica que defiende una existencia sostenible mientras lucha contra miasmas tóxicas y mortíferas esporas y contra la invasión de la malvada Princesa Kushana.

Los **Fragmentos** nos permiten constatar las posibilidades de la animación para fabricar historias individuales. En esta sección se muestra **Vincent** (1982), de Tim Burton, una famosísima película de seis minutos creada con la técnica de *stop-motion*, que habla de un chico, Vincent Malloy, que anhela ser como el actor Vincent Price (narrador del filme) y está obsesionado con los cuentos de Edgar Allan Poe.

En este apartado podremos encontrar también, y de forma muy destacada, el importante corto experimental **Golem** (1996), del director checo de animación Jiří Barta. Este corto trata de la historia de un anciano que camina por la calle, mientras aparecen ante sus ojos algunos recuerdos. Se basa en la novela de Gustav Meyrink, de 1915, donde una especie de criatura, creada por el Rabino Loew, ronda las calles oscuras de Praga.

Películas presentes en esta sección:

- *Vincent*, Tim Burton – 1982
- *Pleasures of War* [Los placeres de la guerra], Ruth Lingford – 1998
- *Rabbit* [Conejo], Run Wrake – 2005
- *Tale of Tales* [El cuento de los cuentos], Yuri Norstein – 1998
- *Aesop's Fables: The Iron Man* [Fábulas de Esopo: El hombre de hierro], Paul Terry – 1930
- *Mura Matsuri* [Festival de la cosecha], Ofuji Noburu – 1930
- *Golem*, Jiří Barta – 1993
- *The Hand* [La mano], Jiří Trnka - 1965
- *The Story of Rapunzel* [La historia de Rapunzel], Ray Harryhausen – 1951
- *Dimensions of a Dialogue* [Dimensiones de un diálogo], Jan Svankmajer – 1983
- *The Rhinoceros and the Whale* [El rinoceronte y la ballena], Natalie Djurberg - 2008 – 2009
- *National Archives Microfilm Publication M999 Roll 34: Bureau of Refugees, Freedmen and Abandoned Lands: Lucy of Pulaski*. [Publicación de microfilm de los Archivos Nacionales. M999 Rollo 34. Departamento de Refugiados, Libertos y Tierras abandonadas: Lucy de Pulaski], Kara Walker - 2009



- *Nausicaä of the Valley of the Wind* [Nausiccä del Valle del Viento], Hayao Miyazaki – 1984
- *Pinocchio* [Pinocho], Walt Disney Studios – 1940
- *Snow White and the Seven Dwarfs* [Blancanieves y los siete enanitos], Walt Disney Studios – 1937

5. Visiones

Mientras que en *Apariciones* se muestra cómo las nuevas tecnologías de las imágenes en movimiento desencadenaron el nacimiento del sujeto animado, literalmente imposible de ver hasta entonces, la sección **Visiones** explora el modo en que la animación nos transporta a una esfera virtual totalmente nueva. Gracias al asombroso realismo de las tecnologías CGI (*Common Gateway Interface - Interfaz de entrada común-*) y a la capacidad de persuasión de las técnicas de los nuevos medios, el mundo virtual es hoy casi inseparable del nuestro, con lo real y lo imaginario en continua fricción. *Tron* (1982), una rompedora película de Disney, se inspiraba ya en las por entonces emergentes industrias del videojuego, que en 1971 habían desarrollado el primero de ellos comercialmente viable: *Computer Space*.

Tommy Chat me acaba de enviar un email (2006) se presenta como "un vídeo corto narrado que tiene lugar dentro y fuera de un email". La historia la protagonizan Pam, una bibliotecaria lesbiana con un bebé que llora en un cuarto de un hotel ultramoderno; Tammy y Beth, que viven en un apartamento repleto de instalaciones de arte, y Tommy, que se encuentra en una casa del lago, aislado en el bosque. Pam, Tommy y Tammy son interpretados por Ryan Trecartin, quien, con su característico maquillaje, avanza y retrocede, representando papeles masculinos y femeninos.

Materia en movimiento (2008) presenta una serie de viñetas destinadas, en un principio, a ser un tipo de documental basado en fotografías de la ciudad italiana de Milán, que se transforma a medida que los edificios y caminos se van desintegrando y rehaciendo como si sus estructuras moleculares estuvieran reconfigurándose.

Vivir en Ciudad Yuan (2009) es el mundo online de *Second Life*, concebido por el artista nacido en Pekín Cao Fei (conocido también como China Tracy) como un lugar en el que los usuarios —que en la actualidad llegan a los 20 millones— pudieran crear una realidad paralela en la que vivir sus sueños.

Películas presentes en esta sección:

- *Tron*, Steven Lisberger / Disney Studio - 1982
- *Tommy Chat Just E-mailed Me* [Tommy Chat me acaba de enviar un email], Ryan Trecartin - 2006
- *Matter in Motion* [Materia en movimiento], Semiconductor - 2008
- *Live in RMB City* [*Vivir en Ciudad Yuan*], Cao Fei - 2009





6. Estructuras

Este apartado se muestra con un vistoso montaje en el depósito elevado, en el jardín de la Fundación Canal.

Desde los primeros tiempos del cine, los artistas han experimentado con sus propiedades más básicas —forma, sonido, movimiento y duración—, a menudo por el puro placer de comprobar los resultados. Esta sección incluye un fragmento de la película **Tango** (1980), de Zbigniew Rybczyński, un collage en el que espacio y tiempo se traslapan y en donde vemos a unos individuos entrar uno tras otro en una claustrofóbica estancia, que acaba llenándose de una multitud cuyos miembros aparentan ignorarse entre sí.

La extraordinaria película **Vecinos** (1952), de Norman McLaren, recurre también al *stop-motion* pero esta vez con personajes y elementos de utilería reales, tejiendo un vertiginoso tapiz visual en el que dos hombres viven pacíficamente en dos casas de cartón vecinas. De pronto, una pequeña flor crece entre sus casas y los dos personajes se enfrentarán a muerte por su propiedad.

Caja de colores (1935) es un derroche de luz y movimiento en el que Len Lye pintó unos motivos geométricos directamente sobre celuloide con una banda sonora a base de música cubana. Transmitiendo las enormes posibilidades de la imagen en movimiento, Lye adaptó más tarde el filme para la GPO Film Unit para publicitar el sistema de correos.

Películas presentes en esta sección:

- *Symphonie Diagonale* [Sinfonía diagonal], Viking Eggeling - 1924
- *Ballet Mécanique* [Ballet mecánico], Fernand Léger – 1924
- *A Colour Box* [Caja de colores], Len Lye -1935
- *Early Abstractions, 1–5, 7 & 10* [Abstracciones tempranas, 1-5, 7 y 10], Harry Smith - 1941 – 1957
- *Radio Dynamics*, Oskar Fischinger – 1942
- *Oko I Ucho* [El ojo y el oído], Franciszka & Stefan Themerson - 1944 – 1945
- *Neighbours* [Vecinos], Norman McLaren - 1952
- *Duck Amuck* [*Pato aturdido*], Chuck Jones – 1953
- *Train Landscape* [Paisaje desde el tren], Jules Engels - 1974
- *Tango*, Zbigniew Rybczyński – 1980
- *Démolition d'un Mur* [Demolición de un muro], Hermanos Lumière - 1896
- *Alone. Life Wastes Andy Hardy* [Solo. La vida acaba con Andy Hardy], Martin Arnold – 1998



III. CATÁLOGO Y DISEÑO EXPOSITIVO

La exposición se acompaña de un catálogo en inglés, estructurado también temáticamente, que explora la historia de la animación, sus personajes, fábulas, relatos, etc. El libro incluye ensayos de expertos de animación, como Suzanne Bucha, Paul Wells o Greg Hilty, comisario de esta exposición, así como biografías de los principales directores y estudios. Este catálogo es una guía indispensable para cualquier amante de la animación.

El espectacular diseño expositivo, llevado a cabo por Vélera Diseño, da sentido al recorrido generando entornos y atmósferas muy diferenciados en cada uno de los seis apartados de la exposición. Desde el barroquismo en los albores de la animación, hasta el diseño industrial del depósito elevado de Plaza de Castilla para las aportaciones de los artistas contemporáneos, pasando por el minimalismo de los superhéroes y los personajes, se brinda al visitante la oportunidad de adentrarse en distintos espacios y de contemplar las animaciones de diferentes maneras.

IV. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS- Visitas-Taller para familias

Esta exposición se complementa con unas interesantes visitas-taller para familias, cuyo objetivo es acercar la animación a los niños, de forma entretenida y divulgativa, y permitirles descubrir la asombrosa evolución de este género artístico.

Tras una breve visita a la exposición, los participantes pondrán en práctica lo aprendido en un divertidísimo taller y comenzarán su particular "viaje por la animación" a través de la técnica del *Stop-Motion*. Crearán su propia historieta animada fotograma a fotograma con la ayuda de cámaras y dispositivos móviles*. Se convertirán en verdaderos creadores de animación y ¡podrán llevarse sus obras a casa!

Para niños de 7 a 12 años acompañados de algún adulto.
2 horas de duración.
Sábados a las 17:00 y domingos a las 11:30
Precio: 5 euros por asistente
Información y reservas 91 323 28 72 (De 9:00 a 16:30)

**Los participantes podrán traer, si lo desean, su propia tableta o dispositivo móvil*





V. COPYRIGHT Y CONDICIONES DE USO DE LAS IMÁGENES DEL DVD DE PRENSA

Fotografías de obra

Copyright y líneas de crédito:

- Dave Fleischer, Betty Boop: Ha!, Ha!, Ha!, 1934 © BFI National Archive.
- Kara Walker, National Archives Microfilm Publication M999 Roll 34: Bureau of Refugees, Freedmen and Abandoned Lands: Lucy of Pulaski, 2009 © Kara Walker, Courtesy of the artist and Sikkema Jenkins & Co.
- Percy Smith, The Birth of a Flower, 1910 © BFI National Archive
- Winsor McCay, Gertie the Dinosaur, 1914 / Courtesy Ray Pointer, Inkwell Images, Inc.
- Steven Spielberg, Jurassic Park, 1993 / Courtesy of Universal City Studios LLC.
- Winsor McCay, Little Nemo, 1911 / Courtesy Ray Pointer, Inkwell Images, Inc.
- Zhou Xiaohu, The Goody Gentleman, 2002 / Courtesy of Long March Space
- Julian Opie, Jen Walking, 2008 © Julian Opie, Courtesy Lisson Gallery
- Zbigniew Rybczyński, Tango, 1980 / FilMOTEKA Narodowa (Polish National Film Archive).
- Jiří Barta, Golem, 1993 © Jiří Barta.
- Ang Lee, Hulk, 2003 / Courtesy of Universal City Studios LLC.
- Semiconductor, Matter in Motion, 2008 / Courtesy Semiconductor.
- Georges Méliès, Le Mélomane, 1903 / BFI National Archive.
- Jan Svankmajer, Dimensions of a Dialogue, 1983 / Athanor Ltd.
- Fernand Leger, Ballet Mechanique, 1924 / BFI National Archive.
- Cao Fei, Live in RMB City, 2009 / Courtesy of Cao Fei and Vitamin Creative Space.

Condiciones de uso de las imágenes de obra: Estas imágenes sólo podrán ser utilizadas en relación con la exposición "Watch Me Move. Un viaje por la animación", que tendrá lugar en la Fundación Canal entre el 20 de mayo hasta el 23 de agosto de 2015. Las imágenes no se pueden recortar, ni alterar, ni sangrar fuera de la página, ni incluir texto sobre las mismas. Toda la información de la imagen (nombre del artista, título de la obra de arte, la fecha y la línea de crédito) debe aparecer, tal como se indica, debajo de cada imagen cada vez que se reproduzca.

Fotografías de sala

Copyright: © Fundación Canal

Condiciones de uso de las imágenes de sala: El uso de estas imágenes está sujeto a la legislación vigente. Su utilización está permitida a periodistas y profesionales de la comunicación, en el contexto informativo de las actividades que representan. Las acciones, productos y utilidades derivadas de su utilización no podrán, en consecuencia, generar ningún tipo de lucro ni uso comercial. La utilización de estas imágenes supone la aceptación de estas condiciones, reservándose la Fundación Canal, en el caso de un uso indebido de las mismas, el derecho a adoptar las medidas legales pertinentes.

Contacto de prensa:

prensa@fundacioncanal.es

91 54515 03/ 27

[@FundacionCanal](https://www.instagram.com/FundacionCanal) [facebook.com/FundacionCanalMadrid](https://www.facebook.com/FundacionCanalMadrid)

[#WhatchMeMove](https://www.tumblr.com/WhatchMeMove)

