
ENTREVISTA A JOSÉ LUIS FARIAS, DIRECTOR DE 3D WIRE - ANIMACIÓN, VIDEOJUEGOS Y NEW MEDIA

Samuel Viñolo Locubiche

U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (Madrid)

José Luis Farias Gómez (Madrid, 1979) se ha convertido en poco tiempo en una figura esencial para entender la evolución de la industria de la animación española en la última década, gracias a la enorme relevancia internacional de eventos como Mercado 3D Wire, Bridging the Gap, o más recientemente los Premios Iberoamericanos Quirino. Es asesor y colabora con diversas entidades y festivales internacionales como CARTOON, Annecy, Pixelatl, Festival de Animación de Medellín, ANIMATION! Ventana Sur, o la Universidad de Athens. A su vez, mantiene su faceta como productor a través de Paramotion Films, productora audiovisual creada en 2002 junto a Alfonso Fulgencio y dedicada a la producción de animación, la postproducción digital y la formación audiovisual. Esta entrevista, realizada por Samuel Viñolo para *Con A de animación*, se contestó desde Buenos Aires, donde José Luis Farias se encontraba asistiendo a la edición 2018 de ANIMATION! Ventana Sur.

José Luis Farias Gómez (Madrid, 1979) has become in a short time an essential figure to understand the evolution of the Spanish animation industry in the last decade, thanks to the enormous international importance of events such as Mercado 3D Wire, Bridging the Gap, or most recently the Quirino Ibero-American Awards. He is an advisor and collaborator with various entities and international festivals such as CARTOON, Annecy, Pixelatl, Medellín Animation Festival, ANIMATION! Ventana Sur, or the University of Athens. At the same time, he keeps his role as a producer at Paramotion Films, an audiovisual company founded in 2002 alongside Alfonso Fulgencio and consecrated to animation production, digital postproduction and audiovisual training. This interview, conducted by Samuel Viñolo for *Con A de animación*, was held in Buenos Aires, where José Luis Farias is attending the 2018 edition of ANIMATION! Ventana Sur.

Palabras clave: José Luis Farias, 3D Wire, stop-motion, Premios Quirino, Paramotion.

DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11333>



José Luis Farias,
fotografiado por Ramón de la Rocha.

Tu primera vocación audiovisual fue con el cortometraje de animación *Mandos*, que realizas de manera casi autodidacta en 2002 junto a Alfonso Fulgencio. ¿Hasta qué punto ese cortometraje es el inicio de todo lo que vino después?

Prácticamente todo. Comenzamos de forma muy humilde, porque no teníamos nada ni hubo inversión inicial. En el cortometraje me encargué de la construcción de personajes y dirección de arte y sirvió para familiarizarnos con la animación, en concreto con el stop-motion. Gracias a los premios que consiguió en distintos festivales pudimos montar la productora y se compraron los primeros equipamientos. Por otro lado, el paso por festivales nos permitió conocer el sector, y ver lo que nos gustaba, y lo que no, de los eventos de animación.

El nombre de vuestra productora, Paramotion, es un claro ejemplo de vuestro amor hacia el stop-motion. ¿Qué cosas puede aportar todavía el stop-motion a los animadores de hoy en día?

El stop-motion es una gran herramienta que trabaja con el mismo lenguaje y materiales que la animación 3D. Yo siempre comento que la animación está en la cabeza. Lo que a veces pasa con el 3D es que nos aleja de la esencia de esta a través de mundos digitales y coarta un poco la creatividad. Muchas veces los animadores 3D se acaban centrando más en la tecnología y en los programas, así que el stop-motion está bien para refrescar conocimientos, porque si entiendes esta técnica, entonces sabes cómo lograr mejores resultados en 3D. En stop-motion, eres solo tú, el muñeco y la cámara. El contacto es más físico, personal incluso, y resulta importante la estética y la cercanía. Además, el stop-motion sigue teniendo una magia que es complicada de replicar en 3D. Para mí, la imperfección es la

base del realismo porque ayuda a que te creas lo que estás viendo.

En 2003 montásteis el festival Contraplano en Segovia, centrado en el cortometraje y abierto a todo tipo de géneros y técnicas. ¿Qué ha cambiado en el mundo del cortometraje desde entonces hasta ahora?

Creo que lo principal ha sido la profesionalización del cortometraje de animación en España. Cuando comenzamos, no había cortos que destacasen por su habilidad técnica o su acabado final, era todo muy amateur. Con el tiempo, la calidad media de los cortos en España ha subido mucho, y gracias a eso cada vez se mueven más internacionalmente. Entre los puntos débiles, considero que sigue habiendo una falta de apoyo institucional y resulta injusto que las ayudas compitan al mismo nivel que las de ficción. También creo que existe cierta tendencia a potenciar el virtuosismo técnico en detrimento de las historias.

Esa experiencia os sirvió para crear, también en Segovia, el Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media 3D Wire, del cual se cumplieron en 2018 las diez ediciones. ¿Cuáles han sido los logros de 3D Wire de los que te sientes más orgulloso?

El principal logro ha sido generar un punto de encuentro para el sector y la industria de la animación en España, como plataforma para dar visibilidad a los trabajos de nuevos talentos y que tanto ellos como productores y profesionales más experimentados se pongan en contacto y encuentren también su espacio. Por otro lado, fuimos pioneros en poner en contacto las nuevas tecnologías y los videojuegos con la animación, algo que al principio se veía como raro, pero que con el tiempo se ha consolidado también en otros eventos.



Un animado grupo de profesionales asistiendo al 3D Wire.



Foto de los ganadores de 3D Wire 2018.



Equipo de producción del cortometraje *Soy una tumba*, ganador del premio de proyectos patrocinado por Movistar + en 2016, y del Mejor Corto Nacional en 2018.

¿Y los logros de la animación española en estos años?

También una mayor profesionalización, aunque todavía quede mucho camino por recorrer. Pero cada vez hay estructuras industriales más sólidas, lo que para mí es lo más complicado y el mayor logro. A diferencia de antes, cuando las productoras aparecían de forma aislada y sin continuidad, ahora cada vez más estudios consiguen sacar varios proyectos y mantenerse en el tiempo. Otro cambio importante es la asociación de la animación con contenidos exclusivamente infantiles. Este año hemos tenido la suerte de que se estrenara *Another Day of Life* (Raúl de la Fuente, Damián Nenow, 2018) que, aparte de dirigirse a un público adulto, ha sido un gran revulsivo de cruce de temáticas y géneros.

En 2018 lanzásteis los Premios Iberoamericanos Quirino en Tenerife, un ambicioso evento que reunió en su primera edición a más de 300 profesionales y empresas de

animación de 20 países diferentes, así como a académicos y educadores en un congreso paralelo. ¿De dónde surge esta idea de un evento de la animación panamericana?

Por la necesidad de crear un punto de encuentro y reconocimiento de los profesionales iberoamericanos. Al encontrarnos en eventos de otros países, muchas veces nos dábamos cuenta de no teníamos otra forma de conocernos. Los Quirino buscan generar la identidad de común de la animación iberoamericana, que a pesar de sus diferencias, tiene dos idiomas y una cultura en común. También buscar crear las bases de un mercado muy importante, que todavía no existe y que tenemos que crear juntos. Es necesario que esos contenidos que se generen tengan nuestra propia identidad y no vengan empaquetados por la identidad cultural del resto de Europa o Estados Unidos. También sirve para reconocer y difundir el talento interno. Resulta sorprendente toda la riqueza en la producción actual de animación iberoamericana, por lo que los Quirino llegan en el momento perfecto.



Charlas y conferencias en 3D Wire 2018.

¿Cuáles son a tu parecer los principales retos que afronta la industria latinoamericana en los próximos años?

En Ventana Sur justamente hemos organizado una mesa redonda sobre este tema. La principal conclusión ha sido que nos faltan más casos de éxito, como los de *Puerto Papel* (Zumbastico Studios, 2015-) o el Oscar® de *Historia de un oso* (Gabriel Osorio Vargas, 2014), que sirvan como palanca frente a las administraciones públicas de cada país como forma de concienciar de la capacidad de la animación para generar mucho empleo y riqueza. Hay grandes cosas por venir, grandes películas de países como Ecuador o Perú, que hasta ahora apenas tenían presencia en el sector. Es imprescindible por tanto la coproducción entre los países iberoamericanos, porque es la única forma de generar sinergias y plantear estrategias a largo plazo. Para ello hay que identificar primero a todos los agentes, no solo a las productoras, sino también las ayudas, las televisiones, etc., por lo que nos hemos embarcado en el am-

bicioso proyecto de crear el *Libro Blanco de la Animación Iberoamericana* que publicaremos próximamente.

Enlazando con los temas de la publicación este año, ¿cómo ves el panorama del videojuego y el anime creado en España y América Latina?

La situación del videojuego es bastante distinta en España y América Latina. En España el videojuego es una industria en desarrollo, a la que le faltan grandes éxitos, pero que está bastante bien estructurada, y que cuenta con buenas conexiones internacionales y productos muy buenos. En cambio, en América Latina es una industria más incipiente, pero se están dando los primeros pasos en el buen camino. Para ello es muy importante que se asuma la rica identidad cultural iberoamericana, con sus historias y estéticas, para distinguirla de otras industrias. Resulta curioso comprobar cómo muchas producciones de videojuegos anglosajonas recurren a las culturas indígenas latinoamericanas como

Ceremonia de entrega de los Premios Quirino 2018.



inspiración de sus videojuegos. En cuanto al anime, resulta llamativa la influencia que tiene sobre todo en la animación de Latinoamérica. En países como Colombia, Argentina o Brasil se están creando animes muy interesantes, filtrados por el poso cultural de los países donde se realizan, algo que ya ocurre por ejemplo con el anime francés.

¿Qué deseos profesionales te gustaría ver cumplidos en los próximos años?

A nivel profesional me gustaría que los Quirino crecieran más y se convirtieran en un punto de referencia internacional que ayude a que nazcan proyectos a través de esta plataforma. Y con 3D Wire, ahora nos toca dar un siguiente paso y evolucionar, ya que cada vez es menos evento y cada vez más una plataforma. Y por lo demás, ¡que todo el mundo se ponga a hacer muñequitos de plastilina, que es por lo que empecé en el mundo de la animación!

© Del texto: Samuel Viñolo Locuviche.

© De las imágenes: José Luis Farias, Paramotion.



Biografía

Samuel Viñolo Locubiche (Almería, 1978) es doctor en Comunicación Audiovisual con una tesis sobre el modelo de producción industrial de la animación 3D estadounidense. Es coordinador académico del grado de animación en U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (Madrid, España), coautor del libro *100 años de animación española* (2016) y redactor especializado en animación española y latinoamericana de la publicación digital *Cartoon Brew*.

E-mail

samuel.vinolo@u-tad.com