

---

---

# EL PASILLO. EMPRENDIMIENTO ANIMADO DESDE LA UNIVERSIDAD

Marta Gil Soriano y Julia Cruz Barceló

PTERODACTIVE

---

---

Dentro de los espacios de emprendimiento de la Facultad de Bellas Artes de Valencia se ha creado un pequeño ecosistema de animación conocido como *El Pasillo*, cuya filosofía de trabajo se basa en sinergias para poder realizar proyectos. Un punto clave de esta filosofía es la asesoría interna que se presta en todas aquellas ramas de conocimiento que se posee, tanto a miembros de este grupo como a aquellos estudiantes que quieren iniciar su propuesta. Para dar a conocer los espacios se promueven propuestas internas de alguno de los equipos, con el apoyo de la facultad. Muestras más recientes de ello son las relacionadas con el último festival Prime the Animation! 5 donde los proyectos de los despachos participaron en la zona de “stands” de la Sala Azul, así como en la realización de la exposición *FrameUp. Cine breve de animación* en Las Naves, con la colaboración de la Facultad, el Máster de Animación UPV y el Ayuntamiento de Valencia.

Within the entrepreneurship spaces of the Fine Arts School, known as *The Corridor*, it has been created a small animation ecosystem, which work philosophy is based on synergies to carry out projects. A key point of this philosophy is the internal advice that is provided in all branches of animation knowledge, as well as members outside this group. To make these spaces better known, they are promoted internal proposals with the support of the school. The most recent examples of this are related to the last Prime the Animation! 5 festival, with the participation of projects at the Blue Room stands area, as well as the *Frame-Up. Short animated Films* exhibit in Las Naves, with the support of the School, the UPV Master Animation Degree and the Valencia City Council.



Fig. 1. Participantes y organizadores de la exposición *Frame Up* en Las Naves, Valencia.

Desde Somnis Animación en el año 2000, empresa de animación que sigue en funcionamiento en la actualidad, pasando por los veteranos Silly Walks Studio, la Facultad de Bellas Artes se ha caracterizado por su faceta emprendedora en la rama de animación. Actualmente más de la mitad de los espacios destinados para este fin los ocupan proyectos de esta disciplina.

Desde el año 2016, cuando se llenaron por completo los espacios, no se ha visto más que un clima de compañerismo, tanto en el día a día de la convivencia, como en festivales y mercados, momento en el que se ha aprovechado para dar a conocer el “coworking” y la manera de ver la animación que se tiene desde el Levante.

Las “start up” amparadas actualmente por Emprendimiento en Bellas Artes destacan en el panorama autonómico y nacional. Cuentan con proyectos comerciales realizados para la próxima televisión valenciana (*À Punt*), dos cortometrajes preseleccionados para los premios Goya 2018, servicios a productoras valencianas, cortometrajes con subvenciones nacionales y autonómicas, una web-serie premiada, etc. Todo ello desde *El Pasillo* de la facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València, fomentando las competencias transversales de la universidad y el autoempleo a través de pequeñas producciones de las que se hablará en páginas siguientes.



Fig. 2. Interior de la exposición *Frame Up. Cine breve de animación*, Las Naves.

## 01

### El Emprendimiento desde la Universitat Politècnica de València

*Innovación, creatividad y emprendimiento* junto a *trabajo en equipo y liderazgo* son dos competencias transversales que requieren, tanto el pensar de otro modo para aportar distintas perspectivas (creatividad), como el comprometer determinados recursos por iniciativa propia, con el fin de explorar una oportunidad, asumiendo el riesgo que esto comporta (emprendimiento).

Para desarrollar esta cultura emprendedora dentro de la universidad y dar apoyo a la creación de empresas se fundó en 1992 el Instituto Ideas. Es el órgano encargado de facilitar servicios de asesoramiento, formación, relaciones con agentes y acceso a las instalaciones de STARTUPV, ecosistema de la UPV que engloba un conjunto de espacios de trabajo ubicados

en la Universidad, orientados a alumnos y titulados UPV con una iniciativa emprendedora.

El Instituto Ideas se coordina con los vicedecanatos de emprendimiento de las distintas facultades para ofrecer una gestión de espacios y asesoramiento personalizada a cada proyecto. Estas instituciones realizan labores de difusión a través de eventos y jornadas —como Day [Emprende], Premios Ideas, Challenge Ideas, etc.—, asesoramiento en la creación y desarrollo de empresas —(desde el “lean canvas” inicial hasta el plan de empresa—, formación a emprendedores y empresarios así como la gestión de espacios de “coworking”. Los límites de este asesoramiento están sujetos siempre a dos factores: los conocimientos específicos del mentor, y no hacer competencia desleal a las asesorías.



Fig. 3. Alumnos y productores asistentes al encuentro *AnimaEmprende*, 2017.

Por otro lado las “start up” aportan valores al ecosistema universitario, como la profesionalización, difusión, prestigio y empleo.

Para poner en marcha una idea de empresa con el apoyo de estos organismos se puede solicitar una primera visita al Instituto Ideas a través de su web. Allí se te asigna un asesor para orientar en los inicios del proyecto y las primeras fases de creación. Se analiza la idea de negocio y, tras la realización de un plan de empresa inicial, se puede solicitar el ingreso en el ecosistema STARTUPV mediante las jornadas Day [Zero].

Como parte del ecosistema es posible acceder a dos tipos de espacios-emprende dentro de la universidad. Al inicio de un proyecto, en la fase de creación, se suele entrar a un espacio dentro

de una facultad. Cada escuela habilita distintos lugares, como aulas para “coworking”, clases o despachos. Si el proyecto ya está en fase de desarrollo entra en otro espacio más grande, donde se sitúa la mayor parte del ecosistema: allí se trabaja junto al resto de empresas de STARTUPV, nutriéndose de su experiencia y apoyo, al mismo tiempo que se dispone de un espacio mayor que en las facultades.

Durante los últimos años, la encargada de promover, coordinar y realizar este trabajo en la facultad de Bellas Artes de Valencia ha sido Eva Marín, con quien se ha vivido un auge importante del emprendimiento en la Facultad durante los cursos 2016-2017 y 2017-2018, viendo cómo se presentaban multitud de proyectos, llegando a ocupar todos los espacios disponibles.



Fig. 4. El equipo de PTERODACTIVE.

## 02

### Un vivero de proyectos e iniciativas

Los proyectos que han entrado a formar parte del ecosistema de emprendimiento y animación de la facultad, han tenido una participación activa y han realizado actividades para dar a conocer los espacios y transmitir los conocimientos que poseen. Un ejemplo de ello fue la charla de AnimaEmprende que se realizó en marzo de 2017 y en la que los proyectos del pasillo de emprendimiento se sentaron a hablar con los asistentes, entre los que destacaban estudiantes y profesionales del sector, en una mesa redonda sobre animación. Se debatieron temas como la financiación a través de “crowdfunding” y subvenciones, las “start up”, los proyectos transmedia o la realización de proyectos propios. La intención era acercar la experiencia en el sector que poseen los miembros del “co-working” a los estudiantes y futuras generaciones de profesionales, desde una visión más cercana para que se pudiera preguntar y aprender de las experiencias vividas. Para la realización de este tipo de propuestas que vin-

culan a todos los integrantes del ecosistema, el equipo promotor de la actividad organizó una reunión interna en la que se explicó la actividad y se pidió la participación de los miembros. En esta mesa redonda se contó con el apoyo de la facultad, el Master de Animación y el Ayuntamiento de Valencia, y fue coordinado por el equipo de PTERODACTIVE.

Otra actividad pública relacionada con los miembros del pasillo de emprendimiento fue la exposición *FrameUp. Cine breve de animación*, una muestra realizada en Las Naves, que reunió también proyectos de animación del Grado de Bellas Artes, del Master de Producción Artística, del Máster de Animación y de profesores de la facultad. Allí se pudo ver una selección de trabajos realizados por artistas en la ciudad valenciana con motivo del festival Prime the Animation! 5 (2017) como *Impromptu*, de María Lorenzo (directora nominada al Goya al Mejor Corto de Animación 2016 por *La noche del océano*); *The Neverending Wall*, de Silvia Carpizo

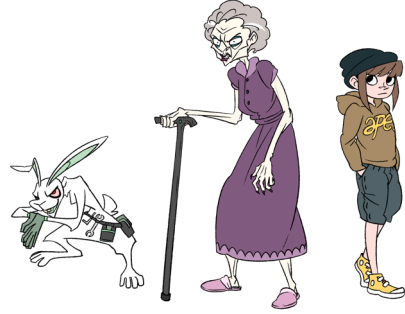


Fig. 5 y 6. Imágenes promocionales de los estudios La Madriguera y Dumb Frame.

(proyecto apoyado por Movistar +); *Patchwork*, de María Manero; *Invisible*, de Paola Tejera; *Clito*, del Estudio PTERODACTIVE; *Lights Out*, de Duna Tárrega; *Daphne y Apolo*, de Patricia Lara; *A Table Game*, de Nicolás Petelski; y *Jana*, de Lucía Sancho.

Una reciente propuesta surgida del marco de los espacios y que pronto se pondrá en marcha es la realización de una red interna de profesionales de los diferentes sectores de la animación. La idea es poder utilizarla en momentos de necesidad de personal durante la realización de proyectos para fomentar el autoempleo y la duración del ecosistema de la facultad a largo plazo, contando con profesionales de confianza recomendados por los emprendedores del pasillo.

## 03

### Adentrándonos en *El pasillo*

El primer proyecto que entró en 2015 a formar parte de los espacios de emprendimiento fue PTERODACTIVE. De esta “start up” de servicios de animación destacamos, aparte de

los proyectos que realizan, su faceta para crear ecosistema de animación, siendo los impulsores del evento *AnimaEmprende* y la exposición *FrameUp. Cine breve de animación*. Estas actividades las realizan con la finalidad de crear una red de trabajo e impulsar el emprendimiento y la animación dentro de la ciudad, además de que han asesorado a alumnos de la facultad para realizar sus propios proyectos.

Otro de los espacios ha sido ocupado por Silvia Carpizo para la realización de su cortometraje *The Neverending Wall* (2017), preseleccionado a los Goya 2018, nominado a los Premios Quirino 2018 de la Animación Latinoamericana, y ganador de multitud de premios por todo el mundo. Este proyecto ha contado con un convenio entre la Universidad y Abano Producciones, lo que ha desembocado en la contratación por parte de la directora de alumnos y ex-alumnos de la facultad.

A su vez, *Patchwork* (2018) es un cortometraje dirigido por María Manero que consiguió el interés de la mencionada productora Abano Producciones, gracias a la exposición que se organiza anualmente en Espai en Vitrina dentro del festival *Prime the Animation!*. Este proyecto

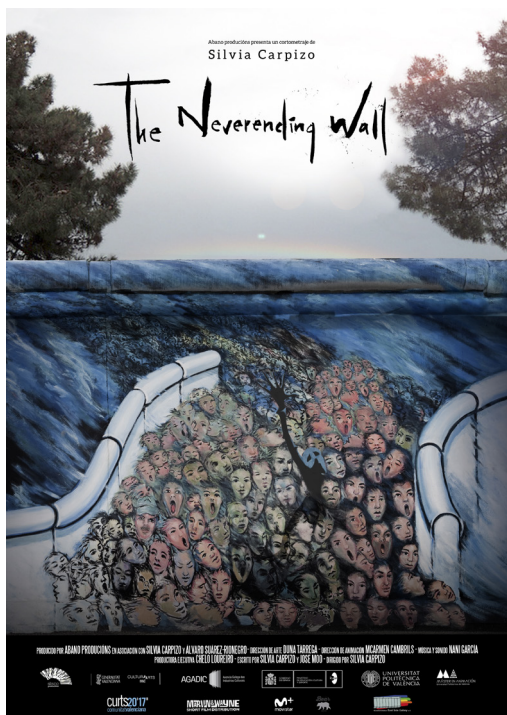


destaca, entre otras cosas, por narrar la vida de una mujer que tiene que vivir un transplante de órgano. Para financiarlo se llevó a cabo una campaña de “crowdfunding” en la plataforma goteo.org donde se promueven iniciativas sociales, culturales y educativas.

A finales del curso 2016-2017 se unió al pasillo de emprendimiento el estudio Dumb Frame. Actualmente se encuentran trabajando en el capítulo piloto de una serie de producción propia llamada *Garrote Vengativo*. Con este proyecto quieren acercar la animación al público adulto, tratando temas de actualidad desde un punto de vista satírico.

Este curso 2017-2018 ha entrado el último espacio disponible La Madriguera Animation Studio, empresa de animación: un recurso para que las productoras puedan subcontratar partes del trabajo, acelerando y descentralizando la producción. Actualmente trabajan para diferentes productoras valencianas con proyectos que pronto verán la luz.

También pertenecen a este ecosistema proyectos que no son de animación, como es el caso Loopy Teller studio, estudio de cómic e ilustración, y Fractals - Educación Artística, asociación cultural valenciana que desarrolla proyectos de educación artística. Todos ellos comparten espacio en el pasillo creando sinergias y nutriendose los diferentes proyectos que realiza cada uno.



© Del texto: Marta Gil Soriano y Julia Cruz Barceló.

© De las imágenes: Las Naves, Pterodactive, La Madriguera, Dumb Frame, Abano Producciones, UPV.



Fig. 7. Organizadores y participantes en *AnimaEmprende*.

Fig. 8. Cartel de *The Neverending Wall*, de Silvia Carpizo (2017).

Fig. 9. Laura Ávila, María Manero y Gala Fiz, equipo realizador de *Patchwork* (2018).



### Biografías

Marta Gil Soriano (Orihuela, 1993) y Julia Cruz Barceló (Banyeres de Mariola, 1993) obtuvieron su Grado en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València en 2015, y el título de Máster en Producción Artística en 2017. Son co-fundadoras del estudio de animación PTERODACTIVE, una “start up” de servicios de animación donde son responsables de animación 2D, y de animación digital en After Effects y “marketing”, respectivamente. Dentro de este estudio han trabajado en el cortometraje *Impromptu* (2017), que ha sido preseleccionado a los Goya 2018, y actualmente animan para las producciones *PopUp* y *CatacrieCatacrac* de la televisión valenciana À Punt Media, además de diversos encargos comerciales. También realizan la webserie *Clito* producida por Minoría Absoluta y Betevé, ganadora del premio del público en la IV showcase de Pilotos de Ficció + Premis Tube D’assaig de Betevé. Por su parte, han trabajado en la producción de la serie de stop motion *Clay Kids* (Javier Tostado, 2015), y su proyecto común *Apolo 21* fue seleccionado en diversos festivales como el NonStop Barcelona Animació o 3D Wire.

### **E-mail**

[Info@pterodactive.com](mailto:Info@pterodactive.com)

[www.pterodactive.com](http://www.pterodactive.com)