

A los jóvenes animadores.

1 edición del Máster en Animación UPV: una experiencia compartida

Adriana Navarro

Este artículo está dirigido a quienes quieran continuar aprendiendo animación, compartiendo con quien tenga curiosidad mi experiencia personal al haber cursado este Máster. Espero que esta lectura les resulte útil.

Pero, antes de comenzar, permítanme que me presente: me llamo Adriana Navarro, y soy de Barakaldo. Cursé mis dos primeros años de carrera en Salamanca para luego aterrizar en la única Facultad de España donde se impartía animación, la Facultad de Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia. Allí me especialicé en Animación. Durante el último curso trabajé como asistente en prácticas para un corto de la animadora M^a Carmen Poveda. Sentía que me faltaba algo por hacer, por lo que decidí acometer estudios superiores que me permitiesen profundizar en el conocimiento de la Animación, asentar bien las bases de lo aprendido y adquirir más nivel, de mano de grandes profesionales. Esa es la experiencia que me dispongo a compartir con ustedes.

¿Cómo empezar? Una panorámica sobre el Máster

El Máster es un *continuum* que comienza con el estudio de la preproducción; continúa abordando los diferentes aspectos de la producción, profundiza en aspectos propios del proceso de animar, y se cierra con la técnica del 3D. Se trata, pues, de un largo proceso de aprendizaje y asimilación.

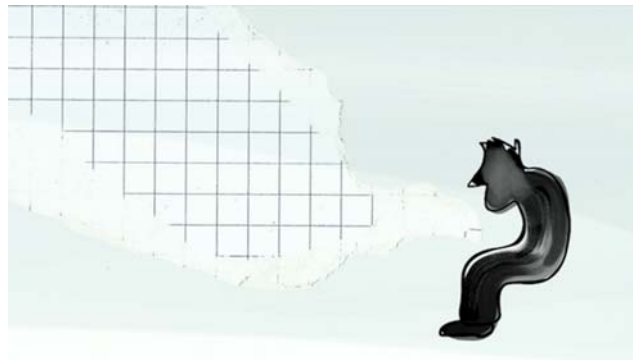
La docencia se da en forma de módulos o cursos intensivos. Estos cursos se dan en forma de asignaturas y “Workshops” o talleres. Especialmente en los

“Workshops” se fomentó el trabajo en equipo –tengamos presente que la animación es, mayormente, un trabajo compartido: con nuestros iguales, los tutores...– y se ofrecieron modelos para la creación de obras animadas en corto plazo de tiempo. Aunque en ocasiones nos sintamos actores sin audiencia, sin aplausos, reconforta comprobar cuánto se aprende del compañero.

Asimismo, tuvimos conferencias, “masterclasses” y exposiciones de alto nivel; encuentros privilegiados, en definitiva. Desde el Máster se fomenta que se comuniquen proyectos en curso, recibiendo el consejo y la experiencia de prestigiosos artistas.

No en balde, para obtener la titulación hay que desarrollar un proyecto personal, para lo que se dispone de un plazo de seis meses antes de su defensa y evaluación por tribunal de profesores. Realizar un proyecto personal, que en mi caso es un cortometraje de dibujo animado, es una buenísima manera de tener un trabajo que mostrar ante el mundo profesional. La visión global de un proyecto de animación ayuda al estudiante a observar más detenidamente su proceso de trabajo: su visión no se limitará a su labor, sino que será consciente de que todos los pasos importan para lograr el objetivo general.

74



Fotogramas de dos trabajos fin de Máster de 2011: los cortometrajes *Despierta* (Rafa Salom, izqda.), y *Conversations with Bill* (Raquel Guerrero, dcha.)

Destacaré también la ventaja de formar parte de un grupo reducido de estudiantes, lo que facilita también la proximidad con los profesores. Tener un tutor que dirija tu proyecto es algo muy positivo pues, aparte de servir de guía, supone un apoyo muy grande. El tutor supervisa el progreso y nos otorga más autonomía, ayuda a pensar y desarrollar nuestras ideas dentro de un ambiente colaborativo. El proyecto final de Máster brinda la oportunidad de que nuestro trabajo sea conocido, pues en él volcaremos todos nuestros esfuerzos, la continua

apuesta por mejorar y, sobre todo, apasionarnos con lo que hacemos. El talento importa, pero sin motivación, no es suficiente.



Fotograma del trabajo fin de Máster *Death Scissors* (Sara Carramiñana, 2011).

Un profesorado compuesto por profesionales

Mientras que un pequeño porcentaje de los docentes del Máster provienen *de la casa*, de la propia Facultad de Bellas Artes, la mayor parte del profesorado son artistas invitados, nacionales y extranjeros, así como profesores de otras universidades. Contamos, pues, con *grandes de la animación*, maestros indiscutibles, pero también con antiguos alumnos que ahora son profesionales del medio y han participado en importantes producciones. La mayoría de ellos se apasionan por enseñar, y quieren que sus alumnos disfruten de la mayor calidad de aprendizaje posible.

Estas voces nos han transmitido años de estudio y práctica para manejar la animación, cuya mecánica cuesta mucho tiempo aprender: planificar, saber qué animar antes de comenzar a animar, buscar referencias en diversas artes, fijarse en las soluciones técnicas y artísticas de animadores precedentes, ver qué funciona y qué no... Es imposible llevarlo todo a la vez, no precipitarse saltándose pasos:

“¡Pensad en volúmenes, colocad las articulaciones en su sitio y tened en cuenta el peso! ¡El personaje se cae! ¡Miraos en el espejo para hacer el acting! ¡Si no entendéis el movimiento, si no lo sabéis interpretar en vuestro cuerpo o recrear en vuestra mente, malamente podrá hacerlo vuestro personaje!”. Advertencias conocidas pero... ¿las aplicamos?



Raimund Krumme, profesor del módulo sobre *acting*.

Por nombrar a unos pocos de los docentes: fue un motivo de alegría reencontrarme con artistas como Gil Alkabetz y Florence Henrard, con los que anteriormente había coincidido en un Título Propio de la UPV.¹ Alkabetz trabaja sobre la identidad artística, sobre la propia personalidad del animador/creador para luego tener la capacidad de contar historias. A su vez, Henrard propone reflexionar, considerar la manera óptima para *dar vida* a lo inerte mediante el sentimiento que mueve la acción del personaje. Con ellos establecíamos relaciones entre dos personajes: uno creado por el propio alumno, y otro de un compañero, respetando tanto su diseño como su estado psicológico. Así aprendimos que un dibujo o una escena no estaba acabada por estar meramente reproducida, sino cuando había tenido lugar la descripción sensible de una emoción.

Por su parte, Priit Pärn, maestro de la animación europea, nos dejó estupefactos con su sistema analítico –casi matemático– para crear historias, estableciendo relaciones positivas o negativas mediante figuras geométricas, flechas, croquis, etc. Otro de los profesores, Raimund Krumme, nos mostró su fijación por las películas de Chaplin, Bresson, la danza de la coreógrafa Pina Bausch, la puesta en escena y el absurdo del autor teatral, etc. Con Krumme hicimos un ejercicio de *acting* basado en la obra de Ionesco *Las sillas*, donde una pareja de ancianos invitan a una enorme tropa de personajes invisibles.



Grupo de alumnos de la edición 2010-11, con el profesor Priit Pärn y Olga Pärn.

Ya entre los profesionales del país, Carles Porta despertó nuestro interés por la metodología proyectual desde el punto de vista de la animación por encargo, siguiendo unos objetivos establecidos. Vimos también la diferencia entre la animación de autor y la comercial, presentada por la artista María Trénor, y por la

jefa de producción de Hampa Studios, Diana Rodríguez. Los estudios nos informaron sobre las actuales producciones y productos, y que, en ocasiones, reclutan a nuevos artistas.

Más todavía: qué lujo tener aquí a Jordi Grangel, que mostró sus cartas de personajes para filmes tales como *La novia cadáver* (Tim Burton's *Corpse Bride*, Tim Burton, Mike Johnson, 2005), *Madagascar* (Eric Darnell, Tom McGrath, 2005), *Kung-Fu Panda* (Mark Osborne, John Stevenson, 2008), *El príncipe de Egipto* (*The Prince of Egypt*, Simon Wells et al, 1998), entre otras. Sus maravillosas creaciones son el resultado de hacer caricaturas de la realidad, y esa visión proviene de la aplicación de lo que ha observado, leído, documentado, contado y, quizás, soñado.

Profundizando en las propuestas y en la tecnología...

Resulta fundamental adaptar los ejercicios planteados durante el Máster a nuestro proyecto. Así damos sentido a nuestro trabajo, no como actividades aisladas sino estableciendo una interrelación coherente entre ejercicios y proyecto, el cual avanza gracias a la praxis.

Aunque el saber no ocupa lugar, precisa tiempo. Entonces, por cuestiones de eficacia, durante este período formativo es recomendable comprobar con qué técnica nos sentimos cómodos y estamos dispuestos a pasar horas y horas. Paciencia, ya llegará cuando podamos ser “políglotas” en programas, de los cuales encontraremos en el mercado una surtida variedad.

En el Máster manejamos programas que permiten la animación tradicional y la animación vectorial, principalmente con Flash y Toon Boom. Flash ofrece grandes ventajas para animar y trabajar con vectores, y Toon Boom, para colorear y trabajar con mapas de bits, pero ahí no se acaban sus prestaciones, claro.

Durante el último trimestre, dedicado al 3D, la enseñanza de sus principios tuvo lugar mediante la herramienta 3D Max, mostrando los diferentes aspectos que existen en una producción. Este enfoque generalista permite al alumno comprobar dónde se encuentra más cómodo, descubriendo en qué especialidad le gustaría ubicarse: tener una visión de conjunto otorga una gran ventaja, pues desempeñaremos más competentemente nuestro trabajo, sabiendo en qué lugar de la red nos encontramos, entendiendo mejor al compañero que nos ha precedido, y al que le daremos el relevo al finalizar nuestra labor.



El profesor de animación por ordenador Alberto Sanz, con una de las alumnas del curso, e imagen del taller de animación 3D.

Alberto Sanz, nuestro profesor de *Acting 3D*, indicaba que para poder crear es imprescindible la autoconfianza: saber que estamos entrenados para sustraer impresiones del mundo que nos rodea y que las podemos expresar mediante el papel, la música, o en una película animada.

¿Desanimándonos?

78

Comenzamos con mucha ilusión y empuje para llevar a cabo un proyecto ambicioso, *La Gran Obra*. La realidad se impondrá. No tengamos miedo a meter tijera, pues hay planos que son prescindibles, aunque nos agraden. Lo agradeceremos cuando solo deseemos acabar el corto y poner los créditos. La mayoría de nosotros pasamos por períodos de disminución de energía e incluso desazón, pero con un poco de gimnasia física y mental lograremos sentirnos bien. Hagamos un poco de “stretching” como nuestros personajes –no sólo se van a mover ellos, ¿no?–, y cuidemos la alimentación, pues estaremos mucho tiempo, sentados en la silla, dibujando. Como higiene mental, recomiendo la meditación, el yoga... Por ejemplo, decíos: *lo que haga hoy sacará lo mejor de mí*. Los animadores, a diferencia de otros, no tenemos un grupo de animadoras con pancartas y confetti, ni un público que nos lleve a hombros, pero tenemos una pasión: en el fondo, es una cuestión de actitud. De esto resulta querer crear para expresarnos, descubrir qué tenemos que ofrecer a los demás.

¿Por qué practicar la animación (y el dibujo) tradicionales en nuestros días?

En las últimas décadas, el uso del 3D ha ido en ascenso. En un mundo de evolución técnica continua, preguntémonos por qué las escuelas deberían seguir

enseñando animación tradicional. Es aconsejable conocer tal o cual programa si queremos trabajar en determinada empresa, pero tampoco permitamos que las grandes compañías dictaminen lo que tenemos que aprender, si bien debemos permanecer *atentos a nuestras pantallas*. Los estudios, y sobre todo las manufacturas de programas, con su enorme capacidad, aparecen ante nosotros como fuerzas y poderes cuasi olímpicos, pero los programas no hacen que la imaginación aumente: los botones son herramientas con fantasía limitada.

Formamos parte de una generación que ha crecido junto con las nuevas tecnologías, y que siente admiración por los efectos visuales y el fotorrealismo. El estudiante debería aprender y desarrollar las habilidades visuales, pero quitando importancia al mero dominio técnico y quedándonos con lo esencial: *observar con atención*. Hagamos que nuestros gestos sean elocuentes, dibujemos el cuerpo y veamos cómo funciona la anatomía articular. Apaguemos el ordenador y salgamos fuera para inspirarnos.



Concept Art de proyectos de animación en curso: *Animals*, de Ricar González, y *Vía Tango*, de Adriana Navarro.

Trabajo de campo: vayamos al zoo para dibujar animales o a la estación de tren. Llevemos a mano un cuaderno de bocetos. Así crearemos nuestra autobiografía visual. Quizá únicamente estemos interesados en dibujar figuras o personajes de *cartoon*, pero los árboles, los ríos, las nubes, muestran movimientos que beneficiarán nuestro análisis. Abocetemos rápido para entrenarnos, para capturar gestos y poses que surgen espontáneamente. Un círculo esbozado es todo lo que necesitamos para sugerir y localizar una rodilla, un codo o una muñeca. Dos líneas evocan los brazos y las piernas. Podemos estudiar el esqueleto y los músculos en una clase de anatomía o en casa, con un libro específico de la materia. Garabatear e ir añadiendo detalles puede distraernos de nuestro verdadero propósito, y hará que

perdamos lo esencial, la primera impresión. Resulta más complicado ver la simplicidad en el gesto que poner atención a los detalles.

No limitemos nuestra búsqueda a Internet o usar siempre la cámara fotográfica, y que se vuelvan fundamentales del proceso creativo. *Uso*, no *abuso*. Dejemos lejos el mal hábito de no dibujar. Dibujar es un verbo de acción, algo que representa el aliento de la vida.

Conozcamos el oficio, coordinemos el ojo con la mano. No más ejercicios técnicos, hagamos por divertirnos, es lo mejor para aprender: dibujando un caminado cómico, por ejemplo. Descubramos cómo las manos y los pies son elementos dominantes en las poses, y cómo asientan unas perfectas bases para los dibujos finales. Miremos lo inusual, las situaciones, los personajes, las actitudes y estudiemos las formas, los rasgos, las personalidades y los detalles.



Imágenes de dos proyectos en curso, por Silvia Carpizo, y por M^a Àngels Vives.

Para terminar...

Aunque conocía previamente varios de los aspectos formativos que se impartían en el Máster, mi sensación ha sido la de tiempo aprovechado, asimilando conocimientos, trabajando desde el primer día. La mayoría de las clases son presenciales, y el contacto personalizado con los profesores sirve de gran apoyo y estímulo para alcanzar una autonomía de aprendizaje que nos permitirá acometer con éxito nuestros proyectos.

Somos artistas y artesanos, con un matiz *a lo benedictino*, quizá porque lo nuestro es algo más que “ora”, sino “labora et labora”. Es nuestra decisión y debemos saber que en este camino, como diría Buñuel, habrá mucho de labor “alimenticia”, como le pasa a cualquiera que se embarca en una aventura artística

para toda la vida. Es lo que hay y esto supone disciplina y devoción, llevándolo con entusiasmo.

De crear un lema para invitaros a participar en siguientes ediciones de este Máster, y teniendo en cuenta que los dichos “Nadie entre aquí que no sepa Geometría”, “You ‘ll never walk alone” y “That ‘s All Folks!” ya están pedidos, yo propondría:

Todo por animar

¿Vale?

-Vale.



Encuentro de los alumnos del Máster de Animación de la UPV con los estudiantes de *Animas: Master d'Animazione Digitale* de la Accademia di Belle Arti de Palermo (Italia).

81

Agradecimientos

Doy las gracias al profesorado *de la casa*, de cuyos nombres quiero acordarme, y que casualmente comienzan por la letra “M”, de “Motion”, con la excepción que confirma la excepción de su directora, Sara, que como ya sabemos, empieza por “S”, la cual no es sino una “M” bailarina, puesta de pie. Sin su pericia y paciencia, esto no habría sido posible. Sería injusto olvidar a mis compañeros de Máster, con los que he compartido momentos indelebles, y porque sus nombres también empiezan por letras del alfabeto (latino).

Adriana Navarro (Barakaldo, 1986) es licenciada en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València, donde actualmente continúa sus estudios en el Máster Producción Artística. Interesada en la animación, las artes escénicas y el lenguaje audiovisual, ha dirigido *Te regalo mi sueño* como parte en el Título Propio de Stop-Motion, Arte e Industria, 2008-09. Ha formado parte del equipo que hizo posible *Bona nit, Ombra*, siendo el animador estonio Riho Unt su profesor. Su primer cortometraje, *Cute Cat*, fue tutelado por el animador israelí Gil Alkabetz.

<http://adrialillo.carbonmade.com/>

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

ANIMATION MAGAZINE, School Guide.

(<http://www.animationmagazine.net/school-guide/> [Acceso: mayo 2011])

GILLAND, Joseph, 2006. *“The Animated Scene: Industry & Education – Marriage Made in Heaven, or an Unholy Matrimony?”*.

(<http://www.awn.com/articles/aniscene/animated-scene-industry-education-marriage-made-heaven-or-unholy-matrimony/page/1,1> [Acceso: mayo 2011])

GOODMAN, Martin, 2003. *“Tell the story! An Interview with John Kricfalusi”*

(<http://www.awn.com/articles/drtoon/tell-story-interview-john-kricfalusi/page/3,1> [Acceso: mayo 2011]).

HOOKS, Ed , s/f. *“Quotes from Students”*

(<http://www.actingforanimators.com/Classes/quotes.html> [Acceso mayo 2011]).

KING, Robin, 2010. *“You can’t teach a fish to sing- the importance of motivation”*.

(<http://www.awn.com/blogs/creative-transformation/you-cant-teach-fish-sing-importance-motivation> [Acceso: mayo 2011]).

MAAS, David, 2010. *“How to train your Animator”*.

(<http://www.awn.com/blogs/drawing-knowledge/walt-disney-how-train-your-animator> [Acceso: mayo 2011]).

PATTLEN, Caitlyn, 2011. *“Hago exactamente lo que quiero hacer: dibujos animados.”*

(<http://www.digipenbilbao.eu/?p=850> [Acceso: mayo 2011])

SKWERES, Mary Ann, 2004. *“3D Animation Takes Off in Education”*

(<http://www.awn.com/articles/technology/3d-animation-takes-education> [Acceso: mayo 2011]).

STANCHFIELD, Walt, 2009. *Drawn to Life. 20 Golden Years of Disney Master Classes*, ed. Focal Press.

WESTBRIDGE UNIVERSITY, Licenciatura en Animación y Efectos Visuales.

(<http://westbridge.edu.mx/escuelas%20animacion%20y%20efectos/lafx.htm> [Acceso: mayo 2011])

© Del texto: Adriana Navarro

© De las imágenes: Máster de Animación de la UPV, sus autores.