
ENTREVISTA A NICOLÁS MATJÍ, PRODUCTOR DE LAS AVENTURAS DE TADEO JONES

María Lorenzo Hernández

Universitat Politècnica de València

Nicolás Matjí lleva desde el año 1999 en el mundo de la producción cinematográfica, a través de sus productoras La Fiesta PC y Lightbox Entertainment S.L. En el año 2003 decide especializarse en la producción de contenidos de animación, produciendo los cortometrajes de Enrique Gato *Tadeo Jones* (2004), y *Tadeo Jones y el sótano maldito* (2007), además de *Changes* (2006), *Tachaaan!* (2009) y *La Bruxa* (2010). En el año 2008 funda Lightbox Entertainment S.L. junto a Enrique Gato, con el objetivo de producir largometrajes de animación para una audiencia global. *Las aventuras de Tadeo Jones* (2012) es el primer largometraje de animación de Lightbox Entertainment, al que seguirá una secuela en breve. En su entrevista, Nicolás Matjí nos desvela algunos detalles de la producción de *Las aventuras de Tadeo Jones*, película revelación en la cartelera española del pasado año.

Nicolás Matjí works since 1999 in the world of film production at La Fiesta PC and Lightbox Entertainment SL. In 2003 he decided to specialize himself in the production of animation content, featuring Enrique Gato's short films *Tadeo Jones* (2004), and *Tadeo Jones y el sótano maldito* (2007), besides *Changes* (2006), *Tachaaan!* (2009), and *La Bruxa* (2010). In 2008 he founded Lightbox Entertainment SL with Enrique Gato, with the goal of producing animated films for a global audience. *Tad, the Lost Explorer* (2012) is the first animated feature to Lightbox Entertainment, to be followed by a sequel soon. In his interview, Nicolás Matjí reveals some details of the production of *Tad, the Lost Explorer*, last year's revelation movie at Spanish theaters.



Fig. 1 – Nicolás Matjí, productor de *Las aventuras de Tadeo Jones*.

¿Cómo comenzaste tu carrera como productor de animación? Háblanos de tus inicios.

Desde que tengo uso de razón, siempre he estado involucrado en el entorno audiovisual. Mi padre es guionista, director y productor de películas, y mi madre ha trabajado toda su vida como productora de TVE, de manera que me costaba mucho imaginarme haciendo otra cosa cuando fuera mayor.

Llegué a la animación porque, como productor, le veía una serie de ventajas que no le veía a las películas de imagen real: en primer lugar, la animación es muy exportable porque evita los problemas con el idioma, ya que mediante el doblaje se puede elegir el mejor reparto en cada país. En segundo lugar, gracias a la anima-

ción podemos poner helicópteros, portaviones y hacer movimientos imposibles de cámara en nuestras películas; en otras palabras, podemos ser atrevidos y contar historias que de otra manera en España no podríamos. En tercer lugar, sin ser barata, la animación no tiene por qué ser mucho más cara de realizar que una película española ambiciosa, lo que la hace más financierable. Además, la animación puede proporcionar ingresos recurrentes, ya que los largometrajes animados tienen una vida más larga a nivel distribución que los de imagen real. Por último, he de señalar que hacia 2003, que es cuando empecé con la animación, las ventas de DVD de películas de dibujos eran increíbles, llegando a ocupar 15 títulos en el top 25.

¿Cómo comenzó tu relación con Enrique Gato, el creador del personaje Tadeo Jones?

Enrique y yo nos conocimos gracias a que compartíamos pasión por *Superlópez*, el cómic de Jan. Yo estaba trabajando en una adaptación cinematográfica del mismo cuando Enrique me contactó para participar en la película haciendo infografía. El proyecto no salió adelante, pero sí una amistad y una determinación por explorar el camino de las producciones de animación.

¿Qué retos plantea la producción de un largometraje de animación?

El principal problema es que son muy complicados de financiar, ya que hace falta mucho dinero invertido antes de poder enseñar resultados. Por lo tanto, arrancar una preproducción en buenas condiciones conlleva un elevado riesgo. Por otro lado, lo cierto es que ya todos los estudios de Hollywood tienen sus propias divisiones de animación, y que ha habido un “boom” muy fuerte a nivel internacional de producciones independientes de animación, con lo que la competencia es muy fuerte.

¿Cómo evaluarías el panorama español de producción de animación en este período?

En España hay un altísimo nivel y “Know-How”¹ en el campo de la animación. Sin embargo, hasta la fecha, los proyectos de animación realizados siempre han salido adelante más por la voluntad de la gente implicada en ellos, que por los recursos de que disponían.

En un entorno tan competitivo a nivel global como es el audiovisual, y más en el campo de la animación, es fundamental apostar por la profesionalización de los miembros del equipo en cada una de las áreas que componen una producción cinematográfica: desde el guión hasta el montaje final. Esto también pasa por los productores, si queremos ser competitivos internacionalmente: no podemos pretender hacer *Toy Story* con un ejército de becarios...

***Las aventuras de Tadeo Jones* ha sido un éxito en las carteleras. ¿Qué logros técnicos y artísticos crees que destacan más en su realización? ¿De qué os sentís más orgullosos?**

Ha sido un viaje muy largo que empezó en noviembre de 2003, cuando arrancamos con el



²

Fig. 2 – Carteles internacionales de *Las aventuras de Tadeo Jones*.

Fig. 3 – Tadeo y la joven arqueóloga Sara, protagonistas del filme.



3

primer corto de Tadeo (*Tadeo Jones*, 2004), al que siguió una secuela (*Tadeo Jones y el sótano maldito*, 2007, ambos ganadores de un Goya). Respecto a la película actual, nuestro principal logro ha sido acabar una película honesta: una película que cualquiera de los que hemos estado implicados en ella iríamos a ver y que te deja buen sabor de boca.

Durante el proceso de realización de la película huimos de todo aquello que podría suponer muchas complicaciones adicionales al hacer un largometraje. Por eso, en *Tadeo Jones*, el pelo es de como de goma, no hay agua y tampoco hay escenas con grandes multitudes, etc. Y, sin embargo, hemos hecho una película bien narrada, divertida y espectacular en muchos momentos.

¿Qué reconocimientos internacionales está recibiendo *Las aventuras de Tadeo Jones*?

¿Hay algún reconocimiento mayor que poder estrenar la película en una treintena de países? Estamos especialmente orgullosos de haber estrenado en China y haber conseguido colarnos el competidísimo mercado norteamericano.

Las aventuras de Tadeo Jones ha sido el proyecto más conocido de La Fiesta Producciones, pero, ¿qué otros trabajos realizados destacarías?

La Fiesta PC es fundamentalmente una productora de cortometrajes, y al margen de *Las aventuras de Tadeo Jones* estamos especialmente orgullosos de cortos de animación como *Tachaaan!* (Rafael Cano, Carlos del Olmo, Miguel Ángel Bellot, 2009), *Changes* (Daniel Martínez Lara, 2006) o *La Bruja* (Pedro Solís, 2010).

¿Podrías hablarnos de nuevos proyectos en La Fiesta PC?

Desde 2008, cuando comenzamos la producción de *Las aventuras de Tadeo Jones*, Enrique Gato y yo fundamos Lightbox Entertainment, que es la productora con que vamos a producir largometrajes de animación. Por su parte, La Fiesta PC se va a quedar como un vivero de nuevos talentos, produciendo cortos y obras audiovisuales de imagen real.

Lightbox Entertainment ya está metida en la producción de dos nuevas películas de animación, una historia de ciencia-ficción, y *Tadeo Jones 2*.



4



5

Como productor, ¿qué cualidades esperas ver en un animador?

Quizás un director de animación sea una persona más cualificada que yo para responder esta pregunta, pero dado que en España todavía nos queda un amplio camino por hacer antes de asentar una industria potente, lo que le pediríamos es que tengas ganas de trabajar, aprender y capacidad de ilusionarse con su labor.

Por último, ¿qué consejo darías a alguien que desea crear una productora de animación en España?

No hay un manual sobre cómo se llega a conseguir hacer un primer largometraje de animación. A nosotros nos ha costado casi cuatro años arrancar con *Las aventuras de Tadeo Jones*, y otros cuatro realizarla; así que la paciencia es

una buena cualidad y, desde luego, nunca hay que perder de vista que las películas tienen que ser atractivas para el público, no solo para sus autores. También les recomendaría que nunca olviden que, aunque puedas hacer una gran película, si no la puedes promocionar nadie irá a verla. Por lo tanto, no solo hay que plantearse buscar dinero para hacer una película de animación, sino también para poder lanzarla.

© Del texto: María Lorenzo Hernández

© De las imágenes: LightBox Entertainment / Toro Pictures / IkiruFilms / StudioCanal

Fig. 4 – Tadeo en la selva.
Fig. 5 – La momia del filme,
 un inesperado personaje
 tragicómico.
Fig. 6 – Final feliz de la
 aventura.



6



Biografía

María Lorenzo Hernández es profesora de animación del Departamento de Dibujo, Universitat Politècnica de València. Doctora en Bellas Artes desde 2006, es miembro del Grupo de Investigación en Animación: Arte e Industria. Desde 2011 dirige *Con A de animación*. Ha presentado ponencias en los congresos anuales de la Society for Animation Studies en Portland, Bournemouth, Atlanta, Edimburgo y Atenas (2007-2011), y en la National PCA/ACA Conference de San Francisco (2008). Ha publicado artículos de investigación en las revistas *Animac Magazine*, *Animation Studies*, y en *Animation. An interdisciplinary journal*. Es realizadora de cortometrajes de animación, como *Retrato de D.*, *La flor carnívora*, y ha coordinado la realización del filme colectivo *El gato baila con su sombra*.

E-mail

mlorenzo@dib.upv.es

Notas

¹ El “Know-How” o *Conocimiento Fundamental* es una forma de transferencia de tecnología. Denomina los conocimientos preexistentes, no siempre académicos, que incluyen técnicas, teorías e incluso datos privados (como clientes o proveedores).