
DEL LARGO AL CORTO. KHRIS CEMBE, UN DIRECTOR DE ANIMACIÓN POLIVALENTE

Adriana Navarro Álvarez

Grupo Animación: Arte e Industria, Universitat Politècnica de València

Khris Cembe (Cangas, Galicia) es un director de animación 2D, productor y cortometrajista. Ha participado codo con codo con el flamante director Alberto Vázquez como director de animación 2D en los cortometrajes *Birdboy* (2011) y *Decorado* (2016) y en el largometraje *Psiconautas, los niños olvidados* (2015), todos ellos premiados con el Goya. En sus cortometrajes propios, debuta como director y coproductor en 2012 gracias a una exitosa e intensa campaña de *crowdfunding* en Verkami con *Viaje a pies* (2015), una comedia negra ambientada en un tren en el que combina diferentes estilos de animación, tradicional, digital y algo de 3D “pero bien camuflado.” Actualmente se encuentra trabajando en su último film, de sugerente título *Soy una tumba*, cortometraje que obtuvo el Premio Proyecto Corto Movistar+ en el mercado de animación 3D Wire. Paralelamente, compagina su labor como director de animación del largometraje *Unicorn Wars*, una coproducción hispano-francesa en la que vuelve a hacer equipo con Alberto Vázquez.

Khris Cembe (Cangas, Galicia) is a 2D animation director, producer and filmmaker. He has participated with Goya winning director Alberto Vázquez as animation director in the short films *Birdboy* (2011) and *Decorado* (2016) and the feature film *Psiconautas, the forgotten children* (2015). In his own short films, Cembe debuted as director thanks to a successful and intense crowdfunding campaign in Verkami with *Viaje a pies* (2015), a black comedy set in a train that combines different styles of animation, traditional, digital and some well camouflaged 3D.” He is currently working on his latest film, with a suggestive title *Soy una tumba*, that won the Movistar+ Short Project Award in 3D Wire animation market. At the same time, he combines his work as animation director in the feature film *Unicorn Wars*, a Spanish-French co-production in which he returns to team with Alberto Vázquez.

Palabras clave: Cortometraje, animación, director, equipo, producción.

DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2018.9645>



Fig. 1. Retrato de Khris Cembe.

De formación autodidacta, ¿puedes hablar-nos del aprendizaje que obtuviste en Internet (foros, webs, cursos, etc.) para aprender animación?

Por motivos geográficos, temporales y económicos no pude estudiar animación. He aprendido copiando a *Samurai Jack* (Genndy Tartakovsky, 2001-2017), *Ren y Stimpy* (*The Ren & Stimpy Show*, John Kricfalusi, Bob Camp, 1991-1996) pelis de Disney o Miyazaki, y analizándolos *frame a frame* deteniendo el vídeo. Pero claro, ¿cómo y dónde dibujaba para intentar reproducir estas animaciones? Todo empezó con el descubrimiento de programas tipo Flash. Tendría unos 16 años y esto acabó con mis estudios “normales”. Juntar pasiones como el cine, el graffiti o dibujo que acostumbraba hacer en paredes, baños o mesas, me llevó a la animación. Empecé a leer libros, tutoriales, descargar material de internet a 20KB/s y muchas horas de trabajo. Se podría decir que con mi renuncia a la vida social empezó todo.

Háblanos de tus comienzos en el estudio Nikodemo, posteriormente Postoma Studio y de tus primeros encargos profesionales.

Vivía en Cangas (Pontevedra). Allí hacía dibujos para alguna revista local, banners, anuncios... En fin, ese tipo de trabajos que no suelen pagar cuando eres principiante. Rondando en foros, conocí a Niko (creador de Nikodemo) y me ofreció venir a Barcelona. Lo que iban a ser seis meses en esta ciudad, se han convertido en doce años. Siendo un equipo novato, hicimos *La crisis carnívora* (Pedro Rivero, 2007) y luego continuamos con *Cálculo Electrónico* (Niko, 2004-) y *Huérfanos electrónicos* (Niko, 2006-) entre otros proyectos. Cuatro años después, por inquietudes personales, creamos Postoma Studio entre Santi Riscos, Sebas Fábrega y yo: los tres veníamos de Nikodemo y aspirábamos a hacer proyectos propios. Al final, por necesidad,

te dedicas más a servicios que a producto propio. Entonces surgió la oportunidad de hacer *Birdboy* (2011) de Alberto Vázquez y Pedro Rivero. La idea inicial era en 3D, pero tras varias propuestas en 2D cambiaron de opinión. Gracias a *Birdboy* decidí plantearme seriamente hacer mis proyectos, costase lo que costase.

Has trabajado junto a Alberto Vázquez desde hace ocho años, cuando ya creásteis juntos el cortometraje Birdboy, con el que lográsteis vuestro primer Goya en 2011. Asimismo, has participado como director de animación 2D en Psiconautas, los niños olvidados, Decorado y repites de nuevo con Unicorn Wars. ¿En qué consiste esta profesión y qué aptitudes son necesarias para realizar este trabajo de gran responsabilidad?

Se resume en el empeño, creer en el proyecto, y liderar un equipo de profesionales. Saber en todo momento qué estamos haciendo, tomar decisiones inmediatas, tanto a nivel narrativo como técnico y que éstas sean las adecuadas para no entorpecer el trabajo de la gente (¡existe! En serio, hay armonía en las producciones de animación cuando se hacen con ganas y pasión). Poder encargarse uno mismo de animar cuando tu equipo no pueda, tener una visión y saber anticiparse a los problemas. Más allá de lo profesional hay algo que hace que nuestras producciones funcionen: amistad, entendimiento y confianza.

Debutaste como director y coproductor en 2012 con el cortometraje Viaje a pies y actualmente te encuentras inmerso en la producción de Soy una tumba. ¿Cómo enfocas y gestionas estos cortometrajes en relación a su calidad, presupuesto y tiempo disponible?

Las ganas de hacer algo propio lo mejor que puedas. Si preveo que un proyecto tardará en arrancar, me lanzo a comenzar algo mío. Normalmente, se solapan proyectos y estás unos



Fig. 2. Fotograma de *Soy una tumba* (Khris Cembe, 2018).



Fig. 3. Fotograma de *Soy una tumba* (Khris Cembe, 2018).



Fig. 4. Khris Cembe trabajando en su último proyecto, *Soy una tumba*.



Fig. 5. Fotograma de *Viaje a pies*
(Khris Cembe, 2015).



Fig. 6. Fotograma de *Psiconautas, los niños olvidados*
(Alberto Vázquez, 2015).



Fig. 7. Fotograma de *Psiconautas, los niños olvidados*
(Alberto Vázquez, 2015).

meses condenado a la silla. Ahora tenemos más presupuesto y experiencia para avanzar más rápido y equilibrar ambos proyectos.

¿Qué diferencias y similitudes describirías en tu labor como director de animación en *Psiconautas*, *Birdboy* y *Decorado* y en tus cortometrajes personales *Viaje a Pies* y *Soy una tumba*?

En cada proyecto aprendo y evoluciono, marcando bastante la trayectoria del próximo. En los proyectos que no dirijo, y me centro exclusivamente en la animación, tengo la responsabilidad de ofrecerle al director lo que quiere y que se adecúe a sus historias. Tienes la presión de hacerlo bien con un equipo detrás que debe responder a la perfección. Es importante ser consciente del tiempo de producción y el presupuesto: ser realista de la calidad que podemos dar y no generar pérdidas o enfrentamientos que rompan la armonía de la película.

Cuando haces tus propias películas es diferente. Todas las decisiones son tuyas; es algo que nace de ti y quieres que quede lo mejor posible. La presión es mucho mayor, pero también aumenta la satisfacción. O, mejor dicho, la satisfacción es diferente.

Las similitudes entre proyectos son obvios, me encanta mi trabajo. Todos los proyectos me apasionan, y me los tomo como personales. Necesito que cumplan unos mínimos de calidad.

Realizar tus propios proyectos te llevan a conocer tus propios límites y a reflexionar sobre tu propio saber hacer. Explícanos qué significa para ti realizar tus propios cortometrajes de autor.

Hago cortos pensando en qué me gustaría ver, sin presiones para satisfacer a un público. Hacer cortos es conocerse a uno mismo, excavando hacia nuestro interior en un ejercicio de documentación y memoria. Cada uno tiene su

proceso creativo, no hay una fórmula definida; si no, estaríamos haciendo siempre lo mismo. Cada historia implica pensar en cómo expresar una idea, y hay numerosas posibilidades de transmitirla o provocar una emoción.

Cuando tengo una idea me obsesiono con ella y la visualizo mentalmente sin condicionarla a mis limitaciones artísticas o técnicas. Tras el borrador de guion, dibujo cada escena para descubrir sus posibles agujeros. A partir de ahí, solo queda hacerlo lo mejor posible y buscar la manera de satisfacer mis expectativas.

Al igual que en tus trabajos como director de animación, en tu filmografía te decantas por la animación 2D, de la que te declaras un apasionado. ¿A qué se debe tu defensa acérrima de esta técnica?

El 2D me permite hacer algo sin depender de grandes sofisticaciones o un gran equipo. Además, me encanta como expresión para narrar historias y me resulta más atractiva la imperfección y espontaneidad del dibujo a mano con respecto a la frialdad estética que en ocasiones me provoca el 3D de animación comercial. Con esto no quiero decir que no me guste, de hecho la he utilizado y lo seguiré haciendo, aunque enfocada a entornos y realización: el 3D facilita mucho el dinamismo y la continuidad entre planos. En 2D, estás más limitado en giros de cámara, trávelins o simulación de una steadycam, por ejemplo,

Tras el éxito sin precedentes de *Psiconautas*, *los niños olvidados* y *Decorado*, que ganaron el Goya en sendas categorías de animación en el año 2017, ¿cómo ves el panorama de la animación de autor actualmente en España?

La animación de autor ha conseguido superponerse a productos con tendencia comercial.

Aquella apenas tiene espectadores/consumidores: si algo no genera dinero, tampoco lo habrá para producirlo. El cortometraje tiene una vida comercial muy limitada. Su medio son los festivales, internet, o plataformas de cine online. Sin embargo, hay que hacer más cosas aparte de cortos para poder ingresar y así luego invertir.

Pienso que para definir y crear una pequeña industria en el mundo del cortometraje y cine de autor: habría que dar más soporte a los festivales de animación y promover el cortometraje tanto en TV como internet. Si los festivales cinematográficos pagasen una cuantía mínima establecida por la proyección de la obra —en la que has puesto tu tiempo, esfuerzo y dinero para compartir con el espectador que paga por verla—, quizás acabaría el recorrido con una cifra que permitiese arrancar con la siguiente obra. Entiendo que es difícil llenar las salas para ir a ver cortometrajes, pero es algo en lo que hay que trabajar a nivel cultural.

Por otra parte, cuando te seleccionan en festivales, debes costear el viaje, y es imposible asistir a todos ellos. Por otro lado, es esperanzador ver que cada vez más autores consiguen levantar su historia. El que hace un cortometraje lo hace por pasión. Que luego guste o no es otra cosa.

¿Qué consejos darías a quien quiera dedicarse a la dirección de animación en largometrajes y cortometrajes? ¿Y a quien quiera financiar,

promocionar y difundir sus propias creaciones animadas?

Animar mucho e interesarse por la producción de películas. Saber qué es lo que te gusta y con lo que disfrutas más. Analizar y consumir cine. Creo que hay que tener algo más que saber dibujar y animar bien para dirigir animación: un buen director de animación tiene que sacar lo mejor de su equipo, y llevarlos en la misma dirección, organizadamente. Saber comunicar, solucionar problemas y tomar decisiones.

Lo principal es tener la pieza final y enviarla a festivales. Si tienes suerte, te seleccionarán y ahí conocerás a gente interesante; quién sabe si a tu futuro productor... Hay que ser consciente de por qué haces cortos o pelis, qué tipo de película tienes entre manos, y saber dirigirla hacia tu interés. Hay muchos artistas que hacen cortos para lucirse artística o técnicamente. Los suben a internet para hacerlos virales para recibir encargos. Dependerá mucho de tu propósito.

© Del texto: Adriana Navarro Álvarez.

© De las imágenes: Khris Cembe (Fig. 1,4), Khris Cembe, Uniko, Auteur de Minuit (Figs. 2,3.) Khris Cembe, Uniko (Fig. 5) Alberto Vázquez. Abrakam Estudio, Basque Films, La Competencia Producciones, Studio 4°C, ZircóZine (Figs. 6, 7) Alberto Vázquez, Uniko, Auteur de Minuit, Abano Produções (Fig.8).

— Expresiones 3/4 —

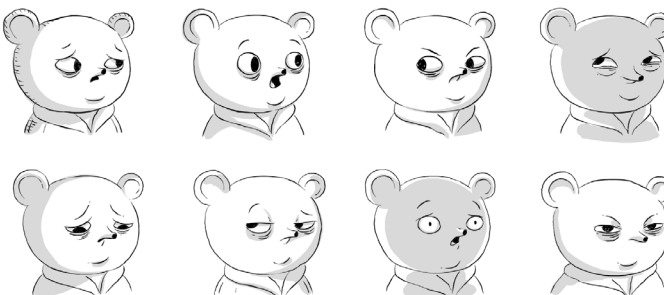
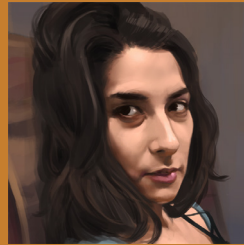


Fig. 8. Expresiones faciales de Arnold, protagonista de *Decorado* (Alberto Vázquez, 2016).



Biografía

Adriana Navarro es doctoranda de animación en la Universitat Politècnica de València, y ha realizado estancias de investigación en la Sorbona y The Animation Workshop (Dinamarca). Nominada a los Goya 2014 por *Vía Tango*, forma parte *Del trazo al píxel* y de la antología *100 años de animación española*. Ha publicado ponencias y artículos en SAS, CONFIA y *Con A de Animación*, entre otras. Actualmente colabora en Format Court, *Great Women Animators* y la Coordinadora del Cortometraje Español. Ha participado recientemente en un libro editado por Andrea Morán y Jara Yáñez, *Femenino plural, mujeres cineastas del siglo XXI* (Caimán Cuadernos de Cine, 2017).

E-mail

adrianabaradri@gmail.com