

## Entrevista completa. Carlos Escutia.



La entrevista con Carlos Escutia (director ejecutivo de FrameOver) se realizó el 23 de marzo de 2017 en Av. de Campanar, 39, València, a las 18:00 h. La entrevista en sí duró unos 45 minutos, pero Jorge, Javi y yo estuvimos sobre 1 h. y media dentro del estudio y la escuela viendo las instalaciones y como trabajaban los distintos profesionales junto a sus ordenadores. Le hicimos 14 preguntas a Escutia, pensamos que esas preguntas eran las más adecuadas para sacar de dudas no solo a nosotros, sino también a cualquiera que esté interesado en el mundo de los videojuegos y quiera saber más:

### • 1. ¿Cómo se formó FrameOver?

“FrameOver nace a partir de esta escuela de animación, que es Primer Frame”. Con el tiempo, se vieron con la necesidad de formar FrameOver para aceptar ofertas de clientes para animaciones 3D, ya que al principio solo se trataba de una escuela educativa, al mismo tiempo que los alumnos también buscaban trabajo relacionado con este sector: videojuegos, publicidad, producciones, etc. La escuela tiene 8 años y el estudio 5. Con proyectos propios para crecer como grupo y realizando servicios a clientes.

### • 2. ¿Qué requisitos o conocimientos se necesitan para trabajar en una empresa como la vuestra?

“La gente que trabaja aquí tiene disciplinas bastante variadas”. Son una empresa mediana, oscilan entre 15 profesionales. Hay diferentes facetas, parte administrativa y puesto medio, que son modeladores, animadores, texturizadores, iluminadores, artistas de efectos especiales; la variedad es bastante amplia.

### • 3. ¿Cómo está la industria del videojuego, animación actualmente en Valencia?

“Valencia es la tercera capital más grande en todo, y en este aspecto también”. En Valencia siempre ha habido mucha tradición artística donde se realizaban coloraciones de series de animación como Willy Fox, los Pitufos. Muchos artistas de StopMotion también están aquí. En el ámbito del 3D, no hay tan buenas empresas como en Madrid o Barcelona, pero en Valencia es un buen momento, están en constante reproducción tanto en calidad como en estudios y hay muy buenas estadísticas.

### • 4. ¿Qué tipos de proyectos habéis realizado? ¿Y cuál ha sido el más interesante o el que más haya nutrido a vuestra empresa?

“Hacemos dos tipos de trabajo, services y proyectos propios”. Los servicios para clientes pueden basarse en realizar el diseño de distintos personajes, los concepts de los mismos, diferentes animaciones de un solo personaje, efectos especiales, cortometrajes, póster para película. En este factor, los más importantes pueden ser las colaboraciones con Motorola, Coca-Cola y la película El Libro de la Vida. Por la parte de proyectos propios, se basan en la creación de videojuegos, principalmente enfocan la empresa a este factor para crecer como empresa en esta industria, llevando a parte los servicios ajenos.

• **5. ¿En qué proyectos futuros os gustaría estar trabajando?**

“Queremos luchar por hacer nuestros propios proyectos”. Como hemos comentado en la pregunta anterior, desean trabajar en el proyecto propio donde los diferentes artistas que participan se puedan expresar. Llevan dos años trabajando con su propio proyecto de videojuego: “Made of Gods”.

• **6. ¿Aceptáis proyectos ajenos a FrameOver? ¿En qué os basáis a la hora de seleccionarlo?**

“Principalmente son los services”. Buscar proyectos ajenos que les interese, sobre todo, económicamente es la principal preocupación y que esté dentro de los márgenes de las cosas que saben hacer, ya que su principal motivación y sentimiento es llevar adelante su proyecto personal como empresa industrial. A la hora de escoger el service adecuado repito, se basan en el beneficio económico y están abiertos a muchas empresas sin ningún inconveniente.

• **7. ¿Cómo tenéis distribuido el trabajo durante un proyecto?**

“La organización a la hora de hacer un proyecto es uno de los factores más complejos”. Cuanto más tiempo trabajas en la preproducción, más fluido irá luego y menos cosas tendrás que repetir. No suele ser nada fácil organizarse rápido ya que cada service suele querer los resultados rápidamente. Afirma Carlos Escutia que está demostrado que a lo que más hincapié se le da, es a la preparación de la idea, que conlleva al PNG, un archivo donde están todas las ideas, concepts, story, planteado. Seguidamente la producción, que se basa en un calendario, unas fechas, un presupuesto y gente que sepas que van a terminar el proyecto. Previo a esto obtener inversores, promotores de tu trabajo y tener claras las fechas de cuándo se va a lanzar.

• **8. ¿Qué programas utilizáis para desarrollar un proyecto?**

“Depende, nosotros los tocamos todos, depende sobre todo del cliente”. 3D Studio Max, Malla, Cinema 4D, Zbrush, Madbox, Adobe Photoshop, After Effects, cada uno para su finalidad sea de modelado, efectos especiales, motion graphics, entre otras. No todos los estudios obtienen el mismo material

ni las mismas actualizaciones, en su escuela Primer Frame sí que disponen de estas.

• **9. ¿Cuánto tiempo se tarda en realizar un proyecto de un videojuego?**

“Se puede llegar a tardar desde un mes de trabajo hasta dos años perfectamente”. Obtuvimos dos ejemplos para comparar y contestar la pregunta, los cortometrajes de animación y un videojuego. Un cortometraje de entre 7 y 10 minutos con una colaboración de 20 personas suelen tardar 1 año entero contando con la preproducción y la producción. En el caso de videojuegos, se puede hacer una aplicación móvil sencilla con un mes de trabajo, o se puede tardar incluso dos años para hacer un buen videojuego de alta escala.

• **10. ¿Qué puestos de trabajo podemos encontrar aquí?**

“Cuanto más pequeño sea un estudio, más generalista ha de ser uno, más cosas ha de saber”. En la empresa y en la propia escuela se prepara a la gente desde varias disciplinas, modeladores, animadores, texturizadores, iluminadores, etc. La escuela Primer Frame va directamente unida a la empresa FrameOver.

• **11. ¿Cuál es el presupuesto medio que se invierte en un proyecto?**

“Hablando de proyectos propios, la inversión puede oscilar entre 20.000, 30.000 euros desarrollando un videojuego para el teléfono móvil, para uno de alta escala como Made of Gods, unos 200.000”. Las primeras actividades y primeros proyectos son los más difíciles, hay que intentar que la inversión sea lo más eficiente posible, cubrir bien todos los aspectos y parámetros y no meter la pata.

• **12. ¿Cuál es el sueldo medio de un ilustrador de concept, modelador 3D etc.? ¿Cómo se distribuye?**

“Hay que tener en cuenta varios factores, el prestigio de la empresa, lo grande que sea a nivel industrial y la localidad”. La media de un trabajador en FrameOver oscila entre 1500€, unos más y otros menos, depende de la persona y el nivel de profesionalidad.

• **13. ¿Qué consejo le darías a alguien que actualmente se está formando para poder ingresar en una empresa como la vuestra?**

“Efectivamente, la industria actual demanda gente muy especialista, y de muchas carreras no se sale siendo un especialista”. Según Escutia, nunca tienes que parar y tienes que hacer algo, a partir que se termina la carrera, viene el momento complicado. A la empresa le suelen llegar entre 10 y 15

curriculums a la semana y solo uno de ellos suele aparentar ser profesional, es necesario tener un recorrido demostrable. Lo más recomendable para gente que le interesa trabajar de esto, es muy importante tener una buena “Reel” y un proyecto final. Muy importante tener conocimiento de varias disciplinas y denostar un buen trabajo en equipo, pero sobre todo mostrar un trabajo finalizado y no solo un curriculum.

• **14. ¿Qué empresas en Valencia a parte de la vuestra, crees que son de gran prestigio?**

“Actualmente en Valencia se hacen cosas muy chulas y no hay que dejar escapar ninguna oportunidad”. Cada vez mayor exigencia es lo que piden las grandes empresas. Los estudios que se pueden encontrar en Valencia son unos 20 que disponen de entre 5 y 10 componentes, pero también hay otras como Elite 3D que lo componen unos 40, 50 trabajadores.