

---

---

# JONATHAN HODGSON. ANIMACIÓN DE LO REAL

Beatriz Herráiz Zornoza  
*Universitat Politècnica de València*

---

---

Jonathan Hodgson (Oxford, Gran Bretaña, 1960) es un animador inglés que ha desarrollado su trabajo principalmente en la animación documental, o “animación de la vida real”, como prefiere llamarlo. Además, ha realizado numerosos trabajos para publicidad y ha ganado múltiples galardones, entre ellos un premio BAFTA al mejor corto de animación en 1999. En la siguiente entrevista con Jonathan Hodgson podremos descubrir su perspectiva de la animación hoy en día, sus procesos creativos y técnicas empleadas, así como sus procesos de enseñanza en la Universidad de Middlesex (Londres), donde actualmente es profesor senior y director de la titulación de animación.

Jonathan Hodgson (Oxford, United Kingdom, 1960) is an English animator who has developed his work mainly on documentary animation, or “animating real life”, as he prefers to call it. He has also worked extensively for advertising and he has won numerous awards including the BAFTA for Best Animated Short in 1999. In the following interview with Jonathan Hodgson we will discover his current viewpoint on animation, his creative processes and the techniques he uses, as well as his teaching modes at the University of Middlesex, London, where he is Senior Lecturer and heads the Animation Degree.

**Hodgson huye de las narrativas e historias convencionales y sus propias experiencias se convierten en su fuente de inspiración.**

Tras quince años realizando numerosos cortometrajes como *Dogs* (1985), *Night Club* (1986) o *The Doomsday Clock* (1987), y después de haber fundado un estudio de publicidad (Sherbet), el reconocimiento internacional le llegó a Jonathan Hodgson con su cortometraje *The Man with the Beautiful Eyes* (1999), que dio la vuelta al globo haciendo parada en todos los festivales de animación, y obteniendo además uno de los galardones más prestigiosos del mundo cinematográfico: un BAFTA al mejor corto animado. Es difícil definir su estilo tanto a estéticas como a temáticas. Ha utilizado el dibujo animado en su sentido más puro, sobre todo en sus inicios, pero pronto se da cuenta del enorme potencial que tienen las técnicas híbridas, utilizando el collage o la superposición de capas en muchas de sus películas. Además, también ha creado e interpretado personalmente la música de algunos de sus cortos como *The Doomsday Clock* y *Night Club*.

Hodgson huye de las narrativas e historias convencionales y sus propias experiencias se convierten en su fuente de inspiración. No se siente cómodo con la etiqueta animador de documental pero se siente más cercano a este modo de contar historias e interpretar la realidad que a la animación de entretenimiento. Con temáticas que circundan los conflictos personales y sociales, Jonathan Hodgson acerca la animación donde pocos lo hacen.

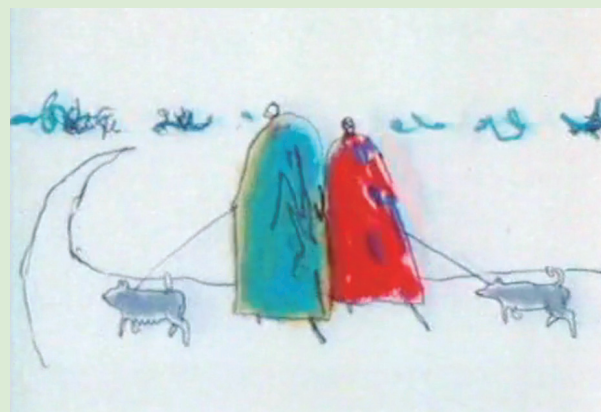
**¿Cómo comenzó tu interés en la animación?**

**Jonathan Hodgson:** Realmente cuando era pequeño no me atraía mucho la animación, pero me interesaban más los comics o la ilustración.

Cuando era estudiante mis amigos se fueron a estudiar Bellas Artes a Liverpool, y yo deseaba ir a esa ciudad simplemente para estar con ellos, y porque la escena musical de finales de los 70 era realmente emocionante. Necesitaba una buena excusa y encontré un curso de animación. Pero lo cierto es que la única razón por la que empecé a estudiar animación fue dejar Brighton e ir a Liverpool con mis amigos.

A la tercera semana mi tutor se dio cuenta de que realmente no me interesaba la animación y quería expulsarme, aunque yo ya había empeza-

**Fig. 1** – *Dogs* (Jonathan Hodgson, 1985).





Figs. 3 y 4 – *Feeling My Way* (Jonathan Hodgson, 1997).

do a trabajar duro. Así que el otro motivo para decantarme por la animación fue el miedo a ser expulsado. Poco a poco la animación empezó a calmarme, no se me daba mal.

Para mí lo más importante de mi aprendizaje en Liverpool fue el trabajo de observación de la vida real, sintiendo la animación como una expresión de la vida y de tus propios sentimientos: un modelo bastante alejado de la tradición de Disney. Así empecé a trabajar en *Dogs*: cada vez estaba más enganchado a esta historia y a sus posibilidades.

Con la animación tengo sensaciones ambivalentes: no pude hacer ilustración, no pude hacer Bellas Artes, y terminé haciendo animación sin un motivo de peso. No hubo grandes influencias ni animadores idolatrados, nada de eso.

### ¿Cómo definirías el tipo de animación que realizas?

Creo que sería más fácil describir qué es lo que no hago. No me interesan los films de entretenimiento, las películas de Pixar o Disney. Creo que se me ha etiquetado, probablemente haya sido yo mismo, de animador de documental, pero no creo que sea estrictamente eso. He realizado películas con narrativas convencionales y otras con narrativas menos obvias. Lo que más me atrae se sitúa entre el documental y la experimentación, con un punto de vista muy personal. Huyo de las categorías porque siempre estoy cambiando mis inclinaciones. Este proceso no tiene nada que ver con la animación “mainstream”, lo considero más como un proceso artístico.



### ¿De dónde surge la inspiración en tus películas?

Me inspira casi todo. Cuando estoy haciendo una película, todas las temáticas surgen de mi propia experiencia. Normalmente mi punto de partida es la observación, así que si tengo que hacer una película sobre clubs nocturnos, salgo con mi libreta intentando registrar todas las experiencias y detalles de mi alrededor; aunque sean caóticos garabatos, estos dibujos recogen la energía del momento, es una muestra de autenticidad que normalmente busco.

Realicé un corto sobre mi camino al trabajo (*Feeling My Way*, 1997): una vez más, la experiencia directa de la ruta se combinaba con algo que sólo estaba dentro de mi cabeza. Son ideas

abstractas, difíciles de explicar, sentimientos mezclados con otras cosas más tangibles. Una mezcla de cosas mundanas y algo más oculto y profundo, supongo que serán los sentimientos.

También hice una película sobre una madre esquizofrénica (*Camouflage*, 2002), y otra película sobre la experiencia de hacer una película sobre el bosque (*Forest Murmurs*, 2006), una combinación de hechos relacionados con la propia historia del bosque y mi experiencia de hacer el film.

Mi próxima película también va a tener una temática muy personal, sobre experiencias que forman parte de mi pasado. Para mí la inspiración es mi propia experiencia.

### ¿Qué tipo de cine ves y cuáles son sus influencias en tu trabajo?

La última película que me afectó fue *Melancholía* de Lars Von Trier (*Melancholia*, 2011), un tipo de film muy sugerente. Sus películas no son necesariamente complacientes, pero tienen una fuerza que te deja pensando en ella durante días, y eso es lo que me gustaría provocar con mis películas.

Suelo ir a ver ciencia-ficción por mis hijos, por lo que vemos cine familiar como el de Pixar. Me gusta averiguar la estructura del guion, aprendo mucho, pero no me influye.

En animación, para ser sincero, no hay muchos animadores que me hayan influido. Quizá la animadora que más me haya impactado sea Caroline Leaf en sus inicios, con películas como *The Street* (1976). Compartimos este interés por la observación, las historias abiertas, sin final feliz, poco convencionales, películas que reflejen vidas reales. También soy un gran fan de Steven Subotnick por su libertad y su capacidad para experimentar en la animación. Le tengo mucha envidia: llega a hacer tres o cuatro películas en un año, y todas experimentales y diferentes, provocadoras y llenas de humor, con propuestas visuales y sonoras muy interesantes.



5

**Fig. 5** – *The Man with the Beautiful Eyes* (Jonathan Hodgson, 1999).

**Fig. 6** – *Forest Murmurs* (Jonathan Hodgson, 2006).

***Dogs, Nightclub, Feeling My Way, Camera Flash, Forest Murmurs, etc., son expresiones de mis propios sentimientos, son fruto de ideas espontáneas, simples y directas.***

### ¿Qué producciones destacas en tu filmografía?

*The Man with the Beautiful Eyes* es muy conocida, pero yo no siento que sea mi película; yo la dirigí, pero muy en colaboración con Jonny Hannah, que realizó los dibujos, Peter Blegvad puso la voz y yo animé. Sin embargo, el resto de mis películas como *Dogs, Nightclub, Feeling My Way, Camera Flash, Forest Murmurs, etc.*, son expresiones de mis propios sentimientos, son fruto de ideas espontáneas, simples y directas. Supe de inmediato que tenía que hacerlas, por eso las destaco. Por el contrario, las películas mucho más elaboradas y complejas no son mis favoritas. Por ejemplo *Forest Murmurs* es mi película más elaborada. Supuso una enorme agonía mental. Empecé la película sin una idea potente y traté de provocarla en diferentes direcciones; finalmente salió algo, pero no del todo. Por eso las ideas simples pero fuertes son las que hacen las mejores películas en mi filmografía

### *Vals con Bashir* (*Vals im Bashir*, Ari Folman, 2008) hace visible una nueva manera de hacer animación, que podría ser llamada “animación de lo real”. ¿Crees que es fruto de una corriente o una huida de la sofisticación del cine comercial?

No creo que *Vals con Bashir* sea una nueva forma de hacer animación, esto se ha estado haciendo durante años, pero puede ser que probablemente haya más dinero que invertir y más publicidad en estas producciones, lo que nos facilita mucho la tarea a gente como yo. No me considero un gran fan de la película y considero que estilísticamente *Vals con Bashir* trata de ser pretenciosamente brillante, como una novela gráfica de gama alta, pero técnicamente no acaba de funcionar. Se aprecia en el trazo tosco y a veces en la animación barata; estos acabados van en detrimento de la historia, para mí una gran

historia. Creo que *Persépolis* (Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud, 2007) está mucho mejor solucionada, con un acabado más *cartoon*. Me gustaría ver una película más suelta, una idea más de autor. A pesar de todo estoy contento porque aquella película ayudó a gente como yo a hacer este tipo de animación, en un momento que coincidió con mi propósito de realizar animación documental. Este fenómeno hizo que hubiera más gente interesada en este tipo de animación.

¿Qué es lo que la animación proporciona al cine de ensayo que no lo haga ya la acción real? Hay muchos realizadores que han realizado excelentes producciones, como Mekas, Rohmer y Kiarostami. ¿Por qué producir documentales en un medio tan costoso?

¿Por qué no? Yo no cuestiono lo que hago. Si te preguntas por qué haces animación lo dejas, porque es un proceso masoquista. Por eso la gente prefiere hacer películas de entretenimien-

to, porque puedes animar un gag bastante rápido y obtener una gran reacción del público. Si haces animación seria es posible que no obtengas ninguna reacción, aunque le hayas dedicado mucho tiempo. Sé que se puede hacer un documental más eficazmente con acción real, pero yo soy sólo un animador y estoy interesado en hacer películas sobre la vida real, sobre personas reales; no soy un realizador de acción real, lo que hago son películas animadas. La única lógica es que prefiero trabajar así. Es como el trabajo de los artistas. Se le podría hacer la misma pregunta a Picasso: “¿por qué hacer esas pinturas de personas irreales cuando se les puede fotografiar?”. Él era un artista y ese su método de trabajo, y yo soy otro artista que trabaja con animación.

Este tipo de animación ¿es bien recibido en los festivales? Y fuera de ellos ¿cuál sería su recorrido comercial?

Mis películas han tenido mucho éxito dentro de estos circuitos, pero ahora mismo no me





Fig. 7 – *Wonderland: The Trouble With Love and Sex* (Zac Beattie, 2010).

nuevo en festivales porque no tengo tiempo para hacerlo. La producción que estoy realizando últimamente se mueve en internet. Mis últimas películas han sido producidas por otras personas y han sido vistas por todo el mundo. No han sido realizadas para los festivales, aunque tienen mejor factura incluso para pantalla grande. Los circuitos de festivales están hechos para buscar nuevos talentos. Hubiera preferido que mis películas se hubieran visto fuera de los circuitos de festivales. Es bonito ganar uno de esos premios, pero no debe ser la intención de una película.

Mis dos últimas películas fueron realizadas para el periódico *The Guardian*, y han sido vistas alrededor del mundo desde la web del periódico. Esta es la mejor manera de mostrar tu trabajo, creando debate. No creo que los festivales sean el medio para propiciar esos debates o influir en la vida de la gente. Pero lo cierto es que actualmente no hay muchos medios: cuando me

hacen un encargo apenas te llega para pagar el propio film. En realidad yo vivo de mi trabajo de profesor en la Universidad de Middlesex (Londres), por lo que para mí la animación no es un negocio lucrativo.

### ¿Qué historia se esconde detrás de tu última película *Wonderland: The Trouble with Love and Sex*? ¿Cómo empezó este proyecto?

Bueno, esta no es mi última película, he hecho más desde entonces.

Esta película fue propuesta por el productor-director Zac Beattie, la persona que debía realizar la película para la BBC. Tenía la financiación antes de saber qué tipo de película y qué director la realizaría. Se entrevistó con numerosos realizadores: yo quería hacerla, así que puse mucho empeño y realicé una prueba sabiendo que había mucha competencia. Finalmente lo

***Lo que queremos en Middlesex es gente que haga películas, cuantas más mejor, con el mayor control creativo sobre esas películas y que representen su propia visión del mundo: queremos formar directores en animación.***

gané y ahí empezó todo. La idea de hacerla sobre las terapias de pareja fue de Zac. Aunque no sea mi idea podía identificarme fácilmente con ella, porque cualquiera que tenga una pareja ha tenido algún tipo de problema. Este asunto explora temas complicados y situaciones muy personales y difíciles de transmitir, complejos arrastrados de la infancia, etc. Todo esto era muy interesante para mí, puesto que la animación iba a llegar a lugares donde antes no había llegado. Con todo, en esta pieza quien obtiene el mayor crédito como realizador es el productor-director de la serie.

### ¿Qué técnicas prefieres utilizar?

La primera es el dibujo, que me sigue pareciendo la manera más natural de trabajar, aunque use After Effects todo el tiempo, obteniendo una combinación de animación tradicional y digital. Aunque realizo todos mis primeros dibujos en cuadernos, la animación final siempre es digital. Después utilizo TV Paint combinándolo con Photoshop. Esta es mi técnica preferida por el momento. No me siento atraído por el 3D puro, aunque utilizo herramientas de 3D en After Effects. Los softwares de 3D tienen demasiados parámetros y es difícil llegar a conseguir el resultado deseado.

### ¿Qué conceptos de animación te gusta trabajar en clase? ¿Utilizas métodos tradicionales o prefieres métodos más experimentales?

Empezamos con métodos tradicionales, pero rápidamente los combinamos con experimentales. Principalmente doy clase a primer curso, y los estudiantes vienen con muchas ideas preconcebidas sobre la animación, así que lo que hacemos es ponerlos ante situaciones difíciles, como técnicas de animación complejas, ciclos de caminado, caballos cabalgando o alguien trepando por una verja. En Middlesex, como en cualquier otro curso de animación, aprender los principios de la animación, y dibujar del natural es tan importante como experimentar, no tanto diferentes técnicas sino con ideas, con desarrollos narrativos, y también descubriendo cómo la técnica influye conceptualmente en tu película.

Las técnicas, el software, la experimentación, son importantes, pero lo que queremos en Middlesex es gente que haga películas, cuantas más mejor, con el mayor control creativo sobre esas películas y que representen su propia visión del mundo: queremos formar directores en animación. Sobre todo nos gustaría que miraran hacia delante con nuevas ideas y nuevos enfoques para la animación. Así que esto es a grandes rasgos nuestro modo de enseñar en Middlesex.



¿Cómo ves el panorama de la animación en este momento cambiante para la creación cinematográfica?

Creo que es un momento difícil por muchos motivos. Soy muy consciente de lo duro que es encontrar un empleo para los estudiantes; también sé que hay mucho trabajo por ahí, pero que la mayor parte se paga muy mal. Así que para permanecer en la animación hay que ser muy tenaz y tener confianza en tu propia capacidad, así como tener iniciativa y ser bueno para las relaciones. Hoy la animación tan sólo es una parte, las habilidades sociales son esenciales para permanecer en el mundo de la animación. Ahora mismo ya no estoy igual de involucrado en la industria de la animación como hace 20 años, cuando era director de animación para publicidad; en cambio, estoy centrado en la enseñanza y tan sólo elijo algunos proyectos en los que me apetece trabajar. Lo realmente importante es trabajar en las redes y que tu trabajo sea visto

por un buen número de personas. Para mí lo más útil de la actualidad es Vimeo: mis películas han sido vistas por miles de personas y puede que alguna de estas personas estén buscando a alguien, y que de ahí venga un encargo.

Así que pienso que es posible encontrar una salida en toda esta jungla de plataformas y técnicas de la animación, siempre y cuando quieras que la gente vea tu trabajo. Lo realmente difícil es conseguir financiación para hacer lo que quieres: en Gran Bretaña es prácticamente imposible, es el reto del momento. Ahora mismo hay trabajo ahí fuera, pero cada vez menos dinero y menos posibilidades de hacer algo personal, aunque más oportunidades interesantes de colaboración. Así es como veo el panorama de la animación: siempre fue y será bueno y malo, pero por motivos diferentes; esto cambiará continuamente.

©Del texto: Beatriz Herráiz, Jonathan Hodgson, 2015.

©De las imágenes: Jonathan Hodgson, 1985-2010.

Fig. 8 – *Nightclub* (Jonathan Hodgson, 1986).





Fig. 9 – *Camouflage* (Jonathan Hodgson, 2002)



### Biografía

Beatriz Herráiz Zornoza (Valencia, 1975) es Doctora “Cum Laude” por la Universitat Politècnica de València. Actualmente es profesora en el Grado en Comunicación Audiovisual y Facultad de Bellas Artes de Valencia. Ha trabajado como diseñadora gráfica para RTVV y UPVRTV. Su línea de investigación se centra en el “motion graphics” y la animación, realizando publicaciones para los congresos de Tipografía 2012, CONFIA 2013, y SAS 2014. Además, ha coordinado el proyecto de cooperación internacional titulado *Historias para compartir* con el Conservatorio Balla Fasseke Kouyate de Bamako (Mali). También ha realizado el diseño audiovisual escenográfico de diferentes obras de teatro como *Bonnie y Clyde* (Teatro Galo Real), *Dot y Consonants* (Maduixa Teatre) y *Harket Protocolo* (PanicMap), las dos últimas con circuito internacional. Actualmente es miembro del Grupo de investigación en Animación: Arte e Industria.

### **E-mail**

beaherzo@doctor.upv.es