
COCOE LA CONSPIRACIÓN GRÁFICA

Sergio Rodríguez

Animador y profesor en el Master en Animación de la UPV

Cocoe es un estudio formado por David Duprez y Gabriel Suchowolski, que se dedica a realizar grafismo audiovisual para publicidad y televisión. Ha producido multitud de “*bumpers*” para La Sexta o Boing, así como spots publicitarios para Telefónica, Repsol, Ibercaja o Letras del Tesoro, e incluso se han atrevido con infografía animada para el largometraje *Gabor* (Sebastian Alfie, 2013). Su trabajo se centra principalmente en la animación, llevando a cabo procesos de investigación para la mayoría de sus piezas, que combinan la imagen animada con el lenguaje de programación.

Cocoe is a studio formed by David Duprez and Gabriel Suchowolski, devoted to Motion Design for advertising and television. They have produced several bumpers for TV channels such as La Sexta or Boing, as well as commercials for Telefónica, Repsol, Ibercaja or Letras del Tesoro; they have even dared with animated graphics for the feature film *Gabor* (Sebastian Alfie, 2013). Their work focuses mainly on animation, developing research processes for most of his pieces, that combine animation with programming language.

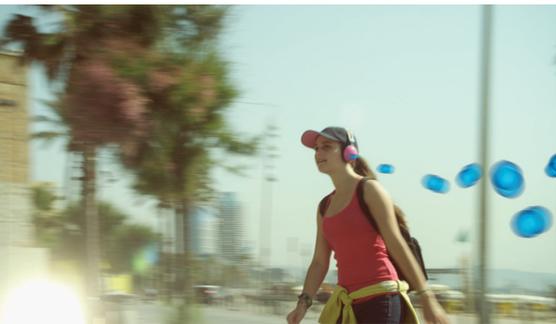
Palabras clave: Grafismo audiovisual, animación, publicidad, televisión

DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2016.4789>



Año 2000, recién acabada la carrera de Bellas Artes, acudo desde Salamanca a Madrid a realizar una entrevista de trabajo para dirección de arte en una agencia interactiva. Mi paso por Toulouse me ha proporcionado una pequeña “reel” de animación vectorial. En la entrevista me hablan de un tal Duprez, me muestran su web con un imaginario que me deja con la mandíbula caída cual Wolfy de Tex Avery, y además me comentan que si el proyecto se hace realidad, colaboraré con su equipo. Aquel proyecto nunca salió, pero me dio a conocer a uno de los componentes de Cocoe, David Duprez. Gracias a Domestika por fin coincidimos y, como este mundo de la animación es pequeño, teníamos amigos en común, confirmado la norma de los 6 grados de diferencia. David tiene un dúo que forma con Gabriel Suchowolski, alias Microbians, y como dice el refrán español, *allí se juntó*

el hambre con las ganas de comer. Ambos forman Cocoe, uno de los primeros estudios de Motion Graphics, cuando aún se llamaba grafismo animado. Han sabido sacar partido de las diferentes técnicas de animación, adaptando la creatividad a trabajos de encargo. Me resulta difícil destacar algún proyecto, porque todos tienen algo que los hace diferentes sin caer en modas o *refritos*, pero en algo debemos basar esta entrevista: los *Micro Poemas* que realizaron para la Sexta, trabajo de estilo, bebiendo de animación retro, pero actualizada; qué decir del videoclip de la banda La Casa Azul, incluyendo una versión en japonés; o los créditos animados para el Festival OFFF 2001. Y no puedo evitar acordarme de ellos al ver la bola animada del Canal Boing, cuando al abrir salen mil cachivaches salidos de un laboratorio creativo, como son sus mentes y habilidades.



Sergio Rodríguez: ¿Cuál es el origen de Cocoe, tanto referente al nombre como al estudio?

David Duprez: Cocoe nació en 2002 como estudio creativo y de comunicación. Gabriel y yo trabajábamos juntos desde hace tiempo como pareja creativa. En un momento concreto decidimos dejar nuestro trabajo en una agencia y también dejamos nuestras responsabilidades en la comunidad Domestika, y, como un paso natural, decidimos montar Cocoe.

Gabriel Suchowolski: El nombre surge de nuestra vocación de contar historias. Somos muy aficionados a cierta estética y cultura de los años 60 y 70 y se nos ocurrió el nombre de “La Conspiración Cocoe” (The Cocoe Conspiracy), como parte de una historia sobre una misteriosa conspiración relacionada con los momentos históricos en los que ha habido algún tipo de revolución cultural.

S.R.: ¿Cuáles son vuestros perfiles profesionales?

D.D.: Yo empecé en todo esto de la creatividad como ilustrador. Mis estudios me llevaron al diseño gráfico y la comunicación, y mi vocación a la animación y el “storytelling”. A Gabriel un día no se le ocurría qué hacer y decidió meterse a estudiar matemáticas. Mucho (mucho) antes

había comenzado a programar videojuegos, y su pasión por el *manga* y los ilustradores japoneses le llevaron a su pasión por la ilustración. La suma de todas estas cosas son los cimientos de Cocoe.

S.R: Puesto que sois un dueto, tenéis diferentes influencias. ¿Dónde están esas influencias y cómo os inspiran?

D.D.: Lo divertido de las influencias es que son complementarias. Como los matrimonios, tenemos intereses comunes que nos unen y otros dispares que nos complementan. Tenemos pasión por todo lo que esté dibujado; todo lo que se tenga un olor un poco “vintage”, sobre todo si de alguna forma está relacionado con el retrofuturismo; pero, sobre todo, lo que nos fascinan son las buenas historias.

S.R.: Tenéis un trabajo en animación con acabados diferentes. ¿Cómo enfocáis el trabajo respecto al cliente y el tiempo?

D.D.: Bueno, esos son los dos factores que definen casi cualquier trabajo de comunicación. Cuando preparamos una propuesta para un

“briefing”, siempre lo hacemos siendo consecuentes con esos dos factores. Entendemos que nuestro trabajo es ofrecer la mejor propuesta creativa dentro de las posibilidades de realización del proyecto. Hacerlo de otra manera es montar un proyecto muy frágil.

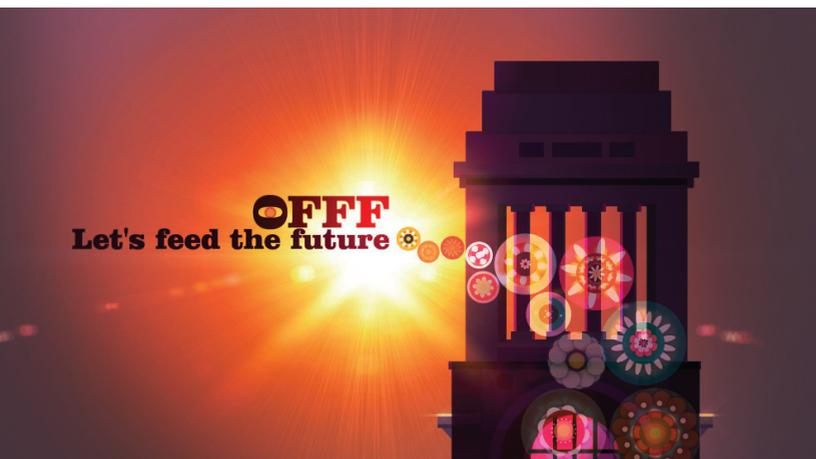
S.R.: Y en vuestro proceso creativo, ¿por dónde empezáis antes de llegar al fase de animación?

D.D.: Siempre leemos primero el guion y hacemos un desglose de escenas. Con esto ya puedes hacerte una idea del tipo de recursos que vas a necesitar y el esfuerzo que necesita cada uno de ellos. A partir de ahí lo importante es ir refinando el proceso para encontrar la mejor solución, tanto para el cliente como para nosotros. Para un buen resultado, es importante que el proyecto te enamore de alguna forma.

S.R.: Si hay que destacar una característica de vuestros proyectos, es la huída de las tendencias. ¿Sois conscientes de ello o es fruto del resultado de vuestro proceso creativo?

D.D.: Esto es difícil de expresar con palabras. No creo que haya una intencionalidad en nuestros trabajos para transgredir tendencias o modas. Nuestro proceso se basa en lo que nos gusta y en contar historias. A veces incluimos en nuestros trabajos historias que solo conocemos nosotros, pero realmente nos parece muy divertido cuando se lo enseñas a alguien y ves su reacción. Realmente somos *niños mayores*, nos encanta jugar y experimentar. Creo que sí tenemos influencias de modas, pero no necesariamente las actuales. Cuando vemos algo que nos resulta muy sugerente, independientemente de la época que proceda, es suficiente para empezar a imaginar.





S.R.: ¿Con qué técnicas de animación os sentís más seguros?

D.D.: Bueno, somos muy aficionados a la animación tradicional, aunque no es nuestro mayor fuerte. Trabajamos con facilidad en todo lo relacionado con los Motion Graphics y nos divierte mucho el stop-motion como técnica de expresión visual.

S.R.: Varios de vuestros trabajos muestran un trasfondo de experimentación, y hasta habéis llegado a compartir algún archivo fruto de la investigación. ¿Qué experimentación de animación ha llegado a buen puerto?

D.D.: La mayoría de nuestros proyectos incluyen alguna parte en la que la experimentación ha sido fundamental. A veces puede ser un código de programación aplicado a resolver un problema de animación técnico, y en otras ocasiones puede ser el fruto de llevar *al límite* los límites de la *animación limitada* y el aspecto estético. Por ejemplo, la animación que hicimos

para los opening credits del OFFF On Tour de Madrid es fruto de una serie de experimentaciones que hicimos para ver los límites entre la animación y un personaje de composición minimalista. Este proyecto tenía muy poco tiempo de producción —unas dos semanas— y fue la única forma de poder hacer una animación de cierta duración en este tiempo. También tenemos un proyecto para Ibercaja para el que aún tuvimos menos tiempo —24 horas—, y la solución fue crear una animación utilizando de base un código de programación; de otra forma hubiera sido imposible cumplir el plazo.

S.R.: Vuestro trabajo cuenta con un gran número de colaboraciones de diferentes perfiles. ¿Cómo es la relación profesional con ellos? ¿Cómo les transmitís lo que tenéis en la cabeza para llegar al trabajo final?

D.D.: Para nosotros la documentación escrita es fundamental. En una estructura colaborativa que no trabaja en el mismo espacio, es necesario que se genere documentación, porque además se genera conocimiento dentro del proyecto. Por ejemplo, este conocimiento se puede compartir

con la gente nueva que entra en el equipo en mitad del proyecto, y te aseguras que no se cometan errores que ya se han subsanado previamente. En principio el esfuerzo de comunicación es mayor, pero en poco tiempo los beneficios son mayores. También son muy importantes el sentido común y la flexibilidad.

S.R.: ¿Cómo fue el inicio de Domestika? ¿Y cuál ha sido la decisión de volver?

D.D.: Domestika nació en 2002 como un grupo de diseñadores que quería hacer proyectos creativos, con las miras puestas más allá de lo comercial. Se crearon unos foros y a través de ellos una de las primeras comunidades de creativos. Decidimos volver a Domestika porque el nuevo rumbo que iba a tomar nos pareció fantástico: una forma de poder hacer cosas interesantes para y por la profesión.

S.R.: ¿Alguna vez habéis pensado en realizar una pieza de animación narrativa, más de autor, para desconectar de los clientes y participar en algún festival?

D.D.: ¡Sí, tenemos varias carpetas llenas de ideas!

S.R.: ¿Cómo veis la situación de la animación en vuestro entorno?

D.D.: La imagen en movimiento, en cualquiera de sus modalidades, está más presente que nunca. Tenemos muchos ámbitos que demandan vídeo y animación como medio de comunicación. Debido a esto, la demanda de animación debería ser proporcional, pero también es cierto que al igual que en la realización de imagen real se mejoran los medios y se adaptan a demandas más específicas y menos masivas,

la animación debe adaptarse como medio de expresión gráfica. Creo rotundamente que hay pocos medios que puedan transmitir emociones cómo puede hacerlo una animación.

©Del texto: Sergio Rodríguez.

©De las imágenes: Cocoe.



Biografía

Sergio Rodríguez Valdunciel (Zamora, 1975). Licenciado en Bellas Artes en la Universidad de Salamanca. Entra en contacto con la animación “cut-out” en l’École Supérieure des Beaux-Arts de Toulouse gracias al programa Erasmus. A partir del año 2001 trabaja en el canal de TV Cartoon Network España. Posteriormente se traslada a Valencia para colaborar en series de TV para Megatrix (Antena3TV), ToonF, Black Maria, Truca Films y Neptuno, productora con la que colabora de forma intermitente en diferentes series de TV, en animación vectorial. Desde 2007 trabaja como profesional de la animación “freelance”, tanto en series como proyectos de publicidad o apps. Desde 2010 es profesor colaborador del Máster de Animación de la Universitat Politècnica de València, en la asignatura *Animación Vectorial*. Actualmente intenta sacar tiempo suficiente para la escritura de su tesis doctoral.