

critic@rte



www.criticarte.com

Animación en Los Angeles... y en Puebla

La Ciudad de los Angeles en California sigue siendo el lugar por antonomasia de las producciones de largometrajes de animación con proyección global. Desde luego, otras áreas culturales como India, Japón, China, Rusia, Canadá o Europa impulsan sus propias industrias con aportaciones vernáculas y creativas de interés visual y cinematográfico, pero la industria de millonario alcance consumista, de una continua superación tecnológica, y expansión del bagaje histórico de relatos y narraciones, se produce desde este paradigmático lugar del espectáculo y el entretenimiento hacia donde todo el mundo pone sus miradas o ambiciones.

¿Dónde quedan situados los países latinoamericanos con la animación? La industria apenas despunta comercialmente, que no artísticamente. La animación ha sido atendida desde 1930 en cortos y largometrajes sufriendo de todas las fluctuaciones de la economía y la falta de distribución comercial ; es una desigual competencia con el descomunal aparato de realización y difusión que constituye la actividad de Animación en Los Angeles: todos los artistas apuntan sus carreras para llegar a situarse entre las grandes productoras como Pixar o DreamWorks que van reclutando artistas en todo el mundo, y aunque los proyectos surgen desde esta urbe, muchas producciones buscan la colaboración de nuevos estudios de animación o expanden sus recursos humanos, localizándose en países emergentes como ocurre ahora con India y países asiáticos. Pero, sin duda alguna, Los Angeles es el centro neurálgico de las producciones aglutinando todos los ámbitos de la Animación, aunque en la actualidad, con la debacle económica, esta industria sufre de recortes y saturación de oferta en varias áreas de la producción de largometrajes, lo que provoca que muchos profesionales se agrupen en pequeños estudios de animación que nutren la demanda visual de la animación en otros terrenos de la cultura actual, desde el videojuego a la publicidad.

Los grandes estudios de animación (www.cgstudiomap.com) buscan y valoran la especialización de las tareas: aprecian los individuos

con un perfil destacado en la realización de áreas específicas. La idea hipostasiada de convertirse en animador ha originado un excedente en la oferta de animadores, cuando, por el contrario, se precisan profesionales en otros campos como el modelado en 3D, manejo del lenguaje de programación "Python", del "rigging" en la construcción de la estructura tridimensional de los caracteres, del "shading" en la iluminación, y el desarrollo del "storyboard" para la visualización cinematográfica de la narración en la pre-producción.

Por otro lado, en la caracterización del perfil del animador, la exaltación de la tecnología con el manejo del software para animación como MAYA o FLASH impulsa un desdén o descuido en los fundamentos visuales del movimiento, el carácter artístico y el dominio de la expresión visual. Los recursos tecnológicos no suplen las habilidades comunicativas de la figura del artista-actor que es el animador.

Los destacados protagonistas de la animación en Los Angeles se forjaron desde su interés por el dibujo y el comic dedicándose muchos de ellos en sus inicios a la producción de animación desde estudios emergentes en el país de origen. Un ejemplo alentador es conocer la biografía profesional de estos artistas formados desde su pasión buscando desarrollar habilidades trabajando en la producción de películas de animación. Son un modelo de comportamiento para el creciente número de talentos que con el impulso interior de artista plástico no quieren entrar en el mundo del arte sino afianzarse en las producciones cinematográficas con su fantasía y entusiasmo, que es el ingrediente básico que muchos no encuentran cómo canalizarlo en México; Manuel Rodríguez realizó una destacable investigación sobre la Animación en México publicada en "*Animación; una perspectiva desde México*". Destacando la urbe creativa de Guadalajara, el panorama, conviene señalar, resulta similar al existente hace 20 años en España de donde surgen tres de estos artistas que comentaré y otro joven de reciente aparición. La moraleja: debes seguir el impulso de tu sueño, dedicarte a él con ilusión, confianza, sin dejar de instruirse. Los lugares de formación en Puebla pueden contribuir –aunque en la situación actual más impiden y desvirtúan-, y es preciso entender que la animación tanto o más que ninguna profesión requiere de una absoluta dedicación. Si sientes esa especial atracción hacia el mundo animado, explora qué aspectos te fascinan y construye tu futuro con tus sueños no cediendo en tu empeño, con licenciatura o sin ella.

Estos cuatro artistas no se formaron culminando estudios convencionales. **Manuel Almela**, animador en DreamWorks, junto a **Raúl García**, director de animación, se forjaron desde sus inicios trabajando en la empresa madrileña "Filman" en la década de los Ochenta. Sus intereses les condujo a cada uno por diferentes derroteros que hoy los lleva, a Manuel, a ser a un responsable de animación en la

próxima película de DreamWorks "*The Rise of the Guardians*" después de participar entre otras en "*El gato con Botas*", "*Shrek*" y las de "*Kunfu-Panda*", mientras Raúl dirigió "*El lince perdido*" (www.imdb.com/title/tt0951333/), que recibió el premio Goya a la Mejor Película de Animación en 2008, y que ahora se proyecta en Puebla, y actualmente funge como supervisor para el estudio de Animex en Puebla sobre el desarrollo de su próxima proyecto en 3D "El americano" que desarrollan entre Tijuana, Puebla y Singapur, y en Febrero visitará México para ofrecer un taller de guión de animación en el Primer Festival de Animación CROMAfest (www.cromafest.com) en México DF, que se llevará a cabo del 13 al 19 de Febrero, 2012.

Otro español, vasco, **Igor Lodeiro**, que como autodidacta se envolvió en la creación de imágenes por computadora cuando todo estaba en sus inicios anticipando el alcance de sus efectos aún antes que Steve Jobs constituyera la empresa Pixar, figura hoy en DreamWorks como coordinador responsable crucial de CGI (Computer Generated Images) en producción de películas tales como en la que ahora trabaja, "*Madagascar 3*".

Y entre la generación joven educada prosiguiendo su instinto artístico está **Javier Recio**, quien descartó completar los estudios de licenciatura de Bellas Artes en Granada, España, desenvolviéndose como dibujante en áreas de escenografía y largometrajes en un estudio, despuntando con el cortometraje "*La dama y la muerte*" (www.youtube.com/watch?v=KK1jjxka40c) bajo su guion y dirección que en 2010 fue nominada a Oscar como corto animado. Desde ahí fue captado por DreamWorks donde trabaja ahora como "storyboard artist" en la preproducción de la película "*Me and my shadow*", además de su reciente colaboración planificando el arte y storyboard de la película española "*Justin and the Knights of Valour*" y otras.

La dicotomía entre la formación del animador y su construcción educativa general desde lo universitario se desarrolla en Puebla con la atención dedicada a la enseñanza de la Animación inserta en planes de ingeniería o de diseño interactivo en varias universidades. Existen deficiencias al ofrecer sólo una generalización sin integrar los contenidos de las materias y desdeñar las áreas artísticas. La Iberoamericana no se supera en su deficiente profesorado y excesivo énfasis en la preparación humanista y conciencia social. En el caso del Tecnológico de Monterrey, que se preveía de mejor calidad, y la UVM, el énfasis en el uso de la tecnología y la ciencia en detrimento de lo humanístico y la expresión gráfica los distancian de los fundamentos de los aspectos artísticos de la animación, desde el dibujo a la actuación, derivando a los estudiantes hacia la ingeniería digital y sistemas computacionales. El estudiante que aspira a estudios universitarios que contemplen las prácticas actuales vinculadas con la animación se frustra inmerso en mera tecnología, con

grandes deficiencias en dibujo, color, y figura humana, teniendo que replantear sus objetivos enfocándose hacia el extranjero o cambiar su carrera al no existir alternativa válida en Puebla. Parte del problema universitario con el arte reside en la escasa preparación del profesorado. No se encuentran individuos con conocimiento, creatividad pedagógica, experiencia, y actitud contemporánea en la expresión; se recurre a diseñadores y arquitectos que asimilaron con pinzas este ámbito, o artistas que sólo tratan de impulsar gesto, coordinación de trazo, percepción y creatividad. De este modo, las áreas de representación en Arquitectura, Diseño y Arte se suprimen al comprobarse la ineficacia de las mismas a pesar de ostentar la calidad como propaganda fatua enmascarando el engaño universitario, que es sinónimo de fraude.

Ante este panorama de la enseñanza de Animación en Puebla surge la oportunidad de crear una Escuela que atienda su desarrollo con diplomados y actividad profesional que involucre y desarrolle las habilidades artísticas desde el diseño de personajes al manejo de software de animación. Existe una cantera de artistas jóvenes dispuestos en este ámbito que no encuentran canalización al tiempo que crece la demanda por estas producciones en la publicidad y el entretenimiento. La industria debe conformarse con la integración de enseñanza, producción y consumo de la animación: **"EMBRYONIC producciones"** (www.embryonic.mx/) primera academia de arte animado en Puebla surge en 2011 con esta intención. Se enfrentan a esta deficiencia de la enseñanza para poder impulsar la industria de la animación. Se requieren artistas, y las universidades no los preparan. ¿Qué hacer? Generar un modelo de aprendizaje donde el estudiante se exponga a las facetas de la Animación educándole dentro de producciones reales como ahora mismo emprenden con diversos cursos desde el dibujo al guión. En Embryonic se ha realizado un cortometraje en "stop motion" "*Debajo del árbol*" (www.embryonic.mx/debajo/index.html) que comienza a ganar notoriedad y se encuentran preparando "*Shunca*" e "*Ignacio Zaragoza; defensor de la patria*".

Este panorama debería estimular las expresiones de animación no determinadas por las pautas de la industria estadounidense, incentivando aportaciones de calidad surgidas de la idiosincrasia mexicana donde bulle el talento y el deseo, que necesitan ser apoyados desde los presupuestos gubernamentales. La estructura universitaria comenzará a sostener el crecimiento que hoy en día está en entusiastas individuos que impulsan producciones que marcarán trayectorias a seguir en una revitalizada industria de la Animación en el ámbito mexicano.

Comentarios: “arte@criticarte.com”. Este artículo, con imágenes, así como los anteriormente publicados, puede encontrarse en la dirección de critic@rte en internet: www.criticarte.com [Sígueme en](#) facebook: [criticarte](#), twitter: [@arte_criticarte](#)

Ramón Almela
Doctor en Artes Visuales
Febrero de 2012