Más de trescientas personas de 22 nacionalidades han trabajado para The Spa Studios en el desarrollo de 'Klaus', bajo la dirección Sergio Pablos. TheSpaStudios

Un trocito del grado de Bellas Artes de Teruel en la alfombra roja de los Óscar

Ana García y Pablo Fernández participaron en el desarrollo de la película de animación 'Klaus'

Miguel Ángel Artigas Gracia
Teruel

El primer largometraje animado de Netflix, el soberbio cuento navideño *Klaus* de Sergio Pablos –creador de *Gru, mi villano favorito*– se ha convertido en la segunda producción española en competir por los Óscar de Hollywood, tras *Chico & Rita* (2011) de Fernando Trueba, Javier Mariscal y Tono Errando. Aunque no pudo llevarse la estatuilla, *Klaus*, que es una apuesta por regresar a la animación clásica en dos dimensiones, es síntoma de que el género vive un momento espléndido y de expansión fuera de Estados Unidos, y muy especialmente en España. La película arrasó en los Premios Annie (7 galardones) y ganó el Premio Bafta a la Mejor Película de Animación.

Ana García Gimeno, zaragozana formada en Bellas Artes en el Campus de Teruel

Pablo Fernández Escalada también se graduó en Bellas Artes en Teruel

Con aportación turolense

De entre las 311 personas que trabajaron en el equipo de The SPA Studios, con sede en Madrid, dos de ellos estudiaron Bellas Artes en el Campus de Teruel.

Pablo Fernández Escalada nació en Zaragoza y vive en Madrid, donde se especializó en diseño y animación en U-tad. Admirador de Genndy Tartakovsky (*Samurai Jack, Star Wars: Clone Wars*), de la animación 2D innovadora y en general de todo el arte narrativo, como el audiovisual o el cómic, también trabajó en otra de las grandes películas españolas del año, *Buñuel en el laberinto de las tortugas*, ganadora del Goya a la Mejor Animación.

En *Klaus* ha desempeñado durante año y medio el cargo de supervisor del departamento *Ink & Paint*, al frente de un equipo de 18 personas y de dos empresas externas, una italiana y otra canadiense. Asegura que su experiencia en SPA ha sido "un punto de inflexión" en su carrera, pues estar al frente de una sección coordinándose con el resto de supervisores de los demás departamentos y productores "ha sido una experiencia increíblemente enriquecedora".

Por su parte Ana García Gimeno también es zaragozana y también está afincada en Madrid. Tras acabar el bachiller artístico

en la Escuela de Arte de Zaragoza y Bellas Artes en Teruel, realizó un Máster de Ilustración Digital y Desarrollo Visual en 3D y otro de Concept Art 3D. Ha trabajado para editoriales y para empresas de videojuegos hasta que fichó para el proyecto de *Klaus* de The Spa Studios. "Siempre he querido entrar en esta empresa, así que para mí fue una gran ilusión". En *Klaus* trabajó en el departamento de *Ink & Paint*, bajo la supervisión de su antiguo compañero del Campus de Teruel.

"En esa sección nos encargamos de pintar los personajes, coloreando cada frame (cada fotograma) y sesgábamos las líneas externas. Otra de mis funciones era elegir la paleta de colores de los personajes junto al director de Arte. Es decir, elegía el color final que iban a llevar muchos de los personajes de la película", explica la aragonesa.

En total fueron nada menos que 311 personas las que participaron en el proyecto, la mayor parte de ellas trabajando desde la sede de los estudios en Madrid, "y solo unos pocos desde sus casas como freelance", explica García. Allí el idioma oficial era el inglés, "aunque en las oficinas tratabas diariamente con gente de Polonia, Francia, Italia, Estados Unidos", y así hasta 22 nacionalidades diferentes. "Era un ambiente muy pintoresco", recuerda Fernández.

Este enorme número de personas y el gran tiempo necesario para completar un largometraje como este –la producción y postproducción de *Klaus* se hizo en poco más de año y medio, a pesar de que proyectos similares pueden costar 4 o 5 años– responde a que, por mucho que estemos hablando de animación asistida por ordenador, el trabajo no ha cambiado tanto con respecto a los Micky Mouse de 1930. "La cantidad de dibujos que hay que procesar y que deben pasar por una gran cantidad de departamentos resulta sorprendente", explica Pablo Fernández. "El ordenador acelera algunos de los procesos, pero hay que meter mucho arte y mucho cerebro para tener un buen resultado". Su compañera matiza que "el ordenador no reduce la cantidad de trabajo. Es lo mismo pero con otro resultado estético". "De hecho en *Klaus*", añade, "al ser animación en 2 dimensiones el movimiento está creado dibujando a mano todos los personajes, con la diferencia de que en lugar de hacerlo con lápiz y papel lo haces con un ordenador táctil".

Para gestionar ese gran equipo humano y el ingente trabajo, que se controlaba a base de establecer cuotas semanales que había que cumplir, los estudios organizaban fiestas de vez en cuando. "En los *Happy Friday* había comida y bebida y nos decían cómo estaba yendo la producción", recuerda la zaragozana. "Y también se hacía una celebración cuando un departamento en concreto llegaba al 50% o al 100% de su trabajo. Además de vez en cuando los jefes nos traían chocolate con churros o nos llenaban los congeladores de la cocina de helados... ¡La verdad es que nos cuidaban mucho!".

La estética de 'Klaus' supone elevar al máximo exponente los conceptos de animación clásica. TheSpaStudios

Tres momentos del desarrollo del personaje Jesper, de 'Klaus'. TheSpaStudios

Un mercado en expansión

A pesar de que Ana García se considera admiradora de la escuela Disney de animación, coincide con Pablo Fernández en que en Europa y en España se hacen grandes proyectos del género. Según García, "*Klaus* y *El laberinto de las tortugas*, ganadora del Goya, demuestran que en España nos estamos dando a conocer con muy buenos trabajos". "En nuestro país hay un puñado de empresas que van subiendo el listón", añade Fernández. "Y fuera de España hay algunas compañías increíbles en Irlanda, Canadá, Francia, Japón... creo que el mundo se está volviendo más internacional cada día".

La excelencia tecnológica y la preparación artística de directores, guionistas y animadores hacen que el género tenga cada día menos límites, no solo en el cine infantil sino para todos los públicos, si bien lo que finalmente llega a las carteleras de los cines es solo la punta del iceberg. Aunque para que una película de animación sea redonda son muchas las personas y departamentos que tienen que rodar muy engrasados. Ana García opina que si una pata cojea se resiente todo el proyecto, "porque una buena animación con mal guion será aburrida, y una mala animación con buen guion no será capaz de captar la atención del público". Pablo Fernández introduce un matiz, y es que "en una producción hay muchas piezas diferentes que se pueden valorar por separado sin que el resto sean peores o mejores. A mí personalmente me cuesta menos perdonar una animación mediocre que un guion mediocre", explica Pablo Fernández. "Aunque por supuesto prefiero los productos que tienen buen guion y buena animación al mismo tiempo".

Tras su experiencia con *Klaus* los dos creativos se encuentran ahora realizando trabajos como autónomos esperando al próximo reto de larga duración, disfrutando de una profesión que tiene mucho de pasión y de vocación. "Siempre he sentido debilidad por arte narrativo y la animación", reconoce Fernández. "En Bellas Artes cursé todas las asignaturas que pude relacionadas con estas áreas". Ana García también ha deseado siempre trabajar en el mundo de la animación, aunque su auténtica vocación es el *layout/background artist* o el *color key*. "Los primeros son los que se encargan de dibujar y pintar los fondos de las pelis, y los segundos los que deciden qué gama de colores va a tener cada escena". Algo que, en resumidas cuentas, es determinante para el aspecto final de la producción.

"Un ordenador por sí solo no sabe cómo funciona la anatomía o la luz"

Los creativos reivindican las Bellas Artes como itinerario hacia lo digital

M. A. A. G.
Teruel

Si se atiende a las clasificaciones clásicas pudiera parecer que las Bellas Artes y la animación asistida por ordenador son ámbitos muy diferentes, pero nada más lejos de la realidad. Pablo Fernández y Ana García, graduados en el Campus de Teruel, defienden el itinerario desde las Bellas Artes hacia el mundo de la animación. "Animar, aunque sea a través del ordenador, es una actividad que tiene muchísimo que ver con el arte", asegura ella. "En Bellas Artes aprendes los conocimientos básicos de anatomía, teoría del color, perspectiva y muchos otros conceptos importantes que necesitas para hacer animación".

Pablo Fernández coincide en que ni el ordenador ni los conocimientos técnicos en aplicaciones informáticas sustituyen la "sensibilidad artística" que está detrás de cualquier buena animación. "El ordenador no te dice si este color es el más adecuado para la emoción que quieres representar, o si esta expresión facial es la indicada para mostrar el subtexto de un personaje... el ordenador no entiende cómo funciona el dibujo, la anatomía o la luz". "Creo que Bellas Artes aporta mucho para dedicarte a esta industria. Te abre la mente a nuevas formas de expresión plástica, que luego tú puedes trasladar al mundo digital", añade Fernández. Su compañera, eso sí, afirma que desde su experiencia personal en el Campus de Teruel, "a Bellas Artes le faltan más asignaturas que profundicen en la animación 2D y 3D y en ilustración digital".

Ambos artistas coinciden en que la profesión es dura por la cantidad de trabajo y esfuerzo que supone, aunque satisfactoria, creativa y bonita. Aunque muchos procesos están muy especializados "y en algún momento el trabajo se puede hacer algo monótono, el ambiente de trabajo y los resultados que vas viendo conforme se va completando un proyecto compensa eso", dice Ana García. Fernández, por su parte, asegura que "incluso en *Ink & Paint*, que puede parecer un trabajo muy automático al principio, tienes muchos retos técnicos y artísticos y mucho margen creativo para mejorar el acabado final".

García advierte que, aunque es una industria en expansión, "todavía hay pocos puestos de trabajo", mientras que Fernández asegura que para dedicarse a ella hay que dominar idiomas y estar dispuesto a viajar. "Desde que empecé a trabajar en esto he vivido en tres ciudades, y creo que aún me mudaré unas cuantas veces más".