



El cortometraje de animación infográfica en Cataluña

Samuel Viñolo Locubiche¹
al120167@alumail.uji.es

¹ Samuel Viñolo Locubiche (Almería, 1978) estudió Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla y ha realizado el Máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación de la Universitat Jaume I de Castellón de la Plana. También ha trabajado como animador en Alemania y España y es el principal responsable del blog sobre animación Animaholic Magazine desde 2005.

I. Resumen

294

Esta investigación se centra en el cortometraje infográfico realizado en Cataluña, un centro históricamente muy activo en la producción de animación, con la intención de reflejar una serie de datos estadísticos donde figuren los procesos productivos, económicos e industriales, así como aquellos aspectos artísticos y narrativos que más le afectan, de tal manera que pueda servir como punto de partida hacia una reflexión global de un sector que se prevé clave para la primera parte del siglo XXI.

Palabras clave: animación infográfica, Cataluña, cortometraje, modos de producción de la animación, escuelas de animación, productoras de animación.



II. Introducción

En los últimas décadas, los extraordinarios cambios provocados por la digitalización de la producción audiovisual han subvertido la tradicional posición periférica de la industria de la animación hasta situarla en un lugar central dentro del audiovisual contemporáneo: tal y como afirma Lev Manovich, gran parte del cine actual podría considerarse como animación (1995). A pesar del carácter industrialmente residual que tiene el cortometraje, ha sido en este formato donde se han producido algunos de los más vistosos cambios del sector, debido en parte a la revalorización del formato en Internet. Aliado ideal de todo tipo de técnicas, el cortometraje es un campo de experimentación e investigación idóneo y el que mejor permite la aparición de las más interesantes personalidades artísticas en la animación.

La presente investigación perseguía, entre otros objetivos, ofrecer una perspectiva diacrónica y sincrónica sobre el cortometraje de animación infográfica realizado en Cataluña, trazar una perspectiva histórica así como una tipología del mismo y de sus autores, que de paso desvelase sus modos de producción habituales. Para ello, la hipótesis previa de esta investigación sostenía que este formato se encuentra muy ligado a escuelas y centros educacionales de animación, constituyendo un conjunto muy reducido de obras, la mayoría de ellas con escasa relevancia internacional y sin apenas autores con una trayectoria estable o consolidada.

III. Metodología

Los métodos de trabajo empleados partieron del análisis minucioso de la bibliografía existente, que no era muy abundante y que en su mayor parte estaba relacionada de forma indirecta con el tema central de la investigación, para a continuación realizar una catalogación de aquellos cortometrajes de animación infográficos existentes en Cataluña, teniendo



en cuenta a sus principales autores y centros de producción. Para realizar este registro se utilizaron dos tipos de fuentes diversas; por un lado, aquellas fuentes de difusión y exhibición de cortometrajes, como son organismos institucionales como Catalan Film o el Ministerio de Cultura así como festivales y muestras de animación como ArtFutura, Animac o el festival de cine de Sitges, así como el contacto directo con los agentes de producción de cortometraje en Cataluña, como son productoras audiovisuales, escuelas de animación así como todo tipo de iniciativas individuales. Una vez identificado un conjunto de cortometrajes definitivo a partir de estas fuentes, se procedió a confeccionar y enviar una serie de encuestas, cuyo análisis podrían aportar una serie de datos de tipo cuantitativo sobre el objeto de la investigación. Los autores de las obras recibían por tanto dos cuestionarios, uno que recopilaba datos biográficos sobre ellos, y otro sobre el proceso de producción del cortometraje, mientras que un tercer cuestionario se completaba mediante el análisis y la observación directa de las obras.

Otro punto necesario para la investigación consistía en aclarar los conceptos empleados, ya que existen numerosos puntos de discrepancia en torno a la cuestión de lo que constituye un cortometraje de animación. El primero de ellos se refiere a la diversidad de opiniones sobre la duración máxima que puede tener un cortometraje, y que oscila, según las fuentes, entre los quince y los sesenta minutos (RAE, 2007; IMDB²; AMPAS³; Amor, 1996: 300; Patmore, 2007: 25), aunque en este sentido, tanto Internet como determinados festivales online como Notodofilmfest están privilegiando que el cortometraje de animación tenga actualmente una duración inferior a los diez minutos (Yáñez, 2010: 26). Por otro lado, el concepto de lo que constituye “animación” se encuentra actualmente en proceso de crisis y revisión profunda. Considerada hasta hace no mucho un género cinematográfico aparte y casi exclusivamente identificada con la animación dibujada, con la llegada de la era digital estos conceptos quedan obsoletos y sirven para revisar el vasto alcance y la gran variedad de procedimientos que tienen no solo en el presente sino en la propia configuración del lenguaje audiovisual (Benet, 2004: 150-170), hasta el punto que algunos autores consideran en la actualidad que una buena parte del audiovisual contemporáneo pueda considerarse como una forma de animación (Cholodenko, 2009), y que por tanto esta ya no pueda considerarse como un compartimento estanco y separado del conjunto de la industria sino que, al contrario, esto implique una nueva posición central en el conjunto del audiovisual (Manovich, 1999).

Es por ello la pertinencia que pueda tener una investigación como

² IMDB Submission Guides: Genres. Disponible en: <http://www.imdb.com/updates/guide/genres#short>, consultado el 12/04/11.

³ AMPAS Academy Awards Rules & Eligibility: regla 19 Shorts Films Awards. Disponible en: <http://www.oscars.org/awards/academyawards/rules/84/rule19.html>, consultado el 12/04/11.

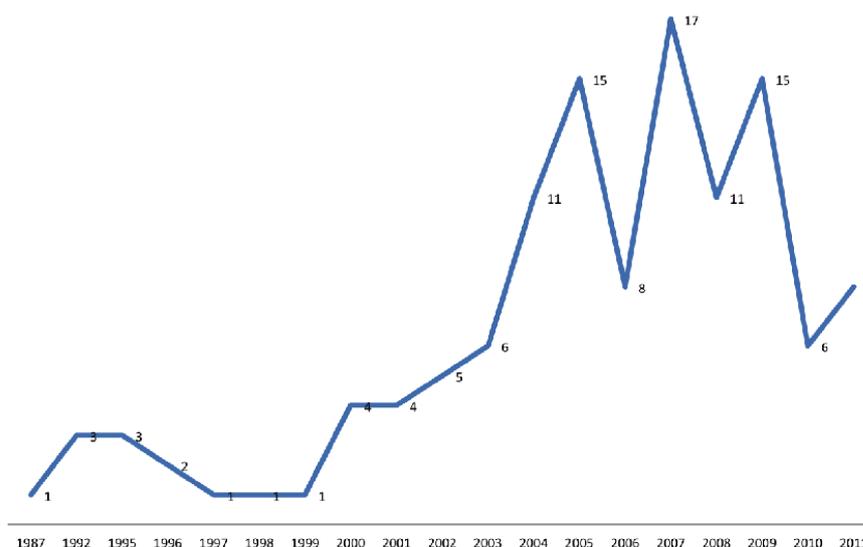


esta, centrada en un formato generalmente muy minoritario pero que representa el grueso de la producción de animación en español, a pesar de su aparente invisibilidad (De la Rosa, 1996: 387), y circunscrita al ámbito de Cataluña, una región crucial para el desarrollo de la técnica a nivel estatal, sobre todo por el período que se desarrolla entre 1934 y 1954, que puede ser considerado como la de la edad de oro del cortometraje de animación en Cataluña, con una gran efervescencia en la producción y el establecimiento de una bases industriales muy productivas y de gran calidad. (Comas, 2010; De la Rosa, 1996: 387-445). Aunque a partir de 1955 este modelo entra en una profunda fase de crisis y decadencia, la técnica de la animación continuará acaparando una gran atención y relevancia en la producción audiovisual en Cataluña. Aunque durante las décadas de 1960 y 1970 se comienzan a producir los primeros experimentos de animación infográfica, sobre todo en los Estados Unidos y muy vinculado al ámbito académico, no será hasta la década de 1980 cuando se realicen las primeras piezas realizadas en España, de nuevo de la mano del cortometraje. 1987 será por tanto el punto de partida de la investigación, con las producciones realizadas por la empresa barcelonesa Animàtica, pionera en España en el uso de las tecnologías infográficas (Quiroga, 2004; Martínez Barnuevo, 2003).

A continuación detallaremos cuál sería, a partir de los datos obtenidos en las encuestas, cómo sería el perfil de autor encuestado más habitual, qué tipo de cortometrajes y en qué condiciones los realizan.

IV. Tipología del autor y el cortometraje de animación infográfica en Cataluña

Así pues, tras la recogida de datos gracias a las encuestas, la investigación pudo determinar la existencia de al menos 132 cortometrajes realizados durante el período 1987-2011, lo cual ofrecía una media ciertamente raquítica de 1,4 obras realizadas por año, aunque es preciso indicar que el lapso 1987-1999 tan solo representa el 10% del total, lo cual descompensa ligeramente la estadística a la baja. Estos cortometrajes fueron realizados por un total de 250 autores (1,9 directores de media) y preferentemente varones (83%). La escasa presencia de mujeres realizadoras puede ser sintomático de la técnica, pero aunque resulte arriesgado atribuir cierta misoginia al ámbito de la animación infográfica, también es posible ver aquí cierto desinterés por parte de la población femenina.



El autor de los cortometrajes de animación infográfica realizados en Cataluña suele ser un varón (83%), muy probablemente nacido en la provincia de Barcelona (40,8%), o en algún ciudad de América Latina (21,5%) con estudios secundarios (45,2%) o con algún postgrado finalizado (33,3%) y algún curso realizado de animación (81%). Este autor residía en el momento de realizar la encuesta en Cataluña (74%) y trabajaba en el sector de la animación, bien como empleado (47%) como gerente de su propia empresa (17%) o como profesor para alguna escuela de animación (14%). Se trata de un realizador casi militante de la animación (60% lo consumen semanalmente), muy aficionado a todo tipo de técnicas de animación (57%) que consume esta técnica a través de todo tipo de medios, sobre todo webs y blogs en Internet (98%), festivales especializados (48%) y DVDs (33%).

Aunque la realización de cortometrajes es muy importante para estos (90%), la gran mayoría de los autores consultados tan solo han sido capaces de realizar uno (39%) o dos (20%) cortometrajes de animación y tan solo uno de animación infográfica (55%), sin contar con ningún tipo de ayuda o beca durante su realización (85%) y en condiciones francamente precarias: tan solo el 37,4% de los autores consultados elaboraron un presupuesto para su realización, y el 21,4% de estos era inferior a los 4000 euros. Esto se explica en parte por la procedencia, en un porcentaje abrumador, de las escuelas de animación (82%) como trabajos de fin de estudios, lo cual también sirve para justificar su extrema brevedad (menos de tres minutos en el 57% de los cortometrajes).

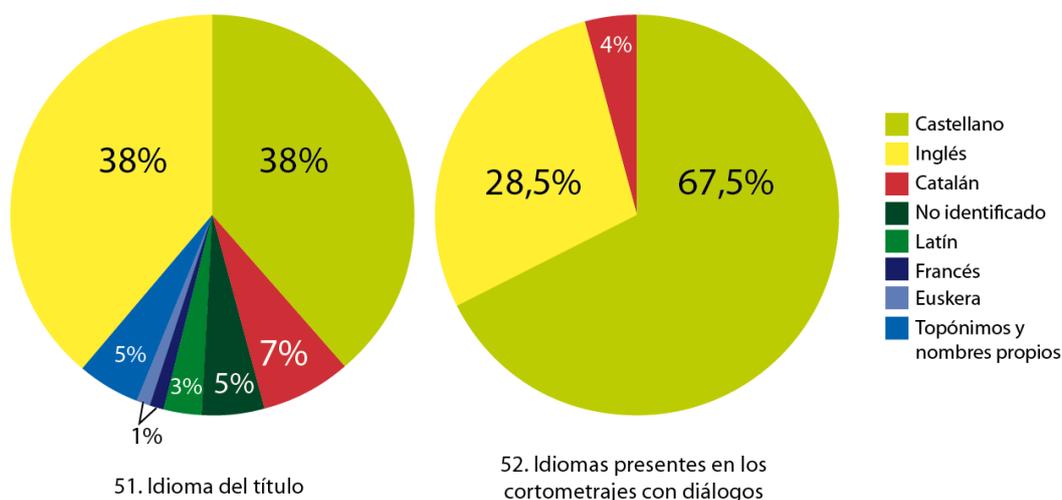
Al hablar de equipamiento, la mayoría fueron realizados sobre ordenadores PC (80%) equipados con el sistema operativo Windows (98%), y la utilización de Autodesk Maya (57%) o Autodesk 3dsMax (30%), Adobe Photoshop (93%), Adobe Premiere (93%) y Adobe After Effects (59%). Los cortometrajes se calcularon para ser realizados entre cuatro y seis meses en su mayoría (57%) aunque la media final del tiempo de



producción suele ser, una vez calculados todos los tiempos obtenidos, de unos nueve meses y medio, por lo que se aprecia un retraso de unos tres meses y medio general frente a la media inicialmente indicada, sobre todo debida a un subestimación del tiempo necesario para la postproducción del proyecto, aunque la mayor parte del tiempo de producción fue destinada a la preproducción del mismo (46%).

En general, estos cortometrajes fueron realizados por sus autores casi en solitario (52%), y en cualquier caso, estos intervinieron en todas las fases de la producción. Los argumentos se basan en su mayoría en una idea original creada por el autor (55%), generalmente una trama argumental (85%) humorística (55%) muy breve (24%), con un máximo de tres personajes (81%), generalmente con una fisonomía humana (63%) que sufren algún tipo de conflicto dramático entre ellos (37%) o con el medio natural en el que se mueven (26%), y un máximo de tres escenarios diferentes (78%, de los cuales el 37% solo utilizan un único escenario).

Otra característica llamativa es la práctica ausencia de diálogos en gran parte de los cortometrajes (59%), y por tanto de animación labial, y en cambio una presencia generalizada de música (98%), generalmente de librería (61,5%). En este sentido, muy sorprendente resulta también la escasa presencia del catalán en los cortometrajes analizados (el 7% tiene el título en catalán y solo el 1% lo utiliza en la banda sonora), frente a la abrumadora presencia del castellano (38% en el título y el 17% en la banda sonora) y el inglés (38% y 7%, respectivamente).



La cuestión idiomática puede resultar una de las más llamativas en el contexto catalán, pero puede justificarse en parte a la fuerte influencia de los modelos externos, especialmente de los cortometrajes de animación provenientes del ámbito anglosajón, a la instrumentalización del cortometraje como medio para obtener empleo, así como la procedencia diversa de la mayor parte de los autores, que en muchos casos no provienen directamente del ámbito catalán. En este sentido, podría ser muy favorable el apoyo decisivo de cortometrajes de animación



infográfica en catalán que tuvieran una gran repercusión en este idioma y que pudieran servir como modelos de referencia y alternativas claras a los modelos más habituales.

Los planos suelen tener una duración media de 6 segundos, con una preferencia por el plano medio (85%), el plano largo (82%) y el primer plano (81%), con una planificación visual generalmente muy estática y sin grandes movimientos de cámara (67%). La mayor parte de los cortometrajes suele utilizar un estilo de animación caricaturesco para sus personajes, muy cercano a los referentes de la animación *cartoon* (68%).

La distribución de los cortometrajes se realizó en su mayor parte en DVD (79%) y tan solo una pequeña parte de estos (14%) contó con una copia en 35mm, y aunque el 74% llegó a ser exhibido en algún festival, tan solo el 4% de las obras obtuvieron dos o más premios, lo que puede dar una idea de la escasa trascendencia pública de la mayor parte de estas obras.

V. Conclusión y líneas futuras de investigación

Este resumen sucinto de las principales características comunes entre los autores y las obras de la investigación recogen una serie de datos particularmente sorprendentes y que hacen sospechar que el cortometraje de animación infográfica en Cataluña se encuentra absolutamente desprotegido, sin ningún tipo de incentivo, política o estrategia común, frente a su homólogo el largometraje o la serie de animación.

En cierta manera, una buena parte de la responsabilidad por esta situación le corresponde a las escuelas de animación catalanas, ya que como podía verse, eran las principales agentes productoras de las obras del estudio. A pesar de tratarse de una herramienta de promoción y marketing excelente cada vez más utilizada por las escuelas de animación europeas, sobre todo francesas como SupInfoCom o Gobelins, el ámbito de la escuela propicia la aparición de obras realizadas con el mayor de los entusiasmos pero de un carácter extremadamente *amateur*. A pesar de la aparente libertad que las escuelas tienen en este sentido, las propuestas más notables en el apartado tanto técnico como estético suelen provenir de las escasas iniciativas privadas.

La baja producción anual, unida al escaso número de piezas con un número relativamente importante de premios y al hecho de que en la mayor parte de los casos estas sean únicas y solitarias *operas primas*, convierte al cortometraje de animación digital en tres dimensiones en una técnica con escasa relevancia artística y social en el conjunto cinematográfico catalán. A diferencia de otras técnicas, como la animación *stop motion*, que cuenta con un nutrido grupo de representantes en la región y el reconocimiento internacional, el cortometraje de animación infográfica se haya relegado a un mero instrumento curricular, en el que tan solo se suele valorar la destreza técnica de sus responsables. Es importante poder liberar al objeto de



estudio de esta presión externa y valorarlo como una herramienta con un valor propio pleno antes de que la técnica se vea superada una vez más por la tecnología y sea demasiado tarde para dejar notables frutos.

Es importante tener en cuenta en este sentido la gran importancia que tiene el formato como campo de experimentación tecnológico para empresas comerciales tan relevantes como Pixar o DreamWorks, como formato idóneo para la formación de nuevos profesionales de esta técnica, sin olvidar la relevancia cultural y artística que puede tener para una región o país la presencia de autores internacionalmente reconocidos, y para los cuales el formato del cortometraje resulta absolutamente idóneo. En este sentido, sería recomendable disponer de mecanismos semejantes a los de una institución tan eficiente como la National Film Board of Canada, quizás la más relevante a nivel internacional en este sentido, y que desde la década de 1940 realizó una apuesta firme y decidida por el formato de cortometraje de animación.

Así pues, los futuros caminos de esta investigación se han de dirigir necesariamente a poner en contraste los resultados obtenidos con el resto de la producción de animación infográfica realizada en Cataluña. De esta manera podría comprobarse la situación de esta en el conjunto de las industrias culturales catalanes, su grado de hibridación con otras prácticas audiovisuales ya consolidadas y su importancia como generador de nuevos ámbitos de creación, como el videojuego, la publicidad en Internet así como su grado de penetración en públicos generalmente ajenos a la animación.

VI. Bibliografía

AMIDI, Amid (2009): *The art of Pixar short films*. San Francisco, CA: Chronicle Books.

AMITRANO, Alessandra (1998): *El cortometraje en España. Una larga historia de ficciones breves*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, Conselleria de Cultura, Educació i Ciència de la Generalitat Valenciana.

AMOR, Medardo (1996): "Desde finales de los setenta hasta los años noventa", en *Historia del cortometraje español*. Alcalá de Henares: Festival de Cine de Alcalá de Henares, Comunidad de Madrid, Ayuntamiento de Alcalá de Henares y Fundación Colegio del Rey, pág. 299-335.

ARTIGAS, Jordi (1996): "Cine de animación en España" en *Historia y Vida*, nº 83. Barcelona: Grupo Planeta.

BUSTAMANTE, Enrique (coordinador, 2002): *Comunicación y cultura en la era digital: industrias, mercados y diversidad en España*. Barcelona: Editorial Gedisa.



BUSTAMANTE, Enrique (coordinador, 2003): *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación: las industrias culturales en la era digital*. Barcelona: Editorial Gedisa.

CANTOR, Jeremy; VALENCIA, Pepe; KROYER, Bill; FORD, Michael; CLARK, Kyle (2004): *Inspired 3D Short Film Production*. Boston, MA: Thomson Course Technology PTR.

CERÓN GÓMEZ, Juan Francisco; CALERO, Tirso (2002): *Años de corto: apuntes sobre el cortometraje español desde los noventa*. Murcia: Universidad de Murcia.

CHOLODENKO, Alan (2009): "Animation (Theory) as the Poematic: A Reply to the Cognitivists", en *Animation Studies vol. 4*. Valencia: Society for Animation Studies.

DE LA ROSA, Emilio (1996): "El cortometraje de animación" en *Historia del cortometraje español*. Alcalá de Henares: Festival de Cine de Alcalá de Henares, Comunidad de Madrid, Ayuntamiento de Alcalá de Henares y Fundación Colegio del Rey, pág. 387-445.

DENSLOW, Philip Kelly (2007): "What is Animation and Who Needs to Know? An Essay on Definitions", en *A Reader in Animation Studies*. Sydney: John Libbey & Company Pty, pág. 1-4 (primera edición: 1997).

FABER, Liz & WATERS, Helen (2004): *Animación Ilimitada: Cortometrajes Innovadores desde 1940*. Madrid: Editorial Ocho y Medio.

MANOVICH, Lev (1999): "What is Digital Cinema" en LUNENFELD, Peter (ed.): *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*. Cambridge, MA: MIT. [El presente artículo también se puede consultar en la URL: <http://www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html>]

MARTÍNEZ BARNUEVO, María Luisa (2003): *El cine de animación en España (1908-2001)*. Valladolid: Fancy Ediciones.

MARTÍNEZ BARNUEVO, María Luisa (2008): *El largometraje de animación español: análisis y evaluación*. Madrid: Fundación Autor.

MARZAL FELICI, Javier y GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier (eds.) (2008): *El productor y la producción en la industria cinematográfica*. Madrid: Fundación Universidad Complutense.

PATMORE, Chris (2007): *Debutar en el cortometraje*. Barcelona: Editorial Acanto (edición original: 2005).

PRINCE, Stephen (1999): "True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory" en *Film Quarterly: Forty Years, A Selection*. Berkeley: University of California Press, pág. 392-411. Originalmente publicado en *Film Quarterly*, vol. 49, núm. 3, primavera de 1996, pág. 27-37.



RIAMBAU, Esteve (2011): *Hollywood en la era digital. De Jurassic Park a Avatar*, Madrid: Ediciones Cátedra.

QUIROGA, Elio (2004): *La materia de los sueños: la desconocida historia de los ordenadores y las nuevas tecnologías revolucionaron el cine y la televisión (y nuestras propias vidas)*. Barcelona: Deusto.

SOLER CAMPILLO, Maria (2007): *Las empresas de fotografía ante la era digital. El caso de la Comunidad Valenciana*. Madrid: Ediciones de las Ciencias Sociales.

TAYLOR, Richard (2000): *Enciclopedia de técnicas de animación*. Barcelona: Acanto, pág. 66-69.

VALLÉS COPEIRO DEL VILLAR, Antonio. (2000): *Historia de la política de fomento del cine español*. Valencia: Ediciones de la Filmoteca.

VELÁZQUEZ, José María; RAMÍREZ, Luis Ángel (coordinadores, 2000): *Una década prodigiosa. El cortometraje español de los noventa*. Alcalá de Henares: Festival de Cine de Alcalá de Henares, Comunidad de Madrid, Ayuntamiento de Alcalá de Henares, Fundación Colegio del Rey, Comunidad de Madrid Consejería de Cultura, Dirección General de Promoción Cultural.

YÁÑEZ, Jara (editor, 2010): *La medida de los tiempos*. Alcalá de Henares: Festival de Cine de Alcalá de Henares, Comunidad de Madrid, Ayuntamiento de Alcalá de Henares, Empresa Municipal Promoción de Alcalá de Henares Comunidad de Madrid, Institut Valencià de Cinematografia Ricardo Muñoz Suay.

Webgrafía

BESEN, Ellen (2004): "Make It Real. Part 1: Off the Beaten Path" en *Animation World Network*. Hollywood, California: AWN Inc. Disponible en: <http://www.awn.com/articles/makereal/make-it-real-part-1-beaten-path/page/2,1>, consultado el 15/08/11.

BRODERICK, Peter (2007): "The New Age of Independent Distribution" en *Documentary Magazine, November-December 2007*. Los Angeles, CA: International Documentary Association. Disponible en: <http://www.peterbroderick.com/writing/page19/page19.html>, consultado el 11/05/11.

COLLINS, Joan (1997): "SIGGRAPH: Past and Present" en *Animation World Magazine*. Hollywood, CA: Animation World Network, Inc. Disponible en: <http://www.awn.com/mag/issue2.5/2.5pages/2.5collinssiggraph.html>, consultado el 14/05/11.

FAPAE (2002): *El sector de la producción audiovisual de animación en España*. Madrid: Prodescón, Fundación Autor. Disponible como archivo digital en: <http://www.fapae.es/files/LibroSectorProduccion2.pdf>, consultado el 14/04/11.

REYES, Benjamín (2008): “La animación no tiene límites” en *Diario El Día*, sección de Cultura y Espectáculos, publicado el 5 de julio de 2008. Disponible en <http://www.eldia.es/2008-05-17/cultura/cultura0.htm>, consultado el 20 de agosto de 2011.

303



