UN CUARTO ANIMADO

2001 — 2025

EL CORTO DE ANIMACIÓN ESPAÑOL



ALCINE

ADRIÁN ENCINAS

SOBRE EL AUTOR

ADRIÁN ENCINAS (Madrid, 1986)

Investigador especializado en cine de animación y profesor de historia del cine de animación en la Universidad Europea de Madrid y en la Universitat Politècnica de València. Obtuvo Cum Laude por su tesis doctoral sobre el animador y dibujante de prensa estadounidense *Charley Bowers*, cuyas investigaciones dieron lugar a las exposiciones *Charley Bowers, ignorado prodigio del humor* (dirigida por el Instituto Quevedo del Humor, Universidad de Alcalá de Henares) y la sucesiva *Charley Bowers, ignorada voz del cine mudo*, que fue acogida por ALCINE en 2024.

En 2008 inicia su andadura con el blog *Puppets & Clay*, el primero en castellano en dedicarse de forma exclusiva a la *stop motion*, el cual tendría a partir de 2010 su versión en papel, *Puppets & Clay Fanzine*. Buscando vías investigadoras más profundas, publica el primer ensayo en castellano sobre el estudio de animación en plastilina más importante del mundo, *¡Bien hecho, Gromit!* Cuarenta años de Aardman Animation (Diábolo Ediciones, 2016), al que siguen cuatro profusos estudios de investigación: *Animando lo imposible, los orígenes de la animación stop motion* (1899-1945) (Diábolo Ediciones, 2017), *Yabba-Dabba-Doo! La animación ilimitada de Hanna-Barbera* (Diábolo Ediciones, 2023), *Verbena en Muñecópolis, historia de la animación stop motion española (1912-1975)* (Desfiladero Ediciones, 2023) y *Los ojos de Mr. Magoo, los visionarios dibujos animados de la UPA* (Diábolo Ediciones, 2024).

CRÉDITOS DE PARTICIPACIÓN

El diseño gráfico y maquetación de este libro, así como la identidad visual y señalética de la Exposición “UN CUARTO ANIMADO. El corto animado español 2001-2025”, es el resultado creativo del acuerdo de colaboración entre ALCINE 55 y la Universidad Europea de Madrid.

El equipo de diseño ha estado integrado por los alumnos de la asignatura **“Proyectos de Diseño Gráfico offline”** del Grado en Diseño Gráfico y Multimedia del **CREATIVE CAMPUS de la Universidad Europea de Madrid:**

Alba Cabrera, Diana Callejas, Ana Martín, Lucía Núñez, Eva Pardo, Noa Parra, Diana Pintado, Luis Salón, Guillermo Turiel, Itai Umansky.

Profesores coordinadores:

Pilar Terrón, Albert Culleré.

Universidad Europea
CREATIVE CAMPUS

UN CUARTO ANIMADO

El corto de animación español (2001-2025)

Adrián Encinas

Prólogo de Carolina López

Epílogo de Jordi Costa

EDITA:
ALCINE. Festival de Cine de Alcalá de Henares / Comunidad de Madrid
Ayuntamiento de Alcalá de Henares. Concejalía de Cultura
C/Santa María La Rica s/n
28801 Alcalá de Henares, Madrid.
Dep. Legal: M-28195-2026
ISBN: 978-84-10186-27-9

Texto y entrevistas: Adrián Encinas
Prólogo: Carolina López
Epílogo: Jordi Costa
Dirección editorial: Pedro Toro
Correcciones: Oficina ALCINE
El diseño gráfico y maquetación de este libro, así como la identidad visual y señalética de la Exposición "UN CUARTO ANIMADO. El corto animado español 2001-2025", es el resultado creativo del acuerdo de colaboración entre ALCINE 55 y la Universidad Europea de Madrid.

El equipo de **diseño** ha estado integrado por los alumnos de la asignatura "Proyectos de Diseño Gráfico offline" del **Grado en Diseño Gráfico y Multimedia del CREATIVE CAMPUS de la Universidad Europea de Madrid:**
Alba Cabrera, Diana Callejas, Ana Martín, Lucía Núñez, Eva Pardo, Noa Parra, Diana Pintado, Luis Salón, Guillermo Turiel, Itai Umansky.

Profesores coordinadores: Pilar Terrón, Albert Culleré.
Imprenta: Estugraf

© 2026. ALCINE. Festival de Cine de Alcalá de Henares / Comunidad de Madrid (Ayuntamiento de Alcalá de Henares), autores de los textos y las respectivas imágenes.

Nota sobre las imágenes: Se ha intentado contactar con todos los autores y propietarios de derechos y acreditarlos donde ha sido posible. Todas las imágenes se muestran con fines documentales y sin ánimo oneroso.

En caso de encontrar cualquier error u omisión, por favor, diríjase a festival@alcine.org y se subsanará en futuras ediciones.

Dedicado a mis abuelos maternos,
Mariano Salamanca Barranco y
Patricia Caro Pérez,
quienes se asentaron en esta ciudad,
la mejor de la Antigua Roma
y de la España Moderna.

ÍNDICE

Prólogo. ANIMAR, COMPARTIR, CELEBRAR 6

INTRODUCCIÓN 10

UNA MIRADA AL PASADO **13**

2001 – FRANCESC LO VALENT 20

2002 – SR. TRAPO 27

2003 – MANIPAI 33

2004 – TADEO JONES 39

2005 – LA GALLINA CIEGA 47

A TODO FLASH: LA ANIMACIÓN EN SERIE Y MUSICAL PARA INTERNET Y LAS PLATAFORMAS STREAMING 53

2006 – VIOLETA, LA PESCADORA DEL MAR NEGRO 58

2007 – HEZURBELTZAK, UNA FOSA COMÚN 65

2008 – EL PRÍNCIPE DE LAS BASURAS 72

2009 – LA DAMA Y LA MUERTE 80

2010 – VICENTA 89

NO SOLO CORTOS: EL LARGOMETRAJE ANIMADO ESPAÑOL **97**

2011 – DESANIMADO 102

2012 – JAMÓN 109

2013 – EL RUIDO DEL MUNDO 114

2014 – ZEPO 123

2015 – LA NOCHE DEL OCÉANO 131

HACIENDO PIÑA: LA ANIMACIÓN COMO ESFUERZO COLECTIVO 139

2016 – JANE, TARZAN EZ ZEN HORREN GUAY 146

2017 – MORNING COWBOY 157

2018 – SOY UNA TUMBA 164

2019 – METAMORPHOSIS 173

2020 – HOMELESS HOME 181

PROFE QUIERO SER ANIMADORA: LA FORMACIÓN EN LA ANIMACIÓN EN ESPAÑA 187

2021 – LOOP 192

2022 – SANDWICH CAT 201

2023 – LA GRAN CITA DE CONEJ 206

2024 – EL CAMBIO DE RUEDA 219

2025 – EL CUERPO DE CRISTO 228

Epílogo. UNOS MINUTOS EN EL FUTURO 234

ANEXO I: UN CUARTO ANIMADO, LA EXPOSICIÓN 237

ANEXO II: PREMIOS A CORTOMETRAJES DE ANIMACIÓN CONCEDIDOS EN ALCINE 240

BIBLIOGRAFÍA 244

AGRADECIMIENTOS 246

Prólogo.
ANIMAR, COMPARTIR, CELEBRAR

La animación es un medio que, en palabras del pionero Ladislas Starewitch, hace visibles los sueños de la imaginación. En el siglo XXI esta afirmación es más cierta que nunca y así la vemos plasmada en pantallas y formatos de todo tipo, desde la pantalla de una sala de cine a los juegos para móvil o las gafas de realidad virtual, difuminando la línea entre realidad y fantasía. Hay mil maneras de abordar la animación, desde lo más comercial a lo más experimental, desde lo más tecnológico a las técnicas más artesanales, y difuminando las líneas entre unas y otras. Las animadoras y animadores entrevistados en este libro son artistas que han elegido la animación como medio de expresión artística. Trabajan de manera personal para explicar desde los mundos más fantásticos a historias reales, entrelazando sentimientos e ideas a través de una gran diversidad de técnicas y estilos. Todas y todos ellos tienen en común una nacionalidad, la española; el tiempo de sus obras, creadas en este siglo, y también el hecho de que su obra ha sido mostrada y aplaudida por el público en multitud de festivales.

Una película es, en primer lugar, un acto de comunicación y, como tal, quedaría incompleta sin poder compartirla. Una película es una expresión artística y necesita ser mostrada haciendo justicia a su arte, viéndola en pantalla grande y oyéndola en las mejores condiciones. Una película tiene sus tiempos, su estilo y su técnica, y compartir esos procesos de creación y buscar nuevas oportunidades para futuros proyectos es también parte del propio ciclo creativo. Por último, una película es una creación en equipo, cuya salida al mundo se celebra en comunidad.

Sabemos de las dificultades del mercado para visibilizar el cine independiente y, en ese contexto, la animación de autor, especialmente si es para adultos, se convierte en el “más difícil todavía” de la pista del circo del entretenimiento. Sin embargo, existe un lugar donde la animación de autor reina, donde es posible acompañar a una película como merece. Ese lugar son los festivales. Un festival es mostrar las obras en pantalla grande para apreciar la originalidad y el riesgo de cada obra en las mejores condiciones. Un festival es la reunión de la comunidad para compartir procesos, reflexionar sobre distintas prácticas e inspirar y facilitar la creación de nuevas obras. Un festival es una celebración de la creación y el reconocimiento de todos aquellos que hacen

avanzar el arte, en este caso animado, hacia nuevos territorios. Un festival es un elemento de vital importancia en el ecosistema animado de los autores de este libro, donde todas las obras, independientemente de su formato, técnica o duración, o del recorrido de sus autores, se muestran, discuten y celebran.

Pero un festival es también mucho más que una suma de proyecciones. Es un espacio de mediación entre las películas y sus públicos, una forma de señalar, contextualizar y poner en relación obras que, de otro modo, quizá nunca llegarían a encontrarse. Programar significa escoger, pero también cuidar: decidir en qué contexto se presenta una película, junto a qué otras obras dialoga, cómo se introduce y qué conversaciones puede abrir. Una selección no es únicamente un escaparate, sino una propuesta de lectura. A través de ella, las películas pueden adquirir nuevos sentidos, revelar afinidades inesperadas y formar parte de un relato más amplio sobre el presente de la animación.

También es allí donde las películas empiezan a circular y a construir su vida pública. Una obra puede nacer en la intimidad de un estudio, en una escuela, en un pequeño equipo o incluso en la mesa de trabajo de una sola persona, pero necesita salir al mundo para encontrar su sentido completo. Cada proyección abre la posibilidad de un nuevo encuentro: con un público distinto, con otros cineastas, programadores, distribuidores, productores, críticos, estudiantes o investigadores. Una película vista en un festival puede viajar después a otra ciudad, a otro país o a otro contexto cultural, y generar nuevas lecturas en cada lugar. Hacer circular una obra es prolongar su vida, permitir que siga hablando y que encuentre públicos que quizá no estaban previstos en el momento de su creación.

Un festival es también un lugar donde el conocimiento circula. Las presentaciones, encuentros, clases magistrales y conversaciones permiten acceder a aquello que normalmente permanece oculto detrás de la pantalla: las decisiones, los errores, los hallazgos, las dudas y los largos procesos de trabajo. En animación, donde cada segundo exige una enorme inversión de tiempo, compartir cómo se ha creado una película puede ser tan revelador como ver el resultado final. Escuchar a una cineasta explicar por qué eligió una técnica, cómo encontró la forma visual de una emoción o de qué manera resolvió una dificultad acerca el oficio al público e inspira a quienes están empezando.

Los festivales han evolucionado muchísimo desde que empecé a trabajar en ellos, hace ahora tres décadas: revolución digital, 3D, internet, globalización, plataformas, trabajo remoto, IA… Han cambiado las formas de producir, enviar, seleccionar, subtitular, proyectar y difundir las películas. Hoy podemos acceder con rapidez a obras realizadas en cualquier lugar del mundo, y los cineastas pueden trabajar con equipos dispersos geográficamente o compar-

tir procesos casi en tiempo real. Todo ello ha ampliado extraordinariamente el campo de la animación y ha multiplicado las voces, las técnicas y los lugares desde los que se crea.

Sin embargo, hay un aspecto que perdura: vivir la experiencia cinematográfica viendo las películas en persona y en comunidad, para después comentarlas. El festival sigue siendo ese punto de encuentro donde la línea entre trabajo y amistad se difumina dentro de una labor profundamente vocacional. La pantalla compartida crea una atención distinta a la del visionado individual. El silencio, la risa, la sorpresa o la emoción se perciben colectivamente, y cada película se transforma ligeramente al ser recibida por una sala llena de personas.

Los autores y autoras representados en este libro, una selección realmente extraordinaria, pertenecen a generaciones distintas. Algunos han vivido la era analógica y han trabajado con los lentos y costosos procesos del cine argéntico. Algunos de estos autores y autoras que siguen en activo crecieron artísticamente con limitaciones, en un país sin escuelas de cine de animación, con poca información y con una escasa comunidad formada por un puñado de artistas desperdigados por la geografía española. Fueron autodidactas, surgidos de estudios de Bellas Artes o emigrados a otros países para estudiar allí donde sí había escuelas. Estos artistas han entrado pisando fuerte en el siglo XXI, uniendo el *know-how* analógico con la curiosidad por lo digital.

Otras muchas autoras y autores aquí representados nacieron artísticamente en la era digital, con una mayor accesibilidad a la información y siendo conscientes de las enormes posibilidades creativas y tecnológicas del medio. Se han formado en escuelas, han accedido a referentes internacionales desde muy jóvenes y han crecido en un entorno de multiplicación de obras y de la comunidad, que siempre hay que celebrar. Sin embargo, más herramientas y más visibilidad no significan necesariamente un camino más sencillo. Siguen siendo necesarios el tiempo, la perseverancia, la capacidad de riesgo y la defensa de una voz propia. La tecnología cambia, pero la necesidad de encontrar una forma personal de mirar y de contar permanece.

El diálogo entre estas generaciones es otro de los valores que los festivales hacen posible. Quienes trabajaron con materiales físicos, cámaras y procesos analógicos comparten espacio con artistas que crean con herramientas digitales, realidad virtual o nuevos sistemas de producción. Lejos de sustituirse unas técnicas a otras, todas conviven, se contaminan y se enriquecen. La animación contemporánea es precisamente ese territorio de cruces, donde una obra puede unir dibujo, pintura, stop motion, 3D, imagen real o procedimientos todavía difíciles de nombrar. Lo importante no es la herramienta por

sí misma, sino la mirada que la dirige y la necesidad expresiva que la pone en movimiento.

El talento de todos y todas estas animadoras y animadores y su deseo de llevar a la pantalla mundos propios ha devenido en un *boom* de la animación española que, unido a las producciones más comerciales, nos ha granjeado una enorme visibilidad internacional en estos últimos veinticinco años. Esa visibilidad es el resultado del trabajo continuado de cineastas, productores, estudios, escuelas, asociaciones, instituciones y festivales que han contribuido a crear un tejido cada vez más sólido. También es fruto de muchas obras que, una a una, han viajado, han sido seleccionadas, premiadas, comentadas y compartidas.

Desde la perspectiva de una curadora de animación, solo me queda celebrar este libro, representativo de un momento dorado de la animación independiente española; agradecer a ALCINE, a Pedro Toro y a Adrián Encinas la publicación y la confianza al encargarme este prólogo, y felicitar a quienes han hecho posibles todas y cada una de las películas que aquí se mencionan y que, en gran medida, gracias a los festivales, han encontrado su público en todo el mundo.

Y, como siempre, desde los festivales, abrazar junto a las y los cineastas la incertidumbre que crean los avances tecnológicos y los retos de un mundo cambiante, y trabajar para seguir acompañando las obras de estos y muchos más cineastas que desean expresar su creatividad a través de la animación. Porque acompañar una película es ayudarla a salir al mundo, ponerla en relación con otras miradas y darle la oportunidad de encontrar a quienes estaban esperando verla. Animar, compartir y celebrar son, al fin y al cabo, partes de un mismo gesto.

Carolina López
Directora Animac Lleida y comisaria Animario Madrid

INTRODUCCIÓN

El interés por la animación española, especialmente en lo que respecta al formato del cortometraje, está cada vez más en auge, tal y como han demostrado recientemente proyectos como la exposición *Animación.es* (comisarios: Samuel Viñolo y José Antonio Rodríguez, 2021) o la recopilación de cortos de todas las épocas *Del trazo al píxel, 100 años de animación española* (comisaria: Carolina López, 2015), que acabó llegando incluso a ocupar varias sesiones de proyección en el MoMA.

En este contexto, los festivales, muestras y certámenes se erigen como espacios de cuidado y divulgación de este cine animado en formato corto, siendo ALCINE, en concreto, un pilar fundamental desde sus inicios y especialmente a partir de la década de los noventa, cuando la batuta recae en el director Pedro Medina. Por aquel entonces, ya se encontraba totalmente vinculado con el evento cinéfilo anual de la ciudad de Alcalá de Henares uno de los más importantes historiadores del cine de animación de nuestro país, Don Emilio de la Rosa, quien además de programar con buen criterio sesiones contemporáneas e históricas de cine animado, escribía para el festival todo lo relativo a la disciplina, desde el libro *Estrellas animadas (*1995), hasta los capítulos dedicados a tan bello arte audiovisual en los impresionantes volúmenes *Historia del cortometraje español* (1996) y *Cervantes en imágenes* (1998). Ese interés por estudiar y divulgar el arte de la animación por medio de ensayos se extendió al extinto festival de Animadrid durante los primeros años del recién estrenado milenio, dando paso a otros autores como Begoña Vicario, Isabel Herguera, Pilar Yébenes, Borja Crespo, Eladi Martos y Jesús María Mateos, que analizaron de forma brillante el presente y el pasado del cortometraje español. Sin embargo, los textos centrados en el cortometraje de animación español prácticamente desaparecieron tras la disolución de este especializado festival en 2010, generando desde entonces un vacío que, dada la excelente salud actual de nuestra animación, era conveniente abordar.

El cortometraje de animación español ha vivido, en el último cuarto de siglo, un proceso de consolidación que lo ha situado en el centro de la creación audiovisual contemporánea. Desde las primeras exploraciones digitales en los años 2000 hasta las propuestas híbridas y autorales de la actualidad, la animación ha demostrado ser un espacio fértil para la experimentación estética, la reflexión social y la innovación técnica.

La producción en los últimos años es muy elevada, estética y narrativamente diversa, y de enorme calidad, pero ha sido una meta que ha costado mucho

alcanzar. Como hecho contextualizador, basta revisar los listados de nominados a mejor cortometraje de animación en los Premios Goya, categoría que se inauguró en 1994. Pues bien —o más bien, mal—, entre las galas de ese año y el 2000, apenas una docena de títulos pudieron optar al galardón.

Con el cambio de milenio, la situación fue mejorando poco a poco hasta el punto de que, hoy en día, el "cabezón" en esta categoría está verdaderamente reñido. Pero no solo eso, sino que los cortometrajes españoles han conquistado el Óscar, la nominación al BAFTA, el premio del jurado de Annecy… al tiempo que nuestros artistas han sido galardonados o nominados a los prestigiosos Emmy y Annie (para los profanos, estos son los premios más importantes de la industria de la animación).

Este trabajo busca ofrecer una radiografía de algunas de las obras de animación más significativas producidas entre 2001 y 2025 en el marco del cortometraje, formato que al estar más oculto en plataformas y páginas web acaba rápidamente arrinconado en la memoria colectiva, esperando a ser reivindicado como toca. La selección incluye cortos que han marcado hitos en la historia reciente del medio: piezas premiadas en festivales internacionales, nominadas y ganadoras de los Premios Goya, y obras de autor que han ampliado los límites de la animación española. Como resultado tenemos cien cortometrajes realizados por más de una centena de autores y autoras, de entre los cuales hemos entrevistado a veinticinco para que nos aportasen su visión personal tanto del panorama que se encontraron al completar su película como del futuro de esta centenaria disciplina.

El objetivo es doble: por un lado, contextualizar la evolución técnica y narrativa del cortometraje de animación en España; por otro, subrayar su papel como laboratorio creativo y como motor de prestigio cultural. ALCINE, como uno de los festivales de referencia en el ámbito del cortometraje, se convierte en el espacio idóneo para reflexionar sobre este recorrido y proyectar hacia el futuro las posibilidades de la animación española.

Asimismo, no podíamos dejar pasar la oportunidad de hablar de otros hitos de la animación española, más allá del cortometraje, como son el largo, las series y los videoclips, así como de dedicar espacio a algunos artistas cuya contribución es innegable en el acabado final de estas producciones de éxito, pero cuyos nombres quedan habitualmente relegados a la consulta de los títulos de crédito en IMDB. Finalmente, destacamos las acciones llevadas a cabo por los centros de enseñanza, pilar fundamental para el desarrollo de talento y como queda patente en las selecciones oficiales de los festivales de cine de nuestro país, siendo estos otro de los pilares fundamentales —pero eso ya lo ha contado mejor Carolina en el prólogo.

En cualquier caso, el presente libro no pretende sentar cátedra ni servir de catálogo profuso —conocemos nuestras limitaciones y por ello pedimos disculpas por las involuntarias omisiones—, sino que es solo un esfuerzo más en una historia que debemos seguir escribiendo, rellenando así los huecos pasados y trabajando en una crónica vivaz del hoy y del mañana. Porque leer sobre animación es, casi, tan placentero como verla. Pasen y lean.

UNA MIRADA AL PASADO



Los muertitos (1994), Peraustrinia 2004 (1990), Civilon y la sirena (1942), Íncubo rosa (1974), Don Quijote de la Mancha (1979), El pequeño vagabundo (1985)

Si tuvieran que situar el kilómetro cero de la animación española, ¿dónde lo ubicarían?

Ojo, no es algo sencillo. A lo largo de la historia escrita muchos investigadores han ido haciendo aportaciones en este aspecto, buceando en los archivos de Filmoteca Española y Biblioteca Nacional y rescatando películas por muchos años olvidadas, como *Los sueños de Tay-Pi* (José María Blay y Franz Winterstein, 1952), y artículos que hablan de películas perdidas como *El apache de Londres* (1915), que probablemente sea el primer dibujo animado realizado dentro de nuestras fronteras.

Pero antes de nada, ¿qué consideramos como animación española? Las opciones principales podrían ser las siguientes:

- Es aquella realizada por autores nacidos en España, dentro o fuera de nuestras fronteras.

- Es aquella completada en nuestro país, sea el autor de dónde sea.

- O, como marca la Academia, es aquella que es producida por empresas españolas.

Tomando como marco de trabajo la opción más amplia posible, optamos por considerar la animación española como la suma de las tres opciones anteriores. De este modo, diremos que es animación española la película *Buñuel en el laberinto de las tortugas* (2019), realizada por el barcelonés Salvador Simó en Almendralejo, Badajoz; el cortometraje *Sith* (2023), dirigido por el granadino Rodrigo Blaas para la serie estadounidense *Star Wars: Visions*; así como *Algo en la casa* (2025), corto realizado en tierras valencianas por la argentina Carla Pereira.

En tal caso, el pionero absoluto de la animación española no sería otro que Segundo de Chomón, creador de trucajes ante la cámara que encandilaban a los espectadores franceses, primero, y del resto de Europa, después. Cortometrajes como *El hotel eléctrico* (1908), *La araña de oro* (1908) y *El teatro eléctrico de Bob* (1909), todos ellos provistos de animación *stop motion* exquisita, encenderían una mecha que acabaría alumbrando en nuestras tierras la producción de otra película fantástica que hibrida la animación de muñecos con la acción real como es *El gusano solitario* (1912), también realizada por ese empedernido fumador que era Chomón.

El dibujo animado tardaría unos años más en arrancar por aquí, primero en la más elemental técnica de recortables animados en cortitos humorísticos integrados en los noticiarios —a la manera de los *cartoons* en los periódicos

de la época—, hasta llegar a su primer intento de desarrollo industrial por medio de la Sociedad Española de Dibujos Animados (SEDA), formada por dibujantes de primer nivel como Joaquín Xaudaró, Francisco López Rubio y Ricardo "K-Hito" García, quienes crearon cortometrajes destacados como *El rata primero* (1932) y *Francisca, la mujer fatal* (1934). Pero ese inicio productivo saltaría por los aires con la Guerra Civil, como casi todo.

Con el cambio de régimen la producción de cine de animación vive su primera edad de oro, no porque el gobierno franquista tuviera un especial interés en los dibujos animados, sino porque la distribución internacional estaba completamente estancada por la II Guerra Mundial y los españoles de a pie necesitaban olvidar sus penurias en unas salas de cine que precisaban de un catálogo constantemente actualizado. Surge así en 1942 el estudio barcelonés Dibujos Animados Chamartín, donde artistas como Salvador Mestres, Enrique Ferrán "Dibán", Francisco Tur y Josep Escobar crean los primeros iconos del dibujo animado nacional: el toro Civilón y el *everyman* Don Cleque. A estos habría que añadir al fakir González, en este caso obra de Joaquín Muntañola para la Compañía Española de Dibujos Animados (CEIDA), quien vivió un montón de geniales aventuras en pantalla; así como al pollito Rafael y al chiquillo Quinito, ambos diseñados y animados por el pionero valenciano Joaquín Pérez Arroyo.

La producción de cortometrajes de muñecos animados también despega en este momento, pese a contar con un alumbramiento bombardeado a inicios de la Guerra Civil, por medio del especialista Salvador Gijón Fernández, quien llega a completar una veintena de cortometrajes entre las décadas de 1940 y 1960, incluido el primer serial animado: la trilogía de *El rapto en palacio* (1945). Durante la dictadura, el noble arte de la *stop motion* se refugiaría también en la ingente producción de anuncios animados de Estudios Moro, así como en la primera serie de animación de Televisión Española, *Las aventuras de Mu-mú* (Enrique Nicanor, 1967), y especialmente en los márgenes del cine amateur, por obra y gracia de cineístas como Felip Sagués o Christen Blom-Dahl.

Pero el dibujo animado se llevaría la palma. De hecho, desde el epicentro productivo de Barcelona llegarían los primeros largometrajes animados de nuestro país: *Garbancito de la Mancha* (José María Blay y Arturo Moreno, 1945) y *Alegres vacaciones* (Arturo Moreno, 1948), realizados por el estudio Balet y Blay, así como una particular versión de *La Cenicienta* que, por imperativo de la mismísima Disney, tendría que llevar el título de *Érase una vez…* (Alexandre Cirici Pellicer y José Escobar, 1950), la cual fue realizada por Estela Film con muchos de los genios detrás de los extintos Dibujos Animados Chamartín.

A partir de los cincuenta, la llegada a paladas de producción animada hollywoodiense de altísimo nivel, desde los largometrajes de Disney a los cor-

tos de la Warner, de la Metro, de Walter Lantz e incluso de la UPA, llevaron a las productoras patrias a echar el cierre. Sin embargo, empezaba a surgir tímidamente en España una clase media trabajadora, a la que era necesario bombardear con las novedades tecnológicas y alimenticias para alentar la interminable rueda del consumo. Los Estudios Moro, conformados por el genio del dibujo animado José Luis Moro Escalona y su hermano Santiago, que ejercería de productor, se erigen a mediados de la década como uno de los centros de producción más activos de toda Europa, mezclando con atino jingles pegadizos con imaginativas animaciones que les hicieron acaparar durante años los premios más importantes de publicidad (Cannes y Viena). De su estudio también surgió la familia Telerín, que protagonizaría uno de los mejores largometrajes de nuestra historia, *El mago de los sueños* (1966), dirigido por el también genial dibujante Francisco Macián, quien pese a su prematura muerte dejó otro de los logros técnicos más destacados de nuestra filmografía: el M-Technofantasy, con la que creó secuencias de animación psicodélica para Los Bravos para el epílogo de la reivindicable película *¡Dame un poco de amooor...!* (1968).

Estudios Moro sirvieron también de cantera para la siguiente generación de importantes realizadores de cine animado de nuestro país, como lo fueron Pablo Núñez, creador de una amplia filmografía de cortometrajes de dibujos animados pero que sería más reconocido por sus geniales títulos de crédito para películas de acción real como *Plácido* (1961) o *El espíritu de la colmena* (1973), así como el quijote de la animación española, Cruz Delgado. Quijote porque, contra molinos de viento de toda clase, fue capaz de realizar cuatro largometrajes de animación, casi una veintena de cortometrajes y cinco series de dibujos animados que calaron muy hondo a los más jóvenes espectadores televisivos, entre las que se encuentra, precisamente, *Don Quijote de la Mancha* (1979-80).

La transición de los setenta traería consigo también el desarrollo del primer largometraje de animación para adultos producido en nuestro país, la poco reconocida *Historias de amor y masacre* (1979), obra del estudio barcelonés Equip, conformado por humoristas gráficos que se ganaban unas perras publicando en revistas subversivas como *El Papus*, *Hermano Lobo* y *Por Favor*, tales como Óscar, Ivà, Fer, Vallés, Gila, Chumy Chumez y Jordi Amorós “JA”, este último además todo un verdadero maestro de la animación e ideólogo de esta brutal obra antifranquista. Una acción que, en cierta medida, se vengaba de un régimen que apenas cinco años atrás había perseguido al cortometraje *Íncubo rosa* (1974), de Miquel Esparbé y Pere Torras, por considerar la emancipación sexual del diablillo protagonista una auténtica afrenta a la moral.

Ya en los ochenta, la productora BRB Internacional se haría importante al

realizar acuerdos con estudios de animación de Asia para la realización de series de televisión que se convertirían en icónicas como *Ruy, el pequeño Cid* (1980), *La vuelta al Mundo de Willy Fog* (1984) o *David, el gnomo* (1985-86). Un campo, el de la pequeña pantalla, que sería también abonado con series como *Mofli, el último koala* (1987) de Equip, o *La corona mágica* (1989-90), producida por el estudio Filman, quienes fueron reconocidos en la década de los sesenta como la subcontrata española de la infatigable fábrica de producir animación televisiva que fue Hanna-Barbera.

De hecho, varios estudios españoles vivirían durante las décadas finales del siglo XX prácticamente de trabajos de encargo venidos desde Estados Unidos e Inglaterra, como fueron Lápiz Azul, Pegbar o Milímetros. Se crearía así una escuela de animadores profesionales que empezaron a trabajar asiduamente fuera de nuestras fronteras en películas de gran impacto para la historia global de la animación, como *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (1988), en la que participó Raúl García; *Todos los perros van al cielo* (1989), que contó con la presencia del animador Fernando Moro; o *El jorobado de Notre Dame* (1996), donde participaron Ángela Iturriza y Sergio Pablos.

Mientras tanto, el largometraje seguía pugnando entre la producción independiente, con obras como la infantil *El pequeño vagabundo* (1985) o la pornográfica *Una novia para siete hermanos* (1991), ambas animadas enteramente por el andaluz Manuel Rodriguez Jara "Rodjara"; la coprodución internacional, como el caso de la exitosa aventura mexicana de José Luis Moro que llevó por título *Katy, la oruga* (1983); e incluso las primeras propuestas en lenguas cooficiales como el vasco, con *Kalabaza Tripontzia* (Juanba Berasategi, 1985), y el catalán, con *Peraustrinia 2004* (Ángel García, 1990) y *Despertaferro* (Jordi Amorós, 1990).

Ya entrados los noventa, las mujeres poco a poco empezarían a ser atendidas por los productores para el desarrollo de propuestas animadas de primer nivel, siendo casos reseñables el de la directora Maite Ruiz de Austi, quien destacaría con sus largometrajes *La leyenda del viento del Norte* (1992) y *El regreso del viento del Norte* (1995), Myriam Ballesteros, que tuvo un enorme éxito con la serie *Memé y el Sr. Bobo* (1999), o la ilustradora y directora de arte Roser Capdevila, quien estuvo totalmente implicada en la adaptación de su cuento *Som les tres bessones* (1983) en la popular serie *Las tres mellizas* (1995-99/2003-04).

Además de los cuentos infantiles, otra de las grandes fuentes de inspiración española han sido siempre las historietas. Desde las de Pipo y Pipa dibujadas en la II República por Salvador Bartolozzi para el diario *Estampa* que dieron pie al cortometraje de muñecos *animados Pipo y Pipa en busca de Cocolín*

(1936), pasando por los popularísimos tebeos de Ibáñez para Bruguera, de los que saldrían trabajos animados como el largometraje *El armario del tiempo* (Rafael Vara, 1971) o la serie *Mortadelo y Filemón* (Claudio Biern, 1995), hasta llegar a las adaptaciones al medio de las planchas dominicales que aparecían en *El pequeño País*, tales como la serie *Cuttlas Microfilms* (Calpurnio Pisón, 1992-94) o el largometraje *Goomer* (José Luis Feito y Carlos Varela, 1999).

En los estertores del siglo, abrazaríamos las posibilidades de la animación computerizada, ya fuera para el pintado de acetatos, como en *Los Fruitis* (Antoni D'Ocon, 1990-92) en el que se implementó el revolucionario D'Oc Animation System, e incluso en la realización de la primera incursión a nivel europeo en el largometraje de animación por ordenador, en *Megasónicos* (Javier González y José Martínez, 1997), del estudio Baleuko.

Sin embargo, sería siempre en el terreno del cortometraje donde la variedad de técnicas jugarían a favor del riesgo asumido por los autores. La animación en plastilina, asociada totalmente al público infantil, se volvió gore y agresiva por medio de Pablo Llorens en el fundamental film *Caracol, col, col* (1995), el cual iniciaría desde Valencia una avalancha de animación en plastilina cañí; mientras la pixilación, es decir, la animación fotograma a fotograma aplicada a personas, encontró en Mercedes Gaspar a su principal valedora, en obras surrealistas tan sugerentes como *El sueño de Adán* (1994) o *Las partes de mí que te aman son seres vacíos* (1995); la animación sin cámara, esto es, realizada directamente pintando o arañando el celuloide, era desarrollada por José Antonio Sistiaga en *Impresiones en la alta atmósfera* (1989); los recortables animados trabajaban a las órdenes de Isabel Herguera en *Spain Loves You* (1987); y la animación de arena hacía su primera irrupción en nuestra filmografía animada con el cortometraje *Pregunta por mí* (1996) de Begoña Vicario.

En la novedosa animación por ordenador —recordemos que Toy Story acababa de reventar taquillas en 1995, demostrando el potencial real de esta nueva técnica— encontramos acercamientos interesantes como *The Metamorhosis Part 1* (Charlie Ramos, 1998), *Smoke City* (Edu Martín y Mario Tarradas, 1999), así como los prometedores primeros ejercicios de Daniel Martínez Lara y Enrique Gato.

Asimismo, en la más tradicional técnica del dibujo animado, las última década del siglo XX nos dejaría obras para recordar como *Swang Song* (Carolina López, 1992) o *Mater Gloriosa* (Armando Pereda, 1996), así como el maravilloso trabajo *Los muertitos* (1993), donde Isabel Herguera combinaba dibujo y recortables con un magistral montaje dinámico. Cabe recordar que fue en estos límites, los del papel y el lápiz, donde se libró una verdadera batalla por el Goya a mejor cortometraje de animación en el año 2000. Sin embargo, en

el sobre del ganador no pudo leerse ni *Animal* (1999), del artista vallisoletano Miguel Díez Lasangre, ni *William Wilson* (1999), el maravilloso debut de Jorge Dayas. El cabezón acabó recayendo a *Los gisaroles* (1999), realizado en plastilina animada por los hermanos José y Manuel Lagares.

Pero lo que verdaderamente fue sorprendente, por triste, fue la decisión que tomó la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas al año siguiente, momento en el que se cerraba el siglo XX para la cinematografía española: la categoría de mejor cortometraje de animación debía omitirse por no existir, en esa temporada, ninguna producción que cumpliese con los requisitos.

Por fortuna aquello solo fue una jugarreta del destino que difícilmente podrá volver a repetirse, habida cuenta de la calidad, cantidad y variedad de autores, técnicas y estilos que han tenido cabida en el cortometraje de animación español a lo largo de los primeros veinticinco años del siglo XXI. Es hora de desgranar este cuarto animado.

2001 – FRANCESC LO VALENT

Carles Porta, 9'



Siglo XII. Al amanecer, un ejército se prepara para la batalla. Pero uno de los caballeros rehúye el combate y marcha con su caballo iniciando un viaje que recorre los paisajes desolados por la guerra. Por el camino, se une a las víctimas del desastre y les ayuda a defender su vida.

Francesc lo valent es un espectáculo medieval de carácter lúdico, con diseños formidables y movimientos rítmicos que nos invitan a participar activamente en este aparente relato común del bien contra el mal que, para sorpresa del espectador, va alterando las expectativas continuamente. Para lograrlo, el cineasta Carles Porta (nacido en Madrid en 1963, pero criado y vinculado toda su vida a Lleida) abraza la tecnología digital para crear una estética que va un poco más allá de la animación de recortables tradicional, por su enorme colorido y el uso de diversas capas digitales que se superponen de manera inteligente para generar profundidad y una apariencia de lujoso cuento *pop-up*.

Dibujante excepcional y multilienzo, Porta ha cautivado al personal a lo largo del siglo XXI con trabajos relacionados con el cine de animación, como el cortometraje de siluetas *Las vidas ejemplares* (2008), la dirección de la caravana de cine itinerante *Puck Cinema* o todo el apartado gráfico del festival Animac, que diseñó durante casi dos décadas; pero también con el libro infantil ilustrado (*Cuentos del Valle Escondido*), con las publicaciones periódicas de divulgación (*El Magazine de La Vanguardia*, *El Dominical de El Periódico de Catalunya*), con el cómic (*El Víbora*, *TBO*), y con la publicidad.

Créditos del cortometraje

Guion, dirección y dirección de arte: Carles Porta

Directora de animación: Florence Henrard

Consejera cinematográfica: Laurent Pouvaret

Supervisión de software: Andy Blazdell

Sonido: Loïc Burkhardt

Música adicional: Serge Besset

Interpretación musical: Arnoux Consort

Productores: Patrick Eveno, Marcel Jean

Productora: Folimage + ONF de Canada



Entrevista a Carles Porta



¿Cómo definirías tu estilo?

No tengo conciencia de un estilo visual concreto y único. Respecto a *Francesc lo Valent* creo que coincidieron algunas influencias. En aquel momento me atraía mucho el acabado y la aplicación de color uniforme perfecta y automática que podía conseguir a través del dibujo vectorial, en concreto con el *software* Freehand (hoy desaparecido). Era un coloreado perfectamente uniforme con límites definidos con el que conseguí una impactante vibración del color. Pienso que quería trasladar a la pantalla una influencia del cartelismo de Fortunato Depero o del cómic de autores contemporáneos que había descubierto a través de las revistas *El Cairo* o *El Víbora*. En ese sentido aplicaba un sombreado abrupto en forma de sierra que recuerda la xilografía y que creo que era una influencia de Charles Burns.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

Trabajo de forma muy intuitiva contestándome preguntas básicas como: ¿Qué tengo ganas de dibujar? ¿Qué tengo ganas de aprender, investigar, producir? Suelo trabajar por proyectos que avanzan a diferentes ritmos. Los más personales no tienen fecha de ejecución. En los encargos, la fecha de entrega es sagrada y justifica las decisiones. Cada proyecto tiene sus propias necesidades y, por lo general, parte de mi trabajo es descubrir qué estilo y qué lenguaje es el más apropiado. No tengo, por lo tanto, una conciencia de estilo propio con la que abordar el trabajo desde cero. Admiro a muchos artistas y disfruto con muchos estilos y maneras diferentes de entender el grafismo. Todos estos son puntos de partida que me ayudan a encontrar una voz original y propia o al menos intentarlo. Son procesos que requieren su propio tiempo con muchas pruebas, esbozos y reflexión.

¿Por qué decidiste hacer el cortometraje Francesc lo Valent mediante animación?

La animación era mi territorio soñado. Mi experiencia hasta aquel momento era muy escasa y tuve la fortuna de ser de Lleida y estar en el primer Festival Animac que en aquella primera edición se tituló Cinemagic. Allí conocí a Laurent Pouvaret, realizador en animación y posteriormente Jefe de Estudios de La Poudrière, una de las escuelas francesas más prestigiosas dedicada a la dirección. Laurent venía a presentar su película *Ferrailles* (1996) y era uno de los fundadores de la productora Folimage. En aquel momento para mí Folimage y lo que allí se producía era mi mayor referente. Era visualmente arriesgado y diferente a todo. Yo venía del campo de la ilustración y me atraía mucho cómo aplicaban un nuevo lenguaje gráfico. Gracias a Laurent conocí la existencia de La Résidence de Folimage y me presenté. De repente, como un gran regalo que te ofrece la vida, una productora ponía todo a mi disposición para realizar una película en ocho meses.

¿Cuáles fueron tus referentes artísticos durante su concepción?

La realización del corto fue una etapa de descubrimiento. La Poudrière también fue una escuela para mí, al mismo tiempo que un espacio de producción. Gracias a Jean-François Camus, quien administraba una pequeña mediateca repleta de joyas, descubrí autores y obras que me marcaron profundamente. No solo desde el punto de vista gráfico, sino también en estilo de animación y concepción fílmica.

Lotte Reiniger y especialmente Michel Ocelot, su estilo, técnica y sensibilidad, me marcaron el camino y se sumaron a mis otros referentes que yo ya llevaba incorporados de casa, el universo de la UPA por ejemplo.

Para mí era importante conseguir un equilibrio entre un fuerte impacto estético con un estilo depurado y una historia para todos los públicos, disfrutable en familia. Una historia con ritmo capaz de producir empatía hacia los personajes, al tiempo que trasladar un mensaje antibelicista. El mensaje lamentablemente no deja de tener actualidad.

¿Cómo fue tu día a día durante el rodaje de este cortometraje?

Fue un periodo de mi vida muy intenso y muy rico en descubrimientos. Me desplacé a vivir a Valence, donde estaba la residencia de la productora Foli-

mage, sin apenas hablar francés. Al lado de la productora estaba naciendo la escuela de animación de La Poudrière y yo solicité instalarme allí junto a Laurent Pouvaret al que pedí que fuera mi mentor. La Poudrière es una escuela que no cuenta con profesores fijos. Cada etapa está supervisada por profesionales diferentes que intervienen en cada uno de los proyectos. Así tuve la oportunidad de conocer a Michael Dudok de Wit o a Wendy Tilby y Amanda Forbis, por ejemplo.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

El primero fue decidir la técnica de animación. Yo no me encontraba seguro como dibujante para producir el corto en dibujo animado tradicional. En los primeros meses de mi estancia en la Poudrière, descubrí la técnica de la *cut-out* [animación de recortables] y vi que se adaptaba perfectamente a mi estilo de líneas definidas y masas uniformes. Coincidió desde el punto de vista técnico con la aparición en el mercado de un programa pionero en animación de dibujo vectorial que se llama CelAction2D. Podía construir un títere digital y animarlo sin necesidad de redibujarlo cada vez.

El segundo y más difícil fue la historia. Yo había presentado un guion y un *story*, pero esta propuesta inicial para mí no era suficiente. Buscaba algo más complejo. En este aspecto Florence Henrard fue de una gran ayuda. Alguien con quien contrastar y discutir las ideas. En este ámbito del guion es donde siempre tengo más dificultades, pues surgen interrogantes a cada paso y cuando crees solucionar un problema en una parte, ves que aquello ha generado otros problemas nuevos más allá o más acá. Pero resolver problemas forma parte del juego apasionante de construir un mundo desde cero.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

Debo confesar que últimamente me gustaría estar más informado. La realidad del sector de la animación ha cambiado muchísimo desde entonces; escuelas, productoras, medios técnicos... El panorama ha cambiado muchísimo en cantidad y en profesionalización. Desde esta nueva realidad tengo la impresión que se va diluyendo cierto anhelo de experimentación personal, que entiende el corto como un experimento artístico de autor. Quizás ahora esa visión más romántica está un poco en minoría respecto a la idea de una visión más comercial que lo entiende como experiencia previa a una serie o a un largometraje.

Filmografía

Como realizador:

2002-2020 – Animac Openings (segmentos promocionales)

2008 – *Las vidas ejemplares*

2001 – *Francesc lo valent*

Como director de arte:

2006 – *La chanson de Satie* (dirigido por Florence Henrard)

Otros cortometrajes relevantes de ese año

LLUVIA (Diego Agudo, dibujo animado, 3'): En la aparente simplicidad de un dibujante caminando bajo la lluvia encontró Diego Agudo la excusa ideal para hacer valer sus trazos con grafito de movimiento incesante. Un boceto cinético acompañado por un piano cuyas notas golpean con más y más fuerza a medida que el protagonista avanza hasta empaparse por completo. Este dibujante extraordinario del cuerpo humano realizó ese mismo año otro gran cortometraje, *El Aparecido* (2001), basado en la *Danza del Terror de El Amor Brujo* de Manuel de Falla, convirtiéndose a partir de entonces en un experto en lo que respecta a reinterpretar el baile y la danza por medio de la animación, como dejó constancia en sus posteriores *Sylvie Guillem, dance on paper* (2013) y *Bolero 1830* (2014), así como en su colaboración con Pixar para crear el baile flamenco que ejecuta Buzz Lightyear en *Toy Story 3* (2010).

PROFESOR NEFARIO (Fran Bravo, muñecos animados, 3'): Este cortometraje de muñecos animados presenta a un interesante científico loco que ha logrado crear una máquina de fabricación automática de bombas; y lo hace sirviéndose de una fascinante y sucia estética de tonos oscuros que, sin duda, es heredera de la tradición *stop motion* checoslovaca. Al fin y al cabo, fue un trabajo que Fran Bravo realizó en aquel país centroeuropeo bajo la supervisión de Jiří Barta (*El flautista de Hamelín*, *Aventuras en el desván*).

TOP GUM (Víctor Vinyals, 3D, 2'): Durante la época dorada de la comedia *slapstick*, la santísima trinidad Chaplin-Keaton-Lloyd sacaba todo el partido posible a cada una de las situaciones cómicas —concepto definido entre los expertos internacionales como *milking a gag*—. Víctor Vinyals hace precisamente esto en *Top Gum*, convirtiendo lo que en apariencia es un ejercicio técnico en toda una sucesión divertida de momentos absurdos derivados tan solo de la interacción entre dos elementos: un dragón y un chicle.

2002 – SR. TRAPO

Raúl Díez, 11'

En un mundo gris y sombrío, el Sr. Trapo huye de algo y a la vez de la nada. Su destino es incierto, su propia naturaleza de tela le desafía en el intento, quizás, de alcanzar sus deseos más humanos.

Sr. Trapo habla de la soledad, la angustia y el desasosiego; sensaciones acrecentadas por el buen uso de una cinematografía que sabe jugar con las sombras y de un potentísimo diseño sonoro, que es roto casi hasta el silencio para elevar la carga emotiva del único instante de alegría en el alicaído protagonista de este cortometraje de animación 3D de estupenda factura. Un personaje, este Sr. Trapo, diseñado con piel de tela raída que, aún con suturas que atraviesan su cara como si de un moderno monstruo de Frankenstein se tratase, no generó ninguna turba enfurecida en su contra. Todo lo contrario.

La película fue seleccionada por festivales de animación internacionales importantes como el Anima de Bélgica o el de Annecy en Francia, antes de ser galardonado por la Academia de Cine Española. En el momento de recoger el Goya, de manos de Daniel Guzmán y Cristina Marcos, el director Raúl Díez (Luarca, 1970) reivindicó el trabajo de su hermano Daniel (Madrid, 1971), director artístico de la película. Los Díez, a través de su estudio Pasozebra, seguirían desarrollando a partir de ese momento una carrera exitosa que llegó a una cima con la creación del personaje Benito, un divertido e iracundo ser creado mediante animación por ordenador que protagonizó varios anuncios para Cuétara Choco Flakes así como un importante litigio contra el gigante de las galletas a razón de la autoría de la criatura que, por fortuna, se saldó a favor de los artistas.



Créditos del cortometraje

Dirección: Raúl Díez

Guion: Raúl Díez, Antón Díez

Director de arte, fotografía y montaje: Daniel Díez

Directores de animación: Jaime Maestro, Alejandro Mateo

Música: Sergi Rajadell

Sonido: Daniel Navarro, Raúl Díez, José Sospedra

Productor: Paco Gisbert

Productora: Pasozebra Producciones, S.L.



Entrevista a Raúl Díez



¿Cómo definirías tu estilo?

Animación 3D surrealista, atmosférica y poética.

¿Cuál fue vuestro sistema de trabajo durante la producción de Sr. Trapo y cuál fue el punto de partida?

Este cortometraje es un cambio definitivo [en la manera en la que veníamos trabajando hasta la fecha]. Se construyó desde la base [de la animación] stop motion, nuestro origen, y se planteó si filmarlo analógicamente y físicamente o exportar todo a la computadora. Decidimos arriesgarnos e ir por lo segundo.

En este caso hay una inspiración a la ruta norte del ferrocarril de España, que por entonces estaba abandonada. Lo demás parte del imaginario literario y de ahí al *storyboard*, donde cambiaron muchas cosas.

¿Por qué decidisteis hacer el cortometraje Sr. Trapo mediante animación?

Llevábamos ya 15 años en el medio de la animación stop motion, y entendíamos que las historias que queríamos hacer solo eran posibles mediante la animación, ya que todo nuestro universo se encontraba entre el cómic y el cine, y la animación daba el juego potencial.

¿Cuáles fueron vuestros referentes artísticos durante su concepción?

Junto con [mi hermano] Daniel siempre vimos que los mundos abandonados, fotografías de la ruta del norte de Victoriano García y todo un mundo real podía tener una reinterpretación hacia nuestro universo, y por regla general así lo concebimos. Hay mucho trabajo de *briefing* donde nadamos en el mundo de la ilustración y el cómic.

¿Cómo fue vuestro día a día durante el rodaje de este cortometraje?

Era tan imposible que jamás le dimos demasiada importancia. Nosotros trabajábamos mientras tanto en animaciones stop motion para *Sesame Street*, e incluso les escribíamos guiones. Así que creamos una unidad de 3D junto a un joven Jaime Maestro, y decidimos arriesgarnos fracasásemos o no, durante todo un año. Creamos maquetas reales para poder concebir el mundo digital.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

Estaba muy claro, el mundo digital era un desastre. Había que engañarlo, así que todas las texturas de Sr. Trapo son reales; las escaneábamos, buscábamos la manera de introducir en la máquina el mundo físico, lo cargábamos de elementos analógicos y tangibles. Hasta tal punto que para la copia de cine se hizo un transfer en bajo contraste para trabajar el etalonaje en químico, con luz real. El resultado era increíble, apareció de repente la textura de cine en la gran pantalla, como nunca nos lo habíamos imaginado.

Es importante remarcar que este cortometraje se hizo con un único ordenador [principal] y uno auxiliar que daba muchos problemas.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

Hay dos partes fundamentales en la animación, la historia que siempre va a estar y es fundamental como motor y contacto con el público; y la técnica, donde esta segunda parte hace tiempo que ya no es tan innovadora, pero sí que permite seguir creando estilos propios.

Mientras la animación conecte entre generaciones seguirá siendo el futuro, pero si deja a un lado a la joven promesa, terminará siendo residual y sin dejar legado.

De todas formas, el cortometraje de animación nunca ha pertenecido a una mayoría. Pero siempre ha sido fuente de inspiración para el resto de disciplinas.

Filmografía seleccionada (con Daniel Díez como corealizador y director de arte)

2026-2027 – *Entrecruces* (actualmente en producción)

2026 – *La colina*

2025 – *Precipici*

2024 – *Ray*

2022 – *Extinto*

2018-2020 – *Vito Leone, urban dancer* (serie)

2017-2018 – *La vida de Tikato* (serie)

2017 – *El ermitaño*

2016 – *Tikato* (largometraje, pendiente de estreno)

2004 – Campaña Benito-Flakes (publicidad)

2003 – *Los Nimbos* (serie)

2002 – *Sr. Trapo* (corto)

Alfredo el cartero (serie)

2001 – *Noche de Reyes* (intro de largometraje)

2000 – *Trickes* (serie)

1999 – *Barrio Sésamo* (segmentos animados)

1998 – *Reflejo en ámbar*

1997 – *El canto de un duro*

Otros cortometrajes relevantes de ese año

HOW TO COPE WITH DEATH (Ignacio Ferreras, dibujo animado, 3'): Exquisito dibujo animado al servicio de una narrativa sorprendente, en la que una anciana indefensa espera pausadamente a la muerte mientras ve la televisión en su mecedora. Nada es lo que parece. Ignacio Ferreras demostraba aquí su gran talento para la animación 2D, desarrollando a partir de entonces una impresionante carrera como dibujante de *storyboard* y colocándose puntualmente en la dirección con obras como la fundamental *Arrugas* (2011).

MANDOS (Alfonso Fulgencio y Jose Luis Farias, muñecos animados, 8'): Influenciados por los trabajos de plastilina animada de Pablo Llorens, los segovianos Alfonso Fulgencio y Jose Luis Farias crearon este cortometraje que transita entre el humor y el terror, donde unos mandos compiten entre poner películas clásicas o modernos videoclips de la MTV. Punto de partida del estudio Paramotion, responsables de algunos de los eventos más importantes de la animación iberoamericana: 3D Wire, Wired, Premios Quirino, etc.

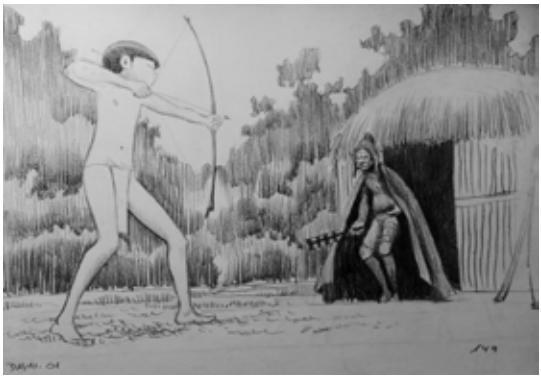
EL LADRÓN NAVIDEÑO (Javier Tostado, muñecos animados, 13'): Híbrido genial entre la acción real, representada aquí por Willy Toledo, y un grupo de alumnos animados mediante plastilina. Javier Tostado, que venía de trabajar como director de fotografía en *Juego de niños* (Pablo Llorens, 1999) —primer largometraje de muñecos animados de nuestra historia—, sienta en este cortometraje las bases de la que será su obra más ambiciosa: la serie *Clay Kids* (2013-15).

2003 – MANIPAI

Jorge Dayas, 11'

En la América de los mayas se prepara un ritual para ofrecer en sacrificio a dos niñas. El chamán que va a efectuarlo expulsa a la comitiva, pero tras iniciar el rito y ejecutar a la primera víctima, escapa la segunda.

Cada uno de los fotogramas de *Manipai* denota un enorme trabajo detrás para que los movimientos de los personajes no deformen su figura —problema a evitar que técnicamente se conoce como "salirse del modelo"—. Pero no solo hay cuidado en el trazo, sino también en el pintado de cada fondo, de cada personaje, pues la luz y la sombra logran aportar una atmósfera creíble a la jungla y las pirámides donde se sitúa la acción. Es así como la película alcanza la crudeza que exige su impactante relato, el cual se apoya siempre en el arte animado, nunca en el diálogo. Un sentido plástico que aumenta de forma imparable la carga emotiva durante todo el metraje de la película.



Jorge Dayas (Orihuela, 1962) es uno de los mejores animadores de dibujo animado tradicional que ha dado nuestro país. Su carta de presentación, que responde al nombre de *William Wilson* (1999), abrió las quijadas de los espectadores que pudieron verlo en grandes salas durante su paso por el circuito de festivales. Allí, los suertudos atendieron a un espectáculo animado que mantuvo ocupadísimo a su autor durante cinco años de vida. El peso del Goya que logró con este corto no pareció afectar demasiado a Dayas, pues tan solo cuatro años después ya estaba estrenando *Manipai*. Pese a que este fue un trabajo más incomprendido que su ancestro, Dayas siguió avanzando como realizador de animación en obras tan notables como *La dama en el umbral* (2007), que ganó en Annecy un premio especial de un jurado compuesto por John Canemaker (*The Moon and the Sun*), Richard Williams (*El ladrón de Bagdad*) y Zbigniew

Rybczyński (*Tango*), o su más reciente *Madrid-Atocha* (2019), una mirada diferente a un rutinario viaje en tren de cercanías hasta la principal estación madrileña.

Créditos del cortometraje

Guion y dirección (incluida arte y animación): Jorge Dayas

Animación: Óscar Carámbano, Raúl Arroyo, Francisco Peinado, Auxiliadora Villafuerte, Marcos Navarro, Juan Ledesma, Inmaculada Otero, Jorge Dayas

Música: Javier Gordillo

Tratamiento infográfico: Marcos Busatori, Raúl Ferreira

Productor ejecutivo: Julio Sánchez

Productores: Lidia Paniego, Miguel Paredes, Carlos Regidor



Entrevista a Jorge Dayas



¿Cómo definirías tu estilo?

En lo cinematográfico me gusta el género de cine fantástico, es el denominador común de mis cortos, pero he abordado mis trabajos con puestas en escena y técnicas siempre distintas. Tratándose de un lugar como las ruinas mayas, donde transcurre la historia de *Manipai*, siempre me pareció atractivo situar a cielo abierto, a veces con mucha luz, una trama que es bien oscura. Por entonces yo lo llamaba en broma "terror luminoso".

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

A veces se me ocurren historias y otras veces las tomo de escritores clásicos. De hecho *Manipai* era en su origen una historia que trasladaba el mito de Asterión (el minotauro) a la América de los mayas, en una ciudad abandonada. Me pareció importante sustituir a Teseo por una niña, una de esas víctimas que eran elegidas para ser sacrificadas.

¿Por qué decidiste hacer el cortometraje Manipai mediante animación?

La animación ha sido mi canal, mi vehículo, mi código para expresarme, y era también una fuente de inspiración, disfrutando de lo que habían hecho otros. Además, me gustaba controlar todo el aspecto visual de las películas, personajes, decorados, iluminación, etc. Todo eso sale de tu mesa de trabajo, lo dibujas, lo pintas y por supuesto tiene menor coste. Por eso el cine de ficción ha ido recurriendo cada vez más a la animación, cualquiera que sea su técnica.

¿Cuáles fueron tus referentes artísticos durante su concepción?

Visualmente me inspiré en el cómic de los setenta y ochenta. Me encantaban revistas como *Trinca*, *Metal Hurlant*, *Cimoc*, *Totem*, y toda aquella revolución

tan imaginativa que venía de la contracultura. Aproveché también un viaje a Centroamérica para fotografiar las ruinas de Copán, en Honduras, que me sirvieron sobre todo para elaborar los fondos.

En lo cinematográfico suelo tener referencias de todo tipo, no solo del cine de animación sino también del cine de ficción. Combinaba ambas cosas, no quería seguir la línea del cine de animación más comercial o convencional. Por eso hay silencios y las músicas son muy estrictas, pensaba que era mejor escuchar el sonido de la selva de Guatemala. También me acordaba de *Aguirre, la cólera de Dios* (1972), de Werner Herzog. La escena final está inspirada en *Apocalypse Now* (1979), de Ford Coppola. Creo que los logros del lenguaje cinematográfico son intercambiables en todos los géneros, aunque ni el cine de ficción ni el documental pueden tener el rango de libertad visual que ofrece el cine de animación.

Como curiosidad añadiré que *Manipai* se proyectó en Los Ángeles, en dos festivales, un año antes del estreno de *Apocalypto* (Mel Gibson, 2006), que es un largometraje ambientado en un entorno maya-azteca con el que guarda muchas similitudes. Tantas que si hubiera sido al revés la película de Mel Gibson no podría haberme servido de referente, sencillamente no hubiera hecho *Manipai*.

¿Cómo fue tu día a día durante el rodaje de este cortometraje?

Fue decisiva la participación de Marcos Busatori y Francisco Peinado, dos emprendedores de la animación que tenían un estudio en Sevilla con muy buenos profesionales. Hacíamos la animación 2D a lápiz sobre papel, utilizando los pivotes de registro estándar y luego digitalizábamos todo. Las sombras iban aparte, las hacía también a lápiz y se superponían sobre los personajes con cierto grado de transparencia. Los fondos los hice todos íntegramente a mano. Tenía tanta faena que abandoné mi trabajo en la televisión temporalmente para dedicarme exclusivamente al corto; los plazos me obligaron.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

El principal reto en este y en todos los cortometrajes, sean de animación o no, es encontrar el dinero para hacerlo. Yo tuve la suerte de contar con una productora, Intermedia Producciones, y con la que entonces era mi mujer, Lidia Paniego, que trabajó en la producción de mis tres primeros cortos. A princi-

pios de los 2000 las ayudas a la animación exigían plazos de entrega iguales que para los otros géneros, lo que convertía a estos instrumentos financieros en armas de doble filo. Por eso intentaba tener la producción bastante adelantada cuando pedía la financiación a entidades públicas. Finalmente el Ministerio [de Cultura] y la Comunidad de Madrid nos dieron la oportunidad en su fase inicial (en la que también recibimos una ayuda del Festival de Granada) y en las ayudas a proyecto realizado.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

Creo que la animación afortunadamente ya solo depende de la creatividad y esta es universal, global. Hubo una época con escuelas, con estilos, dependiente de que hubiera medios técnicos y financieros suficientes. España hacía lo que podía pero creo que todo eso ha cambiado. Para rematar mi respuesta permíteme que la IA lo haga: *La esencia de la animación es la "producción de una sensación visual de movimiento inexistente". Al igual que en la animación digital tradicional, la IA genera la ilusión de movimiento mediante algoritmos y procesamiento de datos, sin que exista una acción previa que filmar.*

Filmografía como realizador

2019 – *Madrid-Atocha*

2015 – *ARAAN*

2007 – *La dama en el umbral*

2003 – *Manipai*

1999 – *William Wilson*

Otros cortometrajes relevantes de ese año

A... MANTIS RELIGIOSA (Pablo Núñez y Antonio Ojeda, dibujo animado digital, 5'): Una mujer y un marido discuten en su casa, hasta que este último se pasa de la raya… aunque será la última vez que lo haga… Se trata del canto de cisne de una de las figuras clave de la animación española del siglo XX, Pablo Nuñez —acompañado en esta ocasión por Antonio Ojeda—, quien empezó como director de animación en los míticos anuncios de Estudios Moro para pasar a crear, por medio de su estudio Story Film, algunos de los títulos de crédito más icónicos de nuestra filmografía (*Plácido*, *El espíritu de la colmena*,…).

LA CIGARRA Y LA HORMIGA (Pedro Rodríguez, muñecos animados, 5'): Como buen técnico de efectos especiales, en cuyo currículum figuran obras clave de este arte de nuestra cinematografía como son *Irati* (Paul Urquijo, 2022) o *Las brujas de Zugarramurdi* (Álex de la Iglesia, 2013), Pedro Rodríguez tiene un talento innato para las maquetas, tal y como queda reflejado en esta divertida y artísticamente apabullante versión de muñecos animados de la fábula de La Fontaine.

THE TRUMOUSE SHOW (Julio Robledo, 3D, 5'): Además de su ausencia de color y de diálogos, una de las características clave del dibujo animado estadounidense de los años veinte es la utilización de personajes de piel negra que visten guantes blancos y que no tienen articulaciones en sus extremidades, lo que provoca un movimiento continuo en los personajes que ha convenido en llamarse animación de manguera de goma (*rubber hose animation*). *The Trumouse Show* es un perfecto homenaje a aquella época realizado con una animación 3D de gran nivel por Julio Robledo.

2004 — TADEO JONES

Enrique Gato, 9'



Tadeo es un aventurero un poco insensato y cabezota que explorará una milenaria pirámide y se topará con una moderna familia de momias. ¿Podrán las momias sobrevivir a Tadeo?

Como en los primeros trabajos de Pixar, fíjense en *The Adventures of André & Wally B.* (1984) o en *Knick Knack* (1989), el humor propio de la Edad Dorada de la animación estadounidense es el que define la esencia del cortometraje *Tadeo Jones*, si bien en este caso filtrada bajo una mirada de influencia *brugueriana* —como la que tuvo en su infancia cualquier español que hoy peine canas—. Las limitaciones de una animación por ordenador que aún estaba por madurar en España, se suplen en este film por medio de una concatenación sin tregua de gags de perfecto *timing* que acompañan a la absurda trama de este antihéroe con el que es muy fácil empatizar.

Nadie podía haber previsto que esta divertida parodia del icónico aventurero cinematográfico Indiana Jones cimentaría la que es, hoy por hoy, la mayor franquicia de animación *mainstream* de nuestro país. Bueno… quizás en la mente del productor Nico Matji y en la de su director, Enrique Gato (Valladolid, 1977), sí que debió surgir el deseo de perseguir ese sueño. Pues juntos llevaron a Tadeo Jones a ganar un segundo Goya consecutivo en el campo del cortometraje con *Tadeo Jones y el sótano maldito* (2007), antes de dar la campanada nacional e internacional con el largometraje *Las aventuras de Tadeo Jones* (2012) y sus sucesivas secuelas. Para lograrlo, Matji y Gato crearon Lightbox Animation Studios donde, además de agrandar la figura del Jones patrio y de completar el interesante largometraje de factura propia *Atrapa la bandera* (2015), han colaborado en proyectos ajenos como *Al rescate de Fondo de Bikini: La película de Arenita Mejillas* (Liza Johnson, 2024) o *El rey de reyes* (Seong-ho Jang, 2025).

Créditos del cortometraje

Dirección y animación: Enrique Gato

Guion: José Ángel Esteban, Carlos López, Manolo Matji, Enrique Gato

Escenarios e infografía adicional: JJ García Galocha “Galo” David Ordieres “Deivid”, Pedro Solís

Música: Zacarías Martínez de la Riva

Sonido: Carlos Faruolo (Resonancia Postproducción)

Productor: Nicolás Matji

Productora: La Fiesta Producciones



Entrevista a Enrique Gato



¿Cómo definirías tu estilo?

Mi estilo siempre lo he resumido como el cine de acción de los 80 llevado a tono familiar e incorporando el estilo del cómic tradicional español. De toda la vida he sido superfán de autores como Ibáñez o Jan en cómic y, de alguna manera, he buscado la forma de trasladar ese lenguaje visual a la pantalla y mezclarlo con el cine con el que yo me crié, que es el que me alucinaba. Me refiero a todo este cine palomitero de los 80, de Spielberg, de Zemeckis, de George Lucas… Todo esto, de alguna forma, meterlo en una coctelera y hacer que salga reflejado en pantalla.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

Yo soy ingeniero de base y tengo incrustado en el cerebro la manera en la que se trabaja en ingeniería, que es a base de dar capas y capas y capas hasta que das forma a una idea. Todo empieza más con una intuición que con una certeza y poco a poco vas haciendo que esa intuición vaya cogiendo forma, creando el sentimiento al que quieres conseguir llegar y al que terminas dándole forma a base de muchas, muchas pasadas.

Es un trabajo muy, muy iterativo y que lleva mucho tiempo. De hecho, la cantidad de versiones de guion que podemos llegar a hacer de una película no se acaba nunca. Desde el momento que arrancamos hasta el día que cerramos la última imagen de la película, estamos siempre creando nuevas versiones de guion. Me quedaría corto si te digo que hacemos entre treinta y cuarenta versiones de un guion para una peli. Seguramente sean muchas más… Es muy difícil contarlas porque se están refinando constantemente. Es un trabajo muy lento, muy denso, muy meticuloso, pero que cuando lo ves trasladado a la pantalla, pues el resultado es espectacular.

¿Por qué decidiste hacer el cortometraje Tadeo Jones mediante animación 3D?

Porque es la técnica con la que yo me crié, para mí el mundo del ordenador es mi sitio natural. Pero es que, además, justamente en los años en los que yo arrancaba la carrera en Ingeniería Informática salió la película de *Toy Story* (John Lasseter, 1995) y de repente fue como: "¡Ostras!", algo que unía los dos mundos que a mí más me gustaban: el mundo artístico y el técnico.

Y desde ese momento empecé a investigar, a enredar, a ver cómo demonios se hacía eso. Y encontré mi espacio en el cine de animación digital desde el principio porque en el mundo artístico puro y duro…, en fin. Yo había estado toda la vida dibujando de pequeñito, pero no me veía por entonces con mucha capacidad de sacar algo con una calidad mínima. Y además tampoco tenía muy claro hacia dónde me podía llevar esto. Entonces tiré por el mundo técnico a nivel educacional, pero cuando vi esa primera película de *Toy Story*, pues de repente vi el ejemplo de cómo se podían mezclar estos dos mundos y hacer una profesión de ello.

Aunque ya has comentado algunos de ellos, ¿qué otros referentes artísticos tuviste durante la concepción del corto?

El primer referente artístico siempre fue Pixar. Quizá porque fueron los primeros y sobre todo porque no solamente fueron los primeros, sino que lo hicieron de forma increíble durante casi 20 años. Estuvieron sacando obras maestras una tras otra.

Pero sin duda para mí era esto que te decía, el cómo conseguir llevar a pantalla ese estilo gráfico de cómic tradicional español. De hecho, del estilo visual de Superlópez hay muchísimos rasgos en Tadeo.

¿Cómo fue tu día a día durante el rodaje de este cortometraje?

Fue muy complicado porque en aquellos años lo hacía todo prácticamente solo. Me echaba un cable a algún amiguete, pero vamos, era prácticamente yo todo el día liado, enredado con el cortometraje y, además, mezclaba eso con mi trabajo de verdad, que era en el mundo académico. Yo daba clases en aquellos años y lo compaginaba también con el trabajo en el mundo del videojuego, que fue mi primer contacto profesional dentro de este mundillo. Fue muy duro porque lo hacía entremedias de jornadas laborales que ya eran

largas de por sí, por lo que me costaba mucho sacar tiempo para llevarlo adelante.

Aparte de este, ¿cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

Sobre todo el principal reto era cómo conseguir aprender a hacer todo esto.

Piensa que en la época que yo hice esos primeros cortos no es como ahora. Ahora tenemos escuelas por todas partes. Incluso nosotros fundamos una precisamente por la falta enorme de profesionales que había en el sector.

En el fondo lo que sucedía es que estabas aprendiendo a construir la vía mientras pasabas por encima de ella. Y creo que ahí fue donde estaba el mayor hándicap. No era una cuestión de conseguir contar una historia sin más en esta técnica, sino aprender la técnica por completo mientras estabas desarrollándola.

Esto fue lo más complicado. No había ningún sitio al que acudir y todo lo aprendías a base de sudar todos los días la gota gorda. Era muy complicado.

¿Hubo algún plano concreto diseñado en guion de forma compleja que cuando pasaste a animarlo te llevases las manos a la cabeza?

Nunca llegué a pensar "¿por qué me he metido yo en esto?" porque en el fondo a mí me gustan los retos y los disfruto mucho. Pero sí hubo un plano concreto que fue muy complicado. Es un plano secuencia en el que empiezan a caerle columnas a los lados al personaje y las va esquivando.

Una de las cosas que me ha gustado siempre mucho es experimentar con la cámara. Y el problema es que la experimentación de cámara en animación es muy compleja, implica demasiados factores. Pasa también en acción real, pero aquí multiplicas los problemas. Y es cierto que tardé una barbaridad de tiempo en sacar ese plano, en conseguir ejecutarlo a todos los niveles bien. Pero al final la recompensa a nivel de imagen es tan brutal que más que estar pensando todo el tiempo "¡madre mía!, ¿en qué lío me he metido?", mi cabeza lo que me decía era "¡qué pasada!, y si le doy otra vuelta más va a quedar mejor todavía".

En esos primeros años empujaban siempre mucho más las ganas de hacer cosas y de ver el resultado final, que el sufrimiento por el follón en el que te estabas metiendo.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

Yo creo que mejor que nunca.

Una de las cosas que sucedía en nuestra época es que era muy difícil saber a dónde apuntar. No había casi ejemplos, había muy poca producción de cortometrajes de animación. No tenías muchas referencias. Las pocas que había muchas veces venían de fuera, nunca de aquí, de España. Y fíjate, en los últimos años, tanto los cortometrajes como los largometrajes se han multiplicado porque hay muchas formas, y mucho más sencillas que antes, de crearlos. Y sobre todo hay mucha más noción de en qué consiste todo esto. Y se ve, tanto en los festivales de cortometrajes como ALCINE, como en los premios Goya, etc., que cada vez se presentan más y es más difícil acceder a una posible nominación por la cantidad de producción anual que hay.

Es muy buena noticia que cada vez haya más cultura de la animación y, sobre todo, mejores profesionales del sector.

Filmografía como realizador

2026 – *Tadeo Jones y la lámpara maravillosa* (largometraje)

2022 – *Tadeo Jones 3. La tabla esmeralda* (largometraje)

2017 – *Tadeo Jones 2. El secreto del Rey Midas* (largometraje)

2016 – *Tadeo Jones 2: La caja maldita*

2015 – *Atrapa la bandera* (largometraje)

2013 – *Descubre con Tadeo* (serie)

2012 – *Las aventuras de Tadeo Jones* (largometraje)

2007 – *Tadeo Jones y el sótano maldito*

2004 – *Tadeo Jones*

1994-2003 – Ejercicios iniciáticos: *Toy Jístory*, *Starship Trappers*, *Bicho*, *Superlópez*

Otros cortometrajes relevantes de ese año

EL ENIGMA DEL CHICO CROQUETA (Pablo Llorens, muñecos animados, 31'): Tras romper todos los esquemas de lo que cualquiera podría esperar de una animación realizada con plastilina (tono infantil, colorido, narrativa naíf, etc.) con el cortometraje *Caracol, col, col* (1995), que antes de ganar el Goya ya había erigido a su director como una figura de referencia de la animación en el circuito nacional de festivales de cine, Pablo Llorens se envalentonó hasta crear en *El enigma del chico croqueta* su obra más compleja a nivel técnico y argumental de su carrera. Resultado: sonoro aplauso de sus fans y segundo Goya para su palmarés.

MINOTAUROMAQUIA (Juan Pablo Etcheverry, muñecos animados, 9'): La compleja mente del genio Pablo Picasso queda esculpida en plastilina en una obra en la que el propio pintor tendrá que vérselas con un enorme minotauro devorador de carne, personificación de las inseguridades a las que debe enfrentarse cualquier gran artista. Este cortometraje llegó a la selección oficial del festival de Annecy, lo que revalidó a Juan Pablo Etcheverry como una de las voces más interesantes de la *stop motion* española de los primeros años del siglo XXI.

VUELA POR MÍ (Carlos Navarro, dibujo animado, 7'): La escuela madrileña ESDIP inició sus cursos en animación a mediados de los ochenta, dando alas desde entonces a sus estudiantes para que creen cortometrajes tan interesantes como el reciente *Baby Krampus* (Jorge Turell, 2014). En *Vuela por mí*, Carlos Navarro realiza un dibujo animado exquisito y poético, que habla sobre la sensación de encarcelamiento de una ama de casa, quien carga con una casa a su espalda y ha perdido los colores que rellenaban sus trazos. Su director crearía años después su propia escuela de animación experimental, Ikaroa, antes de pasar a formar a las siguientes generaciones de estudiantes en la escuela que le vio nacer como artista.

2005 – LA GALLINA CIEGA

Isabel Herguera, 7'

Un ciego pierde accidentalmente su perro guía. Solo y a oscuras en una gran ciudad, el ciego descubre que su fortaleza reside en el reconocimiento de su propia vulnerabilidad.

La animación de *La gallina ciega* juega a deformar los ruidos de la ciudad, como si nos tapásemos los ojos y los viésemos a través del oído. Pura sinestesia. Se trata de dibujo animado plano en su forma y atípico en su fondo, pues no hay aquí comparación posible con una película de acción real y es ahí donde reside su mayor logro. Otro de sus grandes méritos es su marcado carácter vanguardista, experimental, donde los colores azul, rojo, verde y blanco definen por abstracción las figuras sobre la ausencia total de escenario, la negrura absoluta, como si fueran trazos de tiza sobre la sección irregular de una roca de pizarra. El corto no busca la retención de la trama, solo quiere que surjan sensaciones en su visionado. Y vaya si lo consigue.

Esta película, que recuerda a uno de los trabajos más desconocidos de la UPA, *More than meets the eye* (Bill Hurtz, 1952), donde los genios salidos por patas de los Walt Disney Studios aplicaron la síntesis gráfica para mostrar las bondades de los programas de radio de la CBS, supuso otro gran paso en firme en la filmografía de Isabel Herguera (San Sebastián, 1961), cineasta inconformista y visionaria. Su formación en CalArts fue clave para pulir una genialidad artística que ya venía de base y que ha demostrado, una y otra vez, en cortometrajes como *Spain loves you* (1988), *Los muertitos* (1993) o *Ámár* (2010), así como en el inigualable largo *El sueño de la sultana* (2023).



Créditos del cortometraje

Dirección y producción: Isabel Herguera

Guion: Isabel Herguera, Sylvie Chesneau, Satinder Singh

Animación: Isabel Herguera, Florence Henrard, Elke Stoessel

Composición digital: Edu Elosegi

Música: Xabi Erkizia

Mezcla de sonido: Óscar Maceda



Entrevista a Isabel Herguera



¿Cómo definirías tu estilo?

Es una mezcla entre la pintura y otras disciplinas, para posteriormente seguir una metodología más acorde con la animación y el cine. Siempre hay un componente de experimentación y de salirse un poco de las normas o de las maneras convencionales de hacer.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

Cada proyecto es diferente. Algunos son en colaboración: la idea viene de un elemento propuesto y, a partir de ahí, desarrollamos. Otros han surgido a lo largo de los años y finalmente se hace la película.

El sueño de la sultana surgió a través de los cuadernos, de los talleres y de las experiencias de la vida que vas acumulando. Al final decides hacer una película donde poder contar todas estas historias.

¿Por qué decidiste hacer el cortometraje La gallina ciega mediante dibujo animado?

Porque el dibujo animado es a lo que me dedico y donde me siento más cómoda.

¿De dónde surge la idea del corto?

La gallina ciega surge de dos libros de Max Aub: *La gallina ciega, diario español* (1971) y *Crímenes ejemplares* (1957). En este último hay un personaje, un vendedor de lotería, que fue el que me inspiró al comienzo.

La gallina ciega está ligada al retorno. Max Aub regresa a España después de cuarenta años de exilio y se encuentra con un lugar que le resulta familiar, pero que está muy alejado de lo que él recordaba.

Yo había regresado a España después de vivir fuera casi veinte años y encontré en esta obra de Max Aub una conexión emocional. Siempre tengo que encontrar una experiencia que me conecte, que transforme el proyecto en algo personal.

¿Cuáles fueron tus referentes artísticos durante su concepción?

Quería hacer un corto que, técnicamente hablando, fuera muy correcto. Encontré inspiración en los trabajos de Raimund Krumme y también de Maureen Selwood, personas con la que había trabajado a lo largo de los años y que se convirtieron en una gran influencia para mí.

¿Cómo fue tu día a día durante el rodaje de este cortometraje?

Sufrí un poco, pues tardé tiempo en encontrarle un final que funcionara conceptualmente. También recuerdo que técnicamente fue un gran reto. La animación 2D es la más difícil, la que más tiempo requiere en su realización.

También requiere un presupuesto mayor. Conté con la ayuda de grandes animadoras, como Florence Henrard y Elke Stoessel, porque si no, no lo habría podido hacer.

¿Cuáles fueron los principales obstáculos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

A nivel narrativo, creo que el mayor obstáculo fue diseñar la conexión entre el personaje del ciego y el hombre que se había quedado viendo el partido de fútbol en la televisión.

Cuando el ciego pierde su bastón y este sale volando porque un coche lo lanza al vacío, el bastón rompe la antena e interrumpe la retransmisión del partido de fútbol que está viendo el hombre en su casa. Después cae de regreso sobre los hombros del ciego, que conecta con el estadio y ve a su perro.

Conectar esta serie de accidentes y hacer que se sintieran de una forma natural fue el reto.

¿Y a nivel técnico hubo algún plano muy difícil de ejecutar?

Sí, los hubo. Sobre todo aquellos que tenían que ver con la actuación del ciego. Nos costó un tiempo hasta verdaderamente dar con su personalidad y su relación con el perro.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

Lo veo muy bien. Se están haciendo cosas muy interesantes y de gran calidad, desde películas comerciales hasta trabajos más experimentales.

También se nota que hay muchos y buenos lugares de formación, y eso se refleja en el resultado.

Cuando regresé a España, en el año 2003, no había mucha producción de animación independiente. Se podían contar los autores con los dedos de una mano. Ahora hay mucha producción y la calidad es muy buena.

Filmografía como realizadora

2024 – *La mujer ilustrada*

2023 – *El sueño de la sultana* (largometraje)

2016 – *La tumba del marinero*

2016 – *Amor de invierno*

2012 – *Bajo la almohada*

2010 – *Ámár*

2005 – *La gallina ciega*

1993 – *Los muertitos*

1989 – *Safari*

1989 – *Cante de ida y vuelta*

1988 – *Spain loves you*

Otros cortometrajes relevantes de ese año

THE TELL TALE HEART (EL CORAZÓN DELATOR) (Raúl García, dibujo animado digital, 9'00"): Tomando como base un diálogo de Bela Lugosi que adquirió en una subasta, Raúl García, el primer gran animador español de talla internacional —con perdón de Segundo de Chomón—, realizó un espléndido homenaje al terror clásico que, de paso, rinde tributo a los dibujos del historietista Alberto Breccia. El éxito del cortometraje, uno de los pocos trabajos de verdadero terror dentro de nuestro cine de animación, empujó a García a continuar por esa senda hasta completar el largometraje de sincero título *Extraordinary Tales* (2015).

LA LEYENDA DEL ESPANTAPÁJAROS (Marco Besas, 3D, 10'): La voz de Sancho Gracia nos acompaña a lo largo de este triste cuento sobre el porvenir de un solitario espantapájaros y su relación con los cuervos. El realizador Marco Besas y el director de animación Carlos Lascano, quien pronto lograría la relevancia autoral con *A Short Love Story in Stop Motion* (2008), consiguieron en *La leyenda del espantapájaros* mezclar de manera coherente la animación 2D y 3D para lograr una estética atemporal que fue galardonada con el premio Méliès de Plata en el festival Fantasporto (Portugal).

SEMILLA DEL RECUERDO (Renato Roldán, 3D, 8'24"): Cortometraje que habla de la pérdida inevitable de nuestros mayores, por medio de una animación 3D con estética *cel shading* que resultó muy novedosa en aquel momento. Este trabajo de graduación realizado en la Universidad de las Islas Baleares fue la gran carta de presentación de Renato Roldán, quien actualmente es un completísimo y polivalente director artístico y animador que ha dejado su sello tanto en exitosos videojuegos (*Bubble Witch 2 Saga*, *Fude Samurai*) como en grandes proyectos de animación (*Love, Death & Robots*).

A TODO FLASH: LA ANIMACIÓN EN SERIE Y MUSICAL PARA INTERNET Y LAS PLATAFORMAS STREAMING



Cálico Electrónico (2004). Enjuto Mojamuto (2007). Querida Conchi (2020). Destripando la historia (2020's). Pocoyo (2002). Clay Kids (2013)

Sin lugar a dudas, el cambio más importante en la forma de mirar animación se ha producido en los últimos lustros del presente siglo XXI. Hemos pasado de tener solo dos medios —cine y televisión—, a vivir en una realidad multipantalla que reclama contenido de forma insaciable. De ahí que la animación viva el mejor momento productivo de toda su historia.

A principios de los 2000 la gran novedad se produjo al cambiar las pantallas de tubo, en las que veíamos aquello que escribíamos en un teclado conectado por cable al ordenador, por unas más planas que el guion de un capítulo de *La patrulla canina* (2013-). Fue entonces cuando empezamos a disfrutar de las primeras series de animación españolas destinadas a internet, las cuales fueron ejecutadas con Adobe Flash, *software* que permitía animar en 2D de una manera un tanto cutre pero generando archivos de vídeo con muy poco peso, ideales para los reducidos anchos de banda de la época. Ese estilo de animación, tan característico y por entonces tan revolucionario, se acabaría conociendo directamente como animación flash.

En este contexto de píxeles de baja resolución surgió uno de los superhéroes más estrafalarios que ha dado nuestra cultura popular. *Cálico Electrónico* tuvo su estreno el 1 de junio de 2004 como la mascota de la página virtual de la empresa ElectronicaWeb, pero fue tal el *boom* de la creación de Carlos "Niko" Gómez (Nikodemo Animation) que acabó teniendo una webserie propia cuyas aventuras en YouTube se prolongaron durante más de diez años y cosechó decenas de millones de visualizaciones.

También los humoristas Joaquín Reyes y Carlos Areces abrazaron el *software* de Adobe para hacer que los exitosos shows de sketches que realizaban con sus compañeros chanantes tuvieran un toque animado, siguiendo un poco la estela iniciada por Terry Gilliam con las animaciones de recortables que realizó para *Monty Python's Flying Circus* (1969-74). De este modo pudimos disfrutar a lo largo de los años de *Súper Ñono*, *Doctor Alce y Señor Perro*, *Bizcoché y Ojos de Huever*, *Los Klamstein*, *Minutos musicales*, *La cinta VHS* y, por supuesto, *Enjuto Mojamuto*, una de las creaciones más memorables de *Muchachada Nui* (2007-10). El personaje de Reyes alcanzó tanta fama que terminó por copar los vídeos en internet y protagonizar un *spin-off* que llevaría por título *Las nuevas e inesperadas aventuras de Enjuto Mojamuto* (2010-11), donde compartía espacio con los jóvenes Bocachoti e Hincli Mincli.

La era flash, tan entrañable como dañina a la vista, cerraría con otro icono: la pequeña Margarita de la serie *Niña Repelente*, creada por los hermanos José Antonio "Jape" y Manuel "Mape" Pérez Escudero en 2009 a través de su productora Impose Studio.

La serie, deudora del brutalismo en colores brillantes de *Happy Tree Friends* (1999-2024), tendría una gran acogida en internet durante los cinco años que estuvo en activo.

A partir de entonces las series de animación españolas subidas a la red de redes se han multiplicado como conejos que viven en un paraje libre de depredadores, logrando aciertos en una variedad enorme de estilos y técnicas. Así la animación 2D más alocada, aquella que aplica la más deformante rotoscopia posible, ha encontrado su sitio en *Querida Conchi* (2020-), una descacharrante ida de olla de Rafael Esteban Trujillo, alias Rafillo, que le valió para que Adult Swim le contratase para crear piezas tan bizarras como *Peditos* (2025). Mientras que la animación en plastilina ha encontrado en la serie *Eres una caca* (2019-24) a Lula Gómez, una aliada capaz de poner el dedo en la llaga del machismo recalcitrante de una forma tan divertida como reivindicativa.

También es ciertamente destacable cómo los influencers se han apoyado en la animación para seguir creciendo. En este sentido no nos referimos tanto al caso de ElRubius con la serie de estética anime *Virtual Hero* (2018-20), que también, sino más bien a casos como el de Pascu y Rodri, los creadores del canal de YouTube *Destripando la historia*, quienes poco a poco fueron mejorando sus animaciones para sus versiones cantadas de la mitología clásica, hasta el punto de que a día de hoy salen de gira y llenan espacios como el anteriormente conocido como Palacio de los Deportes de Madrid.

Si hablamos de música, en este siglo hemos pasado progresivamente de ver videoclips en la MTV a directamente sentarnos, *smartphone* mediante, a visionarlos en YouTube, lo que ha llevado a los artistas a los extremos de la viralidad o del ostracismo. Ya sabemos cómo funciona esto. En lo que respecta al videoclip animado español encontramos en este siglo propuestas tan interesantes como *Nuevo verano* (2020), un tema de Amaia con coloridas animaciones de Néstor F., Rocío Quillahuaman y Javier Romero; *Bien:(* (2020), en el que los diseños de Marc Torices y las animaciones en dibujo animado de estilo noventero del estudio barcelonés Bliss le sientan como un guante a esta canción de C. Tangana; o el impresionantemente bien animado *Freak of the Week* (2014), realizado por el dibujante de historietas —aunque formado en animación en el estudio madrileño Milímetros— Juanjo Guarnido para la banda sueca Freak Kitchen.

Asimismo, encontramos en este campo flores interesantes en técnicas tan variadas como la animación flash, en el videoclip *La nueva Yma Sumac* (2009) de La Casa Azul; la pintura animada sobre cuerpo humano, en *El universo entre tus ojos* (2020) realizado por Alba Cantalapiedra para David Rees; animación stop motion con muñecos de látex de enorme calidad, como en *La increíble*

historia del hombre que podía volar pero no sabía cómo (2018), una obra del estudio valenciano Haru Animation para Izal; e incluso animación en plastilina en *Arroz pegao* (2004), un tema de la banda El Combo Linga que sirvió como ejercicio iniciático en la animación volumétrica a César Díaz, por entonces bajista del grupo madrileño y hoy aclamado como uno de los animadores stop motion de mayor renombre internacional.

Pero volvamos a las series.

Caso aparte merece *Pocoyó* (2002-), la serie de animación española de mayor reconocimiento internacional —fue portada en el *Wall Street Journal* y recibió un premio BAFTA—, que ha atrapado con sus diseños exquisitos, sus fondos minimalistas, sus animaciones *cartoon* y su humor *slapstick* a espectadores de todas las partes del globo. La serie sigue muy vigente gracias a una estrategia que diversifica la creación de episodios tanto para la televisión como para internet, logrando cifras de reproducción mundial astronómicas.

De todos modos, para el público infantil la oferta ha sido durante este tiempo tan amplia como estéticamente rica, siendo ejemplos notables *Juanito Jones* (Baltasar Pedrosa, 2001), *La vaca Connie* (Josep Viciana, 2001), *Alfredo el cartero y la máquina reparadora* (Raúl Díez, 2003), *Lola & Virginia* (Myriam Ballesteros, 2005), *Shuriken School* (Gallego Bros, 2006-07), *Asha* (Jordi Muray, 2009), *Glumpers* (Enrique Uviedo y Pere Clos, 2010), *Jelly Jamm* (Carlos L. del Rey, David Cantolla y Víctor M. López, 2011-13), *Desafío Champions Sendokai* (Fredy Córdoba y Roger Córdoba, 2013), *Cleo* (Ana Sánchez-Gijón, 2015), *El diario de Bita y Cora* (Vicente Mallols, 2018-20), *Momonsters* (Javier Martínez, 2020-) y *Los Wawies* (Ton Pernas y Eva Guerra, 2024-26), entre muchas otras.

Como curiosa continuación de aquella era televisiva plagada de producciones nacidas por la asociación de estudios de animación y grandes marcas de juguetes, con *He-Man y los Masters del Universo* (1983-84) y *Transformers* (1984-87) a la cabeza, en la última década han supuesto un auténtico pelotazo las series *Bebés llorones lágrimas mágicas* (2018-) y *Bloopies* (2020-), producidas por la asociación entre el estudio valenciano Hampa Animation y la juguetera IMC; así como *SuperThings* (2025-26), nacida tras un acuerdo entre Keytoon Animation Studio y Magic Box.

Para adolescentes es cierto que el catálogo se reduce, si bien encontramos joyas como la serie de muñecos animados *Clay Kids* (Javier Tostado, 2013-15), que trataba sobre arte urbano y tecnología con lenguaje moderno; o las de dibujo animado digital *Ask Lara* (Mercedes Marro, 2010) y *Sex Symbols* (Paloma Mora, 2023), que versan sobre los cambios que se viven en la adolescencia y sobre la educación sexual.

Asimismo, en este siglo encontramos la primera sitcom de animación para adultos *made in spain*, *¡Qué bello es sobrevivir!* (2001), la cual fue creada, producida y guionizada nada menos que por Emilio Aragón; a la que habría que sumar, unos cuantos años después, la comedia surrealista de referencias satánicas *Pobre Diablo* (Miguel Esteban, Joaquín Reyes y Ernesto Sevilla, 2023), que fue producida por HBO. Por otra parte, otras series para adultos han tomado enormes riesgos formales sin desaprovechar la oportunidad para entregarse a la comedia sarcástica, siendo buenos ejemplos *Imp* (Andy Fielding, 2007), por su atractivo diseño en 3D con estética de cómic en blanco y negro, y *Arròs Covat* (Juanjo Sáez, 2009-12), por utilizar un minimalismo de trazo verdaderamente único.

2006 – VIOLETA, LA PESCADORA DEL MAR NEGRO

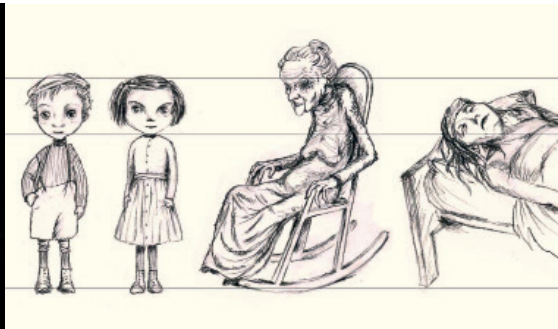
Marc Riba y Anna Solanas, 9'

Violeta es una niña que vive en una decrépita casa situada en un sucio y decadente puerto europeo a finales del siglo XIX. Vive con su madre moribunda y embarazada y con su abuela ciega. Sin embargo, nada es lo que parece.

El cine de muñecos animados tiene la facilidad, si ese es su objetivo, de acercarse a ese terreno incómodo por el que también pueden transitar los autómatas, los payasos y los bebés reborn. El cortometraje *Violeta, la pescadora del Mar Negro* se asienta en este terreno, o más bien se hunde hasta lo más profundo de sus entrañas. Absolutamente repugnantes, sucias, duras y angustiosas, las imágenes no dan tregua a un estómago que se encoge mientras visualiza este trabajo de animación *stop motion* donde cada elemento está creado con suma delicadeza, desde las vestimentas de Violeta, hasta la casa donde habita con una vieja decrépita y sin ojos, un lugar atestado de trastos en el que la roña campa a sus anchas. El primero y, quizás, el más puro de los cortometrajes de muñecos animados de nuestro país que abraza el terror macabro, lo hace además adentrándose en el alma triste y desquiciada de la protagonista.

Si en tu primer trabajo profesional recibes una nominación al Goya, el significado inmediato es que tienes talento, que es sin duda lo que les sobra a los componentes de I+G Stop Motion: Anna Solanas (1979), Marc Riba (1978), Núria Riba (1971) y Anna Molins (1979), todos ellos nacidos en Barcelona. Un cuarteto magníficamente compenetrado en el que sobre el binomio inicial recae principalmente el peso de la dirección y el guion, sobre Molins la iluminación de los escenarios y sobre Núria la labor de crear los muñecos y realizar la animación *stop motion*. Una técnica que I+G Stop Motion, como su





propio nombre indica, maneja a la perfección. Fuertemente influenciados por el cine de muñecos de países con arraigada tradición en este campo, como son la República Checa, Polonia o Rusia, Marc y Anna desarrollan historias de amor como Lupe y Bruno (2005), modernos cuentos infantiles tan geniales como Grand Prix (2011) o El niño y el erizo (2016), y especialmente dramas de temática oscura y misteriosa como Cabaret Kadne (2008), Las gemelas *de la calle Poniente* (2010) o *Canis* (2020), con las que han perfilado un estilo artístico muy personal que les ha llevado a un reconocimiento internacional con cientos de premios en festivales que lo avalan.

Créditos del cortometraje

Dirección y guion: Marc Riba y Anna Solanas

Dirección de arte: Marc Riba

Animación: Núria Riba

Composición musical: Natàlia Miró DoNascimento

Fotografía: Anna Molins

Montaje: Sergi Martí

Productora: Anna Solanas

Productora (empresa): I+G Stop Motion

Entrevista a Marc Riba y Anna Solanas



¿Cómo definiríais vuestro estilo?

En nuestros cortometrajes el muñeco es el claro protagonista. El diseño de personajes y el estilo de muñecos de nuestro trabajo bebe directamente de la animación tradicional hecha con muñecos en los países de la Europa del Este, con un claro exponente en la República Checa, un estilo algo más caricaturesco que realista y con un acabado visual muy artesanal, con texturas gruesas y expresionistas.

Con nuestros muñecos nos gusta que el espectador pueda notar la madera esculpida, la pincelada de pintura encima de la madera, las diferentes texturas y tramas del material usado para el cabello y el vestuario. Queremos que se note que hay unas manos humanas detrás de todo este trabajo.

En cuanto al estilo de animación damos importancia a la fuerza expresiva de la mirada y la sutilidad de movimientos, huyendo del exceso de gesticulación y apostando por un estilo algo brusco e imperfecto, pero que sea capaz de interpelar al espectador.

¿Cuál es vuestro sistema de trabajo? ¿Cómo construís vuestras ideas?

A la hora de escribir somos muy libres, valoramos mucho esta libertad, el poder mirar y aproximarnos a las historias desde cualquier ángulo y punto de vista. A veces las ideas surgen de algo que ha ocurrido en la realidad, a veces surgen de la conexión de imágenes que nos invaden un poco sin saber por qué…

No tenemos un sistema muy metódico y tampoco somos de los guionistas que tienen un cajón lleno de ideas. Por suerte, tenemos muy pocos proyectos que se han quedado sin convertirse en una película.

¿Por qué decidisteis hacer el cortometraje Violeta, la pescadora del Mar Negro mediante animación stop motion?

Nosotros solo hemos dirigido animación *stop motion*. En realidad el gran cambio que hicimos con este proyecto, que era nuestro tercer cortometraje como directores y guionistas, fue el pasarnos al cine de género [de terror]. Veníamos de hacer dos comedias y nos propusimos hacer un cambio radical. Y nos encantó.

Y nos dimos cuenta que este era realmente el estilo que nos gustaba, con el que queríamos trabajar. Pues el terror nos permitía explorar la parte sucia e imperfecta que nos encanta de esta técnica.

¿Cuáles fueron vuestros referentes artísticos durante su concepción?

Para crear a los personajes y la ambientación trabajamos con muchas referencias fotográficas, desde las imágenes macabras de Joel-Peter Witkin, el trabajo documentalista de Lewis Hine o los retratos de Ernest James Bellocq. En cuanto a referentes específicos de *stop motion* nos habían impresionado especialmente los cortometrajes *Dog* (2001) de Suzie Templeton y *The separation* (2003) de Robert Morgan, ambos rodados tres años antes que *Violeta, la pescadora del Mar Negro*, así como el trabajo visual de los hermanos Quay.

¿Cómo fue vuestro día a día durante el rodaje de este cortometraje?

Para nosotros era (y sigue siendo) un placer estar en el rodaje del cortometraje. Somos un pequeño equipo que ha ido creciendo personal y profesionalmente juntos. La sintonía es total, tenemos caracteres que encajan muy bien y somos todos apasionados de este mundo.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuvisteis que afrontar durante su producción y cómo los solventasteis?

Un recuerdo importante que tenemos del rodaje es que hasta ese momento habíamos sido un equipo itinerante. *Violeta, la pescadora del Mar Negro* fue la primera película rodada en nuestro estudio, que conservamos a día de hoy, 20 años después.

Como anécdota de rodaje siempre contamos cómo un error de construcción de los ojos de los muñecos desencadenó una solución que ha acabado convirtiéndose en una parte esencial de nuestro estilo. Queríamos que los ojos de los personajes fueran parecidos al cristal y no encontramos la manera de hacerles un agujero que nos gustara para poder animarlos. Si queríamos hacer movimientos sutiles era casi imposible, así que decidimos solventarlo añadiendo aleatoriamente vaselina, lo que dio como resultado un brillo en los ojos que llena de vida a los personajes y que aún seguimos aplicando a todas nuestras películas.

¿Cómo veis el futuro del cortometraje de animación español?

Lo vemos con optimismo. Es un gusto ver cómo aumenta el número de "competidores" en festivales año tras año. Y es muy interesante ver que hay diversidad de géneros, estilos y técnicas.

Filmografía

2006 – *Sota el sol*

2024 – *Mater Benefacta*

2023 – *Tots els meus colors*

2022 – *El matí del Sr. Xifró*

2021 – *L' extraordinària història de la Brun***a**

2020 – *Candela*

2018 – *El cocodril no em fa por*

2017 – *El pou*

2017 – *Cucarachas*

2016 – *El nen l'ericó*

2016 – *Cavalls morts*

2014 – *Bloquejats apilats*

2013 – *Canis*

2011 – *Grand Prix*

2010 – *Les bessones del carrer de Ponent*

2008 – *Cabaret Kadne*

2006 – *Violeta, la pescadora del Mar Negro*

2005 – *La Lupe i en Bruno*

2002 – *El negro es el color de los dioses*

Otros cortometrajes relevantes de ese año

ANOTHER WAY TO FLY (Alfredo García, dibujo animado digital, 5'): Este cortometraje, que presenta colores tan vivos como un cuadro de Keith Haring y un diseño de personajes tan rompedor como cualquier obra de Javier Mariscal, podría pasar perfectamente por un cómic underground animado. Destacan en él su desprejuiciado surrealismo, su tratamiento de pulsiones adultas, su visceralidad y su búsqueda de la carcajada a cualquier precio. Único trabajo en animación que tuvo cierta notoriedad —aunque no la suficiente— del artista plástico y visual Alfredo García Revuelta, quien también realizaría en este terreno el episodio piloto de una serie titulada El corazón del bosque (2007).

BENDITO MACHINE (Jossie Malis, dibujo animado digital, 4'): Utilizando un estilo de animación digital que, en cierto modo, rinde pleitesía a los trabajos de la pionera Lotte Reiniger (Las aventuras del príncipe Achmed), Jossie Malis construye una versión alternativa e hiperindustrializada de una cultura precolombina no definida, para desplegar una serie de elementos imposibles que aumentan exponencialmente la carcajada. Este trabajo inició toda una saga desarrollada por su autor en un total de seis entregas, completadas entre 2006 y 2018, antes de centrar sus esfuerzos en el interesante proyecto comercial Flipboku, desde donde ha creado algunos de los más innovadores folioscopios (flipbooks) que se conocen.

CIRUGÍA (Alberto González, dibujo animado digital, 2'): Unos excelentes diálogos entre un hombre y una mujer dan paso a una narrativa surrealista, apoyada en dibujos animados rotoscopiados, que desde la recurrencia del primer plano de unas manos temblorosas desarrolla, en apenas dos minutos, escenas de operaciones a corazón abierto, de desnudos femeninos en habitaciones espaciosas y de un concierto de Camela acompañado por un virtuoso de la keytar. Este gran cortometraje, ganador de 30 premios a nivel internacional, adelantó el éxito que Alberto González lograría muy pronto en terrenos tan diversos como el videoclip (Carolina Durante, Joe Crepúsculo), la prensa satírica (El Mundo Today, Orgullo y Satisfacción), el libro (Todos los hijos de puta del mundo) o la televisión (suyos son los vídeos manipulados de El Intermedio).

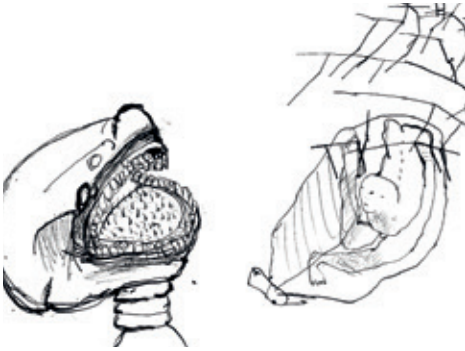
2007 — HEZURBELTZAK, UNA FOSA COMÚN

Izibene Oñederra, 5'

Hezurbeltzak es una palabra euskera que no aparece en ningún diccionario. Una palabra inexistente para nombrar de forma despectiva a grupos de gente socialmente invisibles. Su traducción literal es "huesos negros".

El feísmo rompedor de los dibujos de la creadora no da tregua al espectador, quien difícilmente puede agarrarse a algún asidero para tratar de entender qué es lo que sucede. La acción no para quieta y el ambiente visual, apoyado por la ausencia de diálogos y un perpetuo sonido de fondo de un elemento eléctrico indefinido —obra del músico experimental Xabier Erkizia—, se va volviendo más y más opresivo. De repente aparece Mickey Mouse a mitad de la función, solo para agarrarse a un cuerpo humano deformado y follarlo sin tregua hasta un clímax en el cual el ratón arranca su propia cabeza para ponerla en el jodido cuerpo. Poesía de la brutalidad que hipnotiza.





Hezurbeltzak, una fosa común fue la carta de presentación con la que Izibene Oñederra (Azkoitia, 1979) obtuvo menciones especiales del jurado tanto en ALCINE como en Animadrid, antes de pasar al circuito internacional donde triunfaría en los festivales de Stuttgart (Alemania), Brooklyn (EE.UU.) y Zagreb (Croacia).

A partir de entonces, su creadora se ha dedicado de forma activa a la animación, realizando otros cortometrajes en dibujo animado como *Lursaguak, escenas de vida* (2019) o *Etorriko da (eta zure begiak izango ditu)* (2024), así como participando como animadora en importantes proyectos de la animación vasca como *Berbaoc* (2008) y *El sueño de la sultana* (2023).

Créditos del cortometraje

Dirección, guion, y animación: Izibene Oñederra

Música : Xabier Erkizia

Posproducción: Eduardo Elosegi

Productores: Izibene Oñederra, Pello Gutiérrez

Productora (empresa): t(ARTE)an

Entrevista a Izibene Oñederra



¿Cómo definirías tu estilo?

Me cuesta definir mi estilo. Se requiere de distancia que no poseo ante el trabajo.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

En cada uno de los proyectos siento que he ido puliendo ciertas fases del método de trabajo. En mi primera película, *Hezurbeltzak, una fosa común*, desarrollé casi toda la parte de la imagen por mi cuenta, exceptuando unos detalles relacionados con la posproducción. En los últimos proyectos trabajo con un pequeño grupo de personas que crean el movimiento, hacen el entintado, vamos componiendo las escenas digitalmente mientras las creamos por partes, etc.

Al comienzo de mi última película *Etorriko da (eta zure begiak izango ditu)*, fui haciendo dibujos que iban desarrollando ideas que tenía dando vueltas en mi cabeza. De una forma intuitiva y acumulativa fueron apareciendo los elementos, los espacios y los personajes. Convivieron en las paredes del estudio hasta que fui reconociendo similitudes entre las acciones que se representaban o cierta idea de progresión narrativa. Estos primeros dibujos estaban realizados con múltiples materiales y algunos de ellos llevaban de forma implícita partes de textos. De esta manera quería alejarme de la idea de la instrumentalización del dibujo, por el contrario, intentaba conseguir llevar al cine la forma de contar de los propios dibujos. Mantener los dibujos vivos me parece interesante para volver a ellos una y otra vez durante el proceso de creación. Aunque más tarde, revisando lo creado, fui estructurando los dibujos de forma narrativa creando *storyboards* digitales, que fueron poco a poco cogiendo forma. En ese periodo pedí una beca y contraté a un animador que trabajaría a mi lado durante las fases posteriores de la animación.

¿Por qué decidiste hacer el cortometraje Hezurbeltzak, una fosa común mediante animación?

En realidad, *Hezurbeltzak* al comienzo eran decenas de dibujos de formato A3, en blanco y negro creados con tinta china y plumilla por una necesidad personal de entender lo que estaba viviendo en esos momentos de mi vida. En la clase de animación de mi facultad de Bellas Artes de Bilbao empecé a mover los dibujos siguiendo el consejo de mi profesora Bego Vicario, también animadora. No fue una decisión consciente, me animaron a representar el movimiento y mover el mundo que había representado en dibujos.

¿Cuáles fueron tus referentes artísticos durante su concepción?

Fue hace mucho tiempo y las referencias que se me ocurren relacionadas con mi película puede que sean posteriores. Como estudiante de animación seguro que me influyó Caroline Leaf y toda su filmografía. Regina Pessoa con *Historia tragica com final feliz* (2005), Svetlana Filippova con *Three love stories* (2007), Chris Hinton con *Flux* (2002), Phil Mulloy con *Cowboys* (1991), Michèle Cournoyer con *The hat* (1999)…

¿Cómo fue tu día a día durante el rodaje de este cortometraje?

Durante el proceso de la película me dediqué a seguir desarrollando mis estudios de arte y trabajar para vivir. Tuve el apoyo de mi profesora y su confianza en que la película sería producida y tenía mucho potencial. Pero, por lo demás, integré su producción en mi día a día sin pensar en que la película tuviera mucho futuro o que fuera a significar el comienzo de una carrera como animadora.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

Mi metodología de trabajo consistía en analizar “lo que sucedía” en cada uno de los dibujos y animar utilizando papeles del mismo formato. Bego Vicario me aconsejó mantener el tamaño del soporte original; aunque es un formato muy grande para el mundo de la animación, que tiende, por su laboriosidad, a economizar las diferentes fases de producción. Solo tenía que pararme enfrente de cada dibujo y entenderlo para luego mediante dibujos parecidos crear la animación directamente utilizando la técnica original de tinta china

aplicada con plumilla. Sin pensar en los movimientos de cámara, ni crear el movimiento previamente abocetado mediante lápiz. Esto me dio mucha confianza en mí misma. Aunque tuviera nociones básicas de animación, las figuras que había creado eran mías y entendía su estructura vulnerable e irregular, solo tenía que imaginar el movimiento y rehacerlo fotograma a fotograma sin preocuparme de mis carencias en lenguaje cinematográfico o en la técnica del dibujo en 2D.

Me costó mucho tiempo desarrollar toda la animación, pero aparentemente, aunque la producción fue larga no hay una discontinuidad a nivel formal. Todo parece bastante homogéneo.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

Vengo de una escuela de Bellas Artes, no vengo de estudiar animación de una escuela de animación destinada a la producción industrial. Echo de menos la visibilización de películas que sean más artísticas, autorales o independientes que seguro que existen, pero no se han desarrollado espacios para valorarlas suficientemente, fuera del circuito de los festivales especializados o los trasteros de las plataformas de cine.

Filmografía

Como realizadora

2024 – *Etorriko da* (eta zure begiak izango ditu) [*Está por venir* (y tendré tus ojos)]

2019 – *Lursaguak. Escenas de vida*

2016 – *Kutxa Beltza. Caja negra* (codir. Isabel Herguera)

2013 – *Hotzanak. For your own safety*

2007 – *Hezurbeltzak, una fosa común*

Como animadora

2023 – *El sueño de la sultana* (dir. Isabel Herguera)

2017 – *Arekaizi* / *Cuneta* (coord. Begoña Vicario)

2016 – *Beti bezperako koplak* / *Coplas de una noche sin mañan*a (coord. Begoña Vicario)

2008 – *Berbaoc* (coord. Isabel Herguera y Vuc Jevremovic)

Otros cortometrajes relevantes de ese año

ATENCIÓN AL CLIENTE (Marcos Valín y David Alonso, dibujo animado digital, 7'): Este corto de la ECAM nos demuestra que el futuro hipertecnificado puede no haber resuelto problemas graves como la pobreza o la desasosegante experiencia de compra en un enorme supermercado. Diseños de personajes excelentes, animación en dibujo animado de calidad y buenas dosis de humor son las grandes bazas de este trabajo que sentó las bases en la carrera de Marcos Valín, actualmente animador stop motion internacional de primer nivel, y David Alonso, que ha consolidado una brillante trayectoria como animador 3D en largometrajes nacionales.

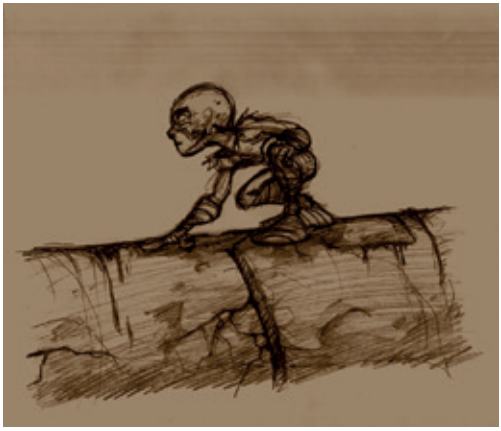
JAZZ SONG (Jorge González, dibujo animado, 7'): La academia madrileña ESDIP, capitaneada por Emilio Luján y Emilio de la Rosa, ha logrado sacar oro de los estudiantes que pasaron por allí. Uno de los casos más destacados es este Jazz Song de Jorge González, una dura historia sobre la huida del trompetista Charles Lewis de sus responsabilidades como padre. El arte por encima del cuidado familiar. Parece un cuadro pintado a pastel que cobra vida —y de qué forma—, especialmente cuando la banda de jazz se sube al escenario. Hoy, González es un más que reputado y premiado ilustrador (The New Yorker) y autor de cómic (Barbosa el Pirata, Retour au Kosovo), quien de vez en cuando vuelve a la animación, como demostró con la dirección de arte que desarrolló para el cortometraje Souvenir Souvenir (Bastien Dubois, 2021), ganador del Annie.

LA NOCHE PINTABA BIEN (Juan Carrascal-Ynigo, tiza sobre pizarra, 2'00"): El vallisoletano Juan Carrascal-Ynigo utiliza la técnica de la tiza sobre pizarra para narrar una historia nocturna donde la diversión y el amor campan a sus anchas. Única incursión en la animación del director, quien pasaría a dedicarse desde entonces al montaje en producciones ajenas a dirigir documentales de imagen real, con obras como Nameless (2018) u Otro día más (2022), en tándem con Arturo Artal.

2008 — EL PRÍNCIPE DE LAS BASURAS

Francisco Antonio Peinado, 8'

Un niño que vive en un mundo paralelo al real, su mundo, donde todo son ruinas y escombros. Entre decadencias y basuras distingue una luz que surca libremente un oscuro y contaminado cielo. En su búsqueda se encontrará con los más bajos, crueles y malvados seres que jamás hubiera imaginado: los hombres, que no descansarán hasta acabar con él.



Potente película que habla sobre la destrucción ambiental a través de una Sevilla futurista donde se muestra una realidad paralela en la que los robots han tomado el control de la sociedad, convirtiendo la ciudad en una ruina viviente, donde el polvo de color ocre lo cubre absolutamente todo. Los humanos, representados por un ágil chaval capaz de luchar contra las máquinas, mantienen una absurda esperanza, que acaba siendo machacada de una forma tan aparentemente banal como el acto de pisar una hormiga en un parque. Esta lucha entre la sociedad orgánica de hoy y la futurista y de metal del mañana se engrandece por la combinación de las técnicas animadas. Así, el dibujo animado tradicional se utiliza para los personajes humanos, mientras que la tecnología robótica es creada mediante ordenador.

El animador Francisco Antonio Peinado (Sevilla, 1973), que llevaba trabajando desde el año 1996 en producciones como la serie *Las tres mellizas* (1999-2003) o el cortometraje *Manipai* (2003), dio por fin el salto a la dirección con este cortometraje de producción independiente. Esta condición permitió a Peinado, quien también escribió el guion, mantener la ya referida y singular

visión artística; a la que se suma una banda sonora oscura y atmosférica, compuesta por Marcos Busatori, que subraya la decadencia del mundo presentado. Esta descarnada crítica social, envuelta en secuencias de alto poderío animado que parecen sacadas de los mejores animes de las décadas de los ochenta y noventa, dio a Peinado hasta diecinueve premios, entre los que destacan los logrados en Animacor —tristemente desaparecido festival internacional de animación de Córdoba— y en Art Futura, donde se alzó con el gran premio nacional de animación.



Créditos del cortometraje

Dirección, producción y guion: Francisco Antonio Peinado

Animadores principales: Raúl Carvajal, Óscar Carámbano, Juan Ledesma, Francisco Antonio Peinado, Marcos Busatori

Música y posproducción: Marcos Busatori

Sonido: Jorge Marín, Sara Santaella, Rafa Vega

Entrevista a Francisco Antonio Peinado



¿Cómo llegaste a la animación y en qué momento te planteaste realizar El príncipe de las basuras?

Empecé a realizar trabajos de servicio como intercalador, asistente y animador con veintitrés años. Lo normal y natural hubiese sido hacer mi primer cortometraje a esa edad, pero no fue hasta los treinta y cinco años cuando tuve la oportunidad de hacerlo.

Con más de diez años de experiencia en el sector, pero sin ninguna experiencia como director, rescaté una idea que tenía para un cómic corto que escribí con dieciséis años y le di forma de cortometraje de animación.

La idea era experimentar con el lenguaje visual usando acción, música y efectos de sonido, pero sin diálogos. También fue un banco de pruebas a nivel técnico.

La historia tenía todo lo que necesitaba, escenas de acción, escenarios realistas, robots, integración de animación tradicional con 3D, ruinas, música épica… Y además de todo eso, era una historia de ciencia ficción con un trasfondo humano.

Quería contar la historia de dos mundos, el mundo personal de alguien que busca su camino pero vive rodeado de dificultades y el mundo de los otros, de los extraños, que, a su vez, ven como extraño al que no se comporte como ellos.

Al final, salió una historia corta de acción y ciencia ficción, con un final abierto donde se abría la puerta a la interpretación y cada uno podía sacar sus propias conclusiones.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

Mi sistema de trabajo es muy clásico y estructurado, con un *WIP* (*Work in progress*) constante, donde el siguiente paso intenta pulir y mejorar al anterior. Nada es definitivo y está sujeto a cambios hasta el último momento, pero con un *planning* muy fuerte.

La idea se formalizó en una breve sinopsis, que luego evolucionó a guion, diseño de personajes y *storyboard*.

El *storyboard* lo grabamos dándole *timing* usando ritmos, sin música previa, ya que quería enfocarme en las velocidades. Creamos distintos golpes de tambor a diferentes ritmos y montamos con eso. El vídeo resultante era una tira Leica (*Leica reel*) que nos serviría para dar a cada plano su tiempo específico.

Luego pasamos a la fase de *layouts*, donde los escenarios se iban haciendo en paralelo a la animación en sucio. Una vez terminadas, si todo funcionaba, se pasaba a asistencia, pasado a limpio, intercalación, escaneo de dibujos —sí, el cortometraje se hizo cien por cien en dibujo tradicional— y por último color digital.

La última fase era de montaje de plano, integración del 2D con el 3D, efectos finales, montaje final y algo de postpro.

Se podría decir que la construcción de la idea parte de lo mental con el guion, a lo visual, con el diseño de personajes y *storyboard*, el resto es pura albañilería, poner ladrillos visuales con una base ya testeada.

¿Por qué decidiste hacer el cortometraje El príncipe de las basuras mediante animación?

La animación 2D te da todas las posibilidades narrativas posibles. Un dibujo es cálido, muy amable visualmente, mientras que una imagen digital en 3D es más difícil hacer que se sienta viva. Un buen dibujo, bien posado, con una buena expresión facial es muy potente, pero combinado con la técnica de animación, su potencial se amplía exponencialmente.

En animación puedes hacer que una ciudad destruida, que robots se comporten como humanos, que humanos salten edificios, y que todo al mismo tiempo sea coherente en un mundo creado para la historia.

En animación puedes buscar una identidad visual, imágenes que se te queden en la retina, personajes memorables.

En este cortometraje jugamos mucho con los escenarios, hicimos mucho *collage*. Algunos escenarios son fotografías retocadas, otros son pinturas con algunos elementos hechos con recortes de fotografías, y la mayoría de los casos son dibujos pintados con técnicas digitales o tradicionales. Todo ese juego era un sistema de experimentación que nos sirvió no solo para aprender sistemas nuevos de trabajo sino también para darle una identidad a la historia.

Para mí, el dibujo siempre ha sido un lugar donde perderme y hacer literalmente lo que quisiera, y la animación es un potenciador de esta idea.

¿Cuáles fueron tus referentes artísticos durante su concepción?

Mis referencias siempre han sido las mismas.

En el mundo del cómic europeo, Moebius con obras como *El Incal* (1980-88) o *El garaje hermético* (1976-80), y en el cómic oriental, Katsuhiro Otomo con su *Akira* (1982-90).

En el mundo de la animación 2D occidental, todo el trabajo de Glen Keane en Disney, pero especialmente la película *Tarzán* (Chris Buck y Kevin Lima, 1999). Y en la animación oriental el trabajo de Gainax y Studio 4°C, sobre todo, el trabajo de Koji Morimoto con sus integraciones de 2D en entornos 3D que fueron la base para mi cortometraje.

¿Cómo fue tu día a día durante el rodaje de este cortometraje?

Un cortometraje de animación como este no tiene ese concepto normal de rodaje. Cada animador trabaja sus planos de manera individual durante días, como director tenía que procurar que luego encadenaran bien. Unas veces se conseguía mejor que otras, ya que buena parte del cortometraje se hizo de forma descentralizada, no estábamos en un estudio todos juntos.

Cada animador contaba con una carpeta, dentro tenía el *storyboard*, el *layout* con el escenario y el encuadre del plano, y una carta de rodaje con las indicaciones pertinentes. Luego era todo ensayo y error. Se hacía una primera pasada con dibujos en sucio, se corregía y se volvía a animar. Se repetía el proceso las veces que hiciera falta hasta estar satisfecho y luego se pasaba a limpio para llevar al ordenador.

Así estuvimos algo más de dos años para solo unos cuantos minutos.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

El mayor reto fueron los tiempos. Queríamos dar lo mejor de todos nosotros. Queríamos hacer animación del más alto nivel. Pero una vez se hicieron los primeros planos, nos dimos cuenta que si seguíamos así, hubiésemos tardado seis o siete años en realizar el cortometraje. Así que fuimos dosificando las calidades, dándolo todo en ciertos planos y siendo menos cuidadosos en otros.

Hacerlo bien muchas veces es el camino más corto para arruinar un proyecto. Duele mucho poner un plano de seis segundos de animación que te ha costado dos semanas hacer al lado de otro que has hecho en tres días… Cuando lo ves, sabes que algo está mal. Pero decidí hacer sacrificios y, en vez de tener una calidad homogénea —que la mayoría de las veces es el mejor camino—, tener altibajos de calidad, pero logrando que algunos planos fueran realmente buenos.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

La animación española, al igual que la mayoría de las artes, es de un nivel altísimo. Si bien no tenemos una identidad propia —no existe una escuela de "Animación española" como pasa con la animación japonesa o americana—, sí existen muchos autores que saben darle su toque personal a sus historias.

En general, el cortometraje español de animación es un pequeño mundo de estilos muy dispares y únicos que crean un menú muy completo y variado. Siempre ha sido mucho más sano que el mundo de largometraje de animación, el cual ha tenido una falta de personalidad y acercamiento excesivo al estilo americano. Afortunadamente, en estos últimos años, se están realizando también largometrajes de muchísima calidad, con carácter propio y que nos hacen soñar con un futuro muy prometedor.

Filmografía

Como realizador

2010 – *La sombra del bambú*

2008 – *El príncipe de las basuras*

Como animador (seleccionada)

2014 – *Araan* (dir. Jorge Dayas)

2007 – *La dama en el umbral* (dir. Jorge Dayas)

2004 – *Futy y las reglas del juego* (serie, dir. Luis Fernando Ríos)

2003 – *Manipai (*dir. Jorge Dayas)

2003 – *El embrujo del Sur* (largometraje, dir. Juan Bautista Berasategi)

2003 – *Los Reyes Magos* (largometraje, dir. Antonio Navarro)

1999-2003 – *Las tres mellizas* (serie, dir. Robert Balser y Baltasar Pedrosa)

Otros cortometrajes relevantes de ese año

CASITAS (Juan Carlos Mostaza, 3D, 5'): La nominación al Goya por su primer trabajo en animación, Broken Wire (2005), motivó a Juan Carlos Mostaza a seguir explorando la animación 3D de forma coherente con las limitaciones técnicas de principios de siglo. Casitas es el ejemplo perfecto; los personajes son como figuras cabezonas de un juego de mesa que, pese a lo que uno pudiera pensar en un principio, expresan de una forma magnífica sus sentimientos, mientras Ramón Langa va narrando en off todo lo que les sucede.

LA INCREÍBLE HISTORIA DEL HOMBRE SIN SOMBRA (José Esteban Alenda, dibujo animado, 9'): Con un estilo de dibujo que valoriza cada trazo y pincelada y una animación de enorme calidad (obra de Juan Rubio y Amanda Gil), José Esteban Alenda dirige su magnífica versión de la novela La maravillosa historia de Peter Schlemihl (Adelbert von Chamisso, 1814). Este exitoso debut, que llevó a Alenda a ganar el Goya en 2009, da inicio a una carrera en el cortometraje que vira a partir de entonces, y en comunión con su hermano César, hacia una imagen real entre poética y fantástica, con ejemplos impresionantes como El orden de las cosas (2010) o Inertial Love (2013) —en este caso apoyándose en la pixilación—, llegando también a dar el paso al largometraje en la reivindicable Sin fin (2018).

EL SOLDADITO DE PLOMO (Virginia Curiá y Tomás Conde, muñecos animados, 12'): Desde su estudio, Algarabía Animación, Virginia Curiá y Tomás Conde, fieles defensores del stop motion con plastilina en una extensa filmografía que arrancó en 1994 con Alegrías de Puerta Tierra y llega hasta nuestros días, desarrollaron aquí un formidable trabajo de adaptación del conocido cuento de Hans Christian Andersen. A su delicada animación se suma el talento musical de Emilio Aragón y las voces de Luis Piedrahita, Manuel Manquiña y la especialista gallega en doblaje de animación Xermana Carballido.

2009 – LA DAMA Y LA MUERTE

Javier Recio, 8'

Una anciana espera morir para poder reencontrarse con su difunto marido. Cuando, por fin, su vida se desvanece, renace súbitamente en un quirófano: se inicia así una lucha frenética entre la propia muerte y un arrogante doctor.

Si la premisa, la narrativa visual y el diseño artístico funcionan, dan lugar a piezas de calidad animada atemporal como *La dama y la muerte*. Técnicamente impecable, el cortometraje combina con talento escenas de animación 3D y 2D en siluetas, acrobacia visual bien ejecutada gracias a que los tres personajes principales de la trama tienen un acabado tan bien definido que se les reconoce al instante. Mediante un uso comedido del humor negro, este corto presenta una profunda reflexión sobre la eutanasia sin hacer uso de la palabra, solo de las acciones y de un estilo abiertamente *cartoon*, afrontando la muerte no como un evento trágico, sino como un proceso natural. Un logro mayúsculo en lo técnico y tremendamente avanzado para su tiempo, pues se adelantó, por muchos años, a los debates al respecto de la vida asistida que tendrían lugar en el Congreso de los Diputados.







Una montaña rusa entre la vida y la muerte, que procura al espectador la necesaria caída en picado inicial, pasando por varios *loopings* que elevan la adrenalina antes de que todo concluya y nos entren ganas de llorar de la emoción.

Javier Recio (Madrid, 1981) recibió, con esta primera experiencia como director, una nominación al Óscar; la primera en la historia para una producción de animación española, de hecho. Por entonces tenía tan solo 28 años, pero ya venía demostrando su talento desde tiempo atrás. Desde muy pequeño devoraba cómics y ponía su aprendizaje en práctica; es más, a los 16 años creó con sus amigos de Granada *Proyecto Cómic*, sello con el que estuvo publicando durante una década. Después llegó la facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense, pasando del egreso a un puesto de aprendiz en Kandor Graphics y pronto a desarrollar el *storyboard* del primer largometraje del estudio, *El lince perdido* (Manuel Sicilia y Raúl García, 2008). Su paseo por la alfombra roja le elevó a la gran liga. Desde entonces ha trabajado como artista de guiones gráficos con Dreamworks (*Bebé jefazo*, *Abominable*), Blue Sky (*Ferdinand*) e Illumination (*El Grinch, Super Mario Galaxy*), volviendo a dirigir dos cortometrajes en el estudio madrileño Able & Baker, uno para la serie de Netflix *Love, Death & Robots* (*El vertedero*) y otro para la Fundación Reina Sofía (*Lemon*).

Créditos del cortometraje

Dirección y guion: Javier Recio

Arte: Óscar J. Vargas, Francis Porcel y Javier Recio

Supervisores de animación: Francisco F. Dapena, Gabriel García

Supervisores de personajes, escenarios y props: José Luis Navarro, Pedro Calvo “Pococo”

Supervisor de iluminación: Pepe Cazorla

Música: Sergio de la Puente

Montaje: Claudio Hernández

Etalonaje: David Rocher

Productores ejecutivos: Antonio Meliveo, Enrique Posner, Juan Molina

Productores: Antonio Banderas, Manuel Sicilia

Productora: Kandor Moon (KANDOR Graphics y Green Moon)

Entrevista a Javier Recio



¿Cómo definirías tu estilo?

A mí siempre me ha gustado contar temas interesantes, serios o peliagudos en clave de humor, de humor muy negro. Y cuando hacía cómics, de un humor mucho incluso más negro de lo que he hecho en animación en general y en *La dama y la muerte* en particular, que es una obra más para todo el mundo.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

Las construyo a raíz de un dibujo, pues desde siempre he sido un dibujante. Es decir, mi forma de crear es dibujar, y lo bueno es que dibujar lleva su tiempo. Conforme dibujo, voy pensando qué hace este personaje aquí, por qué lo hace, qué podría pasar, ¿sabes? No es una cosa tan instantánea como escribir un párrafo, se trata de un proceso mental en cuyo desarrollo se van desbloqueando ideas nuevas.

En el caso concreto de este corto, surgió a partir de un dibujo que hice cuando estaba falleciendo mi abuela: dibujé unos doctores cogiendo por un lado a una viejecita y a la muerte por el otro. Cuando tuve la oportunidad de proponer una idea para hacer un cortometraje en Kandor Graphics, recurrí a ese dibujo que había hecho. Y a raíz de ahí, empecé a dibujar momentos que fueron construyendo la estructura de la historia. Dibujé todo y fue directamente a producción, sin desarrollar ni una palabra escrita.

Muy interesante, Javi, la verdad. Y entronca bastante con la animación clásica, con el modo en que el trabajaban los estudios en la Edad Dorada de la animación.

Para mí es exactamente así, porque yo trabajo igual. Yo, que soy dibujante y hago *storyboard*, cuando no dirijo, trabajo de una forma muy tradicional, porque no trabajo con 3D. El 3D lo hacen luego, pero el dibujar la historia y construirla es igual que cuando era animación 2D.

¿Por qué decidiste hacer el cortometraje La dama y la muerte mediante animación 3D?

En Kandor Graphics estaban buscando ideas para hacer un cortometraje entre producción y producción, entre película y película, y yo propuse esta. Como el estudio estaba especializado en animación 3D, esa fue la técnica con la que se afrontó el desarrolló del cortometraje. Yo seguramente —aunque es imposible saberlo porque no tuve la oportunidad— ese corto me lo imaginaba más en 2D. Y en verdad tiene un corazón muy 2D, que hace homenaje a los dibujos de Tex Avery, a Tom y Jerry o al Coyote y el Correcaminos. pero se hizo en 3D porque el estudio estaba especializado en 3D. Lo cual fue interesante también porque tuvimos que transformar un lenguaje 2D a una animación 3D, que en su momento era bastante innovador.

Por cierto, el Coyote del Correcaminos se supone que son dibujos para niños, pero si te paras a pensar qué pasa si el Coyote coge al Correcaminos te das cuenta que hay una enorme violencia que está camuflada en esa persecución infinita. En *La dama y la muerte* yo quería hacer lo mismo, hablar del ensañamiento terapéutico camuflándolo con ese corre que te pillo entre el doctor y la muerte, como si fueran dibujos animados de antaño.

Además de los comentados, ¿qué otros referentes artísticos tuviste durante su concepción?

Hace quince años Pixar era el ejemplo a seguir si querías hacer animación en el mundo occidental en 3D. Por eso nuestro corto tiene una influencia muy de Pixar en cuanto a lo visual, sobre todo al comienzo del mismo; y también un poco a la hora de construir la historia.

Pero lo cierto es que en el aspecto narrativo, aunque me gustaba cómo hacía Pixar, yo quise ir un poco más lejos, contando una historia para todos los públicos que encerrase un mensaje adulto. Y lo hice, tocando temas que Pixar no podía tocar por aquella época. De hecho, Pixar hizo ese año un corto —*Parcialmente nublado* (Peter Sohn, 2009)— que no estuvo nominado a los Óscar. Así que puede decirse que les vencimos en ese aspecto porque fuimos un poquito más lejos que ellos.

¿Cómo fue tu día a día durante la realización de este cortometraje?

Al principio era yo solo prácticamente dibujándolo todo, haciendo una especie de versión muy simple de animación 2D hecha por mí mismo para que el equipo supiera lo que había que hacer. Y luego ya, como en cualquier producción de animación 3D, cada vez dibujaba menos y tenía que atender más a distintos departamentos, como el de animación, el de iluminación… Lo que viene a ser una producción de 3D [al uso], que es muy compleja, con mucha gente, con muchas capas y con muchas fases que tienen que ir una tras otra. Al principio es un trabajo más creativo y luego más de supervisión. Todo ello durante un año, un año enterito de mi vida.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

Uno de los motivos por los que el estudio quería hacer el corto era para probar cosas técnicas de cara a la siguiente película [de largo metraje]. Por ello nos pusimos retos técnicos, como fue el tema de la estereoscopía, que es lo de las gafitas estas 3D y que, gracias a Dios, ha pasado de moda, porque me parece una tontería. Pero como en aquella época estaba *Avatar* (James Cameron, 2009) rompiendo taquilla con esta tecnología, nuestro corto se convirtió en un campo de pruebas para probar todo eso. Y no me voy a meter ahora en detalles, pero era muy complicado, porque, en verdad, aún no sabíamos cómo hacerlo. Nadie sabía en España, ya te digo, pues esta fue la primera producción de 3D estereoscópico que se hacía en nuestro país. Finalmente casi nadie vio el corto en tres dimensiones…

De hecho, yo desconocía este dato, Javi.

A mí es que es un dato que me importa poco. Es un dato por el que nació el proyecto en parte, pero es que luego, como al corto le fue tan bien y estuvo nominado a los Óscar, eso ha quedado enterrado como un dato que no tiene importancia. Pero originalmente fue por eso, fue uno de los motivos.

Y también para probar otras cosas técnicas, como la simulación de cabello y la simulación de tela, sobre todo cuando hay movimiento.

Como en el corto los personajes corren de un lado para otro, pues venía bien para probar eso. Entonces se rompía el render y [fallaban] un mogollón de cosas que estaban totalmente fuera de mi control…

Eso me consumía mucha energía en realidad.

Pero por otro lado, mi reto personal fue cómo construir una buena historia, algo de lo que estoy muy orgulloso a día de hoy. Veo de nuevo el cortometraje y puede haber cosas que hayan envejecido mal visualmente, pero tal y como está construida la trama, digo: "¡joder!, ¡chapó!, qué bien lo hiciste al construir una historia que funciona para todos los públicos". Lo complicado para mí fue crear una historia con doble lectura y tocando un tema en aquella época tan peliagudo como el que era la eutanasia.

Para probar que la historia funcionaba, cuando todavía el corto estaba sin acabar —con algún plano que aún faltaba por preiluminar—, lo proyectamos en dos lugares tan distintos como un colegio y un congreso de medicina. Y sí, funcionó. Los niños veían el corre que te pillo y se reían; mientras que la gente del mundo médico lo leía desde el otro punto de vista y no se me ofendían, todo lo contrario. De hecho, el cortometraje se ha usado mucho desde su estreno para congresos sobre el tema de la eutanasia y el ensañamiento terapéutico.

Entonces solo te falta enseñárselo a la parca

Bueno, ya se lo enseñaré cuando toque…

Por último, ¿cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

Pues muy bien. Cada vez hay más calidad, afortunadamente.

Mira, cuando nosotros hicimos el cortometraje parecía una locura, absolutamente absurda pensar que un cortometraje de animación español pudiera estar nominado a los Óscar. Era imposible. Era totalmente imposible. Y desde entonces han estado otros nominados, o lo han intentado por lo menos.

Hace poco, un corto de James Castillo titulado *El fantasma de la quinta* (2025) ha estado preseleccionado. Ese corto no tiene nada que envidiar de ningún trabajo de Pixar, para nada. Tiene calidad de guion, calidad visual, calidad de dirección, calidad en todos los aspectos. Increíble.

Pienso que, en buena medida, nuestra historia ha motivado a otros estudios a decir: "oye, sí se puede, vamos a intentarlo". Y bueno, ahí está el corto *The Windshield Wiper* (2022), con el que Alberto Mielgo y Leo Sánchez ganaron el Óscar años más tarde. O sea, ahora sí parece que todo es posible.

Aunque molaría que se invirtiera más desde los estudios grandes, como ha hecho Ilusorium con el corto de James. Porque al final todo el mundo gana. A mí el éxito de *La dama y la muerte* me trajo mucha satisfacción personal, me fui a Los Ángeles a vivir y me cambió la vida. Pero es que al estudio, Kandor, también les fue muy bien con este proyecto. Al final no debería idearse un cortometraje para ganar dinero directamente, sino más bien debería usarse como una herramienta para la promoción de los estudios y para dar una oportunidad a nuevos talentos.

Filmografía

Como realizador

2019 – *Lemon*

2019 – *El vertedero* (perteneciente a la serie Love, Death & Robots).

2008 – *La dama y la muerte*

Como artista de storyboard (seleccionada)

2026 – *Super Mario Galaxy: la película (*largometraje, dir. Michael Jelenic y Aaron Horvath)

2022 – *Minions: El origen de Gru* (largometraje, dir. Kyle Balda)

2018 – *El Grinch* (largometraje, dir. Scott Mosier y Yarrow Cheney)

2017 – *El bebé jefazo* (largometraje, dir. Tom McGrath)

2013 – *Justin y la espada de valor* (largometraje, dir. Manuel Sicilia)

2012 – *El origen de los guardianes* (largometraje, dir. Peter Ramsey)

Otros cortometrajes relevantes de ese año

ALMA (Rodrigo Blaas, 3D, 5'): Precioso cuento navideño ejecutado con una animación por ordenador 3D que nada tiene que envidiar a la de los grandes estudios de Hollywood. De hecho, este cortometraje le abriría precisamente la meca del cine a Rodrigo Blaas, quien acabaría asumiendo encargos impensables para los profesionales de la cinematografía española no tan lejana como fue la dirección del cortometraje Sith (2023) para la serie Star Wars: Visions, o su participación como animador en Pixar realizando secuencias emblemáticas para películas como Buscando a Nemo (Andrew Stanton, 2003) o Up (Pete Docter, 2009). Actualmente, desde El Guiri Studios, prepara Duende, un largometraje centrado en la admiración de Japón por nuestra cultura del baile flamenco.

DANIEL'S JOURNEY (EL VIAJE DE DANIEL) (Luis Zamora, dibujo animado digital, 14'): Tras dos cortometrajes iniciáticos que ya permitían apreciar su estilo narrativo introspectivo y su grafismo de angulosas líneas claras —que le depararía un futuro en Aardman como storyboard artist—, Luis Zamora dio el do de pecho con este duro viaje sobre los malos tratos, la soledad y las carencias afectivas a través de la mirada de un niño escondido tras una imponente máscara rojiza. Este trabajo le valió el premio a mejor corto español en Animadrid, motivo por el cual Zamora fue entrevistado por el Heraldo de Aragón, donde dijo una potente frase que acabó en el titular: "La animación es una forma de vida".

HOMELAND (Juande Marfil, dibujo animado sobre papel, 6'): En plena era digital este cortometraje vuelve a lo más tradicional de la técnica de los dibujos animados; utilizar folios opacos como base para los trazos del lápiz. Además de ser visualmente atractivo, Homeland esconde, bajo la aparente historia de amor blanco inicial, un potente mensaje: da igual si consigues la meta o no, lo importante es continuar con voluntad hasta el final. Fue el trabajo de graduación del músico y animador Juande Marfil tras su paso por la prestigiosa escuela de cine checa FAMU.

2010 – VICENTA

Sam, 22'

Cuando Alfredo muere sin revelar a su esposa el escondite de la fabulosa fortuna que ganaron a la lotería, Vicenta buscará en todas partes hasta asumir que la única manera de saber dónde está es preguntándole a su difunto esposo. Devolver la vida a los muertos nunca ha sido tarea fácil y mucho menos a una viuda entrada en años, pero con la ayuda de su retrasado sobrino Vicente, haciendo las veces de Igor, todo es posible.

Aplaudida fervientemente por los creadores del estudio Aardman, esta película llevó las posibilidades expresivas de la animación en plastilina a un nuevo nivel. Se percibe en ella un amor por el detalle enfermizo, tanto en la creación de elementos que decoran cada uno de los escenarios hasta la extenuación, como en lo que respecta a los movimientos de los personajes, quienes por medio de la comunicación gestual subrayan cada línea de unos diálogos perfectamente sincronizados al movimiento de sus labios.



Vicenta es macabra, gore, cafre y tremendamente arriesgada, algo que queda más que bien ejemplificado en la que posiblemente sea la escena más estrambótica de sexo sadomasoquista entre figuras de plastilina que exista. Pero por encima de todo, es una divertida españolada, un particular canto a la liberación de la mujer oprimida que deja, finalmente, una agradable sensación tras su visionado.Aunque inspirada claramente en la película *El doctor Frankenstein* (James Whale, 1931), film al que se dedica un sentido homenaje en una secuencia paródica que lleva por título *El cuñado de Frankenstein*, *Vicenta* se erige con voz propia como el mejor trabajo de la filmografía de plastilina cañí del director Sam Ortí (Valencia, 1971), más conocido como Sam. Y esto no era sencillo, pues sus otras incursiones en el género, que inició con *Encarna* (2003) y culminó con el largometraje *Pos Eso* (2014), son también dignas del buen disfrute. El valor de estas obras no se encuentra únicamente en su mordaz parodia a los elementos más rancios de nuestra cultura, sino también en lo bien que funcionan como protagonistas los muñecos de piel de plastilina a los que dieron vida los artistas del estudio de Sam, Conflictivos Productions.

En los últimos tiempos, el artista de Valencia se ha dedicado en cuerpo y alma a desarrollar películas de un nuevo universo oscuro y opresivo, influenciado por el largometraje *Mad God* (Phil Tippett, 2021), tales como *Rutina: la prohibición* (2020), *Paralelos* (2022), *La valla* (2024) y *El aspirante* (2025).



Créditos del cortometraje

Dirección y guion, fotografía, música y diseños: SAM

Dirección artística: Diego Soriano, SAM

Vestuario: Flora Cuevas

Animación: David Caballer, Pascual Pérez, Pablo Llorens, Diego Soriano, SAM

Storyboard: Borja Panadero, SAM

Posproducción: Remi Hueso

Productores: Ignacio Benedeti, Xosé Zapata, SAM

Productora: IB Cinema

Entrevista a Sam



¿Cómo definirías tu estilo?

La verdad es que no tengo un solo estilo, tengo muchos y además están bastante definidos. En mis últimos trabajos me he decantado por un realismo grotesco, aunque supongo que aquí tocaría hablar del estilo de *Vicenta*. En ese caso mi estilo visual es heredero directo de Pablo Llorens y Aardman.

Aunque he tratado de aportar mi propia visión no puedo negar estas influencias. Pero siempre me he guiado por la máxima de que las texturas y colores fuesen más cercanas al realismo en cuanto a decorados, vestuario y *atrezzo*. Pero lo que es el diseño de personajes está mucho más estilizado, más caricaturizado, con referentes que van desde los citados Llorens y Aardman, hasta Superlópez, Mortadelo o Astérix. Son un tipo de personajes que me encanta ver en tres dimensiones y el hacerlo con plastilina les da un realismo que considero que es muy mágico, porque todo el mundo puede verlo, no se disimula, es ese material que todo el mundo conoce y con el que todos hemos jugado, narrando historias y creo que eso, simplemente… es mágico.

En cuanto a mi estilo narrativo, al margen de la animación, siempre me he considerado más próximo al cine de acción real que a la animación, por eso utilizo un lenguaje narrativo más propio de esta vertiente que de la animación propiamente dicha. En este apartado mis fuentes son muchísimas, pero sobre todo el cine de los 80 y 90, me encanta Lucas, Spielberg, Cameron o Terry Gilliam… Pero también me han influido mucho las primeras pelis de Almodóvar y De la Iglesia, pero sobre todo Berlanga.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

En el caso de *Vicenta* fue muy fácil. Sabía que una mujer tenía que averiguar dónde encontrar un tesoro escondido por su difunto marido. La delirante forma de averiguarlo fue simplemente preguntándoselo, solo que en vez de

hacerlo a través de un médium, pensé que era mucho más divertido resucitarlo. A partir de este punto mi gran amor por el *Frankenstein* de la Universal se impuso. El resto fue simplemente ir adaptando la historia a la estructura del clásico e ir añadiendo personajes para dotar a la historia de una trama coherente. Tenía que haber un Igor, pues me inventé a este sobrino Vicente. Quería una antagonista y creé a la delincuente Carmen. En cuanto a Alfredo, se inspiró en mi profesor de literatura de la EGB… no inventé casi nada, era realmente así, pipa incluida. Vicenta, la protagonista, está directamente inspirada en una vecina que tenía yo en el cuarto izquierda. Con todo esto en mente hubo que darle forma de guion… Me reitero, fue fácil. Aunque en cuanto al rodaje, eso ya es harina de otro costal.

¿Por qué decidiste hacer el cortometraje Vicenta mediante animación?

En ese momento era imposible, al menos para mí, hacerlo de otra manera. ¿Dónde iba a encontrar una protagonista cuya cabeza fuese un interrogante?

La animación da ciertas ventajas a nivel diseño que con la acción real es, como mínimo, muy complicado. Por otro lado, las escenas gore de la película o las pornográficas, con actores… no hubiesen sido tan divertidas.

¿Cuáles fueron tus referentes artísticos durante su concepción?

A esta creo que ya respondí antes, pero aprovecho para hablar de mis referentes de animación que también los tengo y muchos, los clásicos, Chuck Jones y Tex Avery… pero también Bill Plympton y, dentro de la animación en *stop motion*, ademas de los citados siento una gran devoción por Adam Elliot y por supuesto por Tim Burton.

¿Cómo fue tu día a día durante el rodaje de este cortometraje?

Fue difícil. Era mi producción más ambiciosa hasta la fecha, pues siempre he querido un poco más allá. Así que traté de exprimir los recursos que tenía tanto como pude. Por primera vez experimenté la sensación de abandono por parte del productor, donde la situación fue empeorando, sobre todo pasados los primeros meses.

Afortunadamente tuve la suerte de contar con grandes profesionales que, cada uno en su disciplina, lograron subir el listón del proyecto. David Caballer en la animación, Remi Hueso en posproducción, Flora Cuevas en vestuario y Diego Soriano y Vic Carrascosa en decorados y atrezo. Éramos un equipo pequeño, esto hizo que la velocidad fuese pausada, pero contribuyó a que la calidad del producto fuese mucho más alta.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

Llevar mi visión a la pantalla nunca es fácil, soy muy ambicioso y además suelo tener las ideas bastante claras. Por otro lado, he desarrollado mi carrera en muchas disciplinas, así que es difícil tratar de decirme lo que se puede o lo que no se puede hacer… No tengo ninguna paciencia con las excusas.

Afortunadamente en *Vicenta* todo el equipo mencionado remó siempre en la misma dirección, así que fue relativamente previsible todo, de modo que los problemas los podíamos anticipar para no dejar que nos bloqueasen. En cualquier caso, nos enfrentamos a muchos y ambiciosos retos: decorados inmensos, personajes con un diseño difícil para darles vida y vestirlos… pero todos fueron divertidos de solucionar, sobre todo porque el equipo estaba muy unido y creíamos en el proyecto.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

El futuro… ummmm, pues mal. Se hacen y se están haciendo los mejores cortometrajes de la historia, pero también los peores. Además se hacen por docenas… Pero ¿para qué?, ¿dónde se van a ver? A los festivales cada vez es más difícil acceder y a eso se suma que va menos y menos público. Las teles no los compran… Además nadie ve la tele tampoco y la oferta es desmedida.

El futuro siempre ha sido incierto… pero no hay nada que me haga pensar en un buen final para todo esto. Vamos a un sitio nuevo, desconocido… y en muchos casos aterrador.

Dicho esto, lo cierto es que mantengo una actitud positiva y pienso seguir haciendo cine. No es porque pueda o quiera, es porque no consigo evitarlo… Y, qué demonios, ¡ME ENCANTA!

Filmografía como director

2025 – *El aspirante*

2024 – *La valla*

2022 – *Paralelos*

2021 – *Carpe Diem*

2019 – *Rutina: La prohibición*

2019 – *Imaginario*

2014 – *Pos eso (largometraje)*

2010 – *Vicenta*

2008 – *The Werepig*

2007 – *El ataque de los kriters asesinos*

2004 – *Hermético*

2003 – *Encarna*

Otros cortometrajes relevantes de ese año

DOOMED (CONDENADOS) (Guillermo García Carsí, 3D, 11'): Los documentales de naturaleza con los que La 2 guía a sus espectadores hacia la calma durante la sobremesa, fueron la chispa que hizo que uno de los padres de Pocoyó, Guillermo García Carsí, se lanzara a presentarnos una fantástica variedad de seres que conviven en su imaginario y a los que la teoría de la evolución pareció pasar por alto. Su pulida animación 3D, apoyada en fondos neutos, y su perfecto timing para cada uno de sus gags, convierten a este cortometraje en una golosina visual.

EXLIBRIS (María Trenor, pixilación, 11'): Tras ganar una buena cantidad de premios con su primer trabajo, el alegato contra la homofobia Con qué la lavaré (2003), María Trenor sorprendió pasando del dibujo animado a una acción real plagada de secuencias oníricas en la que, por medio de la stop motion, diversos objetos y los propios actores y actrices se movían por la pantalla de forma mágica, en una especie de mezcolanza imaginaria entre los trabajos animados de realizadores como James Stuart Blackton, Segundo de Chomón, Jan Švankmajer y Garik Seko. Tras esta obra, ganadora del premio a la mejor dirección artística en ALCINE, Trenor se arremangaría para desarrollar y dirigir el largometraje Rock Bottom (2024).

EL VIAJE DE MARÍA (Miguel Gallardo, dibujo animado digital, 5'): Consumidor y baluarte del cómic underground, principalmente por la cocreación de Makoki y de su revista homónima, Miguel Gallardo dio en 2010 un triple salto mortal hacia la novela gráfica de corte social, sin traicionar totalmente su depurado grafismo, en María y yo. Pero gracias a la animación, El viaje de María fue todavía más allá a la hora de presentar las aventuras y, sobre todo, el mundo interior de la hija del autor —diagnosticada con autismo—. Una absoluta maravilla que sensibiliza desde el humor, y que sirve como complemento perfecto al largometraje documental María y yo (Félix Fernández de Castro), que resultó ganador en ALCINE en 2011.

NO SOLO CORTOS: EL LARGOMETRAJE ANIMADO ESPAÑOL



Nocturna (2007), O Apostolo (2012), Buñuel en el laberinto de las tortugas (2019), Klaus (2019), Unicorn Wars (2022), Robot Dreams (2023)

La duración más adecuada para la animación son los siete minutos, tal y como quedó más que establecido en el Hollywood clásico. Aunque eso no quita para que encontremos joyas animadas en otros minutajes; de hecho la España del siglo XXI ha vivido una eclosión en lo que respecta al largometraje animado. Un dato: en todo el siglo XX se realizaron en nuestro país menos de 30 largometrajes; sin embargo en lo que llevamos de siglo XXI, la cifra supera las 125 películas de más de sesenta minutos.

Esta grandísima oferta proporciona alternativas para todos los públicos. Para el público infantil se han producido obras como la colorida *La tropa de trapo en el país donde siempre brilla el sol* (Álex Colls, 2010); *Valentina* (Chelo Loureiro, 2021), que ponía otro granito de arena en el trabajo de la integración real de las personas con síndrome de Down; *Buffalo Kids* (Pedro Solís, 2024), que ampliaba el compromiso de su director en lo que respecta a la diversidad funcional, como ya había mostrado en el largamente galardonado cortometraje *Cuerdas* (2013) —sus más de 380 premios internacionales le valieron para entrar en el Libro Guinnes de los Records—; o *El lince perdido* (Manuel Sicilia y Raúl García, 2008), que con buenas dosis de animación 3D y humor lograba concienciar acerca de los animales ibéricos en peligro de extinción.

Pero los mayores éxitos de taquilla, los verdaderos *blockbusters* de la animación española, han sido aquellas películas que han apelado abiertamente a un público amplio, a la manera de Pixar, ampliando las tramas y los subtextos para que tanto niños como adultos pasen un buen rato en la sala. Aquí se destacaron rápidamente los estudio Filmax, que crearon una vasta filmografía animada con joyas en dibujo animado como *Nocturna, una aventura mágica* (Adrià García y Víctor Maldonado, 2007) o *El Cid: La Leyenda* (José Pozo, 2003), junto con obras rentables de animación por ordenador, véase *Pérez, el ratoncito de tus sueños* (Juan Pablo Buscarini, 2006) o *Donkey Xote* (José Pozo, 2007), cuyo envejecimiento visual es consecuencia directa del acabado técnico propio de la época, Hollywood aparte. De hecho, esos píxeles animados de principios de los dos mil, formalmente muy novedosos en su momento pero obsoletos a la vuelta de cinco años, quedan plenamente al descubierto en *El bosque animado* (Ángel de la Cruz y Manolo Gómez, 2001), un titánico esfuerzo por adaptarse a los tiempos llevado a cabo por la compañía Dygra, y que sirvió para que toda una generación de animadores españoles pusieran al día su currículum en el apartado de manejo de *software*.

Si no consideramos a Tadeo Jones, sin lugar a dudas la saga cinematográfica más rentable de la animación española con un acumulado de 130 millones de euros recaudados entre sus tres largometrajes (a sumar lo que genere la cuarta e inminente entrega), el largo animado español con mayor recorrido de taquilla internacional ha sido *Planet 51* (Jorge Blanco, 2009). En esta película

el estudio madrileño Ilion combinó un trabajo de animación por ordenador extraordinario y un gran nivel de detalle en los diseños de personajes y escenarios, con una trama que buscaba abiertamente al público internacional, y más concretamente al estadounidense, ya que el centro de la acción se sitúa en un astronauta de la NASA perdido en un planeta que, contra todo pronóstico, es una versión alienígena de los felices años cincuenta de la cultura yanqui.

La película funcionó muy bien en mercados extranjeros, casi tanto como lo haría *Momias* (Juan Jesús García Galocha, 2023), la producción del estudio alcarreño Core Animation que contó con el que es, hasta la fecha, el mayor apoyo de distribución hollywoodiense de la historia de nuestra filmografía animada. De hecho, el amparo de Warner Bros. hizo que la película funcionase especialmente bien en países como Francia, Reino Unido o México.

Ah, y no olvidemos a *Klaus* (2019), que al haber sido estrenada directamente en la plataforma *streaming* Netflix parece salir del foco de las grandes producciones cinematográficas. Cuando lo cierto es que el largometraje de Sergio Pablos, uno de los últimos grandes animadores españoles en trabajar en dibujo animado tradicional, no solo es una de las mejores producciones animadas de toda nuestra historia, sino que supo crear una técnica propia, por medio de la integración de una iluminación digital que lograba generar una profundidad de campo a la animación 2D nunca vista. Mereció el Goya. Mereció el Óscar. Pero tuvo que conformarse con 7 premios Annie (incluyendo el de mejor película) y un BAFTA a la mejor película de animación.

En cualquier caso hemos tenido años raros. Como el 2020, en el que casi no hubo producción y derivó en el atípico caso de la película *La gallina Turuleca* (Eduardo Gondell y Víctor Monigote, 2020), que fue la única nominada en la categoría a mejor largometraje de animación en los premios Goya del año 2021 y, por supuesto, ganó. La coña llegó a tal extremo que los animadores Esaú Dharma, David Galán Galindo y Pablo Vara presentaron al año siguiente *Gora Automatikoa* (2021), que podría traducirse del vasco como “Goya automático”, en la que se reían abiertamente del tema. Rizando el rizo, su parodia llegó a estar nominada en los premios de la Academia del año siguiente.

Otro de los casos paranormales fue el de *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo* (Javier Fesser, 2014), una de las mejores películas de animación CGI de estilo *cartoon* de aquellos años, que contaba con un plantel de personajes señero del imaginario colectivo español y que fue precedida de dos entregas en acción real de enorme éxito financiero. Aun con todo ello, e incluso logrando la sexta mejor taquilla de para una producción nacional de aquel año, el largometraje animado de Fesser no llegó a recuperar ni el 50% de sus costes de producción.

Mucho más arriesgadas en lo formal y narrativo serían obras como *RH+, el vampiro de la Sevilla* (2007), absoluto delirio de diseños imposibles y divertidos diálogos de Antonio Zurera; *El sueño de la sultana* (Isabel Herguera, 2023), que resulta un absoluto regalo para la vista por su combinación de técnicas y desarrollo plástico único y preciosista; *Rock Bottom* (2024), una psicodélica película de María Trenor realizada mediante rotoscopia que cuenta los años en los que el músico Robert Wyatt vivió en Mallorca; *Chico mocoso* (2021), la primera película de animación de Austria, de acabado técnico impresionante, que contó en la dirección con el talentoso animador valenciano Santiago López; o las tres incursiones del largometraje español en el terreno de los muñecos animados de este siglo. A saber: *O apóstolo* (Fernando Cortizo, 2012), película de terror ubicada en una aldea gallega donde desaparecen los peregrinos de forma muy extraña; *Pos eso* (Sam, 2014), parodia de las españoladas en perfecta animación en plastilina; y la más reciente *Olivia y el terremoto invisible* (Irene Iborra, 2025), una película que habla abierta y contundentemente del tema de los desahucios, pero sin caer en la sensiblería. Esta triada tiene en común que todos sus directores desarrollaron, antes de acometer estos proyectos titánicos, una amplia filmografía en el campo del cortometraje, dado que la *stop motion* es una técnica que requiere de la adquisición pausada de conocimientos.

En el terreno de la animación más adulta, España ha producido triunfos que han hecho las delicias de festivales de todo el mundo. Por ejemplo, *Arrugas* (Ignacio Ferreras, 2011), basado en un cómic homónimo del dibujante de historietas Paco Roca, llegó a ser disfrutada en varios países asiáticos. Y concretamente en Japón se ha convertido en un auténtico fenómeno la primera incursión en la animación del director Pablo Berger: *Robot Dreams* (2023), que además también adapta una novela gráfica —en este caso escrita y dibujada por la estadounidense Sara Varon.

Entre medias de estos hitos encontramos otros como la contracultural *Black is Beltza* (Fermin Muguruza, 2018); la divertida y enternecedora *Heavis Tendres* (Joan Tomàs Monfort, Carlos Pérez-Reche, 2023), creada por el dibujante de cómics Juanjo Sáez; el documental animado *Un día más con vida* (Raúl de la Fuente y Damian Nenow, 2018); o la impactante *Buñuel en el laberinto de las tortugas* (Salvador Simó, 2019), que de forma excelente sigue la aventura de Luis Buñuel en las Hurdes y que supuso el punto de entrada en el largometraje de animación, como director de arte, al dibujante José Luis Ágreda, quien acabaría siendo una de las piezas más importantes de *Decorado* (2025), el último largometraje de Alberto Vázquez.

Vázquez, incapaz de contentarse con romper todos los esquemas en el terreno del cortometraje animado, cuenta además con una filmografía en el largo-

metraje muy personal y exitosa. Su mundo de antifábula, en el que animales antropomorfos de vidas penosas sobreviven como buenamente pueden, se aprecia plenamente tanto en la mencionada *Decorado* como en sus dos propuestas de largo minutaje anteriores, es decir, *Psiconautas, los niños olvidados* (codir. Pedro Rivero, 2015) y *Unicorn Wars* (2022). Todas ellas ganadoras del Goya y muy valoradas en Francia, donde han dado a Vázquez, por derecho propio, el título de *auteur*.

Antes de cerrar este apartado, cabe mencionar que la animación también ha estado presente, aunque un poco escondida, en largometrajes de acción real españoles. Por ejemplo es interesante ver cómo en *El gran Vázquez* (Óscar Aibar, 2010) las creaciones en tebeo de Manuel Vázquez cobran vida mediante los dibujos animados de Expresso Animation. Asimismo, el estudio madrileño User T38 ha realizado créditos de apertura absolutamente magistrales, como los que crearon para *Torrente 5: Operación Eurovegas* (Santiago Segura, 2014) o *Sin cobertura* (Mar Olid, 2025), así como la bellísima secuencia con narrativa de cuento de *Zipi y Zape y la isla del capitán* (Oskar Santos, 2016).

2011 — DESANIMADO

Emilio Martí, 7´

Un dibujo animado siente que no encaja en el mundo «real». Criticado y rechazado, intenta solucionar su malestar en el diván de un psicoanalista, reflexionando sobre qué significa ser diferente. ¿Cederá a la presión social, perdiendo su autenticidad, o asumirá sus verdaderos colores, las cualidades de su línea y mancha?

Saber de lo que uno habla es clave. No solo para que no te cuelguen la etiqueta de "cuñado", sino para poder generar narrativas que aporten valor. Si además eres un artista, estas posibilidades expresivas aumentan de manera exponencial, dando obras como *Desanimado*, un cortometraje que no solo abre la mente sino también el alma. Es una declaración en toda regla, que logra su objetivo sin monsergas pedagógicas, sin imposiciones de ningún tipo, solo reflejando la realidad. Una realidad filtrada por la animación o, más bien, que convive con el dibujo animado, creando uno de los más inteligentes ejemplos de hibridación de estos dos polos, no tan opuestos, del cine.



Esta película, realizada por Emilio Martí (Valencia, 1978) como proyecto de graduación del Máster de Animación de la UPV, estableció las bases reivindicativas en las que se asienta el resto de su filmografía. No en vano, encontramos obras creadas a partir de los dibujos de las paredes de un Centro de Internamiento de Extranjeros —*Makun (no llores), dibujos en un CIE* (2019)—, con el arte de niños sirios de un campo de refugiados de Grecia —*Marhaba* (2016)—, o con los testimonios y dibujos animados producidos por el alumnado de la Escuela Pioneros, en los campos de refugiados para personas saharauis en Argelia —*Pequeño Sahara* (2023)—. Estos trabajos documentales han viajado, junto con Martí, hasta festivales de medio mundo dedicados

a los derechos humanos, a la infancia o a las temáticas LGTBQi+, además de ser reconocidas en casa en diversos festivales generalistas e incluso en los Goya, premio al que *Makun* fue nominado como mejor documental en 2020.

Créditos del cortometraje

Dirección, guion, producción, arte y animación: Emilio Martí

Intérpretes: Emilio Martí López, Pilar López, Emilio Martí Navarro, Elena Martí, Anthony Nuckols, Joan Miquel López Díaz, Xelo Gorría

Música: Javi Díaz



Entrevista a Emilio Martí



¿Cómo definirías tu estilo?

Suelo presentarme como cineasta *underground* y experimental. Mi estilo artístico aparente, aquello más visual e inmediato, se adapta a la historia que quiero contar y a los medios disponibles: con esto último me refiero tanto a los recursos económico-temporales de los que dispongo en un momento dado para una producción —a lo que es factible en mi pequeño estudio, en el que a menudo trabajo a solas durante años— como a lo que está en el origen del cortometraje en cuestión (no es lo mismo hacer una película sobre personas refugiadas en un campamento sin acceso a material de arte, que a partir de los dibujos dejados en las paredes de un CIE, o de una idea surgida enteramente de mí y realizada solo en mi estudio). Sin embargo, hay una constante y es que mis películas suelen partir de lo real o incluir lo real-fotográfico como parte tanto del fondo de mis películas como de la estética resultante. Eso, y la voz en off, o la narración sonora constante.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

Creo que construyo mis ideas (qué expresión bonita) haciéndome muchas preguntas sobre el tema de la película que esté acometiendo e intentando responderlas de manera obsesiva desde muchos ángulos. En mis películas expando mucho lo que quiero contar, haciendo variaciones sobre el mismo tema, y luego suelo sufrir mucho a la hora de recortar.

En mi vida y en el arte tengo siempre una inseguridad constante sobre si se

está entendiendo lo que quiero decir; por eso tiendo a la reiteración, creo, y en muchas de mis películas hay una especie de *leitmotiv* que resuena.

En lo que tiene que ver con la producción, voy haciendo acometidas desde el momento en el que tengo un primer guion (suelo terminar con centenares de versiones): puesto que mis películas suelen tener una especie de voz en off (que puede ser diegética o extradiegética) a menudo es lo primero que grabo y pongo en la pista de tiempo. A partir de ahí voy echando bocetos, capturas de *storyboard*, tests de animación o vídeo real, en lo que es un pastiche muy extravagante pero me sirve para ir haciendo aterrizar la historia. Son animáticas absurdas que solo me sirven a mí pero que necesito para ver la película como entidad, para sentir que existe.

En el caso concreto de *Desanimado*, además, hice una primera versión más corta animada de manera mucho más sucia, más rápida: estilísticamente a veces me gustaba más que la versión acabada, pero creo que el aspecto aún más desaliñado de la animación restaba potencia y verosimilitud a la historia.

¿Por qué decidiste hacer el cortometraje Desanimado mediante animación?

Desanimado empezó con una reflexión académica sobre la falta de referentes de dibujos animados LGTBQ en animación (aún faltan, aún vemos pasos atrás como en la *Elio* de Pixar, pero hemos mejorado mucho en esta última década) así que la animación era necesaria: necesitábamos un dibujo animado solitario, que destacase por su diferencia, y aunque para expandir esta metáfora podría haber recurrido a otro tipo de representaciones totalmente animadas (como un cuadrado en un mundo de círculos, o una mariquita azul cuando las demás son rojas) en el que tanto los personajes como su contexto fueran dibujados, me pareció muy divertido incluir a personas reales.

Aunque me planteé usar *stop motion* para animar al protagonista, rechacé esta técnica por mi poca pericia en la misma, porque habría necesitado un muñeco enorme, y porque —me pareció— se perdería parte del contraste entre *realidad* y animación que daba el dibujo frente a la carne y el hueso, a la piel. La rotoscopia, por otro lado, no solo me facilitaba —o eso pensaba al principio— la animación, sino que me permitía que el personaje llevase ropa *real*, se viese que forma parte de ese mundo del que se siente rechazado, que intenta integrarse.

¿Cuáles fueron tus referentes artísticos durante su concepción?

Cuando hice *Desanimado* había menos referentes de animación rotoscopiada que quince años después; recuerdo con mucho cariño *Feeling my way* (Jonathan Hodgson, 1997), que me recomendó Miquel Guillem (mi tutor y maestro en el máster en el que empecé la producción de *Desanimado*), pues me pareció un modo muy libre de mezclar imagen de vídeo y pintura; a nivel temático, la deuda la tengo contraída con *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (Robert Zemeckis, 1988), pues me fascinó cuando era peque y la idea de que los dibus puedan convivir con no-dibus (¿*muggles* también?) me ha acompañado desde entonces.

¿Cómo fue tu día a día durante el rodaje de este cortometraje?

Recuerdo ante todo tener calambres en la mano —trabajaba con Photoshop y una Wacom, fotograma a fotograma— pero también una tranquilidad muy marcada que da la reiteración de algo sencillo: y es que aunque *Desanimado* fue un *tour de force* para hacerlo una persona sola —con el apoyo de amigas y familia para las actuaciones reales— la parte de la animación me permitía relajarme relativamente al tener el vídeo como base, algo que nunca ha dejado de pasarme. Los retos que, aun así, hay, te mantienen en un estado de alerta creativa también agradable.

Háblame de esos retos, ¿cuáles son y cómo los solventas?

A menudo me encuentro creando yo misme dificultades al intentar ahorrar tiempo y trabajo: en el caso de *Desanimado*, como en otros que he emprendido después, suelo perder bastante tiempo intentando automatizar algunas partes de la producción, fracasando al final porque, en definitiva, me gusta el aspecto manual y que haya cierto desaliño que nos recuerda que “eso lo ha hecho un ser humano”.

Con *Desanimado* recuerdo haber pasado mucho tiempo intentando rastrear la imagen real —por ejemplo, de mi rostro o de mis manos, que son la base del protagonista del corto— sin conseguir nunca que la sensación fuera natural: de alguna manera, el rastreo automático (de hace 15 años) nunca cuadraba con los saltos aleatorios que encontramos en el movimiento real.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

Pienso que es un momento muy confuso, pero del que quizás salgamos fortalecidas. Creo que aquello que llamamos industria está sufriendo ya cambios enormes pero quizás el apocalipsis IA facilite que, en paralelo a la animación bajo demanda —y de baja calidad humana—, surja un movimiento de gusto y gozo por el hecho de animar: que haya más gente que no haga animación para tener una tarjeta de presentación ante la industria sino para crear, tocar, mover, dar vida (*animar*).

Filmografía como realizador

2026 – *Anettaaaaaargh!!!*

2023 – *Pequeño sahara* (*Little sahara*)

2021 – *Pas a pas* (*Step by step*)

2021 – *¿Pueden les niñes hacer dibujos animados?* (*Can little kids do animation?*)

2020 – *Buenos días, derechos humanos*

2019 – *Makun (no llores), dibujos en un CIE* (*Makun - don't cry - Drawings in an immigrants detention center*)

2019 – *Enciende los derechos humanos* (*Turn on human rights*)

2018 – *Todas las personas, todos los derechos*

2017 – *Marhaba*

2016 – *Testigos*

2011 – *Desanimado*

Otros cortometrajes relevantes de ese año

***EL FIN* (Álex Cervantes y Diana Rodríguez, 3D, 4')**: La luz de Valencia inunda este cortometraje situado en la Plaza del Carmen y protagonizado por un matrimonio de ancianos muy bien avenido, que asume de forma cómplice y envidiable el deterioro que va ganando terreno en la mente de él. Álex Cervantes y Diana Rodríguez firman este cortometraje, uno de los primeros trabajos de Hampa Studio, el centro creativo que desde hace dos décadas no para de combinar la producción comercial (*Bebés llorones lágrimas mágicas*) con la creación de obras de marcado carácter autoral (*Rutina, la prohibición*, *El tesoro de Barracuda*).

***HISTORIA D'ESTE* (Pascual Pérez, muñecos animados, 7')**: Si el universo fuera justo no nos hubiera arrebatado la vida del talentoso animador villarrealense Pascual Pérez con tan solo 48 años de edad. Su pasión por la animación *stop motion* le llevó hasta la meca de la plastilina animada, es decir, el estudio inglés Aardman Animations —padres de Wallace & Gromit—. Allí haría crecer su talento mientras iba desarrollando en su mente la obra que nos ocupa, la cual está protagonizada por un hombre de plastilina "mu" normal con una rutina diaria de café, coñac y cerveza. Un cuento animado sobre el alcoholismo que fue galardonado, entre aplausos y carcajadas, por el jurado junior del festival de Annecy.

***LIBIDINIS* (Mercedes Peris y Rosa Peris, dibujo animado, 4'06")**: Dos amantes se arrancan mutuamente la blanca piel para dar salida a su rosada carne, en un valiente festejo de sexualidad libre que no cae nunca en el mal gusto, mientras dos querubines les miran y disfrutan por imitación. El color va ganando poco a poco terreno hasta que literalmente inunda la pantalla, eliminando las pocas trazas de narrativa convencional existente para dar rienda suelta a la abstracción. Con este trabajo, las gemelas Mercedes y Rosa Peris lograron algo tan complejo como transitar desde el estilo de dibujo abocetado de Joanna Quinn al mundo de la animación bajo cámara de Norman McLaren, manteniendo en todo momento una mirada propia.

2012 – JAMÓN

Iria López, 8´



José es un adolescente en una ciudad española. Es un cerdo, el único cerdo de su familia humana. Un día un vecino nuevo se muda a la puerta de al lado, y José empieza a entender quién es realmente.

Un relato sorprendente, que te hace recordar sus escenas tiempo después de haberlas visto, pues es divertido e inteligente. *Jamón* nos habla del racismo desde una perspectiva diferente, alertando de cómo su podredumbre puede incluso llegar a infectar a quienes creemos más abiertos y cercanos. *Jamón* es, además, un cortometraje de dibujo animado que da gusto mirar. Los personajes y escenarios tienen un diseño de pata negra: son angulosos, tienen colores planos y le dicen "ahí te quedas" a la tridimensionalidad, en perfecta armonía con las ideas de la UPA, estudio al que la autora no duda en homenajear al incluir, como celebrado cameo, a Gerald McBoing Boing.

Este cortometraje, seleccionado en decenas de festivales de todo el mundo y condecorado con la insignia *Staff Pick* de Vimeo, fue el trabajo de graduación realizado en el prestigioso centro formativo londinense National Film and Television School por Iria López (nacida en Madrid en 1985, pero vinculada desde su infancia a Galicia), quien inmediatamente se asentó en Reino Unido cofundando Wednesday Studio —junto a su colega Daniela Negrín (*El Macho*)—, donde ha desarrollado una exitosa trayectoria profesional en el campo de la animación contemporánea para publicidad, trabajando con clientes de renombre como Netflix, eBay, Microsoft y Airbnb. Asimismo, Iria ha colaborado como directora, animadora y diseñadora en otros estudios ingleses como Picasso Pictures, Blink Ink, Electric Theatre Collective, The Line, Animade, Passion Pictures o Partizan.

Créditos del cortometraje

Dirección, guion y animación: Iria López

Dirección de arte: Iria López, Irene Fuga

Diseño de fondos: Irene Fuga

Cinematografía: David Woodman

Edición: Rodrigo Saquel

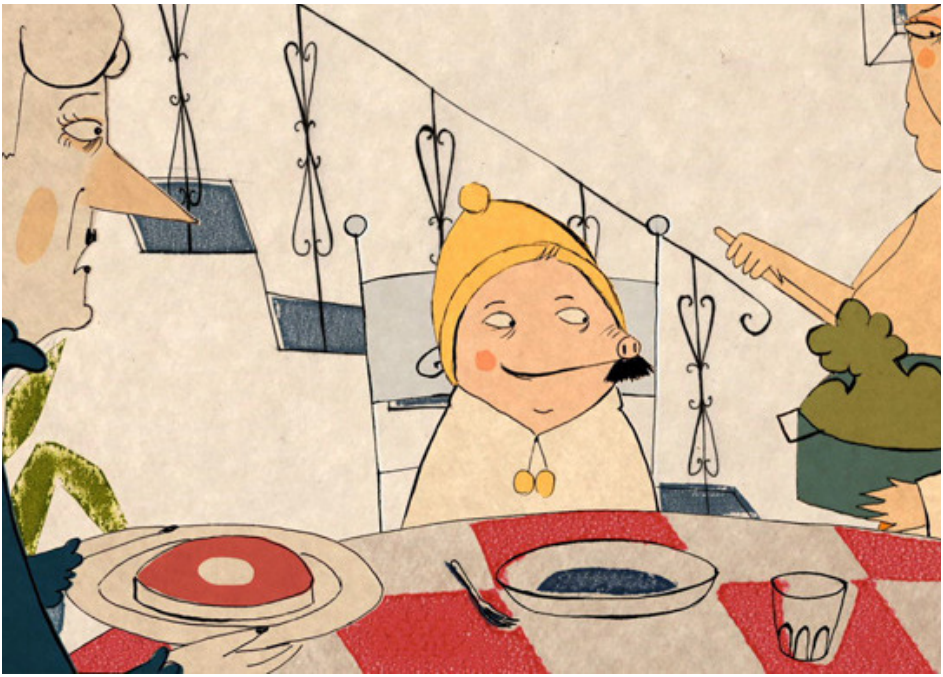
Etalonaje: Louis Largo

Composición musical: Gautier Galard

Mezclas de sonido: Jens Petersen

Productor: Casey Herbert

Productora: National Film and Television School



Entrevista a Iria López



¿Cómo definirías tu estilo?

Podría definirse como animación 2D ilustrativa, donde el diseño aporta la mayor parte del contenido visual.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

Trabajo junto a mi compañera Daniela Negrin Ochoa en Wednesday Studio, el estudio que fundamos hace trece años al graduarnos en la National Film and Television School de Londres. Mi sistema de trabajo es colaborativo; somos las dos.

Dependiendo del proyecto, solemos partir de un *brief* con reglas específicas (guion, colores, audiencia). Visualizamos el guion mediante *thumbnails* que luego convertimos en *storyboard* y, posteriormente, en un *animatic* con voz —si no nos la han proporcionado aún, usamos una provisional—. Una vez aprobado el animatic, desarrollamos el diseño de personajes y fondos para dar paso a la animación. Es un proceso fluido donde las ideas surgen de sesiones de *brainstorming* y paneles de inspiración en Pinterest.

¿Por qué decidiste hacer el cortometraje Jamón mediante animación?

Jamón fue mi proyecto de graduación del máster en Dirección de Animación en la NFTS. Quería contar la historia de una familia española con un hijo que se siente diferente y se esfuerza por encajar. Es un recorrido sobre el descubrimiento de la identidad y la realidad de las expectativas sociales.

¿Cuáles fueron tus referentes artísticos durante su concepción?

Mis principales referentes fueron Ronald Searle y los dibujos de la UPA. Tam-

bién me inspiré en ilustradores contemporáneos como Jorge González (Argentina) y Cyril Pedrosa (Francia).

¿Cómo fue tu día a día durante la realización de este cortometraje?

Fue un proceso muy intenso. Al ser mi primer corto y realizarlo en una escuela de cine, tuve el reto de dirigir a estudiantes de otras especialidades. Además, decidí aprender animación 2D tradicional por mi cuenta durante la producción, ya que no se impartía en la escuela. Trabajé sin descanso durante todo el curso.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

El reto principal fue la narrativa. Pasé directamente del guion escrito a los *thumbnails* y al *storyboard*, redibujando escenas hasta que la historia funcionó. Otro gran desafío fue la técnica: opté por animación tradicional a lápiz sobre papel, entintada a mano y fotografiada. Los fondos también fueron dibujados y serigrafiados manualmente, apoyándome en mi formación en Bellas Artes.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

Veo un futuro muy prometedor, con un talento creciente y proyectos muy interesantes. En A Coruña, mi ciudad, hay autores haciendo un trabajo increíble, como Alberto Vázquez, Bea Lema, Martín Romero, David Fidalgo o Giovana Lopalco, entre otros.

Filmografía

Como realizadora

2012 – *Jamón*

Como animadora y artista de *clean up*

2015 – *Amaro & Walden's Joyride* (Timothy McCourt y Max Taylor)

2011 – *El Macho* (Daniela Negrín)

Otros cortometrajes relevantes de ese año

BLUE & MALONE: DETECTIVES IMAGINARIOS (Abraham López, 3D, 20'): Uno de los trabajos más interesantes de hibridación entre animación y acción real de nuestra cinematografía, tanto por su apartado técnico, que combina personajes de diversos estilos, como por su ingenioso guion, que tiene que ver con la desaparición de un amigo imaginario —de hecho, Abraham López se adelantaba en ambos aspectos a las ideas que ofrecería años después el largometraje estadounidense *Amigos imaginarios* (John Krasinski, 2024)—. La pareja animada, formada por un perro (Malone) y un enorme gato (Blue) antropomorfos, continuaría sus aventuras en la secuela *Blue & Malone: Casos imposibles* (2021), donde López lleva la idea aún más lejos, tanto en la parte animada, con secuencias más atrevidas, como en la de acción real, gracias a la participación de la actriz Aura Garrido.

EL VENDEDOR DE HUMO (Jaime Maestro, 3D, 6'): Un vendedor ambulante llega a un pueblo ofreciendo una extraordinaria mercancía que logra hacer realidad los sueños de sus habitantes. Esta mirada crítica y divertida hacia los charlatanes, provista de un gran trabajo de diseño de personajes, llevó a Jaime Maestro a ganar el Goya, revalidando de este modo la atrevida decisión que había tomado una década atrás de dejar la arquitectura para dedicarse a la animación 3D; terreno en el que ya había demostrado su talento como animador en cortometrajes aquí comentados como *Sr. Trapo* o *Alma*.

O XIGANTE (EL GIGANTE) (Julio Vanzeler y Luis da Matta, dibujo animado digital, 11'): Un enorme gigante tiene en su pecho un habitáculo, decorado con elegante papel pintado y lleno de juguetes y autómatas, que haría las delicias de cualquiera. Su hija vive feliz en este espacio, pero llega un momento en que debe marchar para encontrar su propio camino. Este precioso cuento dirigido por Julio Vanzeler y Luis da Matta nos habla de la necesidad que tienen los hijos de madurar, y de lo crucial que resulta el amor y el apoyo de sus progenitores en ese proceso. Su estética 2D, cercana a las bellas ilustraciones de Benjamin Lacombe, y su animación pausada funcionan a la perfección para capturar con la mirada la esencia emocional que el compositor Nani García nos hace llegar a través de los oídos.

2013 – EL RUIDO DEL MUNDO, Coke Riobóo, 13'



Un compositor sufre una extraña enfermedad: puede escuchar todos los ruidos del mundo. A través de su música, intentará encontrar una cura para su desesperación.

Los horrores de nuestro día a día se reflejan en este cortometraje de manera muy directa, aunque filtrados por una técnica absolutamente fascinante. Se trata de la plastilina sobre cristal retroiluminado, la cual consiste en extender una capa de este material de base aceitosa e ir escarbando en ella, poco a poco, para ir dando con el dibujo y los volúmenes deseados, lo que recuerda a la creación de las matrices para los grabados. Realizar eso para todos y cada uno de los fotogramas de un cortometraje de más de trece minutos es la locura que llevó a cabo un solo hombre en la realización de *El ruido del mundo*. Un proceso largo que permitió a su creador pulir un guion que transita del drama más angustioso hasta una solución bella y poética, que se beneficia del buen hacer, también como músico, del director.

Coke Riobóo (Madrid, 1970) es de culo inquieto. De hecho, es cada vez más complicado encontrarle en Madrid, donde tiene su residencia, pues anda siempre con sus bártulos enseñando animación *stop motion* por medio mundo, realizando no solo una labor que pone en valor este arte, sino también lo descubre como herramienta didáctica y de ocio a quienes el azar de nacer en un lugar de nuestro planeta les ha sonreído menos. Cuando deshace la maleta, ese compromiso social se acrecienta en él, utilizando la animación como medio de expresión. Sus sinceros gritos animados le llevaron a ganar un Goya con su primer trabajo, *El viaje de Said* (2006), que narra el periplo de un joven inmigrante cruzando el Estrecho para llegar a España; a ser mucho más

directo y crudo en *El ruido del mundo*, que fue incomprendido por la Academia hasta el punto de no seleccionarla entre los nominados; y a volverse una genial sátira protagonizada por personajes en miniatura en la dupla *Made in Spain* (2016) y *Mad in Xpain* (2019), donde saca a relucir lo más rancio de nuestra tierra con muchísima gracia.

Créditos del cortometraje

Dirección, guion, música, arte y animación: Coke Riobóo

Productores: Coke Riobóo y Lourdes Villagómez

Productora: Los Animantes



Entrevista a Coke Riobóo



¿Cómo definirías tu estilo?

Pues alternativo, independiente, que hago un poco lo que me da la gana, fuera de modas… Y un estilo de investigación, sobre todo, creo que es lo que más me define. Experimentación, investigación, no sé si encaja dentro de lo que sería un estilo. Pero sí, sobre todo, un poco investigar, explorar y estar un poco fuera del *mainstream* y de las modas.

Y, sobre todo, un estilo cambiante. Es como que me gusta mucho ir buscando cosas nuevas y no repetir en técnicas. O si repito la técnica, añadir una nueva vuelta de tuerca.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

Primero me llega una idea. Luego, a partir de ella, intento darle forma a base de hacer algunos bocetos, de mirar referencias previas que se puedan parecer; ya sea a nivel pictórico, con cuadros, fotos…, o a nivel de animación, si ha habido gente que ha hecho algo parecido. Y luego escribo un guion, por supuesto. Luego el *storyboard* y la animática.

Más o menos como todo el mundo, pero siempre con la mente muy abierta. Nunca lo dejo todo cerrado hasta que acabo el rodaje. Como trabajo casi siempre solo, me permite un poco ir haciendo cambios por el camino, sobre lo que estaba en el *storyboard* o el guion. Esto siempre me ha permitido poder ir cambiando, incluso modificar el final cuando estoy a mitad de rodaje. Es un proceso muy libre —soy un poco caótico a la hora de organizarme—, aunque dentro de esa libertad intento planificar todo un poco.

Eso es lo más interesante. De hecho es un sistema de trabajo que incluso utiliza Hayao Miyazaki, tal y como se cuenta en los documentales del estudio Ghibli. Ya no es que te pase a ti porque trabajas solo, sino que yo creo que los procesos tan largos de la animación propician esos cambios y esas libertades.

Aunque lo mejor es tener las cosas fijas cuando trabajas con un equipo, pues ayuda a no marear a la gente. Si algo ya está construido, como un muñeco o un decorado, poco vas a poder cambiar en ese aspecto. A no ser que, como Wes Anderson, tengas un gran presupuesto.

Yo siempre construyo con poca pasta y pocos medios. Hay veces que la prisa apremia y hay que entregar, principalmente por los plazos de las subvenciones. Pero lo bonito es el viaje. Eso gusta mucho, pues todo ese esfuerzo que supone hacer un cortometraje, como pasó concretamente con *El ruido del mundo*, sirve como crecimiento personal y creativo. Para avanzar, aprender cosas nuevas y mejorar como artista, y sobre todo como animador.

¿Tuviste clara la idea principal de* El ruido del mundo *desde el principio?

No, de hecho el proyecto empezó llamándose *El sol de las mujeres*, con un guion muy bonito de mi primo, Sergio Catá, que hablaba de la situación de las mujeres en Mali. Pero me sentía un poco falso hablando de un problema que me pillaba tan lejos. Así que poco a poco fui buscando en mi interior hasta que decidí contar esta historia que me tocaba muy de cerca, que es casi un poco biográfica.

¿Por qué decidiste hacer el cortometraje El ruido del mundo mediante plastilina sobre cristal?

Después de acabar *El viaje de Said* estaba muy agotado, un poco apabullado por su éxito. Aquello supuso mucha presión. Después de ganar el Goya, todo el mundo me preguntaba por mi siguiente proyecto... Estaba perdidísimo y también me sentía con el síndrome del impostor por ganar un Goya con mi primer cortometraje. Pues no tenía mucho nivel como animador. Me sentía un poco intruso dentro del mundo de la animación, al que había llegado un poco de rebote.

Después de esos dos años y pico, casi tres, que estuvimos trabajando en *El viaje de Said* con un equipo de gente inmensa, casi ochenta personas, y muchos favores pedidos, me daba vergüenza volver a montar un proyecto en el

que implicase a todo el mundo de manera gratuita. Sentía que no podía volver a pedir esos favores. Y entonces empecé a buscar una técnica que no requiriese un despliegue técnico, que pudiera rodar en casa, yo solo.

Empecé haciendo bastantes pruebitas con recortables planos, con recortables con volumen, luego probé también con pintura al óleo sobre cristal, con arena… y de repente decidí que como tenía que rodarlo a ratos, lo más fácil iba a ser probar con la técnica de plastilina sobre cristal, que nunca la había utilizado y además no veía referentes por ahí de nadie que la hubiese usado. No había grandes cortos hechos con esta técnica, no encontré apenas nada. Probé y me fascinó porque me permitía trabajar en casa, solo y con un medio como la plastilina que conozco muy bien y además me permitía poder dejar el trabajo parado e irme de viaje, porque mientras hice el corto yo seguí trabajando. Así que probé, probé, probé y estuve casi seis meses haciendo pruebas hasta que decidí arrancarme a rodar. Y fue lo bonito, ese aprendizaje de una técnica que nadie usa, pues no he encontrado referentes de ningún otro lado.

Yo solo recuerdo a alguien de la National Film Board de Canadá, pero no recuerdo el nombre…

Sí, es verdad, Ishu Patel se llamaba. Y también conocí a una artista polaca que se llama Izabela Plucińska, que también ha hecho algunas cositas de plastilina sobre el cristal, pero no iluminando desde abajo. Pero lo cierto es que no entendía por qué nadie la usaba, con lo alucinante que es. Luego después de cuatro años lo entendí perfectamente: hay que estar colgado un poco loco para usar una técnica así.

Entonces no tuviste referentes técnicos… pero sí tendrías alguno artístico, ¿no?

Pues, si te digo la verdad, no busqué demasiados referentes artísticos porque quería dejar que el estilo fuese lo más personal posible.

Y como tampoco había referencias técnicas, lo que hice fue documentarme mucho con los ruidos del mundo, que eso fue un proceso muy doloroso porque estuve buscando muchas fotos de temas fuertes de la realidad internacional: de Abu Ghraib, de Irak, de los prisioneros maltratados, de los talibanes, de Palestina, de los migrantes ahogados en el Mediterráneo… Y eso sí que fue un poco más jodido, el buscar las referencias fotográficas que luego

fueron usadas en el corto simplemente como referencia visual o directamente calcadas en plastilina sobre cristal. Fue, digamos, la inspiración de la maldad del mundo.

¿Cómo fue tu día a día durante el rodaje de este cortometraje?

Pues fue al principio muy gozoso, mientras iba descubriendo la técnica. Además me pasó una cosa muy curiosa. Estuve unos meses haciendo pruebas hasta que decidí empezar a rodar ya planos sobre el *storyboard* y sobre la animática, aprendiendo un montón de la técnica en pleno proceso. Tanto fue así que, después de casi un año, lo que había rodado al principio me parecía que tenía muy poca calidad a nivel técnico. Entonces empecé a repetir planos que ya había hecho para mejorarlos y entré en un bucle maligno… hasta que hubo un momento que tuve que parar. Fue un momento complicado, porque la técnica cada día se me daba mejor y quería repetir planos antiguos constantemente. Por suerte intenté que el rodaje no fuese cronológico. No empecé por los primeros planos para que todas esas diferentes calidades —que realmente solo las percibo yo— se entremezclasen.

Y luego fue duro porque tuve que trabajar mucho por la noche. Como te digo, estaba trabajando, dando mis talleres, mis viajes, mis cursos… Y entonces llegaban las diez de la noche y cuando las chicas se acostaban —mi hija pequeña tenía en ese momento cuatro o cinco años— me ponía a animar.

Fue muy gustoso, ya te digo, en el sentido de que veía que estaba avanzando y desarrollando una nueva técnica para mí era algo súper innovador; pero después de cuatro años de trabajo, me sentía muy tocado, desesperado, pues pensaba que no iba a ser capaz de acabar el proyecto. Al final lo terminé, pero casi acaba conmigo…

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

Este proceso larguísimo, que como fue un esfuerzo muy grande a nivel físico y mental, también fue angustioso a nivel económico. Hubo momentos muy jodidos porque me quedé sin curro y tenía que acabar, se me acababan las prórrogas. Fue muy complicado encerrarse en casa a currar con la incertidumbre de no tener cubierta la manutención.

Pero bueno, a nivel técnico utilicé tres o cuatro herramientas distintas. La primera, como te he comentado antes, fotos estáticas importadas en el programa que uso, el Dragonframe, para tenerlas como de calca, de referencia, para luego dibujar yo y que eso fuese un punto de partida para luego empezar a animar. Luego también para algunos planos muy complicados, como el plano inicial que hay como un *zoom out* desde la oreja del personaje hasta una vista cenital de la ciudad —plano de solo diez segundos, para el que estuve trabajando tres meses—, utilicé referencias de animación 3D que me hizo un amiguete, Álvaro Granados.

Asimismo, también estuve filmando cosas en vídeo. Me filmé a mí mismo cuando vemos los pasos caminando del personaje por la calle, que hay un semáforo, que pisa una cucaracha, que toda esa parte la estuve haciendo, me fui a la calle, estuve haciendo vídeos de mis pies, de semáforos, de detalles y las utilicé un poco también como referencia. Y además estuve animando un poco en 2D, rotoscopiando algunos elementos del plano del suicida que hay en el autobús, con mi mujer [la realizadora Lourdes Villagómez] como referencia, en la posición del suicida… Un proceso también complicado pero que me sirvió de mucha ayuda porque yo vengo del volumen, del *stop motion*, entonces cuando tú animas en plastilina sobre el cristal no deja de ser stop motion pero también es un 2D. Entonces a mí me costaba mucho entender los movimientos de cámara para lograr que las cosas giren en 2D, no era algo que yo tuviera interiorizado. De hecho se nota que no hay unos movimientos perfectos, las caras se deforman un poco, pero bueno también era parte del estilo.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

Pues lo veo bien, veo que hay talento. Pero, como siempre, veo que hay poco riesgo. Hay gente haciendo cosas muy potentes pero ya son gente consagrada. Entonces dentro de las nuevas generaciones, que está saliendo gente muy buena aquí en Madrid, en Valencia, en Barcelona… en toda España, vaya, que están haciendo cosas chulas, pero poco arriesgadas, muy pegadas a lo clásico, al estilo Tim Burton, al rollito japonés… No quiero ser pesimista pero creo que falta un poco más de riesgo, de voces originales y con más personalidad.

Pero bueno, no quiero yo ser el negativo porque tampoco es que esté muy puesto en lo que se está haciendo ahora en cortometraje español de animación. Confío mucho en que la gente nueva, que vienen muy preparados, con mucho nivel técnico, encuentren su propia voz y nos sorprendan con nuevas y originales propuestas.

Filmografía como realizador

2019 – *Mad in Xpain*

2016 – *Made in Spain*

2013 – *El ruido del mundo*

2010 – *Anomalías eléctricas*

2006 – *El viaje de Said*

Otros cortometrajes relevantes de ese año

ASTIGMATISMO (Nicolai Troshinsky, cut-out, 4'): Con un estilo de animación mediante cámara multiplano que recuerda al magistral cortometraje *El erizo en la niebla* (Yuri Norstein, 1975), Nicolai Troshinsky nos invita a compartir un pilla-pilla sensorial con un niño al que su hermana mayor le ha quitado las gafas. Este cortometraje ganó dieciocho premios internacionales, destacando aquellos relativos a su innovadora técnica logrados en los festivales de Animage (Brasil) y Giraf (Canadá).

THE DAY I KILLED MY BEST FRIEND (Antonio Jesús Busto, dibujo animado digital, 6'): Desde el deformado punto de vista de la esquina de un baño, somos testigos de un momento de la vida de Regla y de los juegos con su amiga imaginaria, hasta que la primera menstruación llega para alterarlo todo. El impulso de juventud de Antonio Jesús Busto, que creó este corto con apenas 22 años en la Universidad de Middlesex de Londres, se refleja en una estética lúdica, experimental, extravagante y tremendamente fresca que llamó la atención de *Cartoon Brew*, la más importante web de divulgación del cine de animación, y le hizo ganar un galardón en los British Animation Awards. Desde entonces, Busto desarrolla su talento desde su estudio Bubu Animation y colabora activamente con el festival Prime The Animation! de la Universitat Politècnica de València.

VÍA TANGO (Adriana Navarro, dibujo animado, 3'): Con un estilo colorido y decididamente plano, que parece salido del canon visual de la UPA, este cortometraje de Adriana Navarro propone un emocionante viaje en tren en el que un revisor se enamora de una pasajera y trata de cortejarla. Su imaginación hará que el medio de transporte se convierta en una pista de baile en la que se desplegará un emocionante tango al que se unen todos los viajeros —y más de un espectador.

2014 – ZEPO

César Díaz, 3'

Hace tiempo, un día de invierno salió a buscar leña, se alejó demasiado de casa, encontró un rastro de sangre… y lo siguió.

Pasamos a otra de las técnicas más alternativas y experimentales de la animación: el rodaje en *stop motion* de arena sobre cristal, en este caso retroiluminada como la plastilina de Riobóo. Esta técnica exige tener una enorme soltura con el rodaje foto a foto, y tener bien a raya cualquier alergia, dado que las partículas de arena son muy difíciles de controlar. Su acabado estético recuerda a cuadros de puntillismo, si bien su base cromática oscila apenas entre blancos, ocres y negros (según la cantidad de arena sobre el foco), sobre la que pueden esparcirse ráfagas de otros sedimentos arenosos que hayan sido tintados previamente.



Zepo va más allá de todo este desarrollo teórico pues, al ser un excelente cortometraje, el espectador pronto se centra en su poderosa narrativa audiovisual y no tanto en la arena, material que en cualquier caso enfatiza la sensación de vulnerabilidad de las víctimas. Por medio de transiciones entre planos de enorme fluidez, se nos presenta una ficticia anécdota de los primeros años de la dictadura de Franco en la que una niña pide ayuda a un par de guardias civiles, representados como sombras tenebrosas, al encontrarse con un hombre moribundo que tiene un cepo que le desgarra la pierna. El resultado es profundamente impactante, duro y seco, tanto en el aspecto visual como en el sonoro, el cual pone los pelos de punta especialmente a cada paso que dan los picoletos al aproximarse al lugar del incidente y situarse cada más cerca de nosotros como espectadores.

César Díaz (Madrid, 1975), más conocido como Cesarlinga, es uno de los mejores animadores *stop motion* del mundo. Su recorrido por producciones de primer nivel se inició con el largometraje gallego *O apóstolo* (2012), para el cual Fernando Cortizo le seleccionó como uno de los animadores principales al ver algunos de sus primeros trabajos autorales (*Documentales animados*, *Arroz Pegao*). A partir de entonces, pasó a colaborar con Tim Burton en *Frankenweenie* (2012), con Charlie Kaufman en *Anomalisa* (2015), con Claude Barras en *La vida de Calabacín* (2016), con Wes Anderson en *Isla de Perros* (2018), con Guillermo del Toro en Pinocho (2022)… Y sin embargo, cuando logra liberarse de los contratos, Cesarlinga no descansa. Vuelve rápidamente a tensionar la espalda en el set de rodaje para desarrollar sus propios proyectos, ya sean realizados con arena sobre cristal, una técnica que se le da especialmente bien y que le ha hecho ganar multitud de premios no solo con *Zepo*, sino también con otras joyas como *No corras tanto* (2009) y *Bellzebub* (2020); con plastilina combinada con trazos abstractos de tinta (*Vivir*); o directamente animando elementos de la naturaleza (*Muedra*).

Créditos del cortometraje

Dirección, producción, guion, arte, animación y música: César Díaz

Productora: Cesarlinga

Entrevista a César Díaz (Cesarlinga)

¿Cómo definirías tu estilo?

Caótico.

Creo que lo que me inspira a animar con arena es sobre todo la experimentación. Con texturas, diferentes granos, colores, tipo de animación, etc.



Pero con cada proyecto intento ir un paso más allá y probar cosas nuevas. Que sean diferentes entre sí. Sin un estilo definido.

En mis proyectos personales busco principalmente disfrutar el proceso y alimentar la ilusión. No perder la pasión por la animación y que no se convierta solo en un trabajo.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

Trato de llevar a cabo ideas asumibles para poder realizarlas en solitario, en mi tiempo libre.

Una parte de la razón por la que uso arena, además de que es la técnica con la que más disfruto experimentando, es porque puedo hacerlo en casa, en cualquier rincón. Solo necesito una mesa de luz, la cámara y muchos tipos de arena.

Suelo improvisar mucho y me salto muchos procesos que probablemente harían que abandonase la idea antes de empezar a rodar, como escribir un guion perfecto, dibujar un *storyboard* o una animática. Suelo hacer bocetos previos y apuntar ideas, pero casi siempre construyo la historia sobre la marcha.

Suelo plantearme mis proyectos como algo de disfrute personal para hacerlo

en unos pocos meses, sin presión y sin ayuda externa. También me encanta el proceso de después, la edición, el sonido y la música como otra forma de investigar y aprender otros campos.

Y concretamente con el cortometraje* Zepo*, ¿de dónde surgió el impulso de hacerlo?

La idea primigenia de *Zepo* era hacer un microcorto de uno o dos minutos con una idea sencilla y siniestra.

Empecé directamente a animar los planos del principio y fui construyendo la historia y encajando las piezas poco a poco sobre la marcha hasta que todo cuadró: una niña recogiendo leña en el bosque, que encuentra un rastro de sangre que la lleva hasta un hombre herido y un loco asesino iría tras ella para eliminar testigos.

Pero me acordé de un dibujo que tenía en la cabeza desde hace tiempo: la silueta de unos guardias civiles caminando por la nieve que hizo el hermano de Pío Baroja en 1901, y esa imagen me dio la idea para girar la historia y enfocarla a los maquis y a la posguerra civil española.

El corto terminaba con los guardias alejándose tranquilos. Un par de planos antes de la versión final. Pero no me convencía y tuve el corto guardado en un cajón durante meses.

Al final añadí el tema de los cepos y acabó dando el título al corto.

¿Por qué decidiste hacer el cortometraje mediante animación?

Mi medio ha sido siempre la animación. Empecé trabajando haciendo dibujos animados y después de muchos años me pasé al *stop motion*, principalmente animando muñecos. La animación con arena es un puente intermedio entre el 2D y el *stop motion*, dibujando foto a foto bajo la cámara, pero destruyendo el dibujo anterior. Al final no queda nada físico que conservar o guardar, solo arena.

Ya había probado antes a hacer cortos muy cortos y algún videoclip con arena. En esta ocasión quise salirme del uso onírico que suele usarse en este tipo de animación, con transformaciones de un dibujo a otro, con mucha fantasía donde todo es bonito y girar a algo más oscuro y más parecido a un estilo 2D narrativo.

¿Cuáles fueron tus referentes artísticos durante su concepción?

Lo que más me inspiró fue pasear por la nieve en un pueblo de Soria, donde está inspirada la localización. La imagen de los robles oscuros y las hojas otoñales en contraste con la nieve.

También los dibujos que hizo Ricardo Baroja en su viaje por Soria y los cortos de Caroline Leaf, una pionera en la animación con arena y pintura sobre cristal.



¿Cómo fue tu día a día durante el rodaje de este cortometraje?

Bastante caótico y precario. Como comentaba antes, no preparo mucho las cosas y comienzo a animar con la primera idea clara que tengo, luego lo voy construyendo día a día y a veces paso más tiempo pensando cómo continuar que animando. Pero fue bastante rápido, unos tres meses de rodaje animando en la buhardilla donde vivía mientras estaba sin trabajo.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

Mi principal reto es conseguir no obsesionarme demasiado y no quedarme atrapado en casa sin salir hasta terminar el corto. Suele ser algo muy visceral que no me deja pensar en otra cosa.

Tuve algún momento de parón porque me quedé sin arena naranja pero encontré sales de baño, que tenían un color parecido pero se pegaban al cristal con la humedad.

Desde entonces voy acumulando pequeños botes de arena que busco o que me traen de todas partes, por su textura o color; negra de Canarias e Islandia, naranja de Menorca, gris de Brasil, marrón de Valencia, Almería o blanca de México.

También tuve algún problema de iluminación y con la cámara de fotos. Aunque intento abarcar todas las fases, siempre necesito ayuda y consejo de los que saben.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

Lo veo bien, cada año hay más cortos de mucha calidad y más arriesgados.

No sé mucho de ayudas, suelo ir por libre y paso largas temporadas desconectado del mundo del cortometraje. Pero sé que también hay más apoyo que hace unos años y se empieza a entender y valorar un poco más la animación, a equipararse poco a poco a la ficción. Pero aún queda mucho por hacer...

También sigue creciendo el circuito de festivales donde poder compartir y mostrar nuestro trabajo, aunque han bajado mucho los premios monetarios y además pagas por participar. Vivir solo de esto sigue siendo complicado.

Filmografía como realizador

2019 – *Muedra*

2014 – *Zepo*

2009 – *No corras tanto*

2009 – *Atormenta*

2006 – *Cocina salvaje*

2002 – *Documentales animados*

Otros cortometrajes relevantes de ese año

A LIFESTORY (Nacho Rodríguez, dibujo animado, 4'): Combinando maquetas y dibujos animados de una calidad técnica exquisita, este cortometraje narra la búsqueda de los sueños de un pequeño gatito, a través de un viaje por un extraño universo lleno de elementos mecánicos que forman un atípico reloj que no da las horas, sino el triunfo del amor más puro —en un emocionante clímax que se engrandece por la canción compuesta por Abelardo Fernández—. Su director, Nacho Rodríguez, ha continuado transitando por este mundo de fantasía animada donde todo es posible en su formidable videojuego *The Many Faces of Mr. Coo* (2023), donde cada movimiento de los personajes estaba dibujado a mano.

ONEMORETIME (Tonet Calabuig, José González y Elisa Martínez, dibujo animado digital, 4'): Cuando un artista es contratado por una empresa para realizar algún tipo de creación, debe pasar por un proceso de cambios continuos hasta que su visión inicial acaba encajando con las ideas del cliente, llegando en los casos de las grandes corporaciones al absurdo de tener que contentar a varios escalafones. De una manera brillante, apoyándose en el estilo visual del dibujo animado de mediados del siglo XX (Estudios Moro, UPA), *Onemoretime* narra ese sinsentido con una gracia que, sin duda, hace pensar que es algo que han tenido que vivir asiduamente en sus carnes los directores de esta obra: Tonet Calabuig, José González y Elisa Martínez, quienes trabajan bajo el sello Vualá! de Animaciones.

PRINCESA CHINA (Tomás Bases, 3D, 4'): Ejecutado como si de un videoclip se tratase, el ilustrador Tomás Bases utiliza la animación 3D para crear un caleidoscopio de figuras cúbicas que se mueven matemáticamente al compás de un tema de Mónica Orviz (Nocturna Micro). El resultado es una pieza hipnótica que habla sobre la reencarnación de una princesa de la lejana China que se convierte en una niña normal, normal, de L'Hospitalet de Llobregat. El cortometraje ganó el premio del público en el Festival de Cine Español de Málaga y viajó por el mundo dentro de la selección *Del trazo al píxel, 100 años de animación española*.

2015 – LA NOCHE DEL OCÉANO

María Lorenzo, 12´

Una casa en la costa. Un artista de vacaciones. Un paisaje abierto a la imaginación. Lo innombrable está por venir.

No solo hay en *La noche del océano* un profundo respeto por el relato homónimo de Robert H. Barlow y H.P. Lovecraft en el que se basa, sino que se ha documentado perfectamente la época, convirtiendo el visionado en un viaje hasta principios del siglo XX. Una narración inquietante que avanza mientras la animación fluye con una soltura inusitada; las acciones de los humanos y las criaturas marinas que la pueblan han sido estudiadas de manera casi científica, con los ojos de alguien con gran curiosidad por el funcionamiento de la vida. No obstante, en el más difícil todavía, el arte visual se eleva a través de diversas técnicas pictóricas: carboncillo, acuarela, pastel, acrílicos… para alcanzar un sentido poético y lúdico que, en algunos momentos, recuerda a los cuadros de Joaquín Sorolla. Y mientras nuestros ojos están entretenidos, el piano melancólico de Armando Bernabeu y la grave voz en off de Hugo Mas aportan un tono de misterio y terror, que nos invitan a acompañar al protagonista en su angustioso y solitario drama.

Su creadora es la animadora y profesora universitaria María Lorenzo (Alicante, 1977), quien lleva una brillante y equilibrada vida en dos vertientes interconectadas. Desde la faceta docente y académica, en calidad de catedrática, ha desarrollado proyectos como la revista de investigación *Con A de animación* además de publicar uno de los trabajos de divulgación de este arte más celebrados de los últimos años, *La imagen animada, una histo-*



ria imprescindible (Diábolo ediciones, 2021). Mientras que en paralelo, y muy de cerca, ha ido trabajándose una filmografía que ha dejado ojipláticos a espectadores de Annecy, Zagreb, Bruselas, Lleida, Alcalá de Henares… Este gran activo de la animación española es, además, muy fan de The Cure y de crear ilustraciones mediante abalorios de colores que se pegan con agua, al tiempo que ejerce de *follower* incondicional de los *youtubers* Pascu y Rodri, creadores del canal *Destripando la historia*.



Créditos del cortometraje

Dirección y guion: María Lorenzo

Animación: María Lorenzo, Alberto Sanz, Sergio Pilán

Grafismo: Rafael Andrés

Música: Bernabeu Lorenzo

Efectos sonoros: Martí Guillem

Mezclas: Pedro Aviñó

Composición digital y montaje: Jorde Abellán

Productor ejecutivo: Enquire Millán

Ayudante de producción: César Lluch

Producción asociada: Grupo de Animación: Arte e Industria, UPV.

Entrevista a María Lorenzo



¿Cómo definirías tu estilo?

El temblor de lo fantástico.

Una vez un conocido mío, Javier M. Godoy, publicó una entrevista que me hizo bajo el título “El trazo apasionado de María Lorenzo”. Me pareció precioso. La pena es que ya no se puede consultar en internet, está *missing*.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

Dejo que me invadan y me obsesionen hasta que no pueda pensar en otra cosa y no haya más remedio que animarlas.

Un profesor mío decía: “María Lorenzo trabaja desde el entusiasmo”. Creo que me define.

Poco más puedo decir. Cada proyecto ha requerido una aproximación diferente. Simplemente, creo que la intuición y una mezcla de improvisación y prueba y error, en un continuo aprendizaje, es lo que explica mi forma de hacer.

No quiero hacer cortos “porque sí”. Los hago cuando creo que algo está maduro y tengo una historia que contar, o he encontrado algo que me fascina muchísimo.

¿Por qué decidiste hacer el cortometraje La noche del océano mediante animación?

Porque yo hago animación.

El relato original me pareció fascinante desde que lo descubrí en 2001 e inmediatamente lo vi como un proyecto animado.

También podría haber sido un corto de acción real, ¿por qué no? Pero la cosa es que yo solo pienso en hacer animación.

Esto es un poco como la respuesta que le daba Rilke a un fan en *Cartas a un joven poeta* (1929): no hace falta que venga nadie a decirte si tú eres poeta. Si todas las ideas que tienes las imaginas en forma de poesía, ya eres poeta.

¿Cuáles fueron tus referentes artísticos durante su concepción?

Ver *Madagascar, Carnet de voyage* (2010) de Bastien Dubois me ayudó a desatascar algunas ideas y al final consideré seriamente la idea de hacer el corto como un "cuaderno de artista" ficticio. No sé si esa idea se entiende en el corto, pienso que no, pero sí es evidente la variedad de técnicas que tiene.

Mis referentes de dibujo para este proyecto fueron sobre todo dibujantes de principio de siglo como Ismael Smith, Anglada Camarasa, etc.

Lo más fundamental es esto: no habría hecho este corto si no me hubiese dado muy fuerte por empezar a rellenar cuadernos de bocetos a todas horas entre 2011 y 2013.

Esta actividad fue parte esencial de un proceso de recuperación tras una depresión de grado moderado, diagnosticada en 2011.

¿Cómo fue tu día a día durante el rodaje de este cortometraje?

¿Qué rodaje? Si me pasé tres años haciéndolo a ratos libres. Me quedé embarazada por en medio. Crié a un bebé por en medio. Animé dando de mamar a la vez, ¿qué más se puede pedir? Hasta tuve que aprender 3D de cero y dejar de lado el corto durante una temporada... esto fue con fines docentes. En algún momento pensé: "pues ya podría haber hecho el corto en 3D", después de todo lo que aprendí, pero al final no lo he aprovechado tanto.

Durante la producción de este corto hubo libertad absoluta gracias a la enorme crisis económica de ese período, que dejó en suspenso las ayudas a producción cinematográfica. Para cuando se publicaron de nuevo, el corto estaba casi acabado y la gestión de la entrega fue muy sencilla.

Tengo un recuerdo especial de cuando animé los dos últimos minutos que quedaban por hacer del corto. Solo tenía un mes de vacaciones, en agosto de 2014, y me lo pasé dibujando a toda velocidad, escuchando en el ordenador a las Harp Twins y atendiendo a mi hija, que entonces ya tenía un añito y pico. Creo que nunca me he sentido más feliz.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

Un reto y a la vez una gran ventaja de mi método de trabajo es que hago sola la mayor parte de las producciones. Delego muy poco, pero cuando lo hago es con intención. Por lo general, lo que me suele dar problemas es la tecnología, y la solución me la dan los ayudantes, que en este caso fue mi buen amigo y ex-alumno Sergio Pilán. Tenía una Wacom y sabía usar bien Photoshop, para mí eso ya era mucho. Y yo soy buena dibujando y editando con Premiere. Parece mentira pero mis proyectos no suelen ser más complicados que eso.

Para mí, lo bonito de realizar este corto fue que por primera vez podía llevar a la pantalla dibujos realizados con muchas técnicas y mezclar técnicas y capas entre sí, de una forma que no había hecho antes. Improvisé mucho y hubo muy poquita planificación. Si pensaba que había pocos planos hechos con pintura al pastel, pues hacía planos con pastel.

La herramienta esencial que impidió que esta producción fuera un caos no fue el *storyboard*, porque no hubo uno como tal. Jugué directamente la baza de hacer un premontaje de la película antes de animarla, utilizando bocetos sueltos, fragmentos de películas documentales (como *Oceans*) y además, tenía grabados muchos planos recurso de la costa torrevejense, lo que me dio muchas ideas para el corto, como la del hombre que camina con dos bastones y se para a ver el mar. Grabé una voz en off provisional para que sirviera de narrador en el montaje, y elegí un tema musical provisional también (*Brazilia*, de Chick Corea). Este primer montaje estuvo terminado en diciembre de 2011, y solo de verlo ya me emocioné. Conforme avanzaba la producción de la película, ese montaje se iba revisando y actualizando. Así que, de alguna manera, el *collage* de vídeo sirvió como bitácora de un proyecto hecho a salto de mata y con muy poquitos medios.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

No se puede decir que bien ni mal. Yo creo que, en general, la figura del cortometrajista está en franco retroceso, porque la intención de muchos animadores, incluso con su primer o segundo corto, es hacer un trabajo de 20 minutos "con vistas a largometraje". Eso ya lo dice todo.

Hay muchísimos cortos nuevos cada año, pero cada vez hay menos cortometrajistas, eso lo tengo clarísimo. Abunda mucho el animador de un solo corto, y es normal, porque un primer corto, hecho con pocos medios, o con tu sola

fuerza de voluntad, como estudiante, es un mata-personas. Es normal que los animadores, en cuanto puedan, entren a trabajar en otro tipo de proyectos.

Pero yo personalmente me considero una *rara avis*. Mi vida profesional se la ha llevado principalmente la universidad y, aunque he realizado encargos puntuales, lo cierto es que no tengo más carrera en animación que la que yo misma me he creado. Y aún me siento afortunada de haber podido contar con Enrique [Millán] como productor, lo que ha marcado una diferencia importante al haber podido acceder a algunas ayudas.

Soy una profesional, pero no pertenezco a la industria.

Filmografía como realizadora

2026 – *Microcosmos. Un gabinete de curiosidades*

2024 – *Felina*

2023 – *Fashion victims 2.0*

2020 – *Esfinge urbana*

2017 – *Impromptu*

2015 – *La noche del océano*

2012 – *El gato baila con su sombra*

2009 – *La flor carnívora*

2003 – *Retrato de D.*

1999 – *La pantera de Rilke*

Otros cortometrajes relevantes de ese año

AMOR DE MONO (Paulo Mosca y Abel Sánchez, dibujo animado digital, 4’)**:** Para combatir una Townsville devastada por el crimen y los abusos de poder por parte de los poderosos, Cartoon Network proponía a Las Supernenas; mientras que España responde a la decadencia de Madrid con tres monetes tan imbéciles como superpoderosos. El humor surrealista, y muy muy bestia, le sienta como un guante al perfecto dibujo animado creado por los superdotados —y quien haya visto el corto comprenderá tamaño adjetivo— Paulo Mosca, Abel Sánchez (ambos unidos por entonces bajo el nombre de su estudio, Trimono) y Nacho Rodríguez.

ALIKE (Daniel Martinez Lara y Rafa Cano Méndez, 3D, 8’**)**: La monotonía de los odiosos trabajos de oficina, que consumen el alma y le vuelven a uno gris, y de esos colegios que no alientan la creatividad de los niños, es el punto de partida de un padre y un hijo que logran salvarse de esa rutina gracias al poder de la música —impresionante la banda sonora de Óscar Araujo— y a la valiente ruptura de los esquemas establecidos. Un precioso cortometraje escrito y diseñado por Rafa Cano y Daniel Martínez, que les llevó a ganar el Goya y a poder ampliar su currículum trabajando en producciones internacionales como *El parque mágico* (Dylan Brown, 2019) o la serie *Love, Death & Robots* (2019-), en el caso de Cano; así como a crear su propia escuela, Pepe School Land, y a ser galardonado con el premio Segundo de Chomón en el año 2026 por sus contribuciones técnicas en herramientas digitales omnipresentes en la industria actual como son Blender y Grease Pencil, en el caso de Martínez.

EL CRIPTOZOÓLOGO (Vicente Mallols, muñecos animados, 8’): Si la animación *mainstream* tiende al público infantil/familiar, el cortometraje de animación de autor busca al público adulto. Esta es una de las raras excepciones que confirman la regla, pues *El crioptozoólogo* presenta una estética colorida, unos diseños *cartoon* y una suave animación que encajan a la perfección en un guion de Fernando Cortizo (*O apóstolo*) que encandila tanto a los espectadores de todas las edades, como a los amantes de la fascinante criptozoología. Su director, el experto en *stop motion* Vicente Mallols, volvería a la dirección una década después con *Carmela* (2025), donde daba luz a las mujeres republicanas que lucharon en la Guerra Civil.

HACIENDO PIÑA: LA ANIMACIÓN COMO ESFUERZO COLECTIVO



Alex Rey, Jordi y Carles Grangel, José Luis Ágreda, Marta Gil, Nuria G. Blanco y Jorge Riera.

Tan habitual como en las grandes obras de arquitectura, donde las loas, los escritos en los libros y las entrevistas se centran en el arquitecto, sucede en las obras cinematográficas, donde el foco solo parece alumbrar al director y, como mucho, también al productor. Pero lo cierto es que las películas, como los edificios, son obras colectivas, realizadas por el esfuerzo ímprobo de mucha gente bajo un mismo objetivo: cumplir con la visión del director.

En animación es cierto que hay autores totales que lo hacen prácticamente todo, como el realizador alicantino Alex Rey, pero no es para nada algo habitual. Lo normal es que haya un equipo, más o menos reducido en función de los presupuestos y de los actos de buena fe, que intervenga para lograr la mejor versión posible de esa película que en un primer momento solo está en la mente de dos personas, el realizador y el artista encargado del storyboard.

Y es que esta última figura es fundamental en cualquier producción de animación, dado que es la que diseña la película en primera instancia, encuadrando de forma abocetada a los personajes en cada uno de los planos de la película. Ese storyboard suele filmarse para crear la animática, un archivo de vídeo sobre el que se incluyen los diálogos preliminares con el objetivo de comprobar si las escenas funcionan bien antes de desarrollar todo el trabajo siguiente.

En España tenemos una cantidad de artistas de storyboard de gran calidad. Además de los mencionados Javier Recio, Raúl García y Luis Zamora, que han ejercido también como realizadores, hay que destacar a nombres como la madrileña Maca Gil, quien ha aportado su talento en el especial *Snoopy presenta: La única e inigualable Marcie* (Raymond S. Persi, 2023), de la saga Peanuts, así como en los largometrajes *My Father's Dragon* (Nora Twomey, 2022) y *Robot Dreams* (Pablo Berger, 2023), recibiendo por este último trabajo una nominación a los premios Annie; o el veterano Carlos Zapater, con veinte años de experiencia aportando su talento en largometrajes como *Chico & Rita* (Fernando Trueba y Javier Mariscal, 2010), *Río* (Carlos Saldanha, 2011) o *Smallfoot* (Karey Kirkpatrick y Jason Reisig, 2018).

Por cierto, en los últimos tiempos Zapater ha colaborado con el estudio Skydance Animation durante las fases de desarrollo de las películas *Luck* (Peggy Holmes, 2022) y *Hechizados* (Javier Abad y Peggy Holmes, 2024). En este megaestudio de financiación hollywoodiense con sede en la capital de España, también trabajan muchos artistas españoles de primer nivel. Por ejemplo, si nos detenemos en otra área fundamental de cualquier proyecto animado, la de diseño de personajes, encontramos al segoviano Eduardo Gilsanz quien recientemente también ha trabajado junto con Borja Montoro en

el desarrollo de personajes de la película religiosa *David* (Phil Cunningham y Brent Dawes, 2025).

Montoro, por su parte, acumula más de treinta y cinco años de experiencia en el sector, pasando de trabajar como animador en el estudio de Disney en París —desmantelado en 2003—, donde participó en obras como *Hércules* (Ron Clements y John Musker, 1997) y *Tarzán* (Kevin Lima y Chris Buck, 1999), al diseño de personajes en proyectos como la celebrada serie *Astérix y Obélix: El combate de los jefes* (Alain Chabat y Fabrice O. Joubert, 2025), por el que fue nominado al Annie.

Una lástima que el galardón no se sumara a los muchos ya logrados por nuestros artistas a lo largo de los últimos años, siendo especialmente relevantes el otorgado a Jesús Antonio Iglesias por su trabajo en *Spider-Man: Cruzando el Multiverso* (Joaquim dos Santos, Kemp Powers y Justin K. Thompson , 2023), así como a Alberto Mielgo por el diseño de producción realizado tanto en el episodio *The Stranger* de la serie *TRON: Uprising* (Steven Lisberger, 2012-13), como en los cortometrajes *The Witness* (2019) y *Jibaro* (2022) de la serie *Love, Death & Robots* (2019-). Tres trabajos formidables que también llevarían a Mielgo a ganar cuatro premios Emmy.

Asimismo, conviene que destaquemos el trabajo de otro par de rompedores artistas conceptuales como son Patricia Romanov, que ha participado en proyectos nacionales tan interesantes como *La luz de Aisha* (Shadi Adib, 2025) o *El tesoro de Barracuda* (Adrià Garcia, 2025); y Pakoto Martínez, cuyos diseños de formas angulosas le convierten en un genio a la altura de Paul Julian o Lou Romano. Pero un genio humilde, en cualquier caso, pues mide sus esfuerzos para colaborar con gigantes de la industria como Jorge R. Gutierrez (*El libro de la vida, Maya y los tres*) así como con directores emergentes como James A. Castillo (*El fantasma de la Quinta*) o Jorge Turell (*Baby Krampus*).

Mención aparte merecen los hermanos Jordi y Carlos Grangel. Desde su taller situado en el barcelonés barrio de Sants, Grangel Studio lleva más de treinta años trabajando en el desarrollo visual de producciones que se han convertido en hitos recientes de la historia de la animación, como *La novia cadáver* (Tim Burton, 2005), *Kung Fu Panda* (Mark Osborne, 2008) u *Hotel Transilvania* (Genndy Tartakovsky, 2012), entre muchas otras; al tiempo que contribuyen con sus diseños en cortometrajes nacionales aquí reseñados como Alma (Rodrigo Blaas, 2009) y *La noria* (Carlos Baena, 2018).

El primer dios moderno de la meca del cine en darse cuenta del potencial de los Grangel fue Steven Spielberg, quien no dudó en ficharles en ese

largometraje genial —pero hoy demasiado olvidado— que es *Rex, un dinosaurio en Nueva York* (Phil Nibbelink y Simon Wells, 1993), que también contó con el artista de layout mallorquín Marcos Mateu, quien desde entonces no ha parado de trabajar en producciones de alto presupuesto como *El príncipe de Egipto* (Brenda Chapman, Steve Hickner y Simon Wells, 1998), Megamind (Tom McGrath, 2010) y *Spirit: Indomable* (Elaine Bogan y Ennio Torresan, 2021).

En cualquier caso, estos párrafos sobre la preproducción no podrían estar completos sin hablar de la dirección de arte. En este campo uno de los grandes referentes en la actualidad es el ilustrador José Luis Ágreda, quien ha salido más que victorioso tras su paso por *Buñuel en el laberinto de las tortugas (*Salvador Simó, 2019), *Robot Dreams* y *Decorado* (Alberto Vázquez, 2025). También sacamos a la palestra a Carlos Zaragoza, un diseñador de producción y artista de desarrollo visual asentado en Los Ángeles que ha trabajado de manera exitosa tanto en el cine de acción real (El laberinto del fauno) como en el de animación (*El valiente Desperaux, Madagascar 3, Vivo*).

En el departamento de animación encontramos a grandísimos portentos como la pareja de animadores de muñecos animados integrada por Raúl Eguía y María Moreira, quienes tras levantar proyectos autorales como el corto *Desde el averno* (2010), pasaron a trabajar en la serie *Clay Kids* (Javier Tostado, 2011-12) y finalmente a asentarse dentro de la meca de la stop motion: el estudio inglés Aardman Animations. También destacamos a la joven animadora 2D Marta Gil, quien empezó ofreciendo todo tipo de servicios de animación desde su start up Pterodactive —como la fotografía del corto *Impromptu* (María Lorenzo, 2017)—, para pasar a encargarse de la dirección de animación del largometraje *Rock Bottom* (María Trenor, 2024).

Asimismo, dentro del dibujo animado de enorme calidad debemos destacar también a los talentos Asís Merino y Alberto Sancho, que usualmente trabajan para el estudio madrileño User T38; así como a Abel Góngora, uno de los poquísimos animadores españoles que han encontrado un hueco en el gigante de la animación asiática. Allí, Góngora ha plasmado sus movimientos, dibujo a dibujo, en joyas del anime moderno como *Ping Pong* (Masaaki Yuasa, 2014) o *Sanda* (Tomohisa Shimoyama, 2025), así como en el cortometraje *T0-B1* que dirigió en 2021 para la serie *Star Wars: Visions*.

En animación por ordenador se han destacado en este milenio artistas españoles que han pasado por Pixar, como Carlos Baena, Jordi Oñate o los hermanos Carolina y Ramiro López Dau, colaborando en éxitos como *Brave* (Brenda Chapman y Mark Andrews, 2012), *Monsters University* (Dan Scanlon, 2013) y *Coco* (Adrian Molina y Lee Unkrich, 2017), entre otras; o por Walt

Disney Animation, como es el caso de Daniel Marín Peixe que animó en largos como *Enredados* (Nathan Greno y Byron Howard, 2010) o *Zootrópolis* (Rich Moore y Byron Howard, 2016).

Por otro lado, en lo que respecta a la música, Joseba Beristain se ha erigido como un prolífico compositor que sabe medir perfectamente los tiempos propios de la animación. Suyas son las melodías de largos y cortos de la talla de *Elcano y Magallanes, la primera vuelta al mundo* (Ángel Alonso, 2019), *Tsunami* (María Pulido, 2025), *Homework* (Naolito, 2024), Decorado o Anaglifo (Valle Comba, 2025). Por cierto, en estos dos últimos proyectos trabajaría como guionista especializado en animación Francesc Xavier Manuel, quien también ha participado en proyectos como las series infantiles Y*o, Elvis Riboldi* (Javier Galán y Raphaël Lamarque, 2020) y *Jasmine i Jambo* (Silvia Cortés, 2022) o el videojuego *Tamagotchi Adventure Kingdom* (2024), cuyo tráiler animado fue dirigido por el animador español Khris Cembe.

Y es que ser un buen guionista para animación es fundamental, aunque a menudo no esté tan reconocido como debiera. De poco sirve que el trabajo artístico sea precioso si la historia no nos dice nada. En esta faceta lleva destacando desde hace tiempo Jorge Riera, si bien su llegada a la animación se produjo un poco de rebote al dar la campanada con la creación del personaje Putokrío. Sus andanzas pasaron de ser un webcómic de estética fanzinera a una webserie inédita (que casi acaba comprando Adult Swim), para saltar luego como tira cómica a El Jueves y a Mongolia. Finalmente, este recorrido culminó en la serie animada Putokrío contra la vida moderna, realizada por los dibujantes Juaco Vizuete y Sergio Córdoba, y emitida en el programa *Alaska y Coronas* (2014). Entre medias de todo este proceso, Riera trabajó como guionista en diversas producciones de acción real (*Camera café, La isla de los nominados*) antes de (re)convertirse en todo un experto en la escritura para animación (*Virtual Hero, Pocoyó*), hasta el punto de que hoy es consultado por gigantes como Cartoon Network para la correcta adaptación de los diálogos de sus series al doblaje castellano.

En producción ejecutiva cabe destacar el trabajo del burgalés David Castro, único instigador cien por cien dedicado a la animación de muñecos en nuestro país (*Uka, Cole Krsuá, Carmela, Unplug*); la granadina Nuria G. Blanco, que ha desarrollado este puesto en el estudio irlandés Cartoon Saloon, donde ha producido obras nominadas al Óscar como el largometraje *El pan de la guerra* (Nora Twomey, 2017) y el cortometraje *Late Afternoon* (Louise Bagnall, 2017); la barcelonesa Laura Agudo, cuya organización hizo llevar a buen puerto a proyectos como la serie *Mironins* (Mikel Mas Bilbao y Txesco Montalt, 2021), el largometraje *Olivia y el terremoto invisible* (Irene Iborra, 2025) o el cortometraje *Soy una tumba* (Khris Cembe, 2018); el también catalán, pero

asentado en Londres, Jordi Morera, quien logró nada menos que levantarse a recoger el BAFTA por el cortometraje *Do Not Feed the Pigeons* (Antonin Niclass, 2021); o el extremeño José María Fernández de Vega, quien desde The Glow Animation Studio combina la producción de películas como *Medea a la deriva* (Mary Cruz Leo, 2024), con la dirección de obras tan divertidas como el corto infantil *Operación Frankenstein* (2021). Si bien los nombres más importantes en este rol, por acaparar más galardones de los que caben entre dos brazos, son el vasco Iván Miñambres, CEO de la productora UniKo y ganador de ocho premios Goya, el madrileño Manuel Cristobal, con veinticinco años de éxitos a sus espaldas —El bosque animado, Arrugas y Buñuel en el laberinto de las tortugas, son solo tres hitos de su larga filmografía—, y la gallega Chelo Loureiro, cuyos más de veinte años de experiencia en el sector fueron recompensados con la Medalla de Oro al Mérito en las Bellas Artes en 2024.

En cualquier caso, por mucho que nos esforcemos en convertir esta separata en un atractivo desfile de profesionales de la animación, nunca lograremos que esté completa —de hecho, somos conscientes de que nos hemos dejado por el camino departamentos enteros como el de efectos especiales o el de sonido—. Invitamos a que el lector continúe por su cuenta esta tarea, permaneciendo atento a esa parte de los proyectos audiovisuales que las plataformas de streaming nos alientan a desatender: los títulos de crédito

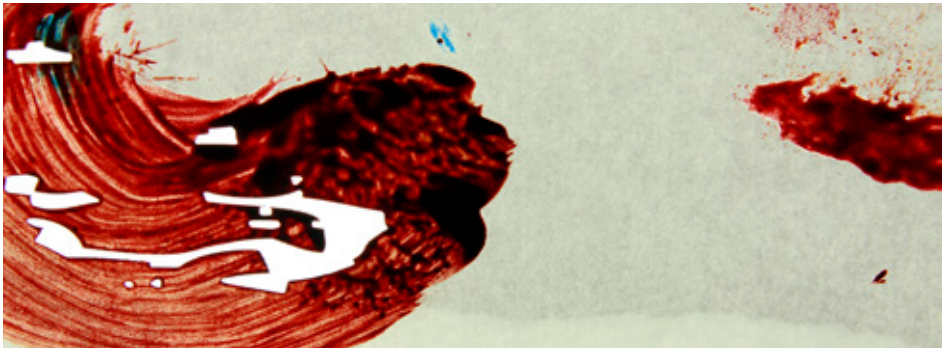
2016 – JANE, TARZAN EZ ZEN HORREN GUAY

Begoña Vicario, 3´

Reinterpretación de la famosa escena en que Tarzán y Jane nadan juntos, de la película Tarzán y su compañera (Cedric Gibbons, 1934) donde el color, las formas abstractas y los ritmos nos hablan de un cambio de paradigma.

Cortometraje que es puro pensamiento crítico y riesgo formal.

Su título, que en castellano sería “Jane, Tarzán no era tan guay”, cuestiona el carisma, la masculinidad y la fuerza, casi violenta, asociada al famoso rey de la selva, especialmente en su relación con la mujer a la que ama. El film efectúa un desplazamiento radical del foco original, de modo que Jane pasa de ser un mero objeto decorativo a convertirse en el eje central del relato.



Asimismo, la síntesis estilística presentada en la película llega a un extremo tal, que las figuras de Tarzán y Jane solo pueden ser entendidas si se ven en acción, en un movimiento velado y entrecortado que la directora sugiere para los amantes. Una elevada calidad artística y experimental que la entronca con aquellos trabajos de animación directa, sin cámara, que a mediados del pasado siglo encumbraron a los altares a Len Lye (*A Colour Box, Trade Tattoo*) y Norman McLaren (*Begone Dull Care, Blinkity Blank*). Se trata de una película muy técnica, en la que los colores y formas laten continuamente en el celuloide.

Begoña Vicario (Caracas, 1962) es doctora en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco, entidad en la que trabaja como docente y desde la que ha logrado contagiar de la incurable cepa de la animación a centenares de

estudiantes. Ella contrajo el virus en Moscú, concretamente en el estudio Pilot, donde trabajó a las órdenes de Alexander Tartarsky y Sergey Shramkovski, antes de volver a Euskadi para continuar formándose con el padre de la animación vasca, Juanba Berasategi. Acto seguido, inició su carrera en la investigación y divulgación del cine animado, publicando ensayos como *Breve historia del cine de animación en el País Vasco* (1998) o Mamá, quiero ser artista (2004), en este caso escrito a cuatro manos junto a Isabel Herguera. En paralelo, y con el apoyo total del padrino de la animación experimental vasca, el director de fotografía Edu Elosegi, fue creando obras de animación de marcado carácter independiente como son *Pregunta por mí* (1996), con la que logró el Goya, *Haragia* (2000), *Areka* (2017) o *En la luna* (2018), lo que la ha elevado a la categoría de referente internacional en lo relativo a animación experimental.

Créditos del cortometraje

Dirección: Begoña Vicario

Animación: Begoña Vicario, Aitor Oñederra

Tratamiento de la imagen: Isabel Herguera

Música: Oreka TX

Sonido: Oh! Brother Studio

Productor ejecutivo: Emilio de la Rosa

Composición, montaje y producción: Eduardo Elosegi

Productora: Lotura Films, S.L.



Entrevista a Begoña Vicario



¿Cómo definirías tu estilo?

La mejor definición de mi estilo es que yo no tengo un estilo concreto. Me gusta mucho experimentar con cosas nuevas. Probar cosas que se me ocurren, que he visto en otros autores y en diferentes películas. Creo que lo que más me definiría sería la mezcla de estilos.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

Mis ideas vienen siempre de una imagen. Pienso en imágenes mucho más que en palabras. Esas imágenes a veces vienen de la realidad, de algo que veo, y otras veces vienen de una imagen mental que me provoca algo que leo. Y otras veces surgen de la propia experimentación, pues a mí me gusta mucho experimentar con imagen real.

De hecho, lo que más me gusta de todo el trabajo de cine es la edición. Me parece lo más divertido y lo más radical. Y en animación sabemos que un fotograma más o un fotograma menos cambia muchísimo el ritmo de una secuencia. De hecho, uno de mis pasatiempos —aunque ahora hace mucho

que no lo hago— es ponerme con un programa de edición y tomar una secuencia concreta de una película clásica, que me apela por alguna razón, y jugar a hacer mi propio montaje por diversión: le cambio el ritmo, la pongo de atrás hacia adelante, la troceo y la vuelvo a montar… Podría decirse que este pasatiempo tan divertido fue lo que dio origen a este cortometraje.

¿Por qué decidiste hacer Jane, Tarzan ez zen horren guay mediante animación?

Porque una cosa que me gusta mucho es enredar con las manos. Soy muy analógica desde siempre y creo que es una cosa a reivindicar.

De hecho, estoy en contra de esta máxima actual que dice que el resultado es lo más importante, y por la cual las herramientas digitales siempre se acaban imponiendo porque dejan todo mucho más limpio. Yo reivindico el error, lo "sucio", lo craquelado, el accidente… todas esas cosas que suceden cuando tomas un material y juegas con él con la finalidad de crear una imagen, pero esa imagen no sale exactamente como te la imaginas. Que es lo que pasa con lo digital, que las cosas salen exactamente como te las imaginas.

Mientras que en el trabajo artístico analógico el juego es entre tú y algo que no eres tú, que le puedes llamar el azar, le puedes llamar el propio comportamiento del material, etc. Con esto he jugado toda la vida en todos mis cortos. Voy acercándome poco a poco y dejándome llevar por el proceso, pues no me interesa nada saber con certeza cómo va a quedar el final. Si yo tuviera claro cómo va a ser el resultado a nivel estético, no lo haría, porque ya lo he visto.

Y está claro que ese tipo de trabajo al final no puede ser realizado de otra forma que no sea animación artesanal.

De hecho, Jane tiene un proceso de animación muy raro porque son imágenes de una película de Gibbons, la de *Tarzán y su compañera* del año treinta y cuatro, concretamente de una secuencia en la que están buceando Tarzán y Jane. Una escena que elegí porque la imagen en sí es casi blanco y negro, con tres grises en medio, debido a que la copia que encontré en YouTube tenía una calidad muy pobre. Tenía una imagen muy maleada, tres mil veces digitalizada y vuelta a digitalizar, muy pixelada. Lo que quedaba era una sombra de lo que fue. Y sin embargo, en ella se siguen adivinando los cuerpos de los dos nadadores debajo del agua con una luz cenital que entra de fuera. Es una imagen muy bella.

En esa escena, además, Tarzán juega a ahogar a Jane. La hace aguadillas y la tira hacia abajo, mientras ella se defiende, protesta, jijí jajá, pero en realidad

es una imagen muy violenta, con toda esa belleza que tiene y todo ese rollo empalagoso de los nadadores con esos cuerpos increíbles. Porque se ve que si Tarzán quiere, la ahoga. Hay una violencia inherente en todo ello.

Me interesó ese contraste entre la fluidez del movimiento, que es como un baile clásico, y esa violencia interna. Y entonces empecé a jugar con el montaje de la secuencia original. Una de las cosas que me gustó fue que, si poníamos la escena al revés, parecía que era Jane la que tiraba de Tarzán. Era como una reivindicación o una venganza, una pequeña venganza.

Me quedé con lo esencial de esa secuencia y pasé las imágenes a fotogramas y esos fotogramas los recorté con una troqueladora láser, utilizando los huecos para aplicar el estarcido con pintura. Es decir, las volví a pasar sobre un papel limpio, una por una, con una esponja impregnada en pintura, de manera que esa pintura no fuera totalmente lisa. Porque podía haberlo hecho en negro sobre blanco, pero me interesaba que vibrase. Que hubiera por un lado una línea bien definida, que es la marcada por la cortadora láser y que venía de la imagen real, de ese movimiento suave y muy fluido de los nadadores; y por el otro una vibración de la pintura interna de los cuerpos. Y después, después de todo este trabajo, añadí pintura por encima, que eran brochazos todavía más incontrolables.

Esa fue la forma de trabajar con Jane. Es animación, porque está hecha fotograma a fotograma, pero de una forma que me fue dictada por la propia naturaleza artesanal del proyecto. Así surgio esta técnica novedosa, que yo no he visto utilizar a otra gente.

De hecho, es que es casi inclasificable. No sabría decir qué técnica es directamente. Sí que tiene una cercanía estética a películas de animación sin cámara, como las de McLaren y Lye, pero como tu proceso es diferente se convierte en algo distinto completamente, algo nuevo.

Es que a veces una obra no se puede clasificar. El caso de Jane es complejo desde este prisma, porque tiene rotoscopia, pues utiliza imágenes reales —aunque están tan manipuladas que se aleja por completo de la rotoscopia clásica—, pero como intervine con pintura en un tamaño tan reducido, se aproxima mucho a lo que dices tú, a pintura sobre celuloide.

¿Cuáles fueron tus referentes artísticos durante su concepción?

Este trabajo hereda directamente el tema de Rafa Ruiz Balerdi, que es uno de los pintores de las vanguardias vascas de los años 60 y que es uno de los primeros junto con Sistiaga en hacer una película de animación directamente sobre celuloide. Él era pintor de gran formato o, más bien, de formato gigante.

De hecho, los cuadros que tiene aquí en el Museo de Bilbao son enormes dimensiones.

Entonces, él en el año 69-70 estrenó comenzó una película que se llamaba *Homenaje a Tarzán, la cazadora inconsciente*, capítulo 1, que dejó sin terminar guardada durante un tiempo en un cajón. De hecho, la película se data en 1969 porque es el año en que la presentó al Festival de Cine de Bilbao, a instancias de su amigo [José Antonio] Sistiaga, que era amigo suyo de toda la vida y que había ganado el Premio de Cine Experimental por su película [D*e la Luna a Euskadi* (1968)]. Entonces la presentó así, sin sonido, como la tenía.

Se trata de una película en rotoscopia —que puedes ver en YouTube—, en tinta negra sobre fondo blanco. Bueno, él toma imágenes de documentales de los años 30 de una pareja de africanistas, y digamos que hace un poco el proceso que seguí luego yo en Jane. Y que, de hecho, se sigue en muchas películas rotoscopiadas, que es tomar las secuencias que te interesan y calcarlas. Él las calcó en formato 35 mm con tinta china sobre el celuloide. Es una película cortita, con varias secuencias reutilizadas de Tarzán, que era su ídolo de los tebeos infantiles.

Tuve la suerte de conocer a Balerdi cuando yo era estudiante en la facultad, pues vino a dar unas charlas. Es un artista que me gustaba mucho por su forma de ser, era muy sencillo. Y luego la película en sí siempre me ha fascinado. Sobre todo al imaginarme a Balerdi haciéndola en un formato tan pequeñito como una caja de cerillas —el de una tira de película 35 mm—, al mismo tiempo que estaba pintando Gran Jardín, que es un cuadro colosal de casi seis metros de largo por dos y medio de alto. Yo me imaginaba a Balerdi yendo de un proyecto al otro y me parecía alucinante. Porque, claro, al final, una película calcada al celuloide se va a proyectar también en trece metros de pantalla… El cambio es brutal, radical absolutamente. Y es una sorpresa para el público, pero también el autor.

De hecho, estudié *Homenaje a Tarzán* a fondo para mi tesis doctoral. La analicé acudiendo al negativo original y entonces aluciné, pues a lo largo de los pocos minutos que dura, ves una evolución de la mentalidad del animador, como al principio tímidamente calca las imágenes y después hace que el mismo trazo baile en el interior, logrando variaciones en sus ritmos. Es decir, en esa película hay un proceso transformador de pintor a animador. Es una condensación en tres minutos de esa mentalidad. Y entonces dije, joder, aquí hay un tesoro. Eso, conceptualmente, es lo que me inspiró para Jane.

¿Cómo fue tu día a día durante el rodaje de este cortometraje?

Durante ese tiempo yo tenía mis cinco hijos en casa y estaba trabajando de profe en la uni... Así que madrugaba, cocinaba, iba a la universidad, hacía mucho de madre, dormía poco y, en mis ratos libres, fantaseaba con mis experimentaciones, que son las que me han dado la vida. Gracias a ellas he tenido mi cerebro en otra esfera.

O sea, que el cortometraje lo hacías en casa.

Sí, en una habitación pequeñita de casa tenía la mesa con todas las cosas. Así que tenía que andar diciéndoles a los críos que no entrasen bajo ningún concepto, mientras les daba papel para que dibujasen en otro lado.

Y cuánto tiempo estuviste así, con esa habitación empantanada.

Pues imagínate. Dado que no le podía dedicar mucho tiempo al día cortometraje, tarde un invierno entero.

Pues tampoco me parece mucho. Se ve que lo cogiste con ganas.

Sí, aunque es un film cortito de todas formas. Mis películas no pueden ser largas, porque no puedo permitírmelo.

Y creo que es mejor así, no creo que tuviera sentido que fuera más larga.

Eso es.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

Para mí la vida es muy complicada, así que no me puedo plantear grandes retos de producción. Mi reto es poder trabajar un poquito cada día en mis experimentaciones y poderlas terminar con el tiempo y a la paciencia del que disponga. Nada más. Por ello son un reflejo de mí.

¿Y te encontraste a mitad de producción alguna problemática?

La mayor problemática es que estos proyectos tan experimentales se hacen con dinero propio. Pero por lo demás, nada del otro mundo, fue bastante sencillo: tuve que conseguir el papel adecuado, buscarme la vida con un amigo que tenía una cortadora láser...

¿Y qué puedes decirme de la música?, ¿fue creada ex profeso para el cortometraje?

Desde el principio tuve claro que la música tenía que ser de Oreka TX, que es un grupo de dos músicos que tocan la txalaparta.

Les dejé que vieran las imágenes del corto y, entonces, utilizaron la melodía de uno de los temas del disco que estaban por entonces componiendo, a la que añadieron algunas cosas nuevas. Por ejemplo, para la vibración de la pintura del estarcido, grabaron el sonido del aceite hirviendo en una sartén.

¡Hostias! ¡Qué interesante!

Para que veas, ¿no? Cómo son los procesos de trabajo de todo el mundo. Es decir, que no hay que comerse mucho la cabeza e igual no nos hace tanta falta la IA para crear.

Claro que no, por favor.

Que la IA va a acabar con toda la diversión, hombre. O sea, si yo a final de mi jornada de madre y de profe voy a casa y le digo a la IA: "hazme esto y aquello"... ¿Qué diversión hay ahí?

Dejando de lado esta herramienta monótona. ¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

La gente está haciendo cosas muy interesantes y está habiendo como un boom estos últimos años. Por un lado las productoras se han puesto las pilas, pero es que además hay un abanico de estéticas distintas que me parecen genial. Está Isabel Herrera con El sueño de la sultana, está UniKo con su sello propio, están las películas infantiles —que son muy interesantes también—, sigue estando el 3D... Todo esto respecto al largometraje y a las series de televisión, pero en el campo del cortometraje todavía es mejor. Como hay más escuelas que antes, pues hay también más producción.

Sin embargo, creo que seguimos teniendo el problema de resolver la cuestión principal: "¿quién ve eso?" Porque, a ver, la producción del cortometraje de animación sí que está al alcance, ¿no?

Más que nunca, creo yo. Antes solo podías ver los cortometrajes de animación en festivales concretos o, como mucho, en La noche más corta de Canal+. Ahora la exposición es mayor.

Ahora es mucho más fácil que lo vea más gente, es cierto, pero lo que no sé es quién lo ve. Creo que sigue estando en un circuito cerrado de estudiantes interesados y poco más. Pero esta parte que se me escapa un poco.

Y luego hay un fenómeno que hay que estudiar y hay que remediar. Y es el del primer y único cortometraje, que se sigue dando y es muy sintomático. La gente hace con toda su ilusión y esfuerzo del mundo un primer cortometraje que es normalmente una maravilla, que va a festivales y funciona muy bien, pero luego no son capaces de hacer otro. Eso pasa mucho, y se debe principalmente a que es muy difícil encontrar productora o producir tú misma, debido a la enorme cantidad de dinero que necesitas y a lo difícil que es acceder a las ayudas por el papeleo que hay que realizar.

Unas ayudas a la producción cinematográfica que, además, no diferencian entre los tiempos de producción de un cortometraje de imagen real y uno de animación. Esto ya lo sabe el Ministerio de Cultura y lo saben las autonomías... pero no hacen nada. A una película de animación no se le puede dar un año de producción, hay que darle más tiempo.

Filmografía como realizadora

2024 - *Azala ez da azala/surface is not surface* (tríptico)

2021 – *Instrucciones para andar por la ciudad*

2020 – *Ehiza* (La caza)

2019 – *En la luna*

2018 – *Miraila* (El espejo)

2017 – *Areka* (La cuneta)

2016 – *Beti bezperako koplak* (Coplas de una noche sin mañana)

2016 – *Jane, Tarzan ez zen horren guay*

2000 – *Un día en el circo*

1998 – *Haragia, (*Carne humana)

1996 – *Pregunta por mí*

1995 – *Zureganako grina*

1993 – *Geroztik ere* (Y desde entonces...)

Otros cortometrajes relevantes de ese año

TÚ NO ERES EL MÁS FUERTE (Emilio Yebra, dibujo animado digital, 1'): En apenas un minuto, este trabajo de animación 2D de paleta limitada a tres colores y diseño minimalista golpea directamente en la cara de aquellos amantes de la caza, mediante un final tan sorprendente como destructivo. Narrada en plano secuencia y en cámara subjetiva desde el punto de vista de una mamá pájaro, esta potente y no pretendida actualización del cortometraje de dibujo animado *La mosca* (Ferenc Rófusz, 1980) puso en el mapa al animador e ilustrador valenciano Emilio Yebra, que cosechó más de ochenta selecciones en festivales de medio mundo, incluido, claro está, ALCINE.

UKA (Valle Comba, muñecos animados, 3'): Uno de los proyectos aparentemente más sencillos y epatantes de la historia de la stop motion es este breve acercamiento a la vida de la pequeña Uka, una niña huérfana que vive en una nave de tonos grises que logra cambiar gracias a la aplicación de la luz solar en botellas de cristal de colores. Cortometraje debut de la directora de arte Valle Comba, quien años después dirigiría otro interesante corto, esta vez en dibujo animado digital, titulado *Anaglifo* (2025).

WOODY & WOODY (Jaume Carrió, dibujo animado digital, 12'): A partir de un brillante guion de Laura Gost, que enfrenta a Woody Allen al único interlocutor capaz de estar a su altura: él mismo, Jaume Carrió dirige un cortometraje ingenioso, divertido y técnicamente novedoso y difícil. Para lograr la estética correcta de este doble homenaje, tanto al director de Manhattan como a su mítico actor de voz en castellano, Joan Pera, el equipo de animación dirigido por Adri Bonsai utilizó primero la técnica de la rotomation, que consiste en trasladar a animaciones 3D el trabajo previamente filmado con actores, para posteriormente ir eliminando todo lo superfluo y alcanzar un bellísimo dibujo animado de una línea orgánica que vibra a ritmo de clarinete.

2017 – MORNING COWBOY

Elena Pomares y Fernando Pomares, 15´

Un hombre corriente en una mañana cualquiera se viste de cowboy para ir al trabajo. Un viaje emocional por su pasado y sus ilusiones.

Estamos ante uno de los cortometrajes que mejor logran generar una sensación positiva en el espectador, pues nos invita a seguir a su protagonista en su convencida búsqueda de la felicidad a través de algo tan puro como su amor por el western. Fuera complejos, celebremos lo que somos. La animación es una absoluta delicia, un verdadero regalo para la vista. En un estilo que define a los personajes por medio de trazos a tinta que capturan a la perfección la fuerza de los dibujantes, sin colores que rellenen ningún contorno, celebrando su condición gráfica sin tapujos.

Siempre se ha dicho que de una película mala se pueden escribir cientos de párrafos, pero de una muy buena es verdaderamente difícil… Lo único malo que se puede decir de *Morning Cowboy* no es inherente al cortometraje en sí, sino a algo tan aparentemente secundario como su distribución. Porque acceder a su visionado es muy complicado, y esto es algo horrible, pues esta inspiradora película debería tener una mejor difusión.

La unión del talento de los hermanos Pomares (fundadores de Travelogue Studio) dio como resultado este cortometraje que dirigieron de forma conjunta. Fernando (Lleida, 1986) se encargó especialmente de pulir el guion, manteniendo de este modo su cabeza ocupada en el género western tras realizar el largometraje *La muerte en la Alcarria* (2015), donde seguía las andanzas de los hermanos Cubero en su búsqueda de inspiración musical. Posteriormente, ha realizado salidas de género en el terreno del corto de acción real, yendo hacia el thriller *(Alto Sauce)* y hacia el drama de concienciación social *(El mártir),* al tiempo que colabora como montador en proyectos de otros profesionales, siendo especialmente destacable su trabajo en el corto de animación *Click* (2013). Por su parte, Elena dedicó sus mayores fuerzas a crear un estilo visual atractivo para *Morning Cowboy*, tras haber llamado poderosamente la atención de los festivales con The Henhouse (2010), su cortometraje de graduación en la NFTS. A partir del estreno del film dirigido con su hermano, Elena ha continuado una carrera brillante en el dibujo animado colaborando como animadora principal en proyectos tan interesantes como la divertida serie de divulgación *Tu mourras moins bête* (2015-17) o el largometraje *Robot Dreams* (2023).

Créditos del cortometraje

Dirección: Elena Pomares, Fernando Pomares

Ayudante de dirección: Júlia Bas

Guion y montaje: Fernando Pomares

Dirección de arte y animación: Elena Pomares

Animadores principales: Elena Pomares, Toby Jackman, Marion Roussel

Música: Jimmie Rodgers

Sonido: Enrique G. Bermejo

Producción: Alèxia Bas

Productora: Travelogue Studio





¿Cómo definiríais vuestro estilo?

En nuestro cine hay un punto de realismo y un punto onírico, un punto mágico. Tratamos de mezclar el realismo con algo no tan tangible, y con algo de humor. Es como hacer que las cosas un poco más absurdas, un poco más mágicas, también sean realistas. De modo que se entremezclan y no sabes realmente lo que es sueño y lo que es realidad.

¿Cuál es vuestro sistema de trabajo? ¿Cómo construís vuestras ideas?

Bueno, en el caso de *Morning Cowboy,* tuve muy en cuenta la forma de dibujar de Elena, su mundo interior. Entonces me surgió esa idea del contable atado a su trabajo, que un día decide ir a la oficina vestido de vaquero.

A partir de ahí, nuestro mundo compartido nos permitió elaborar la historia. Yo escribí un guion y desarrollé algunas ideas de puesta en escena, mientras Elena hacía sus bocetos, sus dibujos, sus propuestas… y empezamos a compaginarnos, a crear un diálogo.

¿Por qué decidisteis hacer Morning Cowboy mediante animación?

Porque el mundo que nos vincula a Elena y a mí es la animación. Yo soy cineasta que trabaja tanto live action como animación, pero la carrera artística de Elena es la animación. En un proyecto compartido solo hay un lenguaje posible que es el de animación, y específicamente animación 2D, que es donde ella está especializada y donde se expresa artísticamente.

No había otra posibilidad.

¿Cuáles fueron vuestros referentes artísticos durante su concepción?

Al inicio del proceso creativo surgió la idea de hacer el cortometraje en blanco y negro, que estuviera situado en España, y que, de algún modo, sirviera de homenaje a cierto tipo de cine italiano-español de los años 50-60, me refiero al creado por Marco Ferreri, Berlanga, Bonicelli, Ermanno Olmi, Lina Wertmüller, etc. Esa comedia italiana muy bruta, muy dramática, de los años 60, incluso los años 70, nos gusta mucho. De todo ese universo cinematográfico el referente más fuerte para este cortometraje fue una película que se llama *Il posto* (*El empleo*, 1961), de Ermanno Olmi.

Y luego a nivel de estilo visual, el que encaja con el dibujo de Elena, cuyas influencias son principalmente Sempé y Quino, aunque también Quentin Blake y los animadores Yuri Norstein y Børge Ring —aquel que hizo esa maravilla de cortometraje titulado *Anna & Bella* (1984)—. Así como Chaplin, por supuesto, él es un gran referente.

¿Cómo fue vuestro día a día durante la realización de este cortometraje?

Todo el corto se hizo a distancia, en remoto. Por entonces yo estaba viviendo en Viena, mientras que Elena estaba en Cataluña.

El corto se produjo enteramente por nosotros a través de la productora que tengo con mi pareja, Alexia Vaz. De hecho, entre los tres produjimos el cortometraje: logramos ayudas, el acuerdo de compra con Movistar Plus que daba Guadalupe [Arensburg]… Pero para hacerlo viable en la calidad que buscábamos, la única forma posible era a distancia y dando mucha flexibilidad a los artistas.

Por un lado, yo me encargaba de planificar todo el cortometraje, con eso creamos un storyboard, un diálogo y finalmente una animática. Y a partir de ahí fuimos repartiendo el juego, logrando un equilibrio entre los artistas, pues contratamos a gente recién salida de la escuela y gente muy senior, provenientes de trabajar con Sylvain Chomet en *El ilusionista* (2010), que hicieron entre todos un magnífico trabajo.

Y lo mismo de los cleanup artists. Pues a mí me parece que tener buenos cleanup artists en una producción de animación es tan importante como tener buenos animadores. Y sobre todo para este corto, que es muy de trazo. Si el trazo no cuajaba, si el trazo era blando, si las formas eran suaves, sería un corto que no funcionaría.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuvisteis que afrontar durante su producción y cómo los solventasteis?

El principal fue conseguir que el mundo tan particular a nivel visual de Elena se mantuviera inalterado, por muchas manos y miradas que pasaran por la producción. Eso fue muy difícil.

Evidentemente, cualquiera que sepa un poco del estilo de la gente que ha trabajado en una película de animación 2D, puede identificar las diferentes miradas y las diferentes sensibilidades. Pero lo más difícil fue esa cuestión de unificar, sobre todo en un proceso donde no hay unos tiempos y un talento homogéneo que te permite tener una biblia supercerrada, una guía de estilo, unas pautas a seguir muy concretas… Que estaban, eh, pero claro, eso se va rompiendo constantemente y hay que redirigir ese estilo al estipulado para la película.

Y también fue muy divertido ese equilibrio entre gente joven y gente más veterana. La gente más veterana que te hacía los volúmenes del movimiento todo muy redondito, todo muy cerrado y no sabían adaptarse al estilo más abierto, más europeo. Mientras que la gente joven sí que había trabajado ya ese estilo, al tiempo que también hacían el cleanup en su propio estilo. Es decir, bueno, ese equilibrio entre old school y nuevos talentos —que me imagino que será normal en cualquier producción de animación— nosotros lo vivimos de manera muy intensa en los tres o cuatro meses que produjimos el corto. Porque por cuestiones de calendario lo realizamos en muy poco tiempo, pero con mucha gente.

Y estando en la producción, en el fondo, solamente Elena, Alexia y yo, fue un reto increíble. Ahora pienso que parte del éxito del corto fue que logramos producirlo de esa manera.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

Bien.

En mi caso particular, recuerdo cuando[a principios de los dos mil] Elena y yo empezábamos en esto y disfrutábamos de la animación en Animac, Lleida. Por entonces estaban solo los cortos de Sam, de Isabel Helguera, de Pablo Llorens… Ellos eran prácticamente los únicos referentes, aparte de algún ex Disney que hacía alguna cosa.

Pero ahora la cosa ha cambiado mucho, se ha producido un viaje alucinante. Lo que Alberto Vázquez ha conseguido es fabuloso. Y la escuela de animadores y animadoras que ha surgido… el papel de la mujer en la

animación a destacar, por supuestísimo… Bueno, un estado de salud muy bueno en una industria que ahora mismo está en crisis.

En cualquier caso, creo que siempre me falta un poco de riesgo, en general, pero eso es una opinión personal. Siento que las tendencias se van repitiendo de unas producciones a otras, y a veces lo genuino no se acaba de ver. Pero bueno, yo le deseo a la animación española que no se deje arrastrar por los tiempos, que siga creciendo como ha crecido los últimos 30 años, y que siga logrando más espacios para eso.

Filmografía como realizador

2020 – *El màrtir*

2017 – *Morning Cowboy* (codir. Elena Pomares)

2015 – *Bosque*

2015 – *El beso de piedra*

2011 – *Alto Sauce*



Otros cortometrajes relevantes de ese año

CONTACT (Alessandro Novelli, dibujo animado digital, 7'): Tras visualizar fragmentos audiovisuales tan impactantes como importantes de nuestra realidad, deformados levemente por el uso de máscaras de animación blancas, la conciencia de una mujer se despierta. Es entonces cuando la animación se desboca para encajar al milímetro con los pensamientos de la protagonista —la secuencia en la que el famoso efecto óptico del pájaro enjaulado generado por un taumatropo da lugar al zootropo, es simplemente magistral—. La oscuridad cubre todo el espacio en este cortometraje, a excepción de lo más elemental que es representado como si de un trazo de tiza se tratase, esperando a ser eliminado en cualquier momento. Contact es la pieza central de un puzle sobre la conciencia humana que Alessandro Novelli inició con *The Guardian* (2015) y finalizó con *De Imperio* (2023).

THE NEVERENDING WALL (Silvia Carpizo, graffiti animado, 12'): En una era donde levantar muros, literales y figurados, es la herramienta de política social que aplican los mandatarios de medio mundo, este cortometraje se erige como un manifiesto en su contra, recordándonos una vergüenza que pertenece aún a la historia más reciente de la cultura occidental. Silvia Carpizo, quien ha participado en otros dos interesantes trabajos de arte urbano animado como son *Alienation* (2013), en calidad de autora, y *Esfinge Urbana* (María Lorenzo, 2020), como directora de fotografía, dio movimiento y sentido narrativo en *The Neverending Wall* a la sucesión de conocidos murales del Muro de Berlín, lo que la llevó a ser galardonada en Irán, Brasil o Estados Unidos, países con frentes abiertos contra esas comentadas políticas.

SIMBIOSIS CARNAL (Rocío Álvarez, dibujo animado, 10'): En la evolución, la atracción y el amor, sobre todo el amor, entre los colores azul y rosa —rompiendo deliberadamente el orden cromático normativo para representar a los sexos opuestos— la valenciana Rocío Álvarez refleja la energía propia de las relaciones sexuales pasionales y satisfactorias. Para ello, aplica un estilo de pintura de acuarela que fluye de manera continua y transiciona de lo figurativo a lo abstracto hasta dar lugar a un clímax memorable.

2018 – SOY UNA TUMBA

Khris Cembe, 12´

Como de costumbre, un niño observa escondido a su padre descargar tabaco de contrabando en mitad de la noche. Pero esta noche no hay tabaco.

Una locución de radio del exnarcotraficante gallego Laureano Oubiña es la que nos introduce, de bruces, en este cortometraje lleno de tensión. En él se muestra aquella realidad que convirtió a Galicia en uno de los puntos más calientes de la entrada de droga en Europa durante los años 80 y 90. Una realidad que está hábilmente filtrada por una animación de trazo duro, donde las sombras empiezan a ganar terreno a las tenues luces a medida que la historia avanza y el crío protagonista, cada vez más cabizbajo, se va dando cuenta de la forma en la que su padre se gana la vida. Esta violencia estructural, derivada de la economía de los márgenes y la ética ambigua, llega incluso a plasmarse mediante un contraste total de figuras negras sobre fondo blanco; o en blanco sobre negro, concretamente en una onírica secuencia apoyada por la arena animada de Cesarlinga y la música emotiva de Víctor García. La técnica del dibujo animado elegida, con una paleta cromática sobria, que rehúye la espectacularidad, le confiere al corto una entidad autoral completa que consagró en la dirección al excelente animador Khris Cembe (Madrid, 1983).



Tras criarse, formarse y dar sus primeros pasos profesionales en Galicia, Cembe se asentó en Barcelona, desde donde trabaja actualmente como animador, director y guionista autodidacta en proyectos tan esperados como la traslación a la animación de *La alegre vida del triste perro Cornelius* (Marc Torices, 2023), uno de los cómics más importantes del underground español contemporáneo. Los inicios como animador de Cembe se remontan más de dos décadas atrás, concretamente a la popular webserie *Cálico Electrónico* (Nikodemo, 2004-15), pasando a renglón seguido a colaborar activamente con Alberto Vázquez desde el cortometraje *Birdboy* (2011) hasta Unicorn Wars (2022), donde ejerció el rol de asistente de dirección. En paralelo, ha realizado dos cortometrajes propios que tuvieron un gran recorrido en festivales como Annecy o Clermont-Ferrand —*Viaje a pies* (2015) y el ya mencionado *Soy una tumba*—, y actualmente está en proceso de desarrollo de su primer largometraje, Mancera, el cual fue seleccionado en el programa de desarrollo audiovisual Rueda Academia de Cine en 2024.

Créditos del cortometraje

Director, guion y director de arte: Khris Cembe

Animación 2D: MariCarmen Cambrils, Khris Cembe, Héctor Zafra, Genís Rigol, Santi Riscos, María Pulido

Animación stop motion con arena: César Díaz

Música: Victor García

Productores: Iván Miñambres, Nicolas Schmerkin

Productora: UniKo (España), Autour de Minuit (Francia)



Entrevista a Khris Cembe



¿Cómo definirías tu estilo?

No sé muy bien cómo definir un estilo, pero en mi forma de narrar parto más de la experiencia que de la explicación. Me interesa construir relatos donde el espectador no recibe toda la información, sino que la percibe y la reconstruye emocionalmente, casi desde un lugar intuitivo.

Suelo trabajar con historias donde hay una amenaza latente que se acumula poco a poco y que tiene más que ver con lo que los personajes callan que con lo que hacen. Me interesa situarme en el punto de vista de personajes que no tienen herramientas para comprender lo que viven, especialmente en la infancia, y desde ahí el lenguaje se desplaza hacia el silencio, el gesto, el sonido y el espacio, que es donde realmente ocurre todo.

Me gusta hacer películas que fluyen desde el drama íntimo hasta el thriller sensorial en entornos rurales. Me interesa ese cruce porque permite ahondar en conflictos muy internos (familia, culpa, violencia contenida) y en contextos muy cerrados, donde el pasado pesa y no hay una vía clara de escape.

En las historias que hago siempre ha coincidido, sin previa meditación, que se trata la violencia pero no como algo efectista o performativo, sino como una irrupción que deja huella. Por eso, el entorno (la casa, el paisaje, lo cotidiano) funciona como una extensión de las emociones de los personajes.

En el fondo, me interesa observar cómo esa violencia, incluso cuando no es visible, se impregna en lo cotidiano y acaba definiendo las relaciones.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

No hay un método concreto común en mis trabajos, pero sí me he dado cuenta de que hay algo que se repite: trabajo desde la intuición y el recuerdo, también los sueños. A partir de ahí, cada historia se construye de una forma distinta.

También pasa bastante tiempo entre un proyecto y otro, así que cada vez que empiezo es casi como volver a cero. No me considero un guionista en el sentido clásico, porque no solo escribo, también dirijo, dibujo y termino de dar forma a la historia desde la imagen. En animación, además, los procesos son muy largos. Desde la primera idea hasta la película terminada puede pasar mucho tiempo. Aun así, la historia está siempre ahí. Aunque no la esté escribiendo, sigo pensando en ella cada día.

Antes de darle forma a la idea necesito diseñar la historia en mi cabeza, superar los momentos de crisis creativa y luego ya a escribir. Es extraño, pero es la única forma que me funciona. Hasta que no lo tengo claro, no comienzo a escribir el guion.

Es una forma de conectar todo por dentro antes de sacarlo fuera. Necesito sentirme afectado por mi propia historia para poder escribirla con honestidad y emoción.

¿Por qué decidiste hacer el cortometraje Soy una tumba mediante animación?

La respuesta fácil es que es mi lenguaje natural, el que llevo desarrollando desde hace tantos años; es mi oficio. Pero es curioso que me preguntes esto, porque normalmente, cuando pienso una idea y empiezo a construir la historia, dentro de mi cabeza no está dibujada: siempre la imagino en imagen real, con personas físicas y espacios reales, no en dibujos. Creo que eso no es tan habitual entre dibujantes o animadores.

De hecho, mi primera idea para este cortometraje era combinar ficción real con animación. Llegué a rodar los escenarios y todo. Pero una vez me puse a animar, vi que integrar bien la animación con los espacios reales era demasiado trabajo. No me lo podía permitir, así que volví a mi lenguaje.

A mí la animación me permite conectar con lo más puro, con la infancia. Cualquier trazo dibujado tiene un valor para las historias que cuento. Es un modo de permanecer en lo más personal y en la infancia, algo que nos define como adultos. La animación complementa emocionalmente mis historias, que también podrían grabarse con una cámara, pero no sería el mismo resultado ni la misma experiencia cinematográfica. Hago cine precisamente para eso, para ofrecer un momento al espectador, una experiencia casi íntima y atmosférica. No huyo del entretenimiento, no es eso, sino que me gustaría que el entretenimiento también pueda ser experiencia. *Soy una tumba* trabaja mucho desde la percepción de un niño, desde lo que siente más que desde lo que entiende y la expresividad que tiene la animación me da libertad para moverme entre lo

real y lo emocional, y para construir una atmósfera que acompaña esa mirada.

También hay algo en la animación que me interesa mucho, y es que te obliga a sintetizar. Cada gesto, cada espacio, cada sonido está construido desde cero, y eso hace que todo tenga un peso muy concreto dentro del relato.

La animación es una maravilla, qué te voy a contar.

¿Cuáles fueron tus referentes artísticos durante su concepción?

El mayor referente, no se si es artístico o no, pero fue mi propio pueblo, los lugares recurrentes de mi infancia. Galicia en general y el peso dramático que carga históricamente esta región dependiente del mar y la lluvia.

Y en cuanto a los puramente artísticos, en esa época estaba muy metido en el mundo Lynch y me inspiraba mucho cada una de sus obras. Sus mundos oníricos e historias poliédricas de personajes raros me identifican mucho. Por otro lado, me ayudó a inspirarme el libro de Nacho Carretero, *Fariña* (2015), por motivos obvios. Cuando cayó en mis manos yo estaba comenzando esta historia, que no es estrictamente sobre el narcotráfico, pero sí era todo el telón de fondo y las consecuencias de dicha actividad que pesaban en las familias, en que enmarqué la historia de este niño obligado a salir de su infancia antes de tiempo.

Y en cuanto a lo estilístico me fijé mucho en el entorno gallego, en las texturas terrosas y la humedad y pinté todos los escenarios en orden cronológico de una manera muy directa e intuitiva también, sin fijarme demasiado en otras obras. Hice muchas fotos de lugares, grabaciones en video de lugares y diferentes atmósferas para luego tratar de transmitirlo.

¿Cómo fue tu día a día durante la realización de este cortometraje?

Pues la verdad que bastante introspectivo y solitario. Fue un corto que hice en mi casa, y el resto del equipo (poco, muy poco), en la suya. No fue una experiencia muy satisfactoria puesto que estaba muy salpicada por la precariedad del momento, muy poco presupuesto y muy poco tiempo de producción para lo que requeriría el corto. Pero al final, el resultado obtenido, digamos que sí me produjo mucha satisfacción y orgullo. Recuerdo estar cada día pintando hacia adelante, plano a plano decidiendo al momento cada color, cada textura casi sin poder permitirme una reflexión sobre lo que hacía. No me estoy quejando, de hecho me gustó mucho hacer esto de este modo porque le dio soltura y unidad a todo el cortometraje.

Y el trabajo con los animadores también fue muy bueno, era mi único momento para poder hablar con alguien sobre lo que estábamos haciendo. Gracias a la involucración del equipo pudimos terminar este corto. El trabajo sentido de MariCarmen Cambrils, que en aquel momento era su primer proyecto, hizo posible que yo pudiese estar cómodo en la toma de decisiones. Pintamos el corto entero frame a frame sin técnicas avanzadas, pintando como si fuésemos niños sin salirnos demasiado de la línea, ¡nada de bote de pintura y relleno automático!

Fueron meses duros, pero a mí me mereció la pena.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

Volviendo a la respuesta anterior, el mayor reto fue dibujar todo el corto: todos los layouts, backgrounds, diseños de personajes y demás, prácticamente sin tiempo de preproducción y sin recursos económicos ni técnicos.

Digamos que lo realmente complejo fue estar solo durante ese año de producción, darle coherencia a la historia y desatascar los momentos de colapso. Pero al final, con ganas, paciencia y creyendo, se consigue. Hay que ser algo iluso para poder tirar hacia adelante; si lo piensas demasiado, creo que no lo harías, porque es realmente difícil sostener un año entero trabajando 24 horas al día sin un sueldo digno.

Recuerdo que con este corto yo tenía, creo, 33 años o por ahí, y conocí lo que era la ansiedad. Hasta ese momento esa palabra no existía en mi vocabulario. Fue algo raro: estaba en un momento muy bueno en mi carrera y creo que, precisamente por eso, empecé a darle mucha importancia a lo que hacía, y eso llegó a paralizarme. Literalmente me pasó eso. Fue una experiencia bastante dura.

Supongo que esos fueron los principales retos.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

Creo que hay muchísimo talento en la animación española ahora mismo. Se están haciendo cortos muy sólidos, con identidad y sin complejos. En ese sentido, el nivel ha crecido mucho respecto a hace veinte años, cuando empecé.

El problema es que ese crecimiento no va acompañado de una estructura industrial igual de sólida. Seguimos trabajando en un sistema bastante precario, donde competir con presupuestos internacionales y plataformas

es prácticamente imposible. Eso empuja a muchos profesionales a trabajar para el extranjero, porque aquí es muy difícil sostener una carrera con unas condiciones estables.

En los cortometrajes, esto se traduce en algo muy concreto: los proyectos se sostienen más por compromiso que por recursos. El equipo humano es fundamental, pero también es frágil, porque no siempre puedes retenerlo durante todo el proceso.

Los presupuestos son el principal límite. Hablar de unos 180.000 euros para diez o doce minutos puede parecer razonable, pero en realidad es una cifra muy ajustada para todo lo que implica una producción de animación. Obliga a tomar decisiones constantemente y a trabajar siempre al borde y asumiendo más carga de trabajo, a veces no remunerada.

A esto se suma una desconexión bastante evidente entre el discurso y la realidad. Se habla de determinados sueldos en la industria que, al menos en el ámbito del cortometraje y buena parte del largometraje, no son representativos de lo que vive la mayoría de profesionales.

Además, el cortometraje tiene un problema estructural claro: no tiene una verdadera vida comercial. Vive casi exclusivamente en festivales y dentro de un circuito bastante cerrado, lo cual limita mucho su alcance, especialmente si lo comparamos con otros formatos cortos que sí forman parte del consumo masivo. Ya sabes, las redes antisociales.

Por eso depende casi por completo de las ayudas públicas. Y ahí hay otro cuello de botella evidente: se presentan decenas de proyectos y solo unos pocos consiguen financiación cada año.

Es un sistema competitivo, frágil y muy limitado en recursos. Aun así, se sigue produciendo, y en muchos casos con un nivel muy alto. Eso dice bastante tanto del talento como de la capacidad de resistencia de quienes están dentro.

Filmografía como realizador

2026 – *La veritat et rebutja, Cornelius* (codir. Marc Torices)

2018 – *Soy una tumba*

2014 – *Viaje a pies*

Como director de animación (seleccionada):

2022 – *Unicorn Wars* (largometraje, dir. Alberto Vázquez)

2020 – Homeless Home (dir. Alberto Vázquez)

2016 – *Decorado* (dir. Alberto Vázquez)

2015 – *Psiconautas, los niños olvidados* (largometraje, dir. Alberto Vázquez y Pedro Rivero)

2011 – *Birdboy* (dir. Alberto Vázquez y Pedro Rivero)

Otros cortometrajes relevantes de ese año

KNOCKSTRIKE (Genís Rigol, Pau Anglada y Marc Torices, dibujo animado digital, 5'): El manido recurso del intercambio accidental de maletines es la excusa para que los dibujantes de cómic de espíritu alternativo Genís Rigol, Pau Anglada y Marc Torices creen una perfecta extensión de su trabajo en las viñetas. El estilo de colores pop de Knockstrike contrasta fuertemente con una narrativa trufada de violencia y depravación en la que sus directores experimentan sin mesura con el arte de la animación, llevándolo a nuevos territorios que fueron incluso reconocidos por el prestigioso Festival de Sundance. Rigol completaría tiempo después el recomendable *Él corrió junto a su camarada* (2022), mientras que Anglada y Torices desarrollaron más su talento en la historieta con su editorial Zángano Cómix, al tiempo que este último, junto con Khris Cembe, se encuentra actualmente adaptando a la animación a su personaje más famoso, el perro Cornelius.

LA NORIA (Carlos Baena, 3D, 12'55"): Este viaje desde la curiosidad hasta la nostalgia emocional, pasando por un sendero de puro terror —el que te eriza los pelos de la nuca—, supuso el exitoso debut como director en un corto de animación de Carlos Baena, animador 3D español que ya por entonces llevaba trabajando casi dos décadas en Estados Unidos en largometrajes como E*l ataque de los clones* (2002) o *El viaje de Arlo* (2015). Pero ni siquiera este gran currículum allanó el camino de la producción de La noria. Para poder terminarla, Baena tuvo que levantar su propia productora, Nightwheel Pictures, lanzar una campaña de *crowdfunding* y reclutar a artistas de la animación de medio mundo, que trabajaron de forma remota para cumplir con su sueño. Más de ochenta premios internacionales consagraron su valentía por llevar a la animación un tono desasosegante parecido al logrado por Bayona en *El orfanato* (2007).

PATCHWORK (María Manero, dibujo animado digital, cut-out y stop-motion, 8'): A partir de las vivencias de su madre, la directora navarra María Manero creó este cortometraje entre documental y ficcional como Trabajo Fin de Máster de Animación en la UPV. En él, la directora trata de concienciarnos sobre la reutilización de cualquier tipo de elementos —aquí también se habla del trasplante de órganos— utilizando un original estilo que combina el realismo de las fotografías tomadas como base, con la fuerza expresiva del dibujo animado de línea clara. Tras ganar multitud de premios con *Patchwork* (ALCINE, 3DWire, Cortoons, Quirino), Manero pasó a realizar trabajos tan impactantes como la secuencia de diez minutos de animación cut-out del largometraje *El sueño de la sultana* (Isabel Herguera, 2023), además de completar en 2026 su segundo cortometraje autoral: *Con café* (*Cuentos con la C*).

2019 – METAMORPHOSIS

Juanfran Jacinto y Carla Pereira, 10´

Es un treintañero y todavía vive con su madre. Taciturno y atormentado, ha perdido definitivamente todo contacto con la realidad. Una noche, aprovechando la ausencia de su madre, decide liberarse de sus demonios interiores.

Atención total al detalle. Cada pieza está diseñada para encajar el conjunto de manera verosímil —que no realista—, hasta los propios muñecos, claro, cabezones y deformes, que parecieran imposibles de animar sin que la gravedad los llevase al suelo. Sin embargo, ocurre todo lo contrario: la animación es de una calidad inusitada, hasta el punto de que varios animadores stop motion de nuestro país consideran a Metamorphosis el mejor trabajo de muñecos animados de nuestra filmografía. No es exagerado, pues su animación pausada transmite totalmente los pensamientos de los dos protagonistas, un par de seres rotos que calman su ansiedad con alcohol y tabaco (impresionante el humo representado fotograma a fotograma con algodón), en el caso de él, y mediante la realización de cuadros y extraños animales disecados, en el caso de ella. La iluminación es también otro de los puntos más positivos de la obra, pues la colocación de los pequeños focos hace destacar las texturas sucias del papel de la pared, de las ropas gastadas y de las pieles maltratadas, al tiempo que genera profundidad y contribuye a dirigir la mirada del espectador hacia el lugar correcto del plano. Este estilo artístico, tan distintivo y depurado, funciona a la perfección para llevar la historia homónima de Pablo Lukas en la que se basa al terreno de ambos directores, logro que fue confirmado con el premio a mejor cortometraje de animación en el Festival de Málaga.



La dupla creada por el director de arte Juanfran Jacinto (Tarragona, 1982) y la realizadora Carla Pereira (Paraná, 1987) trabajó de forma muy bien avenida en la realización de otros trabajos animados alucinantes, como *El ascensor* (2013) —primer proyecto de Colectivo Engranaje—, y *Proceso de selección*

(2020), antes de que las chispas creativas creasen un incontrolado fuego durante la producción de *Todo está perdido* (2021), maravilloso corto con ínfulas de piloto de sitcom por el que Jacinto y Pereira filtraban una historieta de Paco Alcázar. De un tiempo a esta parte, Juanfran ha levantado junto a un grupo de colegas de Valencia el estudio/taller Cuervo Cuadrado, desde el que han creado los enormes edificios del largometraje *Olivia y el terremoto invisible* (Irene Iborra, 2025) o una gigante taza de café cuya novedosa espuma animada es tan solo uno de los logros del corto *Con café, cuentos con la C* (María Manero, 2026). Mientras que Carla ha completado otro inusual cortometraje, *Algo en la casa* (2025), en el que todo sucede en un mismo escenario, ampliando de este modo un currículum en el que también destaca su trabajo como animadora en producciones internacionales como *Isla de perros* (Wes Anderson, 2018) o *Los demonios de barro* (Nuno Beato, 2022), y su faceta más underground, que va de la creación de cómics y art toys que expone en mercadillos de fanzines, e incluso a la moda diseñada por ella misma, la cual es objeto de sobresalto entre la prensa más rancia cuando va a galas de premios de gran cobertura mediática.



Créditos del cortometraje

Directores, guion y dirección de arte: Juanfran Jacinto, Carla Pereira

Animadores: Ignacio de Marco, César Díaz Meléndez, Carla Pereira, Iván Sarrión Soria, Juan Soto

Dirección de fotografía: Celia Benavent Catalá, Isabel de la Torre Jurado

Montaje: María José Fuentes

Música: Albert Mejías

Montaje de sonido: Dorine Le Lay

Productores: Nicolas Schmerkin, Ramón Alòs

Productoras: Autour de Minuit (Francia), Bígaro Films (España)

Entrevista a Carla Pereira



¿Cómo definiríais vuestro estilo?

Siempre hemos dicho que era una mezcla entre la ternura y lo macabro, creo que nos interesaba esa fricción, ese generar en el espectador emociones que entran en conflicto y que tengan que lidiar con eso. Supongo que también hay un fuerte componente de experimentación, de permitir el accidente y no censurar una idea por improbable que parezca.

¿Cuál es vuestro sistema de trabajo? ¿Cómo construís vuestras ideas?

Yo creo que para construir una seña personal hay que superar antes una etapa de pudor, escalar la montaña de la vergüenza. Creo que en el proceso creativo es fundamental una fase de no-censura, de buscar la puertecita dentro de tu cabeza que te permita un acceso directo al inconsciente. El miedo al qué dirán se cura, porque además el juez interior ni siquiera es un juez creativo o un juez ético, es un juez de agradar a otros. Y cuando haces algo público ya te estás exponiendo, así que si eres tú misma al menos las críticas te harán crecer en base a esa identidad.

Aunque pasada esa fase de creación inicial loca, también es importante trabajar un guion minuciosamente y someterlo a revisiones constantes, porque es fácil que a fuerza de revisionar las cosas se desvirtúen y terminen atentando contra la idea original.

Enrique Vila Matas cuando se bloquea abre un libro al azar, una página al azar y escribe la primera frase que lee. Siguiendo su táctica a veces abro Filmin,

elijo una película al azar, clicko en cualquier parte de la línea de tiempo y escribo una historia a partir de esa escena aislada que veo.

¿Por qué decidisteis hacer el cortometraje Metamorphosis mediante animación stop motion?

Yo llevaba unos años trabajando como animadora stop motion en diferentes producciones y Juanfran como atrezista de rodaje y director de arte en cine de imagen real. A los dos nos gustaba mucho la animación stop motion como medio para contar historias.

¿Cuáles fueron vuestros referentes artísticos durante su concepción?

No sé si hay referentes premeditados buscados de manera consciente, pero sí te puedo decir los que indudablemente pudieron estar presentes de manera inconsciente en este corto. A mí en stop motion me fascinan Bruce Bickford, Allison Schulnik, Robert Morgan, Suzie Templeton, por supuesto Švankmajer… pero también el teatro de marionetas de Ilka Schönbein, los personajes con máscaras de Joe Cappa. También me hechiza la danza Butoh, el teatro, por eso en imagen real adoro a Roy Andersson, Fellini… me gusta la interpretación de los actores hierática, el distanciamiento emocional y los movimientos coreografiados de las películas de Aki Kaurismäki, Yorgos Lanthimos, Ulrich Seidl, Chema García Ibarra, incluso Haneke, Fassbinder o Agnieszka Smoczyńska.

Por otro lado, en el momento de escritura de guion yo estaba trabajando en Londres y recuerdo ver cosas susceptibles de formar parte del guion por todas partes. Un día fui a la estación de Fenchurch porque fue allí donde Douglas Adams concibió al personaje de Fenchurch de *Hasta luego, y gracias por el pescado* (1984), pero estaba cerrada. Esperé fuera convencida de que él me iba a enviar un mensaje desde el otro mundo, algo que considerara determinante para el guion de *Metamorphosis.* La calle estaba totalmente vacía así que la señal del otro mundo iba a ser fácil de identificar. Quienes aparecieron fueron unas muchachas que estaban celebrando una despedida de soltera y entre otras cosas, llevaban coronas en la cabeza. Así que ahora ya sabes por qué la madre le pone una corona a su hijo en la cabeza durante su fiesta de cumpleaños.

¿Cómo fue vuestro día a día durante el rodaje de este cortometraje?

Fue nuestro primer corto, y lo producía Autour de Minuit, considerada una de las productoras de animación más prestigiosas del circuito. Creo que tardamos un tiempo en ser realmente conscientes de la dimensión de lo que nos había pasado, de lo excepcional que era que algo así ocurriera.

Conocimos a Nicolas Schmerkin en el Weird Market y ni siquiera teníamos una cita agendada porque se nos había olvidado. En ese rodaje estábamos haciendo muchas cosas por primera vez y cometimos un montón de errores, a todos los niveles, pero también fue irrepetible y un poco milagroso, y trabajamos con un equipo de personas que hicieron un ejercicio constante de generosidad.

Han pasado muchas cosas desde entonces pero cuando pienso en el corto no puedo creer que hicimos eso, cómo lo hicimos, las cosas increíbles que pasaron.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuvisteis que afrontar durante su producción y cómo los solventasteis?

En realidad al ser nuestro primer corto todo era un poco un reto para nosotros. Aprendimos y disfrutamos mucho, pero sufrimos bastante también. Ha pasado mucho tiempo pero recuerdo que hubo algunos problemas con la silicona, que Juanfran construyó una bomba de vacío casera (¡con un motor de lavadora!) para poder eliminar todas las burbujas de la silicona de los moldes. También lo difícil que resultó encontrar la textura para el queso fundido que tenía que salir de los ojos y la boca de los panecillos, porque tenía que ser lo suficientemente blanda y rígida al mismo tiempo. Finalmente dio con la solución una amiga mía (artista también) que había venido de visita desde Italia, Alice Piscitelli, que nos propuso usar pasta de dientes con colorante amarillo.

Por tema de diseño, el torso del personaje protagonista era muy cortito, así que costaba que se sentara, pero los animadores hicieron su magia. Por increíble que parezca ni el pelo de la madre ni la pistola de silicona rosa eran animables, pero el animador Ignacio de Marco hizo un auténtico milagro con sus manos. También fue muy laborioso conseguir llenar el sótano de props. Justo antes de empezar el rodaje yo estaba trabajando en México y acudía religiosamente todos los fines de semana a un mercadillo de segunda mano que tenía los objetos más bizarros que te puedas imaginar. Algunos puestos ya me conocían como la muchacha de las miniaturas y me guardaban cosas que consideraban podían servirme. Por otro lado, ningún punto de luz está añadido en pospo, Juanfran consiguió que todas las lámparas de esa casa fueran funcionales y había que ingeniárselas para esconder los cablecitos.

¿Cómo veis el futuro del cortometraje de animación español?

Para mí el cortometraje sigue siendo el lugar donde pueden surgir las propuestas más libres y personales. Es un formato que permite experimentar

y explorar caminos poco convencionales. El reto, como siempre, es encontrar modelos de financiación que permitan desarrollar esos proyectos con un mínimo de estabilidad.

En stop motion ahora mismo en activo hay autores con voces muy personales, con una trayectoria más larga como I+G y gente con mucho talento que está empezando en este formato, como José Prats y su maravilloso corto *Adiós* (2024) o *La veritat et rebutja, Cornelius* (2026) de Marc Torices, que creo que está en proceso de producción y tiene una pinta increíble. También están los chicos de Comandante Bebé, Paz del Carré, o ese híbrido tan auténtico y singular que es Absurda Basura.

En animación 2D, gente tan inclasificable y sorprendente como Pablo Ballarín y Rafillo, o Néstor F. que va a realizar su primer corto, Cuatro perros, súper tierno y lúcido.

Giovanna Lopalco estaba buscando financiación para su proyecto O laúro, donde hace un retrato de la infancia sin paternalismos ni condescendencia, sin tono aleccionador. Me encanta cómo dosifica la información, la construcción orgánica y coherente de los personajes... ojalá consiga sacarlo adelante.

Filmografía de Carla Pereira como realizadora

2025 – *Algo en la casa*

2022 – *Todo está perdido (codir. Juanfran Jacinto)*

2020 – *Proceso de selección*

2019 – *Metamorphosis (codir. Juanfran Jacinto)*

2013 – *El ascensor (codir. Juanfran Jacinto)*

Como animadora:

2022 – *Los demonios de barro (largometraje, dir. Nuno Beato)*

2018 – *Isla de perros (largometraje, dir. Wes Anderson)*

2018 – *El diario de Bita y Cora (serie, dir. Vicente Mallols)*

2016 – *El bosque de Haquivaqui (largometraje, dir. Rasmus A. Sivertsen)*

2015 – *Clangers (serie, creada por Oliver Postgate)*

2015 – *Twirlywoos (serie, creada por Shaun Johnson y Bill Banks)*

2015 – *El criptozoólogo (dir. Vicente Mallols)*

2014 – *Uróboros, eterno retorno (dir. Iria Cabrera)*

2013 – *Konijn en Konijntje (serie, creada por Pedri Animation)*

2013 – *Clay Kids (serie, dir. Javier Tostado)*

Otros cortometrajes relevantes de ese año

CARNE (Camila Kater, dibujo animado y stop-motion, 12'): Tras iniciarse como animadora de muñecos animados en trabajos tan interesantes como el cortometraje *Flirt* (Samuel Mariani, 2015) o el largometraje *Bob Cuspe, nós não gostamos de gente* (Cesar Cabral, 2021), la directora artística brasileña Camila Kater logró que su proyecto Carne fuera seleccionado para su desarrollo en el Bridging The Gap Animation Lab, en Tenerife. Allí logró asentar las bases de este cortometraje documental que da visibilidad al relato de cinco mujeres que comparten sus experiencias en relación con su cuerpo. Todo ello de una manera impresionante por su variedad de técnicas aplicadas con gran maestría por las animadoras Giovana Affonso, Flavia Godoy, Cassandra Reis, Leila Monsegu y la propia Kater.

EL GRAN CORELLI (Abel Carbajal, muñecos animados, 7'): Un mago queda expuesto en plena función como un absoluto farsante, lo que lo empuja a la perdición de la bebida y a verse relegado a representar un espectáculo que ya no interesa a nadie. Este trabajo de graduación realizado en el centro formativo ESCAC posicionó a Abel Carbajal como uno de los animadores con mayor talento interpretativo a la hora de mover muñecos animados, de ahí que fuese directamente contratado por el estudio estadounidense Laika (*Coraline, Los boxtrolls, Paranorman)* para trabajar en su último largometraje: *Wildwood* (2026).

MADRID 2120 (José Luis Quirós y Paco Sáez, 3D, 7'55"): Como salido del universo de *El quinto elemento* (Luc Besson, 1997), este cortometraje nos propone una capital española futurista donde un taxista toma una horrible decisión para tratar de salir de un problema financiero. El diseño de la ciudad y de los personajes, en animación 3D con trazos que lo acercan a la ilustración, son una de las principales bazas estilísticas que llevaron al modelador 3D y docente José Luis Quirós (*Tadeo Jones 2, Buffalo Kids*) y al artista de *storyboard* Paco Sáez (*Planet 51, Atrapa la bandera*) a ganar el Goya y a repetir tándem en el cortometraje Estimada Ángela (2024).

2020 – HOMELESS HOME

Alberto Vázquez, 15´

Nadie puede escapar de sus raíces, aunque estas estén completamente podridas.

Rompiendo con el estilo y el tono de sus anteriores películas de autor —antifábulas de animales antropomorfizados—, pero siguiendo en cierta medida el grafismo desarrollado en las ilustraciones realizadas para el libro de relatos de Lovecraft *La sombra sobre Innsmouth* (Astiberri Ediciones, 2020), el videojuego para móviles *Microbian* (2019), y la historieta *La caza* (Astiberri Ediciones, 2020) —con la que ganó el premio Castelao de cómic—, el director Alberto Vázquez (A Coruña, 1980) despliega en Homeless Home un mundo de fantasía medieval en marcado claroscuro, de tintes tenebrosos, para elevar la crítica habitual de sus obras y exponer, de una forma más cruda, otros problemas que asolan a la sociedad moderna como son las imposibilidades de comprar una vivienda, el desarraigo o la pérdida de nuestros instintos más naturales en las ciudades. Mientras en ese ambiente se oyen ecos, que hoy parecen lejanos, de aquella pandemia que nos dejó confinados. Este cortometraje de figuras negras como el carbón, sobre fondos no tan níveos, presenta personajes tan peculiares como un toro parlante con diabetes y sobrepeso y un esqueleto viviente adicto a las pócimas, si bien centra el conflicto en un triángulo amoroso compuesto por un enorme ogro con problemas de salud mental, un orco desertor de la guerra y una bruja con ganas de escapar de su vida cotidiana. Seres imperfectos que nos reflejan como espectadores y que llevaron al cortometraje a ser galardonado con el premio del jurado en Annecy.

“Creo que mi trabajo no es perfecto, pero en las imperfecciones está también el estilo”, decía en una entrevista para la web especializada Radix Animación el cineasta Alberto Vázquez, la voz autoral más importante que ha dado el cine de animación en España en los últimos veinte años. Tras pasar por las facultades de Bellas Artes de Pontevedra y Valencia, se fue a culminar sus estudios a la escuela de ilustración Massana de Barcelona. Comenzó a implicarse en el mundo del cómic con la llegada del nuevo milenio. Desde entonces ha participado en múltiples propuestas creativas que le han llevado a ser miembro fundador del colectivo Polaqia y del celebrado *Fanzine Enfermo*. A la vuelta de un lustro, su obra *Psiconautas* recibió la nominación como Mejor dibujo en edición de 2007 del Salón del Cómic de Barcelona

y ganó el premio al mejor guion realista otorgado por Diario de Avisos. La adaptación de esta historieta es la que le empujó profesionalmente hacia la animación, primero con el corto *Birdboy* (2011) y posteriormente con el largometraje *Psiconautas, los niños olvidados* (2015), que dirigió junto con el guionista Pedro Rivero (L*a crisis carnívora, El hoyo*) y que supuso su espaldarazo definitivo como cineasta al recibir el Goya en una gala en la que también salió cargando en sus brazos con otro "cabezón" por el cortometraje *Decorado* (2016). Desde entonces Vázquez ha completado otros dos largometrajes y un corto más, que le han llevado a alcanzar la cifra de cinco premios Goya en su haber, además de convertirle en presencia destacada en festivales de animación de medio mundo. De ahí que su largometraje *Decorado* (2025), basado en el cortometraje homónimo, resultase ganador del premio Paul Grimault en la edición de 2026 del Festival de Annecy, abriendo directamente las puertas de la película a la carrera por el Óscar.

Créditos del cortometraje

Dirección, guion y dirección de arte: Alberto Vázquez

Director de animación: Khris Cembe

Música: Víctor García

Productores: Iván Miñambres y Nicolas Schmerkin

Productoras: Autour de Minuit (Francia), UniKo (España)



Entrevista a Alberto Vázquez



¿Cómo definirías tu estilo?

Mi estilo consiste en trabajar desde la fantasía para abordar temáticas y problemáticas contemporáneas. Normalmente suelo hacerlo con animales antropomorfos, porque me conectan con los inicios de la animación, del cómic y con la tradición de las fábulas: personajes sencillos, universales, que te permiten hablar de cosas muy humanas sin situarlas en un lugar o un tiempo concreto.

Pero en *Homeless Home* decidí cambiar ese camino y trabajar con monstruos. Supongo que tengo una predilección por lo oscuro, por el lado monstruoso de las cosas. Me interesa esa idea de que la oscuridad también puede ser un tipo de belleza, y que el monstruo no es solo una amenaza: a veces es un espejo, una metáfora, o la forma más honesta de hablar de lo que nos da miedo enfrentarnos.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

Construyo mis ideas muy poco a poco. Casi siempre parto de un dibujo o de un concept art que me resulta sugerente, porque al final yo soy dibujante y el dibujo es también una manera de pensar.

Suelo trabajar con problemáticas actuales. Me interesa hablar de las injusticias del sistema, de cómo funciona el poder, o de ciertas cosas oscuras del ser humano, pero siempre desde un lugar simbólico y fantástico.

Cuando siento que esa primera imagen es potente, paso a desarrollar el resto: una sinopsis, un tratamiento, un guion… y sigo dibujando en paralelo. Para mí escribir y dibujar van juntos: me ayudan a afinar el tono y a encontrar la forma definitiva de la historia.

¿Por qué decidiste hacer Homeless Home mediante animación?

Porque la animación me permite hablar de los temas desde un lugar simbólico. Me interesa esa distancia: *Homeless Home* no es realismo social, es una fábula. La animación te deja entrar en un terreno más universal, donde lo que importa no es tanto "lo literal", sino la idea y la sensación.

Además, si quiero trabajar con monstruos, brujas, ogros u orcos, la manera natural y adecuada de hacerlo es la animación, ya que no tengo los medios de Ridley Scott.

¿Cuáles fueron tus referentes artísticos durante su concepción?

Yo siempre he sido muy fan de El Señor de los Anillos y de los mundos de Tolkien. Con *Homeless Home* quería hacer, en cierto modo, mi propio homenaje a ese "medievo imaginario" donde conviven brujas, ogros, orcos y todo tipo de seres mágicos.

Al mismo tiempo, la gráfica del corto —tan oscura, en blanco y negro, con personajes que muchas veces aparecen como siluetas misteriosas— puede recordar al trabajo de la directora alemana Lotte Reiniger, y también a muchos ilustradores clásicos.

¿Cómo fue tu día a día durante el rodaje de este cortometraje?

El "rodaje" en animación no funciona igual que en imagen real. Nosotros nos parecemos más a un estudio de videojuegos que a un set de cine: no hay un rodaje físico como tal, sino un equipo trabajando muchas veces desde casa, enviando planos, haciendo videollamadas y revisando el trabajo online de forma constante.

En ese sentido, quizá no es tan "apasionante" hacia fuera como un rodaje tradicional, porque el día a día es más de revisión, coordinación y toma de decisiones a distancia. Pero, aun así, es maravilloso poder trabajar con tanta gente y ver cómo el proyecto va tomando forma plano a plano.

Y además, en este corto tuve la suerte de volver a contar con animadores

como Khris Cembe, que me ha acompañado durante toda mi carrera y fue el director de animación de Homeless Home.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

Los retos fueron los habituales en un corto de animación: conseguir que el trabajo quedara bien animado, que el arte y los fondos estuvieran a la altura, y llegar a tiempo dentro del calendario de producción, que si no recuerdo mal fue aproximadamente de un año.

En este caso, todos los fondos los realicé yo, y la animación la asumieron varios animadores. No lo recuerdo como un cortometraje especialmente complicado a nivel de producción. La experiencia que ya traíamos de otros cortos y largometrajes nos ayudó a ir bastante "sobre seguro": teníamos un método de trabajo probado, un equipo que ya se conocía, y eso hace que muchas decisiones estén más claras y que el proceso sea más fluido.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

Lo veo mejor que nunca. Cada vez hay más gente haciendo cortos que cuando yo empecé, hace catorce o quince años. Hay más escuelas, las ayudas han crecido a nivel económico y eso se nota: permite producir mejor y subir el nivel general.

También me parece importante que cada vez se acerca más gente que no viene estrictamente del mundo de la animación, pero que la utiliza como un medio para contar historias. Eso enriquece mucho y hace que el cortometraje de animación sea un territorio cada vez más diverso.

Filmografía como realizador

2025 – *Decorado* (largometraje)

2022 – *Unicorn Wars* (largometraje)

2020 – *Homeless Home*

2016 – *Decorado*

2015 – *Psiconautas, los niños olvidados* (largometraje, codir. Pedro Rivero)

2013 – *Sangre de unicornio*

2012 – *Ramiro, sucia rata*

2011 – *Birdboy* (codir. Pedro Rivero)

2007 – *El evangelio de Judas*



Otros cortometrajes relevantes de ese año

CENICIENTA SWING (Myriam Ballesteros, dibujo animado digital, 3'): Las vueltas de tuerca a los personajes de los cuentos y fábulas clásicas es uno de los tropos habituales de la animación; sin embargo, este cortometraje de la veterana directora de animación Myriam Ballesteros (*Memé y el Sr. Bobo, Lucky Fred)* —quien inició su carrera ganando dos premios en ALCINE con su cortometraje *La superrabieta* (1993)— resulta visualmente muy atractivo por su uso de colores vivos, una animación 2D alocada creada mediante After Effects y el desarrollo de un plantel enorme de personajes, diseñados por el ilustrador Juan Rubí (Dkiller Panda), entre los que destacan Rapunzel y la Bestia, además de la propia Cenicienta.

LA INCREÍBLE VACUNA DEL DOCTOR DICKINSON (Alex Rey, dibujo animado digital, 15'): Un científico se obsesiona con lograr la cura para un horrible virus que tiene al mundo paralizado en este incisivo, mordaz y divertido cortometraje de Alex Rey, un hombre orquesta que realiza en solitario todo el trabajo detrás de obras como esta: diseños, animación, voces, sonorización, montaje… A través de su estudio independiente, MiraChechu Productions, ha logrado decenas de premios con unos films donde da rienda suelta a su particular imaginación y humor negro. Además de este, recomendamos el visionado de *Phonorama* (2022), un thriller a lo Hitchcock alrededor de las llamadas de atención al cliente de compañías telefónicas, y *Periquitos* (2024), en el que se ríe abiertamente de la incapacidad de Hayao Miyazaki para retirarse.

WAYBACK (Carlos Salgado, dibujo animado digital, 8'): A la manera de las mejoras historietas de la revista *Métal Hurlan*t, este cortometraje propone un viaje espacial a un misterioso planeta que tendrá más complicaciones de las esperadas. Desde su estudio User T38, el dibujante Carlos Salgado, con una experiencia enorme en la creación de obras de animación 2D rompedoras para clientes externos, entre las que destacan Partir de cero para la ONG Fundación Secretariado Gitano y The Lightstream para BBVA, logró con *Wayback* un más que merecido premio por su dirección artística en el festival Animayo (Gran Canaria).

PROFE QUIERO SER ANIMADORA: LA FORMACIÓN EN LA ANIMACIÓN EN ESPAÑA



Blind Eye (2019), Ciao Peskao (2023), Azul (2015), interior de Lightbox Academy, Taller Chachi Bowers (ALCINE 53), Papirola (2022)

Tres son las vías por las cuales la filmografía del cortometraje de animación español crece cada año. Los estudios profesionales configuran la principal, por la calidad y repercusión de sus obras; los autores independientes son la segunda, los cuales suelen aportar frescura a la hora de mirar a la animación en sus apartados narrativos y técnicos; y, finalmente, las escuelas, academias y universidades, que de un tiempo a esta parte han ido creando no solo un tejido productivo importante sino que también contribuyen a su exhibición por medio de iniciativas como el Festival de Cortos de animación del Creative Campus de la Universidad Europea de Madrid (UEM) o el Prime the Animation! de la Universitat Politècnica de Valencia (UPV).

Fue, por cierto, en la facultad de Bellas Artes de la UPV donde se ideó una de las primeras asignaturas universitarias dedicadas exclusivamente a la animación. Ocurrió allá por finales de los setenta cuando la profesora Carmen Lloret empezó a impartir docencia relacionada con la imagen en movimiento creada fotograma a fotograma. Lloret se convertiría, asimismo, en una figura fundamental en el desarrollo de la animación en el ámbito académico, no solo delante de la pizarra, sino también desarrollando un pionero currículum tanto en la investigación y divulgación de la animación, como en la tutorización de estudiantes en tesis doctorales. Entre estos estuvo María Lorenzo, quien crearía durante su trabajo doctoral el cortometraje Retrato de D. (2004), el cual fue seleccionado en Annecy y ha sido recientemente remasterizado.

Poco tiempo después, Lorenzo pasó a convertirse en profesora UPV y hoy es catedrática, realizando acciones de investigación y divulgación de forma hiperactiva desde el Grupo de Animación de la Facultad de Bellas Artes. Este grupo es puntal de referencia de la animación universitaria al concentrarse en él todos los docentes que imparten las asignaturas relacionadas con la animación, tanto en el grado de Bellas Artes como en el Máster de Animación de título propio que ofrece la UPV —este curso 2026-27 ha iniciado su edición número diecisiete—. La producción de cortos relevantes salidos de este máster a lo largo de su historia ha sido enorme, si bien destacan conceptual y artísticamente algunos como *Libidinis* (Rosa y Mercedes Peris, 2010), *Desanimado* (Emilio Martí, 2011)*, Vía Tango* (Adriana Navarro, 2012), *Patchwork* (María Manero, 2018), *Papirola* (Fabian Molinaro, 2022) o *Tesoro* (Carmen Álvarez, 2024).

Este modelo UPV, de asignaturas sobre animación que florecen hasta convertir la universidad en un centro productivo, también fue seguido por otras facultades de Bellas Artes y Comunicación en instituciones como la Universidad Complutense de Madrid (UCM), la Universidad de Granada (UG), la Universidad de las Islas Baleares (UIB) y la Universidad de Barcelona (UB). Si bien otro de los centros de producción destacados en este aspecto fue el

que surgió en Universidad del País Vasco (EHU), principalmente a partir de 1988, cuando Begoña Vicario es contratada para extender los conocimientos que había adquirido en los cursos de animación que había realizado en Rusia. Directamente de la EHU saldrían estudiantes tan sobresalientes como Izibene Oñederra, Paula Huarte, Zaloa Ipiña o Ximon Agirre, entre otros muchos, que se aglutinaron bajo un ecosistema estudiantil y experimental (que ha ido teniendo nombres como Ageda Kopla Taldea o Hauazkena Taldea) desde el cual han completado cortometrajes importantes como Areka / La cuneta (2017) o *Ehiza / Caza* (2020).

Mucho antes de encontrar opciones en entidades públicas, los españolitos que quisieron aprender animación lo tuvieron difícil. Hubo algunos intentos aislados, como el famoso curso por correspondencia impartido por Josep Escobar en los años cuarenta, pero lo común era que el conocimiento se adquiriese ejerciendo el oficio, es decir, teniendo la suerte de entrar en puestos de poca responsabilidad en un estudio e ir aprendiendo poco a poco. El problema es que la industria de la animación en España fue durante todo el siglo XX al ralentí —cuando no estaba completamente parada—, de hecho cuando los estudios Hanna-Barbera llegaron a un acuerdo con la productora madrileña Filman para la subcontratación de tareas de animación, se produjo un cuello de botella por la falta de profesionales. Fue por ese motivo por el que Emilio Luján, Emilio de la Rosa y Ángeles Canalejo decidieron abrir en 1983 la Escuela Superior de Dibujo Profesional (ESDIP), con más entusiasmo que respuesta real por parte de interesados. De hecho, su primera clase se impartió con tan solo dos alumnos. Pero poco a poco se fueron haciendo un nombre al tiempo que iban poniéndose al día en nuevas tecnologías.

En 1989 compraron diez ordenadores con procesador Intel 486, lo que permitió a los estudiantes digitalizar, montar y colorear fotogramas. En la década de los noventa el número de alumnos por año superaba la centena, ampliaron su oferta formativa con cursos de cómic e ilustración. Y a partir del año 2000 la producción de cortometrajes de animación realizados por los estudiantes se convirtió en presencia habitual en festivales nacionales especializados como Animadrid o Animayo. Por allí se pudieron ver *Vuela por* **mí** (Carlos Navarro, 2004), *Jazz Song* (Jorge González, 2007), *Ritmo* (Marcos Andavert, 2008), *Rupturas deliciosas* (Frank Morales y Amanda Gil, 2012), **I** *wish*… (Víctor L. Pinel, 2018) o *Parches* (David Villarrubia, 2021).

A finales del siglo XX, se erige en Barcelona la siguiente escuela formativa especializada en animación. 9 Zeros abrió sus puertas en 1997 y se convirtió de inmediato en la gran cantera del talento animado en Cataluña, diferenciándose de la competencia por su apuesta por la animación tradicional en 2D y

especialmente por la stop motion, yendo así a contracorriente de una industria volcada ciegamente hacia la animación 3D.

A partir de ahí otras escuelas privadas abrieron sus puertas para ampliar una oferta formativa específica que cubriera el exponencial crecimiento de estudios en nuestro país, lo que dio paso a la creación de cortometrajes de estudiantes relevantes como *El vendedor de humo* (Jaime Maestro, 2012) de la escuela valenciana PrimerFrame, *La gran cita de Conej* (Pablo Río, 2023) del centro bilbaíno DigiPen o Kapitan (Andrei Simkin, 2024) de la ESCAC. Estos son solo tres centros privados, pero desde los noventa hasta la actualidad han ido surgiendo muchos más, como la ECAM, Pepe School, Trazos, Lightbox Academy o Ars Animation, que han sido fundamentales para el desarrollo de talentos como el realizador de dibujos animados Paulo Mosca, el animador de muñecos Adrián Piqueras, o el animador 3D Carlos Martínez, que llegó a ocupar el puesto de codirector en Klaus (Sergio Pablos, 2019). Por cierto, Piqueras también participó como alumno en el prestigioso curso de animación stop motion impartido anualmente por el estudio Clay Animation, en una promoción que tuvo el arrojo de crear por su cuenta y riesgo, como complemento a la formación, el cortometraje *Por las ramas* (2015).

Porque los cursos esporádicos, de pocas semanas, días u horas, difícilmente dan como resultado un cortometraje, pero lo que es innegable es que abren la puerta a habilidades que los participantes ni siquiera sabían que tenían. Cursos que pueden ser para profesionales, como el mencionado de Clay Animation o los enfocados en producción de la escuela Mr. Cohl, así como acciones para todos aquellos que estén interesados en la animación pero no tengan ningún conocimiento previo, como los desarrollados de manera online y presencial por La Academia de Animación de Lula Gómez y Jordi Piulach.

Es justo en este espacio donde destacan los talleres para niños de todas las edades que realiza ALCINE —cuya impartición hasta la fecha ha corrido a cargo de Beatriz Lobo, César TZ, Ana Pez y la dupla compuesta por David Castro y quien escribe este texto—. De su resultado surge la cortinilla anual de la sección ALCINE Kids. A esto se suman otras propuestas tan alucinantes como el taller de galletas animadas que realizaba el estudio Paramotion en el festival de cine de Aguilar de Campoo, o los experimentos de diversión formativa en cine de animación experimental y lightpainting que desde 2013 viene impartiendo Quim Ribalta (el Bombeto) con ayuda de Glòria Iniesta.

Además, en los últimos tiempos varios españoles han realizado cortometrajes de graduación extraordinarios en escuelas de cine y animación de otros países. De la National Film & Television School de Londres tenemos a *Jamón* (Iria López, 2012) y *Adiós* (José Prats, 2024), de La Poudrière de Valence

(Francia) sale *Ecart de Conduite* (Rocío Álvarez, 2012), en la Gobelins de París encontramos *Best Friend* (David Feliu, et al., 2018) y *Blind Eye* (Diego Porral, et al., 2019)… los cuales siguen el camino marcado por Carolina López en el West Surrey College of Art Design (Inglaterra) e Isabel Herguera en CalArts (Estados Unidos), donde realizaron los cortometrajes de graduación *Swan Song* (1992) y *Los muertitos* (1993), respectivamente.

En cualquier caso conviene aclarar que, pese al auge de los cursos privados, escuelas y academias, la disciplina de la animación tardó mucho en ser reconocida como una carrera universitaria oficialmente por ANECA, el organismo estatal encargado de velar por estos temas. De hecho, fue un hito logrado en 2012 por medio de la universidad privada madrileña U-tad. Cuatro años después salían de allí animadores con un título equivalente al de una licenciatura o ingeniería tradicionales, además de con una interesante reel compuesta por los ejercicios de clase y por cortometrajes de fin de estudios como *Gurrú* (2021), *Ciao Peskao* (2023) o *Mal de altura* (2025).

Desde el ámbito privado se han ido sumando más y más universidades, con grados y másteres centrados en animación 2D o en animación 3D, como los de la mencionada Universidad Europea de Madrid, e incluso en animación stop motion, como es el caso del máster que oferta el centro universitario de artes y diseño de Barcelona, BAU. De estos espacios en concreto han salido proyectos como *Florian* (2020), una obra de muñecos animados sobre un hombre que tiene un bosque por barba, y *Albal* (2025), que utiliza la animación 2D digital para concienciar sobre el cuidado medioambiental.

2021 – LOOP
Pablo Polledri, 8'

En esta sociedad cada ser humano repite una misma acción una y otra vez,

en esta sociedad cada ser humano repite una misma acción una y otra vez,

en esta sociedad cada ser humano repite una misma acción una y otra vez,

en esta sociedad cada ser humano repite una misma acción una y otra vez.

Los laureles obtenidos en más de ciento veinte festivales de cuarenta y cinco países sirven de previa a la entrada del título de esta coproducción hispano-argentina. Aunque *Loop*, con su doble "o" formando un símbolo de infinito, parece augurar una narrativa circular —cercana a la de otras joyas animadas como *Quest* (Tyron Montgomery, 1996) o *Schody* (Stefan Schabenbeck, 1969)—, el clímax de este relato existencialista y carente de diálogos abre la puerta a cierta esperanza en una rutinaria, inalterable y controlada vida en sociedad; clara crítica al inmovilismo, al establishment y al totalitarismo. Una esperanza teñida de rojo pasión, único color que destaca en un mundo de paleta cromática muy limitada y con diseño de personajes simple, de piel blanca y nariz puntiaguda, que se mueven gracias a una animación 2D contenida que le sienta como un guante.



El cineasta independiente argentino Pablo Polledri (Buenos Aires, 1975) se gana principalmente la vida creando motion graphics, animaciones 2D/3D

e ilustraciones para marcas y estudios en una amplia gama de medios, incluyendo cine, televisión, videomapping, publicidad y contenido web. Aunque desde su estudio Maniac Planet también hace cortometrajes autorales divertidos e inteligentes como *Apple Pie* (2011), en el que Polledri hace uso de sus característicos personajes de palos estilísticamente cercanos a los de Donald Hertzfeldt, o *Corp.* (2016), donde sitúa la acción en las luchas de poder del organigrama de una megaempresa. Su último cortometraje hasta la fecha es este Loop, para cuya realización contó con el equipo de la productora vasca UniKo, con el apoyo de Movistar+, así como con artistas españoles de la talla de la animadora Mari Carmen Cambrils, la fondista Leire Acha y el compositor musical Joseba Beristain.

Créditos del cortometraje:

Dirección, guion, dirección de arte y edición: Pablo Polledri

Animación: MCarmen Cambrils, Arkaitz del Río, Pablo Polledri

Música: Joseba Beristain

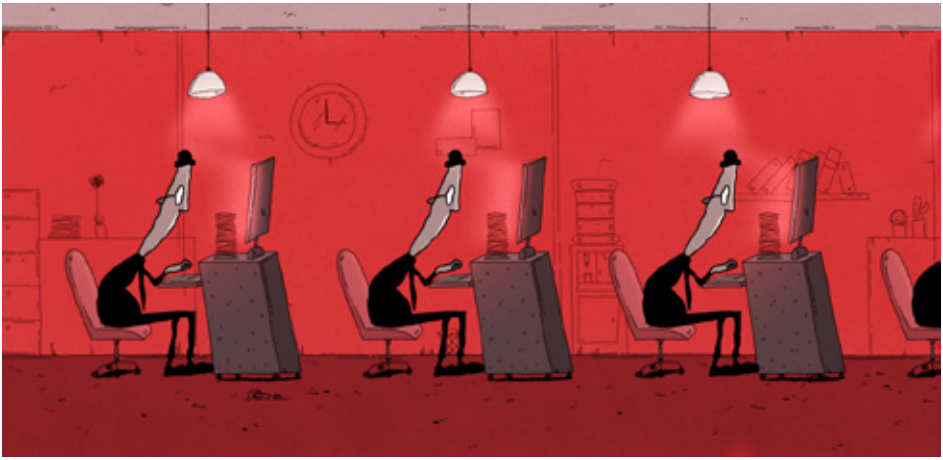
Sonido: Joseba Beristain, Rafael del Campo

Fondos: Leire Acha

Dirección de producción: Diana Cano

Producción ejecutiva: Ivan Miñambres y Guadalupe Arensburg

Productoras: UniKo (España), Maniac Planet (Argentina)



Entrevista a Pablo Polledri



¿Cómo definirías tu estilo?

Lo definiría como un estilo minimalista, en el que intento transmitir una idea con la menor cantidad de recursos posible.

Este enfoque nace de la forma en que comencé a involucrarme con la animación. Quería hacer cortometrajes animados, así que decidí aprender de manera autodidacta mientras los realizaba. Trabajar solo y sin ningún tipo de financiamiento me fue llevando naturalmente hacia un estilo que me permitiera contar algo dentro de esas limitaciones.

Eso derivó en un estilo muy minimalista, dejando solo lo fundamental y destilando las ideas para tratar de comunicar y provocar emociones con los mínimos elementos. Me interesa mucho la creatividad y abordar ciertas temáticas que, al unirse con el estilo, generan cierto contraste entre la forma y el contenido.

Abrazar las limitaciones me permitió encontrar un estilo y muchas veces me direccionó a encontrar diferentes maneras de comunicar algo, e incluso como fuente de creatividad.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

Analizando mi trabajo, la realidad es que no tengo un sistema determinado y las ideas no siempre las trabajé de la misma manera.

Las ideas surgen de distintas inspiraciones, y el disparador puede ser realmente cualquier cosa. Ya sea desde la imaginación o de estar atento a algo que me llamó la atención, o a algo que quiero contar, una vez que

aparece ese disparador me gusta explorar hasta dónde puede llegar ese primer destello.

En la gran mayoría de los casos, la construcción de la idea la hago muy de a poco. Se me ocurre que es una forma bastante tradicional de trabajar un guion. Esas ideas, algunas veces, las voy anotando —debería hacerlo siempre— y con el tiempo van creciendo.

Manejo muchos proyectos en paralelo. Algunos avanzan más que otros. No todos están pensados como cortometrajes de animación, pero cuando veo que una idea puede llegar a serlo, intento bajarla a tierra, simplificando todo lo posible y viendo si sigue funcionando.

La verdad es que muchas veces pierde fuerza al simplificarse. No todas las ideas se pueden contar con tan pocos recursos, entonces a veces trato de encontrar otra forma de encararlas.

No todas las ideas las termino plasmando. Pensarlas es la parte que más me divierte, y muchas veces me quedo en esa instancia.

Pero no siempre sigo esta lógica. En algunos casos me obligué a experimentar con las ideas, por ejemplo realizando un cortometraje completo —desde el guion hasta la posproducción— en un mes, o animando uno de principio a fin sin tener idea de lo que iba a ocurrir.

¿Por qué decidiste hacer Loop mediante animación?

Se puede decir que desde su concepción ya fue pensado para animación, porque la idea de *Loop* nace con la intención de usar un elemento propio de este lenguaje, como los bucles animados, para contar una historia.

Mi intención inicial fue utilizar el recurso de los loops —que en animación generalmente se usan como algo secundario para optimizar la producción— como un elemento principal.

Es una idea que, desde su origen, estaba pensada para desarrollarse en forma animada. Por su propia naturaleza, me interesaba usar este recurso para representar metafóricamente las rutinas y la automatización. Con el tiempo, ese concepto fue creciendo hasta evolucionar en una sociedad que funciona completamente bajo este sistema de repetición.

El uso de este recurso, junto con el cuestionamiento de las libertades individuales y la aceptación del sistema, son los elementos principales que terminaron dando forma al guion. A partir del juego con el significado del

bucle dentro de la animación y su paralelismo con las tareas rutinarias en la sociedad, se fue construyendo este universo.

¿Cuáles fueron tus referentes artísticos durante su concepción?

Estoy convencido de que todo lo que uno vive termina influyendo en lo que hace. Hay muchas influencias en mi trabajo, pero cuando estuve desarrollando *Loop* no tuve un referente artístico en particular, al menos no de manera consciente. A veces me resulta más fácil reconocer esas conexiones una vez que veo la obra terminada.

Más que referentes directos, sí hubo ciertos disparadores puntuales. En este caso, los loops animados —especialmente aquellos más notorios dentro de las animaciones— funcionaron como un disparador inicial de la idea.

En cuanto al diseño de los personajes, particularmente las cabezas, trabajé con una simplificación geométrica de las formas, con una suerte de influencia del cubismo en el tratamiento general. Luego opté por una paleta acotada de rojos y negros. Me interesaba trabajar con una gama de rojos porque la asociamos con el semáforo, con la idea de detenerse, y conceptualmente funcionaba para representar una sociedad que no avanza.

El uso del negro surge por dos razones. Por un lado, como mencionaba antes, buscaba un estilo que pudiera producir con pocos recursos, y trabajar con una paleta reducida simplificaba mucho el proceso. Por otro lado, desde lo conceptual, me interesaba que todo cerrara: representar a todos los personajes como siluetas negras ayudaba a reforzar la idea de una sociedad monótona y rutinaria, que funciona como una maquinaria en la que todos son engranajes de un mismo sistema, más allá del rol que ocupen.

¿Cómo fue tu día a día durante el rodaje de este cortometraje?

El mayor recuerdo que me quedó es que gran parte de la producción se hizo en pandemia, así que fue un contexto muy extraño para todos. Recuerdo estar en casa todo el día trabajando y, cuando terminaba, me dedicaba al cortometraje. Fueron muchísimas horas de estar sentado frente a la

computadora por ambas actividades, sin demasiada separación entre trabajo y proyecto personal.

Con el tiempo se fueron sumando personas al proyecto, y empezamos a organizarnos con reuniones virtuales con cada una de ellas. En general, el día a día fue bastante intenso y muy sostenido en el tiempo.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

Uno de los principales desafíos fue establecer desde el inicio un sistema que ordenara todo el cortometraje. Quería que *Loop* tuviera un ritmo muy preciso, donde las acciones, el sonido, la música y el montaje funcionaran de manera sincronizada y constante a lo largo de toda la obra. Para eso definí previamente el tempo musical y trabajé con una referencia visual de ritmo que me acompañó durante todo el proceso, lo que me permitió mantener coherencia entre animación, sonido y edición. A veces, seguir un tiempo determinado es más complicado de lo que parece, tanto para mover personajes como para hacer un montaje que funcione.

También fue un reto importante lograr que el cortometraje tuviera una duración exacta de 8 minutos, en relación al símbolo del infinito. Aunque es un detalle que no se percibe directamente en pantalla, era interesante para reforzar conceptualmente la idea de repetición.

Desde lo técnico, uno de los mayores desafíos fue una escena que mezcla 2D y 3D, ya que buscaba que el 3D se integrara visualmente con el estilo general del corto. Esto implicó ajustar el lenguaje visual para que ambos mundos convivieran de forma coherente, animando en 2D e integrando esa animación dentro del 3D, y también combinando procesos en sentido inverso.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

Creo que en los últimos años la animación española ha ganado mucha visibilidad y hay mucho talento, especialmente en lo autoral. Es un formato que viene de un muy buen trabajo sostenido desde hace años, con cortometrajes muy sólidos que han tenido recorrido, y que está encontrando cada vez más variedad de propuestas y miradas. Creo que esa base va a seguir creciendo y generando nuevas voces dentro del cortometraje de animación.

Filmografía como realizador

2021 – *Loop*

2017 – *Bon appétit*

2016 – *Corp.*

2014 – *Sinécdoque*

2013 – *Sr. Gutiérrez*

2012 – *El candidato*

2012 – *Momentos*

2011 – *La máquina de Dios*

2011 – *Apple pie*

2010 – *Rechazo*

2010 – *Incordia*

2009 – *Tabaco-western*

2008 – *La mitad del amor*

2007 – *Los pecadores*

2007 – *Recordando*

2007 – *Lágrimas demasiado tarde*

2006 – *El último viaje*

Otros cortometrajes relevantes de ese año

LEOPOLDO EL DEL BAR (Diego Porral, dibujo animado digital, 5'): Hablar de Diego Porral es hablar de animación para adultos de primera categoría. Graduarse en la prestigiosa escuela francesa Gobelins con el cortometraje *Blind Eye* (2019), que resultó nominado a los BAFTA Student Film Awards, le abrió las puertas para trabajar como director en dos episodios de la serie *Scavenger Reign* (2023) y en el cortometraje Zeke y su encuentro con la fe (2024) de la serie *Love, Death & Robots*, además de unirse como animador en *Spider-Man: Cruzando el multiverso* (2023) y como artista de storyboard en *Common Side Effects* (2024-25). Leopoldo el del bar, su quinto cortometraje autoral, es una muestra de su enorme talento para la animación 2D, trasladado a una historia que habla del problema de la pérdida de identidad comercial de los barrios derivada de la globalización, a través de la relación de un parroquiano de una vieja tasca madrileña y una paloma con acento argentino.

THE MONKEY (Lorenzo Degl'Innocenti y Xosé Zapata, dibujo animado digital, 17'): El director y animador florentino Lorenzo Degl'Innocenti, asentado desde principios de siglo en Portugal y autor de una obra tan fascinante como *Desassossego* (2010), cuyos muñecos se exhiben con orgullo en el Museo da Marioneta de Lisboa, unió fuerzas con el productor gallego Xosé Zapata, cuyo nombre aparece en los créditos de decenas de proyectos de animación, para crear una historia ficticia situada en 1588, en pleno conflicto armado entre España e Inglaterra, en la que el mono de un buque de la Armada Invencible es declarado culpable de espionaje por los irlandeses y condenado a la horca. Su dibujo animado de gran acabado incrementa la dureza de un relato que fue galardonado con el Goya.

THE WINDSHIELD WIPER (Alberto Mielgo, 2'5D, 15'): Capturar la belleza de los momentos cotidianos en el cine es algo tremendamente complicado, pero en el cine de animación lo es todavía más, dado que la enorme preparación y estudio que requiere cada uno de los planos termina usualmente por matar la espontaneidad. Sin embargo, Alberto Mielgo, con ayuda del productor y diseñador de personajes Leo Sánchez, no solo alcanzó esa meta, sino que fue mucho más allá al aplicar su innegable talento para llevar la animación por ordenador a nuevos niveles. El premio Óscar no hizo más que confirmar lo que otros trabajos de Mielgo, como la realización de Jibaro (2022) para *Love, Death & Robots* o el desarrollo estilístico de *Spider-Man: un nuevo universo* (2018), ya habían anunciado: la genialidad de uno de los grandes artistas de la animación contemporánea.

2022 – SANDWICH CAT

David Fidalgo10'

David vive solo con su gato, Sandwich Cat.

Parecía un día cualquiera sin más pero una visita inesperada le conducirá a una reflexión crucial para la humanidad.

Sandwich Cat es una mirada introspectiva a la vida de un animador que tiene como principal amigo a un gato parlante con una rebanada de pan de molde que rodea su cabeza. La comedia surrealista va ganando cada vez más presencia en un cortometraje que técnicamente es todo un regalo, al llevar la rotoscopia a unos niveles de deformación cartoon que no eran vistos desde que los Fleischer hicieran lo propio con Cab Calloway en Betty Boop: Snow White (1933). Pero que nadie se confunda, esta comedia presenta un debate filosófico de gran calado por medio de un contacto extraterrestre que no tiene lugar en Nueva York o Washington D.C., sino en A Coruña, y que cuenta con un refrescante golpe de efecto a base de jarras de cerveza. La carrera por festivales que supieron ver estas virtudes, llevó a este film a alzarse con el Premio Mestre Mateo a mejor corto de animación en 2023.

David Fidalgo (Lugo, 1989) es una de las voces más interesantes de la animación española contemporánea, principalmente por su capacidad de crear diversos estilos personales que se adaptan a la narrativa de sus obras. Así, en sus inicios profesionales, utilizaba la rotoscopia abocetada a lápiz y carboncillo para desarrollar relatos de trasfondo dramático como *Cartas a Superman* (2016) u *Homomaquia* (2019), con el que logró la nominación al Goya. Si bien, con el cambio de década se ha decantado por historias que combinan el humor absurdo con un alucinante estilo cercano al expresionismo pictórico pero creado mediante Blender, de colores planos que llenan cada poro de la pantalla, con el que



ha desarrollado su serie de cortos para YouTube Memefilms así como el presente *Sandwich Cat*. En la actualidad, combina su faceta de realizador en su serie web Cacola, protagonizada por una mierda antropomorfa, con la de divulgador a través del pódcast Tribu Dibu.

Créditos del cortometraje

Dirección, guion y dirección de arte: David Fidalgo

Dirección de animación: Blanca Monzonís

Clean Up: Irene García

Fondos: Lizartonne

Música: Sofía Oriana

Sonido: La panificadora estudio

Productor: Gonzalo E. Veloso

Productora: Testaferro, Digital Monster Collective, Gaita Filmes



Entrevista a David Fidalgo



¿Cómo definirías tu estilo?

Es complicado responder a esto, pues no creo que el estilo lo defina tanto el conjunto de la obra como el artista en sí, es decir, creo que no tengo un estilo cerrado, sino que más bien es algo ecléctico y en evolución. Sí que empiezo a buscar cierta homogeneidad estética, pero aun así voy explorando en cada proyecto, por lo que no me cierro a algo muy concreto para todos los proyectos. Creo que el estilo es lo que le interese [desarrollar visual y narrativamente] al autor en ese momento y lo que el proyecto le pida, también, sin miedo al cambiar o romper con lo establecido. Creo que el estilo es un reflejo del autor, que si ves su obra conoces algo de él, si eso no sucede, no hay estilo. Cuando trabajo el humor me interesa mucho llevar las expresiones hacia los límites de la exageración, si es que los tiene, creo que es una manera de comunicar muy contundente a la par que sorprendente y que la animación se puede permitir.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

Mi sistema de trabajo es el típico: encontrar la idea, desarrollarla, escribir el guion, realizar el storyboard (aunque a veces esto va antes que escribir el guion, como en Sandwich Cat), la animática, etc.

Pero la manera de construir las ideas ya sí que es algo más anárquico, pues las ideas aparecen de manera espontánea muchas veces y otras simplemente pensando en aquello de lo que quieres hablar y va surgiendo sola.

Por ejemplo, *Sandwich Cat* surgió en un viaje en bus. Por alguna razón, que no recuerdo, estaba pensando en el universo y en lo pequeños que somos, lo insignificante que es realmente el ser humano y más como individuo. Total que de pronto empecé a pensar en si hay vida allá fuera y me surgió esa pregunta:

“Si vienen aliens invasores y tengo que responderles ahora mismo a por qué no deben destruir al ser humano… ¿Qué les diría?”.

En esa hora escasa de viaje, comencé a darle vueltas, en plan “ahora o nunca”, tengo que responder y las cosas que se me ocurrieron son tal cual las que aparecen en el corto, es una tontería porque el espectador es algo que no notará, pero quise dejar esas respuestas reales y no trabajarlas más, porque para mí era importante darle ese realismo de lo inútil que sería yo y por eso mismo puse una versión un tanto más exagerada de mí mismo como protagonista.

“¿Y cómo eran los extraterrestres?”, me preguntaba yo, y se me venía la típica imagen de cabezones que salen en el cortometraje, pero claro necesitaba algo que pasase más inadvertido para ir por la calle con él y ahí es cuando se me ocurrió introducir a Sandwich Cat y que el alien intercambiase su cuerpo con él.

En ese momento yo estaba pintando un cuadro con un gato blanco con pan de molde en la cabeza, por los memes, ya que mi vertiente pictórica abraza el lenguaje de los memes y de internet. Entonces decidí que ese gato con aspecto casi divino fuese quien tomase el lugar del alienígena. Y más o menos así, en un viaje en bus, surgió todo.

Después ya la búsqueda de una estética distintiva y que dialogue con la narrativa, de jugar a romper con lo anterior que era mucho más dramático, fue un camino muy arduo pero creativamente muy satisfactorio y que me representa muy bien.

¿Por qué decidiste hacer Sandwich Cat mediante animación?

Pues no es algo que tuviese que decidir, siempre he tenido claro que mi camino estaba en la animación porque fue algo completamente orgánico. Aparte que creo que en imagen real esta historia perdería mucho, pues la expresividad que se puede lograr en animación es algo que no se puede extrapolar a la realidad y tampoco me interesa intentarlo.

¿Cuáles fueron tus referentes artísticos durante su concepción?

Me gusta mucho la pintura de David Hockney y la locura de Joan Cornellá, y después series como *Hora de Aventuras* (Pendleton Ward, 2010-18) o *Bob Esponja* (Stephen Hillenburg, 1999-), donde demuestran que todo es posible en animación de la mano del absurdo. Me encanta esa libertad y es lo que quiero en mis proyectos.

¿Cómo fue tu día a día durante la realización de este cortometraje?

Pues fueron días y días muy bonitos, porque estás haciendo lo tuyo, pero súper tediosos. Éramos muy poca gente en el cortometraje, ya que el presupuesto fue ínfimo, por lo que me encargué de muchas partes de la producción. Aparte de toda la preproducción, hice animación, color, iluminación, composición, etc. Pero [estoy] súper agradecido a mi equipo porque si no, [hubiera sido] imposible: Blanca Monzonís a la animación, Irene García al clean up, Daniel Rodríguez con los fondos, Sofía Oriana con la música y La panificadora al sonido, además de Lidia Veiga dando voz a Sandwich Cat y Pablo Fontenla a varios personajes. Pero vamos, que fue un proceso muy largo y de muchas muchas horas sentado. Verlo terminado y en pantalla grande fue genial.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

Los retos fueron varios, ya que la mayor parte de las cosas eran nuevas para mí. Desde gestionar un equipo —aunque muy pequeño— hasta hacer un cortometraje en animación digital con todas sus fases, ya que yo venía de trabajar en papel. También fue un reto ir descubriendo mi propio lenguaje basado en el ritmo y en la exageración y hacia qué lugares llevar a los personajes. Básicamente me lancé a dejarme sorprender por lo que iba a ocurrir. Ensayo, error y, en ocasiones, acierto.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

Ya no español o no español, creo que el cortometraje —bueno, el cine independiente en general— va a ser el último reducto frente a la IA. Para mí ya era el medio de los outsiders, y lo seguirá siendo de la manera más artesanal. Creo que en el cortometraje se va a buscar y exigir que sean personas las que estén detrás, ya no solo en la parte creativa, sino también en los puestos que más peligro corren: desde animadores hasta fondistas. Creo que el cortometraje va a ser donde el cine siga vivo.

Filmografía como realizador

2025 – *Lucus*

2022 – *Sandwich Cat*

2019 – *Homomaquia*

2016 – *Cartas a Superman*

Otros cortometrajes relevantes de ese año

AMANECE LA NOCHE MÁS LARGA (Carlos Fernández y Lorena Ares, dibujo animado digital, 9'): Con una apuesta visual arriesgada, a medio camino entre los óleos animados de Aleksandr Petrov y la moderna técnica de cera pigmentada que Theodore Ushev desarrolló para su excelente *The Physics Of Sorrow* (2019), el cortometraje Amanece la noche más larga adapta el relato apocalíptico La muerte tenía un pecio, obra del director Ángel de la Cruz (El bosque animado). Para llevar a buen puesto este proyecto, la pareja formada por Carlos Fernández y Lorena Ares, quienes combinan la creación de cortos (*Morti*) con la dirección de largos (*Memorias de un hombre en pijama, Hanna y los monstruos*), formaron equipo con los productores Mintxo Díaz y Damián Perea, director del longevo festival de animación Animayo. Con él se quedaron a las puertas de ganar el Goya, una espinita que lograron quitarse un par de años después con el cortometraje *Cafunè* (2023).

AMARRADAS (Carmen Córdoba, dibujo animado digital, 10'): El vínculo vital entre una madre y su hija, irrompible y emocionante, para lo bueno y para lo malo, es el hilo conductor del trabajo más íntimo hasta la fecha de la realizadora Carmen Córdoba, quien hace una década decidió dar un vuelco a su carrera como ingeniera informática para dedicarse a la animación como realizadora. Su ópera prima dio la razón a su instinto; *Roberto* (2020), un alegato contra la gordofobia que logró más de 175 premios en festivales internacionales y la llevó a ser incluida en el top ten de la lista Rise Cineastes From Spain publicada por la revista *Variety* en 2021. *Tras Amarrada*s, Córdoba ha realizado *Pinchu* es así (2025), otra ruptura estilística brutal en su currículum, y actualmente prepara su primer largometraje*: El Sinnerman.*

KOKURUGA (Choche Hurtado, dibujo animado digital, 3'): El pájaro Gregorio vigila todo desde su jaula. Su mirada penetrante impide que el niño de la familia eche una pizca más de sal en su sopa. Pero un día la jaula está vacía. La madre le dice al pequeño que Gregorio ha echado a volar, sin embargo el niño descubre una caja en la basura con el pájaro fallecido. Primero de los cortometrajes que da nombre a toda una larga serie de haikus de animación colorida, en los que el diseñador Choche Hurtado, la guionista Sabina Urraca y el compositor Elías Fraguas, conceden el protagonismo a niños y niñas que hablan un japonés inventado.

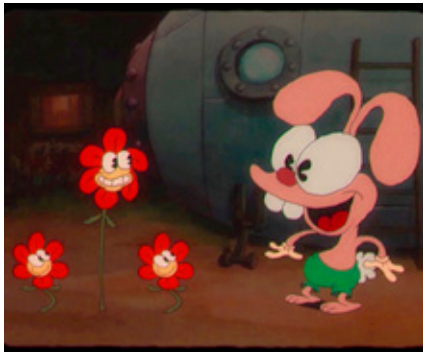
2023 – LA GRAN CITA DE CONEJ

Pablo Río, 7'

Para darle el regalo definitivo en su próxima cita a su novia Claire, Conej está dispuesto a viajar por el cosmos y más allá en su plan más inusual hasta la fecha. Conej rápidamente se pone manos a la obra para construir un cohete con el objetivo de convencer a Claire para que juntos se vayan a la luna.

Cuando *La gran cita de Conej* se proyectó en Annecy llamó poderosamente la atención del estadounidense Jerry Beck, la mayor celebridad mundial relativa a la divulgación de la historia de la animación, si bien él solamente fue uno de los muchos asistentes que se rompieron las manos de aplaudir ante la sucesión de grandes logros que dan forma a este cortometraje de atractivos dibujos animados. Comicidad desbocada en una sucesión de gags sin tregua, a cada cual más absurdo, movimientos que llevan los doce principios de la animación al límite, secundarios de diseños surrealistas a cascoporro, fondos ultradetallados en preciosas acuarelas, una relación de amor entre conejos que es montaña rusa de emociones y un final explosivo. Lo mejor de los cortometrajes de Looney Tunes realizados por Bob Clampett durante la Edad Dorada de la animación hollywoodiense está concentrada en esta película de factura española que nació como proyecto de fin de estudios de un grupo de jóvenes que se conocieron en la escuela vasca Digipen.

La animadora Leyre Zapata (Elgoibar, 1999) y los dibujantes de *storyboard* y fondos Aitor Olano (Bermeo, 1999) y Bruno Santoro (Guayaquil, 2001), fueron dirigidos por Pablo Río (Santander, 1999), un hombre con una misión muy clara: devolver la animación a los momentos de gloria que alcanzó en los años treinta y cuarenta, donde los estudios Disney rompían la taquilla con las *Silly Symphonies* y la serie de cortometrajes de Mickey Mouse, mientras Warner Brothers hacía lo propio con *Looney Tunes* y *Merrie Melodies,* los Fleischer Studios ponían sobre la mesa el descaro neoyorkino con Betty Boop y su novio Bimbo, y la Metro



acaparaba gran parte de los premios Óscar con las persecuciones de Tom y Jerry. Tal y como demuestra en sus presentaciones ante el público —como la que hizo en Animac o en la clase magistral que ofreció a los alumnos del Máster de Animación en la UPV—, Río ha interiorizado los sistemas de producción de esos estudios de referencia y, apoyado mínimamente en la tecnología de las tabletas gráficas, replica esos conocimientos de una forma que hace que producciones como *La gran cita de Conej*, primera entrega de la serie *Chuminadas Animadas,* destaquen poderosamente en un momento donde la media de producciones de narrativa deprimente y animación contenida es, quizás, demasiado elevada.

Créditos del cortometraje

Dirección, producción y dirección de arte: Pablo Río

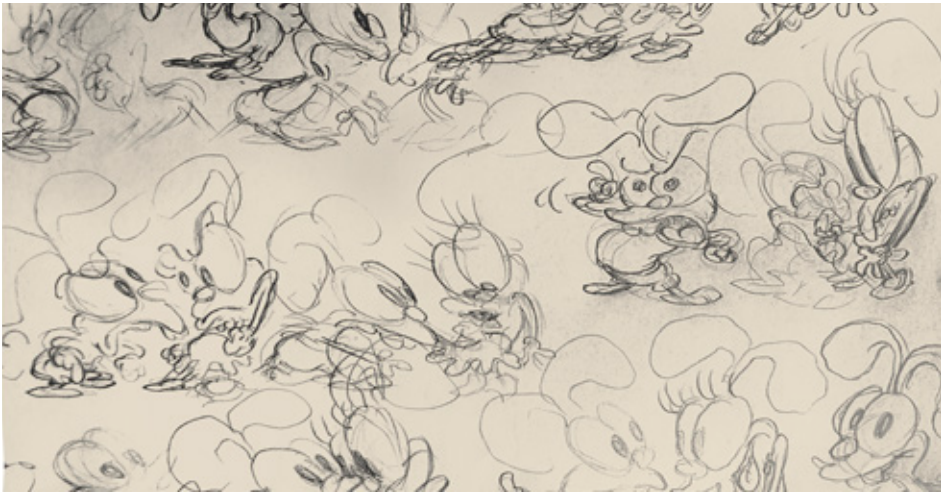
Guion: Pablo Río, Leyre Zapata, Aitor Olano

Animación: Pablo Río, Leyre Zapata

Fondos: Aitor Olano, Bruno Santoro

Música: Jordi Arcusa

Productora: DigiPen Institute of Technology Europe – Bilbao



Entrevista a Pablo Río



¿Cómo definirías tu estilo?

No puedo definir un estilo que me pertenezca porque eso implicaría que creo en mundos interiores y en toda esa bazofia hegeliana que me parece un timo. Mañana puedo dibujar de una forma completamente distinta a como dibujo hoy. No tengo estilo, lo que sí tengo es gags.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

Ligado directamente con el tema de los mundos interiores, el espíritu absoluto y toda esa basura de que la historia del arte es un progreso lineal hacia la luz.

Si eso fuera verdad, la animación actual sería mil veces más lúcida, loca e imaginativa que la de los años 30 y 40. Y no lo es.

La realidad es que en la Edad Dorada no existían atajos. Era imposible tomarlos. Absolutamente todo lo que ves en la pantalla en la Edad Dorada de la animación tenía que ser una proyección de la mente del artista, no una proyección de cómo me arreglará el After Effects esta parte y tal parte, y cómo esto me lo clonará tal programa, y cómo este PNG puede ser escalado. Era imposible. Todo era proyección pura de la mente humana. Ese impedimento a la trampa con el que nos bendice el medio analógico era precisamente lo que obligaba a tener una idea de verdad detrás.

Hoy nos venden el fascismo tecnológico como un regalo divino: "¡Mira qué maravillas hace el ordenador!". Es un *gaslighting* colectivo de proporciones descomunales. El ordenador hace bien la purpurina. He aquí el legado de los ordenadores en la historia de la animación: purpurina.

Cualquiera que se atreva a decir que un trabajo hecho por ordenador alcanza las cotas de imaginación y creatividad de los maestros artesanos del pasado

que se manchaban sus propias manos trabajando, no tiene ni idea de lo que está hablando. Muchos artistas se han tragado esta mentira porque de ella viven, necesitan ocultar y esconder carencias ya sea detrás de un programa o detrás de la supremacía de una máquina de escribir, que les encanta. La tecnología no es el problema. La rendición incondicional ante ella sí lo es.

Mi método es sencillísimo: elijo solo lo que funciona de verdad y prendo fuego a lo podrido y rancio. Hay un catecismo invisible, totalmente fabricado por productores de los 60 y 70, que se ha convertido en dogma sagrado de esta industria. Estudiar la Edad Dorada de la animación es la única forma de desintoxicarse de esta esquizofrenia actual.

Antes la animación creía en el progreso real: disciplina diaria, evolución constante y sumar sobre cimientos sólidos, nunca restar. Los métodos actuales están diseñados con saña para mantener al artista en un estado embrionario permanente.

El mejor método es sencillo y al alcance de cualquiera: storyboard puro. Sin guiones literarios de pacotilla, sin animáticas cobardes que se ahorran el arte del layout. Artistas que narraban directamente con el movimiento, no mensajeros de tesis y charlatanería de Hacendado.

Eran observadores feroces. Se encerraban en una sala con una pared acorchada y una lluvia de ideas caótica, y de ahí salía magia. Ningún guionista aguafiestas a la vista. Hacían al Pato Donald con un desatascador en el culo y llenaban salas. No sentían necesidad de justificar su existencia: lo que hacían era arte puro, autónomo y vivo. La animación no era terapia personal, era un arte que respiraba. Lo cual contrasta con lo que viene a continuación. La gran estafa del siglo XXI: la tecnología.

El ordenador no es malo por naturaleza, yo mismo lo uso, la culpa es siempre nuestra. Demasiada gente está encantada de que la máquina les haga el trabajo. Error grave. Al ordenador hay que cogerlo del cuello: es nuestro esclavo, no nuestro amigo. Está aquí para obedecer.

Al ordenador le encanta el acolchamiento, la suavidad y la perfección: es decir, la muerte. Hay que arruinarlo. Meterse fotograma a fotograma en la timeline y maltratarlo a mano, sacudirlo, ensuciarlo y humanizarlo hasta que sangre. Antes estabas obligado a crear en cada frame. Hoy te venden el atajo como bendición. Ese atajo hay que resistirlo con firmeza.

Cojo al ordenador por los cuernos y le escupo: “Esto no es una orgía robótica, es una obra humana”. BUM. Y la haces. La animación no debe corregirse

ni barnizarse de perfección. Está aquí para reafirmar nuestra carne sucia y nuestra gloria imperfecta.

Me importa un pito que nos hayan lavado el cerebro hasta creer que la tecnología es nuestro amigo. Es una imposición cultural del siglo XXI: una caja fea con monitor que te vende la mentira de que estás "conectado". A los ordenadores hay que hacerles saber quién es el que manda en casa.

Cuando veo una animación, quiero oír las risas de la sala de *storyboard* a ochenta años de distancia. Quiero sentir ese éxtasis, esa pasión contagiosa y esa locura colectiva que se desparrama por cada fotograma de la Edad Dorada. Quiero que el trabajo me prenda, que me contagie esa fiebre. ¿Qué va a contagiar y qué va a dar un transistor que se enciende y se apaga? Si la animación quiere volver a despegar, tenemos que entenderlo de una vez: a la animación no se la doma, ni se la "profesionaliza". Se la deja correr desbocada. El autor debe ser el primero en deleitarse de placer con los caminos retorcidos que toma el propio dibujo. Solo así la audiencia recibe esa descarga eléctrica de vitalidad insolente.

¿Por qué decidiste hacer el cortometraje La gran cita de Conej mediante animación?

La verdadera pregunta es: ¿por qué alguien haría una película de acción real pero en animación? Esa es la epidemia más grande de la historia de este medio. Un complejo de inferioridad exhibido. Todo viene de la misma fuente: una falta absoluta de fe en la animación como arte en sí mismo.

Característica común de estos falsos profetas: siempre están mendigando respeto. Siempre imitando el cine de acción real como diciendo "eh, tranquilos, que esto no son dibujitos, lo mío es cine de verdad".

Hay una ironía impresionante en todo esto. El arte, formalmente entendido, debe generar un análisis crítico de la realidad, pero yo nunca he visto una sola pieza de animación que me haya dado sabiduría profunda de verdad. Eso lo encuentro en la ciencia o quizás en la buena literatura. Que una película vomite filosofía barata encima de animación no la convierte en obra de animación, sino en un audiolibro muy caro. La animación de verdad es el movimiento como medio de expresión, no un vehículo para escupir prejuicios entendibles del autor o simbología obvia que podría concebirse con una máquina de escribir. Eso nunca fue animación. Quizá la animación real ni

siquiera sea un “arte” en el sentido académico… y precisamente por eso es tan fascinante.

Es curioso: los más obsesionados con inyectar tesis por vía intravenosa en la animación son exactamente los que más la asesinan. Existe una relación inversamente proporcional entre la encosetación y la expresión de la vida. Ya teorizaba sobre esto Jack Kinney.

La animación puede vivir, respirar y correr durante minutos enteros con una sola idea explotada hasta el infinito. La literatura y la música no pueden hacerlo. La animación es un medio rebelde al contenido literario: en cuanto la amarras con racionalismo o tesis, se apaga. La incandescencia no entiende de argumentos. Por eso las mejores adaptaciones animadas traicionan radicalmente la obra original. Walt Disney lo entendía cuando decía: “la adaptamos a nuestro medio”. No era arrogancia, era respeto a la naturaleza del medio. Esto hace ladrar a muchos apologistas de Joseph Campbell o de Tolkien. Sergei Eisenstein lo clavó al hablar del método disneyano. Son “manchas solares que reflejan y calientan pero nunca se dejan atrapar”. Quien intente analizarlo con los colmillos de la crítica elevada se quedará con la boca vacía. Por eso aborrezco el populismo de “la animación es cine”. Quiero que la animación sea animación: sorpresa, timing, surrealismo, inmediatez, exageración y temperatura. La animación no se entrega al racionalismo e intelectualismo naturalmente. Se entrega a [esa] incandescencia que te quema un rato y luego se disipa en la línea temporal. La temperatura y el candor es el elemento diferenciador, fundamental y esencial que los artistas de la Edad Dorada entendían por debajo de la pata y que brilla por su ausencia en el trabajo de muchos contemporáneos.

Con *La gran cita de Conej* quería demostrar eso: que tenemos la maldita obligación de sacar el máximo partido de forma descarada a lo que este medio puede dar de verdad, sin pedirle perdón a nadie, sin sentirnos intimidados por otras disciplinas y sin avergonzarnos de absolutamente nada.

¿Cuáles fueron tus referentes artísticos durante su concepción?

Hablar de referentes es el cuento de nunca acabar. La Edad Dorada está llena de genios absolutos que nadie conoce porque las estanterías de las bibliotecas y las universidades siguen aborreciendo con los mismos cuatro dioses que hay que adorar hoy, todos ellos no saben ni deletrear la palabra “gag”. Mis mayores referentes vienen tanto del mundo de la animación, como del cómic, del teatro, del cine, o vodevil: hablo de Chuck Jones, Laurel y Hardy, Tex Avery, Max Fleischer, James Cagney, Friz Freleng, Buster Keaton, Gene Kelly, John Ford, Rod Scribner, George Herriman, Fred Moore, Bela

Lugosi, Bill Melendez, Ernie Bushmiller, Robert McKimson, Bill Tytla, F. W. Murnau, Isao Takahata, Cliff Sterrett, George McManus, Al Capp, Bette Davis, Howard Hawks, W. C. Fields, Fritz Lang, Masaaki Yuasa, Jerry Lewis, Carl Barks, Bing Crosby, Joan Crawford… la lista es interminable. Pero si tuviera que señalar los que más han significado para mí, sin duda serían:

Walt Disney.

Este hijo de su madre es la savia del tronco del que creció todo el maldito árbol de la animación. Estamos obsesionados con construir sobre las ramas putrefactas y secas cuando lo inteligente es volver al tronco, a la savia original, y desde ahí hacer brotar ramificaciones nuevas e interesantes. Todo lo que se ha hecho en animación, incluso lo bueno, es en mayor o menor medida, una sustracción de lo que Disney y sus colaboradores hicieron entre 1928 y finales de los años 40. No ha habido más avances técnicos desde entonces, no me estoy refiriendo a avances estéticos. Eso es otra cosa. No estoy hablando de diseño gráfico. Eso no tiene nada que ver con la expresión del movimiento. Todo estilo de animación consiste en restarle algo a la visión de Disney.

Si Winsor McCay fue la semilla, Walt Disney es el tronco robusto sobre el que se sostiene absolutamente todo lo demás. Disney trató la animación como un medio artístico en sí mismo, con la precisión quirúrgica de un pescadero que sabe exactamente dónde cortar para sacar la mejor tajada. No diluía las ideas: las hacía brillar con una potencia deslumbrante. Ese yo creo que era su mayor talento.

Blancanieves y los siete enanitos (David Hand et al., 1937) sigue siendo el mejor largometraje animado jamás creado. Un escaparate rotundo de todas sus virtudes: el impulso suicida, la ambición desmedida, la capacidad de construir obras de ingeniería ridículamente enrevesadas sobre proyecciones mentales que cualquiera hubiera considerado imposibles. Pinocho (Ben Sharpsteen y Hamilton Luske et al., 1940), *Fantasía* (Ben Sharpsteen et al., 1940), *Dumbo* (Ben Sharpsteen et al., 1941) y *Bambi* (David Hand et al., 1942) son obras de una autoría tan grande que nadie, ni el propio Disney, volvió a alcanzar jamás. Disney puso el listón tan absurdamente alto que todavía hoy nos crujen fuertemente las muñecas siquiera intentando alcanzarlo. Y eso es lo más grande que se puede decir de un artista.

Bob Clampett.

Si Disney sigue siendo el rey no desbancado del largometraje animado, Bob Clampett es el emperador absoluto del cortometraje y de la animación en general.

Bob Clampett es el director más grande, más divertido y sin filtro que ha existido en este medio. Mientras la mayoría nos estrujamos el cerebro intentando sacar nuestras ideas a la superficie, Clampett se las arrancaba de las tripas, las estampaba contra la pantalla y conseguía que fueran lo más escandaloso, lo más divertido y lo más vivo que hayas visto en tu puñetera vida.

En Clampett la vida es humor y el humor es vida. No hay tiempo para mundos interiores; cuando te das cuenta, el corto ya ha terminado. Te agarra del cuello desde el primer segundo, te mete de cabeza en su universo y no te suelta. Te da, te da y te sigue dando sin que nadie se lo haya pedido. Es obscenamente generoso. Clampett es la antítesis absoluta de todo lo "artístico". No sugiere: muestra. No se esconde detrás de símbolos. No tiene miedo. Ni al dibujo ni a nada.

Es la vida misma multiplicada por ocho, sin diluir, sin invitación y sin dar explicaciones. No ha habido un director más grande ni en animación ni en acción real.

Charles M. Schulz.

Schulz tenía un talento casi sobrenatural: creaba personajes más humanos y dolorosamente reales que la mayoría de las personas de carne y hueso. Con una simple línea transmitía más verdad sobre la condición humana que 738347238574759324729429O2 libros de filosofía juntos.

Schulz rebosa un humanismo feroz y sin ningún tipo de postureo. Abraza todas las imperfecciones, las miserias y las ridiculeces del ser humano, pero lo hace con un amor invisible que baila con brío por debajo de las viñetas. No hace iconos de la realidad, él te pone la realidad delante. Se desnudó delante de sus lectores de una forma que muy pocos artistas se han atrevido a hacer, siempre con un sentido del humor impecable.

Yo no hubiera sobrevivido la adolescencia sin Charlie Brown. Schulz no creaba personajes. Creaba personas. Esto es algo que me ha influenciado profundamente para *Chuminadas Animadas.*

Sergei Eisenstein.

Eisenstein es el mejor director que ha existido en la historia del cine de acción real. Pertenece a esa raza de genios que yo llamo “animadores que se equivocaron de profesión” junto a Buster Keaton, Gene Kelly o Jerry Lewis. Pero Eisenstein va más allá: El cine de este tipo es la única manera que tenemos hoy de borrar de un plumazo todas las modas, prejuicios, capas de tontada cultural y manto pesado de acumulación pseudointelectual para dejar el cine en estado puro. Algo tan emocionante que ni siquiera necesita argumento. Sus pelis son solo gente andando y corriendo.

Eisenstein tiene el don de la emoción pura. No te muestra solo algo bonito: te deja atónito, te desmonta la mente. Es visceral, inmediato y violento. Te azota. Sabía exactamente las asociaciones que tu cerebro haría en milésimas de segundo. Montaba las imágenes como un cocinero maestro: especias, matices y contrastes perfectos, sin nada sobrante. Todo construye una bomba emocional que te deja pegado al asiento y te persigue de por vida.

Eisenstein representa lo que el cine dejó de ser hace un siglo: una experiencia tan abrumadora que olvidas que estás viendo una película, que estás sentado y hasta de tu propia existencia.

Es una influencia gigantesca porque me obliga a preguntarme siempre: ¿esto es lo suficientemente provocador? ¿Esta imagen, esta asociación, este timing, te deja atónito? Para Eisenstein solo vale lo que te revienta. Nadie piensa así.

¿Cómo fue tu día a día durante el rodaje de este cortometraje?

La creación de *La gran cita de Conej* fue muy fluida y sin ningún problema. El equipo fue fantástico. Trabajé mano a mano con Leyre Zapata en animación, y Aitor Olano y Bruno Santoro se encargaron de los fondos. Apenas había un storyboard acabado. Teníamos una premisa y poco más. Muchas decisiones las fuimos resolviendo sobre la marcha, precisamente para que el corto ganara espontaneidad. Nunca había explicado esto, pero La gran cita de Conej es un *spin-off* bizarro de un género que se extinguió alrededor de 1932-33: el *spot gag cartoon*. Específicamente, es una subversión del estilo de dirección de Ub Iwerks.

Iwerks como director tenía una teoría a finales de los 20: un dibujo animado debía ser una sucesión de gags y ya está. No prestaba atención apenas a la estructura. Su obsesión era la exposición de la “plasmaticidad” de la que hablaba Eisenstein. Su dirección era lineal, seca, sin esconder los vectores, sin apenas emoción. Ese tipo de cortos se volvieron rápidamente obsoletos cuando Walt Disney y los chicos de la Warner expandieron el lenguaje y

la resonancia emocional del medio. A mí siempre me ha hecho gracia esa linealidad tan burda. Muchos de esos cortos no tienen ritmo, casi ni tienen dirección… y cuando terminan te ríes porque básicamente has visto a Mickey tocando el violín durante siete minutos y ya está. Me pregunté: ¿sería posible colarle a la gente de hoy en día algo así? ¿Se podría coger esa estructura primitiva de spot gag y cruzarla con la dirección anárquica y sofisticada de los años 40?

De ahí nació *La gran cita de Conej:* una simbiosis bastarda de dos filosofías que jamás se juntaron en su época. Este corto es básicamente cuatro amigos pasándoselo en grande usando técnicas que están invisiblemente prohibidas por el fascismo tecnológico del siglo XXI.

Nunca imaginé que la reacción fuera a ser tan buena. Realmente les colamos un spot gag cartoon puro en 2023… ¡y se lo tragaron con patatas! Lo cual demuestra, de forma rotunda mi teoría, que la animación es un arte en sí mismo. Ni la dirección más cruda, ni la idea más primaria o rústica pueden matar un corto cuando el director tiene los bemoles de poner la animación por delante de cualquier cosa.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

El mayor reto fue cometer una herejía en toda regla. *La gran cita de Cone*j es completamente herético según los estándares del cortometraje de escuela. En la universidad te preparan cuatro años para el "final boss" y durante todo ese tiempo vi repetirse las mismas normas invisibles como dogma sagrado. Así que decidimos no hacer una tesis, sino una antítesis.

Los cortos de escuela casi siempre son deprimentes de narices: "se me murió la abuela", "se me murió mi mascota", "mi novia me dejó y ahora estoy muy triste". Una autoindulgencia que glorifica el "mundo interior" y capitaliza de manera consciente la miseria como si fuera la piedra filosofal y demás porquería alquimista. Como si ser un ser humano roto fuera la única forma legítima de hacer arte. Luego está la obligatoria escena del abrazo final. Da igual lo que haya pasado en el corto: en algún momento tiene que haber un abrazo. A una persona, a un objeto, a lo que sea. ¿Es que no se puede expresar afecto de ninguna otra manera?

Otra norma sagrada: los cortos mudos. Por alguna razón rara en las escuelas el diálogo está prohibido. No es que hagan cine mudo de verdad, que es un lenguaje sofisticado. Es ponerles una cremallera en la boca a los personajes de manera gratuita. Planos de pura continuidad de miradas, murmullos,

suspiros y silencios. ¿Tienen miedo a la vida? ¿Miedo a que sus personajes tengan su propia voz?

Y por supuesto, la maldita moraleja. Esa obsesión ridícula de que todo corto debe tener una epifanía profunda y que cada uno tiene un ser mágico interior que debe sacar a la luz. Puras porquerías.

El entretenimiento puro no les basta; siempre quieren vender algo más. El verdadero regalo divino, ya sea haciendo dramas o comedias no es ningún genio interior: es el que trabaja duro y entretiene de verdad. Eso es lo que realmente llena las salas de cine.

No sé si La gran cita de Conej es solo una respuesta reaccionaria o algo más. Lo único que espero es que sirva como testimonio y esperanza para muchos chavales que estén estudiando animación ahora mismo. Que demuestre que en este arte todavía no hay límites: se puede y se debe expresar todo sin vergüenza, sin excusas y sin miedo. Ahí, exactamente ahí, surge la verdadera magia.

Estudiando a los mejores, analizando, construyendo sin restar.

¿Qué opinas sobre el futuro del cortometraje de animación en España?

Hablar del futuro del cortometraje español de animación es un tema complicado y, honestamente, bastante triste si lo miras con detenimiento. Si bien hay talento buenísimo en nuestro país, también hay una desconexión importante con la audiencia, y eso no es casualidad.

José Luis Moro, con *El mago de los sueños* (Francisco Macián, 1966) y toda su obra publicitaria, alcanzó un nivel de creatividad que la animación española no ha vuelto a tocar. José Luis Moro tenía un gusto exquisito, bebe de los mejores artistas del mundo y los digiere con una elegancia encantadora. Era un as. Creo honestamente que la animación española tocó techo con él.

Mi teoría es esta: la animación española casi nunca trasciende el icono. Ha llegado a crear diseños buenos y atractivos, a veces muy estimulantes, pero rara vez consigue personajes animados con entidad propia, personajes que se sientan más reales que muchas personas de carne y hueso. La mayoría quedan subordinados a la trama o a [ser] portavoces del autor, no son seres pensantes.

España tiene una asignatura pendiente gigantesca con la animación de personalidad. Eso fue lo que inventó Winsor McCay y lo que posteriormente Disney refinó hacia la perfección en los años 30. Esa es la razón por la que

la gente se enganchaba. No veían solo rayas y colores proyectados en una pantalla, veían a viejos amigos. Disney fue el inventor del puente emocional entre el mundo de la fantasía y el público. Y el secreto de ese puente tenía un nombre: personalidad. No eran iconos planos. Eran colegas que querías volver a ver, con los que sentías una conexión real. Desarrollar una personalidad es muy difícil. Requiere años de observación obsesiva y un entendimiento profundo de la naturaleza humana. Ese fue uno de los grandes talentos no reconocidos de Walt Disney.

Actualmente estoy trabajando con mi equipo en el siguiente proyecto grande de *Chuminadas Animadas,* y va a ser gordo. Tengo la ambición clara de empujar la animación de personalidad en este país, un terreno que muy pocos han tocado en serio. Porque la animación de personalidad no es dibujar muchos fotogramas bonitos y bien puestos, es conseguir que ese conjunto de frames creen la poderosa ilusión de que hay una entidad viva, con carácter, contradicciones y pensamiento. El cortometraje español actual está atrapado en tesis y reflexiones personales que poco tienen que ver con hacer brillar la animación. Aun así, soy optimista. Este país aún tiene mucho terreno por explorar. Estoy deseando soltar las nuevas *Chuminadas Animadas* con Conej y compañía: más personajes, más personalidad y esa sensación de reencontrarse con viejos amigos.

La herejía que hicimos en la escuela ahora va a por el cortometraje español, donde el dogma es mucho más profundo y antiguo. Pronto saldrá a la luz. Las buenas chuminadas se sirven frías.

Filmografía

Como realizador:

2023 – *La gran cita de Conej*

Como animador:

2026 – *La veritat et rebutja, Cornelius* (dir. Khris Cembe y Marc Torices)

2024 – *En la más vil ruina* (dir. Gabriel Molinaro)

Otros cortometrajes relevantes de ese año

TO BIRD OR NOT TO BIRD (Martín Romero, dibujo animado digital, 9'): ¿Y si los pájaros adaptasen los mismos hábitos, preocupaciones y enfermizas obsesiones que los seres humanos? Esa es la pregunta a la que da respuesta el dibujante Martín Romero, autor de tebeos como *Episodios Lunares* (Reino de Cordelia, 2015) y *Uxío* (Astiberri, 2019) y de otros cortometrajes de animación como *La noche* (2017) o *Besos* (2025), en esta fábula en blanco y negro que reflexiona sobre la deriva que llevamos como sociedad "avanzada".

LOST AT SEA (Lucija Stojevic y Andrés Bartos, rotoscopiado pintado digitalmente, 5'): Documental animado sobre la azarosa y terrible huida por mar a la que se han visto abocadas las personas de la etnia rohingya de Myanmar desde el año 2020. La potencia de la música de Ben Chatwin y las animaciones en cruda rotoscopia expresionista de Richard Swarbrick ponen los pelos de punta. Dirigido por la croata Lucija Stojevic y el boliviano Andrés Bartos y producido por la empresa catalana Noon Films, se trata de un cortometraje tan necesario que debería proyectarse de forma anual en colegios e institutos.

WAN (Víctor Monigote, 2'5D, 13'): Esta historia de trogloditas, tan bestia como el *Primal* de Tartakovski, rompe no solo los huesos sino también cualquier expectativa del espectador, logrando un cierre de aplauso. Su particular estilo, una lograda mezcla entre 2D y 3D por medio de la herramienta Grease Pencil del s*oftware* Blender, engrandece el ya de por sí enorme trabajo de preproducción de Víctor Monigote, quien además de buen director es un dibujante fuera de lo común (suya es la dirección artística de *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo,* que le llevó a estar nominado al Goya), que da como resultado un cortometraje visualmente innovador que logró alzarse con el premio AL(U)CINE.

2024 – EL CAMBIO DE RUEDA

Begoña Arostegui, 9'

El pinchazo de una rueda sorprende a la protagonista viajando de copiloto de un coche. Parada en el borde de la carretera mientras contempla cómo el conductor cambia la rueda, se plantea si ese camino transcurre en la dirección acertada.

Un poema homónimo escrito por Bertolt Brecht en 1953 impactó fuertemente en la realizadora, Begoña Arostegui (Logroño, 1975), en su adolescencia. Años después, allá por 2012, comenzó a desarrollar una adaptación, construyendo para ello una maqueta de una carretera y rodando los fondos en acción real. Aunque en aquel momento el proyecto no fructificó, la idea siguió rondando la cabeza de Arostegui hasta que su desarrollo como artista dentro de la animación la hizo estar plenamente preparada para completarlo. Y de qué manera.



El acabado estético de *El cambio de rueda* tiene un especial protagonismo plástico. Se trata de una rotoscopia que define a la protagonista con trazos entrecortados y temblorosos, cuya ausencia de colores de relleno la hace destacar sobre un entorno cromático apagado, en el que destaca el color rojo, íntimamente relacionado con lo femenino. Por su parte, el desarrollo narrativo es completamente libre y personal. El film trata de algo tan elevado como es el sentido de la vida aterrizándolo de forma impresionante para hablar, sin diálogos, de las dificultades que entraña la juventud, con claro foco en la angustia y la depresión. Por todo ello, este cortometraje impactó al comité de selección de grandes festivales como Annecy, donde tuvo su estreno internacional, o la Seminci, donde arrancó su recorrido dentro de nuestras fronteras.

Tras ganar el primer premio en la edición de 2020 de ALCINE con su cortometraje *Yo* (2020), cortometraje que la asentó en la animación autoral, Begoña Arostegui ha trabajado de forma intensa en este campo, siendo muy relevantes sus contribuciones artísticas a dos de los largometrajes más laureados de nuestra más reciente historia: *Robot Dreams* (Pablo Berger, 2023) y *Decorado* (Alberto Vázquez, 2025). Asimismo, trabaja como directora audiovisual en giras musicales de grupos y solistas que mueven a cientos de miles de almas, como Vetusta Morla o Alejandro Sanz. Y también escribe los guiones para sus propios cortometrajes y, conjuntamente con el director Fernando Franco, para largometrajes de acción real como *La consagración de la primavera* (2023) o *Subsuelo* (2025).

Créditos del cortometraje

Dirección, guion y animación: Begoña Arostegui

Música: Maite Arroitajauregi

Sonido: Nacho Arenas

Producción y montaje: Fernando Franco

Productora: Ferdydurke / El Gesto Cinematográfico



Entrevista a Begoña Arostegui



¿Cómo definirías tu estilo?

Difícil pregunta para contestarla una misma. Supongo que, dentro de la animación 2D, en cuanto a la forma diría que es un estilo con gusto por lo matérico, la textura del papel, el trazo, y en cuanto a la temática relacionado con lo oscuro, lo existencial y/o el humor negro. Pero en cuanto al estilo de animación… creo que solo puedo decir que está limitada por mis carencias técnicas y supeditada a ellas. Podríamos decir con cierta sorna que es un estilo experimental en el sentido de que para mí resulta ser un experimento.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

Depende del proyecto. En cualquier caso siempre el punto de partida es tener una idea, una historia, y el desarrollo de un guion en base a ella. Y a partir de ahí creo que hay una mezcla de intuición por un lado, y por otro de horas de trabajo haciendo pruebas, para descubrir qué es lo que funciona y qué es lo que no.

Creo que el proceso de *El cambio de rueda* fue bastante diferente a mis dos cortometrajes anteriores. En el primero, *El lugar adecuado* (2016), partí de un guion original de Fernando Franco, y compartí con él la dirección, aunque tuve total libertad en cuanto al estilo visual. Creo que en cierto modo este breve primer cortometraje de tres minutos fue como un ejercicio, una prueba, por un lado de mi capacidad para ejecutarlo y por otro en cuanto al estilo (fondos blancos, uso de fotografía a modo de collage, humor negro), que me preparó para el segundo corto, *Yo* (2020), un corto algo más ambicioso en cuanto a duración y hechura.

En *Yo*, partimos de la adaptación del relato homónimo de Arthur Schnitzler, que realizamos Fernando y yo, acercando la historia a un momento algo más contemporáneo. Una vez que tuvimos la versión de guion final, el siguiente

paso fue la animática, que es el momento en el que realmente "ruedas" el corto: ahí decides el cómo, el encuadre, el punto de vista, la puesta en escena. Es una fase muy bonita porque ahí tienes mucha libertad para incluir cualquier cosa, cualquier idea loca, que luego a la hora de animar probablemente te vaya a causar muchos dolores de cabeza, pero siempre encuentras maneras de solventarlo. De todos modos, en este corto, aunque las posibilidades de cómo adaptarlo pudieran ser infinitas, partíamos del relato previo, de una historia definida.

El cambio de rueda fue muy diferente. Partía también de un material existente, el breve poema homónimo de Bertolt Brecht, que consta literalmente de cinco frases que proponen una situación un poco abstracta y una pregunta existencial final, y todo él funciona como una metáfora. Es decir, es un poema que permite enfrentarlo con muchísima libertad, no un relato cerrado.

Es además un poema que me ha acompañado desde hace muchos años. Me lo descubrió una compañera del colegio cuando tendríamos quince o dieciséis años y me impactó mucho entonces. En esa fase adolescente en la que te empiezas a hacer preguntas filosóficas sobre el sentido de la vida, tu vida, etc., me resultaba claro que el poema reflejaba el completo absurdo de la existencia humana, tal cual. Y quedó bien guardado en mi memoria. Mucho más adelante, por el año dos mil y pico, en una fase de parón laboral, decidí darle forma como pieza animada (ya había intentado realizar otra sobre la muerte de mi padre que dejé a medio empezar…). Pero en esa época desconocía el proceso, no sabía cuáles eran los pasos necesarios para construir un cortometraje, y a las bravas, sin ningún tipo de planificación y dejándome llevar por un impulso, decidí que la animación sería 2D pero las localizaciones las grabaría a partir de una maqueta. De esta manera me puse a construir la maqueta de la carretera, donde pensé que iba a transcurrir toda la historia, pero la dejé a medio terminar porque retomé mi vida laboral. Esta maqueta me acompañó de hecho en varias mudanzas. Pasaron los años, realicé los dos cortometrajes antes mencionados, y, una vez que Yo finalizó su recorrido por festivales, con bastante éxito, Fernando Franco, el productor, me preguntó si tenía ganas de hacer otro. No lo dudé, le dije que sí y que sería *El cambio de rueda.* Sabía que este corto iba a ser por fuerza algo mucho más personal, por el propio poema y por mi relación con él. Aunque he de apuntar que, transcurridos tantos años, mi visión del poema había cambiado un poco; mi idea no era mostrar el sinsentido de la vida, sino más bien una reflexión sobre el camino que seguimos en la vida y la posibilidad de cambiar de rumbo. Ya desde el momento en que me puse a escribir el guion, de manera un poco visceral, empecé a introducir elementos de mi vida. Y esto es lo que, un poco más adelante, me hizo decidir que la protagonista fuera

yo misma. Es algo que no me resulta nuevo; ya en la carrera de Bellas Artes y posteriormente, me pintaba mucho, hacia muchos autorretratos, un poco fúnebres, pero, no sé, supongo que terapéuticos. Tras la animática, y mientras Fernando trabajaba en el montaje de esta, me puse a hacer pruebas de animación. Rescaté la maqueta de la carretera, pero no bastaba para lo que guion y animática ahora planteaban; se hacía necesaria la construcción de más elementos (las habitaciones, el interior del coche, el promontorio frente al coche) sumado a la complicación de realizarlo en imagen real y de integrarlo con animación 2D. No funcionaba y lo deseché. Entonces me puse a probar a dibujar los fondos y props directamente sobre papel, con elementos recortables y me gustó. Lo probé también digitalmente con el diseño de la protagonista, dibujando con un trazo similar a la línea hecha físicamente en los fondos y añadiendo como relleno textura de papel escaneado, e hice pruebas de animación con todo esto y me gustó.

Por último añadiría que a día de hoy me encuentro en fase de darle forma a una idea para el próximo corto que me gustaría realizar. Y está siendo muy diferente, porque no parto de un material ajeno adaptable. Estoy tirando de ideas que me interesan, pero aún estoy en un momento de búsqueda, leyendo mucho, viendo pelis, empezando a trabajar guion y dibujo, con imágenes que se me van ocurriendo, para ver dónde puede llevarme todo esto. Un proceso completamente diferente a los anteriores.

¿Por qué decidiste hacer el cortometraje El cambio de rueda mediante animación?

Bueno, llevo ya muchos años trabajando en el mundo de la animación, como fondista, pero siempre he sentido el deseo de animar, de probar y aprender, y darle forma a una historia propia. Es por esto que realicé los dos cortos anteriores, por el deseo de contar esas historias y el deseo/reto de hacerlo mediante animación, porque me encanta y por todo lo que me permite aprender en el proceso.

El cambio de rueda es una adaptación muy personal y libre del poema de Brecht, y ha supuesto una revisión de parte de mi pasado, mi adolescencia y juventud, una fase marcada por miedos, inseguridades, ideas limitantes, y también por el dibujo, la pintura, la expresión artística como forma de poder expresar todo eso. Con la versión final del guion, la animación resultaba ser el formato más adecuado, porque te permite dejar volar la imaginación sin tener que atarte a las reglas de la realidad o la verosimilitud. Te permite por ejemplo crear un mundo paralelo en el que una carretera se convierte en una enorme

casa llena de recuerdos o en el que una muñeca se metamorfosea en unos segundos delante de los ojos del espectador.

¿Cuáles fueron tus referentes artísticos durante su concepción?

De manera premeditada no había ninguna obra audiovisual como referente, aunque está claro que de manera subconsciente todo lo que has visto y te ha marcado queda impreso en tu universo mental y va a ser referente en todo lo que hagas. Pero sí puedo decir que hay un par de elementos relacionados con la literatura que están incluidos de manera deliberada. El hombre que fuma en la ventana es Pessoa, en una especie de homenaje a su poema *Al volante del Chevrolet por la carretera de Sintra* (de su heterónimo Álvaro de Campos). Cuando era joven leía mucho a Pessoa, y este es uno de sus poemas que más me gustan. Me atrajo la idea de cambiar al poeta de lugar y colocarlo en esa casucha mencionada en el poema al borde de la carretera y que observa el coche al pasar, y esa idea de querer estar en un sitio y en otro a la vez y de cierta inquietud existencial que transmite el texto. Por otro está el perro atado a una cadena muy larga, tan larga que le puede hacer creer que es libre y no está atado (aunque en el corto finalmente la cadena le impide seguir a la protagonista). Esta idea está relacionada con una historia que narra David F. Wallace en alguno de sus libros, ya no recuerdo cuál, y, bueno, su origen está ahí.

¿Cómo fue tu día a día durante la realización de este cortometraje?

Bueno, de manera aproximada me llevó año y medio o casi dos en total. Los inicios, la fase de preproducción, fue más inconstante; creo que se superpusieron el momento de escribir guion, la animática, y los tanteos con el estilo de animación con el momento de realizar los dosieres y formularios para la solicitud de ayudas, y toda esa parte más burocrática, y fue un periodo atravesado por parones. Pero una vez que ya estaba toda esta parte más clara, me sumergí de manera constante en el proyecto. Aunque cada día, o cada semana, te encuentres con problemas que solventar o crisis porque algo no funciona, también te enfrentas con el reto motivante de encontrar la solución. Hay también días más monótonos, claro, cuando la ejecución del plano está más clara y es un plano largo; la animación te exige mucha paciencia. Pero en general diría que fue una fase de trabajo en la que disfruté y aprendí mucho.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

Bueno, yo no tengo formación de animadora. Como decía antes, siempre he trabajado y trabajo en el departamento de arte en los proyectos de animación por cuenta ajena. Dibujando fondos, línea y color. Es por esto que siempre, creo, el principal reto es solventar la animación con las limitaciones con que cuento. Pero es también lo que me atrae, aprender. Este creo que fue y seguirá siendo el mayor reto para mí. Aunque añadiría que el reto en origen, y ahora estoy en esa fase, es encontrar una buena idea, que sea genuina y honesta, y conseguir la manera de darle forma. Tener un buen guion es la base de todo. Se resume en forma y contenido, lo ideal es buscar la excelencia posible en ambos.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

Creo que está en una fase muy buena, aunque el cortometraje en general, y no solo en animación, suele utilizarse, o verse, como puerta de acceso al largometraje. La única manera de acceder a ellos suele ser o bien en los festivales o bien en algunas plataformas que los alojan. Creo que tanto en largos como cortos de animación hay mucho nivel en España. Y la variedad existe, tanto temática como formal, aunque en este país siempre se ha tendido a asociar la animación con una temática infantil. Y no tengo en nada en contra de la animación infantil, hay cosas chulísimas. Personalmente me atrae menos el 3D, y más el 2D y el *stop motion*, y en estas categorías se pueden ver cosas muy interesantes.

Filmografía

Como realizadora:

2024 – *El cambio de rueda*

2020 - *Yo*

2018 - *Calamardrid*

2016 – *El lugar adecuado* (codir. Fernando Franco)

Como artista conceptual en producciones animadas:

2025 – *Decorado* (dir. Alberto Vázquez)

2023 – *Robot Dreams* (dir. Pablo Berger)

2012 – *Lucky Fred* (dir. Myriam Ballesteros)

2006 – *Lola & Virginia* (dir. Myriam Ballesteros)

Como coguionista con Fernando Franco en largometrajes de acción real:

2025 - *Subsuelo* (dir. Fernando Franco)

2023 – *La consagración de la primavera* (dir. Fernando Franco)

Otros cortometrajes relevantes de ese año

ADIÓS (José Prats, muñecos animados, 8'): Este cortometraje eleva las cotas que cualquier espectador pudiera tener en lo que se refiere a costumbrismo en el cine de animación, y lo hace además con muñecos afelpados que cuentan más con sus sutiles movimientos que con los diálogos. Una genialidad ejecutada por José Prats —quien ya nos había regalado el bellísimo cuento moderno *Umbrellas* (codir. Álvaro Robles, 2020)— como trabajo de fin de estudios en la prestigiosa National Film & Television School (Londres), que le llevó a estar nominado al BAFTA a mejor cortometraje de animación.

BUFFET PARAÍSO (Santi Amézqueta y Héctor Zafra, dibujo animado digital, 8'): Reflejo desmedido de la gula realizado por dos de los animadores de mayor talento de la escuela catalana: Santi Amézqueta y Héctor Zafra. Cada plano es un festín de elementos que se mueven de forma hipnótica, ya sean las barrigas inmensas de los comensales o las pequeñas piernas de los camareros que les sirven, mientras se va generando una sensación de asco y repugnancia in crescendo hasta dar un golpe de efecto de altura. Este dibujo animado adulto de enorme calidad técnica les hizo valedores a Amézqueta y Zafra del galardón a mejor diseño de animación en los premios Quirino, los cuales celebran anualmente lo mejor de la animación iberoamericana.

PURIYKACHAY (Rocío Quillahuaman, dibujo animado, 9'): Premiado en la edición ALCINE 54, este cortometraje es un discurso mordaz y divertido con el que la realizadora Rocío Quillahuaman expone sus pensamientos acerca de su identidad y de lo que consideramos "historia", mientras su autocaricatura pasea sin descanso por las calles de Roma. Relato que se apoya en diseños sencillos y animaciones de trazo vibrante, que impactan porque van directamente del lápiz a la pantalla, sin ese habitual trabajo de sobreproducción que acaba matando la visión inicial del artista. La película, surgida tras residencia de la autora en la Academia de España, es el primer cortometraje cinematrográfico de Quillahuaman, tras más de quinientas animaciones realizadas para internet por encargo o por disfrute personal. Además, esta imparable fuerza creativa realiza fanarts e historietas que decoran salas expositivas y su hiperactiva cuenta de Instagram, escribió el imprescindible libro *Marrón* (editado por Blackie Books), y escribe guiones para programas y series (*Operación Triunfo*, *Pobre Diablo*), entre otras miles de cosas.

2025 – EL CUERPO DE CRISTO

Bea Lema, 12'

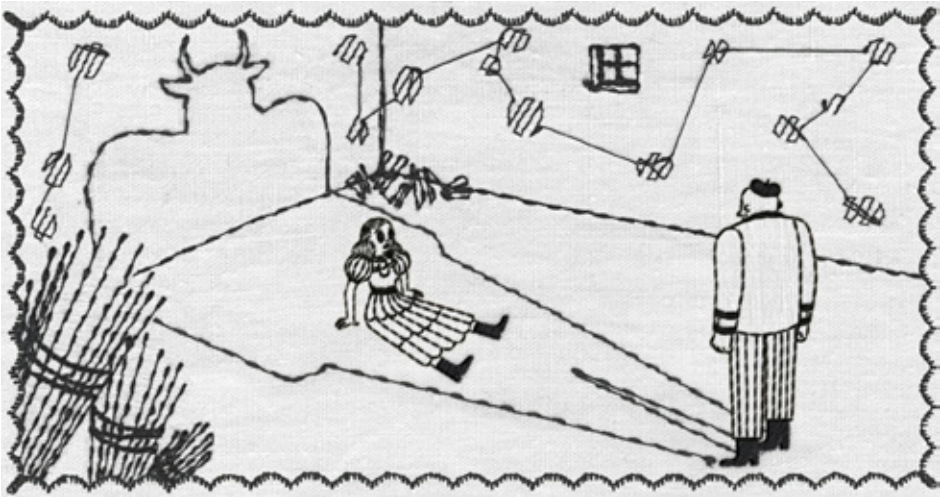
Un demonio ronda la casa de Adela, acosándola y haciéndole daño. Esto la lleva a la consulta del psiquiatra, donde la medicación se presenta como el remedio absoluto a todos sus problemas. Pero ella necesita que alguien escuche lo que realmente le ocurre. El único lugar donde su realidad tiene cabida es en la religión y en los ritos populares, lo que la lleva a visitar a una curandera a la que le confiesa cómo y cuándo empezó todo.

Este cortometraje rompe estéticamente con las ideas preconcebidas de un proyecto de animación al utilizar como base estilística el bordado, con hilos de colores intensos, que entretejen un relato muy duro, con enorme carga emocional, donde las relaciones familiares y herencia cultural juegan un papel determinante en la enfermedad mental de una mujer, de una madre, a la que se atiende desde la perspectiva de una niña. Bea Lema (A Coruña, 1985) da así una nueva visión a la novela gráfica con la que alcanzó gran fama, primero con su versión original en gallego, *O Corpo de Cristo*, con la que logró el premio del cómic Castelao, y definitivamente con la versión mejorada, tras realizar la residencia de novela gráfica en la Maison des auteurs de Angoulême (Francia), que le valió ser reconocida con el Premio Nacional del Cómic en 2024 y el Premio del Público del Festival de Angoulême.

Poniendo pie en pared, abriendo de par en par las puertas de grandes festivales, entra en la animación con *El cuerpo de Cristo* la ilustradora Bea Lema, quien definitivamente ha convertido el bordado en seña estética identitaria con la que expresar sus pensamientos acerca de temas como la locura, las relaciones familiares, la religión o los ritos populares. En esta ópera prima ha encontrado apoyo financiero en productoras de animación tan importantes como UniKo y Abano Produciónes, lo que ha asegurado un



acabado estético, totalmente novedoso, que Lema ha logrado convertir en arte audiovisual gracias, principalmente, a la colaboración de la directora de animación Mari Carmen Cambrils y de la compositora Paloma Peñarrubia.



Créditos del cortometraje

Dirección, guion y dirección de arte: Bea Lema

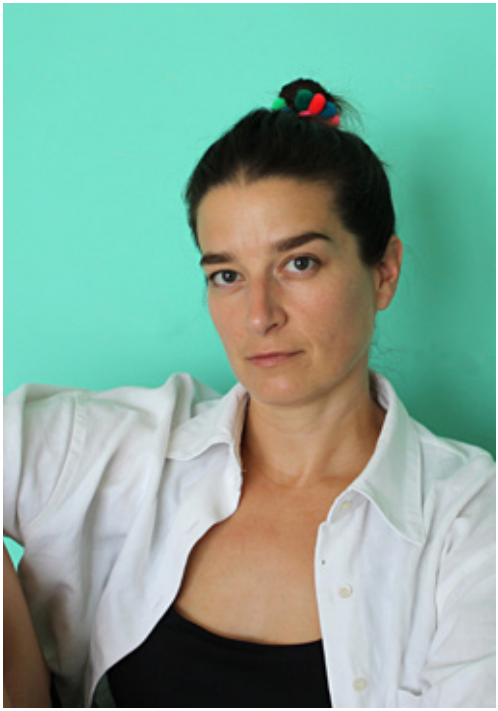
Directora de animación: Mari Carmen Cambrils

Música: Paloma Peñarrubia

Productores: Iván Miñambres y Chelo Loureiro

Productora: UniKo / Abano

Entrevista a Bea Lema



¿Cómo definirías tu estilo?

Mi estilo se caracteriza por el uso del bordado y del tejido, lo he utilizado tanto en mi cómic *El Cuerpo de Cristo* como en la adaptación a cortometraje de animación. Es una elección ligada a las temáticas que trato: lo femenino, la locura, el cuidado o la familia.

Los bordados han estado asociados a las llamadas "labores del hogar". De la misma manera en la historia de *El Cuerpo de Cristo* cuando la locura aparece esta se vive desde el silencio de la casa, desde la vergüenza y el miedo al estigma. Me interesa utilizar el bordado como un medio para sacar fuera "los trapos sucios", ponerlos en el espacio público. Entendiendo los problemas de salud mental graves como algo colectivo, en lugar de algo individual.

¿Cuál es tu sistema de trabajo? ¿Cómo construyes tus ideas?

El Cuerpo de Cristo es una historia de autoficción, por lo que he trabajado partiendo de mis propios recuerdos. Para el libro comencé acumulando historias cortas y cuando tuve una cantidad considerable, jugaba a ordenarlas. De ahí surgió el relato a desarrollar.

En la adaptación al corto, como ya había todo el trabajo del cómic, fue un trabajo a la inversa. Fue un ejercicio de síntesis, ya que era imposible abordar todas las temáticas. Tuve que quedarme con la esencia del cómic, el núcleo: la historia de Adela, cómo convive con la psicosis y qué pasa cuando lo comparte con su entorno.

¿Por qué decidiste hacer el cortometraje El cuerpo de Cristo mediante animación?

Como a muchos dibujantes, la posibilidad de ver mi imaginario en movimiento siempre me ha parecido atractiva. Por eso cuando se dio la oportunidad me entusiasmó la idea. El medio gráfico es donde me siento más cómoda.

El bordado no tiene movimiento de manera natural y la animación da lugar a la magia del "animismo" del que habla el maestro Jan Švankmajer. Pura magia.

El uso del tejido también me permite aproximarme a la temática de la psicosis desde lo blando y lo tierno, alejándose de los relatos de terror donde podríamos encontrar historias a priori parecidas.

Me interesa encontrar la belleza dentro de las vivencias difíciles. Reivindicar el cuidado, lo amoroso, lo cuqui o lo ñoño como forma de resistencia.

¿Cuáles fueron tus referentes artísticos durante su concepción?

En el mundo de la animación, el director que más me ha inspirado ha sido Alberto Vázquez. Descubrí la animación gracias a él y su talento es desbordante. También me inspiran muchos otros directores contemporáneos, como Varvara Yakovleva, Tomek Popakul, Nienke Deutz y Flóra Anna Buda.

La novela Nada se opone a la noche (2011) de Delphine de Vigan, la película *Una mujer bajo la influencia* (1974) de Cassavetes o el documental *Lejos de los árboles* (Jacinto Esteva, 1963/72) son tres referencias que siempre cito.

También fueron muy importantes ensayos sobre salud mental, como Trauma y recuperación (2004) de Judith Herman, Saldremos de esta (2016) de Javier Erro o Más allá de las creencias (2019) de Tamasin Knight.

A nivel textil, el trabajo de las arpilleristas chilenas o la artista Josefa Tolrà, han sido imprescindibles.

¿Cómo fue tu día a día durante la realización del cortometraje?

El día a día dependía mucho de la fase en la que estuviera. Lo primero fue la adaptación del guion, un ejercicio de síntesis para quedarme con la esencia del cómic, que era lo que quería mostrar en el corto.

Después hubo una fase de investigación en torno al arte, cómo trasladar el bordado a la animación. Todos los fondos los he bordado yo misma utilizando una bordadora y la animación es 2D aplicando las texturas de las puntadas.

Y una vez que esto estaba definido, vino la fase de la animática. Construir toda la narrativa, los planos, las transiciones. Fue lo más retador, ahí es donde realmente se hace el corto. Conlleva resolver la historia, que funcione en su conjunto sabiendo que será la hoja de ruta el resto del proceso. También me encargué del diseño de personajes.

Después vino la fase de producción. Mari Carmen Cambrils fue la directora de animación. Juntas definimos el estilo que necesitaba el corto. A partir de ese momento, yo he supervisado el resto de fases: doblaje, música, color, montaje y posproducción. Paralelamente avanzaba con todos los fondos bordados. En total fueron dos años de trabajo muy intenso.

¿Cuáles fueron los principales retos que tuviste que afrontar durante su producción y cómo los solventaste?

El principal reto fue tener que desenvolverme en un medio nuevo. Tuve la suerte de tener cerca a personas que saben muchísimo, como Alberto Vázquez, Almudena Redondo o Nuria Blanco. Ellas me dieron tutorías en el programa MIAnima [desarollado por la Asociación de Mujeres en la Industria de la Animación en España, MIA].

La producción también fue muy exigente, fuimos un equipo pequeño, con un presupuesto y unos tiempos muy ajustados, por lo que ha sido un trabajo extremadamente demandante. Mi máxima preocupación durante todo el proceso era que el resultado cumpliera con mis expectativas y así ha sido. Estoy muy satisfecha y contenta de haber tenido esta oportunidad. El esfuerzo ha valido la pena y la alegría.

¿Cómo ves el futuro del cortometraje de animación español?

Siento que cada vez hay más talento. Incluso personas que vienen de otras disciplinas y decidimos probar el medio, como es mi caso. Los autores de cómic tenemos gran parte del trabajo hecho cuando adaptamos nuestras obras a animación.

También es fundamental que los artistas nos colectivicemos para mejorar nuestras condiciones de trabajo. Existe el ejemplo del colectivo Animació en Lluita que está abriendo un camino en esa dirección.

Filmografía como realizadora

2025 – *El Cuerpo de Cristo*

Otros cortometrajes relevantes de ese año:

LA DIVA, MI ABUELA Y YO (Inés G. Aparicio, técnica mixta, 10'): Este trabajo de recuperación de la memoria de las mujeres durante la dictadura franquista, con punto central en la cupletista Lilian de Celis y en la abuela de la cineasta Inés G. Aparicio, muestra a las claras una gran labor de investigación que la directora expone de una manera elegante, con una animación visualmente atractiva, y realmente emocionante. Aparicio entrelaza el arte animado con la antropología de forma potente en este, su primer trabajo animado, tras desarrollar en acción real una carrera de compromiso social en favor del pueblo saharaui, con acciones tan directas como la docencia en la Escuela de cine Abidin Kaid Saleh y la codirección del largometraje documental *Leyuad, viaje al pozo de los versos* (2016).

EL FANTASMA DE LA QUINTA (James A. Castillo, 3D, 17'): Cortometraje que habla sobre los últimos días de Goya realizando sus míticas pinturas negras en la Quinta del Sordo, entre la demencia y el horror. Un trabajo impresionante ideado por James A. Castillo (diseñador de personajes para películas de animación de primer nivel como *Los Mitchell contra las máquinas* o *Ninja Turtles: Caos mutante*) y aupado financieramente desde Illusorium Studios, centro productivo situado en el barrio madrileño de Tetuán. Castillo contó en su equipo con pesos pesados de la animación como el director de arte Pakoto Martínez, la montadora Emily Killick o el creador de efectos visuales (que aquí ejerce de director de fotografía) Mario de Dios, quienes elevaron la calidad del film hasta el punto de llevarlo directamente a la shortlist de los Óscar. En ALCINE 54, la obra fue galardonada con el premio AL(U)CINE al mejor cortometraje fantástico.

***JERVASIO* (David Rosel y Félix Bollain, dibujo animado digital, 5'):** Primer trabajo de animación de la productora Little Spain, capitaneada por C. Tangana. A través de la contestataria actitud de un adolescente, atendemos a la mierda de los prejuicios de la sociedad moderna simbolizada en un poco avispado revisor de trenes de cercanías. *Jervasio* no es solo un gran divertimento, sino que además cuenta con un estilo visual rompedor, que deja ver perfectamente las delgadas líneas del dibujante y director David Rosel (reconocido como "Artista del día" en la prestigiosa web Cartoon Brew en 2024), y con un montaje trepidante, que resulta lógico teniendo en cuenta que la pieza está codirigida por Félix Bollain, rompedor director de videoclips que ha trabajado con enormes artistas de la música actual como Quevedo, Nathy Peluso, Bad Gyal, Aitana o Alizzz.

Epílogo.
UNOS MINUTOS EN EL FUTURO

Nunca me había parado a pensar en los privilegios de los que dispone la no muy habitual figura del epiloguista de un libro como el presente. Entre ellos, el de contar con una pequeña ventaja para viajar en el tiempo y, así, poder colocarse unos minutos (o unos días, o semanas) en aquel margen temporal que para el autor del libro es, inevitablemente, futuro.

Por otro lado, también cabría lanzar una pregunta pertinente: ¿para qué sirve un epílogo? Los lectores de este generoso, útil, preciso y apasionante libro de Adrián Encinas -nueva adición a un corpus bibliográfico intachable, riguroso y comprometido con una sola pasión inagotable- habrán llegado a esta página con la misma experiencia de lectura acumulada que un servidor. Y lo que apetecería, por tanto, es habilitar una fogata aquí mismo, disponernos en corrillo y comentar los placeres de este viaje, que dibuja el primer cuarto de la animación española en cortometraje del siglo XXI como un territorio de excelencia y diversidad. Un momento de experimentaciones y riesgos incesantes que ojalá consolide unos cimientos perdurables, aunque recientes noticias como la del cierre de la división de cortometrajes de alguna destacada plataforma y la amenaza que planea sobre nuestras cabezas respecto a potenciales nuevas políticas culturales hagan temer por un futuro más precario y menos expansivo. Pero, conteniendo el peligro de que porvenires agoreros nos estropeen un presente como este, si ustedes lectores y yo estuviésemos ahora mismo sentados en corrillo me gustaría comentarles lo mucho que me ha divertido comprobar que Pablo Río tiene una verba que se diría propulsada por el espíritu explosivo de Bob Clampett, ímpetu que no le impide formular una sólida teoría sobre la esencia de la animación. O lo apasionante que me ha resultado el modo en que Begoña Vicario explica por qué hizo lo que hizo con las siluetas de Tarzán y Jane, abriendo sustanciosas vías de diálogo entre artes plásticas, cine de imagen real y animación.

El libro me ha transmitido muchas otras cosas, quizás sin pretenderlo, como, por ejemplo, el fuerte espíritu de comunidad que transpira el gremio, con talentos entrando y saliendo de los equipos reunidos por otros talentos, en un intercambio de ideas, habilidades y técnicas que se sitúa muy lejos de otras poéticas del cine que prefieren el rigor del coto cerrado a la promiscuidad de las transfusiones creativas. He acabado la lectura con la sensación de que en

el rico universo de la animación española se respira un clima tan saludable como en el del último comic independiente español, ámbito con el que, por cierto, comparte muchos nombres, como los de Marc Torices, Genís Rigol, Pau Anglada, Néstor F., Bea Lema o Rocío Quillahuaman, entre otros. En el recorrido que propone Adrián Encinas -que, en cierto sentido, me recuerda a esa joven maestra china de una película de Zhang Yimou que no quería dejar ningún alumno atrás-, las grandes figuras estelares de la especialidad -entre ellas, Enrique Gato, Alberto Vázquez e Isabel Herguera- conviven con nombres que he leído por primera vez: técnicas, autorías y estéticas que han sido para mí auténticos descubrimientos y que me han supuesto un toque de atención para seguir pistas que un servidor -que tiene mucho que aprender de la curiosidad sistemática y militante del autor- no tenía controladas. Y, en un plano ya más directamente personal -o sentimental-, el placer del reconocimiento y el reencuentro me llevarían a comentar otras cosas con el corrillo: «¿Veis a esta María Lorenzo que cuenta cosas tan auténticas sobre animación y conciliación? Pues es una buena amiga, a la que no veo desde que no voy por la Universidad Politécnica de Valencia. Y ¿os habéis fijado en este Carles Porta que abre el desfile de talentos animados? Pues una vez tuve el placer de estar dentro de su cine caravana Puck, la sala más minúscula del planeta, y me sentí como en el cielo».

Pero, dado que es imposible hacer lo del corrillo y como a un libro -de papel- no le sentaría nada bien una fogata, dejen que me aproveche un poco de este pequeño privilegio de estar un poco más en el futuro que Adrián Encinas cuando redactó el último folio de este libro. Estoy en el cine Renoir Floridablanca. Es martes 16 de junio de 2026 y se celebra el estreno de *La veritat et rebutja, Cornelius*, el cortometraje de Marc Torices y Khris Cembe que se menciona más de una vez, como obra en proceso de producción, a lo largo de las páginas de este libro. En sus títulos de crédito aparecen muchos nombres que han desfilado por estas páginas: además de algunos que ya se han mencionado en este mismo epílogo, concurren en el equipo nombres como los de Héctor Zafra, César Díaz, Nacho Rodríguez y Bruno Santoro -y seguro que me dejo a alguien-. Y la presencia de la animadora china Siqi Song aporta buen testimonio de la capacidad de la animación autóctona para fortalecer y ampliar su mapa de complicidades fuera del territorio. ¿Y cómo es *La veritat et rebutja, Cornelius*? Pues es un tour de force que explora diferentes estilos de animación en consonancia con la personalidad herida y fracturada de su protagonista, ese perro Cornelius al que la película nos presenta en clave de animación naturalista y poética, atravesada por el recuerdo de Bambi y el sintoísmo Ghibli, antes de lanzarlo a otros registros. Entre ellos, una sutil animación stop motion marcada por la delicadeza de sus muñecos y la suavidad de sus texturas y una arrebatada apropiación de los registros más desaforados

del cartoon en un juego en el que hay más invención de lenguaje que mímesis nostálgica. Si *La alegre vida del triste perro Cornelius*, el volumen de historietas editado por Apa Apa, parecía contener toda la historia del medio, modulando en registros diversos una vida patética que sólo podía entenderse como pura explosión de multiplicidades, su contrapunto animado revela el potencial del personaje para hacer lo mismo con la memoria, el presente y el porvenir de los dibujos animados. El cortometraje transmite, en el fondo, el mismo mensaje que este libro: que no hay límites para una animación española que ha entendido el formato del cortometraje como el territorio de ensayo y pista de despegue para conquistar los cielos de la excelencia y la versatilidad absolutas. No es momento de contar más: este cortometraje que no ha cabido en el generoso libro de Encinas puede ser visto como la primera piedra del libro que nuestro experto favorito en animación española no tendrá otro remedio que acabar escribiendo. El segundo de una serie de cuatro, que recopilarán la gloria, la creatividad y los hallazgos del cortometraje animado nacional de este siglo XXI en marcha. Si las políticas públicas y corporativas no lo impiden.

Jordi Costa

ANEXO I: UN CUARTO ANIMADO, LA EXPOSICIÓN

Durante la 55.ª edición del festival de ALCINE, que se celebra entre el 5 y el 15 de noviembre de 2026, el proyecto materializado en el presente libro se amplía con una exposición que tiene lugar en la Capilla del Oidor, enclave privilegiado donde se conserva la pila bautismal de Miguel de Cervantes, nuestro alcalaíno más ilustre.

Para que los visitantes puedan apreciar la extraordinaria riqueza y variedad estilística del cortometraje de animación español del siglo XXI, la exposición se ha organizado en cinco secciones articuladas en torno a las principales técnicas de producción —si bien la hibridación de las mismas ha sido, sin duda, otro de los puntos fuertes de este primer cuarto de siglo—: 3D, 2D digital, dibujo animado sobre papel, muñecos animados y técnicas alternativas. Esta última constituye un cajón de sastre donde caben procedimientos tan diversos como la animación de plastilina sobre cristal, los recortables, los estarcidos, la arena o los bordados. Una riqueza en la que incluso las técnicas digitales conservan una dimensión profundamente artesanal, lograda a base de talento, mucho, pero también de horas y horas de trabajo. Un ejemplo de todo lo que puede crearse remando en la dirección opuesta a la inmediatez y la homogeneidad de buena parte de las obras generadas a golpe de *prompt*, ante las que irremediablemente tendremos que posicionarnos y convivir durante el próximo cuarto de siglo.

En esta celebración expositiva contamos con obras reseñadas en el presente libro y también con trabajos adicionales que ponen de manifiesto hasta qué punto resulta inútil limitar a un número concreto de cortometrajes la enorme variedad de ingenio artístico que hay detrás de la animación española contemporánea. Un ingenio que se expande a medida que uno lo estudia.

Se mencionan a continuación los títulos que forman parte de la exposición:

2025 – **El cuerpo de Cristo (**Bea Lema, bordado animado y dibujo animado digital)

2025 – **El fantasma de la Quinta** (James A. Castillo, 3D)

2025 – **Pinchu es así** (Carmen Córdoba, 2D digital)

2025 – **Unplug** (Comandante Bebé, muñecos animados)

2024 – **Buffet Paraíso** (Héctor Zafra y Santi Amézqueta, 2D digital)

2024 – **Furia** (Choche Hurtado, 2D digital)

2024 – **Puriykachay** (Rocío Quillahuaman, dibujo animado sobre papel)

2023 – **La gran cita de Conej** (Pablo Río, 2D digital)

2023 – **Sith** (Rodrigo Blaas, 3D)

2023 – **WAN** (Víctor Monigote, 3D)

2022 – **Amarradas** (Carmen Córdoba, 2D digital)

2022 – **Todo está perdido** (Carla Pereira y Juanfran Jacinto, muñecos animados)

2020 – **Cenicienta Swing** (Myriam Ballesteros, 2D digital)

2020 – **Esfinge urbana** (María Lorenzo, animación mediante montaje de fotografías)

2020 – **La increíble vacuna del doctor Dickinson** (Alex Rey, 2D digital)

2020 – **Reality** (David Fidalgo, dibujo animado sobre papel)

2020 – **Roberto** (Carmen Córdoba, 3D)

2020 – **Wayback** (Carlos Salgado, 2D digital)

2020 – **YO** (Begoña Arostegui, 2D digital)

2019 – **Homomaquia** (David Fidalgo, dibujo animado sobre papel)

2017 – **Simbiosis carnal** (Rocío Álvarez, dibujo animado sobre papel)

2016 – **Jane, Tarzan ez zen horren gua**y (Begoña Vicario, estarcido y pintura animada)

2015 – **Extraordinary Tales** (Raúl García, 3D)

2014 – **Zepo** (César Díaz Meléndez, arena sobre cristal)

2013 – **¿Los tarahumaras? Antonin Artaud** (Ramón Saldías, animación directa sobre película de 35 mm)

2013 – **Astigmatism**o (Nicolai Troshinsky, cut-out y pintura sobre cristal)

2013 – **El ruido del mundo** (Coke Riobóo, plastilina sobre cristal)

2013 – **Sangre de unicornio** (Alberto Vázquez, dibujo animado sobre papel)

2009 – **La dama y la muerte** (Javier Recio, 3D)

2007 – **Hezurbeltzak, una fosa común** (Izibene Oñederra, dibujo animado sobre papel)

2006 – **Violeta, la pescadora del Mar Negro** (Marc Riba y Anna Solanas, muñecos animados)

2005 – **La gallina ciega** (Isabel Herguera, dibujo animado sobre papel)

2004 – **El enigma del chico croqueta** (Pablo Llorens, muñecos animados)

2004 – **Tadeo Jones** (Enrique Gato, 3D)

2003 – **Manipai** (Jorge Dayas, dibujo animado sobre papel)

2003-2025 – **Retrato de D.** (María Lorenzo, pintura acrílica sobre acetatos)

2002 – **Sr. Trapo** (Raúl Díez, 3D)

Además de una celebración, esta exposición es a la vez denuncia.

Pese a que el periodo de estudio es el más reciente de nuestra filmografía animada, no ha sido sencillo reunir elementos originales de todas las obras: en algunos casos porque son inexistentes —muchos cortometrajes son íntegramente digitales— y, en otros, porque las piezas se han perdido o han acabado directamente en la basura. Este no es un problema de los autores y autoras, quienes verían completamente invadido su lugar de trabajo si guardasen hasta el último dibujo que realizan, sino de la inexistencia de un espacio permanente y específico que sirva de archivo, estudio y divulgación. Una entidad que vaya un poco más allá de la labor desarrollada por nuestras queridas, pero económicamente abandonadas, filmotecas. Que cuide y vele por todas las obras que componen la historia de la animación española, para que las generaciones actuales y futuras puedan entender y estudiar a sus creadores y creadoras acercándose no solo a las propias películas, sino también a todo el largo trabajo que hay detrás de cada una de ellas.

La animación merece dejar de ser considerada, a nivel generalista, como algo menor, un divertimento para niños o el hermano pobre del cine. Merece ser reconocida por lo que realmente es: una de las formas de expresión artística más ricas y versátiles de nuestra cultura, un patrimonio creativo que debemos preservar, estudiar y reivindicar.

ANEXO II: PREMIOS A CORTOMETRAJES DE ANIMACIÓN CONCEDIDOS EN ALCINE

A continuación se presenta el listado completo de cortometrajes animados españoles que han sido galardonados en ALCINE a lo largo de sus más de cincuenta años de historia.

Entre el punto de partida, que establece el premio al cineasta amateur José Valiente Ros con su cortometraje en Súper-8 mm *Plástica* en 1984, y el final, un tercer premio logrado por Rocío Quillahuaman con su película *Puriykachay*, no solo hay un cambio radical de formatos, autoría y acabado estético, sino una constatación a lo largo del tiempo del enorme peso que ha tenido siempre la animación en el festival.

Salvo en ocho ediciones, en las que nuestro objeto de estudio tuvo un premio independiente, ALCINE ha mantenido año a año una apuesta en firme por mostrar al público las nuevas tendencias de la animación española como una pieza esencial del cine español contemporáneo, es decir, compitiendo en igualdad de condiciones con la imagen real. De hecho, hasta en cuatro ocasiones ha ganado un cortometraje de animación el premio a mejor guion, ocho veces a mejor música original y en una decena de ediciones a mejor dirección artística. Tanto es así que en la edición en la que se celebraban los 50 años de vida del festival, el primer premio recayó en el cortometraje de animación *Yo*, de Begoña Arostegui.

En las últimas cinco ediciones, la presencia de galardones que han ido a parar a obras de técnicas animadas diversas ha ido creciendo año tras año, lo que es un fiel reflejo de la buena salud actual de la animación española.

Año	Película	Premios
2025	Puriykachay (Rocío Quillahuaman)	Tercer Premio
	Furia (Choche Hurtado)	Premio Comunidad de Madrid
	Adiós (José Prats)	Mejor dirección artística (Aurora Melpignano)
	El fantasma de la Quinta (James A. Castillo)	Premio Al(u)cine
2024	Mater Benefacta (Marc Riba y Anna Solanas)	Mejor dirección artística
	WAN (Víctor Monigote)	Premio Al(u)cine
2023	To Bird or not to Bird (Martín Romero)	Mejor música original (Joseba Beristain); Mejor gráfica, fx o animación
	Què li passa al cel (Irene Iborra)	Premio infantil del jurado
2022	Loop (Pablo Polledri)	Mejor música original (Joseba Beristain)
	Umbrellas (José Prats y Álvaro Robles)	Premio Alcine Kids
2020	Yo (Begoña Arostegui)	Primer premio
	Mad in Xpain (Coke Riobóo)	Premio AMA
2019	Soy una tumba (Khris Cembe)	Mejor dirección artística
	Cuerdas (Pedro Solís)	Premio Alcine Kids
2018	La noche (Martín Romero)	Mejor música original (Joseba Beristain)
	Patchwork (María Manero)	Premio Movistar+
	Don Ruperto (Irma Orozco)	Premio Alcine Kids
2017	Areka (Atxur Animazio Taldea y Begoña Vicario)	Mejor dirección artística
2016	Made in Spain (Coke Riobóo)	Premio Comunidad de Madrid; Mejor música original
	Decorado (Alberto Vázquez)	Mejor dirección artística

2014	Bloquejats apilats (Marc Riba y Anna Solanas)	Mejor dirección artística
2013	Click (Irene Iborra y Eduard Puertas)	Premio especial del público
	Canis (Marc Riba y Anna Solanas)	Mejor guion; Premio Canal+
2012	Bendito Machine IV (Jossie Malis)	Mejores efectos especiales; Premio Canal+
2011	Desanimado (Emilio Martí)	Premio del público Concejalía de Juventud
2010	Ámár (Isabel Herguera)	Mejor música original (Xavier Erkizia)
	Exlibris (María Trenor)	Mejor dirección artística
		Mejores efectos especiales
	Mención especial del jurado para todos los cortometrajes de animación españoles en competición: Ámár (Isabel Herguera), Exlibris (María Trenor), En el insomnio (José Ángel Alayón), Les bessones del carrer de Ponent (Marc Riba y Anna Solanas), Homeland (Juan de Dios Marfil).	
2009	Daniel's Journey (Luis Zamora)	Tercer premio
	La dama y la muerte (Javier Recio)	Mejor música original (Sergio de la Puente)
	Sin película indicada	Premio del público Concejalía de Juventud; Premio Canal+
2008	Berbaoc (Vuk Jevremovic)	Mejor sonido (Xavier Erkizia)
2007	Hezurbeltzak, una fosa común (Izibene Oñederra)	Mención especial del jurado
	Tadeo Jones y el sótano maldito (Enrique Gato)	Mejor música original (Zacarías M. de la Riva)
2006	Cirugía (Alberto González)	Mejor guion
2005	La leyenda del espantapájaros (Marco Besas)	Mejor música origin
2004	Minotauromaquia (Juan Pablo Etcheverry)	Premio Píxel Coop de Animación

2003	El desván (José Corral)	Premio Píxel Coop de Animación
2002	El ladrón navideño (Javier Tostado)	Mejores efectos especiales; Premio Píxel Coop de Animación
2000	El puzzle (Belén Macías)	Premio Píxel Coop de Animación
1999	Animal (Miguel Díaz)	Mejor dirección artística
1996	Esclavos de mi poder (Mercedes Gaspar)	Mejor dirección artística
1995	Caracol, col, col (Pablo Llorens)	Mejor guion
1995	Las partes de mí que te aman son seres vacíos (Mercedes Gaspar)	Mejor dirección artística
1994	El sueño de Adán (Mercedes Gaspar)	Mención especial del jurado
1993	Memé y el señor Bobo en La superrabieta (Myriam Ballesteros)	Mejor guion (Txema Ocio); Premio Comunidad de Madrid
1987	Naturaleza olvidada (José Jorna)	Mejor corto de animación
1986	No sé (Nicéforo Ortiz)	Mejor corto de animación
1984	Plástica (José Valiente Ros)	Mención Cortos Súper-8 mm

BIBLIOGRAFÍA

Bendazzi, Gianalberto (2003). *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Ocho y Medio. ISBN: 978-8495839442.

Crespo, Borja (2006). *Plastilina cerebral, el cine de animación de Pablo Llorens*. Animadrid.

Cristobal, Manuel (Ed.) (2016). *100 años de animación española: arte y tecnología*. Sygtania. ISBN: 9788494624308.

Herguera, Isabel y Vicario, Begoña (2004). *Mamá, quiero ser artista. Entrevistas a mujeres del cine de animación*. Ocho y Medio, Libros de Cine. ISBN: 9788495839879.

López, Carolina (Comisaria) (2015). *Del trazo al píxel: Un recorrido por la animación española* [Set de DVD]. Cameo Media; Centre de Cultura Contemporània de Barcelona; Acción Cultural Española.

L**orenzo, María** (2016). *La noche del océano, diario de un cortometraje*. Editorial UPV. ISBN: 9788490484746.

Lorenzo, María (2021). *Esfingue urbana: la ciudad animada*. María Lorenzo Hernández. ISBN: 9788409242177.

Lorenzo, María (2026). *Retrato de D. La reanimación de un cortometraje (2003-2025)*. Editorial UPV. ISBN: 9788413964164.

MacDiego (Coord.) (2013). *Stop-Motion Non Stop*. MuVIM - Museu Valencià de la Il·lustració i de la Modernitat (Diputación de Valencia). ISBN: 9788477956648.

Medina, Carlos (Ed.) (2004). *Cortografía: Animación*. Fundación SGAE (antigua Fundación Autor). ISBN: 9788480486354.

Miralles, Gonzalo (2004). *Así se hizo El enigma del Chico Croqueta*. Edicions de Ponent. ISBN: 9788489929647.

Riobóo, Coke y Villagómez, Lourdes (Coord.) (2018). *Títeres animados (2018-2019)*. TOPIC (Centro Internacional del Títere de Tolosa).

Saldías, Onintze (2023). *Ramón Saldías, un legado de historia, cine y publicidad*. Concejalía de cultura del Cabildo de Gran Canaria.

SAM (2010). *Conflictivos Productions, un mundo en miniatura*. Conflictivos Productions. ISBN: 9788461401987.

Rodríguez, José Antonio y Viñolo, Samuel (2020). *Animación.es*. Fundación Colección ABC, Ayuntamiento de Madrid. ISBN: 9788478128259.

Además de los volúmenes y compendios en DVD anteriormente listados, se ha utilizado como base fundamental de este estudio los catálogos oficiales de festivales españoles especializados en animación como son (o fueron) Animac, Animario, Animayo, Animabasauri, Animacor, Animalcoi, Animadrid y 3D Wire / Weird Market, así como los relativos a Sitges y ALCINE.

AGRADECIMIENTOS

Este maravilloso proyecto no habría sido posible sin el apoyo incondicional de Pedro Toro, que ha estado en todo momento convencido de mi capacidad para hacer una foto de este arte en movimiento que no quedase borrosa, sujetanto mis manos en los momentos de nervios. Siempre atento a mis comentarios, siempre aportando ideas tan brillantes como el ilustrativo título, siempre preocupado por lo que va más allá de lo profesional. Gracias, amigo.

Agradezco también al resto de equipo de ALCINE por su acompañamiento durante los meses de gestación del proyecto, en especial a Luis Mariano González, así como a Antonio Gismero y su equipo por el montaje de la exposición. Asimismo, ha sido un placer trabajar con mis compañeras del Creative Campus de la Universidad Europea de Madrid, Marta del Valle y Pilar Terrón, así como con nuestros alumnos de diseño gráfico y animación, quienes han logrado un aspecto visual absolutamente precioso.

Pero nada hubiera podido hacerse sin la enorme generosidad de los artistas entrevistados, atentos en todo momento para responder a mis preguntas y complacer mis peticiones de fotos, información adicional o lo que fuera necesario: Carles Porta, Raúl Díez, Jorge Dayas, Enrique Gato, Isabel Herguera, Anna Solanas, Marc Riba, Izibene Oñederra, Francisco Antonio Peinado, Javier Recio, SAM, Emilio Martí, Iria López, Coke Riobóo, César Díaz, María Lorenzo, Bego Vicario, Elena Pomares, Fernando Pomares, Khris Cembe, Juanfran Jacinto, Carla Pereira, Alberto Vázquez, Pablo Polledri, David Fidalgo, Pablo Río, Begoña Arostegui y Bea Lema. Este libro es vuestro.

Por si fuera poco, muchos de estos autores han colaborado también en la exposición homónima que, en cierta manera —pues sería imposible que se lograse plenamente— safistace mi deseo de capturar una foto grupal del cortometraje de animación español lo más completa posible. Así, a la cesión altruísta de los anteriores se une la siguiente sucesión de genios por los que profeso total admiración (y ahora, también, gratitud): Raúl García, Rocío Quillahuaman, James A. Castillo, Carmen Córdoba, Choche Hurtado, Comandante Bebé (Rubén + Amanda), Alex Rey, Myriam Ballesteros, Carlos Salgado, Héctor Zafra y Santi Amézqueta, Pablo Llorens, Rocío Álvarez, Ramón Saldías y Nicolai Troshinsky.

Asimismo debo agradecer la ayuda de los productores Iván Miñambres (Uniko) y David Castro (Ácido Cítrico), así como del director Manuel Sicilia (Kandor Moon), por facilitarme imágenes, contactos y toda su ayuda.

Y, por supuesto a mis referentes y amigos, Carolina López y Jordi Costa, por sus certeros textos de apertura y cierre.

En definitiva, gracias a la familia de la animación española por acoger de tan buen agrado esta loca propuesta que espero que sea muy pronto continuada por un humano más cuerdo.

“La animación es un medio que, en palabras del pionero Ladislas Starewitch, hace visibles los sueños de la imaginación. En el siglo XXI esta afirmación es más cierta que nunca y así la vemos plasmada en pantallas y formatos de todo tipo, desde la pantalla de una sala de cine a los juegos para móvil o las gafas de realidad virtual, difuminando la línea entre realidad y fantasía. Hay mil maneras de abordar la animación, desde lo más comercial a lo más experimental, desde lo más tecnológico a las técnicas más artesanales, y difuminando las líneas entre unas y otras. (...) Desde la perspectiva de una curadora de animación, solo me queda celebrar este libro, representativo de un momento dorado de la animación independiente española.”

Del prólogo de Carolina López Caballero
Directora Animac Lleida y comisaria Animario Madrid

En este volumen, el doctor, investigador y profesor especializado en cine de animación, Adrián Encinas recoge y comenta un centenar de cortometrajes representativos de este arte en nuestro país durante el primer cuarto del siglo XXI, deteniéndose en los veinticinco más relevantes para realizar un análisis detallado y una entrevista en profundidad con cada una de sus autoras y autores. Además, el repaso de cada lustro se corona con capítulos temáticos en torno a temas transversales que analizan la historia, el lenguaje, los medios o nuestra industria, formando una panorámica imprescindible para entender cómo este medio y sus profesionales han escalado en los últimos años hasta las cotas más altas del olimpo animado.

“No hay límites para una animación española que ha entendido el formato del cortometraje como el territorio de ensayo y pista de despegue para conquistar los cielos de la excelencia y la versatilidad absolutas”.

Del epílogo de Jordi Costa

Incluye entrevistas a:

Alberto Vázquez
Anna Solanas
Bea Lema
Bego Vicario
Begoña Arostegui
Carla Pereira
Carles Porta
César Díaz
Coke Riobó
David Fidalgo
Emilio Martí
Enrique Gato
Fernando Pomares
Francisco Antonio Peinado
Iria López
Isabel Herguera
Izibene Oñederra
Javier Recio Gracia
Jorge Dayas
Marc Riba
María Lorenzo
Pablo Polledri
Pablo Río
Raúl Díez
Sam

ALCALÁ DE HENARES AYUNTAMIENTO
Comunidad de Madrid
CON LA FINANCIACIÓN DE GOBIERNO DE ESPAÑA
ALCINE
Universidad Europea CREATIVE CAMPUS