
PRIME THE ANIMATION!

LA EXPERIENCIA DE UNA SINGULAR UNIÓN ENTRE ESCUELAS

Antonio Jesús Busto Algarín

Universitat Politècnica de València

El programa *Prime the Animation!* reúne los mejores trabajos realizados en 2012-13 por los estudiantes de animación de Middlesex University (Londres, Reino Unido), Universitat Politècnica de València (España) y Emily Carr University of Art + Design (Vancouver, Canadá). Aunque esta iniciativa común comenzó formando parte del festival valenciano *Cinema Jove 2013*, acaba de iniciar un recorrido de proyección más allá de lo previsto inicialmente, tanto en su conjunto como cada obra individual.

Antonio Jesús Busto, alumno de las tres instituciones, nos relata en primera persona los entresijos de los cortometrajes más destacados del programa, dándonos una visión cercana sobre la realización y los más interesantes aspectos de unos proyectos fin de carrera que pueden competir en igualdad de condiciones en la esfera profesional.

The program *Prime the Animation!* brings together the best work made in 2012-13 by animation students from Middlesex University (London, UK), Universitat Politècnica de València (Spain) and Emily Carr University of Art + Design (Vancouver, Canada). Although this common initiative began as part of the festival *Cinema Jove 2013*, from Valencia, it just started a tour screening beyond the originally planned, both as a whole and each individual work.

Antonio Jesús Busto, student of the three institutions, recounts firsthand the intricacies of the leading short program, giving us a close view about the production and the most interesting aspects about graduation projects that can compete on equal terms in the professional sphere.



Fig. 1 *Silly Walks* (Josep Baño, Alberto Gil, Martín Martínez, Javier Sánchez Lorenzo, 2013)

El programa *Prime the Animation!* parte de una iniciativa conjunta coordinada entre tres escuelas y universidades internacionales: Middlesex University (Londres, Reino Unido), Universitat Politècnica de València (España) y Emily Carr University of Art + Design (Vancouver, Canadá). Aunque fue un programa diseñado originalmente para ser proyectado en cada una de estas tres escuelas, la muestra ha llegado más lejos, teniendo una repercusión importante en Cinema Jove 2013, e incluso ha sido proyectado en la Universidad Nacional Autónoma de México - UNAM, durante el Día Internacional de la Animación 2013.

Prime the Animation! es una selección de los mejores trabajos producidos en los últimos años por estudiantes de animación en estas escuelas, que, debido a la creatividad y a la singular variedad que suponen, funcionan como

un primer gran paso para la difusión de cada estudiante, escuela o programa de estudios en sí. Son muchos los formatos, técnicas, narrativas, estéticas, etc., que enriquecen el programa. Tal es así que, en esta reseña organizaremos por escuelas los cortometrajes y proyectos que han destacado por su singularidad y han funcionado mejor en el circuito de festivales.

Gracias a haber compartido clases, profesores y metodologías de trabajo con mis compañeros en estas tres escuelas, y tras haber conocido de cerca a la gran mayoría, podré explorar un poco más de lo que no se podría valorar a simple vista en cada una de sus obras. Lo cierto es que cada escuela destaca en sí por sus sistemas de trabajo, alumnos, y sobre todo por sus resultados finales, pero, analizando cada cortometraje, descubriremos ese compendio de factores que juega un papel más que importante.

01

Universidad Politécnica de Valencia.

Una nueva y emprendedora generación

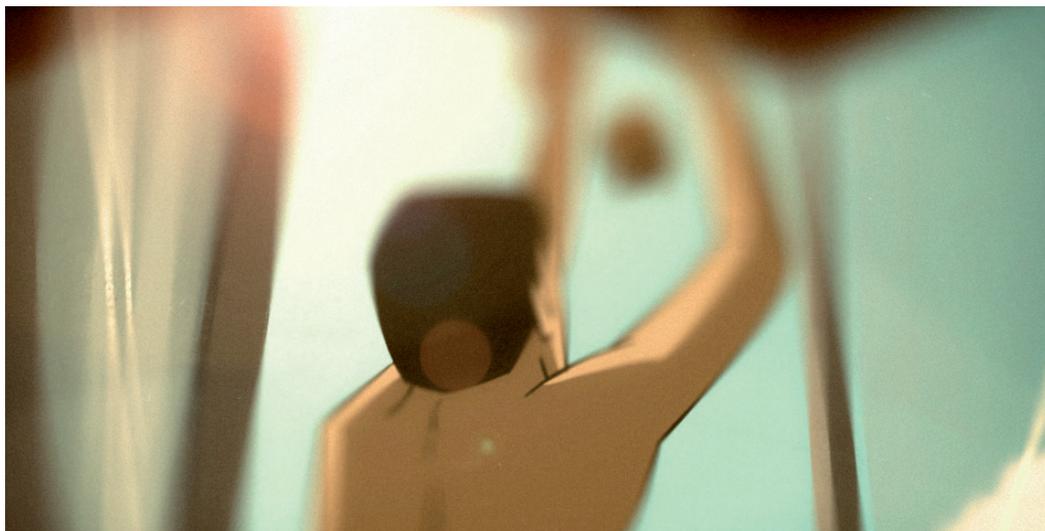
en Valencia

Desde que el Máster en Animación de la UPV comenzó en 2010, se han consolidado los estudios de animación en la Facultad de Bellas Artes, fomentando un espíritu experimental que aúna el uso de técnicas tradicionales y nuevos medios. Desde entonces se ha producido una gran evolución, desembocando en la creación de trabajos de gran calidad gracias a su sistema de trabajo por grupos, y la influencia que el Máster supone, ya que continuamente recibe visitas de artistas de renombre y se organizan interesantes y productivos workshops. Cortometrajes como *Vía Tango* (Adriana Baradri, 2012), *The day I killed my best friend* (Antonio J. Bustó, Martín Martínez, 2012), o *Alienation* (Silvia Carpizo, 2012), entre otros, han conseguido numerosos premios, destacando el ejemplo de Adriana, la directora de *Vía Tango*, actualmente embarcada en la carrera hacia los Goya, o también *The*

day I killed my best friend, filme de estudiante que llegó hasta el prestigioso festival de Annecy 2013. A continuación pasaré a describir las singularidades de los proyectos, a mi parecer, más destacados de esta escuela que formaron parte de *Prime the Animation!*

Primeramente, *Silly Walks*, de Josep Baño, Alberto Gil, Martín Martínez y Javier Sánchez (Estudio Silly Walks, 2013) es un showreel que recopila pequeños sketches y ensayos animados, con el que demuestran no sólo sus capacidades como profesionales animadores, sino unos conceptos visuales únicos y la importancia que cualquier detalle tiene para ellos, generando una identidad y estilo propio. El resultado final es un conjunto de fragmentos de una clara frescura, equilibrando a la perfección animación y un humor intrínseco a la mayoría de sus diseños (Fig. 1). Tal es la capacidad y velocidad de producción de este joven grupo —con su propio estudio de producciones abierto nada más acabar sus estudios—, que esta misma reel ha llegado a ser proyectada en el Children Film Festival of Brooklyn 2013 (EEUU), como también se ha visto su trabajo en el festival de Sitges, gracias a su colaboración en el largometraje

Fig. 2 – *The otter-dream inn* (Coke Navarro, 2013)



Pixel Theory, película colaborativa de iniciativa española del año 2013.

Asimismo, *The otter-dream inn*, de Coke Navarro (2013) es un cortometraje que, dada su calidad, podría pasar por una producción profesional (Fig. 2). Su singularidad está marcada por el extraño humor que encierra, dado el surrealismo con el que nos impresiona en este breve relato. A pesar de su corta duración, Coke, que no sólo lo animó enteramente sino que también compuso el tema musical, consigue emocionarnos al controlar cada pausado momento hasta llegar al final, además de proporcionar un claro disfrute estético a través de sus ilustraciones y animaciones.

Como decía, es de destacar también *Alienation*, de Silvia Carpizo, y *Vía Tango* de Adriana Baradri, dos cortometrajes que aun sin tener entre ellos relación estética o narrativa alguna, se merecen una descripción conjunta, ya que ambas directoras han recorrido juntas en el Máster de Animación la aventura de embarcarse en la creación de sus propios cortometrajes. *Alienation* (Fig. 3) es un cortometraje que nace de la interpretación del mundo ficticio del colectivo ESCIF, pero aun así, Silvia se ha encargado de dotar de temporalidad y movimiento estos geniales graffitis, que tenemos la suerte de disfrutar en numerosos

muros de Valencia. Es destacable la valentía que ha demostrado Silvia al enfrentarse a este tipo de animación híbrida, donde une imagen real y animación, siendo este su llamativo debut en el mundo del cortometraje.

Asimismo, *Vía Tango* (Fig. 4) tiene más de una anécdota en la manga que sirve como descripción de sus peculiaridades artísticas. Es de destacar la constancia y el apasionado trabajo que ha desempeñado Adriana para desarrollar un cortometraje con apenas lápiz y papel, haciendo uso de la animación más tradicional. Una película simple y clásica, que, partiendo originalmente de la música de un viejo tango argentino —*Por una cabeza*, de Carlos Gardel—, permite saborear una historia lineal, sencilla y divertida. Es de admirar el equipo que forman estas dos chicas y cómo con la ayuda de la una a la otra han movido cielo y tierra para conseguir que sus proyectos de animación llegaran a buena parte de festivales de todo el mundo. Es así que podemos atribuir varios logros a estos dos cortos, como el Primer Premio de Cortometraje con el que se hizo *Alienation* en el Annual Boomtown Film & Music Festival de Beamont (EEUU).

Por otra parte, y para concluir esta selección valenciana, *EEE-YOW* de Antonio J. Busto, Blanca Font y Pablo Ortiz (Rabano Studio, 2013) es la exploración y aprendizaje de nuevas estéticas y formas de animar, sin abandonar el vídeo de acción real (Fig. 5). Actualmente artistas como Vin-

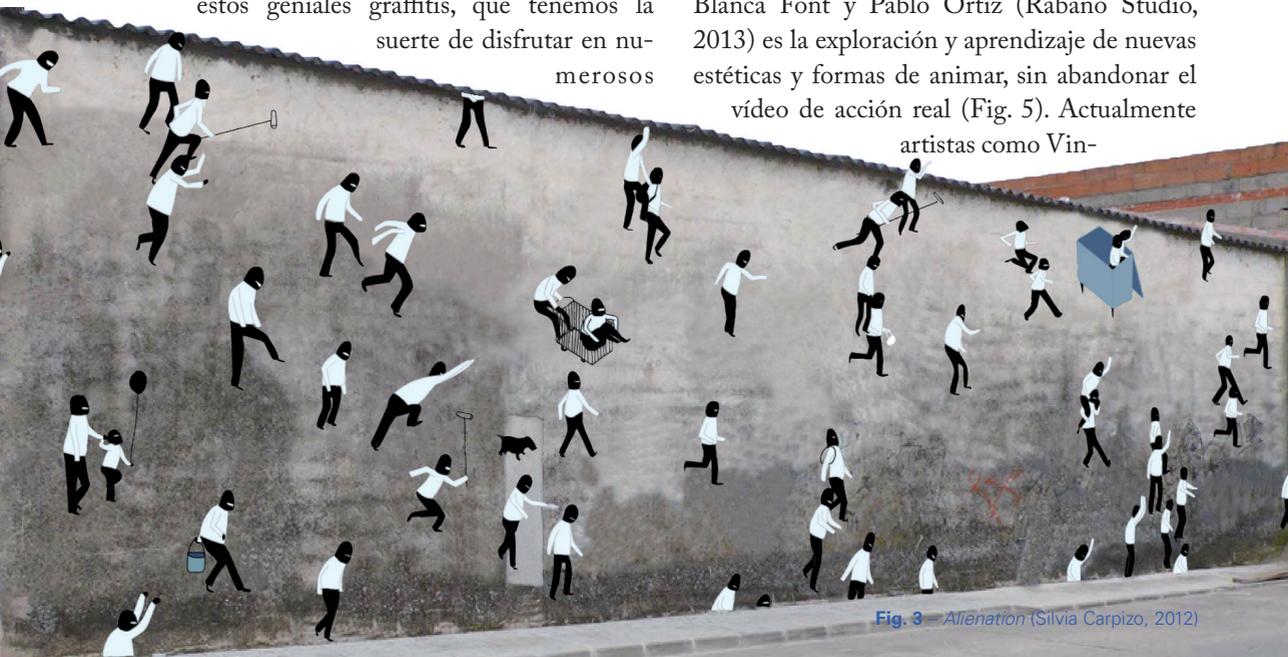


Fig. 3 — *Alienation* (Silvia Carpizo, 2012)

cent Morisset se han encargado de ampliar el campo audiovisual comercial, permitiendo así que un videoclip, como por ejemplo Arcade Fire, pueda ser interactivo. Por esta razón, lo que hace especial a *EEE-YOW* es que al terminar, no sólo queda un cortometraje, sino todo un abanico de extensiones —cómic, web interactiva, “merchandising”, etc.— que no hacen más que aprovechar las posibilidades que brindan las tecnologías y los formatos que existen en la actualidad. *EEE-YOW* juega con la fragmentación narrativa, devenida principalmente de Internet, y gracias a la sobreexposición y saturación de contenidos, o el “scroll” infinito, puede llegar a causar angustia o, por el contrario, resultar en una exploración enriquecedora.

Rabano Studio, sin alejarse de su perfil más característico, ha contado para este proyecto con la colaboración de un amplio grupo de artistas de diferentes materias, coordinando sus intervenciones, y también ha completado este circuito no-lineal de extensiones a través de sus propias obras.

02

Middlesex University. Efervescencia concentrada en Londres

En Middlesex creen apasionadamente en la importancia de la experimentación formal y

conceptual, lo que, combinado con una minuciosa exploración del arte de la animación, la narración, el lenguaje cinematográfico y el dibujo, ayuda

a sus estudiantes a encontrar su propia visión y a desarrollar enfoques innovadores para la animación. Y aunque sus más veteranos alumnos han sido personas de renombre en la animación, como Joanna Quinn, Luis Cook o Neville Astley —co-creador de *Peppa Pig*—, actualmente personas como Izabela Barszcz o Clive Shaw, entre otros, se han incorporado al mundo artístico y profesional de la animación y continúan con su propio estilo. Muchos de ellos motivados por profesores que a su vez son animadores profesionales y de renombre como Jonathan Hodgson, quien acabó siendo mi propio tutor junto con Osbert Parker.

De nuevo aquí podréis entender mejor estos singulares aspectos que consiguen los cortometrajes tutorizados por Middlesex University. Comenzaré destacando *The day I killed my best friend* (producido por Rabano Studio), que, tras haber pasado por multitud de festivales del mundo, sigue sorprendiendo por la repercusión que continúa teniendo a día

Fig. 4 – *Via Tango* (Adriana Baradri, 2012), 2013)

Fig. 5 – *EEE-YOW* (Antonio J. Busto, Blanca Font y Pablo Ortiz, 2013)

Fig. 6 – *The Day I Killed my Best Friend* (Antonio J. Busto, Martín Martínez, 2012)

Fig. 7 – *This Actually Happened* (Kuba Ludziejewski, 2013)

Fig. 8 – *Team Work* (Tor Aunet, 2013)





8

de hoy, tras conocer su reciente nominación a los British Awards Animation.¹

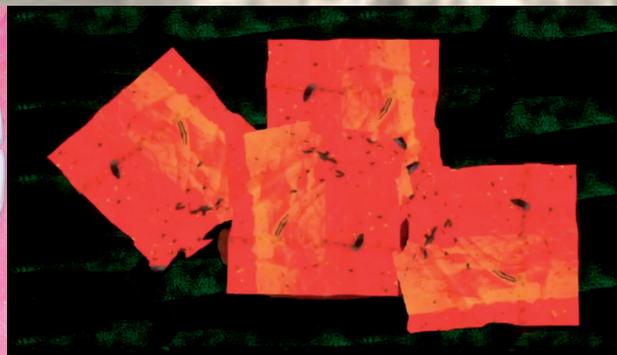
Es difícil hablar de este corto sin nombrar el sentimiento de cariño que indudablemente atañe a sus creadores, entre los que me cuento. *The day I killed my best friend* (Fig. 6) no sólo es el primer trabajo de Rabano Studio, sino que también es la semilla a la que se debe la existencia de *Prime the Animation!* Pero, sobre todo, es el fruto de un largo camino de aprendizaje y esfuerzo, y el resultado de la ardua tarea que supone trabajar en equipo y a distancia.² El corto es una exploración de aquellos momentos más inocentes a la par que turbios de la infancia, que deja entrever mediante su estética y su técnica híbrida —imagen real y animación— la inquietud

de sus creadores por la experimentación, asumiendo el riesgo del error.

Por su parte, *This Actually Happened*, de Kuba Ludziejewski (2013), es una experiencia visual que deja de lado la narrativa tradicional para apostar por las sensaciones visuales y auditivas, a través de formas abstractas y ritmos musicales (Fig. 7). Estas características permiten un visionado más sensorial del cortometraje, lo que enriquece la experiencia para el espectador y refuerza la marca de identidad de su autor en la obra. Kuba, al igual que la mayoría de estudiantes en Middlesex University, ha conseguido proyecciones en distintas partes del mundo, y se ha convertido en un alumno de referencia en Middlesex.



6



7



Fig. 9 – *Ruach* (Mauricio Moreno Pampin, 2013)

03

Emily Carr University. Vancouver en una intensa búsqueda de estilos inimitables

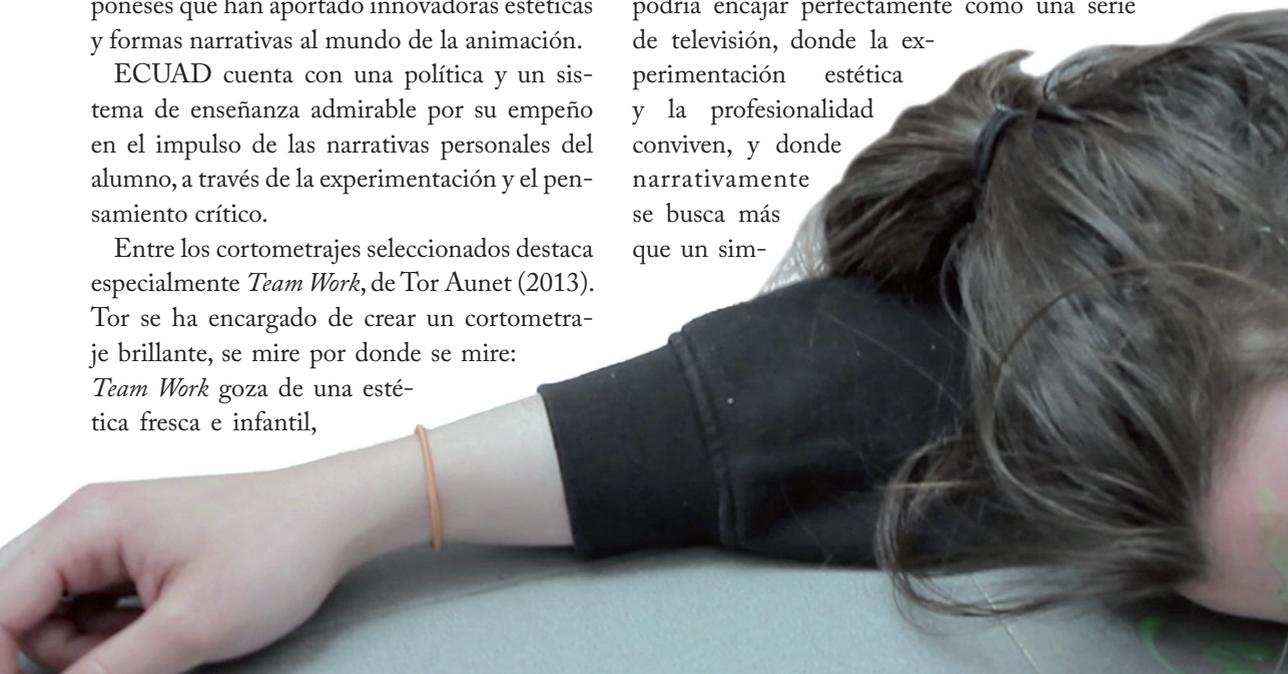
A pesar de la fama y trasfondo artístico que ya tenía esta escuela, y su estrecha relación con la National Film Board of Canada, lo que de verdad me impulsó a estudiar allí fueron sus más recientes trabajos de graduación, que no se ceñían únicamente al ámbito de la animación. Por supuesto, también ayudó saber que dos de mis grandes influencias habían impartido clases allí, como Kei Oyama o Koji Yamamura, dos japoneses que han aportado innovadoras estéticas y formas narrativas al mundo de la animación.

ECUAD cuenta con una política y un sistema de enseñanza admirable por su empeño en el impulso de las narrativas personales del alumno, a través de la experimentación y el pensamiento crítico.

Entre los cortometrajes seleccionados destaca especialmente *Team Work*, de Tor Aunet (2013). Tor se ha encargado de crear un cortometraje brillante, se mire por donde se mire: *Team Work* goza de una estética fresca e infantil,

debido a sus colores planos y garabateados, pero a su vez rima con su inocente y trágica historia (Fig. 8). Es un producto de alguien que anima y crea historias por verdadero disfrute, dotando de gran expresividad y ritmo a la historia, a la vez que sobresalen las singularidades de sus personajes.

No es de extrañar que este fantástico híbrido haya resultado de la asimilación de grandes referentes para su director, como son las series *Adventure Time* o *One Piece*, una de las obras manga más famosas de la actualidad. A pesar de sus ocho minutos de duración, consigue emocionarnos con un humor que es más que una marca única y personal. Este cortometraje podría encajar perfectamente como una serie de televisión, donde la experimentación estética y la profesionalidad conviven, y donde narrativamente se busca más que un sim-



ple discurso, pues Tor concentra en sus historias capas de sarcasmos que se camuflan en un interminable disfrute visual.

Por último, *Ruach*, de Mauricio Moreno Pampin (2013), hace honor a la fama de Emily Carr University en cuanto a sus proyectos de animación 3D (Fig. 9). Mauricio, compañero y amigo, demuestra en su obra un control y una experimentación de la técnica 3D que sólo puede deberse a un ejercicio de estudio profundo y personal que se encuentra a otro nivel.

El propio Mauricio define *Ruach* como un mantra que usa para meditar. Es una palabra hebrea que significa viento, aliento, mente o espíritu. De esta forma, la película explora aspectos espirituales y existenciales de la vida humana. Con este pretexto, Mau consigue sumergirse en un mundo donde a través de su herramienta experta, el 3D, juega con realidades perfectas que al mismo tiempo dejan ver la evidencia de la artificiosidad digital. Explota las posibilidades del 3D y dota su obra de una complejidad y experimentación que van más allá de estéticas derivadas de la era digital y recurrentes hoy en día como el “glitch”.³



04

Prime the Animation! La suma de todo

Prime the Animation! es un programa que proporciona una panorámica sobre las tendencias e innovaciones más contemporáneas que se practican en escuelas de animación de tres puntos distintos del mundo: Valencia, Londres y Vancouver. Su calidad se debe a los cortometrajes y proyectos resultantes, que, agrupados, proyectan un gran potencial.

Se podría decir que este programa ha sido el primer paso para un tipo de iniciativas que abren un nuevo mundo de posibilidades, es decir, la oportunidad de degustar una selección de proyectos de animación donde encontramos una práctica ya profesional, y a su vez se revela un extenso campo de exploración en el mundo de la animación y sus distintas vertientes.

Este programa no se habría hecho realidad sin la colaboración de todas esas personas que desde estos tres puntos del mundo han facilitado la coordinación y colaboración con el fin de que nazca *Prime The Animation!* Entre ellos se encuentran profesores como Sara Álvarez, de la Universitat Politècnica de València, Leslie Bishko de Emily Carr University, y Jonathan Hodgson de Middlesex University, además de alumnos como Stephanie Durán Castillo, miembro de Rabano Studio y estudiante de Emily Carr University.

Aun esperamos los pases de *Prime the Animation!* en Vancouver y Londres, además de la futura edición del programa en 2014.

© Del texto: Antonio Jesús Busto Algarín

© De las imágenes: Figs. 1-5, Universitat Politècnica de València; Figs. 6-7, Middlesex University, Londres; Figs. 8-9, Emily Carr University, Canadá.



Biografía

Antonio J. Busto (Sevilla, 1990) es licenciado en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València y residente en España. Actualmente es alumno del Máster de Producción Artística de la UPV. Siempre ha estado interesado en el desarrollo de nuevas formas narrativas y mostrar ideas que se salgan de lo convencional. Su trabajo se mueve entre distintos formatos, incluyendo animación, acción real, diseño e ilustración. A través de varias becas de estudios ha conseguido estudiar en diferentes universidades de prestigio como Emily Carr University (Vancouver) y Middlesex University (Londres), donde, junto a su colectivo Rabano Studio, creó el corto *The Day I Killed my Best Friend*.

E-mail

a_m_bustozx@hotmail.com

Notas

- ¹ Premios que recopilan cada dos años los mejores cortometrajes de animación del panorama británico.
- ² Su producción se realizó entre Londres y distintos lugares de España, entre ellos Valencia, y con la colaboración esencial de Martín Martínez, miembro de Silly Walks.
- ³ Estética que imita el error informático que ocurre por accidente en videojuegos o computadoras, como el desplazamiento de fragmentos de una imagen o la repetición de objetos dentro de la misma.