

ANEXO DE LA TESIS ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS PROFESIONALES DE CÓMIC E ILUSTRACIÓN Y SUS INDUSTRIAS DERIVADAS EN ESPAÑA

Alfonso Berroya Elosua
Director: Manuel Ángel García Seco
UPV/EHU
2017



Universidad del País Vasco Euskal Herriko Unibertsitatea

ENTREVISTAS A AUTORES DE CÓMIC

BIT

BLOQUE 1: TRAYECTORIA PROFESIONAL

¿Desde cuándo te dedicas a trabajar con imágenes?

Desde los 4 años, a esa edad empecé a dibujar. Mi profesora de dibujo me dijo que nunca llegaría a nada. Mi madre me quiso meter en una academia de bellas artes a los 14 años y me dijeron que no porque no tenía talento. En lo que se refiere al cómic, empecé con 8 años.

Si yo no conociera tu trabajo, cuéntame en pocas palabras quien eres. A ser posible, si puedes incluir un autorretrato o caricatura de ti/vosotros mismo/s, tanto mejor...

Un entintador.

¿Podrías definirme en qué consiste hacer un cómic?

Hoy en día consiste en hacer, de una manera que se entienda, una película con imágenes fijas y muy resumida. Y la diferencia es que en una película para pasar de un punto a un punto b, tienes una transición en el cómic tú tienes que hacer el punto "a" y el punto "b" y representarlo de tal manera que se entienda como has

llegado desde el punto a al punto b. No tienes ese paso intermedio, lo que lo hace más divertido.

Entonces, ¿podría decirse que eres un dibujante de cómics? Creo que sí.

Háblame de los trabajos que has hecho.

Superman Batman Wonderwoman...acabas hasta las narices...yo de Batman acabé harto porque estuve cuatro años en esta serie cuando un personaje es tan famoso, lo que vende es el personaje y lo que tú hagas la igual. Estoy deseando hacer algo más cortito, o como sea, pero que me llene más.

¿Cuál ha sido el último proyecto en el que has estado involucrado?

Un proyecto de Superboy

¿Piensas que el cómic es una obra en sí mismo, o es un producto de consumo desechable?

Las dos cosas, hay cómics que son obras de arte u obras maestras que merece mucho la pena leerlas, como un buen libro, que lo puedes guardar y tenerlo para leerlo cuando quieras para toda la vida, pero la gran mayoría es bazofia; cómics con dibujos malos, guión malo... obras puramente de consumo. Yo diría que hay un 20% que es material bueno y un 80% que es para consumo.

¿Existe una relación profunda entre hacer cómic y contar una historia?

Sí, cuando haces cómics estás contando una Historia.

BLOQUE 2: TRABAJO REALIZADO

¿Qué procedimientos gráficos has usado?

(lápices, acuarelas, tintas...) lápiz, tintas, rotuladores, acuarelas, aguadas, pastel, ordenador, carboncillo... la verdad es que utilizo de todo.

¿Experimentas con nuevos procedimientos o prefieres continuar con los que te resultan familiares??

No, experimentar siempre... todos los días, siempre hay que probar cosas nuevas.

¿Con cuáles te encuentras más cómodo?

con el lápiz de toda la vida, con la tinta de toda la vida y con el papel de toda la vida

¿Qué ventajas encuentras con estos procedimientos respecto a otros?

Ninguna... simplemente me gustan más; cuando trabajas con digital si quieres hacer un regalo te encuentras con un problema, ¿qué diablos regalas?

¿Cómo consideras que ha evolucionado tu trabajo respecto a estos procedimientos?

Ha evolucionado bien, sino estaría ya muerto profesionalmente hablando; el que no evoluciona en este mundo está muerto. Hay unos cuantos casos que conozco personalmente que se han ido al carajo precisamente por eso.

¿Cual es el soporte (hoja, tamaño, papel, digital...) que utilizas para el desarrollo de tus obras?

Formato tabloide, papel Bristol satinado y formato americano.

¿Por qué éste y no otros?

Porque es el que manda la editorial

¿Podrías enumerar cuáles son las ventajas de cada uno de estos soportes respecto a los demás? ¿En qué formato se han publicado tus obras?

El que más ventaja tiene sobre todo es el ordenador, si tú te equivocas siempre puedes deshacer lo que has hecho, no manchas... el control + z es el mejor invento que ha creado la humanidad. A la larga, sin embargo, acabas trabajando más porque si algo no te convence lo borras lo retocas... el trabajo no tiene fin. Pero si tú te manejas bien en un soporte físico que puede compensar más que Trabajar en digital. Es conveniente conocer todo. Mis obras se han publicado tanto en Formato físico como en digital.

¿En qué mercado del cómic encaja tu trabajo y por tanto qué características destacarías del mismo?

En el americano, el cómic-book de superhéroes. Es más el formato de 32 páginas mensuales, con 20 reales y el resto de publicidad. Al menos a día de hoy.

TRABAJANDO EN EQUIPO

¿Cómo es tu rutina de trabajo? ¿Y tu método de trabajo?

Estoy muy solo... me pongo delante de la mesa, dejo en la tele documentales o musiquita de fondo y a trabajar.

¿Trabajas sólo o formas parte de un equipo? ¿Cómo es trabajar así?

En el americano siempre formas parte de un equipo aunque no lo conozcas. A veces divertido y a veces una verdadera faena.

¿Qué ventajas (o inconvenientes) tiene esto? Ventajas... el tiempo; en un mes tienes tu cómic completo supuestamente bien hecho, y el inconveniente es que no siempre queda bien hecho. Eso de que no conoces a uno del equipo, otro pasa de lo que le dices, etc. claro que queriendo hacerlo todo tu solo sería imposible hacer una página al día.

¿Cómo es tu equipo, y de qué miembros se compone? ¿Y cuáles son sus funciones? Guionista, dibujante de lápiz, dibujante de tinta, colorista, rotulista y producción. El rotulista se encarga de poner los bocadillos y la fuente, onomatopeyas... y producción la maquetación.

¿Qué funciones cumples dentro de ese equipo?

Dibujo tinta, volúmenes, texturas, arreglar las cagadas del dibujante. En ocasiones puede que al dibujante se le olvide algo, o puede que deje espacio para que hagas lo que tú quieras. Mi compañero "Kafú", con el que llevo trabajando años, me deja

indicaciones muy sencillas porque confía en mi criterio. El va más rápido, sabe que lo que le incluyo yo funciona.

¿Es difícil adaptarse al estilo de otra persona? ¿Y que otros se adapten a tu estilo?

No, se tarda un pequeño plazo en adaptarse. En un mes como muy tarde ya tienes entendido por donde va qué es lo que quiere etc.

¿Te has encontrado con algún problema de adaptación?

Sí. Siempre hay algunos "artistillas" por el mundo sueltos.

¿Te gustaría trabajar solo?

Ya lo he hecho y es muy aburrido... tres días por página... no, no me gusta. Enfrentarme a la página en blanco me aburre mucho.

TÉCNICA

¿Cuáles son los pasos que sigues para desarrollar desde la idea hasta la obra final? Cuando me enfrento a una página, la analizo, pienso lo que voy hacer, voy a tomar un café, vuelves, le echas otro vistazo, te vas a tomar otro café, vuelves, decides por dónde quieres empezar (generalmente por donde más te apetece), a los 20 minutos paras, miras algo en Internet... así hasta que acabas.

¿Eliges un determinado estilo de dibujo u otro en función de la historia que vayas a contar?

Sí. Al fin y al cabo aunque no suelo ser el dibujante, no es lo mismo dibujar tira cómica que dibujar una historia de superhéroes. En cuanto a las tintas, van en función de lo que hace el dibujante.

¿Qué recursos utilizas para desarrollar aspectos temporales (pasado, recuerdos, flashbacks...) en un cómic? pues he utilizado de todo, desde aguadas, dejar los lápices, hacer las viñetas de maneras distintas... dependiendo de si es un "flashback" o un "forward" en la misma página pues utilizar recursos diferentes.

¿Cómo te planteas la secuencialización de la historia?
Como una película; idea, guión, storyboard, layouts, etc..

¿Qué juego le das al espacio en un cómic? (Formato de viñetas, sangrados...)

En mi caso yo he utilizado formato panorámico; no me gustan las viñetas verticales. Pero depende mucho del autor, al menos en el cómic americano. Generalmente seis viñetas cuadradas.

¿Qué papel desempeñan los bocadillos y cuál es su importancia a la hora de diseñar una viñeta?... ¿qué papel desempeñan? ¿En serio?

El bocadillo te va dar toda la información que no sea visual dentro de la viñeta. Pero claro, cuando preparas la viñeta, haces los layouts... luego se adaptan, cuando llega al rotulista los adapta al hueco que le han dejado. Pueden no ser exactamente iguales a como venían en el guión.

¿Qué signos cinéticos utilizas para representar la sensación de movimiento, velocidad, cinética...?

Rayitas. Líneas cinéticas es lo que se utiliza, y depende del tipo de efecto que busques un desenfoque de movimiento.

¿Qué procedimientos para el entintado han caído en desuso con el paso del tiempo? Puede que algunos se utilizarán mas y ahora se utilicen menos... en desuso no hay nada. Por ejemplo el tampón de tinta se sigue utilizando aunque es más habitual en el cómic europeo.

En algunos cómics los pesos de las masas de negros son mayores que en otros. ¿Cuál es el criterio para aplicar unos u otros según el guión?

Depende del estilo del dibujante; si éste trabaja con línea clara, el negro no podrá tener tanta presencia. Depende también de la historia que vayas a contar.

¿Preparas la página pensando en cómo se equilibran lápiz/tinta/color o, en caso contrario, coloreas a posteriori?

Se piensa todo. El famoso dibujante Steve Ditko, decía que en su estudio tenía colocado en la corchera un papel en el que se leía únicamente la palabra "piensa".

¿Crees necesario, dada la facilidad de uso de las técnicas de coloreado por ordenador, el conocimiento de la teoría del color tradicional, o no tiene tanto peso hoy en día en cuanto al coloreado digital por ordenador?

Si no sabes como funcionan los colores como se combinan estás encaminado al desastre. Alguien que no tiene ese sentido te va a mezclar un color frío con un color caliente y va a crear un destrozo. Por eso es necesario saber cómo combinarlos.

¿Echas de menos la capacidad de experimentación con técnicas alternativas de entintado y composición?

No, porque como he dicho antes el propio proceso de trabajo es una experimentación continua.

¿Las masas de negros crean conflictos con los colores que no son muy vividos? ¿Cómo te las arreglas con el color digital?

No, depende del colorista; puede conseguir un color armónico con las tintas o que quede todo empastado. Respecto al color digital, bastante bien, es lo único que hago...

¿Consideras que tiene ventajas de temporalidad respecto al coloreado a mano, o, con la experiencia suficiente, piensas que se trabaja más rápido manualmente?

Colorear vas a colorear siempre manualmente lo único que cambia es la herramienta. El coloreado digital no es una excepción. Además con el coloreado digital hoy en día puedes conseguir cualquier tipo de efecto y calidad.

¿Funcionas de manera similar a cómo atacas una ilustración (preparación, libertad de técnicas, temporalidad...) a cómo atacas un cómic?

Parecido, aunque la ilustración es más fácil porque no tienes la Desventaja de la narrativa.

A pesar de que tu estilo gráfico es reconocible, demuestra su capacidad de adaptación según los encargos. ¿Es decisión propia o petición del guionista? (En caso de haberlo). No, depende de ti mismo

¿Tienes libertad creativa para corregir e incrementar elementos nuevos al dibujo?

A veces sí, a veces no; depende del editor, depende del dibujante... del editor... del editor... y se me olvidaba; del editor.

¿Generalmente sabes cómo se va a aplicar el color sobre las tintas que has realizado o cuando lo envías al colorista nunca sabes qué esperar?

Nunca se sabe que vas encontrar.

¿Crees que esto es algo propio del sistema de trabajo en equipo del mercado americano? Sí.

¿Consideras esto como un problema de cara al resultado final?

Sí, evidentemente

¿Te ves más como un artista creador o como un artesano profesional?

Como un pringado. En el mercado americano vivo como un esclavo, como un currito.

ACERCA DE LOS MERCADOS

¿De qué manera te llegan los encargos para trabajar en este medio?

Por mi agente.

¿Es necesario contar con un representante para moverse en tu ámbito de trabajo?

No es obligatorio pero te hace infinitamente más fácil todo; tú haces tu trabajo y yo el mío, que es dedicarme a los cómics.

¿Es conveniente presentar en persona dossiers a los editores?

Sí. Siempre es mejor relacionar una cara con un estilo o una obra aunque sólo sea cinco minutos. Y una vez tengas el trabajo, cada "x" tiempo también, para que sigan relacionando la cara con el trabajo

¿Podrías explicarnos brevemente de qué manera puedes encontrar trabajo en la sección del mercado para el que trabajas?

Preparar un buen "book" con lo que los editores quieran o esperen ver. No puedes ni llevar obras de un estilo que no tengan nada que ver con la casa editorial, ni llevar 1000 ejemplos para que se los lean todos. No más de ocho páginas. Cuatro páginas directamente relacionadas con la editorial o un personaje (lobezno) y otros cuatro con lo que te dé la gana, demostrando que dominas el dibujo, la narrativa, diferentes tipos de plano etcétera.

¿Es más fácil encontrar trabajo en el extranjero o publicando en ámbito nacional?

Si quieres publicar, en España se puede publicar, ahora, te van a pagar con piruletas. Aquí no se paga por hacer comics. O en el caso de hacer manga, intentarlo en Francia o en España, porque en Japón está cerrado el mercado.

¿Cómo defines tu experiencia de trabajar para el mercado americano? en ocasiones... me gustaría quemar las editoriales, pero es buena.

¿Existe libertad creativa o los encargos son más cerrados trabajando para este mercado? A veces sí, a veces no, la mayoría de las veces no.

¿Es factible la posibilidad de autoedición en el mercado español?

Es factible siempre y cuando no te importe alimentarte sólo de arroz... toda la vida. No es una salida para ganarse las alubias.

La novela gráfica está considerada como un pilar de calidad, representante de diferentes maneras de ver una historia, sobre todo comparándolo con los grandes mercados más comerciales del manga y cómic americano. Hay quien piensa que esto no son más que generalidades. ¿Qué opinas respecto a esto?

La novela gráfica es un cómic con más páginas, de mayor calidad, mejor guión, no la haces en un mes sino que puedes desarrollar esa historia o proyecto durante meses. Cuando tú mimas algo y le das el tiempo necesario, siempre va a quedar reflejado en el resultado final.

Y respecto al dato de que un manga "Shonen"(para jóvenes) pueda vender más de 6 millones de copias al año y una de las novelas gráficas a nivel nacional que más éxito ha tenido tan sólo llegue a los 60.000?

Es que a las chicas les gusta mucho el manga.- Son 60.000 personas que han comprado algo que merece la pena y que probablemente van a tener para siempre; en cambio sólo 6 millones de copias se van a ir a la basura en poco tiempo. Hay cómics que son atemporales y otros que sólo aguantan lo que le duraron al lector la afición propia de esa época de la vida. Por hablar más claro, si me preguntas donde tengo en casa "Akira", una obra maestra del manga que es atemporal, sabré indicarlo automáticamente, en cambio, los de "Dragon Ball" no sé ni donde pueden estar.

¿Sabrías definir el estereotipo de público que compra cómics?

Hoy en día ya no hay diferencia, todo el mundo compra comics, desde un chaval pequeñín (aunque la mayoría están pegados a las consolas) o señores de 80 años que siguen comprando su capitán América etc. hoy en día hay cómic para todas las edades y públicos

¿Y sus principales características?

Ni siquiera para los mercados hay un público específico. Conozco a un hombre que tiene 67 años y que lleva comprando comics de Marvel toda la vida, y te podés encontrar a otro de la misma edad que sólo compre europeo, o underground etc.

¿Crees que existe una manera de reconciliar al público y crear obras que puedan atraer a ambos campos de ventas?

Sí, con guiones buenos, y para eso hace falta que los editores se aparten un poquito de los creativos. Cuando el editor les deja hacer su trabajo, es cuando pueden aportar su grano de arena y ser realmente creativos y crear algo original.

¿Puede un dibujo impactante ser determinante para su aceptación en una novela gráfica?

¿Consideras que en una novela gráfica el nivel de dibujo y de acabado es secundario, dándose más importancia a la historia a contar?

No, todo es importante. Le dedicas más tiempo a todo no sólo al guión, sino también al dibujo para crear un producto mejor.

¿Crees que esto puede influir en una aceptación menos significativa en un público juvenil?

No porque es muy difícil determinar a qué tipo de chavales les puede gustar un estilo de dibujo u otro. Al fin y al cabo a todos no nos gusta lo mismo

BLOQUE 3: LIMITACIONES

¿Qué factores influyen y limitan a la hora de realizar un trabajo? Los editores.

¿Consideras que trabajas para un solo mercado?

Sí.

¿Es el mercado que ha impuesto unas condiciones de trabajo?

¿Cuáles?

Sí, haces lo que quiere un editor, tú trabajas en un equipo que no siempre se comunica o que la mayoría de las veces no se comunica y todo eso es malo para el público. Y al final hay que tener en cuenta que estamos trabajando para un público no para una editorial. Lo que yo hago le tiene que gustar al público, y si no me dejan...

¿Cuáles son los plazos de entrega que te imponen?

30 días

¿Cuál es el papel del editor en tu trabajo?

Tocarme los

¿Cómo se reflejan sus condicionantes en la obra final?

En un producto de calidad baja.

¿El contenido de la historia limita el uso de ciertos procedimientos gráficos por ser demasiado lentos? ¿Cómo? ¿Por qué?
No, sólo te limita la imaginación.

¿Te ha ocurrido que por exigencias de la historia hayas tenido que utilizar un procedimiento gráfico concreto?
Sí, utilizar aguadas, por ejemplo

¿Cómo relacionas el género de la historia con el método gráfico que vayas a utilizar? Pensando antes de ponerte a hacer nada, miles la página y piensas "necesito hacer esto aquí" y lo haces.

¿Qué técnicas no has podido utilizar nunca? ¿Por qué?
Seguro que hay alguna que no utilizado nunca, Pero ahora mismo no me acuerdo. El óleo deja una textura interesante, por ejemplo, pero la verdad es que luego para escanearlo es muy engorroso, usando un cristal pero evitando que te salga brillo, etc.

¿Qué procedimientos gráficos consideras que deberían descartarse cuando el tiempo un factor fundamental?
Todo lo que sea complicado; si tienes 10 días para hacer 24 páginas tienes que buscar en lo que sea más rápido

¿Cuáles son los procedimientos más ágiles para llegar a una resolución final efectiva y rápida?
El lápiz, el ordenador, rotuladores

¿Cuáles son las más equilibradas en cuanto a nivel de acabado/tiempo de realización?
El lápiz, el ordenador, rotulador, plumilla...

¿Con qué limitaciones propias te has encontrado?
Pues, como en todo, cuando te encuentras con una buscar la manera de o superarlo, o hacerlo de otra manera. Como no hay tiempo tampoco para pararse mucho...

¿Cómo determina tu conocimiento de las técnicas a la hora de desarrollar un proyecto? Cuanto más conozcas del medio, mejor acabado en menos tiempo.

¿Utilizas alguna herramienta de posproducción?
(Tramas manuales, tampones de tinta, iluminadores, tratamiento digital, rotulación etcétera...) la mayoría de estas técnicas manuales han pasado a lo digital, por ser más rápido y barato. Creo que es lo más versátil. (Bendito PhotoShop)

¿Usas el ordenador como herramienta? ¿En qué pasos?
Sí. En todos

¿Crees que se puede encontrar un equilibrio entre los procedimientos más manuales y tradicionales a los hechos a través de ordenadores para el desarrollo de una obra?
Claro, es lo que se hace hoy en día, hasta que tengamos todos una " Cintiq" (tableta gráfica moderna sobre la cual se puede dibujar directamente), en el que igual se ahorrará el paso de los entintadores.

¿Consideras que el trabajo manual y el digital (hecho por ordenador) ofrecen diferentes grados de acabado? En ese caso, ¿Cuál de los dos ofrece mejores resultados?
No, si tu estás acostumbrado y dominas la técnica manual, puedes llevar los mismos resultados al digital. En el caso contrario las vas a pasar canutas.

¿Influye el sistema de reproducción (impresión, publicación digital...) que se va utilizar en determinados procedimientos gráficos?
¿Cómo?

No, Hoy en día ya no. Aunque hay algunas cosas que son más trabajosas a la hora de reproducirse, siempre se puede conseguir con buen acabado. Por ejemplo, mezclar lápices azules con lápiz normal, porque el grafito se come el azul, y más teniendo en cuenta que la imprenta está de alguna manera preparada para ignorar el color azul. Al final, hay cosas que no merece la pena por el tiempo que vas a estar retocando para que te quede como tú quieras.

¿Es verdad que aún hoy día a determinados procedimientos (bolígrafos, acuarelas, aguadas, acrílicos, óleos...) siguen presentando problemas de cara a su escaneado o a su reproductibilidad en imprenta?

Las acuarelas y los óleos hoy en día no suelen dar mayor problema, si no es por algún problema con el lápiz que queda debajo... es tan sólo adaptar el proceso de trabajo teniendo en cuenta que luego va a ser escaneado.

¿Está el futuro de la creación de cómic en el trabajo por ordenador?

En parte, pero muchos siguen y seguimos disfrutando pudiendo tener en las manos un original.

BLOQUE 4: WHAT IF...?

Echando la vista atrás, ¿qué cosas hubieras hecho de otra manera en los trabajos que has realizado?

Todo, miro lo primero que hice y lo comparo con lo último que he hecho y...

Si te dejaran elegir, ¿qué propuestas te gustaría explorar narrativamente hablando? no lo sé ahora mismo. Pero si me gustaría probar algo nuevo, un nuevo proyecto, no lo sé...

¿Con qué procedimientos te gustaría experimentar?

Con ninguno, ya lo hago en el día a día.

ENTREVISTA A ESTUDIO KÔSEN

¿Pensáis que el cómic es una obra en sí mismo, o es un producto de consumo desechable?

El cómic para nosotras es un medio para contar historias y expresar ideas, un arte igual que lo puede ser la pintura, el cine o la literatura. Claro que hay cómics que no son más que un producto prefabricado sin alma, creados para aprovechar el tirón de lo que esté de moda, la última película de éxito, el equipo de fútbol que acaba de ganar la liga, etc... Pero eso pasa también con ciertas películas y novelas.

¿Qué procedimientos gráficos habéis usado? (lápices, acuarelas, tintas...)

Los que usamos normalmente son los lápices y la tinta china. Somos muy de la era digital, así que para el acabado usamos programas informáticos como Photoshop. Pero a veces nos gusta tontear con la acuarela y los Copics, unos rotuladores japoneses que son una auténtica gozada.

¿Experimentáis con nuevos procedimientos o preferís continuar con los que os resultan familiares??

Nos encanta probar nuevas técnicas, recursos o programas nuevos, el problema es que no siempre hay tiempo para ello. Y cuando

toca entregar, normalmente vas a lo seguro y terminas usando lo de siempre, lo que sabes que te funciona y ya dominas.

¿Con cuáles os encontráis más cómodas?

Como más o menos hemos dicho antes. Haciendo la base al modo tradicional, el lápiz y la tinta, y el resto con métodos digitales.

¿Qué ventajas encontráis con estos procedimientos respecto a otros?

Uno de ellos sería el ctrl + Z. Poder retroceder un paso atrás, algo que a veces vendría muy bien para la vida real. Pero que también es un arma de doble filo pues puedes caer en el círculo vicioso de repetir continuamente los mismos pasos.

¿Cual es el soporte (hoja, tamaño, papel, digital...) que utilizáis para el desarrollo de vuestras obras?

Normalmente A4 de 80 gramos para los bocetos y papel Marca Mayor para la tinta. Luego en digital, nos adaptamos a las medidas requeridas por la editorial/cliente.

¿Cuáles son tus funciones específicas dentro de este equipo?

Las dos somos autoras independientes. Podemos crear nuestras obras sin ayuda de la otra y, aun así, decidimos trabajar en equipo para hacerlo más llevadero. De modo que dependiendo del trabajo, nos repartimos las tareas según nos apetezca y no siempre trabajamos en lo mismo.

¿Cómo influye formar un equipo a la hora de trabajar?

En nuestro caso, que como ya te habrás dado cuenta es un poco atípico, influye en los ánimos y en la fuerza de voluntad. Que haya una persona junto a ti dibujando, consigue (aunque no siempre) que te entres la responsabilidad o las ganas de ponerte tu también a trabajar en algo. Un punto importante para los que trabajan en casa, sin jefes y rodeados de distracciones.

Antes trabajábamos por separado (cada una en su casa) y era un tanto solitario y deprimente. Ahora podemos hablar mientras estamos trabajando, echarnos una mano cuando estamos bloqueadas con algo o criticarnos los errores. Es mucho mejor así.

¿Es difícil adaptarse al estilo de otra persona? ¿y que otros se adapten a tu estilo?

En los primeros cómics que publicamos, tuvimos que hacerlo pues nos repartíamos a los personajes a dibujar. Sí, es difícil y un poco mutilador

¿Qué signos cinéticos utilizáis para representar la sensación de movimiento, velocidad, cinética...?

Hacemos manga así que podemos permitirnos hacer líneas cinéticas.

¿Qué materiales acostumbráis a utilizar para realizar el entintado en las páginas?

Plumillas japonesas y tinta de varias marcas, la que mejor nos ha resultado hasta ahora es la Kaimei. Que conste que no es por ser japonesas que las usamos, hemos probado todo tipo de plumillas de varios países. También hay que tener en cuenta que buscamos un tipo de entintado muy fino, y las plumillas japonesas son ideales para eso.

¿Cuáles han caído en desuso con el paso del tiempo?

Los rotuladores calibrados. Aunque seguimos usándolos para los fondos, líneas con regla y otros detalles.

¿Qué herramienta utilizáis para representar los grises/masas de sombras en vuestros cómics?

Depende de lo que requiera la escena, a veces metemos más masa negra, a veces creamos las sombras a base de rayitas, pero normalmente metemos grises con Photoshop.

¿Creéis que aún hoy día es necesario representar los grises por medio de tramas ya sean digitales o manuales?

Eso depende del estilo del autor. En nuestro caso sí porque nos gusta.

Hablando de las fuentes y las onomatopeyas, ¿utilizáis una rotulación manual o digital?

Digital. Aunque para algunas de las onomatopeyas no usamos una tipografía y ya está, sino que las dibujamos con tableta gráfica.

¿Desarrolláis las fuentes para las mismas vosotras mismas o usáis fuentes ya creadas?

Normalmente, usamos las ya creadas. Tenemos una buena base de fuentes de todo tipo. Pero cuando no encontramos la que buscamos, recurrimos a lo que he dicho en la pregunta anterior.

¿Utilizáis algunos pinceles digitales en vuestros cómics? ¿Qué motiva la elección de unos y no de otros?

No solemos usarlos demasiado. Tiramos más al corta y pega de texturas o tramas.

¿Tenéis problemas reproductivos con las tramas grises o con los trazos de tinta?

Más de los que quisiéramos. Las imprentas españolas parece que no se llevan bien con las tramas de puntos.

¿Cuánto tiempo os lleva el proceso de acabado de la página?

Si te refieres en concreto a la parte final, cuando ya está entintada y escaneada y sólo falta poner las tramas y los grises; entre dos o tres horas dependiendo de la complejidad de la página.

¿Trazáis los óvalos de los bocadillos a mano? ¿Por qué?

No. Los hacemos en digital también. Es más cómodo y quedan mejor.

Llevar determinadas viñetas a sangre, ¿es una cuestión de ganar espacio o deviene de una utilización consciente para la narrativa?

Depende, a veces es porque si lo encierras en una viñeta te falta espacio, a veces es por la narrativa y a veces porque así queda más bonito el diseño general de la página.

Hablando del color, ¿qué tipo de técnicas estáis acostumbradas a utilizar?

Casi siempre usamos el color digital. Al principio Photoshop, pero desde hace tiempo nos pasamos a programas más sencillos para el tipo de acabado que queríamos como Open Canvas o Paint tool Sai.

De métodos tradicionales usamos rotuladores Copics y un poco de acuarelas.

¿Cuáles han caído en desuso con el paso del tiempo debido a la temporalidad del procedimiento?

Photoshop y el coloreado tipo anime.

¿Preparáis la página pensando en cómo se equilibran lápiz/tinta/color o, en caso contrario, coloreáis a posteriori?

Sí, tenemos en cuenta qué tipo de acabado va a llevar la página desde el principio.

¿Cómo atacáis la página para aplicar el color?

Empezamos aplicando los colores base en una capa. Siempre trabajamos por capas, es muy útil. Después aplicamos uno o dos niveles de sombras y por último una capa en modo luminosidad aplicando brillos.

¿Echáis de menos la capacidad de experimentación con técnicas alternativas de coloreado y composición?

No. No nos da tiempo XD

¿Las masas de negros crean conflictos con los colores que no son muy vivos?

En color no solemos meter masas de negro. Usamos colores oscuros pero con algún tono de color. No llega al negro puro.

¿Consideráis que el coloreado digital tiene ventajas de temporalidad respecto al coloreado a mano, o, con la experiencia suficiente, pensáis que se trabaja más rápido manualmente? No por ser digital se hace más rápido. Depende del nivel de detalle que quieras meterle a la ilustración. A veces manualmente tienes un límite que con digital siempre puedes superar y tardarte 10 horas más en terminar. Eso sin hablar del dichoso Ctrl +Z, un arma de doble filo que puede atraparte en un círculo vicioso sin fin. XD

¿Funcionáis de manera similar a cómo atacáis una ilustración (preparación, libertad de técnicas, temporalidad...) a cómo atacáis un cómic?

No, el cómic necesita más preparación, puesto que al fin y al cabo cada viñeta es una pequeña ilustración en sí misma. Lleva mucho más trabajo.

Y mientras en una ilustración te preocupas por el impacto visual o la composición. En un cómic todo eso está supeditado a la narrativa.

¿De qué manera os llegan los encargos para trabajar en este medio?

A veces por mail. Pero lo normal es que seamos nosotras las que vayamos a buscarlos.

¿Es necesario contar con un representante para moverse en vuestro ámbito de trabajo?

No es necesario, pero sirve de ayuda en caso de que no sepas cómo ni adónde ir, y tengas dificultades en hablar otros idiomas.

¿Es conveniente presentar en persona dossiers a los editores? Es mejor, sí. Te aseguras de que al menos delante tuya le echen un vistazo.

¿Es más fácil encontrar trabajo en el extranjero o publicando en ámbito nacional?

Publicar en España es fácil. Lo difícil es ganarse la vida con ello. Para esto, es preferible publicar en el extranjero.

¿Cómo defines vuestra experiencia de trabajar para el mercado japonés?

No hemos llegado a trabajar para el mercado japonés. Les enseñamos algún proyecto y recibimos feedback pero poco más.

¿Es cierto que el mercado del manga se encuentra muy cerrado a propuestas de obras extranjeras? ¿Por qué?

En general, Japón es un país bastante cerradito. Además allí ya tienen autores para aburrir y les gusta estar encima de ellos. Un extranjero que ni siquiera habla bien su idioma y al que no pueden

presentarse en su casa para asegurarse de que cumple las fechas de entrega es un riesgo innecesario para ellos.

¿Existe libertad creativa o los encargos son más cerrados trabajando para estos mercados?

No hemos llegado a trabajar para ellos. Así que ni idea.

¿Es factible la posibilidad de autoedición en el mercado español?

Por supuesto. Mucha gente lo hace.

La novela gráfica está considerada como un pilar de calidad, representante de diferentes maneras de ver una historia, sobre todo comparándolo con los grandes mercados más comerciales del manga y cómic americano. Hay quien piensa que esto no son más que generalidades. ¿Qué opinas respecto a esto?

Que todo lo que has mencionado siguen siendo cómics por mucho que la gente quiera ponerle una etiqueta.

¿Sabrías definir el estereotipo de público que compra cómics? y sus principales características?

No.

¿Creéis que existe una manera de reconciliar al público y crear obras que puedan atraer a ambos campos de ventas?

No, lo siento.

¿Qué factores influyen y limitan a la hora de realizar un trabajo?

Muchos: el dinero, el número de páginas, el público al que supuestamente va dirigido.

¿Consideráis que trabajáis para un solo mercado?

Trabajamos para varios países, moviéndonos en campos que van desde la ilustración, la edición, la enseñanza y el cómic. Pero todos están fuertemente relacionados. Así que. No sabemos muy bien si decir que sí.

¿Es el mercado que ha impuesto unas condiciones de trabajo?

¿Cuáles?

Las condiciones varían dependiendo del cliente y/o la editorial. Pero lo que se suele cumplir casi siempre en todos los casos es que tú te comprometes a hacer un trabajo por el cual te pagan como a todo hijo de vecino.

¿Cuáles son los plazos de entrega que os imponen?

Eso se suele acordar. Depende de la prisa que tenga el cliente y lo que tú puedas dar de si.

¿El contenido de la historia limita el uso de ciertos procedimientos gráficos por ser demasiado lentos? ¿Cómo? ¿Por qué?

En nuestro caso, siempre usamos los mismos métodos y no probamos cosas raras como tallarlos a cincel sobre piedra. Lo único que puede llevarnos más tiempo es cuando el cómic es a color.

¿Os ha ocurrido que por exigencias de la historia hayáis tenido que utilizar un procedimiento gráfico concreto?

No.

¿Cómo relacionáis el género de la historia con el método gráfico que vayáis a utilizar?

Más que método gráfico, lo que cambiamos es el tipo de tramas y la manera de aplicarlas.

Por ejemplo: Si es un cómic más de temática romántica solemos usar tramas más específicas del manga shojo y va más recargado. Si es de acción, llevará más tramas de cinéticas, y si es oscuro, usamos tramas de efectos que crean tensión u opresión.

¿Qué técnicas no habéis podido utilizar nunca? ¿Por qué?

Hum, muchas.... Porque hacemos manga, y el manga suele estar limitado al uso de tinta y tramas. Nos va bien así.

¿Qué procedimientos gráficos consideráis que deberían descartarse cuando el tiempo un factor fundamental?

¿Cuáles son los procedimientos más ágiles para llegar a una resolución final efectiva y rápida?

¿Cuáles son las más equilibradas en cuanto a nivel de trabajo/tiempo de realización?

¿Usáis el ordenador como herramienta? ¿En qué pasos?

¿Cuál es su importancia o influencia en vuestro trabajo final?

¿Creéis que se puede encontrar un equilibrio entre los procedimientos más manuales y tradicionales a los hechos a través de ordenadores para el desarrollo de una obra?

Sí, por supuesto, se pueden combinar.

¿Consideráis que el trabajo manual y el digital (hecho por ordenador) ofrecen diferentes grados de acabado? En ese caso, ¿Cuál de los dos ofrece mejores resultados?

Depende de la habilidad del autor.

ENTREVISTA A JESÚS REDONDO

BLOQUE 1: TRAYECTORIA PROFESIONAL

1. ¿Desde cuándo te dedicas a trabajar con imágenes? Toda mi vida, pero en cómic desde hace 50 años
2. Si yo no conociera tu trabajo, cuéntame en pocas palabras quien eres. A ser posible, si puedes incluir un autorretrato o caricatura de ti/vosotros mismo/s, tanto mejor sencillamente un profesional que procura dar lo mejor en cada trabajo
3. ¿Podrías definirme en qué consiste hacer un cómic? en contar una historia como tu lado es procurando encontrar la manera más adecuada para transmitir al lector lo que le quieres transmitir
4. Entonces, ¿podría decirse que eres un dibujante de cómics? si
5. En caso contrario, ¿cómo te definirías? soy dibujante y preferiblemente de cómics
6. Háblame de los trabajos que has hecho. Esto es casi imposible de resumir en pocas palabras, pues he trabajado como ilustrador para el mercado nacional y también para el extranjero, también he dibujando cómics para diferentes empresas, editoriales, guionistas etc...
7. ¿Cuál ha sido el último proyecto en el que has estado involucrado? en un proyecto titulado "11-M", como dibujante del mismo.

8. ¿Cómo empezaste en el mundo de los cómics? casi por accidente, pero de cualquier manera hubiera venido a esta profesión
9. ¿Piensas que el cómic es una obra en sí mismo, o es un producto de consumo desechable? creo que puede llegar a ser ambas cosas, pero depende en gran medida de su calidad y de cómo se edite
10. ¿Existe una relación profunda entre hacer cómic y contar una historia? si, para los que escriben y, (o) dibujan; no se puede separar este concepto

BLOQUE 2: TRABAJO REALIZADO

11. ¿Qué procedimientos gráficos has usado? (lápices, acuarelas, tintas...) los más clásicos, lápiz, tinta, acuarela, etc...
12. ¿Experimentas con nuevos procedimientos o prefieres continuar con los que te resultan familiares?? con el único con el que no he experimentado es con el ordenador.
13. ¿Con cuáles te encuentras más cómodo? con los de toda mi vida. Lápices de todos los tipos para el dibujo, rotuladores, pinceles, tintas, acuarelas, aguadas, goauche... pero sin duda, con la que estoy más a gusto es el lápiz.
14. ¿Qué ventajas encuentras con estos procedimientos respecto a otros? que los domino (creo) y me gusta mucho utilizarlos. Además de que les saco buen rendimiento, no tardo demasiado pues estoy familiarizado con ellos
15. ¿Cómo consideras que ha evolucionado tu trabajo respecto a estos procedimientos? con la práctica, el dominio de los mismos te da mayor soltura y rapidez

16. ¿Cual es el soporte (hoja, tamaño, papel, digital...) que utilizas para el desarrollo de tus obras? Papel Sihoelles , en din a3

17. ¿Por qué éste y no otros? porque es con el que me encuentro más cómodo

18. ¿Podrías enumerar cuáles son las ventajas de cada uno de estos soportes respecto a los demás? ¿En qué formato se han publicado tus obras? la ventaja principal reside en mi experiencia y familiaridad con ellos. Y en cuanto a el formato, el trabajado con todo tipo de ellos

19. ¿En qué mercado del cómic encaja tu trabajo y por tanto qué

características destacarías del mismo? He trabajado para muchos países, incluido Estados Unidos, pero creo que mi trabajo encaja mejor en Europa

TRABAJANDO EN EQUIPO

20. ¿Cómo es tu rutina de trabajo? ¿Y tu método de trabajo? trabajar cada día y disciplina a la hora de dibujar, si te viene la inspiración que te pille trabajando.

21. ¿Trabajas sólo o formas parte de un equipo? ¿Cómo es trabajar así? generalmente trabajo sólo excepto cuando he trabajado para Estados Unidos, en cuyo caso hago sólo el lápiz

22. ¿Qué ventajas (o inconvenientes) tiene esto? la ventaja principal es que el acabado es consistente porque es todo mi estilo, no hay intervenciones externas que puedan alterar el resultado

23. ¿Cómo es tu equipo? no tengo

24. ¿Es difícil adaptarse al estilo de otra persona? ¿y que otros se adapten a tu estilo? Sí, porque en gran medida el estilo de cada uno se refleja en el resultado final, el trazo, el gesto, estilo, etcétera.

25. ¿Te has encontrado con algún problema de adaptación? a veces sí pero con la atención y cuidados suficientes acabas por superarlo

TRABAJANDO SOLOS

26. ¿Qué supone trabajar solo en un proyecto? que la obra es tuya totalmente

27. ¿Qué funciones desempeñas? todas, desde el dibujo base, el acabado, el entintado, el coloreado... hasta el tenido que tomar decisiones en el guión, o puntualizar aspectos del mismo.

28. ¿Qué ventajas/inconvenientes tiene? la ventaja es evidente, que acoplar toda tu gusto. Inconvenientes... el tiempo.

29. ¿Has echado de menos apoyo en algunas ocasiones? si, por la presión en las fechas de entrega, los encargos más engorrosos...

30. ¿Cómo planificas tu trabajo y cómo encaras la organización del mismo? generalmente sigo siempre el mismo proceso; le abrí varias veces y planificó las páginas de 10 en 10, entinto y otras 10...

TÉCNICA

31. ¿Cuáles son los pasos que sigues para desarrollar desde la idea hasta la obra final?. Como ya he dicho, lo estudio y distribuya

en páginas destacando, aumentando, adaptando... según pida la mejor comprensión de la historia.

32. ¿Eliges un determinado estilo de dibujo u otro en función de la historia que vayas a contar? sí

33. ¿Qué recursos utilizas para desarrollar aspectos temporales (pasado, recuerdos, flashbacks...) en un cómic? ausencia de recuadro, desvaneciendo los bordes... son sólo algunos ejemplos que se me ocurren, pero puede haber múltiples herramientas para representar el paso del tiempo en un cómic.

34. ¿Cómo te planteas la secuencialización de la historia? según la importancia de las escenas, esto es vital para mí

35. ¿Qué herramientas utilizas para ello? lápiz, pincel... lo que tengo a mano

36. ¿Qué juego le das al espacio en un cómic? (Formato de viñetas, sangrados...) lo blanco tiene que tener tanta importancia como lo negro, y la misma forma las viñetas debe ayudar a la narrativa.

37. ¿Qué papel desempeñan los bocadillos y cuál es su importancia a la hora de diseñar una viñeta? el complemento del dibujo, su lugar en la viñeta es vital y ha de planificar a priori para que el ritmo de la lectura no quede detenido por los mismos

38. ¿Qué signos cinéticos utilizas para representar la sensación de movimiento, velocidad, cinética...? sencillamente líneas o bordes en las figuras

39. ¿Qué materiales acostumbras a utilizar para realizar el entintado en las páginas? rotuladores y pinceles, la plumilla ya no la uso muy a menudo pues los rotuladores actuales pueden dar las calidades requeridas y son mucho menos engorrosos

40. ¿Cuáles han caído en desuso con el paso del tiempo? para mí ninguno. Soy un artesano de la vieja escuela.

41. En algunos cómics los pesos de las masas de negros son mayores que en otros. ¿Cuál es el criterio para aplicar unos u otros según el guión? tipo de historia, y, o, el dramatismo de lo que cuentas.

42. Hablando del color, ¿qué tipo de técnicas estás acostumbrado a utilizar? acuarela y gouache.

43. ¿Cuáles han caído en desuso con el paso del tiempo debido a la temporalidad del procedimiento? depende de las exigencias técnicas y temporales de la obra a la que te enfrentas; hoy en día además, con un buen y limpio lápiz, el ordenador suple todo lo demás

44. ¿Sientes que tienes libertad creativa a la hora de elegir gamas cromáticas? si, por supuesto.

45. ¿Sigues habiendo problemas de reproductibilidad con la acuarela? si, es difícil lograr representar las mismas calidades que quieres viendo directamente la página original comparándola con el resultado impreso.

46. ¿Preparas la página pensando en cómo se equilibran lápiz/tinta/color o, en caso contrario, coloreas a posteriori? si, preparo la página para su mejor aplicación con la técnica que haga falta.

47. ¿Crees necesario, dada la facilidad de uso de las técnicas de coloreado por ordenador, el conocimiento de la teoría del color tradicional, o no tiene tanto peso hoy en día en cuanto al coloreado digital por ordenador? creo que para poder hacer un coloreado en condiciones es absolutamente necesario manejarse con soltura en la teoría del color.

48. ¿Cómo atacas la página para aplicar el color? como ya ha preparado para esto voy dando en cada viñeta un color común, y así creo una armonía con los colores posteriores.
49. ¿Echas de menos la capacidad de experimentación con técnicas alternativas de coloreado y composición? no.
50. ¿Las masas de negros crean conflictos con los colores que no son muy vividos?¿Cómo te las arreglas con el color digital? si lo estudias bien antes de aplicar uno u otro, puede crearse un buen equilibrio, pero depende de una buena planificación previa. El color digital no lo practico
51. ¿Consideras que tiene ventajas de temporalidad respecto al coloreado a mano, o, con la experiencia suficiente, piensas que se trabaja más rápido manualmente? si, es evidente
52. ¿Funcionas de manera similar a cómo atacas una ilustración (preparación, libertad de técnicas, temporalidad...) a cómo atacas un cómic? si
53. ¿Cual es la diferencia? la secuencialización del dibujo
54. A pesar de que tu estilo gráfico es reconocible, demuestra su capacidad de adaptación según los encargos. ¿Es decisión propia o petición del guionista? (En caso de haberlo). Decisión mía, pero no puedes hacer lo mismo en una historia para adultos que en el relato de un cuento para muy jovencitos
55. ¿Te ves más como un artista creador o como un artesano profesional? que lo digan quienes me conocen

ACERCA DE LOS MERCADOS

1. ¿De qué manera te llegan los encargos para trabajar en este medio? normalmente por medio de una agencia

2. ¿Es necesario contar con un representante para moverse en tu ámbito de trabajo? es bastante aconsejable, porque puedes concentrar tu atención sólo en el trabajo.
3. ¿Es conveniente presentar en persona dossiers a los editores? si, absolutamente
4. ¿Podrías explicarnos brevemente de qué manera puedes encontrar trabajo en la sección del mercado para el que trabajas? en un 80%, por medio de la agencia a la que estoy adscrito, el resto los puedes conseguir o bien por visita o por vía mail.
5. ¿Es más fácil encontrar trabajo en el extranjero o publicando en ámbito nacional? para mí, en el extranjero
6. ¿Cómo defines tu experiencia de trabajar para el mercado americano? hasta ahora de aprobado, de mí para ellos y ellos para mí
7. ¿Existe libertad creativa o los encargos son más cerrados trabajando para este mercado? allí los encargos son mucho más cerrados
8. ¿Es factible la posibilidad de autoedición en el mercado español? no tengo ni idea
9. La novela gráfica está considerada como un pilar de calidad, representante de diferentes maneras de ver una historia, sobre todo comparándolo con los grandes mercados más comerciales del manga y cómic americano. Hay quien piensa que esto no son más que generalidades. ¿Qué opinas respecto a esto? la novela gráfica es un ensayo que parece que está teniendo resultado, y hay muchas historias que funcionan mejor siendo completas en un sólo volumen
10. Y respecto al dato de que un manga "Shonen"(para jóvenes) pueda vender más de 6 millones de copias al año y una de las novelas gráficas a nivel nacional que más éxito ha tenido tan sólo

llegue a los 60.000? no soy editor pero creo que el marketing en este respecto es fundamental

11. ¿Sabrías definir el estereotipo de público que compra cómics? lo compra desde el mayor que lo compró de joven o de niño, como los que se recrean con "el papel" en las manos... adelante... atrás...

12. ¿Crees que existe una manera de reconciliar al público y crear obras que puedan atraer a ambos campos de ventas? lo ignoro, tal vez con mayor cuidado en la publicación del marketing...

13. ¿Puede un dibujo impactante ser determinante para su aceptación en una novela gráfica? si, pero sin una buena historia...

14. ¿Consideras que en una novela gráfica el nivel de dibujo y de acabado es secundario, dándose más importancia a la historia a contar? no, la historia y el dibujo deben tener un nivel similar

BLOQUE 3: LIMITACIONES

1. ¿Crees que se puede encontrar un equilibrio entre los procedimientos más manuales y tradicionales a los hechos a través de ordenadores para el desarrollo de una obra? Sí, siempre con el dominio total del dibujo y el color. (Hay magníficos técnicos de ordenador que no dibujan bien, y no dominan el color)

2. ¿Consideras que el trabajo manual y el digital (hecho por ordenador) ofrecen diferentes grados de acabado? En ese caso, ¿Cuál de los dos ofrece mejores resultados? siempre prefiero manual, aunque hay maravillosos autores digitales

3. ¿Influye el sistema de reproducción (impresión, publicación digital...) que se va utilizar en determinados procedimientos gráficos? ¿Cómo? si, por el tipo de acabado

4. ¿Es verdad que aún hoy día a determinados procedimientos (bolígrafos, acuarelas, aguadas, acrílicos, óleos...) siguen presentando problemas de cara a su escaneado o a su reproductibilidad en impresión? sí, habría que hacer escaneados perfectos sobre la creación tradicional, cosa que no ocurre si la creación es digital

5. ¿Está el futuro de la creación de cómic en el trabajo por ordenador? tal vez sea mayor su utilización, pero siempre perdurará la mano.

BLOQUE 4: WHAT IF...?

1. Echando la vista atrás, ¿qué cosas hubieras hecho de otra manera en los trabajos que has realizado? dados mis conocimientos y costumbres, ninguna.

2. Si te dejaran elegir, ¿qué propuestas te gustaría explorar narrativamente hablando? libertad absoluta en mi dibujo, distribución, páginas... (número no limitado)

3. ¿Con qué procedimientos te gustaría experimentar? sí que me gustaría aprender y experimentar con el ordenador... (como experiencia).

ENTREVISTA A KEN NIIMURA

BLOQUE 1: TRAYECTORIA PROFESIONAL

1. ¿Desde cuándo te dedicas a trabajar con imágenes? trabajar Desde los 18 20 años, desde antes he trabajado en fanzines y por amor al arte y ya con 18 20 empecé a hacer ilustración por encargo, trabajos varios, ganando dinero a través de algún concurso de cómic. Aunque dibujar realmente desde pequeño. Siempre he derivado el cómic al hecho no sólo de plasmar ideas en papel sino también de cómo difundirlo entre la gente.
2. Si yo no conociera tu trabajo, cuéntame en pocas palabras quien eres. A ser posible, si puedes incluir un autorretrato o caricatura de ti/vosotros mismo/s, tanto mejor...dibujante de cómics
3. ¿Podrías definirme en qué consiste hacer un cómic? En plasmar ideas sobre un papel utilizar imágenes sin palabras y elementos gráficos que son una convención dentro de lo que conocemos como cómic; bocadillos, viñetas, sentido narrativo etcétera
4. Entonces, ¿podría decirse que eres un dibujante de cómics? Sí, aunque también soy ilustrador. Tampoco me hace falta la palabra "artista" para darle lustre al tema
5. Háblame de los trabajos que has hecho.el primer cómic medio serio que hice era un cómic de 24 páginas que hice por mi cuenta y lo publico "Almaniaco" y desde entonces he ido sacando cómics de 24 o 30 páginas y luego recopilaciones de historias

cortas. Hasta que en 2007 empecé a trabajar en "Soy una matagigantes", el primer proyecto largo en el que he trabajado con guión de otra persona. Fue un punto de inflexión en el que decidir si dedicarme a esto del cómic o cambiar y dedicarme a la ilustración.

6. ¿Cuál ha sido el último proyecto en el que has estado involucrado? Ahora me he puesto a hacer un proyecto propio con guión mío, después de probar diferentes cosas y trabajar para "Marvel" Japón, alguna colaboración y algunos web-cómics. aquí es donde voy a demostrar si soy capaz de contar una historia que sea mía o no.

7. ¿Piensas que el cómic es una obra en sí misma, o es un producto de consumo desechable? No, es una obra; de todos modos es una obra como cualquier otra, el estatus de obra de arte se lo concede críticos y el público que lo lea

8. ¿Existe una relación profunda entre hacer cómic y contar una historia?Sí, es lo mismo. Al final aunque en este medio yo me metí por experimentar con la parte gráfica, cuanto más profundizo me doy cuenta que lo importante es la historia que vas a contar.

BLOQUE 2: TRABAJO REALIZADO

9. ¿Qué procedimientos gráficos has usado? (lápices, acuarelas, tintas...) de todo, acuarela, acrílico, lápiz... lo que no he utilizado ha sido por ejemplo óleo ni pastel ni grafito, pero ahora lo demás sí que he utilizado de todo. Claro que también era mi época de bellas artes y de experimentar con los procedimientos.
10. ¿Con cuáles te encuentras más cómodo? Con los que al final son más esenciales, papel tinta y lápiz

11. ¿Qué ventajas encuentras con estos procedimientos respecto a otros? al final me he dado cuenta de que éstos son más que suficientes para contar una historia, y trabajar con el mínimo absoluto de elementos me ayuda a no centrarme en tantas cosas. Creo que lo importante no se resume en darte gustazos gráficamente. Me ayuda a trabajar rápido y a plasmar lo que tengo la cabeza. De hecho ahora mismo utilizó más el rotulador que la plumilla, porque no tengo que andar mojando la herramienta y esto me permite trabajar más rápido.

12. ¿Cómo consideras que ha evolucionado tu trabajo respecto a estos procedimientos? Me ha ayudado a ir a lo esencial.

13. ¿Cual es el soporte (hoja, tamaño, papel, digital...) que utilizas para el desarrollo de tus obras? o bien cuaderno Din a4 y voy quitando las hojas, o bien en formato un poco mayor con papel de acuarela 24 x 32cm y en el fondo cualquier papel mientras pueda escanearlo fácil

14. ¿Por qué éste y no otros? si te digo la verdad, he empezado a eliminar cosas porque me mude a París por un periodo de tres meses que al final se convirtieron en tres años, y la falta de espacio me condicionó a prescindir de lo accesorio. Esto me condicionó para volver a trabajar al blanco y negro, que al final es lo que más me gusta, y utilizo cuadernos porque a viajar mucho te permiten trabajar esté donde esté

15. ¿Podrías enumerar cuáles son las ventajas de cada uno de estos soportes respecto a los demás? ¿En qué formato se han publicado tus obras? casi siempre en formato cómic-book, sobre todo en lo que se refiere al tamaño, pues he publicado algunos más extensos y otros más finos. Otras veces también he publicado en formato álbum.

16. ¿En qué mercado del cómic encaja tu trabajo y por tanto qué características destacarías del mismo? Me muevo en todos los mundos, he trabajado para el americano, para el japonés, el europeo y la novela gráfica, pero también un poco al margen del "mainstream", lo que me permite mayor libertad a la hora de desarrollar mis obras. Tengo la ventaja de tener un estilo que permita entender las historias y que a la vez encuentra su hueco en todos los mercados. Moverse dentro de esta corriente principal implica que tienes que adaptarte a ciertas convenciones.

TRABAJANDO EN EQUIPO

17. ¿Cómo es tu rutina de trabajo? ¿Y tu método de trabajo? en equipo cuando he trabajado ha sido casi siempre con un guionista. En el caso de trabajar sólo, mi rutina empieza dando paseos y esperar a que se me ocurra algo que contar, ya sea viendo películas o documentandome, y a partir de ahí trabajar como un condenado porque tengo menos tablas, y la parte de guión es la que más tengo que trabajar; desarrollo de personajes, argumento, puntos de giro etc. A partir de este punto el proceso es igual que cuando me pasan un guion. Empiezo con el desarrollo, el diseño de los personajes, haciendo un "storyboard". Esto es lo que me lleva más tiempo y ésta es la parte además que pulo hasta que me queda bien. Respecto a las páginas, acabo haciendo unas dos páginas al día; es una parte más rápida del proceso porque es la que tengo más controlada. Incluso las dos historias cortas que he hecho para Marvel, me he encargado del lápiz tinta y rotulado; en alguna ocasión he tenido gente que me ha ayudado a colorear pero no ha sido habitual. No formo parte de un equipo fijo.

18. ¿Qué ventajas (o inconvenientes) tiene esto? la ventaja de formar parte de un equipo es que siempre puedes contrastar lo que haces y se aprende un montón. Yo prefiero trabajar sólo, pero me gusta tener gente alrededor para que me den su opinión. El sistema estandarizado típico del americano puede ser más rápido en ejecución pero a mí me gusta hacerlo todo porque el resultado es mucho más consistente. Al final no soy capaz de desligar la tinta del dibujo, etc..., para mí el cómic es todo, y si sólo controlar una parte del trabajo es incapaz de saber lo que se va a hacer al final.

19. ¿Es difícil adaptarse al estilo de otra persona? ¿y que otros se adapten a tu estilo? Sí, porque además hay gente que dibuja mejor que yo y no soy capaz de dibujar como ellos, pero hasta ahora nunca he tenido que imitar el estilo de nadie.

TÉCNICA

20. ¿Eliges un determinado estilo de dibujo u otro en función de la historia que vayas a contar? Sí, sí hago pruebas, y sobre todo cada cómic y que algo nuevo es una reacción al anterior. Al final voy haciendo modificaciones son resultado consecuencia de los anteriores trabajos.

21. ¿Qué recursos utilizas para desarrollar aspectos temporales (pasado, recuerdos, flashbacks...) en un cómic? Cartuchos de narrador, prescindo o no del borde de viñeta, si es en blanco y negro meterle color y viceversa. En ocasiones prefiero que los cambios temporales se noten a través de los cambios de ritmo en la narración y, otras veces, estoy tentado de representarlo gráficamente.

22. ¿Cómo te planteas la secuencialización de la historia? A partir del storyboard, clásico para mí, si no lo hago no puedo trabajar.

23. ¿Qué juego le das al espacio en un cómic? (Formato de viñetas, sangrados...) todos los sangrados de la página, cambios de estilo de viñeta o romper el encuadre, están medidos de antemano. Yo parto de que una página de cómic tiene sus márgenes y que en teoría el dibujo va a ir dentro de ellas, entonces si tú quieres contar una historia con un ritmo monótono lo que tienes que hacer es dentro de esa caja poner viñetas regulares, y en cuanto quieras alterar ese ritmo tan sólo tienes que hacer viñetas más grandes, añadirlas, quitarlas...trabajo siempre con una idea del ritmo de lectura y a partir de ahí voy modificando esa estructura para darle mayor relieve a unas viñetas respecto a otras.

24. ¿Qué papel desempeñan los bocadillos y cuál es su importancia a la hora de diseñar una viñeta? Básica, porque es lo que te guía la lectura. Por eso no sería capaz de trabajar en el mercado americano con gente porque no podría hacer un dibujo sin saber dónde va a poner el rotulista los bocadillos. Por eso en la obra "Soy una matagigantes" los bocadillos y sus extremos están dispuestos en un sentido concreto, para guiar el orden de lectura.

25. ¿Qué signos cinéticos utilizas para representar la sensación de movimiento, velocidad, cinética...? líneas cinéticas y por supuesto, la estructura de las viñetas y los bocadillos también dan dinámica a la página. Aunque es más importante la lectura que hace la gente a representar el movimiento por eso tengo en cuenta la direccionalidad de la mirada.

26. ¿Qué materiales acostumbras a utilizar para realizar el entintado en las páginas? Rotulador, pincel y plumilla

27. ¿Cuáles han caído en desuso con el paso del tiempo? Yo sigo utilizando lo mismo de siempre, lo que es cierto es que el PhotoShop es una herramienta presente no solo en la postproducción, si no también en el dibujo y entintado. Por ejemplo, las tramas manuales han caído en desuso debido el mismo programa.

28. ¿Qué herramienta utilizas para representar los grises/masas de sombras en tus cómics? Sólo el Photoshop. Se pueden utilizar grises planos, además, porque ya no hace falta que representen patrones de puntos, al no dar problemas ya en la imprenta. Aunque sí que es cierto que con una trama de puntos aunque hagas una fotocopia cutre te va a quedar bien.

29. Hablando de las fuentes y las onomatopeyas, ¿utilizas una rotulación manual o digital? Normalmente digital, aunque he hecho experimentos recientemente para hacer cosas a mano. A mí realmente me gustaría hacerlo a mano pero tengo una letra muy mala.

30. ¿Desarrollas las fuentes para las mismas tu mismo o usas fuentes ya creadas? No, suelo utilizar una que me han pasado. Las onomatopeyas las suelo hacer con la tableta gráfica, aunque en el caso de los cómics americanos utilizan patrones y el programa "Illustrator" o con programas de maquetación. eso sí, tengo cuenta que como el PhotoShop Es más limitado a este respecto, hago las imágenes más grandes y en mayor resolución, para que luego al imprimir no me dé problemas. Generalmente suelo trabajar a una resolución de 600 píxeles por pulgada.

31. ¿Utilizas algunos pinceles digitales en tus cómics? ¿Qué motiva la elección de unos y no de otros? No, uso el básico de PhotoShop.

32. ¿Cuánto tiempo te lleva el proceso de acabado de la página? medio día.

33. En algunos cómics los pesos de las masas de negros son mayores que en otros. ¿Cuál es el criterio para aplicar unos u otros según el guión? Según la lectura, aunque si el guión es muy oscuro con una atmósfera densa, las masas grises y de negros tendrán una mayor presencia. El negro para mí debe ayudar a la lectura de la página y mantener el ritmo que queremos.

34. ¿Trazas los óvalos de los bocadillos a mano? ¿Por qué? Sí, pero con PhotoShop. Si hay modificaciones de diálogo, puedes modificarlo desde el programa muy fácilmente.

35. Podemos observar que la composición de las viñetas en tu obra tienen un carácter estilo manga por la inclinación de las calles y por el número de viñetas, creando ilusión de movimiento, algo propio de la narrativa manga; ¿cuáles son los motivos que te llevan utilizar una determinada composición de página y no otra? para mí son recursos que te ofrece el cómic y que hay que utilizar, y mi manera de narrar es bastante comedida comparada con otras. para mi no se reduce a si es japonés o de un determinado estilo, sino que la manera de narrar sea efectiva.

36. Hablando del color, ¿qué tipo de técnicas estás acostumbrado a utilizar? hasta que me fui a París utilizaba técnicas a mano de todo tipo, desde entonces sólo PhotoShop.

37. ¿Cuáles han caído en desuso con el paso del tiempo debido a la temporalidad del procedimiento? la mayoría de las manuales, porque cuando utilizas una técnica manual, tienes que saber cómo escanearlo y tratarlo para que luego que de todo como tú querías, y eso lleva un tiempo que en ocasiones no se tiene. Trabajando en ordenador siempre sabes lo que te va a salir en imprenta.

38. ¿Sientes que tienes libertad creativa a la hora de elegir gamas cromáticas? Sí.
39. ¿Sigues habiendo problemas de reproducibilidad con la acuarela? Hombre, siempre existen pequeños problemas de matices con los amarillos muy claros y los azules. Pero el problema ahora mismo es más bien como lo escaneas y cómo lo retocas.
40. ¿Preparas la página pensando en cómo se equilibran lápiz/tinta/color o, en caso contrario, coloreas a posteriori? Coloreo a posteriori, pero tengo decidido de antemano qué color voy a poner. Si hay una gran presencia de masas de negro suelo elegir dejarlo de esa manera y no colorear, y en cambio previamente prescindo de las masas de negro si he decidido meterle color.
41. ¿Crees necesario, dada la facilidad de uso de las técnicas de coloreado por ordenador, el conocimiento de la teoría del color tradicional, o no tiene tanto peso hoy en día en cuanto al coloreado digital por ordenador? ¿Cómo atacas la página para aplicar el color? Yo creo que ayuda, no tanto por conocer las técnicas manuales, sino de tener una guía orientativa de lo que es la teoría y el porqué de las cosas ya sea que utilices el método digital o el manual.
42. ¿Cómo atacas la página para meter el color? Partiendo siempre de el esquema de lo general a lo particular. Empiezo con un color base, y luego voy atacando las zonas y concretando poco a poco.
43. ¿Echas de menos la capacidad de experimentación con técnicas alternativas de coloreado y composición? No, ahora no.
44. ¿Las masas de negro crean conflictos con los colores que no son muy vivos? ¿Cómo te las arreglas con el color digital? Puede; partiendo de mi formación de bellas artes, era

- completamente enemigo de meter negro negro en una ilustración que fuera a ser a color, y ahora sin embargo, no estoy tan en contra. No tiene que estar desterrado de la página a color. Las masas de negro te pueden ayudar a concretar el ritmo en la página. Es precisamente en esto donde creo que el cómic se distancia de las bellas artes y de la ilustración.
45. ¿Consideras que tiene ventajas de temporalidad respecto al coloreado a mano, o, con la experiencia suficiente, piensas que se trabaja más rápido manualmente? Creo que se trabaja más rápido manualmente, pero lo de la corte permite controlar mejor lo que no te gusta lo que quieres quitar, poner, borrar...
46. ¿Funcionas de manera similar a cómo atacas una ilustración (preparación, libertad de técnicas, temporalidad...) a cómo atacas un cómic? En la parte gráfica sí, en la parte de la historia cambia completamente. El trabajo previo que requiere el cómic es mayor.
47. ¿Cuál es la fase del trabajo con la que más disfrutas? ¿Por qué? Todas en realidad. Cada etapa además, te permite distanciarte del anterior y adaptarte al nuevo proceso. Por eso me costaría trabajar en una única labor porque me cansaría enseguida.
48. A pesar de que tu estilo gráfico es reconocible, demuestra su capacidad de adaptación según los encargos. ¿Es decisión propia o petición del guionista? (En caso de haberlo). Es decisión mía el hecho de que el dibujo tenga que evolucionar en un sentido u otro para adaptarse a un guión, pero hasta ahora he tenido la suerte de poder trabajar en proyectos con libertad absoluta.
49. ¿Te ves más como un artista creador o como un artesano profesional? Aunque tengo una base de artesano, estoy intentando encaminarme hacia artista creador.

ACERCA DE LOS MERCADOS

1. ¿De qué manera te llegan los encargos para trabajar en este medio? Por e-mail. Me escribe de vez en cuando gente que le ha interesado algo de mi trabajo, o que tiene alguna propuesta que hacerme. He tenido una temporada recientemente en la que me llegan cosas y no he tenido que moverme mucho.
2. ¿Es necesario contar con un representante para moverse en tu ámbito de trabajo? Para mí no porque no me resulta un problema moverme.
3. ¿Es conveniente presentar en persona dossiers a los editores? Es mejor porque tienes una respuesta directa.
4. ¿Podrías explicarnos brevemente de qué manera puedes encontrar trabajo en la sección del mercado para el que trabajas? para todos es un poco lo mismo, eliges un proyecto que quieras hacer y buscas qué editor podría estar interesado en publicarlo, o te ofreces en convenciones, explicando a qué te dedicas etc...
5. ¿Es más fácil encontrar trabajo en el extranjero o publicando en ámbito nacional? trabajar en el mercado nacional es fácil en el sentido de que si haces una hora y te mueves, es sencillo encontrar a quien te lo publique. Aunque es verdad que en el extranjero hay más cantidad de trabajo. Pero el mercado español al ser mucho más pequeño, es también mucho más manejable.
6. ¿Cómo defines tu experiencia de trabajar para el mercado americano? Satisfactoria, porque me dejaron hacerlo como quise; también porque me muevo en los márgenes del mercado. También he notado una respuesta mucho más inmediata en el mercado americano, con sólo un álbum publicado, que en el español.

7. ¿Y la correspondiente a la publicación en el mercado Japonés? Buena aunque sólo he publicado una historia corta, me dejaron hacer lo que quise. Ahora mismo estoy realizando un proyecto en el que me están dejando también mucha libertad, aunque aún no es seguro que lo publiquen.
8. ¿Tendrías algún consejo de cara a publicar algo en cualquiera de ambos mercados desde España? Mirar bien lo que se publica en cada mercado, y buscar que editorial es la más adecuada para publicar lo que quieres publicar.
9. ¿Es cierto que el mercado del manga se encuentra muy cerrado a propuestas de obras extranjeras? ¿Por qué? si lo está es por idioma y porque el mercado japonés tiene una manera de trabajar a la que cuesta mucho adaptarse. Ni a muchos extranjeros les interesa trabajar en Japón, ni a muchos japoneses les interesa el trabajo extra que supone lidiar con un extranjero para que publique ahí.
10. ¿Existe libertad creativa o los encargos son más cerrados trabajando para estos mercados? la respuesta es sencilla, dinero contra libertad. Si quieres que te paguen bien por tu proyecto posiblemente deberás pasar por el aro. En cualquiera de ellos tiene libertad si lo que pretende es trabajar una temporada en tu casa y un día determinado sales diciendo "esto es lo que quiero publicar".
11. ¿Es factible la posibilidad de autoedición en el mercado español? En Estados Unidos y en Japón hay mucha gente que vive de auto publicarse, aunque bien es cierto que son gente que vive de manera más o menos modesta, y es algo que en España de momento no se puede hacer porque no da el dinero suficiente. Aunque la autoedición en sí misma es posible, no reportará dinero significativo a la vista.

12. La novela gráfica está considerada como un pilar de calidad, representante de diferentes maneras de ver una historia, sobre todo comparándolo con los grandes mercados más comerciales del manga y cómic americano. Hay quien piensa que esto no son más que generalidades. ¿Qué opinas respecto a esto? yo no veo ninguna diferencia, para mí el cómic es cómic y punto. Hay mucho cómic americano y japoneses muy bueno, (también al ser máquina de reclusión mucho más grandes también producen mucho producto de consumo) y novela gráfica basura también hay a patadas. Y últimamente el problema es que con el sobrenombre novela gráfica o salvoconducto, se publican unas cosas que...

13. Y respecto al dato de que un manga "Shonen" (para jóvenes) pueda vender más de 6 millones de copias al año y una de las novelas gráficas a nivel nacional que más éxito ha tenido tan sólo llegue a los 60.000? yo creo que no hay que sorprenderse de hacer una historia sobre tu experiencia vital y luego pretender que todo el mundo lo lea, y es lógico que uno estos cómics se vendan bien porque cumple como objetivo que un público mayoritario lo lea y se adaptarán y se apañarán para que a la gente les guste y siga produciéndose. Hay que tener en cuenta que muchas de las obras de culto de hoy en día en su día pudieron ser comerciales, como en el caso del cine, que además cumplan que son de calidad. Para mí el que sean rentables económicamente no tiene que enemistarse con que sean obras de mala calidad.

14. ¿Crees que existe una manera de reconciliar al público y crear obras que puedan atraer a ambos campos de ventas? si, de hecho con la novela gráfica es lo que se está intentando hacer, y sí, sí se puede, sin ningún problema. De hecho el lugar donde más

ventaja llevan en este terreno es Japón, porque hay todo tipo de géneros de cómic.

15. ¿Puede un dibujo impactante ser determinante para su aceptación en una novela gráfica? No, y no hay más que citar "Persépolis" o "Maus".

16. ¿Consideras que en una novela gráfica el nivel de dibujo y de acabado es secundario, dándose más importancia a la historia a contar? En un cómic en general. Aunque reconozco que cuando era joven siempre me gustaba más cómics que gráficamente me molaran. Aunque a día de hoy leo más un cómic por la historia que cuenta.

17. ¿Crees que esto puede influir en una aceptación menos significativa en un público juvenil? No del todo, porque creo que de los cómics de los que te acuerdas de cuando eras niño son precisamente aquellos que eran divertidos. Además hay un problema bastante grande, pues el dibujo que hoy en día parece increíble, dentro de unos años quedará desfasado, en cambio, en la historia o su profundidad mantendrán un valor inalterable.

BLOQUE 3: LIMITACIONES

1. ¿Qué factores influyen y limitan a la hora de realizar un trabajo? el tiempo, y el dinero, porque luego ya sólo queda tu talento o capacidad. Al final el problema se resume en cómo conseguir dedicarle un tiempo determinado a un trabajo.

2. ¿Es el mercado que ha impuesto unas condiciones de trabajo? ¿Cuáles? No me muevo en una franja del mercado que me imponga unas condiciones específicas.

3. ¿Cuáles son los plazos de entrega que te imponen? Sólo algunos trabajos puntuales como los del Marvel, generalmente no tengo.
4. ¿Cuál es el papel del editor en tu trabajo? En el francés y el español apenas intervienen más que para recibir la obra, en el americano están más para coordinar el trabajo una vez está acabado, salvo los de D.C. y Marvel, que también supervisan que la obra sea coherente con su universo. En cambio los editores japoneses suelen intervenir más sobre la obra, la narración, los personajes, el desarrollo de la historia, etc.
5. ¿Cómo relacionas el género de la historia con el método gráfico que vas a utilizar?, si tienes un guión previo, se trata de buscar la manera de representar más fielmente y eficaz la historia que te han dado para contar.
6. ¿Qué técnicas no has podido utilizar nunca? ¿Por qué? El pastel por ejemplo, porque me parece que es un infierno para escanearlo, y el óleo por un motivo parecido.
7. ¿Qué procedimientos gráficos consideras que deberían descartarse cuando el tiempo un factor fundamental? óleo, pastel, acrílico...por sus dificultades ya mencionadas. Son más típicas en el mercado francés en el cual los plazos son más extensos.
8. ¿Cuáles son los procedimientos más ágiles para llegar a una resolución final efectiva y rápida? Tinta y ordenador, porque es lo más rápido
9. ¿Cuáles son las más equilibradas en cuanto a nivel de trabajo/tiempo de realización? Depende de cada uno. Pero para mí la tinta, bolígrafo, papel.
10. ¿Con qué limitaciones propias te has encontrado? Con bastantes, o no saber escribir en la historia y quiero contar, no hacer un diseño personajes que me guste, no saber dibujar lo que

quería dibujar... siempre hay limitaciones, pero lo divertido está en superarlas.

11. ¿Cómo determina tu conocimiento de las técnicas a la hora de desarrollar un proyecto? Se reduce en que al final lo que produces se basa en el conocimiento de los procedimientos.

12. ¿Cuál es la importancia o influencia del ordenador en tu trabajo final? Para mí es básico porque me permite llevar ficheros organizados para llevar a la editorial. Me permite además, tener un control sobre lo que llevó al editorial y lo que puede ser publicado, que con lo digital tienes un margen de cierto muy muy alto.

13. ¿Crees que se puede encontrar un equilibrio entre los procedimientos más manuales y tradicionales a los hechos a través de ordenadores para el desarrollo de una obra? Sí, y todos los que utilizan ordenador han encontrado un equilibrio a este proceso, y encontrarlo es lo que me funciona.

14. ¿Consideras que el trabajo manual y el digital (hecho por ordenador) ofrecen diferentes grados de acabado? En ese caso, ¿Cuál de los dos ofrece mejores resultados? Si, hay mucha gente utiliza el digital para intentar imitar la técnica tradicional, y yo creo que cada procedimiento es para lo que es. El acabado digital da unas calidades que no da el tradicional y viceversa. Intenta reproducir lo es desviarse de la cuestión principal.

15. ¿Influye el sistema de reproducción (impresión, publicación, digital...) que se va utilizar en determinados procedimientos gráficos? ¿Cómo? sí, y a veces también influye en que éste condiciona el formato. En realidad el cómic siempre ha estado ligado a las limitaciones técnicas de la reproducción.

16. ¿Está el futuro de la creación de cómic en el trabajo por ordenador? No, no forzosamente, salvo que quieras hacer web-cómics, es una herramienta más.

BLOQUE 4: WHAT IF...?

1. Echando la vista atrás, ¿qué cosas hubieras hecho de otra manera en los trabajos que has realizado? Me hubiera gustado probar y experimentar con más cosas, porque hay un momento en el que te puedes permitir hacer esas cosas, pero luego toca ponerse al tema.

2. Si te dejaran elegir, ¿qué propuestas te gustaría explorar narrativamente hablando? Me gustaría que me dijeran: puedes hacer un cómic y no tienes ningún tipo de limitación y de producción, ni temporal, ni técnica. Es decir que pudiera hacerlo con transparentes, con desplegados... y a partir de estos condicionantes poder hacer un cómic sin preocuparme por estas cuestiones.

3. ¿Con qué procedimientos te gustaría experimentar? Me gustaría a lo mejor probar a hacer cosas con PhotoShop puro y duro, porque conozco gente que trabaja sólo en digital y hace cosas alucinantes.

ENTREVISTA A SANTIAGO VALENZUELA

BLOQUE 1: TRAYECTORIA PROFESIONAL

¿Desde cuándo te dedicas a trabajar con imágenes?

Profesionalmente, es decir publicando en una editorial, desde hace unos doce años. Como aficionado, es decir sólo con presencia en fanzines y demás márgenes del mercado, desde el año 92 o 93, no sabría decir con exactitud.

Si yo no conociera tu trabajo, cuéntame en pocas palabras quien eres. A ser posible, si puedes incluir un autorretrato o caricatura de ti/vosotros mismo/s, tanto mejor

¿Podrías definirme en qué consiste hacer un cómic?

En contar una historia, o exponer una reflexión o un apunte lírico o una vivencia o una conversación mediante una secuencia de imágenes, normalmente usando una combinación de dibujo y de texto. Esto en términos generales, porque también puede hacerse un cómic mudo, sin texto, y también podría repetirse siempre la misma imagen, o haber una sola imagen sin secuencia alguna.

Entonces, ¿podría decirse que eres un dibujante de cómics?

Pues parece que sí.

En caso contrario, ¿cómo te definirías?

Háblame de los trabajos que has hecho.

¿Cuál ha sido el último proyecto en el que has estado involucrado?

Un nuevo tomo de las aventuras del Capitán Torrezno, que creo que se titulará La estrella de la mañana.

¿Cómo empezaste en el mundo de los cómics?

Empecé como lector y después como dibujante aficionado, creo que como todos los autores de mi generación y casi todos los de la anterior.

¿Piensas que el cómic es una obra en sí mismo, o es un producto de consumo desechable?

Es igual que un libro o que un disco o una película. Puede ser una obra que valga la pena (una obra en sí misma lo será siempre, a no ser que forme parte de una campaña publicitaria o algo así) o puede ser un producto desechable.

¿Existe una relación profunda entre hacer cómic y contar una historia?

Personalmente creo que sí, aunque como decía respondiendo a la tercera pregunta las posibilidades son infinitas. También es ambiguo el significado de "historia" y por tanto el de "contarla". En el medio del cómic se puede hacer absolutamente todo, desde contar historias a resumir historiales clínicos. Yo tiendo a lo narrativo y me parece que mis trabajos son bastante clásicos en ese sentido.

BLOQUE 2: TRABAJO REALIZADO

¿Qué procedimientos gráficos has usado? (lápices, acuarelas, tintas...)

No demasiados. Dibujo la página a lápiz y luego la entinto con rotuladores de distintos grosores, casi no uso el pincel. Después hago una fotocopia de este entintado en un papel normal y allí le doy grises con tinta china aguada, con un pincel tirando a pequeño. Algunas veces he usado otras técnicas, desde ceras a pasteles o incluso técnicas grasas, aparte de collages fotográficos, grabados, etc, pero de forma bastante anecdótica, el grueso de mi producción se atiene a lo de los lápices, los rotuladores y la aguada.

¿Experimentas con nuevos procedimientos o prefieres continuar con los que te resultan familiares??

No es algo a lo que preste mucha atención. Me preocupa bastante más mejorar mi dibujo, muy poco a poco, que encontrar nuevos

instrumentos y técnicas, a cierta edad uno ya sabe más o menos lo que puede conseguir con cada cosa.

¿Con cuáles te encuentras más cómodo?

Los mencionados en la primera pregunta. Dibujo casi siempre con un portaminas del 0,5, minas HB, entinto con rotuladores de punta de fieltro y doy la aguada con un pincel de acuarela.

¿Qué ventajas encuentras con estos procedimientos respecto a otros?

Familiaridad y rapidez, más que nada.

(Preguntas específicas a cada autor)

¿Cómo consideras que ha evolucionado tu trabajo respecto a estos procedimientos?

Pues la única evolución será que he ido aprendiendo a usarlos mejor, y sobre todo a usarlos más deprisa, a conseguir lo mismo o más en menos tiempo. El tiempo es bastante importante en el cómic, es un trabajo pesado y detallista, y cualquier ahorro es bueno.

¿Cual es el soporte (hoja, tamaño, papel, digital...) que utilizas para el desarrollo de tus obras?

Dibujo sobre papel, en hojas de tamaño dina3 de grosor normal.

¿Por qué éste y no otros?

No me parece posible trabajar en otro soporte que no sea el papel. Sé que hay autores que ya no lo usan y lo hacen todo desde una tableta gráfica, pero no me atrae, me gusta emborronar y ver cómo todo coge cuerpo simultáneamente, y después de toda una vida encorvado sobre el papel me resulta impensable pasar a dibujar con la vista al frente, aunque sé de quienes han hecho este cambio. El día en que las tabletas gráficas sean como grandes pantallas horizontales que posar sobre la mesa y no cuesten un riñón igual me lo plantearé, por ahora ni se me pasa por la cabeza. En cuanto al tamaño de las hojas es el que me parece más idóneo, a mí y por lo que sé a la mayor parte del gremio: el doble de lo que será el tamaño del libro donde aparecerá la página. Te permite trabajar en detalle y al mismo tiempo no pierdes la perspectiva de la página final porque no hay demasiada diferencia. Pero a veces también trabajo al mismo tamaño de la reproducción final, cuando son cosas más sueltas o que necesitan menos precisión.

¿Podrías enumerar cuáles son las ventajas de cada uno de estos soportes respecto a los demás? ¿En qué formato se han publicado tus obras?

La primera parte de la pregunta ya la he contestado en la anterior. Mis trabajos se han publicado al tamaño más o menos estándar de las colecciones de las editoriales nacionales, un poco más pequeño que un dina4, o al mismo dina4. Si te refieres también a la extensión o incluso al acabado, han sido siempre tomos de unas 100 páginas en adelante encuadernados en rústica.

¿En qué mercado del cómic encaja tu trabajo y por tanto qué características destacarías del mismo?

En el mercado de autores españoles, y en concreto supongo que en el llamado cómic adulto o personal, como distinto de géneros más juveniles y comerciales o convencionales como puedan ser el de los superhéroes y el manga. De todas formas mi trabajo no es en realidad personalista ni confesional ni tiene mucho que ver con la llamada novela gráfica, así que estoy un poco aparte de la corriente principal y supongo que de la mayor parte de los lectores. Lo que yo hago tiene bastante de historia de aventuras clásica, y también de humorismo, con algo de underground y de broma metaliteraria.

TRABAJANDO SOLOS

¿Qué supone trabajar solo en un proyecto?

No tener que discutir a cada rato, supongo. No tener que intentar hacer ver a otros que tienes razón y que lo que propones vale la pena. Y no tener ayudas cuando falta la inspiración.

¿Qué funciones desempeñas?

Escribo y dibujo mis historias, si te refieres a eso. De hecho hasta maqueto los libros.

¿Qué ventajas/inconvenientes tiene?

Como decía, no tener que rendir cuentas es una ventaja. Pero también será una desventaja cuando uno no se muestre demasiado brillante o inspirado. Aparte de que se pasa demasiado tiempo solo, hay que tener esa capacidad social o fisiológica.

¿Has echado de menos apoyo en algunas ocasiones?

Sólo de orden técnico. Me gustaría trabajar con mil ayudantes, y poder concentrarme sólo en las tareas más agradecidas, en los aspectos puramente creativos del asunto que no son tantos, en escribir y dibujar, y no en entintar, retocar y rotular o maquetar. Esa opulencia de los talleres japoneses o americanos la echo de menos siempre.

¿Cómo planificas tu trabajo y cómo encaras la organización del mismo?

Sólo planifico cada libro cuando me pongo con él. Organizo el guión, luego empiezo a dibujar y al cabo de un año, con suerte, lo acabo y puedo pensar en otra cosa. Apenas compagino el trabajo del cómic con otros como el de la ilustración, sólo muy de tarde en tarde, con lo cual no tengo mucho que organizar.

TÉCNICA

¿Cuáles son los pasos que sigues para desarrollar desde la idea hasta la obra final?

Primero apunto cosas sueltas, que luego, una vez conjuntadas y depuradas, serán el esqueleto o embrión del guión, junto con algunos bocetos de personajes, a veces, o de escenarios. Luego escribo el guión en detalle y hasta la última coma, cuando se trata de partes con mucho diálogo, o bien lo dejo más vago y abierto cuando son escenas de acción o más paisajísticas, ahí sólo apunto someramente lo que pasará y lo que se verá. Después, por lo general, hago bocetos de las páginas donde aparece todo esquemático, un poco como un store borrado. Después ya paso a dibujar las páginas a lápiz, después las entinto, las fotocopio, les doy grises, las escaneo, retoco los fallos que haya y las rotulo y por último las maqueto y las meto dentro de un documento digital final que es el libro acabado que va a la imprenta.

¿Eliges un determinado estilo de dibujo u otro en función de la historia que vayas a contar?

A veces lo intento, pero en general no lo consigo. Es muy difícil librarse de los propios hábitos, las propias servidumbres visuales o manuales.

¿Qué recursos utilizas para desarrollar aspectos temporales (pasado, recuerdos, flashbacks...) en un cómic?

A veces para dejar claro o por lo menos sugerir que hay un cambio temporal uso algunos trucos visuales bastante simples. Cambiar el marco de las viñetas, por ejemplo, enmarcando las que pertenecen a un flashback con un trazo más grueso dibujado a mano con descuido que contraste con las líneas rectas asépticas del resto de la historia. O, cuando se trata de bastantes viñetas o

páginas enteras de rememoración del pasado, directamente uso sólo los lápices para hacerlo más evidente, sin entintar luego el resultado. Pero esto lo hago sólo cuando estos flashbacks van insertos dentro de la narración general, cuando se trata de otras líneas narrativas, aunque estén situadas en otro contexto temporal, las dejo tal cual, confiando en que el lector entenderá que es un capítulo o escena exenta del resto.

¿Cómo te planteas la secuencialización de la historia?

¿Qué herramientas utilizas para ello?

No sé muy bien a qué te refieres con estas dos preguntas. Quizá otros autores trabajen de otra manera, escribiendo un texto y luego planteándose como transformarlo en viñetas, en mi caso pienso en viñetas desde el momento en que voy escribiendo, sé quién está hablando y a quién, y el escenario en el que ello tiene lugar, y los movimientos de cada personaje. Y las viñetas en sí son ya la secuencialización de la historia, no hay otra cosa, y tampoco sé muy bien de qué herramientas se podría hablar, como no sea esos bocetos rápidos de los que hablaba antes donde está ya la viñeta resumida y que serían el paso de transición entre la idea y la realización final, otra cosa no se me ocurre.

¿Qué juego le das al espacio en un cómic? (Formato de viñetas, sangrados...)

No mucho, casi siempre usa la misma disposición, tres calles o tiras por página y dentro de cada tira entre dos y tres viñetas. Por lo general esto me viene mejor que usar cuatro tiras por página,

porque entonces serían bastante más estrechas y como suelo recargar bastante los bocadillos y éstos los suelo poner arriba la cosa quedaría más agobiada. El tema de los sangrados, etc, no tiene ninguna importancia. Se trata de darle una mínima separación a las tiras y viñetas para que respiren, ni mucha ni poca, y ya está.

¿Qué papel desempeñan los bocadillos y cuál es su importancia a la hora de diseñar una viñeta?

Tienen su importancia y hay que cuidar siempre la forma de distribuirlos, siguiendo varias reglas: que no tapen algo esencial de la viñeta, que sean lo suficientemente holgados para que quepa el texto sin quedar apretados, esto es lo básico; pero también hay que procurar que armonicen bien con el resto de la viñeta y con su juego de masas y espacios vacíos, de negros y blancos, etc. Sobre todo trato de tener cuidado con los rabos de los bocadillos, para que no interfieran con otras líneas y lleven a confusión.

¿Qué signos cinéticos utilizas para representar la sensación de movimiento, velocidad, cinética...?

Casi nunca uso esas cosas, sólo en muy raras ocasiones y con una simple línea que sigue el movimiento de un brazo. Pero en el último libro que estoy dibujando ahora mismo sí he usado líneas cinéticas en una escena de acción muy concreta y como algo excepcional, porque es un movimiento que engloba toda la historia, por así decirlo, y que condiciona incluso la forma de las viñetas y la disposición de las tiras.

¿Qué importancia tienen las líneas cinéticas, y de qué tipo utilizas en tus obras?

Para mí ya digo que muy poca, en general prefiero usar los mismos elementos del dibujo, como el humo para sugerir la trayectoria de un misil, o nubes de polvo que surgen del suelo para indicar el impacto de un objeto o los pasos de un personaje, etc. En el caso que te acabo de comentar, que creo que es la primera vez que sí las uso de forma metódica, lo que he usado son simples líneas convergentes hacia un centro vacío que está en algún punto de la página y que va variando, la secuencia es sobre un edificio que se hunde en el mar pero que es también una pelota, una esfera que flota, y las líneas estas van cambiando de foco según a qué profundidad de hunde, y luego la siguen apuntando a medida que resurge de las aguas.

¿Qué materiales acostumbras a utilizar para realizar el entintado en las páginas?

Perdona pero es que esto ya me lo has preguntado antes. O yo he entendido que me lo preguntabas cuando hablabas de las herramientas en el bloque 2.

¿Cuáles han caído en desuso con el paso del tiempo?

Que yo sepa ninguno, la gente sigue usando tinta china, lápices y pinceles, etc.

¿Qué herramienta utilizas para representar los grises/masas de sombras en tus cómics?

Tinta china aguada en diversos grados para conseguir distintas tonalidades, aplicada con pincel sobre el papel donde he fotocopiado la página entintada.

¿Por medio de tramas o digitalmente?

Una vez que escaneo las páginas a veces cambio estos grises hechos con el pincel para hacerlos digitalmente, cuando encuentro más discontinuidades o errores de los que querría. Los cielos, por ejemplo, siempre los meto con photoshop, porque es muy difícil y pesado conseguir un tono de gris tan uniforme que sugiera el azul del cielo. Tramas nunca he usado.

¿Crees que aún hoy día es necesario representar los grises por medio de tramas ya sean digitales o manuales?

En absoluto. No conozco a nadie que use tramas. Las tramas mecánicas eran una solución de compromiso, una forma de conseguir grises medianamente uniformes, pero no dejaban de ser una chapuza. Ahora mismo se puede conseguir un gris con solo dar un botón, eligiendo exactamente la cantidad de negro precisada. Habrá quien en lugar de dar un gris exacto prefiera meter una trama digitalmente, que es algo también sencillísimo, pero aparte de por cuestiones nostálgicas o por conseguir un aspecto un poco retro no veo que sentido puede tener.

Hablando de las fuentes y las onomatopeyas, ¿utilizas una rotulación manual o digital?

Todos mis libros los rotulé a mano, menos el último que salió el año pasado que sí estaba rotulado con una fuente digital. Aunque ya usaba algunas veces una fuente tipográfica digital para algunas voces en off que aparecían de vez en cuando en la historia. Las onomatopeyas sigo haciéndolas a mano.

¿Desarrollas las fuentes para las mismas tu mismo o usas fuentes ya creadas?

La fuente que usé para este último libro me la hizo un amigo con un programa destinado a eso, y la hizo a partir de mi propia letra, la caligrafía con la que rotulo siempre. Las de las voces en off que te decía las encuentro por ahí, son fuentes al alcance de cualquiera y en realidad no he usado más que una o dos, siempre las mismas, un tipo de letra entre la gótica y la cursiva que me sirve para darle un aire literario o vetusto a ciertas parrafadas del narrador.

¿Utilizas algunos pinceles digitales en tus cómics? ¿Qué motiva la elección de unos y no de otros?

Nunca los he usado, pero su elección sin duda será por una cuestión de tiempo. Se evita uno el borrado y el entintado, puede enmendar al instante cualquier error pulsando control C, etc. Para las razones por las cuales esto no me atrae ni me motiva lo más mínimo me remito a la pregunta 18 del bloque 2, donde te explicaba por qué sigo trabajando en papel, y a la pregunta 20 del bloque 3, donde vuelves a insistir en lo mismo. De todas formas voy a comprar una tableta gráfica con su correspondiente lápiz o pincel digital, porque pierdo mucho tiempo retocando y cambiando cosas en el ordenador en las páginas ya escaneadas,

y me han insistido mucho en que con un lápiz y una tableta es mil veces más rápido y sencillo que con el ratón. Aunque lo ideal desde luego sería no cometer errores, y de hecho la inmensa mayoría de cosas que retoco son absurdas, detalles que luego el lector jamás verá, es algo maniático.

Respecto a la rotulación y construcción de viñetas, ¿prefieres rotular en general a mano o vía ordenador?

Bueno, lo de la rotulación me lo acabas de preguntar hace nada. Pero a lo mejor te refieres ahora a cómo hago los marcos de las viñetas, aunque nunca he oído llamar a eso "rotular". Los marcos de la viñeta, los márgenes, los hago siempre por ordenador, pero no en la misma viñeta sino en la página en general, quiero decir que no me pongo con el ratón a hacerle los cuatro lados a cada viñeta sino que coloco ésta en el lugar que le corresponde a la página, todo con guías, etc, y cuando está cada cosa en su sitio hago una capa encima que es el bastidor, digamos, las franjas blancas que son los márgenes superior, inferior, izquierdo y derecho, y la separación horizontal entre las distintas tiras y la vertical entre las viñetas de cada tira, y luego ya contorneo con un franja negra de un tamaño predeterminado todo este entramado blanco, con lo cual cada viñeta queda en su propia ventana enmarcada de forma uniforme. Todo esto explicado así por escrito me imagino que no se entiende nada, igual que lo de las líneas cinéticas, pero es bastante sencillo.

¿Tienes problemas reproductivos con las tramas grises o con los trazos de tinta?

No. Todo eso ha quedado bastante superado con los escáneres de mesa y con los programas de tratamiento digital de imágenes, que creo que utiliza casi todo el mundo. Se trata simplemente de escanear la página con bastante neutralidad, luego ya se hace con ella lo que uno quiera. En general, además, no trabajo con un trazo suelto ni con texturas, así que no tengo grandes problemas de este orden.

¿Cuánto tiempo te lleva el proceso de acabado de la página?

Varía mucho. en raras ocasiones, cuando hay escenarios abiertos y pocos fondos, puedo dibujar una página en unas pocas horas, y el tiempo del entintado va proporcionalmente a ello. Pero por lo general tardo más porque recargo mucho los fondos, porque me tengo que pelear con la anatomía y la perspectiva, etc. Los grises con el pincel me llevan bastante menos tiempo, pero luego el limpiarlo todo y retocarlo en el ordenador me lleva también bastante. Hacer una página en una jornada entera de trabajo de digamos 8 o 10 horas es posible, pero no habitual. Normalmente, entre unas cosas y otras, supondrá un par de días de dedicación completa, o un día y medio en los mejores casos, tampoco te puedo decir con exactitud porque no trabajo así, no empiezo y acabo una misma página y paso a otra, voy dibujando por un lado y entintando por otro y escaneando y retocando por otro, no es fácil calcular.

En algunos cómics los pesos de las masas de negros son mayores que en otros. ¿Cuál es el criterio para aplicar unos u otros según el guión?

Depende de si hay una intención expresiva o no. Hay mucha literatura estética y psicológica sobre esto, creo, las leyes de la Gestalt, etc. Aparte de ello, y de la voluntad de estilo que cada cual pueda tener (yo tengo poca), más negro significa más oscuridad, tan simple como eso. Eso lo puede pedir el guión (porque es de noche, porque la escena ocurre en una habitación a oscuras) o puede haber otra intención como la de añadir misterio, desdibujar los contornos, hacer más difícil la interpretación, etc.

¿Trazas los óvalos de los bocadillos a mano? ¿Por qué?

Sí, a mano, por la composición general de la página y porque es difícil o pesado hacerlo de forma mecánica. Hay plantillas, que no sé si alguien seguirá usando, pero es difícil que siempre te cuadre uno de esos óvalos con la forma exacta que quieres colocar. En muchos casos sería fácil, pero entonces desentonarían los casos en que no lo es. Ahora se puede hacer por ordenador, pero prefiero no dejar demasiadas cosas pendientes para la posproducción digital, por llamarla de alguna manera. Sólo en un caso uso esos óvalos digitales, y es cuando se trata de círculos perfectos, porque me cuesta mucho hacerlos sin imperfecciones, y ahí si elijo ese atajo.

¿Funcionas de manera similar a cómo atacas una ilustración (preparación, libertad de técnicas, temporalidad...) a cómo atacas un cómic?

En general sí hay una preocupación mayor por la técnica, en mi caso.

¿Cuál es la diferencia?

Sobre todo es una cuestión de tiempo. Aunque los encargos de ilustración suelen ser urgentes, te dan a lo mejor una semana de plazo, y en cambio en el cómic nunca tengo un plazo muy cerrado ni apremiante de entrega, en la ilustración sólo hay que pensar la idea, y a partir de ahí se le puede dedicar todo el resto del tiempo a la realización y el acabado. Esto no es posible en el cómic, sobre todo si como es mi caso haces historias muy largas. Ahí llega un momento en que te despreocupas y tiras millas, te resignas a tus errores y limitaciones. En el caso de la ilustración, además, te diriges a un público diferente y por ello intentas dar el do de pecho (también para no decepcionar y seguir recibiendo encargos, es un tema sobre todo pecuniario). En general la ilustración conlleva más detenimiento y dedicación gráfica.

¿Cuál es la fase del trabajo con la que más disfrutas? ¿Por qué?

En la del desarrollo de la idea, con gran diferencia. Porque en esa fase todo es posible, todo está abierto y uno sueña con las grandes cosas que va a plasmar en la página, sobre todo visualmente, ya que en los textos es más difícil engañarse, por lo menos en mi caso no me suele pasar. Y además en esta fase de invención y proyecto no entran las servidumbres técnicas, que son la verdadera condena del cómic, las miles de horas que se pierden entintando, retocando, maquetando, etc. Luego el dibujo tiene sus buenos momentos, pero ahí ya entra la decepción, al ver que lo que parecía tan estupendo en proyecto no acaba de salir como uno querría. Y todas las fases técnicas siguientes ya no tienen ningún interés, quitando algunas partes del entintado donde hay que

improvisar o rematar, y donde por tanto hay realmente también un trabajo creativo, pero esto no es muy frecuente, por lo menos en mi caso, ya que prefiero dejarlo todo bien atado con los lápices.

A pesar de que tu estilo gráfico es reconocible, demuestra su capacidad de adaptación según los encargos. ¿Es decisión propia o petición del guionista? (En caso de haberlo).

No creo tener ninguna capacidad de adaptación, aparte de la mínima necesaria que va sobreentendida en lo que es el oficio, y que consiste en ser capaz de dibujar cualquier cosa, es decir no cambiar el guión para no tener que dibujar algo en concreto. Tampoco he trabajado nunca con encargos ni guiones ajenos, en cómic.

¿Te ves más como un artista creador o como un artesano profesional?

Sinceramente no sé dónde puede estar la diferencia, a estas alturas. Esas distinciones caducaron hace mucho con el fin de las vanguardias. Sigue existiendo esa mitología del artista o el genio con resabios románticos, claro, pero ya sólo forma parte del esnobismo, o del marketing y es algo que suena a coña, a superstición escolar o a reportaje del dominical con fotos en sepia.

ACERCA DE LOS MERCADOS

¿De qué manera te llegan los encargos para trabajar en este medio?

No trabajo por encargos. Tengo un personaje más o menos conocido, seguido por un cierto público, no muy numerosos pero parece que fiel, y a él me dirijo, y mis libros los publican unos editores que al de rentabilidad le sacarán al asunto.

¿Es necesario contar con un representante para moverse en tu ámbito de trabajo?

Que yo sepa no, ni de lejos. Eso es algo que sólo se plantea a partir de cierto grado de éxito.

¿Es conveniente presentar en persona dossiers a los editores?

Sólo una vez fui con un dossier a ver a un editor, y no me sirvió de nada.

¿Podrías explicarnos brevemente de qué manera puedes encontrar trabajo en la sección del mercado para el que trabajas?

Ni idea. Tuve suerte para entrar en este mundillo, me colé de rondón gracias a los concursos para aficionados que había hace diez o quince años, conseguí una mínima visibilidad y gracias a ello me editaron el primer libro, dentro de un programa de ediciones conjuntas con subvenciones del Instituto de la Juventud, que no sé si sigue en vigor. La forma de encontrar trabajo supongo que será la misma que en cualquier oficio de autor, enterarse de cuáles son las editoriales que publican cosas que te interesan y darles la lata con tu trabajo. De todas formas es un poco ingenuo hablar de la "sección del mercado" para la que trabaja un autor

de cómics, porque si no tiene pensado dibujar superhéroes o manga o trabajar para el extranjero es rarísimo que pueda vivir de su trabajo, los casos se cuentan con los dedos de una mano. La inmensa mayoría de los autores que conozco se ganan la vida con otras cosas.

¿Es más fácil encontrar trabajo en el extranjero o publicando en ámbito nacional?

Publicar aquí no me parece que sea tan difícil, aunque ya digo que tuve suerte. Respecto a lo de publicar fuera poco puedo opinar, cuanto más estándar sea tu trabajo más posibilidades en principio de colocarlo fuera, pero aquí ya hablo más de dibujo, raramente te contratarán para hacer una historia tuya para el mercado francés.

¿Cómo defines tu experiencia de trabajar para el mercado americano?

Esta pregunta y la siguiente deduzco que no son para mí.

¿Existe libertad creativa o los encargos son más cerrados trabajando para este mercado?

¿Es factible la posibilidad de autoedición en el mercado español?

Totalmente factible, no es demasiado caro y hay muchas imprentas, y además con la crisis habrán bajado los precios, estarán de oferta. Lo que no sé si es tan factible es que la tirada de esa

autoedición llegue a algún tipo de comprador, de lector. A no ser que tengas ya un nombre, etc.

La novela gráfica está considerada como un pilar de calidad, representante de diferentes maneras de ver una historia, sobre todo comparándolo con los grandes mercados más comerciales del manga y cómic americano. Hay quien piensa que esto no son más que generalidades. ¿Qué opinas respecto a esto?

La novela gráfica no es más que una etiqueta, un eslogan comercial que sirve para quitarse los complejos que desde siempre acarrea el medio. Aparte de eso no tiene ninguna importancia, hay tebeos adultos y personales, o de calidad como dices, desde mucho antes que a nadie se le ocurriera llamarlos novelas gráficas. Pero si sirve para vender y atraer lectores al medio, bienvenido sea.

Y respecto al dato de que un manga "Shonen"(para jóvenes) pueda vender más de 6 millones de copias al año y una de las novelas gráficas a nivel nacional que más éxito ha tenido tan sólo llegue a los 60.000?

Que una novela gráfica a nivel nacional llegue a ese número de copias me parece ya increíble, es algo que resultaba impensable no hace ni diez años, aunque no sé de qué obra hablas en concreto. La comparación con Japón no tiene sentido, es otra cultura, también aquí los cuadernillos de tebeos vendían muchísimo hace 50 años pero eso se perdió, y tampoco hay nada comparable en una revista barata de usar y tirar y un libro bien editado, ni entre los respectivos públicos. Las comparaciones más

sangrantes desde luego serían con el mercado franco-belga. Pero ya digo que apenas estamos levantando la cabeza.

¿Sabrías definir el estereotipo de público que compra cómics?

Joven o más bien tirando a infantil, de cuerpo o de espíritu, con poca cultura y pocas inquietudes.

¿Y sus principales características?

Es sobre todo conservador, quiere siempre más de lo mismo. Y la falta de bagaje cultural hace que se sorprenda y hasta se maraville al descubrir en los tebeos cosas que se hicieron antes (siglos antes) y mejor en la literatura o la pintura.

¿Crees que existe una manera de reconciliar al público y crear obras que puedan atraer a ambos campos de ventas?

Supongo que con ambos campos de ventas te refieres al juvenil por un lado y al adulto por otro, o al del comic comercial y al supuestamente más personal. No creo que haya que obsesionarse por conciliar esos públicos, en general esos intentos de hacer cosas "para todo la familia" suelen conducir al desastre, como se ve en el cine americano reciente. Pero sí hay una forma de hacerlo, y es a través de la calidad.

¿Puede un dibujo impactante ser determinante para su aceptación en una novela gráfica?

Parece que los tiros no van mucho por ahí. El estereotipo de lo que es la novela gráfica va más por la parte del texto, siendo el dibujo más bien un elemento utilitario, un mero expediente necesario para poder ofrecer los diálogos y digresiones. Con esto me parece que contesto también a la siguiente pregunta.

¿Consideras que en una novela gráfica el nivel de dibujo y de acabado es secundario, dándose más importancia a la historia a contar?

¿Crees que esto puede influir en una aceptación menos significativa en un público juvenil?

Seguramente, pero no por el descuido del dibujo, que lo hay. Ya digo que el público juvenil no es que sea particularmente exigente, no se trata de unos connaseurs a los que haya que ganarse por medio del virtuosismo, sino de gente muy conservadora, que quiere recibir más de lo mismo, más entregas del mismo estilo de dibujo y el mismo tipo de historias a las que los han acostumbrado, porque tampoco es algo que hayan elegido ellos, nadie elige nada.

BLOQUE 3: LIMITACIONES

¿Qué factores influyen y limitan a la hora de realizar un trabajo?

El tiempo y las propias capacidades.

¿Consideras que trabajas para un solo mercado?

Sí.

¿Es el mercado que ha impuesto unas condiciones de trabajo?
¿Cuáles?

Sobre todo la humildad de esas mismas condiciones, la escasez de recompensas a todos los niveles, económicas, sociales, etc. Pero esa pobreza no la ha impuesto el mercado por maldad o cálculo, sino por la práctica desaparición de la industria que se produjo entre finales de los ochenta y los noventa. Como apenas ha habido mercado superviviente, las condiciones de trabajo son también de supervivencia.

¿Cuáles son los plazos de entrega que te imponen?

No tengo plazos impuestos. Me los impongo yo mismo, más o menos, simplemente para no perder a mis lectores, no caer en el olvido antes de tiempo. Pero al final siempre tardo más de lo que querría en sacar los libros.

¿Cuál es el papel del editor en tu trabajo?

Poner el dinero para pagar a la imprenta. Luego hay un trabajo de promoción, que ya se va viendo que es vital para conseguir llegar a un público más amplio y que explica los raros éxitos que ha habido en los últimos años, pero ese trabajo, esa necesidad de promoción por lo visto cuesta que se vaya extendiendo entre el gremio, de nuevo por el erial del que venimos, la pequeñez del medio a que nos acostumbraron los últimos quince años.

¿Cómo se reflejan sus condicionantes en la obra final?

En mi caso no se reflejan demasiado. Sé lo que puedo esperar de mi trabajo, poco dinero y casi nulo reconocimiento, pero ello no hace que trabaje menos o sea menos exigente con los resultados, creo, y me parece que lo mismo les pasa a casi todos los autores, por lo menos los de mi generación.

¿El contenido de la historia limita el uso de ciertos procedimientos gráficos por ser demasiado lentos? ¿Cómo? ¿Por qué?

¿Te ha ocurrido que por exigencias de la historia hayas tenido que utilizar un procedimiento gráfico concreto?

¿Cómo relacionas el género de la historia con el método gráfico que vayas a utilizar?

¿Qué técnicas no has podido utilizar nunca? ¿Por qué?

¿Qué procedimientos gráficos consideras que deberían descartarse cuando el tiempo un factor fundamental?

¿Cuáles son los procedimientos más ágiles para llegar a una resolución final efectiva y rápida?

¿Cuáles son las más equilibradas en cuanto a nivel de trabajo/tiempo de realización?

¿Con qué limitaciones propias te has encontrado?

¿Cómo determina tu conocimiento de las técnicas a la hora de desarrollar un proyecto?

¿Utilizas alguna herramienta de posproducción? (tramas manuales, tampones de tinta, iluminadores, tratamiento digital, rotulación etcétera...)

¿Usas el ordenador como herramienta? ¿En qué pasos?

¿Cuál es su importancia o influencia en tu trabajo final?

A todas estas preguntas te puedo contestar en bloque. Primero, no me interesan mucho las técnicas ni creo que sean muy importantes en el cómic, que es una cosa bastante simple. Es cierto que algunos procedimientos son más lentos y en todo este asunto es importante el tiempo, pero personalmente no se me ocurre que sentido pueda tener hacer un cómic al óleo, pongamos por caso (aunque sé que se ha hecho) o al temple de huevo, o usando una piedra litográfica como soporte en vez de papel y tinta y pasarse semanas rascando. Quiero decir que se pueden usar todas las técnicas, cualquiera de ellas, si uno se apaña y sabe sacarles partido y no se tira un mes con cada viñeta, pero desde luego el interés del medio no está ahí, no lo está para mí ni para ningún profesional que conozca. Dibujar tebeos es contar algo con imágenes, no hay que darle muchas vueltas, y para ello hacen falta dos cosas básicas: tener algo que contar y saber contarlo. La primera condición es rara, la segunda implica un mínimo de oficio, es decir de dibujo y de conocimiento del medio. Si uno sabe más o menos dibujar puede hacerlo con un aerógrafo o con un mondadientes mojado en chocolate, puede ser barroco o sintético, contundente o amanerado, pero si no tiene ese mínimo de pericia (porque es un mínimo, no se trata de ser Piero Della Francesca) entonces ya se puede comprar tres ordenadores y veinte pinceles digitales, que ellos no dibujarán por él. No hay técnicas mejores o peores, es una cuestión de hábito y de familiaridad, como decía antes, y en ese sentido el ordenador es una ayuda como cualquier otra, una más, como pueda serlo un nuevo tipo de goma de borrar, ni más ni menos, y en respuestas anteriores ya te dije exactamente en qué pasos lo uso yo, el ordenador, siempre para retocar y adecuar el resultado, de lo cual se deduce la importancia que pueda tener en el resultado final, más bien poca.

Y también te expliqué ya lo que pueda haber de posproducción en mi trabajo.

¿Crees que se puede encontrar un equilibrio entre los procedimientos más manuales y tradicionales a los hechos a través de ordenadores para el desarrollo de una obra?

Que yo sepa el grueso de la producción sigue siendo manual y bastante tradicional. Porque entiendo que dibujar directamente en la pantalla con una tableta gráfica también es dibujar a mano, sólo cambia el cacharro que sostienes y, como decía, lo básico sigue siendo saber cómo mover la mano y saber mirar el resultado para aceptarlo o descartarlo, no hay más tu tía. Aparte de esa diferencia entre dibujar en un papel o en una tableta, que ya digo que me parece al fin y al cabo lo mismo, por ahora la cosa digital sólo se usa, según creo, para retoques, para dar un tipo de coloreado bastante hortera y supongo que alguna cosa más, pero ya se ve que nada muy importante. Que a lo mejor me equivoco y ya hay quien hace tebeos partiendo de filmaciones o lo que sea, con algún programa de conversión de imágenes, pero no consigo entender qué interés puede haber en todo ello.

¿Consideras que el trabajo manual y el digital (hecho por ordenador) ofrecen diferentes grados de acabado? En ese caso, ¿Cuál de los dos ofrece mejores resultados?

Nunca he realizado un cómic por ordenador. Que yo sepa, los lápices y tabletas de dibujo digitales todavía no han logrado la absoluta compenetración entre el dedo y el fuste del lápiz o pincel y la superficie del papel que ha sido la base del dibujo durante

siglos y milenios, así que en cuanto a los resultados no creo que haya nada que discutir. Otra cosa es que con un programa puedas retocar cosas hasta un nivel de detalle que excede la capacidad del ojo, pero eso ya no es dibujar, es otra cosa, y además no sé de qué sirve puesto que nadie lo va a ver. Y también está de nuevo el problema del tiempo, hay cosas mecánicas que es mejor hacerlas por ordenador aunque se podrían hacer más o menos igual a mano (por ejemplo los grises), hay efectos pictóricos que se pueden hacer en pantalla sin arriesgar la integridad del papel, y está la posibilidad de cancelar inmediatamente cada pincelada pulsando una tecla.

¿Influye el sistema de reproducción (impresión, publicación digital...) que se va utilizar en determinados procedimientos gráficos?
¿Cómo?

No. Hoy día las imprentas pueden reproducir casi cualquier cosa, y en cualquier caso son mucho más eficaces que hace pocos años, y en cuanto a la reproducción digital tampoco hay ningún problema, sólo el de almacenamiento y transmisión de bits, que rápidamente va aumentando y ya supera las necesidades del medio. Lo único que el cómic digital puede hacer es añadir posibilidades, no quitarlas: podrá haber luces en la página, por ejemplo, o puede existir la posibilidad de acercarse como con una lupa y ver más detalle del dibujo, etc.

¿Es verdad que aún hoy día a determinados procedimientos (bolígrafos, acuarelas, aguadas, acrílicos, óleos...) siguen presentando problemas de cara a su escaneado o a su reproductibilidad en impresión?

No, al menos en mi experiencia.

¿Está el futuro de la creación de cómic en el trabajo por ordenador?

Es algo que llegará, seguramente. Tarde o temprano aparecerán esos programas que decía que permitirán hacer cómics a gente con pocas o nulas nociones de dibujo, y ya que habrá quien se dedique a ello entonces supongo que sí habrá un futuro en ello. Pero no creo que esos cómics vayan a tener el más mínimo interés.

BLOQUE 4: WHAT IF...?

Echando la vista atrás, ¿qué cosas hubieras hecho de otra manera en los trabajos que has realizado?

Cuando miras atrás siempre te amargan los errores cometidos, me refiero a errores de dibujo sobre todo. Esto es muy típico de mi generación, que es básicamente autodidacta y no ha contado nunca con la ayuda de una cultura gremial o de taller. Los dibujantes que surgieron en los primeros ochenta puede que aún pillaran esas agencias de dibujo que salen en los tebeos de Carlos Jiménez, no estoy seguro pero es posible, pero en cualquier caso a partir de entonces eso ya no existió. Y como además la industria se fue al garete, todos los autores posteriores han tenido que crecer a su aire y trabajando poco, compaginando los tebeos con la ilustración y por tanto llevando a cabo una labor, una obra, bastante breve y esporádica, con lo cual han tardado más de lo

normal en aprender, porque a hacer tebeos se aprende haciéndolos, como con todo, y si a uno no le dan cancha entonces depende sólo de su fuerza de voluntad, que suele flaquear. Por eso en mi generación se ve un bajón sensible en el tema del dibujo, sobre todo, pero también en el oficio del tebeo, los mil imponderables que enseña la experiencia. Y quizá ello ha influido en géneros como el de la novela gráfica sobre el que preguntabas antes, y en el predominio del texto sobre el dibujo, comprensible en quien no se siente muy seguro de sus capacidades gráficas.

Si te dejaran elegir, ¿qué propuestas te gustaría explorar narrativamente hablando?

Todas. Pero como me han dejado elegir siempre, he usado ya bastantes, aunque aún me quedan muchas. Me gustaría hacer, por ejemplo, un cómic abstracto, sólo con manchas de color y sin personajes ni fondos, o conseguir hacer de las simples líneas y volúmenes personajes y fondos, y conseguir darles una función narrativa. De todas formas esto es más curiosidad que voluntad, tampoco es algo que me duela no probar, ya digo que los cómics que hago son bastante clásicos a su manera, y lo son porque es lo que busco o lo que me sale naturalmente.

¿Con qué procedimientos te gustaría experimentar?

Si te refieres una vez más a procedimientos técnicos vuelvo a insistir en que todo este mundo de la técnica, que efectivamente es infinito y lleno de posibilidades, apenas me interesa dentro del cómic, y que no creo que tenga ni mucho interés ni aporte verdaderas posibilidades expresivas. Hay autores como Dave McKean que han

hecho cosas interesantes con collages y todo tipo de técnicas mixtas, incluidas las digitales, pero me parece que el interés que tienen sus páginas está sobre todo en su sólido talento de dibujante, en sus páginas más simples a blanco y negro. Y José Muñoz, de quien ha tomado tantas cosas y que me parece más talentoso aún, mucho más, no ha usado en su vida otra cosa que un pincel y un bote de tinta china, que yo sepa, y creo que bastante gente estaría de acuerdo en que es el mejor dibujante que ha dado el medio, quiero decir dibujante puro porque hay otros autores que son peores dibujantes pero mejores dibujantes de cómics, con un talento más adecuado al tebeo.

ENTREVISTA A ANTONIO ALTARRIBA

BLOQUE 1: TRAYECTORIA PROFESIONAL

¿Desde cuándo te dedicas a trabajar con guiones?

Desde 1977-78

Si yo no conociera tu trabajo, cuéntame en pocas palabras quiéres.

Soy un explorador de las posibilidades narrativas de la imagen. La simple inserción de unas palabras en el espacio dibujado de la viñeta puede generar los significados más inesperados. Desde la composición de la página hasta la planificación pasando por la organización de la secuencia, las metáforas visuales o el uso del color, el registro del grafismo es amplio y, de alguna manera, continuamente reinventable. Es esta fértil versatilidad lo que me apasiona del cómic, un medio codificado pero a redescubrir con cada obra.

¿Podrías definirme en qué consiste hacer un cómic?

Para un guionista como yo, en establecer las mejores estrategias narrativas para contar una historia por medio de espacios gráficos dispuestos en contigüidad. Al contrario de lo que muchos piensan, un guionista no se limita a escribir los textos de cartuchos y bocadillos. También define -al menos propone- planificación, composición, iluminación y otros aspectos de la puesta en escena fundamentales para la mejor transmisión del relato.

Entonces, ¿podría decirse que eres un creador de cómics?

Sí.

En caso contrario, ¿cómo te definirías?

Háblame de los trabajos que has hecho.

La mayor parte de mis trabajos como guionista de cómic han pasado bastante desapercibidos, bien por su carácter experimental bien por su carácter transgresor. A pesar de ello o precisamente por ello, he colaborado con algunos de los dibujantes más interesantes de los últimos años. Con Luis Royo llevé a cabo un trabajo surrealista, descriptivo de mundos fabulosos que contenían su propia lógica evolutiva. Con Castells nos internamos por relatos con fuertes correspondencias internas y citas pictóricas. Con Laura hemos realizado algunas de las historietas eróticas más explícitas y narrativamente más sugerentes del cómic español. El mayor éxito lo he tenido con Kim y El arte de volar. Y mi trabajo más confidencial lleva por título Detective, lo publicó Ikusager en 1991 y está hecho de relatos policíacos contruidos a partir de los cuadros de Hernández Labandazábal, un pintor hiperrealista. En este caso, insólito en la historieta, primero fue la imagen y después, en función de ella, la historia.

¿Cuál ha sido el último proyecto en el que has estado involucrado?

Acabo de terminar un guión para Kim que publicará El País con motivo del 75 aniversario del comienzo de la guerra civil. Pero el mayor y de cuyas secuelas sigo pendiente es El arte de volar.

¿Cómo empezaste en el mundo de los cómics?

Se empieza con los fanzines y luego, si tienes suerte, pasas a las drogas duras y ya te metes de todo. Empecé en fanzines zaragozanos a mediados de los 70.

¿Piensas que el cómic es una obra en sí mismo, o es un producto de consumo desechable?

Depende. En el cómic, como en el cine o como en la literatura, hay productos de consumo fácil y bajo coste y otros más elaborados con producción cuidada. En estos momentos y aunque mantenga la fama de obra intrascendente, el cómic tiene todas las características del producto selecto, por sus bajas tiradas, su cuidada edición, sus historias socialmente críticas o narrativamente muy inventivas...

¿Existe una relación profunda entre hacer cómic y contar una historia?

El ser humano es, ante todo, un animal fabulador. Y las primeras narraciones las plasmó en imágenes. El cómic es el heredero de esa pulsión original al relato figurado que nos llevó, ya desde la Prehistoria, a inscribir o grabar en grutas y paredes. Así que contar no equivale a decir. La palabra no es la única ni siquiera la primera forma de relato. Ahora bien, una historia en imágenes puede seguir pautas muy distintas a las del relato literario e instaurar dinámicas visuales a partir de la transformación de formas y colores.

BLOQUE 2: TRABAJO REALIZADO

¿En qué mercado del cómic encaja tu trabajo y por tanto qué características destacarías del mismo?

Hasta hace poco en un mercado casi inexistente, el mercado español más experimental gráfica y narrativamente. Supongo que me integro en el mercado europeo donde he publicado la mayor

parte de mis historias. De todas formas, no creo que en estos momentos existan tres mercados (europeo, americano, japonés...) tajantemente diferenciados. En cualquier caso no son estancos. Estéticamente el cómic obedece ya a pautas globales y, en lo sucesivo, lo hará cada vez más. Entre Taniguchi (japonés), Mazzuchelli (norteamericano) y Emmanuel Guibert (francés), por ejemplo, encuentro más similitudes que diferencias. Más allá de los acantonamientos geográficos, industriales o culturales, existen los parentescos temáticos y la búsqueda de la originalidad en el tratamiento gráfico que hacen que, en muchos casos, prime la obra personal sobre las circunstancias de su producción.

TRABAJANDO EN EQUIPO

¿Cómo es tu rutina de trabajo? ¿Y tu método de trabajo?

Procuro que en este terreno rutina y trabajo coincidan lo menos posible. Me gusta hacer guiones de carácter variado: eróticos, pictóricos, poéticos, históricos, autorreferenciales, fantásticos... Trabajo mis guiones viñeta por viñeta, con descripción detallada de la escenografía y con indicaciones técnicas referidas a encuadre y planificación. También procuro que la redacción sea ágil, con estilo literario, de manera que suponga una lectura atractiva para el guionista

¿Trabajas sólo o formas parte de un equipo? ¿Cómo es trabajar así?

Como guionista, estoy obligado a trabajar en equipo. Pero mis equipos han estado formados siempre por un único dibujante. Para mí es una buena manera de trabajar. Con un equipo reducido y,

casi siempre, bien compenetrado la tarea se divide pero no se despersonaliza.

¿Qué ventajas (o inconvenientes) tiene esto?

¿Cómo es tu equipo?

¿De qué miembros se compone? ¿Y cuáles son sus funciones?

¿Qué funciones cumples dentro de ese equipo?

¿Cuáles son tus funciones específicas dentro de este equipo?

¿Cómo influye formar un equipo a la hora de trabajar?

¿Es difícil adaptarse al estilo de otra persona? ¿y que otros se adapten a tu estilo?

En ese ajuste entre el imaginario del guionista y las capacidades gráficas del dibujante está el principal atractivo de la elaboración de un cómic. Es importante, de entrada, buscar al dibujante cuyo estilo se adapte mejor al tipo de argumento y, por parte del guionista, preparar escenas en las que el dibujante pueda lucirse. En cualquier caso y por compenetrado que se esté, siempre hay un desfase entre las imágenes que tengo en la cabeza y las que recibo del dibujante. Descubrir el cómic finalmente realizado es un momento muy excitante, desestabilizador, sorprendente y, en mi caso, casi siempre admirativo por la forma que ha acabado tomando el guión.

¿Te has encontrado con algún problema de adaptación?

Estoy satisfecho de todas las realizaciones de mis guiones.

¿Te gustaría trabajar solo?
Imposible. Soy nulo para el dibujo.

TRABAJANDO SOLOS

¿Qué supone trabajar solo en un proyecto?

¿Qué funciones desempeñas?

¿Qué ventajas/inconvenientes tiene?

¿Has echado de menos apoyo en algunas ocasiones?

¿Cómo planificas tu trabajo y cómo encaras la organización del mismo?

TÉCNICA

¿Cuáles son los pasos que sigues para desarrollar desde la idea hasta la obra final?

¿Eliges un determinado estilo de dibujo u otro en función de la historia que vayas a contar?

¿Qué recursos utilizas para desarrollar aspectos temporales (pasado, recuerdos, flashbacks...) en un cómic?

¿Cómo te planteas la secuencialización de la historia?

¿Qué herramientas utilizas para ello?

¿Qué juego le das al espacio en un cómic? (Formato de viñetas, sangrados...)

¿Qué papel desempeñan los bocadillos y cuál es su importancia a la hora de diseñar una viñeta?

¿Cuánto tiempo te lleva el proceso de acabado de la página?

¿Cuáles son los pasos que sigues para preparar el guión de una historia?

No me pongo a escribir hasta tener clara la historia, incluido el desenlace. Y luego cada historia es distinta y exige un proceso diferente de escritura. Suelo distribuir en viñetas los tiempos de la narración y luego afinó tomando en cuenta la extensión de los diálogos. Sigo la redacción de acuerdo con lo ya explicado en la pregunta 12.

¿Generalmente son ideas trabajadas y maduras a lo largo del tiempo, o desde una idea sencilla desarrollas proyectos enteros? En algunos cómics los pesos de las masas de negros son mayores que en otros. ¿Cuál es el criterio para aplicar unos u otros según el guión?

¿Cuál es la fase del trabajo con la que más disfrutas? ¿Por qué?

¿Te ves más como un artista creador o como un artesano profesional?

No me gusta autoproclamarme "artista". Pero la elaboración de un cómic puede ser tan creativa o más que cualquier otra forma de contar una historia.

ACERCA DE LOS MERCADOS

¿De qué manera te llegan los encargos para trabajar en este medio?

No me llegan encargos. Yo propongo las historias, primero a dibujantes y luego a editores.

¿Es necesario contar con un representante para moverse en tu ámbito de trabajo?

Sí. Sin las ventas en otros mercados resulta difícil sobrevivir. Y un dibujante o un guionista no pueden dedicarse a viajar y negociar sus obras.

¿Es conveniente presentar en persona dossiers a los editores?

¿Podrías explicarnos brevemente de qué manera puedes encontrar trabajo en la sección del mercado para el que trabajas?

¿Es más fácil encontrar trabajo en el extranjero o publicando en ámbito nacional?

Es más fácil publicar en España. Penetrar en otro mercado siempre es difícil. Y más en estos tiempos de crisis.

¿Cómo defines tu experiencia de trabajar para el mercado franco-belga?

Positiva. He contado con un buen editor (Denoël) que ha cuidado el aspecto del libro y me ha ofrecido plataformas de promoción en las que me encuentro a gusto.

¿Existe libertad creativa o los encargos son más cerrados trabajando para este mercado?

¿Es factible la posibilidad de autoedición en el mercado español?
Es factible pero poco aconsejable. El trabajo del editor es importante. No sólo da forma a la obra, también la pone en valor y la promociona. Sin contar el trabajo de la distribuidora que la coloca en los puntos de venta.

La novela gráfica está considerada como un pilar de calidad, representante de diferentes maneras de ver una historia, sobre todo comparándolo con los grandes mercados más comerciales del manga y cómic americano. Hay quien piensa que esto no son más que generalidades. ¿Qué opinas respecto a esto?

Hay algo de eso. De manera sutil, siguiendo criterios a veces implícitos, todos entendemos que una novela gráfica es algo más que "un tebeo gordo".

Y respecto al dato de que un manga "Shonen" (para jóvenes) pueda vender más de 6 millones de copias al año y una de las novelas gráficas a nivel nacional que más éxito ha tenido tan sólo llegue a los 60.000?

No entiendo por qué siempre tenemos que andar a vueltas con las cifras de ventas. En todas las formas de expresión hay productos de difusión masiva y otros más selectos. Salvo excepciones, la calidad no se lleva bien con la cantidad.

¿Sabrías definir el estereotipo de público que compra cómics?
Nunca ha habido un único perfil de lector de cómic.

Afortunadamente en los últimos años aún se diversifica más.

¿Y sus principales características?

¿Crees que existe una manera de reconciliar al público y crear obras que puedan atraer a ambos campos de ventas?

No sé por qué hay que reconciliar al público, que siempre tiene gustos diversos. La elección de las propias lecturas es uno de los actos más defintorios de nuestra individualidad. El hecho de que el público de cómic se diversifique es una de las pruebas de la mejora de sus contenidos y de la mayor exigencia de sus lectores.

¿Puede un dibujo impactante ser determinante para su aceptación en una novela gráfica?

¿Consideras que en una novela gráfica el nivel de dibujo y de acabado es secundario, dándose más importancia a la historia a contar?

No. El dibujo es también importante en la novela gráfica. Quizá no obedezca a los cánones de un "realismo académico", pero recoge la personalidad del estilo del autor, favorece la expresividad y, a menudo, ofrece una plasticidad más próxima a la estética contemporánea.

¿Crees que esto puede influir en una aceptación menos significativa en un público juvenil?

La aceptación de un estilo gráfico no está en función de la edad sino de los hábitos de lectura.

BLOQUE 3: LIMITACIONES

¿Qué factores influyen y limitan a la hora de realizar un trabajo? Los económicos. El cómic es un medio que no exige una gran inversión. Con muy pocos recursos puedes permitirte una superproducción, en escenarios fabulosos y una figuración ilimitada. Pero en España el cómic no da para una buena retribución de los autores. Eso es lo que hace que muchos desistan o busquen fórmulas más comerciales.

¿Consideras que trabajas para un solo mercado? Sí, el del imaginario humano. Si lo trabajas bien puedes ser autor universal, por encima de las peculiaridades nacionales.

¿Es el mercado que ha impuesto unas condiciones de trabajo? ¿Cuáles? La ventaja de tener una industria poco estructurada como la española es que las exigencias comerciales se diluyen. Ganas menos, trabajas con más inseguridad, pero también con mayor libertad.

¿Cuáles son los plazos de entrega que te imponen?

¿Cuál es el papel del editor en tu trabajo?

¿Cómo se reflejan sus condicionantes en la obra final? Los editores de cómic en general y los de España en particular editan bastante bien. Creo que en estos momentos la batalla se

libra en la distribución. Si el cómic quiere seguir incorporando nuevo público, tiene que salir de la librería especializada y entrar también en las grandes superficies y en las librerías generales.

¿El contenido de la historia limita el uso de ciertos procedimientos gráficos por ser demasiado lentos? ¿Cómo? ¿Por qué?

¿Con qué limitaciones propias te has encontrado?

¿Cómo determina tu conocimiento de las técnicas a la hora de desarrollar un proyecto?

¿Usas el ordenador como herramienta? ¿En qué pasos?

BLOQUE 4: WHAT IF...?

Echando la vista atrás, ¿qué cosas hubieras hecho de otra manera en los trabajos que has realizado?

Muchas. Al terminar cualquier trabajo, encuentro siempre aspectos mejorables. Por eso no suelo releer las obras terminadas. Supongo que la insatisfacción favorece la mejora

Si te dejaran elegir, ¿qué propuestas te gustaría explorar narrativamente hablando?

Afortunadamente, he explorado las historias y los procedimientos que en cada momento me han interesado. Corres el riesgo de no hacerte muy popular pero disfrutas más del trabajo.

ENTREVISTAS A AUTORES DE ILUSTRACIÓN Y SUS INDUSTRIAS DERIVADAS

ENTREVISTA A ARTURO COSO

BLOQUE 1: TRAYECTORIA PROFESIONAL

1.- Si yo no conociera tu trabajo, cuéntame en pocas palabras quien eres.

Soy creador de personajes de dibujos animados

2.- ¿Podrías definirme en qué consiste hacer un trabajo para tu sector en la industria?

Consiste en crear personajes en 3D, y configurarlo para que sea "animable"

3.- Háblame de los trabajos que has hecho.

Empecé trabajando en visualización arquitectónica para Hoteles, mientras que de freelance trabajaba en un pequeño estudio de videojuegos.

He trabajado para la serie de animación Momochi, y en el mismo estudio, para títulos aún por descubrir.

También he trabajado para King Games, configurando los personajes de su videojuego "Bubble Witch Saga 3".

BLOQUE 2: TRABAJO REALIZADO

4.- ¿Con qué procedimientos gráficos o programas te encuentras más cómodo en tu workflow habitual? (lápices, acuarelas, tintas, o en su caso, equipo tecnológico y programas)

Hablando de programas, sobre todo utilizo Maya, Zbrush y Photoshop.

Hablando de equipo tecnológico, con lo que más cómodo me siento es con una tableta gráfica como una Cintiq o similar para los trabajos más artísticos.

5.- ¿Experimentas con nuevos procedimientos o prefieres continuar con los que te resultan familiares?

En esta industria siempre hay que estar experimentando y estudiando nuevas maneras de hacer los trabajos. Cada uno de estos es un mundo y tiene sus propias necesidades, con lo

que con cada trabajo se aprenden nuevas cosas sin excepción.

6.- ¿Qué ventajas encuentras con estos procedimientos respecto a otros?

Principalmente adquirir la capacidad de resolver problemas en menos tiempo y a su vez, abarcar más trabajo que del que éramos capaces antes.

7.- ¿Cómo consideras que ha evolucionado tu trabajo respecto a estos procedimientos?

XXX

8.- ¿En qué industria encaja tu trabajo y por tanto qué características destacarías del mismo?

Mi trabajo se encuentra dentro de la industria de la animación, con respecto a las características de mi trabajo, podría ser una pregunta muy amplia, así que resumiendo un poco, la principal característica es la mezcla del apartado técnico y el artístico, para llegar a un resultado con "appeal" y funcional.

9.- Para aquellos que quieran dedicarse al trabajo "Freelance" ¿qué consejos darías sobre problemas a evitar cuando alguien se inicia en este mundo?

Para mí lo más importante sería valorar consecuentemente los tiempos que hay que dedicar a los trabajos, en este mundo nos podemos tirar una eternidad refinando un trabajo, pero eso no puede ser.

Otro consejo para un freelance que está empezando, es que no se corte en pedir consejo a alguien con más

experiencia que él, desde temas de presupuestos hasta los aspectos técnicos.

TRABAJANDO EN EQUIPO

10.- ¿Cómo es tu rutina de trabajo? ¿Y tu método de trabajo? Bueno esto es una pregunta muy global en la que podría rellenar folios para explicarlo, pero si intento resumir la rutina, se basa en estudiar lo que nos pasan de arte, y plasmarlo en 3 dimensiones respetando al máximo lo que nos pasan. Primero pasamos por una parte artística, y cuando lo tenemos claro pasamos a resolver los aspectos técnicos para que todo funcione.

11.- ¿Trabajas sólo o formas parte de un equipo? ¿Cómo es trabajar así?

Normalmente trabajo en equipo, puesto que esta industria engloba muchos departamentos. Realmente es como en cualquier otro trabajo, recibes la parte de otro y le añades la tuya.

12.- ¿Cómo es tu equipo, y de qué miembros se compone? ¿Y cuáles son sus funciones dentro de ese equipo?

El equipo se suele componer de un diseñador, un story boarder, un concept artist, modelador, rigger, animador e iluminador.

13.- ¿Es difícil adaptarse al estilo de otra persona? ¿Y que otros se adapten a tu estilo?

Bueno, si te han cogido en una producción, es porque tu estilo encaja con el de los demás. Puede haber grandes artistas que no encajen en cierto tipo de producciones, aunque eso depende de la capacidad de cada uno.

14.- ¿Cuáles son las principales actitudes a evitar cuando se trabaja en la empresa profesional?
Lo más importante es evitar el individualismo, mentalizarnos de que estamos en un equipo y que entre todos es como saldrá bien el trabajo.

TÉCNICA

15.- ¿Cuáles son los pasos que sigues para desarrollar desde la idea hasta la obra final?
Esa pregunta estaría dirigida a los animadores y dibujantes, normalmente la idea no es mía, como digo en una pregunta posterior, yo soy el artesano.

16.- ¿Qué procedimientos digitales han caído en desuso con el paso del tiempo?
Bueno supongo que un sin fin de procedimientos han sido apartados por otros nuevos, no dejamos de estar en una industria en constante desarrollo.

17.- ¿Echas de menos la capacidad de experimentación con técnicas alternativas?
No, puesto que esto no se deja nunca de lado.

18.- ¿Funcionas de manera similar cuando tienes que resolver un plano concreto que cuando tienes que enfrentarte a una secuencia?
Esta pregunta creo que está más dirigida a animadores y story boards.

19.- A pesar de que tu estilo es reconocible, demuestras capacidad de adaptación según los encargos. ¿Es decisión propia o petición del cliente o el jefe?
Suele ser decisión del cliente, siempre nos gusta hacer las cosas como mejor sabemos, pero hay que adaptarse.

20.- ¿Tienes libertad creativa para corregir e incrementar elementos nuevos al trabajo?
Limitada, hay que tener en cuenta que los puestos que abarco tienen que respetar las decisiones que vienen de arte, pero esto no quiere decir que no podamos aportar nuestro "toque".

21.- ¿Consideras esto como un problema de cara al resultado final?
Para nada, todo lo que hagamos estará supervisado por el departamento que lo encarga.

22.- ¿Te ves más como un artista creador o como un artesano profesional?
Si tengo que elegir, yo me veo más como el artesano.

ACERCA DE LOS MERCADOS

23.- ¿De qué manera te llegan los encargos para trabajar en este medio?

Hoy en día suele ser por redes sociales y profesionales como Facebook y LinkedIn.

24.- ¿Es necesario contar con un representante para moverse en tu ámbito de trabajo?

No.

25.- ¿Es conveniente presentar en persona dossieres o portfolio a los editores o a las empresas directamente?

Normalmente cuando estamos en persona con alguien para trabajar con él, ya ha visto antes nuestro trabajo, personalmente, no suelo llevar encima mi portafolio.

26.- ¿Podrías explicarnos brevemente de qué manera puedes encontrar trabajo en la sección del mercado para el que trabajas?

Como decía en la pregunta anterior, por las redes se publican todo tipo de ofertas, también es bueno tener una lista de las empresas que más nos interesen para aplicar cuando lo necesitemos.

27.- ¿Es más fácil encontrar trabajo en el extranjero o publicando o trabajando en ámbito nacional?

Desgraciadamente, en nuestro país no hay demasiada industria, así que es más que recomendable no tener miedo a salir fuera y adquirir experiencia allí, puesto que cuando queramos volver seremos más valorados. ¿Esto tiene sentido? no mucho, pero es así.

28.- ¿Cómo defines tu experiencia (si la hay) de trabajar para mercados extranjeros?

Nada que ver con lo que se puede encontrar aquí, desde la forma de pensar, hasta el trato y valor que se da a los artistas, obviamente hay excepciones. Digamos que en España hay que estar "agradecido" de trabajar en esto.

29.- ¿Es factible la posibilidad de autoedición en el mercado español, o de producir tu propio proyecto de animación o videojuegos?

Claro que es factible, pero hay que conocer el mercado, y eso puede suponer mucho tiempo y sacrificio.

30.- ¿Sabrías definir el estereotipo de público consumidor de tu área de trabajo y sus principales características?

Personalmente hago animación para niños, pero nuestro target no son los niños, sino los padres, son ellos los que deciden qué ven sus hijos.

31.- ¿Crees que existe una manera de reconciliar al público y crear obras que puedan atraer a ambos campos de ventas?

XXX

BLOQUE 3: LIMITACIONES

32.- ¿Qué factores influyen y limitan a la hora de realizar un trabajo?

Esta pregunta es muy global, hay muchos factores que nos pueden limitar, pero poniendo dos como ejemplo, el primero sería "No tener las ideas claras" y el segundo sería lidiar con las ideas de arte y el presupuesto.

33.- ¿Es la industria la que ha impuesto unas condiciones de trabajo? ¿Cuáles?

Claro, las necesidades de la producción, requieren unas condiciones u otras.

34.- ¿Cuáles son los plazos de entrega que te imponen?

Por ejemplo, un plazo aproximado de un Rig de largometraje, es de unas 4 semanas, pero esto depende de muchos factores.

35.- ¿Cuál es el papel del supervisor, editor o lead en tu trabajo?

El supervisor es el encargado de llevar el departamento, suele ser la persona con más experiencia del equipo. Por debajo están los lead, éstos son los que están por encima de los senior, y son los que marcan las pautas a la hora de hacer el trabajo.

36.- ¿Cómo se reflejan sus condiciones en la obra final?

XXX

37.- ¿El contenido de la historia limita el uso de ciertos procedimientos o técnicas por ser demasiado lentos? ¿Cómo? ¿Por qué?

Esto depende del presupuesto, en arte siempre se barajan distintas opciones, y se suelen elegir las que encajen más con el presupuesto.

38.- ¿Qué técnicas no has podido utilizar nunca? ¿Por qué?

Por ejemplo, "Modelado nurbs" para personajes. Éste es un método bastante antiguo que da muchas limitaciones, se tarda más en hacer y puede no quedar muy fino.

39.- ¿Qué procedimientos consideras que deberían descartarse cuando el tiempo un factor fundamental?

Depende de cada campo, aquí es donde entra el pipeline, que es el departamento que marca los pasos de la producción.

40.- ¿Con qué limitaciones propias te has encontrado?

La limitación más grande que me he encontrado es no saber cómo resolver un problema en el tiempo marcado.

41.- ¿Cómo determina tu conocimiento de las técnicas a la hora de desarrollar un proyecto?

Es fundamental, sin la técnica, no hay resultado final.

42.- ¿Utilizas alguna herramienta de posproducción? ¿Usas el ordenador como herramienta?

Claro, el ordenador es mi herramienta de trabajo.

43.- ¿Crees que se puede encontrar un equilibrio entre los procedimientos más manuales

y tradicionales a los hechos a través de ordenadores para el desarrollo de una obra?

Por supuesto, de hecho es lo que se hace a diario en la industria de la animación, los animadores tradicionales son ahora los que supervisan la animación digital, aportando su experiencia anterior, y esto afecta a todos los

departamentos de una producción. Véase "Hotel Transylvania".

44.- ¿Consideras que el trabajo manual y el digital (hecho por ordenador) ofrecen diferentes grados de acabado? En ese caso, ¿Cuál de los dos ofrece mejores resultados?

Actualmente, casi todo lo que se hace de forma tradicional, se pasa a digital, por todos los recursos que ofrece, y el ahorro que supone.

45.- ¿Está el futuro de la creación artística en tu campo en el trabajo por ordenador?

Por supuesto, todas las "corrientes" por las que haya que pasar, afectarán al campo digital.

BLOQUE 4: WHAT IF...?

46.- Echando la vista atrás, ¿qué cosas hubieras hecho de otra manera en los trabajos que has realizado?

En algunas ocasiones, la falta de experiencia te lleva a tomar un camino que tal vez no es el más indicado, o simplemente hay formas más eficaces de resolver un problema. Al trabajar en un aspecto técnico de la industria, mis trabajos anteriores casi siempre los haría de una manera distinta.

47.- ¿Qué propuestas te gustaría explorar narrativamente hablando?

Me gustaría explorar una animación un poco más destinada a adultos, nada explícito, sino algo tal vez más elaborado narrativamente hablando.

48.- ¿Con qué procedimientos te gustaría experimentar?
XXX

49.- Estamos intentando a través de las entrevistas, crear un modelo que sirva como guía para aquellos que quieren empezar para trabajar en este mundillo. Si tuviéramos que realizar un ejemplo de trabajos que se pueden realizar cuando uno termina sus estudios y primeras prácticas, ¿podrías ponerle un precio mínimo a cada tipo de encargo entre los que consideres más comunes en tu ámbito? Con 6 ejemplos de lo más significativo que encuentras es suficiente. No hablamos de lo que tú cobrarías a estas alturas, si no lo que recomiendas un precio mínimo para alguien que está empezando, y para alguien Junior (1 año de experiencia)

Ej:

EJEMPLOS DE ENCARGOS COMO FREELANCE:

Ilustración de portada (40 a 60 horas de trabajo): Becario: 350 euros, Junior 600 euros

Modelado de personaje y retopología: (2 semanas de trabajo): B: 700 euros, J: 1500 euros

EJEMPLOS DE SALARIOS BRUTOS COMO JUNIOR

Animador principiante: 14000 a 18000 brutos/año

Animador junior: 20.000 a 24.000 brutos/año

ENTREVISTA A CARLOS NTC

BLOQUE 1: TRAYECTORIA PROFESIONAL

1.- Si yo no conociera tu trabajo, cuéntame en pocas palabras quien eres.

Soy Carlos Núñez de Castro Torres (Carlos NCT), ilustrador y concept artist de valencia, donde nací y estudié Bellas Artes. Posteriormente pasé a trabajar ilustrando libros y juegos de rol, cartas, para actualmente encontrarme trabajando en videojuegos y cine de animación.

2.- ¿Podrías definirme en qué consiste hacer un trabajo para tu sector en la industria?

Mi parte como ilustrador consiste en llevar a cabo una traducción visual de las necesidades del cliente. Como concept artist el trabajo ahonda un poco más en la fase de exploración, y forma parte de una cadena de producción, por lo que según qué proyecto o situación, a veces el trabajo continúa con un seguimiento de cómo se desarrolla este.

3.- Háblame de los trabajos que has hecho.

A destacar, he trabajado en la serie Legend Of The Five Rings (juego de cartas), los títulos Castlevania: Lords Of Shadow, Raiders Of The Broken Planet, y las películas Capture The Flag y Tadeo 2.

BLOQUE 2: TRABAJO REALIZADO

4.- ¿Con qué procedimientos gráficos o programas te encuentras más cómodo en tu workflow habitual? (lápices, acuarelas, tintas, o en su caso, equipo tecnológico y programas)

Photoshop y ZBrush.

5.- ¿Experimentas con nuevos procedimientos o prefieres continuar con los que te resultan familiares?

Para trabajos propios me gusta de vez en cuando experimentar un poco más: texturas, fotografía... pero en producción he de ceñirme a lo seguro.

6.- ¿Qué ventajas encuentras con estos procedimientos respecto a otros?

La herramienta digital tiene la ventaja de la inmediatez, de la seguridad de volver atrás (resumiendo: CTRL+Z) y la facilidad de realizar iteraciones del mismo trabajo sin perder los pasos anteriores.

7.- ¿Cómo consideras que ha evolucionado tu trabajo respecto a estos procedimientos?

Me he ido especializando más y más.

8.- ¿En qué industria encaja tu trabajo y por tanto qué características destacarías del mismo?

Diría que en la industria del videojuego y el cine, en la fase de previsualización. Es donde me encuentro más cómodo respecto a los procedimientos y los resultados.

9.- Para aquellos que quieran dedicarse al trabajo "Freelance" ¿qué consejos darías sobre problemas a evitar cuando alguien se inicia en este mundo?

Contrato, pago en la entrega del trabajo o periodos razonables, y mucho ánimo.

TRABAJANDO EN EQUIPO

10.- ¿Cómo es tu rutina de trabajo? ¿Y tu método de trabajo?

Nada especial: me siento y trato de aprovechar el tiempo. Es importante tener las ideas claras antes de trabajar, y buscar referencias para poner el cerebro en marcha.

11.- ¿Trabajas sólo o formas parte de un equipo? ¿Cómo es trabajar así?

Depende mucho del proyecto.

12.- ¿Cómo es tu equipo, y de qué miembros se compone? ¿Y cuáles son sus funciones dentro de ese equipo?

En ocasiones lo que suele ocurrir es que de forma natural, cada uno de los miembros se va especializando en alguno de los aspectos de la producción.

13.- ¿Es difícil adaptarse al estilo de otra persona? ¿Y que otros se adapten a tu estilo?

Puede ser un quebradero de cabeza.

14.- ¿Cuáles son las principales actitudes a evitar cuando se trabaja en la empresa profesional?

Pensar que se está haciendo arte.

TÉCNICA

15.- ¿Cuáles son los pasos que sigues para desarrollar desde la idea hasta la obra final?

Pensar mucho, y pasar a la acción. En la mayor parte de las veces unos cuantos bocetos se darán primero, y aunque todos se desechan al final, el cerebro va buscando opciones y soluciones.

16.- ¿Qué procedimientos digitales han caído en desuso con el paso del tiempo?

Es difícil de encontrar algo que responda a esto. Parece más bien como que todo se ha ido construyendo por capas encima de otras

cosas. Realmente no se ha dejado de usar nada, solo se han ido añadiendo nuevas herramientas y perfeccionado otras.

17.- ¿Echas de menos la capacidad de experimentación con técnicas alternativas?

En ocasiones si, pero creo que va unido a querer trabajar en cosas más personales, y sobretodo la falta de tiempo.

18.- ¿Funcionas de manera similar cuando tienes que resolver un personaje que cuando tienes que realizar un escenario?

Difícil cuestión. Me atrevería a decir que como concepto es la misma situación, aunque en las distintas etapas y ingredientes a manejar, supongo que varían las proporciones. Me explico: quizá el diseño de personajes con lleva más dibujo a línea, y un escenario se compone de más trabajo a mancha, color y luz.

19.- A pesar de que tu estilo es reconocible, demuestras capacidad de adaptación según los encargos. ¿Es decisión propia o petición del cliente o el jefe?

He de decir que he tenido la suerte de trabajar un poco más en mi estilo, aunque no siempre. En muchas ocasiones el cliente es el que manda.

20.- ¿Tienes libertad creativa para corregir e incrementar elementos nuevos al trabajo?

Hasta en los escenarios más restrictivos uno siempre puede dar el paso de proponer algo. Dependiendo del lugar puede ser muy bien recibido o al contrario.

21.- ¿Consideras esto como un problema de cara al resultado final?

Absolutamente

22.- ¿Te ves más como un artista creador o como un artesano profesional?

Probablemente una muy buena pregunta que se debería hacer mucho más la gente. Cuando trabajo para otros soy más un artesano profesional; cuando lo hago para mí, y por placer, puedo decir que -mejor o peor- trabajo más como artista creador.

ACERCA DE LOS MERCADOS

23.- ¿De qué manera te llegan los encargos para trabajar en este medio?

En el campo freelance, a través del email. Suele ser un posible cliente interesado.

24.- ¿Es necesario contar con un representante para moverse en tu ámbito de trabajo?

No, pero no soy el mejor caso para opinar. No tengo experiencia en esa forma de buscar trabajo, y a veces me pregunto si no me iría mejor con alguien que se encargue de esas cosas.

25.- ¿Es conveniente presentar en persona dossiers o portfolio a los editores o a las empresas directamente?

En las ferias es correcto. Se conciertan citas para ello, entrevistas y demás. Lo de presentarse en la puerta de un estudio ya es más peliagudo, y no suele sentar bien. No lo recomiendo.

26.- ¿Podrías explicarnos brevemente de qué manera puedes encontrar trabajo en la sección del mercado para el que trabajas?

Buscando editores y enviando emails. En los estudios, buscando ofertas, o el email del departamento de arte, y escribiéndoles. Es importante tener un portfolio online para que lo puedan ver.

27.- ¿Es más fácil encontrar trabajo en el extranjero o publicando o trabajando en ámbito nacional?

Trataría de trabajar siempre que se pueda para el extranjero.

28.- ¿Cómo defines tu experiencia (si la hay) de trabajar para mercados extranjeros?

Mejor que para los nacionales (no siempre).

29.- ¿Es factible la posibilidad de autoedición en el mercado español, o de producir tu propio proyecto de animación o videojuegos?

Lo es, y es un camino duro. En mi caso solo tengo la experiencia de estar desarrollando un proyecto propio, el videojuego Quantum Quest.

30.- ¿Sabrías definir el estereotipo de público consumidor de tu área de trabajo y sus principales características?

No sé si quiero saberlo...

31.- ¿Crees que existe una manera de reconciliar al público y crear obras que puedan atraer a ambos campos de ventas?

Desconozco.

BLOQUE 3: LIMITACIONES

32.- ¿Qué factores influyen y limitan a la hora de realizar un trabajo?

El tiempo es un factor importante, por supuesto. La claridad de la idea, el objetivo, la intención... Son esenciales para enfocar bien lo que se desea. Todo eso ahorrará mucho tiempo siempre para llegar a buen puerto, y la energía se perderá menos en trabajo que no está bien enfocado. Como he mencionado más de una vez, es importante tener claro en la mente adónde se quiere llegar.

33.- ¿Es la industria la que ha impuesto unas condiciones de trabajo? ¿Cuáles?

Como en casi cualquier otro trabajo, se considera la jornada laboral de 40h el estándar de trabajo para un estudio. En mi opinión no siempre es la mejor forma de aprovechar la energía y el tiempo.

34.- ¿Cuáles son los plazos de entrega que te imponen?

Varía muchísimo, dependiendo del lugar de trabajo, y del cliente. Es imposible predecirlo.

35.- ¿Cuál es el papel del supervisor, editor o lead en tu trabajo?

Revisar que lo que se hace tiene la dirección adecuada, y en caso de dudas, resolverlas mediante decisiones.

36.- ¿Cómo se reflejan sus condiciones en la obra final?

¡Cada caso es un mundo! Pero si el lead se mantiene en sintonía con el objetivo del cliente o las necesidades del producto, todo debería ir bien.

37.- ¿El contenido de la historia limita el uso de ciertos procedimientos o técnicas por ser demasiado lentos? ¿Cómo? ¿Por qué?

Creo que la historia es otra víctima de otros grandes limitadores en una producción: los recursos por un lado, y las limitaciones técnicas por el otro.

38.- ¿Qué técnicas no has podido utilizar nunca? ¿Por qué?

No recuerdo nada en ese aspecto.

39.- ¿Qué procedimientos consideras que deberían descartarse cuando el tiempo un factor fundamental?

Los más lentos, probablemente. Pero también depende de quién ejecute el trabajo. En mi caso personal no usaría acuarelas, e iría directamente a lo digital, haciendo uso de algún paquete 3D para apoyarme en lo necesario.

40.- ¿Con qué limitaciones propias te has encontrado?

La falta de comprensión de algún elemento a "retratar". Recientemente tuve que ilustrar una escena de un molino de agua en un río. Tuve que investigar y estudiar para entender bien cómo ubicarlo. Aunque parezca algo sencillo, hay que pensar en el detalle: Engranajes, altura, ubicación, fuerza y flujo del agua...

41.- ¿Cómo determina tu conocimiento de las técnicas a la hora de desarrollar un proyecto?

Conocer bien la técnica, tenerla interiorizada, automatizada... va a hacer siempre que nos podamos centrar en nuestro proceso intelectual en desarrollar las ideas o resolver los problemas que

vayan surgiendo. Un proceso automatizado es un problema menos y un gran aliado para trabajar.

42.- ¿Utilizas alguna herramienta de posproducción? ¿Usas el ordenador como herramienta?

Trabajo y finalizo casi todas las cosas en photoshop.

43.- ¿Crees que se puede encontrar un equilibrio entre los procedimientos más manuales y tradicionales a los hechos a través de ordenadores para el desarrollo de una obra?

Si, por supuesto, y los resultado son muy agradables. Actualmente es común intentar reproducir acabados analógicos en el medio digital, y no hay nada como incorporar los medios tradicionales en el proceso. Teniendo escáner e impresora, siempre se puede saltar de un medio a otro.

44.- ¿Consideras que el trabajo manual y el digital (hecho por ordenador) ofrecen diferentes grados de acabado? En ese caso, ¿Cuál de los dos ofrece mejores resultados?
Si, y creo que el acabado manual tiene algo de especial respecto al digital.

45.- ¿Está el futuro de la creación artística en tu campo en el trabajo por ordenador?

Por supuesto.

BLOQUE 4: WHAT IF...?

46.- Echando la vista atrás, ¿qué cosas hubieras hecho de otra manera en los trabajos que has realizado?

Hubiera investigado más, y hubiera hecho más bocetos, estudios de lápiz, etc

47.- ¿Qué propuestas te gustaría explorar narrativamente hablando?

Llevar a cabo historias propias.

48.- ¿Con qué procedimientos te gustaría experimentar?

VFX, es algo que tengo ahí guardado desde siempre.

49.- Estamos intentando a través de las entrevistas, crear un modelo que sirva como guía para aquellos que quieren empezar para trabajar en este mundillo. Si tuviéramos que realizar un ejemplo de trabajos que se pueden realizar cuando uno termina sus estudios y primeras prácticas, ¿podrías ponerle un precio mínimo a cada tipo de encargo entre los que consideres más comunes en tu ámbito? Con ó ejemplos de lo más significativo que encuentras es suficiente. No hablamos de lo que tú cobrarías a estas alturas, si no lo que recomiendas un precio mínimo para alguien que está empezando, y para alguien Junior (1 año de experiencia)

EJEMPLOS DE ENCARGOS COMO FREELANCE:

Experiencia de un año:

Ilustración de portada: 600€

Ilustración para juego de cartas: 150€

EJEMPLOS DE SALARIOS BRUTOS COMO JUNIOR

Concept artist Junior: 21.000 brutos/año

ENTREVISTA A Daniel Arnal Lacalle

BLOQUE 1: TRAYECTORIA PROFESIONAL

1.- Si yo no conociera tu trabajo, cuéntame en pocas palabras quien eres.

Soy animador 3D. Estudié arte electrónico y diseño digital, después me especialicé en animación 3D. Todo ello después de acabar delineación industrial.

2.- ¿Podrías definirme en qué consiste hacer un trabajo para tu sector en la industria?

Depende mucho del tipo de producción y del tamaño de la empresa.

Si la empresa es grande, el trabajo es más especializado y animas en base a un layout y unas animáticas bastante cerradas, por lo general. Y si la empresa es pequeña, es bastante probable que pases por todos o varios de los procesos de animación.

3.- Háblame de los trabajos que has hecho.

Comencé trabajado en pequeños estudios de producción audiovisuales, en Barcelona.

Hice un poco de todo: páginas web, edición de video, 3D generalista, pero no fue hasta acabar mi demo reel de animador 3D en "Pepe School" y mandarla a los estudios más importantes de

España, cuando encontré mi primer trabajo especializado en 3D, para la película "Planet 51", en Illion Studios.

Después desarrollé mi faceta de diseñador industrial trabajando en "GREY, como director de arte, enfocado a la publicidad.

3 años más en 737 SHAKER, como animador 3D para la serie Jelly Jam.

Hasta el día de hoy, reparto mi tiempo entre dar clases como profesor en Creanavarra y multitud de proyectos freelance.

BLOQUE 2: TRABAJO REALIZADO

4.- ¿Con qué procedimientos gráficos o programas te encuentras más cómodo en tu workflow habitual? (lápices, acuarelas, tintas, o en su caso, equipo tecnológico y programas)

Me siento cómodo con el formato digital, con ratón, aunque el lápiz cada día ofrece más posibilidades.

He trabajado tanto en 3DMax, Maya, Softimage

5.- ¿Experimentas con nuevos procedimientos o prefieres continuar con los que te resultan familiares?

Me encanta la experimentación e investigar, lo veo fundamental para el desarrollo de esta profesión; obviamente también utilizo recursos con los que llevo tiempo trabajando.

6.- ¿Qué ventajas encuentras con estos procedimientos respecto a otros?

Permiten una interacción hombre máquina, más intuitivo, más natural.

7.- ¿Cómo consideras que ha evolucionado tu trabajo respecto a estos procedimientos?

Fluidez y naturalidad.

8.- ¿En qué industria encaja tu trabajo y por tanto qué características destacarías del mismo?

Publicidad, cine, TV, videojuegos, app... creo que mi punto fuerte es el acting humorístico.

9.- Para aquellos que quieran dedicarse al trabajo "Freelance" ¿qué consejos darías sobre problemas a evitar cuando alguien se inicia en este mundo?

- Se tarda un tiempo en aprender y cada cliente es diferente (versatilidad y adaptación)
- Desgraciadamente desde hace años cada vez es más difícil cobrar las facturas de los trabajos realizados (consejo, cobrar por adelantado, al menos una buen porcentaje)
- Personalmente he desarrollado unas "reglas" que me parecen imprescindibles.
 1. Por el bien de la profesión, el gremio y los compañeros, existen unos mínimos económicos exigibles al cliente. Pensar "que regalar el trabajo", va en detrimento de todos. (además no es buena técnica para fidelizar clientes, ya que estos lo que

- hacen es ir saltando de un profesional en otro, prometiendo futuras mejoras y condiciones.
2. Firmar las condiciones de entrega y pago, por escrito, antes de empezar un trabajo. Fijando número de cambios o retakes, fechas, etc.
 3. Hacer entregas por bloques. Hasta que no paga el primero, no mando el segundo bloque. (cambios y retakes incluidos).
 4. NO entregar material "decente" antes de acabar, para que no lo usen y digan: - con esto ya me vale. Después te anule el encargo y utilice el trabajo inacabado como producto final.
 5. ¡Falta representación sindical! Y convenio.

TRABAJANDO EN EQUIPO

10.- ¿Cómo es tu rutina de trabajo? ¿Y tu método de trabajo?

11.- ¿Trabajas sólo o formas parte de un equipo? ¿Cómo es trabajar así?

Ambas, depende del proyecto. Cada proyecto es diferente, mi última experiencia fue trabajando para la serie Yoko y sus amigos: equipo a distancia. trabajaba desde mi casa, pero dentro de un equipo de animadores, formado por 30 personas que nos comunicábamos a través de un chat, el director nos daba las correcciones a tiempo real, online.

El resto de experiencias ha sido o en un estudio, rodeado de compañeros o trabajo solitario desde mi casa.

12.- ¿Cómo es tu equipo, y de qué miembros se compone? ¿Y cuáles son sus funciones dentro de ese equipo?

En Jelly jam fuimos de 26 a 34 animadores

En planet 51

En Yoko más_de 20... no sabría concretarte

13.- ¿Es difícil adaptarse al estilo de otra persona? ¿Y que otros se adapten a tu estilo?

Lleva tiempo, aunque en animación cada plano lo anima un animador y no se suele notar la diferencia; después te van dando el tipo de plano que mejor se adapta a tu estilo.

14.- ¿Cuáles son las principales actitudes a evitar cuando se trabaja en la empresa profesional?

TÉCNICA

15.- ¿Cuáles son los pasos que sigues para desarrollar desde la idea hasta la obra final?

- Te estudias el guión
- Has de tener muy claro la personalidad y el estado en el que se encuentra tu o tus personajes
- Te estudias la animática y el layout
- Buscas referencias
- Puedes grabarte tus propias referencias (normalmente yo lo hago)
- Dibujo mi propia animática más avanzada
- Contrasto este trabajo de pre-producción con la dirección y pido feedback a mi Lead de secuencia y a mis compañeros.

Esta fase de pre, es la más importante; pensemos que son los cimientos de nuestra animación, plano o secuencia. Habremos de asegurarnos que sean sólidos y que cumplan los objetivos del proyecto, que se transmita fielmente la idea concreta del director. (No nuestra brillante ocurrencia).

- Empiezo con un rough blocking. Dónde se pueda entender la mínima cantidad de poses necesarias para que hasta un niño pueda entender de forma clara, la idea o mensaje que transmite este plano.
- Blocking: una vez aprobado el rough blocking, ajustamos el timing refinamos las poses, e introducimos los break up & break down. Adecuándonos al estilo de animación del proyecto. Normalmente esta fase ha de ser aprobada por dirección.
- Refine: es dónde introduzco o paso toda la animación a curvas, intercalando todos los movimientos. Guiando los arcos, los pesos, las fuerzas, las expresiones faciales.
- Lip sinc: y algunos detalles de expresión facial. Y secundarias.

16.- ¿Qué procedimientos digitales han caído en desuso con el paso del tiempo?

—

17.- ¿Echas de menos la capacidad de experimentación con técnicas alternativas?

De hecho esta es una de las cuestiones que me motiva a la hora de desarrollar proyectos propios, experimentando con la RV, motion capture. Grace pencil entre otras.

18.- ¿Funcionas de manera similar cuando tienes que resolver un plano concreto que cuando tienes que enfrentarte a una secuencia?

Una secuencia es siempre más motivante, ya que puedas desarrollar una pequeña historia un poco más independiente... el proceso es básicamente el mismo pero visto de una forma más global.

19.- A pesar de que tu estilo es reconocible, demuestras capacidad de adaptación según los encargos. ¿Es decisión propia o petición del cliente o el jefe?

Es una mezcla de ambas... en esta profesión el cliente no siempre ha de tener la "razón", parte de nuestro trabajo es hacer comprender al cliente, de que lo que el necesita, es precisamente lo que yo como experto profesional, le estoy ofreciendo.

20.- ¿Tienes libertad creativa para corregir e incrementar elementos nuevos al trabajo?

Libertad hasta cierto punto, todo depende de cómo logremos conquistar a nuestro cliente, ya sea el lead, el director de animación el director de producción, la productora, o quien paga el proyecto.

21.- ¿Consideras esto como un problema de cara al resultado final?

NO

22.- ¿Te ves más como un artista creador o como un artesano profesional?

Siempre depende del proyecto. Hemos de entender, que somos una pieza más del engranaje, saber escuchar, y saber delegar, creo que es clave encontrar un hueco a nuestras ideas dentro del proyecto común, a la vez que respetamos cuando otras ideas pueden estar aportando más al proyecto.

ACERCA DE LOS MERCADOS

23.- ¿De qué manera te llegan los encargos para trabajar en este medio?

Mayoritariamente a través de los contactos realizados anteriormente... al final la "familia" de la animación es relativamente pequeña.

Pero también me han conectado por LinkedIn, he mandado demos a ofertas que se publican en doméstica, en algunos grupos de Facebook o páginas especializadas.

24.- ¿Es necesario contar con un representante para moverse en tu ámbito de trabajo?

Es una idea que en el ámbito anglosajón tengo entendido que se utiliza bastante, no la he utilizado hasta el momento, pero considero que es una opción a tener muy en cuenta.

25.- ¿Es conveniente presentar en persona dossieres o portfolio a los editores o a las empresas directamente?

Creo que el momento de la entrevista personal es crucial, tengamos en cuenta que lo más importante son nuestras capacidades profesionales, pero para trabajar en un proyecto en concreto, ya

sea en grupo o en solitario quien nos contrata ha de valorar si seremos capaces de soportar la presión, de aportar entusiasmo, si seremos capaces e adaptarnos a los requerimientos de la dirección, en definitiva si aportaremos a la empresa un extra de motivación y creatividad en los momentos claves o por el contrario seremos un lastre... alguien que a la empresa le supone un desgaste extra durante la producción.

Alguien con energía, sinceridad, optimismo y ganas de obtener resultados satisfactorios, puede ser un factor determinante para que la empresa decida quien aporta más al proyecto.

26.- ¿Podrías explicarnos brevemente de qué manera puedes encontrar trabajo en la sección del mercado para el que trabajas?

Tu demo reel.

27.- ¿Es más fácil encontrar trabajo en el extranjero o publicando o trabajando en ámbito nacional?

Los mercados se mueven... del 2003 al 2010 en España de alguna manera explotaron, se produjo un boom, obviamente, Francia, UK, AUS, y por supuesto EEUU, tienen una industria mucho más consolidada durante décadas, actualmente CAN, o NZ cuentan con grandísimos estudios y proyectos y condiciones laborales admirables...

Personalmente solo he trabajado para UK y España.

En el ámbito Nacional, el bajón ha sido considerable, y se nota mucho que la industria no está consolidada salvo quizás en contadas excepciones... debemos hacer un esfuerzo considerable en este aspecto, ya que el talento es indiscutible.

28.- ¿Cómo defines tu experiencia (si la hay) de trabajar para mercados extranjeros?

Los freelances que he realizado para UK, han sido mucho mejor pagados, mejor coordinados, profesionalmente más satisfactorios y en todos los aspectos tratados de forma más profesional

29.- ¿Es factible la posibilidad de autoedición en el mercado español, o de producir tu propio proyecto de animación o videojuegos?

Definitivamente lo es.

Sin ir más lejos Daniel Martínez Lara mi mentor, ha conseguido un Goya este año, Enrique Gato, compañero de estudios, producirá este año su segunda película Tadeo Jones 2 que ya triunfó en mercados asiáticos y americanos, o Ramiro López Dau, compañero en Planet 51 que este año a ganado un EMMY eso si desarrollándolo en EEUU...

No obstante el camino es muuuy largo y requiere constancia, obviamente talento.

30.- ¿Sabrías definir el estereotipo de público consumidor de tu área de trabajo y sus principales características?

Es complicado... y creo que cada vez ese público es más amplio.

Las series de animación suelen tener un target muy determinado, de 3 a 4 años, de 5 a 6 de 7 a 10 etc...

El cine suele abarcar un rango más alto, normalmente cine "para toda la familia.

Los videojuegos cada vez abarcan rangos mayores, pero la gran mayoría se enfocan para "público joven"

En publicidad es muy relativo, el target puede ser muy concreto, infantil, masculino, padre de familia, soltero, para el verano... etc.

31.- ¿Crees que existe una manera de reconciliar al público y crear obras que puedan atraer a ambos campos de ventas?

Siempre existe una manera... la investigación el estudio y el marketing resultan claves en la búsqueda de nuevos targets.

BLOQUE 3: LIMITACIONES

32.- ¿Qué factores influyen y limitan a la hora de realizar un trabajo?

- Tiempo
- Software
- Target
- Recursos económicos y financiación
- Industria

33.- ¿Es la industria la que ha impuesto unas condiciones de trabajo? ¿Cuáles?

34.- ¿Cuáles son los plazos de entrega que te imponen?

En Plante 51 producíamos entre 54 y 65 fotogramas a la semana.

En Jelly jam eran 400

En Yoko y sus amigos 500

35.- ¿Cuál es el papel del supervisor, editor o lead en tu trabajo?

Un lead de secuencia, sobretodo busca una continuidad narrativa y de estilo entre los planos de los diferentes animadores, además procura ahorrarle el máximo trabajo posible al director de animación, a quien deberá "venderle" cada plano como el más adecuado.

36.- ¿Cómo se reflejan sus condiciones en la obra final?

La labor del lead es fundamental sobretodo en proyectos medios o grandes, filtrando cada plano, antes de que llegue al director. Esto dinamiza en gran medida el proyecto.

37.- ¿El contenido de la historia limita el uso de ciertos procedimientos o técnicas por ser demasiado lentos? ¿Cómo? ¿Por qué?

Creo que he tenido mucha suerte con los proyectos en que he trabajado, los procedimientos me parecieron muy pulidos.

38.- ¿Qué técnicas no has podido utilizar nunca? ¿Por qué?

Estoy deseando probar la VR, y los nuevos sistemas de captura de movimiento, con corrección de colisión, espero vincularme a algún proyecto con esta tecnología pronto

39.- ¿Qué procedimientos consideras que deberían descartarse cuando el tiempo un factor fundamental?

Lo que más tiempo ha aligerado de los proyectos en los que he trabajado, ha sido el uso de animaticas muy trabajadas, con dirección narrativa y dirección de animación.

Posiblemente en temas de rig, había aspectos mejorables.

40.- ¿Con qué limitaciones propias te has encontrado?

Posiblemente mi mayor hándicap, sean los vinculados a software y sistemas.

41.- ¿Cómo determina tu conocimiento de las técnicas a la hora de desarrollar un proyecto?

Para desenvolverse en un proyecto de envergadura, dominar la técnica es primordial, así como aprender lo antes posible el estilo que se busca y tener muy claro que es lo importante a transmitir en

cada plano, como optimizar tiempos con recursos de animación limitada.

42.- ¿Utilizas alguna herramienta de posproducción? ¿Usas el ordenador como herramienta?

No/Si

43.- ¿Crees que se puede encontrar un equilibrio entre los procedimientos más manuales y tradicionales a los hechos a través de ordenadores para el desarrollo de una obra?

Seguro!!! en animación todos los recursos son muy válidos, la combinación de técnica digitales y analógicas puede influir muy positivamente en resultado final, siempre que se haga con criterio.

44.- ¿Consideras que el trabajo manual y el digital (hecho por ordenador) ofrecen diferentes grados de acabado? En ese caso, ¿Cuál de los dos ofrece mejores resultados?

Creo que todas las técnicas son igual de validas, dependiendo del proyecto, unas pueden ser más adecuadas que otras, por regla general, las técnicas analógicas o manuales, ofrecen resultados más naturales y con appeal de forma directa, digitales cosa que suele costar más conseguir con las digitales, de hecho es muy común procurar acercarse a estos resultados con esto de hecho es muy común procurar acercarse a estos resultados con las técnicas ultima de hecho es muy común procurar acercarse a estos resultados con las técnicas, por el contrario los procesos son más laboriosos en la animación tradicional.

45.- ¿Está el futuro de la creación artística en tu campo en el trabajo por ordenador?

Sin duda.

BLOQUE 4: WHAT IF...?

46.- Echando la vista atrás, ¿qué cosas hubieras hecho de otra manera en los trabajos que has realizado?

47.- ¿Qué propuestas te gustaría explorar narrativamente hablando?

Actualmente estoy muy picado con el mundo del videojuego y la domótica... eso que estamos a punto de vivir un boom de la robótica, y la animación puede ser un factor diferenciador en este campo, imaginaros al Wall-e, en versión robótica real, con la expresividad del personaje de pixar... genial

48.- ¿Con qué procedimientos te gustaría experimentar?

- Robótica
- VR
- Motion capture

49.- Estamos intentando a través de las entrevistas, crear un modelo que sirva como guía para aquellos que quieren empezar para trabajar en este mundillo. Si tuviéramos que

realizar un ejemplo de trabajos que se pueden realizar cuando uno termina sus estudios y primeras prácticas, ¿podrías ponerle un precio mínimo a cada tipo de encargo entre los que consideres más comunes en tu ámbito? Con ó ejemplos de lo más significativo que encuentras es suficiente. No hablamos de lo que tú cobrarías a estas alturas, si no lo que recomiendas un precio mínimo para alguien que está empezando, y para alguien Junior (1 año de experiencia)

Freelance

- Entre 0,70 y 1 euro por fotograma en animación limitada, para series por ejemplo.
- Entre 80 y 100 euros por segundo en publicidad. Para un anuncio de 20 segundos.
- 150 un rig básico.
- 500 uno avanzado (con facial)
- Como cálculo general 10 euros la hora de trabajo

Hacer este trabajo por menos, es ir en contra de todo el sector.

SALARIOS BRUTOS COMO JUNIOR

Animador principiante: 14000 a 18000 brutos/año

Animador junior: 20.000 a 24.000 brutos/año

ENTREVISTA A EGOITZ PINTO

BLOQUE 1: TRAYECTORIA PROFESIONAL

1.- Si yo no conociera tu trabajo, cuéntame en pocas palabras quien eres.

Soy la polla

Bueno, en algunas palabras más- Soy un chico con demasiados pájaros en la cabeza que descubrió que le resultaba más sencillo mostrar mediante imágenes dichos pájaros que intentar explicarlos con palabras, y que con el paso del tiempo, fue encontrando gente y herramientas que le facilitaron la labor. Eventualmente me mudé a Japón para aprender japonés y buscar un camino en mi vida.

2.- ¿Podrías definirme en qué consiste hacer un trabajo para tu sector en la industria?

En dibujar mucho, no sólo diseños propios, sino ser capaz de imitar el estilo de otros y ser adaptable. Una persona que se especialice demasiado no tendrá muchas opciones de encontrar trabajo.

3.- Háblame de los trabajos que has hecho.

Como diseñador he tenido que aprender a hacer desde diseños de personajes hasta Interfaces de usuario, pasando por fondos, concept art y matte paintings. También me pidieron aprender a usar softwares de 3D de forma profesional en muy poco tiempo. He trabajado para empresas como Iron belt de ilustrador, ClockDance inc como diseñador de monstruos, Sublimation como modelador 3D y muchas otras.

También he publicado algunas historietas en Japón en lo que podría ser conocido por algunos como "estilo manga" (aberró de ese término), así como diseños para miniaturas, modelos y ambientes para animes etc.

BLOQUE 2: TRABAJO REALIZADO

4.- ¿Con qué procedimientos gráficos o programas te encuentras más cómodo en tu workflow habitual? (lápices, acuarelas, tintas, o en su caso, equipo tecnológico y programas)
Por lo general, un lápiz y un papel, pero he ido confiando cada vez más en soportes digitales como photoshop y mangastudio (clipstudio)

5.- ¿Experimentas con nuevos procedimientos o prefieres continuar con los que te resultan familiares? Prefiero lo que me resulta más familiar, y cambiar me suele costar, incluso de una versión para otra del mismo programa. Hasta hace relativamente poco aún seguía usando photoshop CS2. He experimentado con algunos softwares de animación y de ilustración, pero casi siempre acabo

volviendo a los que conozco bien y por tanto, con los que tengo mejor workflow.

6.- ¿Qué ventajas encuentras con estos procedimientos respecto a otros?

La única ventaja es que tengo soltura y dibujo más rápido. No significa en absoluto que sean los mejores medios ni los mejores procedimientos, sencillamente, son los que me permiten trabajar más rápido

7.- ¿Cómo consideras que ha evolucionado tu trabajo respecto a estos procedimientos? Principalmente en velocidad. La calidad ha ido mejorando también, pero en menor progresión.

8.- ¿En qué industria encaja tu trabajo y por tanto qué características destacarías del mismo?

Actualmente y de forma profesional supongo que en la de videojuegos, pero toco muchos campos

9.- Para aquellos que quieran dedicarse al trabajo "Freelance" ¿qué consejos darías sobre problemas a evitar cuando alguien se inicia en este mundo?

Lo primero, tema de egos. Resulta curioso que en un enorme porcentaje de los casos, aquel que se cree que está preparado para vivir de sus lapiceros suele tener un ego indirectamente proporcional a la habilidad artística o técnica real. Y eso no cambia hasta que recibe varias duchas frías de realidad (y a veces ni cambia) Hay que querer tu trabajo, pero debes saber dónde

estás en cada momento.

Segundo, insistir. Trabajar mucho y crearse un entorno comunicativo con los demás artistas. No verlos como "competidores", sino como compañeros que pueden presentarte clientes y darte trabajos en momento

TRABAJANDO EN EQUIPO

10.- ¿Cómo es tu rutina de trabajo? ¿Y tu método de trabajo? Por lo general, me siento en mi puesto cada día y hago lo que me dicen. No tengo un puesto excesivamente especializado, así que un día puedo estar haciendo diseño de personajes como creación de fondos, y otro, UI, animaciones etc.

11.- ¿Trabajas sólo o formas parte de un equipo? ¿Cómo es trabajar así? Trabajo como parte de un equipo de creación de videojuegos, pero cada persona tiene su rol; programación, equipo creación, betatesters... hay cierto feedback entre las partes, pero mayoritariamente, cada uno tiene su trabajo individual.

12.- ¿Cómo es tu equipo, y de qué miembros se compone? ¿Y cuáles son sus funciones dentro de ese equipo? El equipo artístico se compone de tres personas y dos estudiantes becarios. Está dirigido por un jefe de proyecto que reparte las tareas y supervisado por el director de arte, que lleva varios proyectos. No es infrecuente que a un miembro de un proyecto se le asigne material de otros si las fechas de entrega están un poco apuradas.

13.- ¿Es difícil adaptarse al estilo de otra persona? ¿Y que otros se adapten a tu estilo?

Depende de cada persona. Yo tengo más facilidad y no tengo un estilo muy complicado.

14.- ¿Cuáles son las principales actitudes a evitar cuando se trabaja en la empresa profesional? Los egos. En una empresa no estás para demostrar nada, sino para sacar adelante un proyecto. Eres tú quien debe adaptarse al proyecto, no a la inversa.

TÉCNICA

15.- ¿Cuáles son los pasos que sigues para desarrollar desde la idea hasta la obra final? En mis proyectos personales, básicamente partes de una idea y la vas desarrollando en pequeñas fases. Desde la idea original, pasando por una sinopsis, luego un guión genérico que lleva a un storyboard. Después vas puliendo poco a poco los diálogos y las acciones hasta que estás listo para hacer los dibujos finales.

16.- ¿Qué procedimientos digitales han caído en desuso con el paso del tiempo? Posiblemente las texturas de tramas.

17.- ¿Echas de menos la capacidad de experimentación con técnicas alternativas? No especialmente. Tengo disponibilidad para hacerlo si quiero.

18.- ¿Funcionas de manera similar cuando tienes que resolver un personaje que cuando tienes que realizar un escenario? Depende de cada caso. Si es concept art, la creación de escenarios tiene una parte de aleatoriedad que lo hace interesante, mientras que en creación de personajes, siempre partes de una idea o de un concepto base desde el que desarrollar el aspecto de dicho personaje.

19.- A pesar de que tu estilo es reconocible, demuestras capacidad de adaptación según los encargos. ¿Es decisión propia o petición del cliente o el jefe?

-¿Cómo sabes que mi estilo es reconocible y que demuestro capacidad de adaptación según los encargos, si esto es una plantilla de preguntas estándar para todo el mundo?

Aparte, es decisión lógica. Cada proyecto requiere un estilo. No es muy común hacer una novela gráfica negra con personajes superdeformed, ni un cuento para niños en estilo hiperrealista o abstracto.

20.- ¿Tienes libertad creativa para corregir e incrementar elementos nuevos al trabajo? Depende proyectos. Si son de la empresa, sí. Si son para un cliente, hay que adaptarse a lo que pida.

21.- ¿Consideras esto como un problema de cara al resultado final? Lo mejor es no tener una opinión personal con respecto a trabajos para terceras personas. Así te ahorras dolores de cabeza

y discusiones. Hay veces que sabes que un proyecto va a fracasarle al cliente porque el concepto base es una mierda, pero como tú sólo eres el dibujante, te callas, lo haces lo mejor posible, lo entregas, coges el dinero y corres.

22.- ¿Te ves más como un artista creador o como un artesano profesional?

Nuevamente, depende del proyecto. Hay que diferenciar los trabajos que te dan de comer de los que haces para ti mismo y tratarlos con diferentes consideraciones.

ACERCA DE LOS MERCADOS

23.- ¿De qué manera te llegan los encargos para trabajar en este medio? Mis trabajos de freelancing, por internet. Los del trabajo de empresa... pues de mi jefe de proyectos o del director artístico.

24.- ¿Es necesario contar con un representante para moverse en tu ámbito de trabajo? Necesario no, útil, sí.

25.- ¿Es conveniente presentar en persona dossieres o portfolio a los editores o a las empresas directamente? Sólo a las que te interesen realmente. Si tienes disponibilidad de tiempo y esfuerzo, haces una pequeña lista de las empresas ideales para ti, luego de aquellas que no te motivan tanto, pero te atraen, una de las que trabajarías si fuera necesario, y finalmente, una de las que no tocarías ni con un palo, y vas bajando. Las primeras, vas en persona e incluso si no te dan trabajo, intentas que te den recomendaciones para las empresas del segundo escalón de tu lista.

Si te recomiendan que trabajes en una de las empresas de la última lista puede ser por dos razones: Que tu trabajo no valga nada y tengas que entrar a trabajar en una empresa muy pequeña hasta que tengas experiencia y algo que aportar, o que dicha persona no sepa casi nada de tu trabajo o del suyo. Pero esto último no suele suceder nunca.

26.- ¿Podrías explicarnos brevemente de qué manera puedes encontrar trabajo en la sección del mercado para el que trabajas? Creándote un estilo propio o una forma de trabajo muy concreta y siendo rechazado en multitud de entrevistas de trabajo. Aprendiendo progresivamente de dichas experiencias y sobre todo, nunca dejar de formarte como creador. Debes mostrarte

27.- ¿Es más fácil encontrar trabajo en el extranjero o publicando o trabajando en ámbito nacional? Huye de España ahora que puedes.

28.- ¿Cómo defines tu experiencia (si la hay) de trabajar para mercados extranjeros? Igual que en cualquier sitio. Hay mucha competencia, pero también hay mucho más mercado. Al ser extranjero, serás rechazado más a menudo que siendo nacional, pero también despertarás más interés porque puedes aportar un punto de vista que los nacionales no pueden, lo cual para empresas emergentes de ámbito internacional está bastante bien valorado.

29.- ¿Es factible la posibilidad de autoedición en el mercado español, o de producir tu propio proyecto de animación o videojuegos? Videojuegos y animación? Supongo que si tienes

mucho dinero propio y/o productores dispuestos a desembolsar mucho a cambio de la efímera promesa de un reembolso improbable (que no de conseguir beneficios), es factible. Cómic es más posible, aunque desde el punto de vista de un aficionado, y teniendo como meta la auto subvención. Puedes recuperar el dinero invertido si inviertes a su vez mucho tiempo y esfuerzo en diversos salones de cómics y manga por la península y exteriores.

Si buscas beneficio, deberías mirar mejor en dirección a Internet o fuera de las fronteras..

30.- ¿Sabrías definir el estereotipo de público consumidor de tu área de trabajo y sus principales características? Somos una empresa de juegos sociales. Cualquiera puede jugar. Como creador, vivo del adulto joven-maduro masculino, principalmente.

31.- ¿Crees que existe una manera de reconciliar al público y crear obras que puedan atraer a ambos campos de ventas?
-¿Cuáles son los "ambos campos"?

BLOQUE 3: LIMITACIONES

32.- ¿Qué factores influyen y limitan a la hora de realizar un trabajo? Las ganas, principalmente. Luego, el tiempo disponible y el pago por dicho trabajo.

33.- ¿Es la industria la que ha impuesto unas condiciones de trabajo? ¿Cuáles? No creo que sea la industria. Creo que hay unos tiempos que hay que cumplir, como en todos los trabajos, y

de ahí, tú mismo consideras cuánto estás dispuesto a sacrificar de tiempo a cambio del beneficio prometido, o tu contratador considera cuánto de calidad está dispuesto a sacrificar a cambio de reducir los tiempos o la cantidad de dinero.

34.- ¿Cuáles son los plazos de entrega que te imponen? No son muy estrictos, y si se termina el trabajo, siempre hay más para hacer después. Lo malo sería que no hubiese.

35.- ¿Cuál es el papel del supervisor, editor o lead en tu trabajo? Repartir trabajo, hacer corregir cada documento finalizado y/o dar el visto bueno a cada material antes de dárselo a los animadores.

36.- ¿Cómo se reflejan sus condiciones en la obra final? Al final del proyecto, lo que tú has hecho no es tan reconocible como tuyo, sino como una parte más en un todo. Eso es trabajar en equipo. O trabajar para alguien.

37.- ¿El contenido de la historia limita el uso de ciertos procedimientos o técnicas por ser demasiado lentos? ¿Cómo? ¿Por qué?

-No. El contenido de la historia no limita el uso de técnicas por ser demasiado lentas. Lo hace el tiempo disponible para hacer dicha historia.

El contenido puede limitar el estilo del arte empleado, el formato de publicación o el público objetivo.

38.- ¿Qué técnicas no has podido utilizar nunca? ¿Por qué? Principalmente por falta de interés. Serigrafías, pixel art y otras

muchas que no tienen relación con mi proceso habitual de trabajo o que no despiertan interés en mí.

39.- ¿Qué procedimientos consideras que deberían descartarse cuando el tiempo es un factor fundamental? Ninguno concreto, sino más bien, aquellos con los que cada persona no se sienta habituada. Yo trabajo rápido con lápices y ordenador, pero tardaría mucho en hacer unas acuarelas decentes. En cambio, un artista habituado a las acuarelas debería centrarse en dicha técnica cuando el tiempo es importante.

40.- ¿Con qué limitaciones propias te has encontrado? Falta de ganas, sobre todo. La motivación viene y va. Se pueden usar ciertas técnicas para intentar estimularla, pero no se puede forzar.

41.- ¿Cómo determina tu conocimiento de las técnicas a la hora de desarrollar un proyecto? El conocimiento de la técnica es influyente sobre todo en el tiempo, no tanto en la calidad.

Por lo general, para crear algo lo único que necesitas es tiempo. Cuanto más tiempo le inviertas, tanto mejor será el acabado final. El dominio de una técnica sólo reduce el tiempo necesario para darla por acabada. Lo que aumenta la calidad de una obra no es tanto la técnica de creación como los conocimientos básicos de anatomía, perspectiva, composición, color etc.

42.- ¿Utilizas alguna herramienta de postproducción? ¿Usas el ordenador como herramienta? Prácticamente sólo uso el ordenador como creación y postproducción. Photoshop o clipstudio son

programas con los que me siento cómodo y trabajo más rápido.

43.- ¿Crees que se puede encontrar un equilibrio entre los procedimientos más manuales y tradicionales a los hechos a través de ordenadores para el desarrollo de una obra? Sí, lo creo y sé por experiencia que algunos mangakas profesionales con procesamientos analógicos de toda la vida se han ido pasando al ordenador progresivamente.

44.- ¿Consideras que el trabajo manual y el digital (hecho por ordenador) ofrecen diferentes grados de acabado? En ese caso, ¿Cuál de los dos ofrece mejores resultados?

El nivel de acabado de una obra no depende de la herramienta empleada, sino de la habilidad del creador. Creo que se puede conseguir el mismo nivel de acabado en ambos medios, pero el ordenador permite conseguir dicho acabado en menos tiempo y con menos esfuerzo.

45.- ¿Está el futuro de la creación artística en tu campo en el trabajo por ordenador? Sí y no. Creo que siempre habrá un hueco para la creación tradicional. El arte tiene parte de mercado que se busca optimizar, como todo, pero en última instancia es un medio de expresión del ser humano, que en su curiosidad, buscará siempre diversos campos. Es por eso que aún hay sanguinas y grafitos como los había hace mil años y los habrá dentro de otros tantos.

BLOQUE 4: WHAT IF...?

46.- Echando la vista atrás, ¿qué cosas hubieras hecho de otra manera en los trabajos que has realizado? Los trabajos pasados son escalones de una escalera infinita de aprendizaje. Cada uno ofreció nuevas experiencias y perspectivas y tratar de juzgar los trabajos realizados desde tu punto de vista actual es como criticar tu educación pasada con tus conocimientos actuales. Todo lo que consideres ahora que deberías haber hecho entonces lo piensas porque no lo hiciste. Es decir, aprendiste de tus errores. Por eso el aprendizaje es un proceso infinito: mientras sigas haciendo irás aprendiendo.

47.- ¿Qué propuestas te gustaría explorar narrativamente hablando?

48.- ¿Con qué procedimientos te gustaría experimentar? Me gustaría hacer algo de animación tradicional, pero no tengo ganas de ponerme a ello ahora mismo.

49.- Estamos intentando a través de las entrevistas, crear un modelo que sirva como guía para aquellos que quieren empezar para trabajar en este mundillo. Si tuviéramos que realizar un ejemplo de trabajos que se pueden realizar cuando uno termina sus estudios y primeras prácticas, ¿podrías ponerle un precio mínimo a cada tipo de encargo entre los que consideres más comunes en tu ámbito? Con ó ejemplos de lo más significativo que encuentras es suficiente. No hablamos de lo que tú cobrarías a estas alturas, si no lo que recomiendas un precio mínimo para alguien que está empezando, y para alguien Junior (1 año de experiencia)

$$T \times E + M = \text{€}$$

Donde:

T= Tiempo en horas necesario para dicho proyecto (incluido búsqueda de referencias)

E= Experiencia acumulada en años de estudio y experiencia (Ej: 4 de carrera y dos de práctica profesional = 6)

M= Material necesario (papel, fotografías...)

Ej: Pepito está estudiando Bellas artes y lleva tres años. Un amigo le dice que le haga un dibujo para una tarjeta de cumpleaños para su padre. Pepito tarda tres horas en hacerlo y compra papel y serpentinas (1€).

$$3 \times 3 + 1 = 10 \text{ euros}$$

Ahora bien,

Pepito ha terminado la carrera y lleva cinco años trabajando de artista Freelance. Una empresa se le acerca y le pide que le dé un presupuesto para unas camisetas. Pepito tardará tres horas en hacer unos cuantos diseños, porque Pepito ha cogido callo y ahora tarda menos.

$$3 \times 9 + 0 = 27 \text{€}$$

Pero Pepito piensa que es poco, porque no es para un amigo, sino para una empresa privada que va a hacer beneficio con sus camisetas, así que le suma doscientos euros porque sí y les cobra 227 Euros y además, renegocia el contrato para tener una parte de los beneficios de cada camiseta vendida, porque Pepito no es

idiota y sabe que esta fórmula es sólo una aproximación.

Ha pasado el tiempo, y el padre del amigo de Pepito ha fallecido, por lo que su amigo le encarga un dibujo para una tarjeta de despedida. Pepito es ahora un artista de renombre con un par de décadas de experiencia a sus espaldas, además de varios másters y cursos adicionales de arte. Pepito ahora trabaja muy rápido y tardará apenas una hora en hacer algo digno para el padre de su amigo.

$$1 \times 35 = 35$$

Pero Pepito piensa que es su amigo, así que decide no cobrarle nada, porque a pesar de que es su trabajo y él vive de ello, Pepito es libre para hacer lo que quiera con su tiempo, y cobrarle lo que quiera a quien quiera si están dispuestos a pagarlo.

Poco tiempo después, una persona se le acerca a Pepito y le pide un dibujo para una fundación de amigos de los perros huérfanos. Pepito dice que le cobrará 150 euros por ella, a lo que la persona le dice que cómo le va a cobrar tanto por un dibujito que Pepito puede hacer en media hora y que además es para una buena causa.

Pepito dice que esas son sus tarifas, y que no trabajará por menos porque sabe que eso es lo que vale su trabajo independientemente de fórmulas abstractas. La persona le ofrece entonces 20 euros, a lo que Pepito responde dándole la vuelta y marchándose, porque

Pepito no se baja los pantalones como artista ni boicotea el mercado atentando contra su propio trabajo y la de sus compañeros dibujantes al acostumbrar a los clientes a pagar precios irrisorios por "un dibujito que podría hacer mi sobrina"

Elementos a tener en cuenta son

- Cuánta demanda hay de dicho material y de dichos creadores (dibujos, modelados 3d, animaciones, cómic...)
- Qué va a hacer esa persona con tu obra (guardarla, publicarla, obra benéfica, buscar beneficio...)
- Quién te contrata (particular o empresa)
- La naturaleza de la obra (SFW o NSFW)

Ej:

EJEMPLOS DE ENCARGOS COMO FREELANCE:

Ilustración de portada (40 a 60 horas de trabajo): Becario: 350 euros, Junior 600 euros

Modelado de personaje y retopología: (2 semanas de trabajo): B: 700 euros, J: 1500 euros

EJEMPLOS DE SALARIOS BRUTOS COMO JUNIOR

Animador principiante: 14000 a 18000 brutos/año

Animador junior: 20.000 a 24.000 brutos/año

ENTREVISTA A JUAN PUERTA

BLOQUE 1: TRAYECTORIA PROFESIONAL

1.- Si yo no conociera tu trabajo, cuéntame en pocas palabras quien eres.

Hola me llamo Juan y soy un 3d Character Artist en Good Game Studios. Empecé haciendo 3d como generalista hace ya más de 10 años. Mi primer trabajo fue en películas de bajo presupuesto en Dibulitooon Studio. En esta empresa realice todo tipo de tareas relacionadas con el 3d. Luego funde con otros compañeros nuestro propio estudio de animación llamado Ikso Studio y trabajamos sobretodo en publicidad. Más adelante trabaje haciendo infoarquitectura como freelance y finalmente decidí especializarme en la creación de personajes para videojuegos e impresión 3d. Actualmente esto es lo que hago en mi empresa, personajes para videojuegos. Y en mi tiempo libre tengo montado un pequeño negocio de miniaturas, las cuales realizo en 3d en el ordenador, luego son impresas y posteriormente se hacen copias que se venden por internet. También soy tutor 3d de personajes a través de internet para Animum School.

2.- ¿Podrías definirme en qué consiste hacer un trabajo para tu sector en la industria?

A partir de un concept art de un personaje, mi trabajo es convertirlo en 3d para que pueda ser utilizado en un juego.

3.- Háblame de los trabajos que has hecho.

Los personajes que he realizado en la empresa todavía no puedo desvelar nada, hasta que los juegos salgan a la luz. Respecto a las miniaturas he trabajado para varias empresas como freelance realizando diversos personajes, y en mi propia marca. Podéis echar un vistazo a mi artstation para ver lo que tengo:

https://www.artstation.com/artist/juan_puerta

BLOQUE 2: TRABAJO REALIZADO

4.- ¿Con qué procedimientos gráficos o programas te encuentras más cómodo en tu workflow habitual? (lápices, acuarelas, tintas, o en su caso, equipo tecnológico y programas)

Zbrush, 3ds Max, Substance Painter, 3d Coat, Photoshop, Marmoset, Vray, Keyshot...

5.- ¿Experimentas con nuevos procedimientos o prefieres continuar con los que te resultan familiares?

Siempre intento aprender cosas nuevas. Depende también de la prisa del proyecto en el que esté trabajando. Si es algo que tiene que ser entregado muy rápido, no experimento mucho. Pero si no

corre tanta prisa intento cosas nuevas, tanto de software como de workflows intentar mejorar mis conocimientos.

6.- ¿Qué ventajas encuentras con estos procedimientos respecto a otros?

—

7.- ¿Cómo consideras que ha evolucionado tu trabajo respecto a estos procedimientos?

—

8.- ¿En qué industria encaja tu trabajo y por tanto qué características destacarías del mismo?

Mi trabajo es aplicable a diversos campos. Como ya he dicho trabajo en videojuegos, pero también es aplicable a cinemáticas o películas, Publicidad, Impresión 3d, Realidad Virtual...

9.- Para aquellos que quieran dedicarse al trabajo "Freelance" ¿qué consejos darías sobre problemas a evitar cuando alguien se inicia en este mundo?

Ser muy claros con los clientes desde el principio. Hay que establecer que es lo que el cliente quiere muy claramente antes de empezar el proyecto. Y si es posible firmar un sencillo contrato en el que quede todo claro para ambas partes. Muchas veces los clientes no saben lo que quieren y tienden a volverte loco, y a hacer que un trabajo sea interminable y tedioso. También dejar

claro que, si el cliente quiere realizar cambios sobre la marcha, cada uno de estos tendrá un coste adicional.

TRABAJANDO EN EQUIPO

10.- ¿Cómo es tu rutina de trabajo? ¿Y tu método de trabajo?

Normalmente me dan un concept art de un personaje, si tenemos tiempo también me pasan las vistas ortográficas del mismo. Paso a esculpirlo en zbrush, normalmente desde una malla base sencilla. Una vez esculpido, paso a realizar el Low Poly y sus Uv's. Después hago los bakes del high poly al low poly. Una vez tengo todo esto preparado meto el modelo en substance Painter y creo los materiales y texturas. Después me llevo el modelo a 3d Coat y ahí le hago un repintado para dejarlo finiquitado. Por ultimo pruebo el modelo en Unity en una escena similar a la del juego para comprobar que todo funcione perfectamente. Una vez acabado lo paso a los animadores para que hagan el rig.

11.- ¿Trabajas sólo o formas parte de un equipo? ¿Cómo es trabajar así?

Somos un equipo y trabajamos todos juntos. La verdad que es genial formar parte de un equipo. Tenemos la suerte además de estar todos en la misma área de trabajo con lo que la comunicación es fluida y puedes resolver cualquier situación rápidamente. El ambiente que tenemos es muy "cachondo" muchas bromas y buen humor, pero al mismo tiempo todos trabajamos duro para hacerlo lo mejor posible. También aprendes mucho de tus

compañeros, ya que cada uno tiene sus trucos o sus puntos fuertes y siempre puedes preguntar o ver como hacen cierta cosa...

12.- ¿Cómo es tu equipo, y de qué miembros se compone? ¿Y cuáles son sus funciones dentro de ese equipo?

En mi Equipo tenemos un Director de Arte que es el que dirige un poco todo, define el estilo, y da los vistos buenos finales, aparte de pelear con otros departamentos para defender la idea artística.

1 Product Manager, que se encarga de organizar el equipo, que es lo que está haciendo cada uno, plazos de entrega....

Luego tenemos 4 concept artist, 3 UI artist, 3 3D artist, 2 3D Character Artist (yo soy 1 😊) 3 Animadores, 1 artista 3D técnico.

13.- ¿Es difícil adaptarse al estilo de otra persona? ¿Y que otros se adapten a tu estilo?

Al final, cada uno tiene su estilo, pero en una producción tienes muchas veces que luchar contra el impulso interno para llevarlo al estilo unificado de todos, a veces no es fácil, pero se aprende y te hace más profesional ser capaz de hacerlo. Muchas veces tu estilo personal es lo que haces en casa en tus proyectos propios en casa.

14.- ¿Cuáles son las principales actitudes a evitar cuando se trabaja en la empresa profesional?

Ser un capullo, jaja, Hay que dejar el Ego fuera, todos trabajamos juntos, unos son mejores en unas cosas y otros en otras.

No ser un cabezón, hay que tener la mente abierta, a las ideas de todos, y saber ser dirigido por tu director de arte. He visto casos en los que la gente dice si si, y luego hace lo que le da la gana, porque creen que ellos lo saben mejor, y lógicamente esta actitud es muy dañina, para uno mismo y para el equipo. Esta actitud suele mandarte fuera de la empresa.

TÉCNICA

15.- ¿Cuáles son los pasos que sigues para desarrollar desde la idea hasta la obra final?

— explicado en la 10.

16.- ¿Qué procedimientos digitales han caído en desuso con el paso del tiempo?

En mi campo yo diría, que hay cosas que han cambiado bastante. Hace tiempo todo se modelaba con polígonos, ahora normalmente se esculpe y luego se crean los polígonos encima del esculpido. Antes los mapas se pintaban en 2d, en Photoshop y era muy trabajoso. Hoy en día con substance painter o DDO han revolucionado la forma de pintar los mapas, que puedes hacer directamente en 3D y además crear varios mapas al mismo tiempo. También cada vez se tiende más a renderizar en programas de tiempo real, como Unreal Engine, o Marmoset...

17.- ¿Echas de menos la capacidad de experimentación con técnicas alternativas?

— No sé muy bien a que se llamaría técnicas alternativas en mi campo.

18.- ¿Funcionas de manera similar cuando tienes que resolver un personaje que cuando tienes que realizar un escenario?

No, aunque hay técnicas similares que son aplicables a ambos tipos de trabajo. Pero normalmente es bastante diferente como se afrontan los proyectos.

19.- A pesar de que tu estilo es reconocible, demuestras capacidad de adaptación según los encargos. ¿Es decisión propia o petición del cliente o el jefe?

Normalmente cuando realizo trabajos freelance, la gente me contrata porque les gusta mi estilo particular, con lo cual trabajo dentro de mi estilo. Pero dentro de la empresa suelo tener que adaptarme a diferentes estilos según el juego que esté haciendo.

20.- ¿Tienes libertad creativa para corregir e incrementar elementos nuevos al trabajo?

Tenemos cierta libertad, sobre todo para interpretar los concepts, aunque si implementas cosas extras tienen que ser aprobadas por el art director. También la libertad creativa es ciertamente moderada, ya que siempre tiene que estar dentro de los límites

permitidos por el tipo de juego, publico al que va dirigido y demás...

21.- ¿Consideras esto como un problema de cara al resultado final?

No diría que es un problema de cara al resultado final. Simplemente acota los términos finales del trabajo que se va a obtener. Lo cual en mi opinión personal suele ser un resultado peor del que se podría hacer teniendo libertad máxima.

Me explico, llevando ya tiempo trabajando como Character Artist, profesionalmente, tanto como freelance y en empresa privada, he llegado a la conclusión de que mis mejores trabajos son siempre los personales. Los trabajos profesionales siempre están limitados por el cliente. En cambio, los trabajos personales, sin fechas de entrega, sin correcciones interminables... Permiten llevar los trabajos siempre más allá, ahondar más en profundidad en lo que quiero conseguir, más detalle, poder volver atrás si no estoy contento con cómo va, con lo cual el resultado siempre suele tener una calidad mucho más alta.

22.- ¿Te ves más como un artista creador o como un artesano profesional?

Supongo que, ambas cosas, en el trabajo profesional soy un artesano profesional, pero en mi tiempo libre soy un artista creador.

ACERCA DE LOS MERCADOS

23.- ¿De qué manera te llegan los encargos para trabajar en este medio?

Los trabajos que realizo como freelance, a día de hoy me vienen por dos medios, Facebook y Artstation. Simplemente es gente que ve mis modelos en uno de estos dos medios y me contactan para hacer un modelo para su empresa.

24.- ¿Es necesario contar con un representante para moverse en tu ámbito de trabajo?

No, no creo que nadie tenga un representante en mi sector.

25.- ¿Es conveniente presentar en persona dossiers o portfolio a los editores o a las empresas directamente?

Dentro de mi ámbito no es común diría yo, ya que las empresas están por todo el mundo, lo único que importa es tener un buen portfolio, hoy día en Artstation, y mandar un link a la empresa que te interese.

26.- ¿Podrías explicarnos brevemente de qué manera puedes encontrar trabajo en la sección del mercado para el que trabajas?

Simplemente teniendo un portfolio alucinante, en el cual se muestren trabajos de una calidad que rivalice con la de otros artistas que ya trabajen en ese estudio al que quieras ir. Una vez alcances ese nivel, manda tu portfolio a todos los estudios de todo el mundo hasta que suene la campana

27.- ¿Es más fácil encontrar trabajo en el extranjero o publicando o trabajando en ámbito nacional?

Yo diría que en ámbito nacional se puede encontrar trabajo, pero la remuneración económica en España es una vergüenza en mi sector. Yo antes de irme al extranjero tuve ofertas de estudios en España, pero no hay color con lo que me ofrecían fuera de España. Aún quedan muchos años creo yo para que España madure y pague sueldos dignos a profesionales de arte.

28.- ¿Cómo defines tu experiencia (si la hay) de trabajar para mercados extranjeros?

Para mí está siendo una experiencia única. La forma en que se nos trata en mi estudio es una maravilla, son cosas de esas que solo ves en las películas americanas. Desayunos, y fruta gratis, cocina, piscina, gimnasio, eventos trimestrales, fiestas, consolas, billares... A nivel personal tenemos reuniones personales con nuestro director de arte para ver que tal estamos en la empresa, ver si hay alguna cosa que se puede mejorar... Vamos, que yo estoy disfrutando mucho de poder trabajar en una empresa así.

29.- ¿Es factible la posibilidad de autoedición en el mercado español, o de producir tu propio proyecto de animación o videojuegos?

Yo creo que se puede hacer, pero tienes que vivir con tus padres y saber que no vas a cobrar sueldo en unos años... Lo cual hace muy poco atractivo intentarlo. A parte de que es francamente difícil, y cada vez más, ya que la competencia mundial en videojuegos o

animación es brutal. Yo creo que es básicamente como intentar ser una estrella de rock, es posible, pero de cada millón que lo intente 1 lo conseguirá.

30.- ¿Sabrías definir el estereotipo de público consumidor de tu área de trabajo y sus principales características?

Normalmente es un público de mediana edad, desde 30 a 45 años. Normalmente masculino. Suelen ser personas en situaciones económicas estables y cómodas. Con tiempo libre para el ocio. Les gusta competir y poder alardear con sus amigos de los méritos conseguidos en los juegos que utilizan.

31.- ¿Crees que existe una manera de reconciliar al público y crear obras que puedan atraer a ambos campos de ventas?

– Buff no lo sé la verdad.

BLOQUE 3: LIMITACIONES

32.- ¿Qué factores influyen y limitan a la hora de realizar un trabajo?

Muchos factores... Plataforma a la que va dirigido el juego, en mi caso móvil o Tablet

Qué tipo de juego estoy haciendo.

A que público va dirigido el juego.

Cuántos filtros hay que pasar antes de tener un resultado final.

Calidad y detalle de los concepts que se nos entregan.

33.- ¿Es la industria la que ha impuesto unas condiciones de trabajo? ¿Cuáles?

Sé que hay estudios en los que tienen que hacer muchas horas extras, sobre todo cuando tienen que sacar el juego. Sin embargo, en nuestro caso solo hemos hecho esto un par de veces en muy concretas situaciones. Se intenta evitar. Y en caso de ser necesario luego puedes cogerte días de fiestas por las horas extra que tengas que meter.

Otro tema es la inestabilidad de la industria, se cierran muchos estudios incluso de grandes compañías internacionales, Dreamworks, Crytek... y esto es debido a que el sector es inestable, en mi propia empresa este año prácticamente se ha echado a la mitad de la plantilla. Las empresas de los videojuegos dependen totalmente del éxito de su producto, y si este por cualquier motivo no consigue los objetivos económicos necesarios, repercute de manera directa sobre todos los que componen la empresa.

34.- ¿Cuáles son los plazos de entrega que te imponen?

Nosotros en mi equipo definimos los plazos. Se nos solicita X trabajo y nosotros somos los que decidimos y nos comprometemos a entregar X trabajo en tal fecha, con lo cual son plazos razonables y cumplibles.

35.- ¿Cuál es el papel del supervisor, editor o lead en tu trabajo?

Mantener la coherencia artística en todo el juego, asegurarse de que todo el mundo está ocupado y rindiendo a buen nivel. Intentar que todo el mundo dentro de lo posible se sienta a gusto en su rol de trabajo. Pelear con otros departamentos que podrían romper la coherencia artística del proyecto...

36.- ¿Cómo se reflejan sus condiciones en la obra final?

Hace que todo tenga sentido y coherencia gráficamente dentro del juego.

37.- ¿El contenido de la historia limita el uso de ciertos procedimientos o técnicas por ser demasiado lentos? ¿Cómo? ¿Por qué?

—

38.- ¿Qué técnicas no has podido utilizar nunca? ¿Por qué?

—

39.- ¿Qué procedimientos consideras que deberían descartarse cuando el tiempo un factor fundamental?

Ninguno, en mi experiencia cuando se quita algo del proceso, suele ser más costoso al final.

40.- ¿Con qué limitaciones propias te has encontrado?

He tenido que aprender a pintar texturas como si fuese un artista 2D, cosa que nunca había hecho antes, y muchas veces me veo limitado por mi falta de conocimientos en este ámbito, teoría de color, luces y sombras...

41.- ¿Cómo determina tu conocimiento de las técnicas a la hora de desarrollar un proyecto?

Básicamente me ayuda a pensar varias alternativas de cómo afrontarlo y en última instancia ser capaz de decidir cuál será la mas apropiada para realizarlo.

42.- ¿Utilizas alguna herramienta de posproducción? ¿Usas el ordenador como herramienta?

Todo el día jaja.

43.- ¿Crees que se puede encontrar un equilibrio entre los procedimientos más manuales y tradicionales a los hechos a través de ordenadores para el desarrollo de una obra?

Yo creo que todo proceso manual es más valioso que cualquier cosa... ya que todos esos conocimientos son aplicables a lo digital y te hacen mejor artista.

44.- ¿Consideras que el trabajo manual y el digital (hecho por ordenador) ofrecen diferentes grados de acabado? En ese caso, ¿Cuál de los dos ofrece mejores resultados?

Creo que ambos medios son eso, medios, es como decir que es mejor una acuarela o un óleo... ambos pueden ser preciosos, no es mejor uno que el otro por ser un medio diferente.

45.- ¿Está el futuro de la creación artística en tu campo en el trabajo por ordenador?

Creo que sí, y seguramente en un futuro vaya hacia la realidad virtual...

BLOQUE 4: WHAT IF...?

46.- Echando la vista atrás, ¿qué cosas hubieras hecho de otra manera en los trabajos que has realizado?

En todos mis modelos hay cosas que creo que podrían estar mejor, pero yo creo que lo importante es terminarlos, y pasar a otro, así que tampoco me ofusco mucho en ello.

47.- ¿Qué propuestas te gustaría explorar narrativamente hablando?

El campo de las miniaturas y coleccionables, impresión 3d... poder contar historias a partir de un modelo físico me parece muy atractivo y es en lo que me estoy centrando en mi tiempo libre.

48.- ¿Con qué procedimientos te gustaría experimentar?

Quiero mejorar en la creación de pelo digital.

También estoy aprendiendo a hacer moldes y copias en resina de los modelos que imprimo.

49.- Estamos intentando a través de las entrevistas, crear un modelo que sirva como guía para aquellos que quieren empezar para trabajar en este mundillo. Si tuviéramos que realizar un ejemplo de trabajos que se pueden realizar cuando uno termina sus estudios y primeras prácticas, ¿podrías ponerle un precio mínimo a cada tipo de encargo entre los que consideres más comunes en tu ámbito? Con 6 ejemplos de lo más significativo que encuentras es suficiente. No hablamos de lo que tú cobrarías a estas alturas, si no lo que recomiendas un precio mínimo para alguien que está empezando, y para alguien Junior (1 año de experiencia)

Ej:

EJEMPLOS DE ENCARGOS COMO FREELANCE:

Ilustración de portada (40 a 60 horas de trabajo): Becario: 350 euros, Junior 600 euros

Modelado de personaje y retopología: (2 semanas de trabajo): B: 700 euros, J: 1500 euros

EJEMPLOS DE SALARIOS BRUTOS COMO JUNIOR

Animador principiante: 14000 a 18000 brutos/año

Animador junior: 20.000 a 24.000 brutos/año

**Mi recomendación si estas empezando seria esta:

Esculpido de un modelo para impresión: 600-1000€ Según dificultad del mismo

Modelo para videojuego, con retopología, bakes y texturas: 1000-1500€

ENTREVISTA A JULEN SANTIAGO

BLOQUE 1: TRAYECTORIA PROFESIONAL

1.- Si yo no conociera tu trabajo, cuéntame en pocas palabras quien eres.

Mi nombre es Julen Santiago. Soy animador de personajes para largometrajes de animación. Actualmente vivo y trabajo en Estados Unidos.

Me interesa cualquier rama del arte, desde la pintura hasta el teatro, pero mi pasión verdadera es el cine, que de alguna manera consigue aunar todos los principios artísticos (cuando se hace bien), además de ser una de las formas narrativas más aceptadas por el público en general.

Contador de historias y amante del arte. Probablemente eso es lo que soy, o aspiro a ser.

2.- ¿Podrías definirme en qué consiste hacer un trabajo para tu sector en la industria?

Mi trabajo consiste en crear personajes que actúen, sean convincentes y entretenidos bajo la supervisión del director de la película.

El director me da unas directrices de lo que espera ver en la escena y yo trabajo como un actor, tan solo que en vez de actuar yo, hago que actúen los personajes animados, del mismo modo que un marionetista trabaja a través de sus marionetas.

3.- Háblame de los trabajos que has hecho.

En 14 años trabajando en el mundo de la animación he tenido la oportunidad de viajar y trabajar en varios proyectos. Los más destacables son:

-“Despicable Me” (“Gru, mi villano favorit”), en Francia.

-Dos secuelas de “Ice Age” (“La Edad de Hielo”), “Rio” (1 y 2), “Epic”, “Peanuts” (“Carlitos y Snoopy”). Todas ellas en Estados Unidos

-“Planet 51” y “Veggie Tales” en España.

BLOQUE 2: TRABAJO REALIZADO

4.- ¿Con qué procedimientos gráficos o programas te encuentras más cómodo en tu workflow habitual? (lápices, acuarelas, tintas, o en su caso, equipo tecnológico y programas)

En mi profesión trabajo principalmente con ordenadores. Softwares como Maya, 3d Studio Max, Premiere, After Effects, y

una gran variedad de programas internos dependiendo del estudio en el que trabaje.

Pero cuando el cuerpo me pide dibujar, da lo mismo que tenga un bolígrafo de hotel o una tiza. Uso lo que sea que me permita poner imágenes en una superficie sólida.

5.- ¿Experimentas con nuevos procedimientos o prefieres continuar con los que te resultan familiares?

Me encanta trastear con cualquier técnica o herramienta que caiga en mis manos. Y desde luego es enriquecedor. Recientemente tuve la oportunidad de dibujar en un entorno de realidad virtual y me encantó. No descarto tomármelo más en serio en el futuro. Fue muy divertido.

¿Cuenta como experimentar usar un bolígrafo de hotel o una tiza?

6.- ¿Qué ventajas encuentras con estos procedimientos respecto a otros?

Todo aquello que hagas en un ordenador te permite hacer y deshacer acciones como ninguna otra técnica que conozco. Es bueno para experimentar o probar ideas rápidamente. Uno puede dibujar, esculpir, animar, crear música... Los ordenadores son herramientas muy poderosas hoy en día.

Pero son un arma de doble filo. Su virtud puede ser su perdición.

Debido a que permiten experimentar tan fácilmente es difícil asentar conceptos e ideas en la cabeza de los artistas.

Creo que antes de acercarse a un ordenador, cualquier artista debería trabajar con técnicas tradicionales. Aprender y consolidar las bases artísticas de cualquier rama antes de empezar a experimentar y romper las normas.

7.- ¿Cómo consideras que ha evolucionado tu trabajo respecto a estos procedimientos?

Las herramientas son solo eso, herramientas. La tecnología nos da la oportunidad de mejorarlas y hacerlas más rápidas y eficaces.

Son las manos del que las usa, su cerebro y su espíritu, lo que importa.

¿Soy más rápido en mi trabajo cuando uso el ordenador? La respuesta es sí. ¿Pero hubiese llegado a que me contraten en mi trabajo si no tuviese pasión por lo que hago? La respuesta es que no. Sin lugar a dudas.

8.- ¿En qué industria encaja tu trabajo y por tanto qué características destacarías del mismo?

Mi trabajo pertenece a mundo del cine comercial.

Por una parte aspiro a poder trabajar en un tipo de cine algo más personal, pero lo cierto es que el cine comercial me permite colaborar con algunos de los mejores artistas que el dinero puede comprar y me da el tiempo suficiente para aprender, desarrollar y mejorar mis técnicas.

Es importante luchar por producir trabajos más personales pero es esencial no olvidar que hasta llegar a eso hay mucho que aprender. Muchísimo que aprender.

9.- Para aquellos que quieran dedicarse al trabajo "Freelance" ¿qué consejos darías sobre problemas a evitar cuando alguien se inicia en este mundo?

Desafortunadamente un Freelance se enfrenta a mil y un problemas inesperados. No puedo dar un consejo general.

Afortunadamente de los grandes problemas se aprenden grandes lecciones.

Mi único consejo es no desanimarse.

TRABAJANDO EN EQUIPO

10.- ¿Cómo es tu rutina de trabajo? ¿Y tu método de trabajo?

-Café.

-Reunión con el Director para que me diga lo que espera de la secuencia que me han asignado

-Estudiar referencias y su aplicación en concreta en mi secuencia

-Importante: antes de ponerme manos a la obra, comparto y discuto ideas con mis compañeros.

-Café.

-Hago un esbozo rápido para que el director tenga una idea general de lo que voy a hacer

-Empiezo a refinar si el director no tiene cambios o hago un esbozo nuevo si no compró mi primera idea.

-Café

-Presento mi versión acabada al director (puede que haya cambios, en cuyo caso tendría que hacerlos)

-Café de recompensa por haber acabado la secuencia y prepararme para lo siguiente.

11.- ¿Trabajas sólo o formas parte de un equipo? ¿Cómo es trabajar así?

Soy el único responsable de las secuencias que se me asignan, pero mis secuencias están estrechamente relacionadas con el trabajo de mis compañeros. De modo que considero que trabajo en equipo. Y me encanta. Es mucho más enriquecedor que vivir encerrado en tu propio trabajo. Te ayuda a mantener la perspectiva sobre tu propio trabajo.

12.- ¿Cómo es tu equipo, y de qué miembros se compone? ¿Y cuáles son sus funciones dentro de ese equipo?

Yo soy animador y principalmente trabajo con otros animadores (con mis mismas responsabilidades) pero también trabajo estrechamente con el departamento de cámaras (donde hablamos de la composición de los planos) y el departamento de Edición (donde hablamos del ritmo y la longitud de las secuencias).

Dependiendo de la secuencia y su complejidad puede que haya que colaborar con muchos otros departamentos tales como Simulación de ropa, simulación de multitudes, efectos especiales, diseño...

13.- ¿Es difícil adaptarse al estilo de otra persona? ¿Y que otros se adapten a tu estilo?

Todos tenemos que adaptarnos al estilo de la película, que ya ha sido establecido por el director y el departamento de diseño.

Pero profesionalmente es importante respetar la forma de trabajar de tus compañeros. Es un ambiente creativo y la manera más eficaz de destruirlo es no tener respeto por el trabajo de los demás.

14.- ¿Cuáles son las principales actitudes a evitar cuando se trabaja en la empresa profesional?

Según entras por la puerta tira el ego a la basura. Ni te ayuda a mejorar ni a mantener un trabajo. El ego es veneno.

La humildad y la objetividad con el trabajo propio te hace crecer más que nada en el mundo.

No digo que no hay que luchar por las ideas propias, pero sin perder la perspectiva. No es una tarea fácil encontrar el balance pero es básico tenerlo en cuenta.

TÉCNICA

15.- ¿Cuáles son los pasos que sigues para desarrollar desde la idea hasta la obra final?

Un fuerte trabajo de documentación y referencias, ante todo.

Seguido de un proceso de búsqueda de ideas en el que la primera idea que se tiene, suele ser la más tentadora, pero no siempre la mejor. Hay que adentrarse en la jungla machete en mano, hasta llegar a la mejor idea que puedas aportar.

Lo último es sentarse a ejecutar las ideas. La parte más rutinaria del proceso.

16.- ¿Qué procedimientos digitales han caído en desuso con el paso del tiempo?

¿Procedimientos digitales en desuso? Creo que más bien técnicas tradicionales. Pero como he dicho antes. Las herramientas no importan, solo el trabajo, la sensibilidad y la pasión.

17.- ¿Echas de menos la capacidad de experimentación con técnicas alternativas?

De cara a mi profesión hago uso de todo aquello que necesite para dar con los mejores resultados lo antes posible. A veces planeo toda la secuencia con dibujos sobre el papel. A veces uso referencias de video. Pero todas las técnicas que usamos están bastante enfocadas a lo que hacemos.

En mi tiempo libre estoy más abierto a probar cosas nuevas. No solo por aprender sino por que es divertido.

18.- ¿Funcionas de manera similar cuando tienes que resolver un plano concreto que cuando tienes que enfrentarte a una secuencia?

Cada asignación es un mundo en sí mismo, independientemente de que sea una secuencia o un plano.

Desde luego en una secuencia tienes que tener en cuenta cosas como la fluidez de la narración, guiar los ojos del espectador entre plano y plano o el ritmo a lo largo de la secuencia. Pero son cosas que en una escala menor también debes de tener en cuenta en un plano.

19.- A pesar de que tu estilo es reconocible, demuestras capacidad de adaptación según los encargos. ¿Es decisión propia o petición del cliente o el jefe?

Cada proyecto suele tener un estilo visual diferente que se determina muy pronto en el proceso. Cada empleado de cada departamento tiene que tener la capacidad de adaptarse al estilo de cada proyecto.

Desde luego hay gente que tiene mas sensibilidad por un estilo que por otro, pero más o menos todos somos capaces de ajustar nuestras capacidades al proyecto.

20.- ¿Tienes libertad creativa para corregir e incrementar elementos nuevos al trabajo?

Sí, tenemos bastante margen creativo. Incluso tenemos la posibilidad de presentar nuevas ideas al director. Lo que no significa que siempre compre lo que le presentamos. Muchas veces el director tiene las cosas muy claras y, aunque siempre están dispuestos a escuchar, acaban siguiendo adelante con su plan original.

21.- ¿Consideras esto como un problema de cara al resultado final?

No, las buenas ideas pueden venir de cualquier persona del estudio. Creo que es muy positivo que se oigan todas las voces. No solo los directores, sino los empleados también. Todos nos podemos beneficiar de escuchar ideas externas.

22.- ¿Te ves más como un artista creador o como un artesano profesional?

La línea que separa al artista de el artesano es cada vez más difusa para mi. En cualquier caso no es un concepto elevado. Durante mucho tiempo se ha idealizado el concepto del artista, como un ser bohemio que solo produce cuando encuentra la inspiración adecuada.

Ésta imagen más que ayudar ha perjudicado a las bellas artes, permitiendo la entrada de muchos individuos que han abrazado la imagen exterior del artista bohemio pero que ningún interés tienen en educarse o trabajar de manera honesta.

Artista o artesano, ambos deben de ser profesionales, continuar su educación y extender su búsqueda de la perfección por la perfección estética.

ACERCA DE LOS MERCADOS

23.- ¿De qué manera te llegan los encargos para trabajar en este medio?

Por suerte actualmente soy un empleado permanente en un estudio de cine que nos provee constantemente de nuevos proyectos.

24.- ¿Es necesario contar con un representante para moverse en tu ámbito de trabajo?

No. En éste negocio tu portafolio es tu representante. Ni un gran CV ni la palabrería te va a abrir las puertas de ningún estudio que merezca la pena.

Tu trabajo habla y solo dice la verdad.

25.- ¿Es conveniente presentar en persona dosieres o portafolio a los editores o a las empresas directamente?

No necesariamente. Es bueno que te vean por que pueden hacerse una idea del tipo de persona que eres, y tu tienes la oportunidad de resolver dudas que puedas tener.

Pero como he dicho antes, tu trabajo habla por ti. Si tu portafolio no les gusta, no te van a contratar. Al menos en los estudios de calidad.

26.- ¿Podrías explicarnos brevemente de qué manera puedes encontrar trabajo en la sección del mercado para el que trabajas?

Yo trabajo en un medio audiovisual, por lo tanto mi portafolio suele ser un video de unos dos minutos con un resumen de los mejores planos de animación que he hecho hasta la fecha.

El consejo que todo el mundo da es que solo pongas tus mejores trabajos en el portafolio. No pongas nada que no consideres bueno solo con la idea de hacer más bulto.

27.- ¿Es más fácil encontrar trabajo en el extranjero o publicando o trabajando en ámbito nacional?

Inevitablemente mi negocio tiene su meca en Estados Unidos y aunque el mercado de animación está poco a poco abriéndose en otros países, especialmente en el área de videojuegos, de momento los estudios que pueden garantizar más estabilidad laboral están aquí.

28.- ¿Cómo defines tu experiencia (si la hay) de trabajar para mercados extranjeros?

Muy buena. Me ha abierto los ojos en muchos sentidos el poder conocer las diferentes filosofías de trabajo de otros artistas que he conocido en varios países.

Yo mismo he variado muchísimo mi proceso de trabajo en base al contacto con otros compañeros.

29.- ¿Es factible la posibilidad de autoedición en el mercado español, o de producir tu propio proyecto de animación o videojuegos?

Creo que cada vez es más fácil producir y distribuir proyectos en cualquier país, pero la perseverancia es fundamental para llegar hasta el final.

Hay que apuntar alto pero evitando compararse con estudios más exitosos. Los estudios de más éxito tienen normalmente un respaldo económico importante por parte de empresas grandes

que les permiten una producción de más calidad, una mejor distribución y campañas de marketing más sólidas.

30.- ¿Sabrías definir el estereotipo de público consumidor de tu área de trabajo y sus principales características?

El público al que va dirigido nuestro cine es normalmente para menores de 13 años.

31.- ¿Crees que existe una manera de reconciliar al público y crear obras que puedan atraer a ambos campos de ventas?

Creo que es muy difícil producir cine que guste a todos los rangos de población por igual. Especialmente si quieres producir material con cierta honestidad en vez de un producto creado con la única intención de vender.

BLOQUE 3: LIMITACIONES

32.- ¿Qué factores influyen y limitan a la hora de realizar un trabajo?

El dinero. El dinero condiciona todos los aspectos de una producción. El presupuesto de una película determina el talento que puedes contratar, el tiempo que ése talento tendrá para hacer su trabajo, la distribución y la campaña de marketing.

No es nada nuevo, pero sorprendentemente me he encontrado mucha gente que aspira a producir genialidades con presupuestos muy imaginativos.

33.- ¿Es la industria la que ha impuesto unas condiciones de trabajo? ¿Cuáles?

Sí, si la industria es real, ella es la encargada de balancear los presupuestos y los tiempos.

34.- ¿Cuáles son los plazos de entrega que te imponen?

En un estudio de cine de animación de alto nivel se exige una cuota de tres segundos de animación por animador a la semana. Si, has leído bien, no te preocupes. Tres segundos a la semana por animador.

35.- ¿Cuál es el papel del supervisor, editor o lead en tu trabajo?

El supervisor mantiene la visión del director. Por lo general es un animador con mucha calidad que controla que el trabajo de los animadores a su cargo no se separe de la idea original del director durante el proceso creativo.

36.- ¿Cómo se reflejan sus condiciones en la obra final?

Su tarea es invisible pero fundamental. Se dedica a unificar el trabajo de todo el equipo para que no se salga del estilo del proyecto.

37.- ¿El contenido de la historia limita el uso de ciertos procedimientos o técnicas por ser demasiado lentos? ¿Cómo? ¿Por qué?

Si, hay proyectos que presentan retos más grandes, que requieren del desarrollo de nuevas herramientas y procedimientos. Los productores son los encargados de prever estos retos y administrar el presupuesto para poder llevarlos a cabo con la mayor calidad posible en el plazo de tiempo acordado.

38.- ¿Qué técnicas no has podido utilizar nunca? ¿Por qué?

En animación nunca nos hemos visto limitados por ningún procedimiento. Los principios de la animación son los que son, y son fácilmente medibles y cuantificables por producción.

El desarrollo de software para abordar nuevos retos técnicos está más comprometido por los límites del presupuesto.

39.- ¿Qué procedimientos consideras que deberían descartarse cuando el tiempo un factor fundamental?

Creo que la base de cualquier proyecto es una buena planificación. Cuanto mejor planificación más rápido y suave irá la producción (generalmente). Las sorpresas desagradables no se

pueden evitar, pero nunca es una mala idea invertir en planificación y documentación.

40.- ¿Con qué limitaciones propias te has encontrado?

Hay que mantenerse siempre motivado y al mismo tiempo ser capaz de tener los pies en el suelo. Ambas cosas son importantes y muy difíciles de mantener.

41.- ¿Cómo determina tu conocimiento de las técnicas a la hora de desarrollar un proyecto?

Aunque el talento juega un papel importante, el conocimiento y la formación son fundamentales para el desarrollo de cualquier artista.

Nunca ningún artista llegó a brillar solo por su talento. Hay mucho que aprender.

42.- ¿Utilizas alguna herramienta de posproducción? ¿Usas el ordenador como herramienta?

Dado que trabajo en cine de animación digital el ordenador es la principal herramienta en mi trabajo. Actualmente el software de animación más extendido es Maya y yo llevo 12 años trabajando con él.

43.- ¿Crees que se puede encontrar un equilibrio entre los procedimientos más manuales

y tradicionales a los hechos a través de ordenadores para el desarrollo de una obra?

Desde luego. Tras la creación de cualquiera de nuestras películas hay un ejercito de ilustradores, escultores, escritores, músicos, etc, cuyo trabajo se desarrolla todavía en sus formas más tradicionales.

44.- ¿Consideras que el trabajo manual y el digital (hecho por ordenador) ofrecen diferentes grados de acabado? En ese caso, ¿Cuál de los dos ofrece mejores resultados?

Como he dicho antes, el lápiz y el ordenador son solo herramientas. Ambos tienen virtudes y defectos inherentes que les aportan una sensación propia. Cada uno tiene un lenguaje único.

No considero que uno sea mejor que el otro. Todo depende del efecto que se busque. En ocasiones uno será más apropiado que el otro.

45.- ¿Está el futuro de la creación artística en tu campo en el trabajo por ordenador?

Los grandes estudios se encuentran muy cómodos trabajando con ordenadores ya que les permite modificar las obras durante el proceso tanto como quieran. Cualquier obra creada en un ordenador tiene la virtud de ser más editable que otras técnicas más tradicionales.

Y como las grandes inversiones vienen de estos mismos grandes estudios no parece que la cosa vaya a cambiar de momento. Pero el tiempo lo dirá.

BLOQUE 4: WHAT IF...?

46.- Echando la vista atrás, ¿qué cosas hubieras hecho de otra manera en los trabajos que has realizado?

Nada. Cada error que he cometido ha quedado grabado a fuego como algo que no hay que volver a hacer. Muchas lecciones aprendidas.

47.- ¿Qué propuestas te gustaría explorar narrativamente hablando?

Me gustaría que el cine de animación se la jugase más con otros géneros y temáticas más adultas. Espero que los grandes estudios se la jueguen un poco en esa dirección algún día.

48.- ¿Con qué procedimientos te gustaría experimentar?

Me gustaría hacer algún proyecto con el estilo de animación conocido como Stop Motion (animación con marionetas). Lo probé hace años y me encantó. No se si podría trabajar en todo un largometraje, ya que es muy exigente físicamente, pero tal vez en sí en un corto.

49.- Estamos intentando a través de las entrevistas, crear un modelo que sirva como guía para aquellos que quieren empezar para trabajar en este mundillo. Si tuviéramos que realizar un ejemplo de trabajos que se pueden realizar cuando uno termina sus estudios y primeras prácticas, ¿podrías ponerle un precio mínimo a cada tipo de encargo entre los que consideres más comunes en tu ámbito? Con ó ejemplos de lo más significativo que encuentras es suficiente. No hablamos de lo que tú cobrarías a estas alturas, si no lo que recomiendas un precio mínimo para alguien que está empezando, y para alguien Junior (1 año de experiencia)

No puedo confirmar que las cifras que escribo a continuación sean un ejemplo que se pueda aplicar de manera general pero sí son datos reales de empresas en las que he trabajado.

EJEMPLOS DE ENCARGOS COMO FREELANCE:

Animación de personajes para un minuto de video: 6000 euros brutos

EJEMPLOS DE SALARIOS BRUTOS COMO JUNIOR

Animador junior de largometrajes en España para producciones de alto presupuesto: 18.000 a 20.000 euros brutos/año

Animador junior de largometrajes en USA para producciones de alto presupuesto: 60.000 dólares brutos/año

ENTREVISTA A MARISA MARTINEZ

BLOQUE 1: TRAYECTORIA PROFESIONAL

1.- Si yo no conociera tu trabajo, cuéntame en pocas palabras quien eres.

Soy una dibujante de cómics que le encantan los videojuegos y de repente un día tuvo la oportunidad de entrar como junior artist en una pequeña empresa de videojuegos para telefonía móvil y se ha quedado en la industria desde hace 3 años, actualmente en Social Point como marketing artist desde hace ya 1 año. Y me lo combino con dar clases de cómic y manga y trabajando en eventos para Wacom Iberia.

2.- ¿Podrías definirme en qué consiste hacer un trabajo para tu sector en la industria?

Mi trabajo consiste en que el consumidor vea necesario seguir jugando y gastando dinero en nuestros juegos. Suena un poco duro, pero las empresas que ofrecen juegos free-to-play necesitan mantenerse a flote de algún modo. Realizo todo tipo de creatividades que se publican a través de nuestros partners en diferentes medios. A veces nos interesa recuperar al jugador que ya jugaba a nuestros juegos y otras veces nos interesa atraer público nuevo. Lo interesante ahí es que a veces son ilustraciones, a veces son cosas que rozan más el diseño gráfico, otras son vídeos (aunque de esta parte no me encargo yo del todo. Mi función suele

ser la de aportar gráficos para que video team pueda acabar de desarrollar el video que tienen planteado).

3.- Háblame de los trabajos que has hecho.

Ya sé que el sueño habitual de alguien que quiere entrar en la industria de los videojuegos es dibujar para producto, es decir, dibujar personajes, fondos, materiales, elementos, etc que se verán directamente en el juego. Yo estoy en marketing, y aunque a veces es aburrido tener que poner en más de 500 tamaños una sola imagen donde casi no hay nada dibujado, otras veces, la magia está en que tú dotas a esos personajes de personalidad, de vida propia. He hecho imágenes para community (FB, Twitter, Instagram), creatividades de UA, pequeñas tiras cómicas, propuestas de iconos nuevos y de actualizaciones de iconos, etc para Monster Legends, Dragon Land, World Chef y Dragon City. En alguna ocasión también he ayudado con storyboard, diseño de personajes y caracterización de personajes para videos para los videojuegos de la empresa. A nivel interno de la empresa he hecho el marcapáginas y el póster oficial de Sant Jordi (día del libro en Cataluña) y la postal de Navidad (quizás no parece muy enriquecedor a nivel personal pero yo disfruto con este tipo de trabajo corporativo). Y en general, estoy abierta a cualquier cosa que me propongan de hacer por lo que aunque no estoy en producto, siempre acabo tocando un poco de todo.

BLOQUE 2: TRABAJO REALIZADO

4.- ¿Con qué procedimientos gráficos o programas te encuentras más cómodo en tu workflow habitual? (lápices,

acuarelas, tintas, o en su caso, equipo tecnológico y programas)

En el trabajo utilizo Adobe Photoshop y Clip Studio Paint Pro. A veces me da por hacer sketches rápidos en lápiz pero ahí dan por hecho que todo lo vas a hacer digitalmente. Utilizo un ordenador con Windows y una Cintiq de 22HD.

5.- ¿Experimentas con nuevos procedimientos o prefieres continuar con los que te resultan familiares?

Cuando entré en Social Point era consciente que estaba rodeada de gente muy pro y que yo todavía tengo muchísimo por aprender. Así que, aunque tengo tendencia de continuar con lo que me resulta familiar, durante este año he ido aprovechando el talento de mis compañeros para aprender de ellos e intentar aplicar lo que me van enseñando. Al final ves que todos llegan al mismo lugar pero por diferentes caminos, y muchas veces, no es alguno más eficaz que otro, es simplemente la manera que han aprendido a hacerlo. Alguna que otra vez sí que veo que un método concreto me resulta más rápido que otro e intento integrarlo en mi manera de trabajar. Eso sí, cuando hay prisa a tope, ¡tiempo para experimentar no hay!

6.- ¿Qué ventajas encuentras con estos procedimientos respecto a otros? Hay cosas que creo que soy más rápida porque son métodos más prácticos que te hacen llegar a un resultado en menos pasos, y otras veces creo que soy más rápida porque tengo más práctica. Así que a veces no encuentro más ventajas respecto a otros procedimientos.

7.- ¿Cómo consideras que ha evolucionado tu trabajo respecto a estos procedimientos?

Aunque algunos consideren que las empresas que hacen videojuegos para telefonía móvil no son videojuegos, puedo asegurar que por lo menos, a nivel de trabajo y de que te metan caña, lo son. También hay una muy mala costumbre de pensar que los artistas que hay en marketing no son artistas de verdad porque no están en producto. Por lo menos en mi equipo puedo decir que hay mucho talento, en diferentes niveles, pero lo hay. Y mi trabajo ha evolucionado gracias en parte, a los procedimientos que he aprendido por trabajar ahí y por mis compañeros compartiendo sus métodos de trabajo (tanto de marketing como de producto). Desde luego creo que si no hubiera trabajado en videojuegos mi modo de trabajo no sería como el de ahora y creo que ha aportado mucho a mi evolución como artista (y lo que hará).

8.- ¿En qué industria encaja tu trabajo y por tanto qué características destacarías del mismo? Como mi perfil es un poco especial y atípico respecto al perfil estándar de videojuegos, no sé exactamente donde encajo. Creo que actualmente en marketing art encajo muy bien ya que se busca dotar de personalidad a los personajes del producto que han hecho, se busca una historia y se busca también alguien un poco versátil que no esté encajado solo haciendo fondos, personajes, etc. Como vengo del cómic y me espabilé bastante en la ilustración, creo que encajo bastante bien. Manejo muy bien la expresión facial y corporal de diferentes tipos de personajes, puedo montar rápidamente diferentes ideas sobre un mismo concepto, puedo hacer storyboard, puedo posar personajes con bastante rapidez (aunque no sea perfecto, pero se

capta la idea con facilidad) y tengo creo que buenas nociones de color y composición. Actualmente manqueo un poco de environment, de concept de personajes y de 3D pero este año ya tengo programados algunos cursos para mejorar en estos campos que flaqueo.

9.- Para aquellos que quieran dedicarse al trabajo "Freelance" ¿qué consejos darías sobre problemas a evitar cuando alguien se inicia en este mundo?

Cobrad más por favor. Que no os engañen. Vosotros tenéis que pagar vuestras tasas y en España ya se sabe que va caro. Os digo que últimamente se ha puesto de moda el outsourcing en la industria, pero siempre miran que sean estudios y equipos porque si falla uno saben que pueden contar con los demás. Plantearse trabajar como freelance con más compañeros podría ser actualmente una buena idea y depende como, hasta os podéis repartir gastos. Si además sois un equipo que podéis cubrir bastante bien las diferentes áreas que creáis que pueda necesitar una empresa de videojuegos, mejor aún. Siempre habrá alguien que será más potente que otro en diferentes campos, o en general pero eso ya va bien.

TRABAJANDO EN EQUIPO

10.- ¿Cómo es tu rutina de trabajo? ¿Y tu método de trabajo? Utilizamos una aplicación donde se hace el seguimiento de cada una de las tareas que tenemos asignadas o que se nos asignarán. Así que lo que hago de buena mañana es revisar el *dashboard* para ver que tickets tengo nuevos o por seguir. Todo el equipo

puede hacer tickets para cualquier demanda ya sea community, user acquisition, producto, video, etc. Lo que hago ante todo es planificarme que es lo que tiene más prioridad en ese momento y aquello a lo que le puedo dedicar más horas. Estoy en un departamento donde hay la costumbre desde fuera de creerse que sus peticiones son las más prioritarias y que el tiempo que hay que dedicarle a todo es máximo. Por lo que tengo la autonomía de gestionar estas decisiones a no ser que sea algo que me indiquen previamente que es máxima prioridad. Mi departamento depende a veces de gente externa ya sean partners, influencers, otras empresas así que a veces se trabaja a contracorriente. Si tengo dudas voy a quien ha encargado el ticket para aclarar todo lo que haga falta. Una cosa que he aprendido es que no hay que dudar y si tienes preguntas, las haces y punto. Busco referencias, busco información, todo lo necesario para poder preparar lo que se me haya asignado. Hago diferentes pruebas, bocetos, diseños y los presento con antelación a mi lead artist y marketing art director para que me iluminen en la dirección correcta. Mi rutina consiste en trabajar con la suficiente autonomía como para tomar mis decisiones sobre lo que decido hacer pero con pequeñas supervisión para asegurarnos que el trabajo está al nivel exigido y dentro de la línea que se quiere ir. A veces conseguir un equilibrio entre lo que busca quien lo pide y lo que nuestro equipo considera que es lo ideal no es fácil. A veces tenemos semanas de maratones de trabajo donde se acumulan tickets y trabajo. Hay trabajos que parecen más de diseñador gráfico que de dibujante o ilustrador, pero es lo que he aprendido de esta industria que siempre puedes hacer lo que más te gusta, hay que estar dispuesto a aprender de todo y de ver que todo es una experiencia que te puede enriquecer de algún modo. De todo lo que hacemos

aprendemos aunque a veces odie estar 3 días convirtiendo una imagen a 500 tamaños (verídico). Pero también he hecho stickers de Monster Legends y Dragon City, hay un poco de todo. En producto tampoco estás todo el día haciendo lo que más te gusta. Solemos tener meetings también para ver como va el trabajo y para asegurarse de que la gente se siente bien y que todo funciona correctamente.

11.- ¿Trabajas sólo o formas parte de un equipo? ¿Cómo es trabajar así?

Hago mis tareas asignadas sola pero trabajamos en equipo. Además, siempre estamos dispuestos a recibir feedback de nuestros compañeros (bueno, a algunos les cuesta un poco, pero esta es la dinámica que se lleva, jaja) y si necesitamos ayuda se nos echa un cable y nosotros echamos un cable. Si hay algún conflicto con alguien externo, "la culpa" es para el equipo entero, no para una persona concreta. Los éxitos y los fracasos son compartidos. Aunque la verdad, somos un equipo ejemplo para toda la empresa (y no lo digo yo).

12.- ¿Cómo es tu equipo, y de qué miembros se compone? ¿Y cuáles son sus funciones dentro de ese equipo?

Mi equipo es marketing art team. Tenemos un marketing art director (da las direcciones generales, propone creatividades, propone campañas, y revisa lo que vamos haciendo el equipo), un lead artist (da la dirección de arte y da feedback sobre que se puede mejorar, es el que sabe más a nivel técnico y la verdad de él he recibido muchos consejos y trucos con los que he mejorado mucho), tenemos un senior graphic designer (hace temas de corporative), un senior marketing artist, varios marketing artist, un senior marketing video

artist y varios marketing video artists. Los senior son como un poco el filtro antes de llegar al lead artist (aunque también hacer tareas como el resto que no son senior) .

13.- ¿Es difícil adaptarse al estilo de otra persona? ¿Y que otros se adapten a tu estilo?

No es nada fácil. Y suerte que en marketing mira, nos dejan salir un poco de estilo, pero cuando toca algún juego donde hay que seguir exactamente el estilo de otra persona donde se incluye su método de trabajar, es super complicado. Tampoco creo que sea fácil que otros se adapten a mi estilo, la verdad.

14.- ¿Cuáles son las principales actitudes a evitar cuando se trabaja en la empresa profesional?

El ego. Dejad los egos en casa, por favor. Y aún así el mundo está lleno de divas en el mundo profesional que entorpecen el avance de los demás y solo se dan espacio y aire al suyo. Si estás en una empresa eres igual que los demás aunque cobres más, aunque seas más pro. En casa hay que dejarse el ego y llevarse la humildad, las ganas de aprender, de compartir conocimiento y la dedicación.

TÉCNICA

15.- ¿Cuáles son los pasos que sigues para desarrollar desde la idea hasta la obra final?

Busco referencias, hago unos primeros concepts en un inicio, los enseño para ver si siguen la dirección, defino alguno un poco más para que se pudiera ver un poco más como sería el producto final, luego ya cuando se ha escogido del todo intento hacer el acabado

final en el boceto anterior que haya sido escogido. Siempre tengo feedbacks entre medio del proceso por lo que siempre acabo corrigiendo y mejorando cosas. Si tengo dudas consulto a mis compañeros. Una vez acabado primero lo revisan mis superiores y luego lo pasamos "al cliente" (la persona que haya pedido la obra). Si piden cambios se valoran entre mis superiores si hacerlos o no (porque a veces abusan un poco ...) y en caso de que todo esté correcto, se sube la imagen donde se requiera para que puedan disponer de ella y se da por finalizado el ticket.

16.- ¿Qué procedimientos digitales han caído en desuso con el paso del tiempo?

Mmm... Pues en mi empresa antes se utilizaba un montón el Illustrator y ahora Adobe Photoshop es lo que predomina más actualmente. De procedimiento en sí, ahora no te sabría decir. Antes escanéabamos y no se trabajaba todo en digital, ahora ese proceso ya prácticamente se puede eliminar de nuestras acciones habituales.

17.- ¿Echas de menos la capacidad de experimentación con técnicas alternativas?

En videojuegos tener tiempo para experimentar es algo así como muy complicado. Siempre hay mucho trabajo y muy poco tiempo. Así que sea con técnicas alternativas o no, hecho de menos tener tiempo para experimentar, para "Que se te vaya la olla".

18.- ¿Funcionas de manera similar cuando tienes que resolver un personaje que cuando tienes que realizar un escenario? No funciono para nada igual porque son mundos diferentes y porque los personajes se me dan mejores que los escenarios. Los

personajes los tengo más por la mano y se más que es lo que tengo que buscar para referenciarme y para llegar al resultado que quiero. Con los escenarios soy más de prueba y error a base de pequeños thumbnails.

19.- A pesar de que tu estilo es reconocible, demuestras capacidad de adaptación según los encargos. ¿Es decisión propia o petición del cliente o el jefe? En la empresa tengo que dibujar como se dibuja en la biblia de estilo de los diferentes juegos. Aunque en marketing a veces nos podemos Salir un poco de estilo para agradar más al público (pero no mucho, porque no podemos venderles una idea de algo diferente a lo que se van a encontrar en el juego).

20.- ¿Tienes libertad creativa para corregir e incrementar elementos nuevos al trabajo?

Sí, la suerte que tengo es que en los valores de la empresa está lo que denominan "ownership". No siempre se puede tener autonomía en todos los procesos de decisión pero, por lo menos en nuestro equipo intentamos poder tener la libertad creativa suficiente para usar nuestro criterio para aportar o corregir. Aunque siempre vamos a acabar teniendo una supervisión, no por no ser un lead u otro tipo de superior van a negarte tu aportación o corrección. Si no la aceptan siempre es por un motivo real, el cual es justificable, no por gusto u opinión. Además, siempre están abiertos nuestros superiores a que demos ideas, a que aportemos con lo que queramos.

21.- ¿Consideras esto como un problema de cara al resultado final?

A veces no hay una única respuesta, vía o solución ante un resultado. Lo que es un problema de cara al resultado final es si muchas personas intentan meter mano a algo. Porque hay tantas valoraciones que a veces no sabes por donde seguir y decantarse es complejo.

22.- ¿Te ves más como un artista creador o como un artesano profesional?

Yo en el mercado laboral me veo como una persona que está al servicio de otras personas. Soy un artesano profesional en el ámbito laboral. En mi ámbito particular profesional, soy una artista creadora. Yo decido lo que hago y como lo hago. Pero por ejemplo, en Social Point, mi autonomía siempre se ve limitada por lo que me piden. Si hacen Dragones, no voy a poder dibujar gatos, por ejemplo. Es lo que quien me paga pide, es lo que el mercado demanda. Cuando yo como artista profesional asisto a eventos para vender mis creaciones, realizo masterclases, hago talleres, etc ahí me considero una artista creadora porque yo decido lo que puedo hacer. Y si hay alguna limitación, es muy pequeña y no influye prácticamente en mi libertad creativa. Uno tiene que ser listo y saber adaptarse al medio, pero si te sabes adaptar, te das la libertad de limitarte, no es que te lo impongan.

ACERCA DE LOS MERCADOS

23.- ¿De qué manera te llegan los encargos para trabajar en este medio? Tuve la suerte de ser recomendada por una chica que trabaja en Social Point y después de 3 meses de entrevistas, pruebas, mareos internos de burocracia e indecisiones, pude entrar a trabajar. Anteriormente había estado en otras dos empresas

pequeñas de videojuegos, así que considero de mucha suerte el salto que hice. Anteriormente, cuando hacía de autónoma, pues me tenía que mover por redes y espabilarme como pudiera. Aquí fue porque me llegó la oferta de trabajo a través de la Escola Joso de cómic para hacer de junior artist en una empresa durante 6 meses.

24.- ¿Es necesario contar con un representante para moverse en tu ámbito de trabajo?

Un representante para videojuegos no se si es necesario, pero muchos contactos sí. El mundo se mueve mucho por referrals y por "yo conozco a este que hace esto super bien". Si tú ves que esa habilidad social la tienes nula y no hay manera de activarla, tener un representante te podría ser útil.

25.- ¿Es conveniente presentar en persona dossieres o portfolio a los editores o a las empresas directamente?

Lo dicho, recomiendo que conozcas a mucha gente y verás que entre esta gente alguien trabaja para empresas de tu interés. Ni que sea el becario, pero ya será alguien. Normalmente los mails con portfolios o dossieres que se envían al mail de información se deriban a recursos humanos y estos reciben tal volumen de cosas que suelen hacer caso a los que vengan por recomendación. Otra cosa que está bien, es que si es una empresa grande que hace concursos, actividades, lo que sea que tu puedas hacer que se den cuenta de tu existencia: PARTICIPA. También les puedes visitar en stands (aunque a veces quienes trabajan son promotores que nada tienen que ver con la empresa). Estos esfuerzos de algún modo se valoran. En el fondo, hay mucha gente que es muy crack ¿qué les diferencia de otras personas? La motivación, la perseverancia, las ganas.

26.- ¿Podrías explicarnos brevemente de qué manera puedes encontrar trabajo en la sección del mercado para el que trabajas? Sin querer lo he respondido en la pregunta anterior.

27.- ¿Es más fácil encontrar trabajo en el extranjero o publicando o trabajando en ámbito nacional? En el caso de los videojuegos, aquí en España me queda demostrado que aún hay hueco para nosotros. No podría decir lo mismo del mundo del cómic con el cual también estoy familiarizada, ahí sí te diría: vete a otro país.

28.- ¿Cómo defines tu experiencia (si la hay) de trabajar para mercados extranjeros? No he tenido de momento, aunque mi sueño es trabajar en el extranjero.

29.- ¿Es factible la posibilidad de autoedición en el mercado español, o de producir tu propio proyecto de animación o videojuegos? Es factible pero super complicado. Sé por ejemplo que en Barcelona hay un edificio llamado "Barcelona Activa" que ahí te pueden ayudar mucho para intentar montar tu empresa de videojuegos y saber sobre las subvenciones, etc. Pero igualmente es super complicado. Social Point salió de ahí por cierto.

30.- ¿Sabrías definir el estereotipo de público consumidor de tu área de trabajo y sus principales características? Pues para World Chef el público mayoritario son mujeres aunque también hay hombres, de unos 25-35 años. Para Monster Legends son chicos el target principal y tienen entre 15-25 años y Dragon City estiman también que son chicos aunque también juegan muchas chicas y son también entre 15-25 años. La diferencia es que en Dragon City

todo es más mono y en Monster Legends el público es más bien gamberro.

31.- ¿Crees que existe una manera de reconciliar al público y crear obras que puedan atraer a ambos campos de ventas? No sé responder esta pregunta.

BLOQUE 3: LIMITACIONES

32.- ¿Qué factores influyen y limitan a la hora de realizar un trabajo? La demanda del público, lo que atrae al target, lo que la industria del videojuego considera que es publicable y que no, etc.

33.- ¿Es la industria la que ha impuesto unas condiciones de trabajo? ¿Cuáles? Como estoy en marketing, no sé decir si es la industria la que me impone esas condiciones de trabajo pero que muchas veces trabajamos a contrarreloj sí puedo decirlo. Aún así trabajo en una empresa donde intentan tratar al trabajador de la mejor manera posible y aunque haya mucha presión, yo creo que estamos cómodos y podemos con ello.

34.- ¿Cuáles son los plazos de entrega que te imponen? ¡Para ayer! Pues depende, hay veces que tengo una semana, otras veces tengo dos semanas, otras veces tengo tres días, otro un día y otro resulta que debería de haberse hecho el día anterior...

35.- ¿Cuál es el papel del supervisor, editor o lead en tu trabajo?

Mi lead artist me supervisa de manera técnica aunque también me da un poco de dirección (pero es la que viene dada por el marketing art director). Me hace correcciones de color, de composición, de dibujo, hasta de idea si ve que podría mejorarse. Y me resulta super útil.

36.- ¿Cómo se reflejan sus condiciones en la obra final? En que normalmente hago algo mejor que no estaría a ese nivel si no me hubiera supervisado.

37.- ¿El contenido de la historia limita el uso de ciertos procedimientos o técnicas por ser demasiado lentos? ¿Cómo? ¿Por qué? Mmm... Creo que no

38.- ¿Qué técnicas no has podido utilizar nunca? ¿Por qué? Todo es digital, no puedo usar nada tradicional simplemente porque no se trabaja en tradición. Echo de menos las acuarelas por ejemplo.

39.- ¿Qué procedimientos consideras que deberían descartarse cuando el tiempo un factor fundamental? Me gusta hacer a veces bocetos con lápiz y muchas veces tengo que descartarlo porque es mucho más rápido hacerlo todo digitalmente. También muchas veces me gusta más mimar lo que pinto y darle un acabado más largo y paciente y cuando hay prisa, tienes que ser efectivo y conseguir un acabado parecido sin que se noten las prisas.

40.- ¿Con qué limitaciones propias te has encontrado? Con que todavía me falta mucho que aprender sobre como manejar los diferentes softwares y en general, necesito aprender

mucho más sobre color, sobre renderizado, sobre iluminación, composición, etc.

41.- ¿Cómo determina tu conocimiento de las técnicas a la hora de desarrollar un proyecto? Mi conocimiento me limita porque todavía tengo muchas cosas que aprender y bueno, eso se nota. Me puede costar más llegar a un resultado que por ejemplo a mi lead artista, que tiene más experiencia y más conocimiento. Pero bueno, eso no es un impedimento, es cuestión de ser consciente de que uno tiene cosas que le flaquean y que tiene que ir adquiriendo experiencia y conocimiento sobre ello.

42.- ¿Utilizas alguna herramienta de posproducción? ¿Usas el ordenador como herramienta? Sí, utilizo siempre el ordenador y bueno, el renderizado final siempre lo hago con Photoshop y todo lo que sean ajustes de niveles, de saturación, color, enfoque, etc también lo trato con Photoshop porque me resulta muy cómodo y porque creo que en eso es un muy buen software.

43.- ¿Crees que se puede encontrar un equilibrio entre los procedimientos más manuales y tradicionales a los hechos a través de ordenadores para el desarrollo de una obra? Creo que se puede encontrar un equilibrio pero donde yo trabajo lo digital es lo que prima por delante de todo. En mis trabajos personales sí que miro de establecer un equilibrio.

44.- ¿Consideras que el trabajo manual y el digital (hecho por ordenador) ofrecen diferentes grados de acabado? En ese caso, ¿Cuál de los dos ofrece mejores resultados?

Yo creo que ambos ofrecen grados de acabado muy grandes, es decir, que hasta donde puedes llegar es similar, pero como es el resultado, puedes ser diferente. Digo que puede ser diferente porque hay gente que es capaz de emular lo tradicional en digital de manera impresionante. Creo que la magia del digital es que tiene ctrl+z y eso te puede salvar de muchas cosas.

45.- ¿Está el futuro de la creación artística en tu campo en el trabajo por ordenador?

Totalmente lo está. Ya te digo, aquí las cosas digitales son la prioridad ante todo. Muy poca cosa hay que sea hecho en tradicional, y como mucho diría que son los bocetos.

BLOQUE 4: WHAT IF...?

46.- Echando la vista atrás, ¿qué cosas hubieras hecho de otra manera en los trabajos que has realizado? Pues he aprendido a sintetizar, a llegar más rápido a un resultado de manera eficaz... Supongo que cambiaría mi tic de pintar y pintar y pintar por encima, haciendo todo de manera manual. Me refiero que si yo por ejemplo quiero llegar a que algo parezca efecto metal, antes lo pintaba todo de manera que hiciera ese efecto y ahora he descubierto trucos más sencillos con degradados o con modos de fusión o herramientas que con unos pocos toques tu cerebro ya se cree que es metal.

47.- ¿Qué propuestas te gustaría explorar narrativamente hablando?

Relacionado con videojuegos me gustaría poder hacer pequeñas tiras de cómics para community y me gustaría poder trabajar más en los storyboards que hacen los marketing video artists.

48.- ¿Con qué procedimientos te gustaría experimentar?

Me gustaría aprender un poco más de Zbrush, y me gustaría aprender a renderizar mejor y conseguir algún día que lo que yo pinte el espectador se tenga que preguntar si es 3D, si es una figura o que es.

49.- Estamos intentando a través de las entrevistas, crear un modelo que sirva como guía para aquellos que quieren empezar para trabajar en este mundillo. Si tuviéramos que realizar un ejemplo de trabajos que se pueden realizar cuando uno termina sus estudios y primeras prácticas, ¿podrías ponerle un precio mínimo a cada tipo de encargo entre los que consideres más comunes en tu ámbito? Con ó ejemplos de lo más significativo que encuentras es suficiente. No hablamos de lo que tú cobrarías a estas alturas, si no lo que recomiendas un precio mínimo para alguien que está empezando, y para alguien Junior (1 año de experiencia)

Ej:

EJEMPLOS DE ENCARGOS COMO FREELANCE:

Carteles para eventos: Becario 200€, Junior 300-400€
Masterclasses (2h-4h): Junior: 100-150€.

EJEMPLOS DE SALARIOS BRUTOS COMO JUNIOR

Junior artist: 14000 brutos/año
Marketing artist: 18000 a 21000 brutos/año