

## Entrevista a Alberto Sanz, animador 3D de personajes

María Lorenzo Hernández

**Alberto Sanz** (Valencia, 1980) se especializó en animación en la Facultad de Bellas Artes, UPV (2003). Ha trabajado en Bren Entertainment-Filmax Animation, para las películas *Pérez, el ratoncito de tus sueños* (Goya al Mejor Largometraje de Animación en 2005), y *Donkey Xote* (2006). En 2007 participó en los efectos visuales de la película *Open Graves*. En 2007-2008 trabajó en *Las Crónicas de Narnia II: el príncipe Caspian* (Disney Pictures-MovingPicturesCompany, Londres). En 2008 participó en la secuela *Pérez, el ratoncito de tus sueños 2*, y ha continuado su carrera animando comerciales para FeuVert (DelapostParis), Fairy (HappyEndPictures) y Danonino (PixelinMotion). Actualmente trabaja en el próximo largometraje de Sixbirds Pictures (Barcelona), y enseña animación 3D en Digital Dreams, y en el *Máster de Animación* de la UPV.

María Lorenzo: *¿Cómo descubriste el mundo de la animación?*

Alberto Sanz: Al llegar a BBAA me interesaba más el dibujo clásico y la anatomía, pero un día, paseando por la Facultad, descubrí que estaba abierta la clase de Animación, y me dije, “esto es lo que quiero hacer”. Entré de oyente, realicé los cursos siguientes, y tuve muy claro que me quería dedicar a esto.

ML: *En tu opinión, ¿qué cualidades necesita tener un animador?*

AS: La primera sería una base de dibujo, porque incluso trabajando en 3D tienes que planificar lo que va a hacer ese personaje. No se necesita ser muy buen dibujante, pero sí al menos que sepas abocetar.

La segunda, la capacidad de interpretación, el *acting*. Hay animadores que consideran más importante hacer cursos de teatro que de animación. Esto te ayuda a conocerte a ti mismo, tu expresión corporal, así como ponerte en la piel de ese personaje y conocerlo bien.

En tercer lugar, muchos animadores tocan un instrumento musical, como la guitarra o el piano. Eso les hace estar más ligados a la sensación del ritmo, lo que se nota en sus animaciones.

Por último, siempre según mi opinión, un buen animador hace deporte. Así conoce mejor su cuerpo: si, por ejemplo, juega al golf, conocería mejor como se mueven los hombros, los brazos, y de alguna manera también saben transmitir mejor esto mismo a su personaje.

26



Bocetos de diferentes actitudes corporales, realizados por Alberto Sanz para su formación en *Animation Mentor*.

ML: *¿Cómo valoras la especialización en el ámbito del 3D? Háblanos de los perfiles profesionales.*

AS: Es muy importante estar especializado en el mundo del 3D. En una producción generalmente hay seis departamentos diferentes: Modelado, Set-up y Rigging, Texturas, Animación, Iluminación y Render. Para las empresas es

fundamental que vayas allí con cierta especialización porque así pueden derivarte mejor a un departamento. Hay gente muy buena en varios ámbitos, de modo que ellos mismos deciden en qué área les gustaría estar.

Pero también hay gente que se mueve en varios ámbitos y no termina de ser muy buena en ninguno. Cada especialidad requiere mucho trabajo, de forma que cuando estas personas van a pedir empleo no saben muy bien cómo presentarse. Las empresas les dan puestos de generalistas, y al final encuentran el puesto donde están más a gusto. Yo recomiendo la especialización, pero también hay que mantener las ganas de seguir aprendiendo.

*ML: ¿Qué software sueles utilizar? ¿Puedes señalar sus ventajas e inconvenientes?*

AS: Hay dos grandes software que he utilizado por igual, que son Maya y Softimage. Los dos están a la par porque, en cuanto a animación, las herramientas son las mismas para 3D.

Sin embargo, el software por excelencia para 3D sería Maya, porque está vigente mucho tiempo. Por Internet puedes encontrar muchos más pluggins, herramientas para este programa, preparados para facilitar las tareas de modelado. También hay herramientas que generan un set-up automático para tu personaje, o que preparan la iluminación, etc. Esta condición ha convencido a muchos para utilizar Maya. Por otro lado, Softimage está muy bien para series de televisión porque el render es mucho más rápido y agiliza la producción.

3D Studio Max está más vinculado a videojuegos, infoarquitectura, series de televisión y puntualmente a producciones cinematográficas.

*ML: ¿Volverías a la animación tradicional alguna vez?*

AS: Me siento a gusto con el 2D, me es más fácil darle esa parte “artística”, gráfica, y si tuviera que realizar un cortometraje por mí mismo, utilizaría esta técnica, pues en 3D dependería de otros para ciertas cosas. Si los aspectos técnicos no están cuidados, la gente acaba fijándose más en los fallos que en la historia en sí.

Para contar una historia tienes que elegir la técnica más adecuada para el guión, de modo que no tiene por qué ser siempre 3D. Esta técnica es muy importante, pero no es la esencia de que películas como las de Pixar funcionen tan bien, porque detrás de ellas hay grandes profesionales que ponen mucha pasión a lo que hacen.



Arriba, boceto conceptual realizado para un cortometraje de Llorenç Borràs. Dcha., *Bobby*, dibujo realizado para un cómic de Santi Selvi.



ML: *Te gusta resaltar la importancia del acting. ¿Cómo has aprendido esta propiedad de la animación?*

AS: Fue cuando trabajé en películas donde nuestro supervisor nos obligaba a levantarnos para actuar. Sin embargo, me daba vergüenza compararme con otros compañeros de movilidad más ágil, más expresivos. Poco a poco fui perdiendo la vergüenza, grabándome y enseñando los vídeos a los compañeros. De esta manera me ayudaban entre todos a mejorar el acting del personaje.

28

El *acting* es muy importante porque comprende todo lo que piensa el personaje, lo que está sintiendo, etc. Por ejemplo, lo que los directores de animación buscan cuando revisan las demo-reel es que los personajes transmitan la sensación de que están pensando. Muchos animadores mueven el personaje por moverlo, cuando en realidad son los pensamientos del personaje los que hacen que el cuerpo se mueva en una dirección determinada, o haga unos gestos u otros.

ML: *¿Qué opinas del aprendizaje que tuviste en la universidad? ¿Y del aprendizaje por otros medios, como Internet?*

AS: Creo que BBAA es un buen camino y lo sigo recomendando a la gente. Tocas un poco de todo, y luego ya te vas especializando hacia la rama que quieres. Y si no estás sentado delante de la pizarra, esperándolo todo del profesor, te vas haciendo un camino profesional. Después de la carrera –por la experiencia que tengo– hace falta dedicar un año a realizar cosas, a entrenarte, a adquirir ese nivel que te permite meter la cabeza en los proyectos interesantes.

La mejor forma de aprender *a aprender* consiste en buscar tú mismo la solución a los problemas. Esto está muy valorado en el sector profesional, porque en las

empresas buscan gente que “tire del carro”, con iniciativa para resolver problemas y capaces de dar la calidad que se pide.

En cuanto al aprendizaje por Internet, con ese tipo de cursos ocurre lo siguiente: la persona que va a realizarlos debe tener muy claro que los quiere hacer, porque no va a tener la “presión” de tener que ir a clase. Yo prefiero la formación presencial, y veo Internet como un apoyo: es bueno que fuera de la clase haya un contacto con el profesor, en unos horarios, o entrar en un foro, o tener un medio como Skype. Éste te permite ver el escritorio del ordenador de un compañero que quiera enseñarte directamente cómo ha realizado el ejercicio.



Películas de Bren Entertainment - Filmax Animation, donde Alberto Sanz ha trabajado como Character Animator.

ML: De todos los trabajos que has realizado, ¿cuál es el que te ha hecho sentir más orgulloso?

AS: Le tengo mucho cariño a *Donkey Xote*. Empezaron a concederme planos de responsabilidad, con personajes principales, y eso fue muy motivador. Además, ya me sentía a gusto animando en 3D, tenía más control sobre la expresividad. Por ello, después de año y medio trabajando allí, los últimos meses los disfruté muchísimo, decidía cómo quería que actuaran los personajes, y además nos daban tiempo para darle la calidad necesaria.

También destacaría *Narnia II*, porque observé cómo se realizaba la película, sobre todo cómo se insertaba el 3D con la imagen real. La organización fue muy compleja, éramos casi 600 personas en la empresa, y lo sorprendente es que cuando animabas un plano, al cabo de una hora ya podías verlo iluminado y en la escena,

con simulación de músculos, el pelo, etc. Esto hacía que el feed-back de tu propia animación te llegara muy rápido.

ML: *¿Qué consejo darías a un animador que quiere promocionar su trabajo, o a sí mismo en el mundo laboral?*

AS: Para ser animador hace falta tener cierto nivel, pero no es imprescindible ser “muy bueno”, por tanto, no hace falta estar todo el tiempo practicando en casa antes de salir a buscar trabajo.

Lo importante es que seas capaz de hacer algo “correcto”, y a partir de ahí, sin miedo y sin pensar que tu trabajo no es suficientemente bueno, hay que preparar un DVD para presentarlo en las empresas. Dentro de éstas existen diferentes niveles: el superior, el intermedio, y el principiante, *pero todas esas personas son necesarias*. Por ejemplo, un plano muy sencillo de animar no se lo van a dar a un animador estrella, sino a un principiante que va a ponerle entusiasmo: se lo tomará como un ejercicio de aprendizaje, y probablemente lo hará mejor de lo esperado.

Resumiendo: el consejo que yo daría es que el trabajo que realices lo hagas de la mejor forma posible, dentro de la calidad que tengas en ese momento; y a partir de ahí comenzar a moverlo sin miedo. Y sobre todo, tener en cuenta que donde han rechazado a otros que crees mejores que tú, no dejes de intentar entrar; porque a lo mejor esa empresa está buscando “algo” que esos aspirantes no tenían, una sensibilidad diferente que quizá es lo que tú puedes proporcionarles. Y aunque en la empresa perciban que todavía tienes limitaciones técnicas, ellos saben que con el tiempo vas a mejorar.

30

**María Lorenzo Hernández** es doctora en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia, donde es profesora de dibujo y animación. Ha dirigido y animado los cortometrajes *Retrato de D.* (2004) y *La flor carnívora* (2009). Ha presentado ponencias en foros y congresos sobre animación (Reino Unido, EEUU, Argentina). También ha publicado artículos en el *Magazine Animac* (Lleida), en las revistas internacionales *Animation Studies*, y *Animation. An Interdisciplinary Journal*, y colabora regularmente con la revista divulgativa *Animation Reporter* (India). En 2010 figuró en el libro *Creators & Creatures*, publicado con motivo del 50º aniversario del festival de animación de Annecy (Francia).

© Del texto: María Lorenzo Hernández

© De las imágenes: Alberto Sanz, Brent Entertainment - Filmmax Animation