

## ***Máster en Animación* de la UPV.**

La primera edición de un Máster con historia

Sara Álvarez Sarrat  
Directora del Máster

El *Máster en Animación* de la UPV, presentado oficialmente el 16 de junio de 2010, ha abierto la puerta a una nueva oferta formativa con el objetivo de fomentar la producción de animación independiente, la calidad artística y la especialización en los distintos perfiles profesionales de esta disciplina. Hablamos de una nueva apuesta con mucha historia, ya que hace más de 15 años que es posible estudiar animación en la Facultad de Bellas Artes de Valencia, desde la preproducción, los fundamentos y las técnicas, hasta la producción de proyectos de animación. El cambio ha llegado de la mano de los nuevos planes de estudio, planteados por Bolonia, que han puesto el acento en la adquisición de competencias profesionales en la formación universitaria. Esta transformación facilitó que en 2006 pusiéramos en marcha la primera edición del *Título Propio de Especialista Profesional en Animación: Arte e industria*. Con él comenzó la apuesta por la especialización y fuimos proponiendo cursos monográficos en cada edición: animación freelance, stop-motion, animación 3D.<sup>1</sup> Tras cuatro ediciones, y con el arranque del nuevo *Grado en Bellas Artes*, esta titulación ha evolucionado para dar lugar a la primera edición del *Máster en Animación*. Se consolida así un programa formativo que reúne animación y arte, universidad y empresa, formación y profesión.

El *Máster en Animación* se sitúa en una etapa formativa posterior al Grado, y pretende dotar a los alumnos de un conocimiento especializado sobre la producción de animación desde el contexto de las Bellas Artes. Para lograrlo, hemos apostado por un rasgo diferenciador clave: una formación *versátil* que promueva “la libre fantasía y un pensamiento organizado y analítico”,<sup>2</sup> desde el

conocimiento, la reflexión y la mirada crítica. Es un máster con un perfil único en el ámbito nacional, de marcado carácter artístico, que combina la especialización técnica y la visión global propia de la dirección de animación. El máster apuesta por las producciones de calidad, tanto en la forma como en el fondo, para evitar caer en la superficialidad del mero dominio técnico.

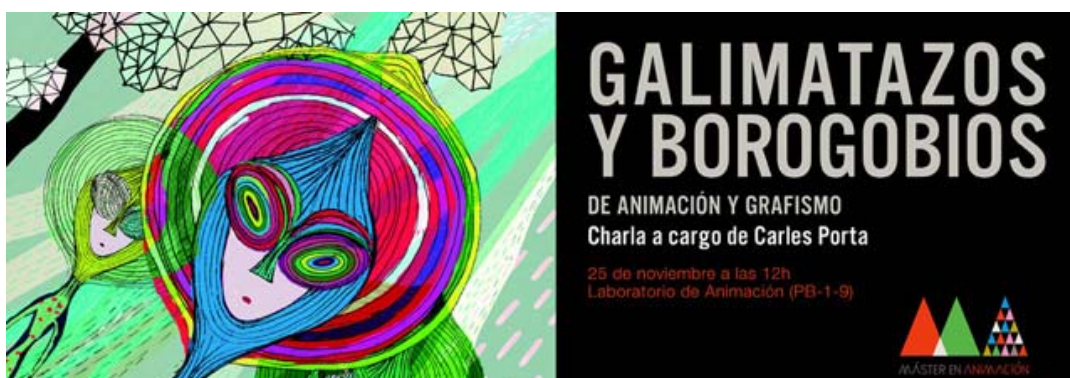


La Puck Cinema Caravana en el Ágora de la UPV, con motivo de la presentación del *Máster en Animación*.

La idea de visibilizar esta *otra animación* se materializó durante la presentación del *Máster* con la *Puck Cinema Caravana*, “el cine más pequeño del mundo dedicado a la animación”, de Toni Tomàs y Carles Porta, proyectando “películas de animación de ésas que no se acostumbran a ver por la tele (...) películas de todas partes del mundo buscando entre el inagotable fondo artístico que ha producido el género a lo largo del tiempo”,<sup>3</sup> en palabras de Carles Porta, director de animación, grafista, diseñador e ilustrador. No en vano, Carles, también profesor del *Máster*, es el autor de la nueva identidad gráfica del mismo, una imagen basada en el *Tangram*.

Cada alumno tiene la oportunidad de contactar con profesionales y artistas de prestigio del mundo de la animación, a través de las clases y de charlas exclusivas para los matriculados, además de tener acceso a las instalaciones del Departamento de Dibujo asignadas al *Máster* para trabajar en su Proyecto Final. Asimismo, recibe material docente –libros o DVD’s– y apuntes disponibles en la zona de acceso privado de la web del máster. Los alumnos se beneficiarán también de la difusión de sus Proyectos Finales en distintos festivales. Una particularidad especialmente interesante de nuestro *Máster en Animación*, es la posibilidad de dirigirse hacia un programa de Posgrado que permitiría al alumno desarrollar una Tesis Doctoral. Para ello es necesario realizar un curso puente en el *Máster en Producción Artística* de la Facultad de Bellas Artes, en el que se le podrán convalidar hasta 15 créditos ECTS.

Se trata de un Máster abierto a muchos perfiles, como titulados universitarios y graduados interesados en una formación especializada en animación, y que pueden provenir de titulaciones tan diversas como Bellas Artes, Comunicación Audiovisual, Informática, Arquitectura, Diseño Industrial, e Historia del Arte. El Máster también está abierto a profesionales: directores, animadores, artistas, publicistas, diseñadores u otros perfiles afines. Para acceder es necesario estar en posesión de un Título Oficial Español de la Unión Europea (o Título Universitario de países no pertenecientes a la UE), y en el caso de los profesionales, justificar su experiencia profesional en el campo.



Flyer de la conferencia de Carles Porta.

El Máster profundiza en la animación desde la teoría y la práctica, siguiendo como modelo otros planes de estudios que son un referente mundial por su marcado espíritu artístico y su orientación hacia la formación de un perfil profesional completo, como el de *La Poudrière Animated Film School* (Francia),<sup>4</sup> del *Royal College of Art* (Inglaterra),<sup>5</sup> de *CalArts - California Institute of the Arts* (California, Estados Unidos)<sup>6</sup> o el *International Animation MA* (Tallin, Estonia).<sup>7</sup> Todos ellos se caracterizan por la excelencia del profesorado, la colaboración de relevantes figuras de la animación y un reducidísimo margen de admisión de alumnos. Estas mismas condiciones son las que plantea el *Máster en Animación* de la UPV, frente a otras ofertas formativas en nuestro país, más enfocadas a la especialización en determinados perfiles profesionales o técnicas, o vinculadas al estilo y necesidades de productoras de animación comercial. Giannalberto Bendazzi apuntaba la importancia de este perfil en su obra capital *110 años de cine de animación*: “En los años 60, más que en cualquier otra época, los jóvenes animadores, que solían salir de las escuelas de Bellas Artes (...) llevaban a la pantalla las influencias de los movimientos plásticos, sus investigaciones y sus

estilos pictóricos y gráficos”.<sup>8</sup> En este contexto nos hemos propuesto ofrecer una nueva visión desde las Bellas Artes, abordando un tipo de formación ausente hasta el momento en el panorama nacional de animación.



Alumnos de la primera edición del Máster en el aula.

La duración completa del *Máster* es de año y medio, y se pueden diferenciar dos etapas: la docente, con clases diarias y actividades paralelas desarrolladas desde el mes de octubre al mes de junio, y el *Proyecto Final de Máster*, para el que el alumno dispone de medio año más, hasta su presentación en el mes de diciembre. La docencia del Máster se imparte en créditos ECTS<sup>9</sup> (60 en total), un sistema utilizado por las universidades europeas para convalidar asignaturas, y que contabiliza el trabajo del alumno tanto en el aula como fuera de ella. Según este sistema, cada crédito equivale a 10 horas de trabajo presencial, y entre 15 y 20 horas de trabajo no presencial. De este modo, junto a las 20 horas semanales de docencia del Máster, el alumno debería realizar entre 30 y 40 horas de trabajo autónomo. En algunos casos, como el de las asignaturas que abordan programas informáticos, el trabajo autónomo se puede desarrollar en las instalaciones del Máster. La intensa dedicación que exige la producción de animación hace que este sistema sea muy adecuado para desarrollar el *Proyecto Final* de forma paralela a las clases y obtener un resultado de alta calidad.

Asimismo, la docencia del *Máster en Animación* plantea una estructura flexible que incluye entre sus contenidos tres grandes bloques temáticos, que es posible cursar de forma independiente para todos aquellos interesados en especializarse en un área específica, o que por falta de tiempo se vean obligados a cursar el Máster en más de un año. Cada uno de estos bloques da acceso a un título de *Especialista Universitario* específico:

- a) *Concepto y dirección de animación*
- b) *Animación de personaje*
- c) *Animación 3D para cine y videojuegos.*

Las clases del Máster se dividen en asignaturas troncales (teórico-prácticas), módulos tecnológicos sobre aplicación de software específicos, workshops y masterclass. El Máster contempla además la docencia en castellano e inglés.<sup>10</sup>

En el Máster trabajan profesores de la UPV y profesionales externos de primera línea, nacionales e internacionales, entre ellos Priit Pärn, Gil Alkabetz, Raimund Krumme, Marcelo Dematei, Vuk Jevremovic, Jordi Grangel, Florence Henrard o Carles Porta. Muchos dirigen programas docentes en sus respectivos países, o han realizado cursos de renombre alrededor del mundo.



Izqda., Gil Alkabetz junto a Eva Sempere, traductora del curso. Dcha., Priit Pärn con el grupo de alumnos y la directora del Máster.

Uno de los objetivos que nos hemos propuesto con especial interés es el de fortalecer y extender redes entre los distintos profesionales de la animación, para consolidar desde la docencia la proyección de la animación. Para ello, hemos invitado a empresas e instituciones a impartir conferencias paralelas abiertas al público. Asimismo, en una Comunidad Autónoma que cuenta con una larga tradición en cine y producciones televisivas de animación, hemos impulsado la masterclass *Made in Valencia*, orientada a poner de relieve la actividad profesional de la animación valenciana. En esta primera edición, la inauguración de la masterclass se fundió con la conmemoración del *Día Internacional de la Animación* (28 de octubre), gracias a la colaboración del IVAC-La Filmoteca, teniendo a un invitado de lujo, *Grangel Studio*.

La conferencia de Jordi Grangel *La Novia Cadáver de Tim Burton: creación de personajes, título de producción, decorados y sets de filmación*, tuvo una gran acogida por parte del público. A lo largo de esta edición, la colaboración del Máster con



Sala Parpalló y Cinema Jove reunirá de nuevo el trabajo de grandes figuras de la animación en Valencia, previéndose exposiciones y ciclos dedicados a Raimund Krumme, Vuk Jevremovic, Gil Alkabetz, Priit Pärn y Michaela Pavlátová.



Izqda., Jordi Grangel en la Filmoteca de Valencia, en la celebración del Día Internacional de la Animación. Dcha., diseño para *La novia Cadáver*, de Grangel Studio.

50

Toda esta relevante relación de profesionales, instituciones y productoras, no tendría sentido sin el corazón del Máster en Animación: el Proyecto Final elaborado por los alumnos. Se trata del eje que articula todo el programa, en el que se aplican los conocimientos adquiridos a lo largo del periodo de docencia. Los proyectos finales se presentarán ante un tribunal compuesto por profesores doctores y profesionales con amplia experiencia. El proyecto puede ser individual o de equipo, una modalidad que ya incluyen otros centros europeos como *Supinfocom*, y que ha proporcionado grandes resultados. Cada alumno dispone de un tutor, además del feedback de los profesores de cada asignatura, para finalizar su película. Las películas de los alumnos de cada edición supondrán su tarjeta de presentación en los circuitos profesionales y el Máster difundirá estas películas en festivales nacionales e internacionales. Como afirma Marie-Anne Fontenier, directora del *Supinfocom-Supinfogame*,

las escuelas de animación están haciendo una labor muy importante en el mundo de la animación, ya que están promoviendo la animación de autor y que los alumnos consideren el cortometraje un formato importante. (...) Podría afirmarse que (...) están detrás de muchos buenos cortometrajes, pero sobre todo de su proyección hacia el futuro”<sup>11</sup>.

En este sentido, muchos de los alumnos titulados que estudiaron Animación en la Facultad de Bellas Artes trabajan actualmente en el mundo profesional de la animación. En ocasiones combinan su trabajo en estudios y productoras, con la realización de sus propios cortos. El alto nivel alcanzado por algunos de ellos nos ha llevado a invitarles a participar en el Máster en Animación, entre ellos: Sam (director de *Encarna*, *Hermético*, *The Werepig*, *Vicenta*), Alberto Sanz (animador de personajes en *Las crónicas de Narnia II*, *El ratón Pérez*, *Donkey-Xote*), Iker J. de los Mozos (técnico de rigging en *Planet 51*, *The Lady and the Reaper*, *The Missing Lynx*), o Guillermo Seguí (animador principal en *Margarita*, de Hampa Studios).

Pretendemos mejorar en cada edición, y para ello hemos previsto un sistema de evaluación de la calidad en forma de revisión anual asesorada por una destacada lista de mentores: Pablo Llorens, Alberto Sanz, Vuk Jevremovic, Gil Alkabetz, Abi Feijo y Regina Pessoa (Ciclope Filmes), Carles Porta, Isabel Herguera, María Trénor (Tacatuca Producciones, Valencia), Inma Carpe (The Animation Workshop, Viborg, Dinamarca), Marcelo Dematei (Universidad Pompeu Fabra, Barcelona), Angel Signes (Ars Animation, Madrid), Tania de León Yong (Universidad Nacional Autónoma de México), Paco Prats y Aramis Acosta (Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográficos), SAM (Conflictivos Producciones).



*Un mundo en miniatura*, de Conflictivos Productions, obsequio del Máster para los alumnos de la primera edición.

La animación es un valor en alza. El sector profesional se ha visto fortalecido y la actual accesibilidad a la tecnología multiplica las posibilidades de producción de animación: cortos, largos, series para televisión, cine, Internet o telefonía móvil, publicidad, videojuegos:

En el futuro, en quizá tan sólo diez años, la animación estará presente en todos los campos: en la medicina, en la educación, en los transportes, en los robots, que serán algo frecuente en nuestras vidas y por todas partes en la calle. No será animación en los términos en la que la conocemos actualmente sino un formato híbrido, una mezcla de técnicas.<sup>12</sup>

De forma paralela a esta revolución animada, las universidades españolas se encuentran en un proceso de *reanimación* ante el Espacio Europeo de Educación Superior. Hablar de animación es hablar de futuro, y una universidad en transformación no puede ignorar una fecunda vía de profesionalización. El *Máster en Animación* inicia esta nueva etapa de ilusión *frame a frame*.



**Sara Álvarez Sarrat** es doctora y profesora de Animación en la Facultad de Bellas Artes de la UPV desde 1997. Ha trabajado en productoras valencianas de animación y realiza proyectos artísticos entre la animación y las Bellas Artes. Dirige el Grupo de Investigación *Animación: Arte e Industria*, que desarrolla proyectos y tesis doctorales sobre teoría y práctica de la animación. Ha publicado artículos nacionales e internacionales, entre ellos: en el libro  $(\pi)$  *Numero irracional*, Madrid (2004), el festival *Anima* (Argentina 2009) y en el *Archivo de Arte Valenciano* (2009). En la actualidad es directora del *Máster en Animación* de la UPV.



**Más información sobre el *Máster en Animación de la UPV*:**

[masteranimacion@dib.upv.es](mailto:masteranimacion@dib.upv.es)

<http://masteranimacion.webs.upv.es/>

Universidad Politécnica de Valencia

Facultad de Bellas Artes

Camino de Vera s/n, 46022, Valencia (España)

Tel: (00 34) 96 387 74 60

Fax: (00 34) 96 387 74 69

**Equipo que hace posible el Máster:**

**Coordinadores:** Susana García, Miquel Guillem, M. Ángeles López, María Lorenzo, M. Carmen Poveda, Miguel Vidal.

**Apoyo Técnico:** Luis Morcillo

**Administración:** M<sup>a</sup>José Castellote

**Beca:** Benjamín Matamalas

**Dirección:** Sara Álvarez

**Directora del Departamento de Dibujo:** Blanca Rosa Pastor

## NOTAS

---

1. Esta formación comprendía 20 créditos de docencia específica con profesionales invitados, 20 créditos de asignaturas de la licenciatura en Bellas Artes vinculadas a la animación, y prácticas en empresa. El programa estuvo dirigido por Miguel A. Guillem (ediciones 2006/07 hasta la 2008/09) y Sara Álvarez (edición 2009/10).
2. Cita del propio Priit Pärn durante el curso *El compromiso en la animación*, Valencia (2000).
3. <http://puckcinemacaravana.blogspot.com/>
4. Creada por Folimage en 1999, centra sus estudios en la dirección de animación.
5. El programa del RCA está orientado a estudiar, pensar, producir, exhibir y reflejar a través de la investigación teórica y práctica, para examinar la complejidad del medio animado.
6. Primera institución de educación superior los EEUU en ofrecer títulos de grado y posgrado, desde su creación abogó por un programa formativo que favoreciera el trabajo artístico independiente y la interacción entre las distintas ramas del arte.
7. Este Máster estonio orienta su programa hacia la dirección de la animación, teniendo en cuenta la esencia interdisciplinar del arte de animación y centrándose principalmente en las técnicas clásicas y experimentales.
8. BENDAZZI, Giannalberto, *Cartoons: 110 años de cine de animación*, Madrid: Ocho y medio-libros de cine, 2003, p. 447.

9. ECTS: “European Credit Transfer and Accumulation System”, en español: *Sistema Europeo de Transferencia y Acumulación de Crédito*.
10. Para obtener uno de los títulos de especialista universitario, sin realizar el Máster completo, además de las asignaturas del propio bloque (16 ECTS), es necesario cursar dos masterclass (2 ECTS) y realizar un pequeño proyecto final (2 ECTS).
11. Marie-Anne Fontenier en la entrevista realizada por *Wacyland* durante las jornadas 3D Wire, el 29 de octubre de 2010.  
(<http://wackylandblog.wordpress.com/2010/10/29/marie-anne-fontenier-la-animacion-del-futuro-sera-hibrida/#more-318> [acceso: diciembre 2010])
12. *Ibidem*.

© Del texto: Sara Álvarez Sarrat

© De las imágenes: Máster de Animación de la UPV