

# ¿QUÉ ES UN 'SPANISHPIXEL'?

Se autodenominan Los Eteros: (Españolitos Tresdeseros Exiliaos). Son geniecillos del 3D. Su campo de batalla: Estados Unidos. Su juguete favorito: un ordenador de última generación. Sus frutos: 'Los increíbles', 'Spider-Man 2' o 'Polar express'. Unos treinta animadores españoles viven, sufren y programan en Hollywood. El siglo XXI ha acabado con los lápices. ¡Viva el píxel!

TEXTO: ROCÍO AYUSO (LOS ÁNGELES)

**VIENEN** con su propia denominación de origen. Los Eteros (Españolitos Tresdeseros Exiliaos). Así se bautizaron una treintena de españoles que se dedican a la animación por ordenador, en cualquiera de sus campos, en cualquier parte del mundo, salvo España. La mayoría está en California porque, como aclara uno de sus miembros, Manuel Almela, "como industria, la única que hay está aquí". El requisito para ser miembro de este fórum es hablar de todo menos de 3D, la animación en tres dimensiones. Una constante en este grupo de autodidactos: la nostalgia, en la comida —ese jamón, esa butifarra— y en sus palabras. "Con la ñ en el teclado", apunta Igor Lodeiro. Lo del toque español en sus obras lo califican como mito, pero sí dan ese toque en los estudios donde trabajan. Allí son, por fuerza, paelleros titulados. Piensan en España y en que volverán, aunque, a pesar de que hay grandes profesionales, "no hay industria". "Lo que faltan son huevos", sentencia Luis Labrador, "huevos de oro", y apunta a la falta de inversión en un campo incomprensido en España. Conozcamos a estos *eteros*.

#### MR. FUNDADOR



**RODRIGO BLAAS. 32 años.** Granadino, fundador de Los Eteros. Su próxima aventura será el bar de tapas que quiere poner en su despacho de los estudios Pixar, en Los Ángeles. Allí "se curra como en todos lados", aunque sea un paraíso. Lo suyo es "coger un personajillo y darle vida". Sus últimos *resucitados*, Marvin y Doris en *Buscando a Nemo* y la familia al completo en *Los increíbles*. Primero se aficionó al ordenador, gracias a su hermano, y después a la animación, con los cortos que veía en el programa de televisión *Metrópolis*. Su pasión, el *skate*, es una razón más para vivir en California.

#### MR. IDEAS



**CARLOS BAENA. 29 años.** Otro que ha trabajado en *Los increíbles*. Se califica de "cabraloca" y dice pasarse el día "con los videojuegos, y encima me pagan". La nota no le dio para bellas artes e iba para derecho, pero *Toy story* y *Pesadilla antes de Navidad* acabaron con las esperanzas de su madre. Este canario, animador en Pixar desde hace dos años, antes pasó por Industrial Light & Magic, la empresa de George Lucas. Ahora organiza una escuela de animación en línea (información en [www.carlosbaena.com](http://www.carlosbaena.com)) para dar clases con profesionales de Estados Unidos "a quienes no puedan venir". En *Cars*, su próximo *largo*, ha metido un coche a lo Seat 600.

#### MR. HUESITOS



**JESÚS CANAL. 34 años.** Lleva ocho años en Disney, en el diseño de personajes "construyendo esqueletos y músculos" desde *Dinosaurios*. No anima, construye. El sueño de este catalán empezó cuando pilló su primer ordenador, un Spectrum 48. Trabajó con Javier Mariscal, Animática y Digital Illusion en España antes de hacer las Américas. ¿Por qué? "En España no hay dinero y la animación no se aprecia mucho". Ahora tiene el respeto hasta de los que no entienden a qué se dedica. "Ven el nombre de Disney y las películas, y lo ven muy bien". Cuando desconecta el ordenador, corre maratones por todo Estados Unidos.

#### MR. VIDEOJUEGOS



**IGOR LODEIRO. 29 años.** Hasta hace un año lo de este donostiarra sólo eran los videojuegos, dentro y fuera del trabajo. Supo que le gustaban como profesión

#### EL YAYO

Los Eteros saben que hubo otros antes que plantaron su lápiz en Hollywood. Raúl García, de 46 años, fue el primero en llegar a la Disney, en 1991, tras ganar un *oscar* (bueno, todo el equipo de animadores) por *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*



(en la foto). Allí estuvo en *La bella y la bestia*, *El rey león*, *Pocahontas*, *Tarzán*, *Hércules*... Desde 2001 ha trabajado con distintas empresas, y, ahora, tiene proyectos para todos los gustos: *Sian Ka'an* en 2D y productores puertorriqueños, *Backyard Heroes*, en 3D y coproducción española, y el corto *Tale tell heart*.

a los 13 años pero en el *insti* no había muchas opciones: bellas artes o informática. Optó por lo segundo. Allí descubrió Internet. "Habremos crecido con una cultura distinta pero en 3D todos tenemos las mismas influencias", afirma este amante del *anime* (la animación japonesa), Pixar y *Wallace & Gromit*. Cuando le ofrecieron un trabajo en Arizona en videojuegos no se lo pensó. Ahora ha arrastrado a su chica y su niña a Dream Works como modelador. Acaba de recibir acciones de la compañía.

#### MR. PELOS

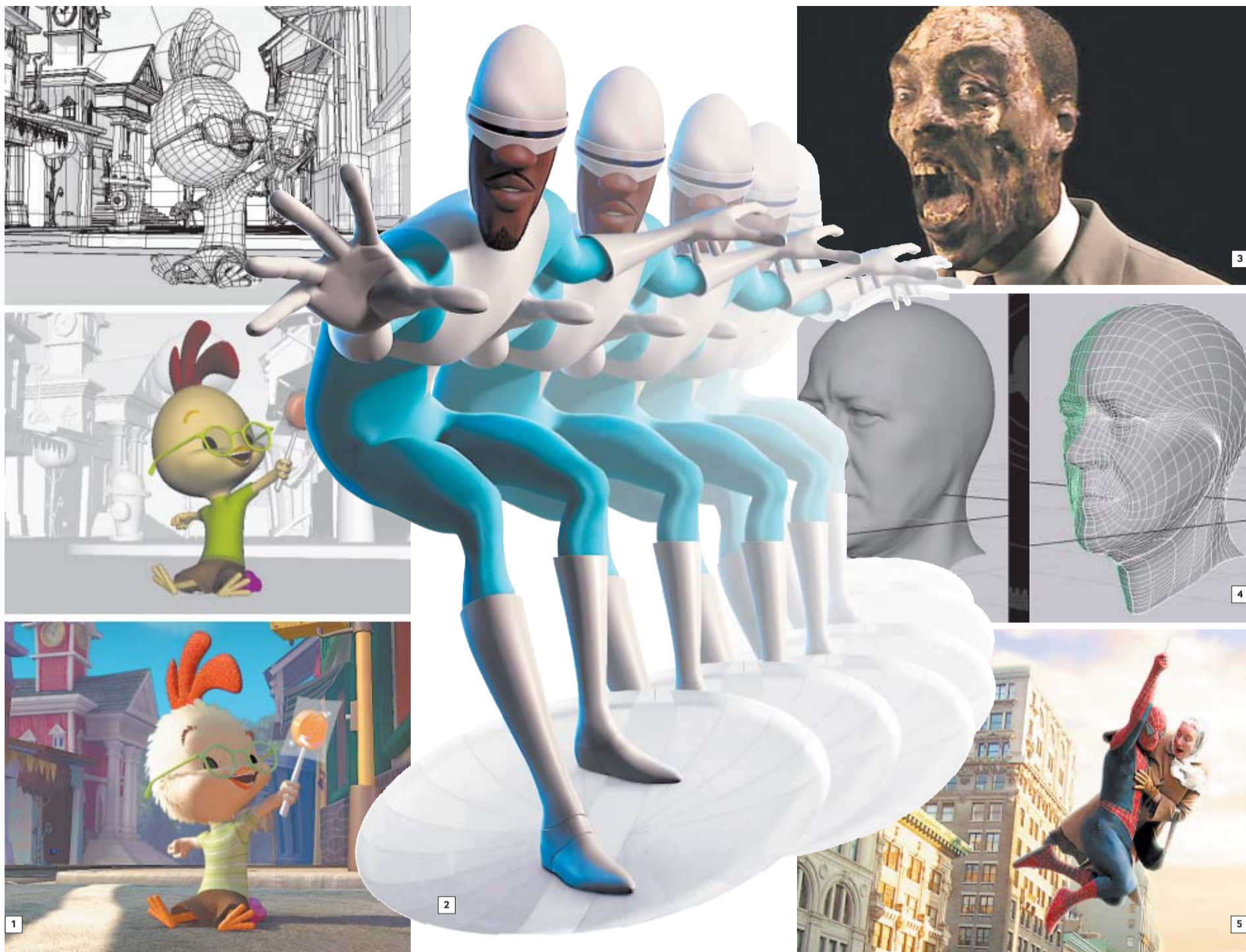


**RAMÓN MONTOYA. 32 años.** Madrileño, su especialidad en el 3D es el pelo; por el suyo no ha pasado un peine hace tiempo. Trabaja en Disney como programador y director técnico, todo un salto desde que ayudaba a su padre arquitecto a hacer perspectivas con su Atari ST en España. En cuanto se declaró objetor, sus horizontes se ampliaron hasta llegar a Los Ángeles, con *Lilo & Stich* o *El planeta del tesoro*. Le ve ventajas al trabajo en estudio "porque es un imán de gente buenísima". Pero también quiere desmitificar la conquista de Hollywood: "En un estudio grande tienes menos libertad artística". Esa libertad la busca acampando por el salvaje oeste que queda en California.

#### MR. 'ILUMINAO'



**SERGI SAGAS. 35 años.** En su vida tenía tres objetivos: saber de informática, hacer algo artístico y estudiar cine. Cuando llegó a la universidad de Los Ángeles (UCLA) para estudiar cine, en 1994, ya había hecho gráficos tridimensionales. Películas como *Tron* y el corto *Luxo Jr.* le habían abierto los ojos. Este catalán tenía novia



1. Tres planos de *Evasión en la granja*. De arriba a abajo, fotograma en modo Wireframe, fotograma en modo Shaded y el resultado final. Es obra de Jesús Canal. 2. Frozone, uno de los personajes de *Los increíbles*, filme en el que trabajaron Rodrigo Blaas y Carlos Baena. 3. Un efecto digital de Luis Labrador con el rostro de Eddie Murphy en *La mansión encantada*. 4. Modelo de una actriz captado digitalmente y su adaptación tridimensional, una labor que realiza Ramón Montoya. 5. *Spider-Man 2*. El superhéroe arácnido salva a su tía May gracias, entre otras cosas, a la iluminación de Sergi Sagas.

y trabajo, pero en cuanto Disney le dijo que sí, dejó ambas cosas. Ahora se ha especializado en iluminación y efectos en 3D: "Lo que sería un director de fotografía", y trabaja en Sony Imageworks, tanto en filmes de imagen real (*Spider-Man 2*) como de animación (*Polar express*). Fuera del estudio, se tira en paracaídas o se echa al desierto con el telescopio para mirar las estrellas.

**MR. GENERAL**



**JORGE DEL VALLE. 30 años.** Se define como "generalista", de los que hacen de todo. Algo extraño en un área tan especializada como el 3D. Y es que este canario empezó haciendo efectos, y ahora dedica todos sus esfuerzos a la animación. Sus películas son igual de variadas, entre *Límite vertical*, *Sky captain* y *el mundo del mañana* o la serie de animación de DreamWorks *Father of the pride*. En España le daba al Photoshop para ayudar a su padre fotógrafo. Luego le dio a la lengua hasta que convenció a uno de sus profesores en un curso de infografía para que se lo trajera a EE UU de prácticas. El resto es historia. Una advertencia: "Con el 3D no se liga nada".

**MR. MODELADOR**



**LUIS LABRADOR. 37 años.** A los cinco años, en Madrid, moldeaba monstruos en plastilina. A los 11 berreaba porque no le dejaban ver *El exorcista*. Para cuando vio *Parque Jurásico*, sólo tenía una meta: hacer las maletas y probar fortuna. Los de Sony Imageworks se lo robaron a la empresa donde trabajaba modelando, y ahora está feliz con el hombre lobo que le ha hecho a Wes Craven para su próximo estreno terrorífico, *Curse*. "Tendrían que cambiar mucho

**EN ESPAÑA**



Desde ayer hay una paloma oriental, una rata del este europeo, una cucaracha caribeña y un gato pulgoso recorriendo las salas españolas. Es *Supertramps* (en la imagen), una producción española, candidata a los *goyas*, que mezcla animación 3D para los personajes con maquetas a escala con materiales como escayola o madera. Por eso los directores, Iñigo Beraategui y José Mari Goenaga, han podido reflejar paisajes de San Sebastián, Pasajes o Irún.

las cosas en España para que yo volviera. Sobre todo de mentalidad". Por cierto, dice que los modelos se le derriten en el ordenador. Tiene novia, que es, claro, modelo.

**MR. TRÁNSFUGA**



**MANUEL ALMELA. 39 años.** A este riojano le encanta la velocidad y la quema en pista o delante del ordenador. En Madrid dibujaba cómics, pero de eso no comía. Metió primera y aceptó la oferta de los estudios de animación Filman. La segunda rascó un poco cuando vio que en Londres hacían el mismo trabajo, pero con más calidad y mejor pagado. Allí que se fue. La tercera entró suave, cuando Amblimation se llevó a un centenar de europeos para formar los estudios DreamWorks en Los Ángeles. "Allí estaba yo", recuerda, lo mismo que dijo cuando, tras una carrera en el 2D, aceptó la oferta, de DreamWorks, de aprender el programa Maya y trabajó en *El Espantatiburones*. Ahora no echa de menos el lápiz. Cuarta y pisando a fondo.

**MR. 'ATACAO'**



**PEPE VALENCIA. 44 años.** Le apetecía ser creador y un vídeo de Dire Straits le dio la idea. Con el 3D podría controlar desde la actuación hasta la puesta en escena, todo lo que su obra necesitara. Este madrileño lo intentó en España, pero se le quedaba pequeña. Así que se especializó en Nueva York con una beca Fullbright y ahora lleva nueve años en Los Ángeles, primero con Cinesite y *Space jam*, y luego con Sony Imageworks, donde trabaja como supervisor de animación, "mano a mano con el director, trabajando con la cámara digital", describe. Así fue su labor con Robert Zeme-

kis en *Polar express*. ¿Tiempo libre? ¿Eso qué es? Casado, con dos niños, ha escrito un libro, *3D short film production*, que recopila sus clases sobre producción de cortometrajes en 3D, y tiene una clase magistral de Maya a la venta en DVD. También le ha dado tiempo para plantar un limonero. Segundo libre que ve, segundo que ocupa.

**MR. INDEPENDIENTE**



**JOSÉ ANTONIO GARCÍA. 34 años.** Va por libre. Mientras pueda echar mano del lápiz, lo prefiere. La compañía de este madrileño lleva su nombre, José Antonio Animación, y trabaja para todos y para ninguno. De hecho, desde Los Ángeles estuvo con los efectos de *Los Reyes Magos* y ahora espera en California otro proyecto español. Empezó en animación porque el estudio de Disney Televisión en España estaba en el portal de al lado de su casa. Desde entonces, su vida es una casualidad: cada vez que le entra morriña le llaman de otro lado. París, Londres, Los Ángeles. ¿Próxima parada? El club de jazz más cercano, donde le gusta bailar con su esposa. ■

*Los increíbles, Polar express, Supertramps y Sky captain y el mundo del mañana* están en cines de toda España.

**La animación digital la odiarás si te gusta...** el cine de Manoel de Oliveira.  
**Un genio:** John Lasseter, fundador de Pixar. Él impulsó este tipo de animación.  
**Cifras:** en *Los increíbles* usaron 1.800 ordenadores; en *Sky captain...* hay más de 2.000 planos con efectos digitales.  
**¿El futuro?** En *Polar express* utilizaron un programa, *performance-capture*, que capta imágenes reales y las convierte en animaciones. Así Tom Hanks pudo hacer cinco personajes.