

Alberto Rodríguez

CINEASTA

“Ninguna manifestación une arte y tecnología como la animación 3D”

■ JOSÉ A. DULCE, S/C de Tfe.

Tras su fallido asalto al Oscar, el cineasta tinerfeño Alberto Rodríguez prosigue su avance en el campo de la animación tridimensional, un formato, el 3D, que vuelve atraer a las masas al cine y que ha estallado definitivamente con “Avatar”. Las conquistas de “Up!” está no obstante más próximas a la filosofía de un director que ultima el que será el primer estudio español dedicado a la animación en tres dimensiones.

¿Qué recorrido ha tenido “The Incredible Story of My Great Mother Olive” desde su nominación al Oscar?

“Olive” está hecha toda una viajera, estubo en el Palm Spring Film Festival en Los Ángeles donde consiguió un segundo puesto en su categoría. En Fantoche (Suiza) recibió el premio al mejor cortometraje para niños, y el premio de la audiencia infantil. Recientemente hemos recibido un premio del British Council en el Dinard British Film Festival. En cuanto a selecciones, han sido varias: Rodhe Island, Animamundi, Raindance, Mundos Digitales, Chicago, Munich, Austin, Holanda, y Foyle. Cada vez resulta más complicado entrar en festivales; en algunos de ellos hemos estado compitiendo sólo por ser seleccionados entre más de 600 cortos. Probablemente este año empezaremos a moverlo en certámenes nacionales.

En el ámbito de la animación hay pocos cineastas que a la vez sean teóricos ¿Qué le ha impulsado a recoger sus experiencias en un libro?

Me atrevería a decir que en ningún otro tipo de expresión artística, tecnología, técnica y arte están tan ligados como en la animación 3D. El estudio esta basado en el proceso de producción de mi película “Las gafas equivocadas”. A partir del proyecto voy mostrando, capítulo a capítulo, cómo establecer un flujo de trabajo, lo que en el argot llamamos “pipeline”. No se trata de un libro sobre cómo aprender a usar determinados programas, sino de cómo integrar esos programas en la producción, quién o qué equipo desarrolla cada proceso, en qué puntos se van uniendo



LA ÚLTIMA OBRA del director tinerfeño ha sido premiada en varios festivales tras su nominación al Oscar./ M. PISACA

“ Los humanos rechazamos las obras sintéticas que intentan imitarnos, por eso preferimos un personaje caricaturizado a otro hiperrealista”

“ En España hay actualmente mucha creatividad y originalidad, pero como consumidores tendemos a destruir lo nuestro”

unos procesos a otros, desde el guión hasta la generación de las imágenes finales. Ha sido la prestigiosa editorial Anaya la que se ha interesado por su publicación, que esperamos pueda materializarse en los próximos meses.

El Auditorio de Tenerife acogió recientemente el rodaje del primer largometraje de animación en 3D realizado íntegramente en Canarias, “Hiroku y los Defensores de Gaia”, mediante un sistema óptico de captura de movimientos facilitado por la Fundación Canaria Animática. ¿Qué opina del proyecto?

Me parece estupendo. Al mando está Manuel González, que lleva muchos años en el oficio, con varios cortometrajes a sus espal-

das, y una nominación a los Goya. Su presencia es una garantía, y seguro que sabrá integrar todo de la mejor forma posible. Mis mejores deseos para él y su película.

¿Ha asumido el público la nueva imaginería nacida de la técnica?

La tecnología tiene su lugar, y ésta no ha de forzarse a extremos donde no le corresponde acorde a su estado de evolución. Los sistemas de captura de movimiento están en plena evolución, pero de momento los resultados que se obtienen están dentro de lo que se conoce como el Uncanny Valley, un principio estudiado en robótica. Se trata de la respuesta de rechazo experimentada por los humanos hacia creaciones sintéticas que tra-

tan de imitarnos, es decir, mostramos más empatía con un personaje caricaturizado que con uno hiperrealista. Podemos encontrar ejemplos como “Final Fantasy”, o “Polar Express” en las que se usó captura de movimiento y es evidente que, con este efecto, nosotros, espectadores, no acabamos de creerlos a esos personajes. Curiosamente ninguna de estas producciones fue un éxito en taquilla. Sin embargo, somos más benévolo cuando se nos deja claro que el personaje no es humano, como ocurre con Gollum en “El señor de los anillos”; más recientemente en “Avatar” o cuando se trata de personajes de videojuego. Sabemos que no tratan de imitarnos, por lo tanto les concedemos más crédito.

¿Cómo interpreta el éxito internacional de la producción española “Planet 51”? La expresión del público “parece una película americana”, ¿es un elogio para el filme o la principal crítica que se le puede hacer?

Ante todo, me alegra mucho el éxito de la película, entre otras cosas por todos los antiguos compañeros de trabajo que se involucraron en ese proyecto cuando aún era una incógnita. Bien, la expresión “Parece una película americana” se la tiene merecida, con sus connotaciones

buenas y malas. En el lado positivo, el 3D es impecable, la calidad de la animación, el texturizado, la iluminación, etc., rayan a un nivel muy alto, próximo a lo que hacen algunos estudios americanos. La connotación negativa tiene que ver menos con el producto que con nosotros, espectadores, ¿Acaso alguien cree que no hay talento en España para hacer estas cosas? Y si es así ¿Hay que demostrarlo copiando lo que se hace en EEUU? Allí las críticas han ido por ahí, y es lógico. En España tenemos capacidad de crear cosas muy originales, pero al mismo tiempo, como consumidores tendemos a ser destructores con lo nuestro.

Hablando de cine en 3D es obligado referirse a “Avatar”. Como cineasta y espectador, ¿ha cumplido el filme de Cameron sus expectativas?

Cuando ves una cantidad tan desmesurada de gente en los créditos, se puede colegir que con tantos medios es muy fácil hacer cine. En mi opinión, el mérito de James Cameron ha sido llevar a puerto semejante nave. Es cierto que quizá la historia tenía mayor potencial y que los medios ayudan, pero también es muy fácil perderse entre tantos recursos y posibilidades. Que Cameron es un director acostumbrado a extraer el máximo partido de la técnica y ponerla al servicio de la historia, se puede observar especialmente en la estereoscopia, recurso del que no abusa y que está perfectamente integrado con el resto.

¿Teme que la progresiva digitalización de la imagen cinematográfica acabe por suplantar a las técnicas de animación propiamente dichas?

En una clase con Henry Selick, el director de “Pesadilla antes de Navidad” y “Los mundos de Coraline” nos comentaba cómo, durante la producción de ésta última, para cualquier tipo de efecto, evitaron utilizar técnicas digitales si podían conseguirlo con alguna técnica tradicional. Sin embargo, sí automatizaron los procesos relacionados con la cámara. El resultado es un “look” concreto, el que Henry buscaba. Como dije antes, no hay que temer a la tecnología si ésta ocupa su lugar. Siempre hay un componente de curiosidad por lo nuevo. Esa inquietud hace evolucionar la técnica y, con ello, aparecen nuevos recursos narrativos. Se trata de algo que se retroalimenta. A veces vas buscando un estilo o “look” determinado y precisamente lo encuentras en las técnicas clásicas, desarrolladas antes de la era digital. Ahí está Hayao Miyazaki para recordárnoslo. El director de “El viaje de Chihiro” se apoya en lo digital sólo cuando lo necesita.

Tenerife Danza Lab aterriza mañana en Estambul con su espectáculo “Lost & Founds”

■ EL DÍA, S/C de Tenerife

Tenerife Danza Lab prepara el estreno de la coreografía “Lost & Founds” en Estambul tras su paso por París, donde la compañía canaria ofreció un total de seis funciones junto a los bailarines de Sisyphes Heureux (Francia) y Çati (Turquía).

El estreno otomano de las tres

compañías asociadas se producirá mañana en Kumbaraci 50, escenario en el que repetirán actuación al día siguiente. El miércoles, los componentes de TDL se trasladarán al Teatro Municipal de Balköyköy. El domingo 31 de enero y el 1 de febrero, el espectáculo “Lost & Founds” llegará al Central Istanbul. La estancia de Tenerife Danza Lab en la emble-



LA COMPAÑÍA ha ofrecido hasta seis funciones de la obra en París./ EL DÍA

mática ciudad turca coincide con el recién estrenado ciclo de Capital Cultural Europea 2010.

El cuerpo de baile está integrado por Haïm Adri, Daniel Afonso, Samuel Dutertre, Firat Kusçu, Samuel García, Paloma Hurtado, Noemie Lambert, Yo Yoshimatsu, Ömer Uysal, Laura Ramos, Ingrid Medina y Emre Olcay, mientras que el desarrollo musical se debe a Dutertre, Gazzal y Francis Hernández.

Presentado el pasado diciembre en el Auditorio de Tenerife, “Lost & Founds” es la conclusión del trabajo que han desarrollado durante año y medio las tres citadas compañías dentro del programa Cultura 2007-2013 de la Unión Europea.