

Entrevista a Julián Bonequi, artista multimedia

M. Carmen Poveda Coscollá

Julián Bonequi es un artista mexicano que imparte docencia en escuelas artísticas de Barcelona y Valencia. Su obra es muy variada, realizando ilustraciones, pinturas, videos y composición musical. Ha colaborado en numerosos proyectos, como es el caso del diseño de personajes, modelado, *blend shapes*, y animación de mandalas del pabellón de España en la Exposición Internacional Zaragoza 2008, o el diseño y animación de personajes para el videojuego de regatas de la Barcelona World Race (2010). Entre los proyectos donde ha participado destaca *Los hijos del Agua* (dirigida por Manuel Huerca y Fran Aleu), que obtuvo en el DOMEFEST de Chicago 2008 el premio Domie Award Winners por la Mejor Narrativa. Julián Bonequi es profesor en el Máster de Animación de la UPV.

M^a Carmen Poveda: *¿Cuál ha sido tu formación previa antes de convertirte en un artista animador del 3D?*

Julián Bonequi: La más reciente ha sido aquí en España. En los últimos siete años he estudiado animación en sus distintas modalidades. Realicé un Máster en Animación y otro de Creación de Videojuegos. Anteriormente, mis estudios habían sido más heterogéneos, empezando por la música, en concreto la percusión. También he estudiado ilustración, fotografía, cursos de video experimental de ocho milímetros y guión.

MCP: *A pesar de tener una obra con técnicas muy diversas, la animación ocupa un lugar importante en ella. ¿Qué te motivó a adentrarte en esta disciplina?*

JB: Encontré en la animación un medio donde unir las distintas formas artísticas que había utilizado anteriormente: ilustración, música, fotografía... Además me permitía contactar con profesionales de diferentes medios y participar en proyectos complejos.



32

Obra gráfica de Julián Bonequi: *Barda* (2002), y *Pájaros inmigrantes* (2005).

MCP: Veo que la música es un tema que te interesa y estudias con tanto interés o más que la animación. ¿Crees que ello es interesante a la hora de abordar en solitario un proyecto de animación?

JB: Lo cierto es que a lo largo de estos últimos años he trabajado en casi todos los niveles de la realización de una producción animada: mezcla de sonido, edición de video, etc. Me siento bastante autosuficiente.

MCP: *¿Qué caracteriza tu obra y cómo la definirías?*

JB: En relación a mi obra hay dos conceptos que son muy importantes: uno es el dibujo de concentración, que consiste en otorgar mucho tiempo a la realización de un ejercicio, como es por ejemplo un dibujo, y ver cómo va evolucionando. Muchas veces utilizo una especie de diario, de cuaderno de notas. Durante ese tiempo, que en ocasiones llega a ser de un año, puede cambiar hasta el trazo, evolucionando o involucionando. Llega a ser incluso terapéutico. El otro concepto que va unido a éste es la improvisación, que surge a raíz de la música. Me gusta

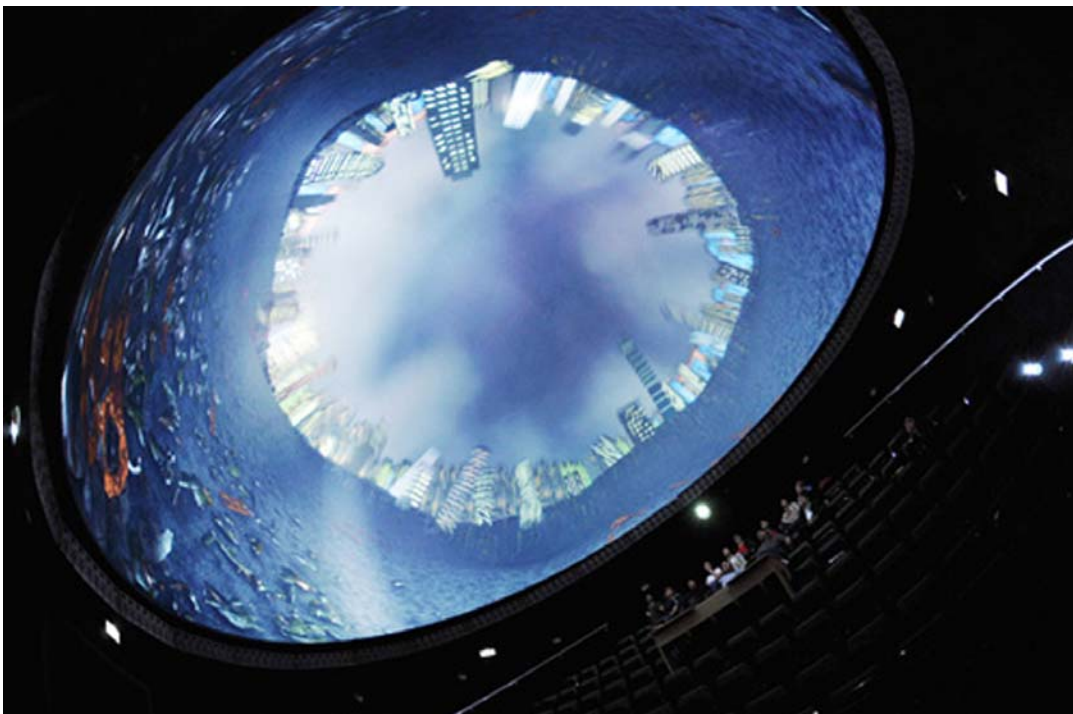
aplicar la improvisación libre en la animación, comenzar un proyecto sin tener diseños predefinidos o incluso romper con ellos, dejarme ir, jugar, experimentar, sin marcarme ningún límite.

MCP: Comentas que los dibujos de concentración pueden ocuparte un año de realización. ¿Son dibujos muy complejos, muy elaborados?

JB: Sí, son dibujos de gran tamaño, de entre uno y dos metros cuadrados. Además me gusta utilizar herramientas muy pequeñas que me permitan realizar muchos dibujos, como es el caso de un bolígrafo.

MCP: *Empleas mucho tiempo para realizar una sola obra, ¿cómo llegaste a esta manera de trabajar?*

JB: Todo lo voy relacionando con la edad. Cuando era más joven era más impulsivo, quería hacer una cantidad de obra que ni yo mismo podía controlar. Producía mucho pero los resultados no eran lo que uno desea. Ahora prefiero hacer un lienzo o un corto muy pequeño pero cuyo guión parte de una idea de hace varios años, con personajes que van evolucionando.



Los Hijos del Agua, película de MEDIAPRO, dirigida por Manuel Huerga y Fran Aleu para la Exposición Internacional de Zaragoza, 2008, en la que participó Julián Bonequi.

MCP: *¿Qué artistas han influido en tu obra?*

JB: Principalmente hay dos: Ryan Larkin y Chris Landreth. De éste último me interesa especialmente su trabajo de 3D para adultos. Pienso que es muy sofisticado. Trabaja mucho la psicología de los personajes y las relaciones humanas con un carácter melancólico y muy poético. Me interesa cómo aborda las patologías y el amor al arte y a la vida.

MCP: *¿Qué proyectos tienes ahora en mente?*

JB: Después de estar trabajando últimamente para compañías y grupos de investigación en la Universitat Pompeu Fabra, experiencia que ha sido increíble, y recibir mucha formación, me apetece recuperar intereses de hace muchos años y producir mi propia obra. Ahora que tengo el dominio técnico necesario y existe una madurez conceptual, quisiera mostrarlo en mis próximas piezas.

MCP: *¿Con qué obstáculos te has encontrado al participar en un proyecto de animación?*

JB: Quizá lo más decepcionante haya sido trabajar en un proyecto dirigido por una persona poco cualificada, tanto a nivel conceptual como técnico. Alguien que no tiene la formación para llevar a un grupo de especialistas.

MCP: *¿Qué consejo le darías a un animador que empieza a animar?*

JB: Básicamente los mismos consejos que le daría a una persona que se quiere dedicar a algo en serio: mucho trabajo, confianza y complementar la formación académica con una labor investigadora personal.

M. Carmen Poveda es profesora en el Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la UPV. Artista especializada en la animación tradicional, combina la realización de cortometrajes de animación con ilustraciones. Algunos de sus cortos son *Un trozo de viento* (2005) y *La silla flamenca* (2008).

© Del texto: M^a Carmen Poveda Coscollá

© De las imágenes: Julián Bonequi, MEDIAPRO