
LA EXPERIENCIA DE ANIMADORES ESPAÑOLES CREANDO ANIME EN JAPÓN. ENTREVISTA CON ABEL GÓNGORA

Antonio Jesús Busto Algarín (Busto)

Universitat Politècnica de València

Abel Góngora (Barcelona, 1983) estudió en la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València y se especializó en animación. Ha trabajado para prestigiosos estudios de animación de todo el mundo: su primer año laboral lo desarrolla en Irlanda, en Cartoon Saloon; durante cinco años en Francia trabaja para el famoso estudio de coproducción franco-japonesa Ankama, concretamente para la serie *Wakfu* (2008-); desde entonces, los últimos cinco años hasta la actualidad ha continuado su carrera como supervisor de animación y animador Flash en Science Saru, el estudio del famoso director japonés Masaaki Yuasa, participando en las famosas series anime como *Shin Chan* (Yoshito Usui, 1992-) y *Devilman: Crybaby* (Masaaki Yuasa, 2018-), aunque también películas anime como *Lu over the Wall* (Masaaki Yuasa, 2017) y *Night Is Short, Walk on Girl* (Masaaki Yuasa, 2017); además de proyectos de Cartoon Network como *OK K.O.! Let's Be Heroes* (Ian Jones-Quartey, 2017-), diversos episodios de *Hora de Aventuras* (*Adventure Time*, Pendleton Ward, 2010-2018) e incluso otro tipo de encargos para anuncios publicitarios de Disney Channel. En esta entrevista Abel Góngora nos cuenta su apasionante experiencia profesional.

Abel Góngora (Barcelona, 1983) studied at the Faculty of Fine Arts in Universitat Politècnica de València where he enrolled in the animation line. He has worked for prestigious animation studios around the world, having his first working year in Ireland, at Cartoon Saloon; during five years he worked in France for the famous French-Japanese co-production studio Ankama, specifically for the series *Wakfu* (2008-); Since then, the last five years until now he has continued his career as animation and animation supervisor Flash in Science Saru, the studio by the well-known Japanese director Masaaki Yuasa, helping to develop famous anime series such as *Shin Chan* (Yoshito Usui, 1992-) and *Devilman: Crybaby* (Masaaki Yuasa, 2018-), but also anime feature films such as *Lu over the Wall* (Masaaki Yuasa, 2017) and *Night Is Short, Walk on Girl* (Masaaki Yuasa, 2017), as well as Cartoon Network projects like *OK K.O.! Let Be Beeses* (Ian Jones-Quartey, 2017-), various episodes of *Adventure Time* (*Adventure Time*, Pendleton Ward, 2010-2018), and commissioned works and advertising for Disney Channel. In this interview, Abel Góngora tells us about his fascinating professional experience.

Palabras clave: Abel Góngora, experiencia profesional, anime, autodidacta, 2D.

DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11332>



Fig. 1. Abel Góngora en Japón, su país de residencia actual.

¿Cuándo te comenzó a interesar la animación y cómo te adentraste en ese mundo?

De pequeño me fascinaban los dibujos animados como a cualquier niño. *David el gnomo* (Claudio Biern Boyd, 1985) me volvía loco, era un mundo mágico, pero yo lo creía de verdad. Luego vinieron las *Tortugas Ninja* (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, Bill Wolf et al, 1987-1996), pero quizás la fiebre de *Bola de dragón* (*Dragon Ball*, Akira Toriyama, 1986-2003) fue lo que más me influyó, de ahí el interés por el manga, los tebeos en general y una pequeña obsesión por Japón y todo lo que viniera de allí. Aunque en realidad creo que mi sueño era poner una tienda de tebeos para poder tenerlos todos, ¡ja, ja, ja!

No sabía muy bien qué tipo de profesión quería hacer, pero tuve la gran suerte de que Bellas Artes en la Universitat Politècnica de València contaba con algunas asignaturas de animación, fue casualidad y lo supe cuando ya había ingresado, pero supongo que eso me permitió dedicarme a ello después.

¿Qué consideras más importante para crear una animación?

Lo más importante para crear una animación es tener imaginación para aportar algo diferente, que nos distinga de los demás, y también desarrollar el sentido crítico tanto en el trabajo ajeno como en el nuestro propio, para poder mejorar. También saber disfrutarlo; si no sabemos ver la parte divertida, puede convertirse en un trabajo muy tedioso.

¿Cómo llegaste a dedicarte a crear anime en Japón?

Nunca pensé que trabajaría en Japón, siempre había escuchado lo duro que es trabajar en la industria del anime japonés, el pésimo salario y también la dificultad del lenguaje. Pero tuve

la oportunidad de trabajar en un proyecto tres meses, con las condiciones de trabajo de una empresa francesa, que en Japón eran condiciones privilegiadas, y eso me permitió conocer gente y ver cómo sería vivir allí, es decir aquí, que es donde actualmente me encuentro. También permitió que en Japón se empezara a hablar de las técnicas digitales 2D que estábamos desarrollando en Francia.

Cuando uno de los directores que más admiro, Masaaki Yuasa, nos contactó a mí y a mi compañero español Juanma Laguna para fundar su nuevo estudio, los dos pensamos que era la oportunidad de nuestras vidas. Así acabamos en Tokio, dándolo todo en sus proyectos. Y aquí sigo.

¿Podrías dar un consejo para comenzar en el mundo laboral de la animación fuera de tu país de origen, y al igual que tú, en un estudio de animación de los más famosos de Japón y de todo el mundo? ¿Cómo promocionarte?

En la animación comercial o profesional, mi experiencia me dice que da igual de dónde vengas y dónde hayas estudiado, lo importante es que puedas mostrar que hay cierto talento y tener animación real que enseñe lo que puedes hacer, es decir una "demo reel" corta, pero variada, con planos acabados. No hay mucho misterio. Creo que hay que producir mucho sin preocuparse de que el resultado sea perfecto, y no ser perezoso.

Tampoco creo que haya que dibujar sin parar y pensar en animación continuamente, vale también la pena salir, hacer cosas y así tener algo que contar.

En Japón se paga muy mal, pero hay mucha demanda de animadores, y muchas empresas están abiertas a acoger empleados extranjeros. Sin embargo, he oído que es difícil conseguir visado de trabajo para aquellos que no tienen licenciatura universitaria, por ello es más fácil trabajar en Europa, donde no hace falta tramitar visados.



Fig. 2. Imágenes promocionales de la película *Lu over the Wall* (Masaaki Yuasa, 2017).
Fig. 3. Abel Góngora trabajando en el largometraje *Lu over the Wall*.



¿Qué formación en animación has tenido y qué opinas del aprendizaje que tuviste? ¿Y del aprendizaje por otros medios, como Internet?

Mi educación en animación fue bastante insuficiente por los medios que contaba la Facultad de Bellas Artes en la época (en torno a 2001). Teníamos que grabar bajo cámara con ordenadores prehistóricos, cuando en otras escuelas ya contaban con medios 100% digitales, animación Flash, animación 3D, etc. Aprendí una gran parte por mi cuenta, pero fue una buena experiencia. Trabajando ha sido cómo realmente entendí cómo animar personajes, y sigo aprendiendo cada día. Cualquier tipo de aprendizaje puede ser bueno si te da las bases para desarrollar tu arte o te permite ser contratado y poder evolucionar tu técnica. Creo que las escuelas famosas están un poco sobrevaloradas.

¿Qué software sueles utilizar o recomiendas, y qué ventajas e inconvenientes encuentras a la hora de trabajar con él?

No recomiendo ningún programa en concreto, pero llevo toda la vida usando Flash, y estoy tan acostumbrado que lo uso para todo y no lo cambiaría por nada! Se ha convertido en un lenguaje que controlo tanto que me da mucha pereza pasar a otro programa o al papel. Lo uso para abocetar, para hacer storyboard, para ilustraciones, para diseños, etc.

Hay que admitir que Flash es una buena herramienta para aprender y probar cosas simples, ya que permite también hacer animaciones muy complejas. Aparte, siempre suelo usar Photoshop o After Effects para componer y añadir efectos.

¿Qué tipo de animación te gusta crear?

Me gusta crear animaciones simples donde tenga libertad para mover mucho los personajes



Fig. 4. Garo: Vanishing Line (Seong Ho Park, 2017-). Frames finales de los "opening" que Abel Góngora dirigió para la primera y segunda temporada de la serie.

y deformarlos o jugar con la perspectiva, aunque no soy muy fan de las curvas de movimiento y los actings extremos clásicos de Disney. También disfruto cuando dirijo un pequeño proyecto donde puedo involucrarme completamente, aunque suele ser agotador.

¿Tienes algún proyecto en mente para el futuro? ¿Te gustaría ser director y autor de tu propia producción animada?

Tengo algunos proyectos de series animadas que dejé guardados hace tiempo, pero no creo que pueda desarrollarlos en serio por ahora. El trabajo tampoco me deja tiempo para más.

Me gusta dirigir episodios y pequeños proyectos, es algo que he hecho a menudo en el estudio, pero no tengo la experiencia ni el valor de encargarme de un proyecto grande como una serie o película. En Japón además sería muy difícil por mis límites con el lenguaje, ya que no hablo muy bien japonés, la verdad, ¡ja, ja, ja! Pero en un estudio pequeño como el nuestro hago un poco de todo, así que nunca se sabe.

© Del texto: Antonio Jesús Busto Algarín.

© De las imágenes: Science Saru.

Fig. 5. Opening de la serie anime *Devilman: Crybaby* (Masaaki Yuasa, 2018-).





Fig. 6. Fotogramas de encargos a Japón para *Hora de aventuras* (*Adventure Time*, Pendleton Ward, 2010-2018) y un anuncio de Disney Channel XD.



Biografía

Antonio Jesús Busto Algarín (Sevilla, 1990), es director, animador e investigador doctoral de cine de animación, además de fundador y organizador del festival internacional de animación Prime the Animation! desde 2013. Licenciado en Bellas Artes, ha pasado diversos cursos académicos en prestigiosas universidades internacionales como Middlesex Univeristy (Londres, Inglaterra) y Emily Carr University (Vancouver, Canadá) especializándose en animación. Ha realizado cortometrajes internacionalmente premiados. Ha sido galardonado con el British Animation Awards en 2014, e incluido en el programa y catálogo *Del Trazo Al Pixel: Más De 100 Años De Animación Española* expuesto en los museos, festivales y congresos más notorios del panorama nacional e internacional, como son el MOMA de Nueva York, o el Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy.

E-mail

antoniojesusbusto@gmail.com