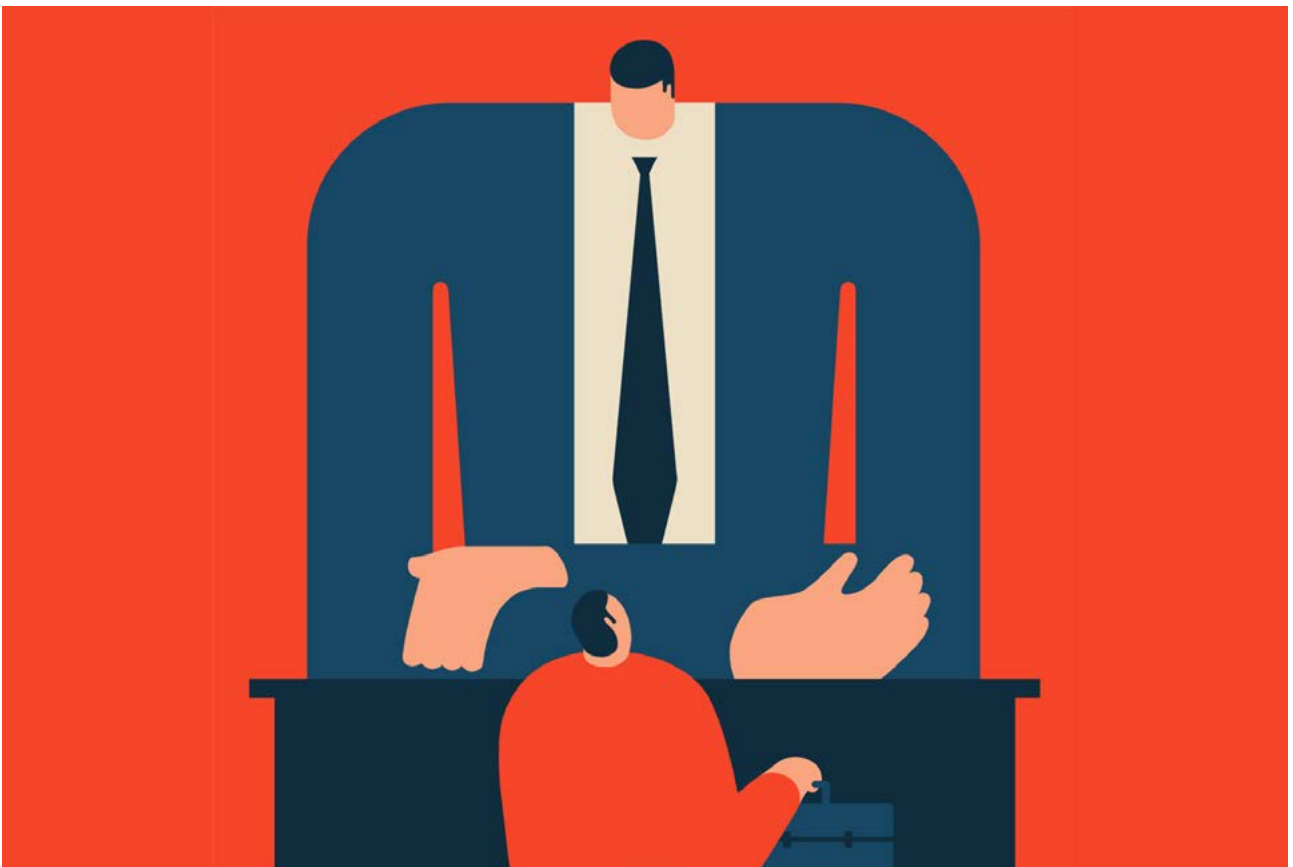


Entrevista

Magoz: ilustración conceptual, narrativa y experimentación en la era de las pantallas

Álvaro Sanchis

*Diseñador, investigador y profesor en
la Universitat Politècnica de València*





Revisando tu trabajo se observa una clara evolución desde los inicios, donde predomina la ilustración conceptual para formatos mayoritariamente impresos, hasta la actualidad, donde encontramos variedad de pequeños clips de vídeo y bucles animados. ¿Crees que esta evolución se debe únicamente a tu curiosidad personal o deriva de las exigencias propias del mercado? Siempre me he movido motivado por la curiosidad y por la intuición. La curiosidad me da la energía y motivación para aprender y expandir mi trabajo, mientras que la intuición se ocupa de temas más estratégicos.

Gracias a esta curiosidad, estoy constantemente trabajando en la sombra con nuevos lenguajes, procesos de trabajo, tecnologías y medios que quizá un día vean la luz.

Si gano o pierdo interés por algo, no dudo en pasar página y seguir mi camino invirtiendo el tiempo y recursos necesarios.

Cuando los proyectos en la sombra han madurado lo suficiente para poder integrarlos dentro de mi trabajo visible, entra en juego la intuición y valoro la posibilidad de darles salida en el mercado.

Esto ha sido exactamente lo que ha ocurrido con mi evolución a la animación.

Actualmente la imagen en movimiento ha tomado una posición especialmente destacada en las plataformas digitales. ¿Dirías que esto responde a una evolución lógica de los propios medios de comunicación o que se trata de una moda pasajera? ¿Ves más efectiva la imagen en movimiento que la imagen estática?

El vídeo es mucho más estimulante para el cerebro, más cercano a la realidad que una imagen estática.

Lo que ha pasado no es nuevo, ocurrió lo mismo con la aparición del cine y de la televisión. Ahora, gracias a las mejoras en estándares, velocidades de conexión, madurez



de la web, y mejoras en hardware en los dispositivos, se han dado las condiciones óptimas para que el consumo de vídeo en internet y en dispositivos explote.

A diferencia del cine y de la televisión, internet y los dispositivos generan muchos medios y aplicaciones en los que las posibilidades creativas son infinitas. Por lo que la percepción de “invasión” es mucho mayor.

El vídeo, desde su invención, vino para quedarse. Siempre se expandirá a los nuevos medios y tecnologías disponibles a medida que los desafíos técnicos vayan superándose.

Respecto al ámbito de la ilustración editorial, en el que has trabajado durante toda tu trayectoria: ¿ha cambiado el medio para dar cabida a la imagen en movimiento o te has diversificado hacia otro tipo de clientes a partir de tu faceta como ilustrador/animador?

Empecé mi carrera como ilustrador editorial y poco a poco he ido evolucionando y expandiendo mi trabajo.

Desde hace tiempo me gusta verme más como un autor multidisciplinar que utiliza la ilustración, la animación, la programación y otros medios. La ilustración es ahora una herramienta más al servicio de mi voz y visión como autor.

Me apasiona verme en medio de lo desconocido y tener que aprender desde cero. Ese continuo proceso de aprendizaje nutre mi curiosidad y mi evolución, haciendo que mi voz esté en constante formación y transformación.

Luego trato de dar salida al mercado a esa voz, y es cuando entra en juego la parte empresarial que todo artista tiene que tener para ganarse la vida con su trabajo.

En tus ilustraciones conceptuales estáticas destaca una clara apuesta

por la síntesis y la concreción visual. Imagino que la dimensión temporal de las ilustraciones animadas modificará el modo en que son planteadas. ¿Hasta qué punto las posibilidades narrativas del medio han modificado tu manera de enfocar cada trabajo?

El enfoque inicial siempre es el mismo. Trato de encontrar ideas cercanas a la poesía visual mediante el dibujo y el pensamiento lateral.

Una vez doy con una idea con potencial, hago lo posible para que florezca, dándole el espacio, tiempo y medios necesarios. En este proceso de “floración” las ideas se vuelven mucho más tangibles, ganando formas, colores, composición, y pidiendo ser ejecutadas en estático o en animación.

Es su prueba de fuego para ver si terminan en el cajón de ideas a ejecutar, o bien en la papelera.

Los medios que voy incorporando a mis posibilidades narrativas como autor, como la animación, añaden nuevos recursos y procesos que expanden mi trabajo.

Por ejemplo, la animación me permite no tener que codificar todo en una única imagen estática. Puedo dosificar y trocear la idea para controlar de forma más precisa la experiencia del lector gracias a la línea temporal. He tenido que aprender una nueva forma de jerarquizar el orden de lectura y ayudarme de otros elementos y recursos más allá de los puramente pictóricos (como el color, composición, etc). La animación exige control sobre la línea temporal, los elementos fuera y dentro de plano, la velocidad de las acciones, la música y los efectos de sonido y muchas otras cosas que fueron nuevas para mí.

La animación no solo me ha posibilitado dar a luz a ideas que son

imposibles de materializar en una imagen estática, pero también me ha aportado conocimientos, experiencias y nuevos patrones conceptuales que luego puedo aplicar a otras disciplinas.

Respecto a la pregunta anterior, imagino que hay ilustraciones que nacen desde el principio como futuras piezas animadas y otras que posteriormente se convierten a ello como un factor añadido o diferencial, ¿cómo es este proceso?

Como el punto de partida es el mismo, dejo a las propias ideas que me pidan lo que necesiten, sin forzar un camino u otro.

Cuando hay un encargo con unas necesidades concretas, por ejemplo una ilustración estática, guardo las ideas que piden ser ejecutadas en animación y solo contemplo las que requieren ser una imagen estática.

Aunque, en muchos casos, tras hablar con el cliente, son ellos mismos los que me piden que cambiemos a animación a pesar de que inicialmente la propuesta era una ilustración estática.

Respeto mucho las ideas y trato de ejecutarlas en su medio natural.

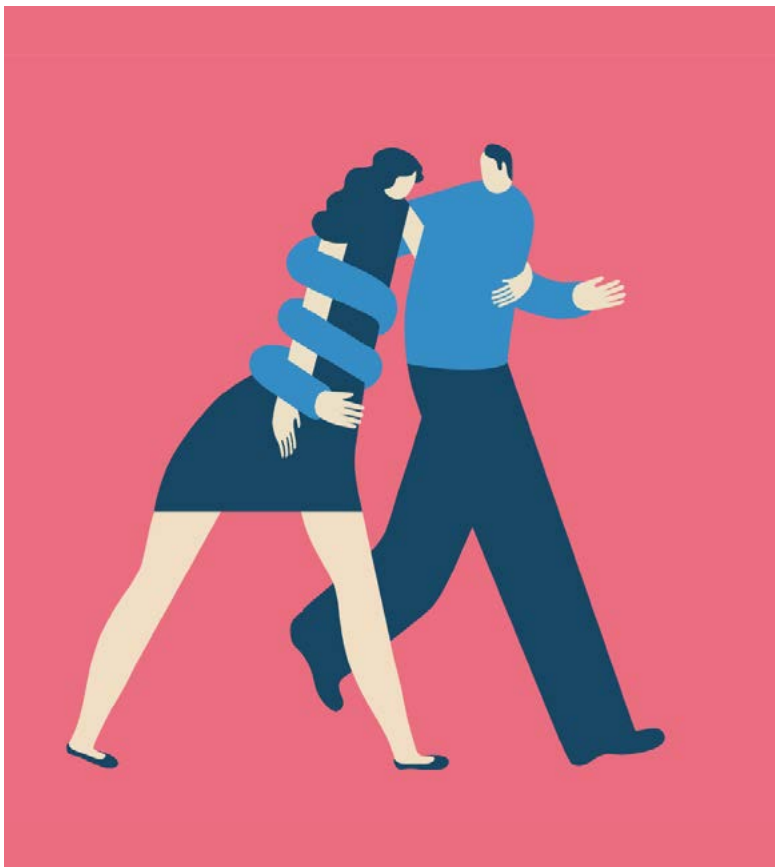
En algunas entrevistas que hemos podido consultar destacas entre tus referentes a profesionales como Pablo Amargo, Arnal Ballester, Chema Madoz o Joan Brossa. Respecto a la dimensión animada de tus ilustraciones, ¿existen también referentes? ¿hasta qué punto la cultura visual propia de internet (instagram, memes, los gif, etc.) influyen en tu trabajo?

Empecé a interesarme por la animación en 2013, gracias a ver el trabajo de autores como James Curran o Robin Davey en Tumblr.

Previamente había visto ilustradores haciendo animaciones pero siempre



...un animador
no tiene por
qué ser un buen
dibujante, ni un
buen ilustrador.
Y viceversa.



desde el punto de vista de ilustradores que se adentran en la animación. Ese nuevo descubrimiento me abrió la puerta a entender herramientas y procesos propios de la animación contemporánea, y me di cuenta que era un campo fantástico para explorar. Por otro lado, he invertido mucho tiempo en Internet desde sus inicios, adentrándome en páginas, comunidades y recodos de la red, poco conocidos, pero que son los que generan muchas de las cosas que tiempo más tarde permean a la superficie. Por lo que, de alguna forma, siempre he estado influenciado también por el material que se genera en ese internet profundo, anónimo y outsider. **En cuanto al mercado profesional, existen sectores donde los precios están estipulados de antemano por estándares medianamente**

asentados; los medios que solicitan estos trabajos tan específicos de los que estamos hablando (ilustraciones conceptuales animadas), ¿están habituados y comprenden la complejidad o características de este tipo de encargos?

A pesar de que parezca un nicho, las animaciones tipo gif están ganando más y más importancia y el mercado está en pleno crecimiento.

La animación es sinónimo de complejidad en todos los niveles (conceptualización, ejecución y comunicación) y todos los implicados en el proceso somos conscientes de ello. Eso incluye a la mayoría de clientes.

En mi experiencia, se entiende la complejidad de crear animaciones y las condiciones de trabajo son buenas.

A este respecto, ¿existen diferencias

respecto a trabajar con clientes nacionales, europeos o de ámbito mundial?

Las diferencias son muy parecidas a las de otros campos, como por ejemplo el de la ilustración editorial.

En concreto, España está todavía muy por detrás en tarifas y en madurez de la industria, aunque poco a poco va cambiando.

En mi experiencia, países como Estados Unidos y Australia están a la cabeza en proyectos, condiciones y clientes.

Hemos podido observar que en muchas ocasiones colaboras con otros profesionales de la animación para dar vida a tus ilustraciones. ¿Qué ventajas e inconvenientes implica esta dinámica de trabajo? ¿Crees que es necesario que los



ilustradores actuales desarrollen habilidades en esta dirección o quizá resulte más útil conocer únicamente las nociones necesarias para trabajar en equipo adecuadamente?

La animación es un medio radicalmente diferente a la ilustración. De hecho, un animador no tiene por qué ser un buen dibujante, ni un buen ilustrador. Y viceversa. Pasa lo mismo con la música, y los efectos de sonido. Las reglas del juego son totalmente diferentes.

En mi caso, me nutro de otros profesionales para sumar y llevar mi visión y mi trabajo donde yo no puedo llevarlo en solitario.

El dicho “Si quieres ir rápido, ve solo. Si quieres ir lejos ve acompañado” lo define perfectamente. Los pros de trabajar con otros profesionales es que puedes hacer cosas

que no puedes hacer por ti mismo. Los contras son que además de la faceta de creador, de pronto tienes que liderar un equipo, asumir responsabilidad, aprender a dirigir y gestionar otras personas y aceptar que todo va a llevar más tiempo de lo previsto, ya que todo ya no depende al 100% de ti.

Respecto a la segunda pregunta, no creo que sea necesario para un ilustrador aprender animación. De la misma forma que no creo que un ilustrador necesariamente tenga que aprender a utilizar acuarelas, collage, o software vectorial. La animación es una técnica y un medio más.

Por último, has comentado en alguna otra ocasión la dificultad que entraña tu trabajo como ilustrador nómada, que quizá podría resumirse como “producción global con

facturación local”. En este momento de producción y consumo voraz de imágenes hasta qué punto es viable normalizar o fiscalizar el trabajo de profesionales sin una sede determinada?

Probablemente es la parte más aparatosa de ser nómada ya que no existe la idea de un “freelance global” que te permita facturar de forma fácil en el lugar donde estés en cada momento. Lo que te obliga a mantener una “sede” en un país, a pesar de que no estés allí.

En estos últimos 5 años en los que he sido nómada, he estado establecido como autónomo en Reino Unido, España, y finalmente en Suecia (donde resido actualmente).

Por lo que es totalmente viable, pero requiere paciencia y ver las cosas desde otro punto de vista.