

CONOCIENDO A SILLY WALKS STUDIO

Rafa Andrés López

Ajo P. Valls

Realizadores independientes

Silly Walks Studio es un equipo de reciente creación formado por cuatro jóvenes artistas especializados en desarrollo visual y animación 2D. Este colectivo se creó en 2013 después de que sus miembros concluyesen sus estudios gracias a una Startup UPV, un programa de apoyo a jóvenes, de la cual estos cuatro egresados en Bellas Artes han sido los primeros beneficiarios en toda la Universitat Politècnica de València.

Por su carácter multidisciplinar podemos encontrar en la trayectoria de Silly Walks trabajos de Motion Graphics, spots publicitarios, arte para videojuegos e incluso participaciones en películas. Hasta la fecha han compaginado el desarrollo de proyectos propios con trabajos comerciales de cierta envergadura, como la secuencia de animación para la película *Pixel Theory* (2013) o la imagen gráfica y audiovisual para la 5ª Edición del Máster en Animación de la UPV (2013-15). Asimismo, en el último año han trabajado como diseñadores visuales y como animadores para el sector de los videojuegos, uniendo fuerzas con el estudio Brave Zebra.

En las siguientes líneas podremos conocer de primera mano a este colectivo y hacer un repaso por su corta pero intensa carrera en el mundo audiovisual animado.

Silly Walks Studio is a newly established team formed by four young artists specializing in visual development and 2D animation. This group was created in 2013, after its members finished their studies, thanks to a Startup UPV, a program to support young entrepreneurs, of which these four Graduates in Fine Arts have been the first beneficiaries at Universitat Politècnica de València.

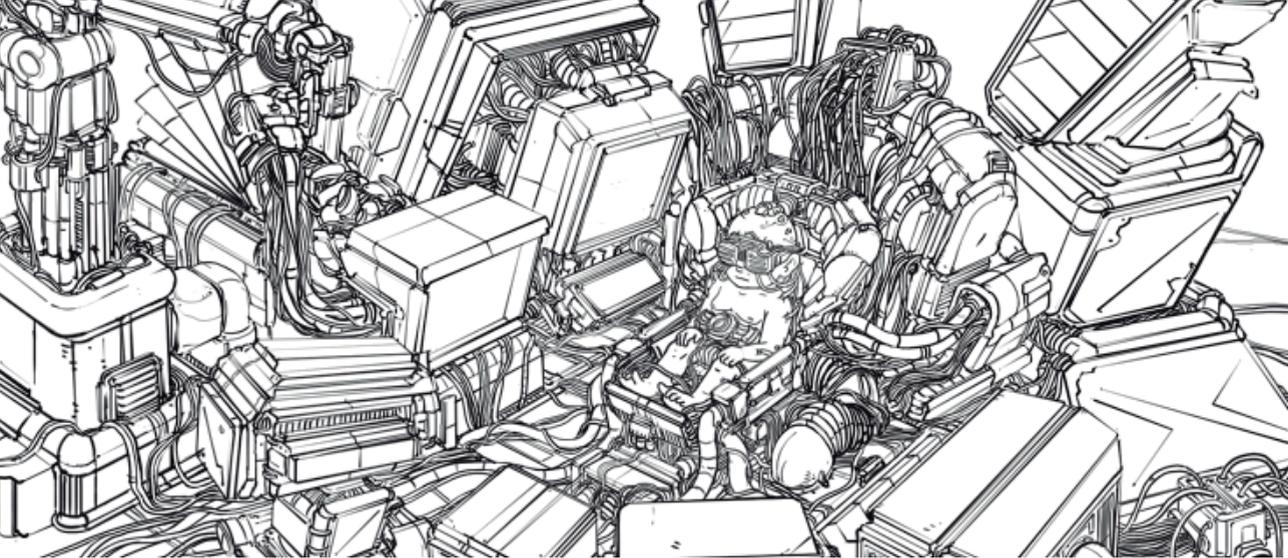
Due to their multidisciplinary nature, in Silly Walks' portfolio can be found the production of Motion Graphics, spots, advertising art for video games, and even contributions to films. To date they have combined the development of their own projects with commissioned work of some importance, as the animation sequence for the film *Pixel Theory* (2013), or the graphical and audio-visual image to the 5th Edition of the Master Degree in Animation UPV (2013-15). Moreover, in the past year they have worked as visual designers and as animators for the gaming industry, joining forces with Brave Zebra studio.

In the following lines we will know firsthand the members of this group and will be reviewed their short but intense career in today's audiovisual and animation world.

Fig. 1 – El equipo Silly Walks Studio.



Palabras clave: Animación 2D, desarrollo visual, equipo multidisciplinar, animación comercial, animación independiente



¿Quién está detrás de Silly Walks Studio?

Alberto: Silly Walks Studio lo formamos nosotros cuatro; Javier Sánchez Lorenzo, Josep Baño, Martín Martínez y yo [Alberto Gil]. Además, también trabajamos y colaboramos junto a más gente, dependiendo del proyecto que tengamos entre manos.

Martín: Los cuatro fuimos compañeros de clase en la Licenciatura de Bellas Artes en la Universitat Politècnica de València —aunque mi caso es un poco particular porque también estuve en la Universidad de Sevilla—. Somos un grupo de amigos que hemos recibido una buena formación en materia de animación, pero que además optimiza los puntos fuertes y diferenciados de cada uno de sus miembros en función de cada proyecto que abordamos. Incluso, dependiendo del trabajo, pedimos a profesionales externos a nuestro estudio que colaboren con nosotros.

¿Por qué “Silly Walks” como nombre de la empresa?

M: La verdad es que surgió por una broma. Nos encantan las chorradas, nos gusta quitarle hierro a los asuntos serios.

A: Además de lo que ha dicho Martín, el tema de “los caminantes tontos” está muy rela-

cionado con aprender a realizar animación, con los ciclos de caminado, etc. Por eso era un nombre que daba bastante juego.

M: Es en inglés y por tanto aporta un toque de internacionalidad a la empresa, por lo que lo tuvimos claro desde el primer momento. Evidentemente, hay un claro homenaje a los Monty Python en la elección de nuestro nombre, porque hace referencia al título de un *sketch* suyo maravilloso que nos hizo reír muchísimo: *The Ministry of Silly Walks*.

A: ¡Sí! Y además estábamos hablando del tema del nombre mientras imitábamos los andares de John Cleese en el *sketch*.

¿Cuál fue el detonante que propició la creación de Silly Walks?

Javi: Tuvimos la idea de iniciar nuestra carrera de forma conjunta porque ya habíamos trabajado en equipo durante los años de formación, y conocíamos a la perfección los gustos y el modo de trabajo de cada uno de nosotros. Sobre todo lo pensamos durante el tramo final del último curso de carrera.

A: Estábamos muy a gusto trabajando juntos, veíamos que salían proyectos interesantes, con gran potencial, y creímos que podíamos llegar a más si nos convertíamos en estudio.

M: Tuvimos muy buena relación desde el

principio y aquello fue un factor determinante para que trabajásemos juntos. En el último año de carrera nos planteamos trabajar en las todas las asignaturas posibles en forma de equipo, con la intención de que si la experiencia salía bien formar un estudio. Y después de todo, aquí estamos.

¿Qué aptitudes creéis que son necesarias para el desarrollo de vuestro trabajo?

A: Sobre todo trabajar mucho y esforzarse de manera diaria. Tienes que tener una gran constancia e interés por lo que estás realizando o por tu meta profesional.

J: Aparte, es importante que te apasione lo que haces, ya que eso hará que no te importe trabajar más o dedicarle las horas que hagan falta.

M: Desde luego eso es lo primordial. Lo importante es que te guste y que te divierta lo que estás haciendo diariamente. En realidad, eso es lo que se necesita para hacer cualquier cosa.

Sois un estudio creativo que tenéis diferentes perfiles artísticos, ¿cómo os desarrolléis a la hora de abordar un proyecto? ¿Qué metodología y organización seguís al afrontar un nuevo reto?

J: Cada uno tenemos nuestros puntos fuertes, pero realmente a todos nos gusta hacer de todo. Hay veces que te estancas en algo, en un rol, y es bueno ir cambiando para no aburrirte, ya que puedes llegar a dejar de ser productivo. Realmente no somos expertos en un único aspecto de la producción, y como estamos recién licenciados, la diferencia de conocimientos entre nosotros no es tan grande como para desempeñar un único rol laboral por siempre.

Fig. 2 – Diseño para la película *Pixel Theory* (VVAA, 2013).

Fig. 3 – Diseño y postal audiovisual para la presentación del Máster en Animación UPV.

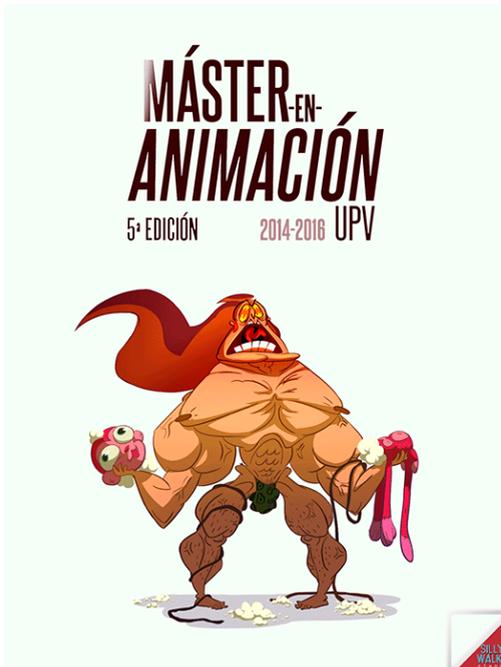


Fig. 5 – Desarrollo visual de *Duck Mouse Channel* (Silly Walks, 2014) para Cartoon Show.

M: Es cierto. A todos nos gusta hacer todo. En función del encargo y de los tiempos intentamos formar y organizar el equipo para que sea lo más efectivo posible.

A: Sobre todo, nos gusta iniciar la preproducción a los cuatro juntos y, dependiendo del trabajo, después se reparten las diferentes tareas para ser más productivos.

¿Cuál sería vuestra meta como estudio especializado en desarrollo visual y animación 2D?

M: La verdad es que nosotros lo que buscamos es vivir bien. Eso se traduce en que llegue un momento en que podamos elegir los trabajos en los que estemos más a gusto y poder desarrollarlo en jornadas relajadas y tranquilas.

Habéis desarrollado trabajos para el mundo del videojuego y del cine, ¿cómo veis la situación laboral como creativos visuales para cada uno de estos ámbitos audiovisuales?

A: En el mundo del videojuego ahora hay mucho trabajo. Otra cosa muy diferente es que esté bien pagado.

M: En el videojuego te llega trabajo sin buscarlo. Aunque eso también es un riesgo porque muchas veces te acomodas y no llegas a coger trabajos que te interesarían más, por no buscarlos. Es un trabajo más o menos motivador, dependiendo del proyecto en el que te embarques. Hay tanto para 3D como para 2D, porque siempre se necesita.

A: El mercado de los videojuegos ha hecho que el 2D vuelva un poco a resurgir, que se vuel-

van a buscar de nuevo artistas 2D. El videojuego ha estimulado el arte 2D.

M: El mercado de los videojuegos y de las plataformas móviles ha propiciado nuevos horizontes artísticos, porque hasta que no ha llegado eso...

A: Si, y los juegos “indies” ahora también están rescatando mucho la magia de la estética y la belleza del arte 2D.

¿Estáis desarrollando algún proyecto personal?

M: Proyectos internos siempre hay. Tenemos esa lista eterna que imagino que todo el mundo tiene, de la que hay unas cuantas cosas avanzadas. Entre otras, la de realizar un proyecto de corto para trabajar con el dibujante de cómics Peter Ohio.¹ Al tiempo, también tenemos otros proyectos de cortometrajes y estamos realizando desarrollo de ideas para series con la intención de presentarlas a Cartoon Network o Nickelodeon.

Fig. 4 – Carta de personaje para el cortometraje *IN* (Silly Walks, 2013).





¿Dónde os veis dentro de cinco años?

J: Tenemos la meta de que la empresa funcione, porque en la actualidad es muy complicado llevar a término proyectos como los nuestros. Para que vaya bien tienes que tener mucho trabajo y bien pagado. Esperemos que en cinco años podamos estar acomodados y funcionando bien.

A: Querríamos tener una empresa rentable. Nos gustaría dirigir películas de animación. Debe ser una experiencia preciosa estar al mando de un film.

M: Estoy con Alberto. El proyecto en el que estamos trabajando ahora supone el reto de dirigir a un grupo de personas, y estamos aprendiendo muchísimo. Pienso que todo ello nos vendrá genial en el futuro, tanto próximo como más lejano.

¿En qué tipo de encargos os encontráis actualmente?

M: Hemos diseñado personajes para Keytoon Studio, así como animación, “backgrounds”, etc. Dentro del videojuego hemos trabajado en

todos sus aspectos. Ahora estamos trabajando para un videojuego de Brave Zebra, un proyecto motivador y que supone un enorme reto. Estamos mano a mano con esta empresa con la que hemos ido creciendo un poco a la vez. Nuestros primeros trabajos surgieron con ellos.

Vuestro trabajo tiene un carácter cómico y fresco, que atrae al espectador tanto por su calidad estética como narrativa. ¿Cuáles han sido vuestros referentes a lo largo de estos años?

M: En realidad, para cada proyecto vemos y buscamos referentes nuevos. Internet es un gran apoyo para realizar la preproducción de un trabajo porque nos permite nutrirnos constantemente de ideas que nos motivan. Nuestros principales referentes irían desde los grandes estudios que todos conocemos, desde Disney, Pixar o el estudio Grangel, por ejemplo, hasta alguien con talento que acaba de abrir una página personal. Nos encantan también los pequeños estudios que hacen cosas grandes, como el estudio francés CRCR. En relación a





Fig. 7 – Diseño de personaje y movimiento para el videojuego *Let's Find It*, de Brave Zebra.

influencias cinematográficas, podemos citar a Monty Python o Wes Anderson. Nos alimentamos de todo un poco.

A: Admiramos a estudios como Headless cuyo comienzo es semejante al nuestro; fueron unos valientes que decidieron lanzarse a la aventura haciendo cosas increíbles. En cuanto a nuestra línea narrativa, nos encanta el humor y nos fijamos, sobre todo, en lo que vemos día a día. *Muchachada Nui* o *Venga Monjas*, serían claros ejemplos de nuestra base humorística.

En el panorama educativo actual ha surgido un incipiente interés por ofrecer másters y grados especializados en animación. ¿Qué opináis del “boom” educativo animado?

A: Está genial que se empiecen a promover estos estudios porque hace unos años aquí en Valencia no había nada parecido. En mi caso, antes de empezar Bellas Artes estuve pensando qué hacer, ya que mi idea era dedicarme a la animación y al 3D, y para ello tenía que desplazarte al extranjero o pagar cursos y escuelas carísimas.

M: Desde luego en Madrid y Barcelona siempre ha habido más movimiento, pero en otros lugares, nada. Es genial que la gente se pueda educar en este ámbito. De todos modos, en este

campo es necesario ser un poco autodidacta, independientemente de que te formes en una escuela.

Como ejemplo de estudio joven y emprendedor que desarrolla su trabajo dentro del mundo de la animación, ¿qué consejos daríais a profesionales que buscan aventurarse como “freelance” o montarse su propio equipo de trabajo?

A: Resulta difícil dar un consejo, ya que nosotros acabamos de empezar. La gente debe lanzarse, tienen que buscar proyectos que les motiven y en los que vayan creciendo profesionalmente. Recomiendo que no se desesperen porque puede que el primer trabajo que encuentren no sea el ideal, pero tienen que seguir luchando por encontrarlo. Creo que para encontrar el trabajo perfecto tienes que trabajar mucho y ser constante; crearte metas a corto plazo e ir cumpliéndolas incluso antes de lo que te habías propuesto.

© Del texto: Rafa Andrés, Ajo P. Valls, 2014.

© De las imágenes: Ajo Valls (Figs. 1, 6), Silly Walks Studio (Figs. 2-5, 6), 2014.

Biografías



Rafa Andrés López.

Nació en 1985 en Alcoy (Alicante). A lo largo de los años ha ido formándose como creativo, ilustrador y animador, obteniendo el título de Técnico Superior en Artes Plásticas, Diseño e Ilustración en la EASD en 2006; y licenciándose en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València en 2011. Actualmente trabaja en una empresa dedicada a la animación para realidad aumentada.

E-mail

rafandres.correo@gmail.com



Ajo Valls.

Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universitat Politècnica de València. Ha trabajado en radio, televisión, prensa digital y cine. En 2014 debutó como directora teatral, colocándose al mando de una zarzuela con más de 100 participantes. Además, ha formado parte de jurados en festivales nacionales e internacionales de cine, como el Festival de Cine de Gijón. Actualmente ocupa el rol de creativa audiovisual en una cadena televisiva.

E-mail

ajo.valls@gmail.com