

---

---

# BELLI RAMÍREZ, DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN PARA PROYECTOS DE ANIMACIÓN

J. Ignacio Meneu Oset

*Universitat Politècnica de Valencia*

---

---

Belli Ramírez es directora de producción, consultora para producciones de animación y docente. Comenzó en el año 1992 en la productora D'Ocon Films como asistente de producción, y desde 1994 hasta 1999 trabajó en la productora Neptuno Films como Production Manager, donde realizaron series para televisión que se han podido ver en todo el mundo. La curiosidad por grandes producciones la llevó a nuestras antípodas para formar parte del equipo del estudio Animal Logic, donde trabajó en la película *Ga'Hoole. La leyenda de los guardianes* (*Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole*, Zack Snyder, 2010). También ha explorado el terreno de la creación y con colaboradores ha creado el estudio de animación Able&Baker, donde están desarrollando algunos proyectos. Belli es una persona inquieta y emprendedora que ha trabajado como productora en proyectos de gran éxito. Nos interesa su opinión como experta en la producción y en la organización de una película de animación; su faceta de docente y de conferenciante nos puede dar una visión clara de lo que demandan las nuevas generaciones que quieren dedicarse a la animación.

Belli Ramírez is a Production Director, Production Consultant and a teacher. Her professional experience began in 1992 at D'Ocon Films, as a production assistant. Later, from 1994-1999, Belli worked at Neptuno Films as a Production Manager. The company produced television series broadcasted worldwide. Her curiosity led her to join an international production in Australia at Animal Logic studios. There she worked on the film *Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole*. (Zack Snyder, 2010). She has co created, with some partners, the animation studio Able & Baker where they are developing several projects. Belli is a restless entrepreneur who has worked as a producer on very interesting projects. We value her opinion as a production expert on planning and organizing animated films. Also, her role as a teacher and lecturer provides a view on what the new generations who want a career in animation are demanding.

*Palabras clave:* Producción, consultor, profesor, animación, 3D, 2D

DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2016.4793>



Acaban de dar las doce del mediodía y entramos en el edificio de la calle Infantas, 27 (en pleno centro de Madrid), donde se encuentra el estudio de animación Zinkia. Hemos quedado con Belli Ramírez, directora de producción en la primera temporada de *Pocoyo* (Guillermo García Carsí, David Cantolla, Luis Gallego, Colman López, 2005-), una de las series emblemáticas de la animación española en los últimos años. Belli, después de su paso por Zinkia, amplió su experiencia trabajando para diferentes productoras<sup>1</sup> en distintos proyectos.<sup>2</sup> Recientemente Belli ha vuelto a Zinkia para tomar las riendas de nuevas producciones que se están fraguando en este estudio madrileño y que en breve empezarán a darse a conocer. Desde la sala de reuniones, y flanqueados por “merchandising” de proyectos del estudio, multitud de premios y predominio de elementos de la serie *Pocoyo*, queremos preguntarle a Belli sobre su

trayectoria, su experiencia y sus planes de futuro. En esta entrevista, Belli Ramírez nos habla sobre la importantísima faceta de la producción en la creación de una película de animación y expone su punto de vista sobre el estado actual y el futuro de la industria de la animación en nuestro país.

**Ignacio Meneu: ¿Cómo definirías las competencias de un productor? Este tema lo abordas en un artículo muy interesante publicado en tu web *Mr. Cobl.3***

**Belli Ramírez:** El productor es el responsable máximo de un proyecto, podemos decir que es más importante que el director. El productor es el que contrata al director y es la persona que se va a encargar de que ese proyecto llegue a realizarse. Primero, consiguiendo la financiación para desarrollarlo, y después continuando con cada una de las fases del proyecto.

Fig. 1 – Pocoyo™ © 2015 Zinkia Entertainment, S.A. Todos los derechos reservados.



Durante toda la producción debe encargarse personalmente de supervisar todos los procesos y mantenerse informado de cómo avanza la producción periódicamente. Debe pedir la información necesaria a su jefe de producción porque, al final, él es el responsable de que ese proyecto se entregue en los plazos y con las calidades que se hayan acordado.

**I.M.: En el artículo detallas los distintos eslabones dentro de la cadena que conforma la producción para una película: Productor Ejecutivo, Coproductor, Productor Asociado y por último el “Line Producer” o Director de Producción. ¿Por qué crees que en España están tan mal delimitadas estas responsabilidades?, ¿crees que actualmente está cambiando esta situación?**

**B.R.:** Creo que durante mucho tiempo ha sido así. El productor tradicionalmente ha asumido demasiados papeles, porque las productoras pequeñas en España partían de un mismo propietario que fundaba la empresa, creaba sus series, las dirigía, las llevaba a los mercados y buscaba ayudas. Todo esto se concentraba en una sola persona, pero afortunadamente esto está cambiando, por lo menos en los proyectos grandes, ya que una misma persona no puede y no debe asumir todas esas responsabilidades. Abordar proyectos más grandes, con más presupuesto, ha permitido poder contar con todos estos perfiles profesionales, que realmente son necesarios.

**I.M.: ¿El coproductor controla en algún momento la producción?**

**B.R.:** Controla la producción, ya que ha puesto dinero y tiene un interés en el proyecto, y es él



quien debe supervisar la parte de producción referente a plazos y presupuestos, aunque no tanto la parte artística del proyecto. No obstante, debería tener conocimientos de cuál es la meta creativa que se quiere alcanzar.

**I.M.: La figura del productor asociado, ¿es similar a la del coproductor?**

**B.R.:** Hay diferencias y en España no es una figura muy habitual. A veces es un título honorífico que se concede a modo de reconocimiento por su buena labor en la producción.

**I.M.: ¿Cuál es el trabajo del “Line Producer”?**

**B.R.:** Es lo que aquí llamamos Director de Producción o, traducido literalmente, el que controla más diariamente la línea de producción. Por debajo de esta figura podría haber un jefe de producción como su ayudante, pero depende siempre del tipo de proyecto y del presupuesto. En definitiva, es quien va a seguir día a día el trabajo que se realiza y quien resuelve aquellos problemas que van surgiendo, para que el trabajo no pare.



Fig. 2 – Fotograma de Ga’Hoole: la leyenda de los guardianes.

**I.M.: Cuéntanos cómo llegaste a trabajar en la producción de animación tras finalizar tus estudios.**

B.R.: Cuando yo estudié Imagen y Sonido no existía Comunicación Audiovisual; ambas disciplinas tratan aspectos generales de nuestra profesión, pero no abordan las necesidades peculiares del campo de la animación.

Cuando terminé mis estudios en 1992, estaba deseando empezar a trabajar; entonces una productora de animación en Barcelona buscaba gente para el departamento de producción y me contrataron. Hacían animación tradicional 2D y mi trabajo consistía en revisar que los dibujos que entregaban los animadores coincidieran con el número indicado en las cartas de rodaje.

**I.M.: ¿Crees que es importante experimentar y conocer el trabajo desde sus bases?**

B.R.: Por supuesto, yo soy pro-experiencia, no creo que alguien acabado de salir de una escuela esté capacitado para llevar una producción. Creo que uno se tiene que formar, tiene que trabajar, palpar los planos, las cartas de ro-

daje y hablar con gente y saber cómo se hace el trabajo; y saber lo que cuesta para poder valorar realmente lo que conllevan las decisiones que puedas tomar.

**I.M.: ¿Qué destacarías de la producción de series que se hacía en los años 90 aquí en España?**

B.R.: Se hacían muchísimas series de bajo presupuesto y se contaba mucho con el ingenio del director para crear mucho metraje con poca producción. Series “low cost” que se veían en todo el mundo y que contribuyeron a que surgieran muchos profesionales, sobre todo animadores, porque en estas series se tenía que hacer un gran volumen de animación.

Fig. 3 – Carta de personajes de Planet 51.

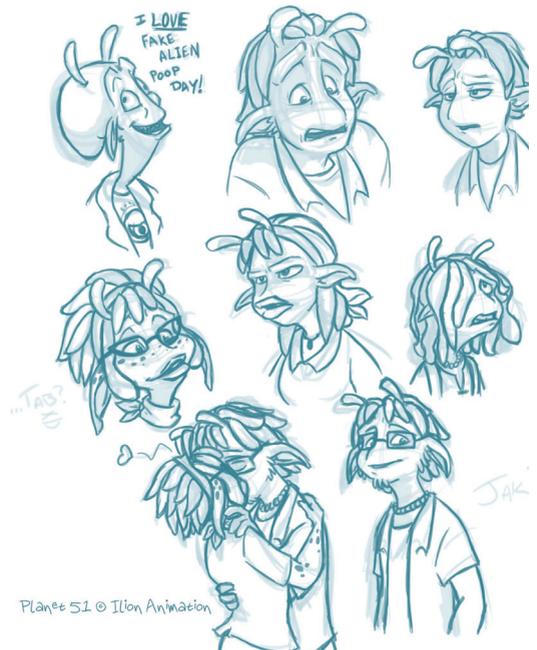




Fig. 4 – Fotograma de Planet 51.

**I.M.: Comenzaste en la animación 2D y ahora te desenvuelves perfectamente en el mundo 3D. ¿Hay mucha diferencia en dirigir la producción de una película 2D o 3D?**

**B.R.:** Mi primer proyecto en 3D fue para Bren Entertainment<sup>4</sup> con la serie *Goomer* (Jordi Amorós, 2002),<sup>5</sup> realizada anteriormente en 2D y que le sirvió al estudio para probar la nueva tecnología.

Tradicionalmente se piensa que el 3D es más barato pero no es así, ya que la animación en 3D depende en gran medida de la tecnología y de sus ventajas e inconvenientes. Los tiempos varían considerablemente respecto del 2D, y hay que hacer una buena planificación del flujo de trabajo para que todo se desarrolle correctamente y en los tiempos previstos. Algunas de las ventajas del 3D son la gran variedad de acabados de “render” y la posibilidad de crear movimientos de cámara imposibles de desarrollar en 2D.

**I.M.: Toda esta experiencia te llevó a Zinkia<sup>6</sup> para capitanear la producción de Pocoyo.**

**¿Qué retos tuviste que afrontar cuando esta producción empezó a ser tan popular?**

**B.R.:** El reto era crear un estudio para producir una serie de animación en 3D, con gente que no se había enfrentado anteriormente a un proyecto de estas características. Unir todas las piezas y poner en marcha la producción, es una experiencia fascinante. *Pocoyo* se emitió por primera vez en la televisión inglesa y adquirió mucho éxito en la segunda temporada. Su repercusión en el mercado inglés propició que fuera adquirida por muchos canales, entre ellos TVE, y es cuando se produjo el gran “boom” en España.

**I.M.: Después de Zinkia, emprendes tu aventura en Ilion.<sup>8</sup> ¿Qué destacarías de la producción de un largometraje como Planet 51 (Jorge Blanco, Javier Abad, Marcos Martínez, 2009) con un presupuesto tan elevado para nuestro país?**

**B.R.:** Si en Zinkia eran 40 personas, aquí llegamos a ser casi 300. Se consiguió un gran equi-

***Si llegasen grandes proyectos, muchos de los profesionales que están fuera volverían.***

po técnico artístico y se hizo una película con un estilo visual de gran nivel, comparable a la calidad de estudios como Dreamworks,<sup>9</sup> lo que supuso la confirmación de que en España podíamos competir con esos mercados ofreciendo talento y calidad.

**I.M.: Después de *Planet 51* te fuiste a trabajar a los estudios Animal Logic<sup>10</sup> en Australia. ¿Por qué este cambio?**

B.R.: Siempre me he preguntado cómo se trabajaría en otros sitios y quería saber cómo gestionan fuera este trabajo y si nosotros lo estábamos haciendo bien. Otra razón fue aprender bien inglés. ¡Me encantaría ser bilingüe!

**I.M.: ¿Qué destacarías de la forma de trabajar en una superproducción como *Ga'Hoole. La leyenda de los guardianes* (Zack Snyder, 2010)?<sup>11</sup>**

B.R.: Era una superproducción de 80 millones de dólares. Una película compleja técnicamente, ya que todos los personajes llevan un desarrollo específico y más complejo que en la anterior *Happy Feet* (George Miller, Warren Coleman, Judy Morris, 2006). Lo más impresionante fue ver que pueden contar con tantos medios y con los mejores profesionales, prácticamente todo el personal era *senior*. En el departamento de iluminación en el que yo trabajaba llegamos a ser más de 100 profesionales. Te das cuenta de que en España no hacemos tan mal las cosas.

**I.M.: Actualmente se están realizando varios proyectos de largometrajes en España. ¿Crees que está cambiando la forma de llevar las producciones? ¿Hay gente bien preparada para afrontar todas las tareas de producción?**

B.R.: Sí, cada vez se organizan y planifican mejor todas las fases de una producción. La gente se va formando y va aprendiendo la manera de producir mejor. Si llegasen grandes proyectos, muchos de los profesionales que están fuera volverían.

**I.M.: ¿Qué proyectos tienes actualmente?**

B.R.: He vuelto a Zinkia donde estamos desarrollando un par de proyectos. Para uno de ellos estoy preparando un “planning” y un presupuesto.

Zinkia tiene que evolucionar, ya que lleva muchos años trabajando con el mismo software XSI y ahora estamos migrando a Autodesk Maya, y vamos a usar un nuevo programa de gestión de producción Shotgun. Todas las empresas deben evolucionar tecnológicamente.

También estoy desarrollando el proyecto *Mr. Chol*, que es una plataforma en la que cabe consultoría, información y educación sobre producción en animación. Hay poca información sobre este tema. Hay mucha gente que está interesada en producción de animación, pero no sabe cómo acceder a esta profesión.

### I.M.: ¿Qué profesionales crees que hacen más falta en estos momentos?

**B.R.:** Hacen falta profesionales que hagan “layouts”, ya que es una fase muy interesante y bastante desconocida. Se necesitan iluminadores, aunque ahora se están formando cada vez más. También se necesitan *riggers*, que es una parte más técnica, aunque es conveniente que tengan nociones artísticas. Y para el departamento de producción, gente que quizá no tiene dotes artísticas, pero quiere pertenecer a este mundo de la animación.

### I.M.: ¿Qué aconsejarías a los estudiantes de animación que están haciendo su primer cortometraje?

**B.R.:** Una buena idea, organización, planificación, responsabilidad e hitos. Estas palabras creo que son las que deben tener presentes los estudiantes para llevar la producción de su corto a la pantalla. Quien ejerce el papel de jefe de producción debe conocer, día a día, el trabajo que se está realizando para prever posibles problemas, y comprobar que todo fluye según lo planificado. Hay una frase que siempre me gusta recordar: “Un objetivo sin planificar es simplemente un sueño”.

### I.M.: Y para terminar, me gustaría pedirte una recomendación para quien quiera adentrarse en el maravilloso mundo de la animación.

**B.R.:** Es importante elegir lo que quieres hacer en ella. Hay muchas profesiones dentro de la animación y se demanda mucha especialización, por eso es preferible invertir el tiempo en aquello que creas que te interesa o que se te

da mejor hacer. Aunque es un trabajo artístico debemos desmitificarlo y saber que sobre todo es un negocio y nosotros formamos parte de esa cadena de producción de la que está formada esta industria de la animación, con sus partes creativas, técnicas y comerciales. Es un mundo apasionante y muy agradecido, en el que se puede disfrutar mucho.

© Del texto: Ignacio J. Meneu Oset.

© De las imágenes: 2015 Zinkia Entertainment, S.A. (Fig. 1); Warner Bros (Fig. 2); Ilion Animation Studios (Figs. 3, 4).



### **Biografía**

Ignacio Meneu Oset es licenciado en Bellas Artes por la Facultad de Bellas Artes de la UPV, donde también ha obtenido el Máster en Producción Artística. Actualmente está preparando su doctorado en Arte: Producción e investigación, con la Tesis titulada *Guía metodológica para la producción de cortometrajes de animación 3D*. Profesionalmente se dedica a la animación desde 1981. Ha trabajado en series para productoras como Hanna-Barbera, Disney o Cosgrove Hall Films. Ha participado en largometrajes para Amblin Entertainment o Dygra Films. Compagina su profesión con la docencia de animación en diferentes escuelas. Es profesor asociado en el departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la UPV.

## Notas

<sup>1</sup> Como se ha señalado en el resumen, D'Ocon Films Productions es una marca internacional, creada en España por Antoni D'Ocon. (<http://www.docon.eu/> [acceso: septiembre de 2015]). A su vez, Neptuno Films es una productora de dibujos animados para niños. Comenzó sus actividades en 1991 en la ciudad de Tarrasa (Barcelona). (<http://www.neptunofilms.com/> [acceso: septiembre de 2015]).

<sup>2</sup> ABLE&BAKER es un estudio creativo situado en Madrid que ofrece servicios de contenidos media, desarrollo y producción ([www.ableandbakerstudios.com](http://www.ableandbakerstudios.com) [acceso: septiembre de 2015]).

<sup>3</sup> Ramírez, Belli, "El productor, ese gran desconocido", *Mr Cobl. Animation & Production Management*, 13 de junio de 2015 (<http://mrcohl.com/el-productor-ese-gran-desconocido/> [acceso: septiembre de 2015]).

<sup>4</sup> Bren Entertainment S.A. Es una empresa de creación audiovisual situada en Santiago de Compostela. Forma parte del grupo Filmax Entertainment. Dedicada a la creación, producción, postproducción, distribución y exhibición de contenidos audiovisuales para la industria del entretenimiento. Fue fundada en el año 2000 como estudio de animación CGI. (<http://www.bren.es/> [acceso: septiembre de 2015]).

<sup>5</sup> Goomer, personaje basado en unas historietas de

humor creadas en 1988 por el guionista Nacho y el dibujante Ricardo para *El Pequeño País*. Se hicieron varias adaptaciones audiovisuales, un largometraje, una serie web y también una serie para televisión.

<sup>6</sup> Zinkia es una productora audiovisual de contenidos interactivos dirigidos al entretenimiento de los niños (<http://www.zinkia.com/es> [acceso: septiembre de 2015]).

<sup>7</sup> Producida por Zinkia Entertainment y distribuida por ITV Global. (<http://www.pocoyo.com/> [acceso: octubre de 2015]).

<sup>8</sup> Ilion Animation Studios es un estudio de animación español afincado en la localidad madrileña de Las Rozas (<http://www.ilion.com/> [acceso: octubre de 2015]).

<sup>9</sup> DreamWorks es un estudio de cine que produce y distribuye películas, así como videojuegos y programas de televisión, fundado el 12 de octubre de 1994.

<sup>10</sup> Animal Logic es un estudio de animación y efectos especiales, situado en Australia, y fundado en 1991 (<http://www.animallogic.com/> [acceso: septiembre de 2015]).

<sup>11</sup> *Ga'Hoole: la leyenda de los guardianes* (*Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole*) es una película estadounidense del año 2010 de animación por computadora. Está basada en los primeros tres volúmenes (*La captura*, *El viaje* y *El rescate*) de la serie *Los Guardianes de Ga'Hoole* de Kathryn Lasky.