

SAPONIA

Genio y creatividad condensado en una sola persona. Una estrella nacida en Valencia que puede llegar a lo más alto.

Saponia
www.saponia.com
info@saponia.com
 Valencia

Comenzaste con el diseño industrial, ¿cómo fue ese paso a la ilustración y a la animación?

Bueno, de siempre me ha gustado dibujar y hacer rayajos... Estudié diseño industrial porque era la única carrera con titulación oficial en Valencia por aquellos días. La otra opción era hacer Bellas Artes, pero yo quería hacer diseño gráfico y pensé que aún tratándose de diseño industrial, me proporcionarían unos conocimientos y herramientas para abordar el diseño de una manera integral... (cuán equivocado estaba!). Pero fue en Milán donde tomé la decisión de dedicarme al mundo audiovisual y gráficos en movimiento, al conocer personalmente a un artista de fx llamado Simón Valderrama (<http://www.lumavfx.com/>) y estar un año conviviendo con la gente del estudio progetto2501 (www.progetto25zero1.com) con los que aprendí más que en toda la carrera...

fue un encargo de realizar unas 12 o 13 piezas animadas de menos de un minuto para Punt Mobles, para ser proyectadas en ferias de muestras y mostrar en poco tiempo y de manera simpática algunos de los productos más significativos de sus 25 años de vida. Luego estuve colaborando con Nikodemo Animation en un par de proyectos; y más tarde con Keytoon Animation Studio, llevando a cabo proyectos de 2d, composición en After Effects y diseño de personajes.

‘Básicamente lo que hago es... generar ideas o apporto ideas a las ya generadas’

¿Cómo te defines como profesional? ¿Qué es lo que haces?

Bueno... quizá como creativo o creador audiovisual, generador de imágenes, comunicador audiovisual... (por llamarme de alguna manera). Básicamente es lo que hago... genero ideas o apporto ideas a las ya generadas, para luego traducirlas en grafismo en movimiento, mezclando cualquier técnica y usando los recursos visuales necesarios para encapsular la idea y que consiga comunicar su mensaje. Sin ceñirme en una sola técnica como un fin en sí mismo... me gusta variar y generar proyectos técnicamente eclécticos...

Dices que lo que más te interesa es la animación. ¿De qué proyecto de animación estás más orgulloso y por qué?

No sé... no sabría que decir... el de la Mtv, porque fue mi primera animación de personajes en la que usé Flash... También unas animaciones que hice en Nikodemo Animation para EP3, porque tenía mucha libertad creativa y era un estilo totalmente diferente a lo que había hecho con Punt Mobles... y algunos de los trabajos que hice para Keytoon Animation Studio. Luego, me lo pasé muy bien haciendo una animación que llamé frenopatic parade (cuya traducción sería algo así como el desfile frenopático), que era una incursión masoquista en el mundo de la rotoscopia y tracking a pelo en Flash...

¿Cómo empezó tu carrera profesional?

¿Pequeños encargos que fueron a más?

En el campo de la animación, de lo primero

Definición: Individuo...

Integrantes: Un integrante m ____ m

Formación o estudios: Mmm, formación en ilustración, diseño y animación...

Equipo de trabajo: Pc, aunque cada vez más dejándome tentar por el Mac.

Clips de trabajos en la Web: Si

Calidad Reel y Clips en la Web: (medio) (ahora en la web nueva, los que se ha podido, recodificados con mejor calidad..).

Cientes destacados: Disney Channel, Keytoon Animation Studio, Zyxtudio, Nikodemo Animation, Weareseventeen, Punt Mobles, trabajos para WildBrain (USA), Channel Five (UK), Big Idea(USA), TLC Channel (USA).



Trabajos gráficos creados para Moshko y diversas ilustraciones.



¿PC o Mac? ¿Qué software y hardware utilizas?

Pc... (de momento). De software, utilizo fundamentalmente After Effects, Flash, Photoshop... Y siempre utilizo para complementar alguna pequeña aplicación, como color picker, (que te permite con cuentagotas picar cualquier color que aparece en la pantalla y puedes guardar la info del color en hexadecimal, rgb y cmyk... herramienta muuy útil), conversores de fotogramas, calculadoras de DOF y otras pequeñas herramientas de ese estilo que

Sapone consigue que una promo de muebles para una feria sea una obra maestra

facilitan mucho algunas tareas. De hardware: básicamente una pantalla de 24 pulgadas una al lado de otra de 19, muy útil para las líneas de tiempo, una tableta Wacom mastodónica, y un pc Pentium 4 a 3200 Mhz

vetusto, vestustérismo que dentro de poco seguramente virará a un Mac Pro más chulo que un ocho.

¿Cuál es tu metodología de trabajo frente a un nuevo encargo?

Depende bastante de cada caso en particular. Algo bastante importante es que el audio venga dado o no, Si viene dado y cerrado, ayuda a la hora de planificar el timing de las animaciones. Con el audio, junto al guión o sinopsis de lo que se pida, se hace un pequeño storyboard (aunque es verdad





1 Diversas ilustraciones personales del artista valenciano.
2 Animación cut-down de 9 minutos realizada para Channel Five en Inglaterra para weareseventeen.

que muchas veces trabajo sin story). En mi caso cuatro rayajos o apuntes que en líneas generales me indican los momentos clave para mover la cámara de una manera u otra, o indicar algo del acting de algún personaje. Generalmente acaba convirtiéndose en una maraña de anotaciones y rayajos que solo yo entiendo y caben en una página de libreta toda rayada.

Una vez hecho esto, hago una lista del material que necesitaré generar o buscar para cada plano. En caso de que sea animación 2d o ilustración, por ejemplo, lo genero en Flash y luego sigo trabajándolo en After Effects. Una vez he recopilado todo el material que me hará falta acabo de componer y hacerle la postproducción todo en After Effects.

La última vez que hablamos contigo estabas trabajando en una serie para Disney, y a punto de arrancar una serie de producción propia llamada 3,2,1 go Show! Un talk show dirigido a un público infantil, con mezcla de animación 3d y 2d. Paralelamente a esto, empezabas un corto de animación 3d llamado Mac Black Sheep y nos anunciabas que te ibas a trabajar a Inglaterra. ¿Cuáles de estos proyectos finalizaron con éxito?

Bueeeeno, como muchas veces pasa, muchos de los proyectos se descuelgan a mitad de camino.... El de Mac Black Sheep creo que se quedó bastante en el limbo hasta donde sé... en su lugar en Keytoon hicimos en aquella época otro cortometraje llamado The Grandfather of Soul. El de 3,2,1 go Show, los chicos de Keytoon están empezando

a reavivarlo según tengo entendido... esperemos que siga adelante tras una buena temporada en stand by...

¿Qué tal ha sido la experiencia de trabajar en Inglaterra?, ¿muchas diferencias?

Bueno, hasta Londres había tenido experiencias con Usa (aunque trabajando desde España), que es algo más parecido (al menos mi experiencia) que lo que es trabajar para clientes de aquí...

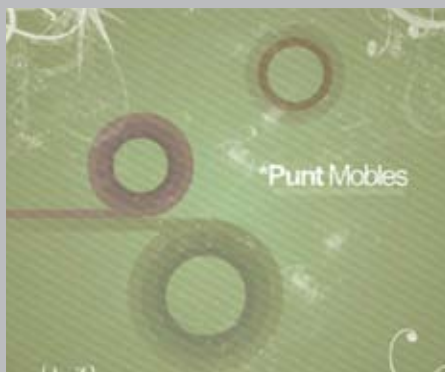
La verdad es que me da mucha envidia como lo tienen montado... lo educado que está el cliente en cuestiones audiovisuales, lo que se valora al creativo, el tipo de proyectos que se hacen, sin miedo a innovar y algo que me llamó mucho la atención, que no tardan ochocientos años en pagar como aquí...

¿Has visto el trabajo de tus compatriotas y compañeros del Instituto El Campanar, los Dvein? ¿Qué te parece?

Sí, claro que he visto el trabajo de Dvein, me parece excepcional! La crème de la crème!

¿En qué trabajas actualmente?

De momento un poco liado montando un colectivo junto a un animador/ilustrador; un animador 3d, un cámara/editor y un programador gráfico; cambiando pañales; y colaborando en un par de proyectos, entre



Animación para Punt Mobles para Estudio ZYX



No importa si es 3D, Flash, Dibujo o Rotoscopia. El estilo y la magia de Saponia es evidente.

los que destaca un proyecto que se trae entre manos Mr Rodrigo Blaas, animador granadino afincado en Usa.

¿Podrías indicarnos un trabajo de Motion que te haya impresionado?

Hace poco vi la película Electroma, de Daft Punk...y me gustó mucho una secuencia en que un personaje cruza la pantalla en slow motion envuelto en llamas, de noche con fondo negro, y el personaje también oscurecido. El efecto es que se ve un fondo negro con unas llamas que recortan la forma del personaje caminando a cámara lenta... una composición genialmente hipnótica.

¿Y un artista de referencia en el campo de los Motion Graphics?

Uf, hoy en día hay tantos tan buenos...! Te digo un par de visionarios que a mi entender son fundamentales en la historia del motion, Len Lye (no os perdáis Rainbow Dance, hecha en 1935!) y Zbigniew Rybczy ski...lo dicho, absolutamente imprescindibles.

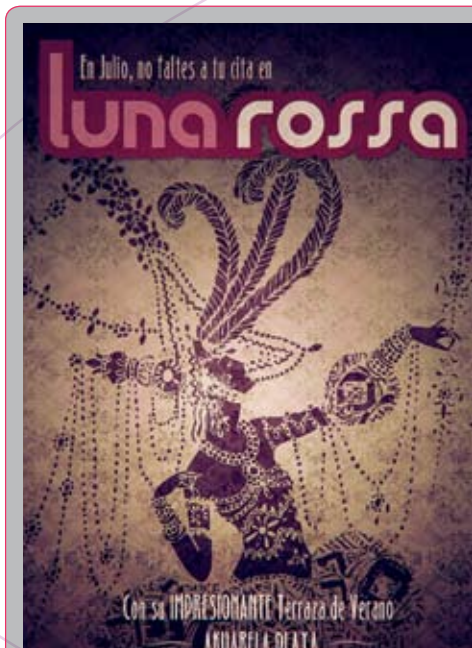
¿Qué consideráis que ha sido lo que os ha proporcionado más difusión y clientes?

Mmm, yo creo que la línea de trabajos sumado a unos buenos contactos pueden ser una buena combinación...

¿Qué es Moshko?

Moshko es un proyecto creativo ideado por

Damián Micenmacher, en el que participamos también Sergio Saleh, y yo (en la parte visual). Empezó siendo un proyecto para generar camisetas de cine para frikis hecha por frikis, y poco a poco está creciendo y generando más merchandising relacionado siempre con el cine (creciendo a su vez el número de colaboradores que hacen posible en su conjunto el proyecto).



Identidad y grafismo para la discoteca Luna Rosa de Valencia.