



El 25 de diciembre se estrena este filme cien por cien español que apadrina Antonio Banderas.

## 'El lince perdido', credibilidad frente a realismo en la gran apuesta española de animación para Navidad

El día de Navidad se estrena en España *El lince perdido*, una película de animación generada por ordenador, escrita y dirigida por Raúl García y Manuel Sicilia. El filme está producido por las empresas españolas Kandor Moon, la compañía resultante del acuerdo de colaboración firmado por Kandor Graphics, el alma granadino del proyecto, y Green Moon, la productora de Antonio Banderas, junto a Perro Verde Films. Aurum se encarga de la distribución en España de la película que ya ha sido vendida a más de 35 países.

Hace unos años la producción de Filmax *El Cid, la leyenda* demostró a una timorata industria audiovisual española que las películas autóctonas de animación podían tener su hueco en la cartelera navideña entre hobbits, magos, ogros verdes, ratones cocineros, leones sin instinto animal y demás fauna exótica. Solamente había que cumplir un único requisito, presentar un producto digno donde el talento supliese las carencias presupuestarias. Así, la obra dirigida por José Pozo sobre el héroe legendario español consiguió recaudar casi 3 millones de euros desde su estreno el 27 de noviembre de 2003. En años sucesivos la Filmax Animation, de la mano de Paco Rodríguez, repitió la fórmula con mayor o



menor fortuna, pero siempre confirmando que las fechas navideñas eran el escaparate perfecto para los productos de animación sin mirar su procedencia. El 14 de noviembre estrenaba la coproducción con Argentina, *Pérez, el ratoncito de tus sueños*, que recaudó cerca de 4 millones de euros. Un año después vendría el *Donkey Xote*, también de Pozo, estrenada el 5 de diciembre y que obtuvo una recaudación de más de 1,2 millones de euros. También hubo algunos tropezos como *Gisaku* y *Nocturna*, esa obra maestra incomprendida, pero aún así, mereció la pena.

La senda abierta por Filmax a la que con justicia habría que añadir a Animagic Estudios que también tuvo el arrojo de

estrenar *Los reyes magos*, de Antonio Navarro, el 21 de noviembre de 2003 (casi a la par que *El Cid*) y que fue capaz de recaudar más de 2 millones de euros, ahora es seguida por un grupo de apasionados profesionales de la animación con sede en Granada.

El próximo 26 de diciembre se estrena en España *El lince perdido*, una producción realizada en animación 3D en la línea de filmes producidos por los estudios Pixar o DreamWorks SKG que marca el debut cinematográfico del estudio de animación granadino Kandor Graphics, donde se ha desarrollado íntegramente la película escrita y dirigida por Manuel Sicilia y Raúl García. Únicamente otra compañía española, Monigotes Estudio 2.0, se ha encargado de los títulos de cré-

dito y del video-clip de la canción 'It's not my day'.

*El lince perdido* es una película de aventuras con un gran componente de comedia que se centra en las desventuras de un grupo de animales en su intento de escapar de los misteriosos planes de Noé, un viejo y excéntrico millonario que, preocupado por el deterioro de la naturaleza, tiene un plan secreto: construir un nuevo 'arca' para salvar un par de ejemplares de cada especie en peligro de extinción. El anciano recluta a Newmann, pero incluso el mejor cazador del mundo se encuentra con grandes problemas a la hora de capturar a Félix un lince gafado; Beeeaa, una cabra amante de los deportes de riesgo; Astarté, una halcón con deseos de venganza; y Gus, un camaleón propenso a la paranoia. "La idea básica del proyecto fue

en la que he aprendido mucho de los grandes estudios. He trabajado con los mejores talentos de esta profesión, pero también he visto cómo los grandes presupuestos de Hollywood no equivalen necesariamente a una buena producción. En muchos casos ves cómo se tira el dinero por la ventana. En Kandor Graphics tenemos lo mejor de los dos mundos, talento y tecnología, y todo esto sin necesidad de cruzar el mundo. Prefiero que en esta ocasión sea nuestro filme, *El lince perdido*, el que cruce todas las fronteras", afirma García. Lo cierto es que un buen trecho del camino ya ha sido recorrido porque incluso antes de su estreno el filme ha sido vendido a más de 35 países.

Ambos directores tuvieron claro desde un principio que el valor de una producción animada está en contar una historia

García, "de nada sirve tener un lince con tres mil millones de pelos perfectamente animados e iluminados si la historia que vas a contar no le interesa a nadie o tu personaje no tiene fuerza. Por eso toda nuestra preocupación se centró en crear un personaje interesante y con el que el público se sienta identificado. Una vez que Félix se meta en el corazón de la gente, a la audiencia no le preocupará su pelaje". Credibilidad contra realismo es la apuesta de la película española de animación de las próximas Navidades. "Si los personajes y las situaciones son creíbles, la película resultará creíble", añade García.

Marcelino Almansa, socio fundador de Kandor Graphics, fue el encargado de poner en marcha un equipo lo suficientemente sólido, tanto en talento como en número, "era el momento para dar el salto



hacer una película de animación con un alto componente del cine más clásico de aventuras y con grandes dosis de humor", confiesa Manuel Sicilia coguionista y codirector de la película. Para Raúl García, la otra mitad del tándem de directores y guionistas que ha hecho posible el filme, era también cuestión de demostrar que una producción de animación comparable a las que salen de los grandes estrenos de Hollywood se podía hacer con talento y por una fracción de su coste, teniendo en cuenta que el presupuesto de *El lince perdido* ronda los 4,5 millones de euros. "Desde hace años hemos visto un éxodo de grandes profesionales españoles de la animación al extranjero por falta de una buena producción nacional en la que poder participar. En España no ha existido el concepto de una industria de la animación y yo mismo he vivido durante años como un nómada de la animación, etapa

interesante y con unos personajes carismáticos. El desafío fue encontrar una historia de aventuras con trasfondo ecológico que no cayera en la pedagogía fácil. El entretenimiento y el espectáculo tenían que ser el centro principal sobre el que construir la historia. "Hacen falta tres elementos para tener una buena película: historia, historia e historia, nunca hemos perdido esto de vista. Por desgracia en ciertas producciones de animación el guión es el gran olvidado pero en *El lince perdido* hemos puesto especial atención en este punto para asegurarnos que la historia de nuestros personajes cautiva a los espectadores sin importar su edad", afirma Manuel Sicilia, guionista junto al propio Raúl García y José E. Machuca.

Una de las decisiones de producción que hubo que afrontar al comienzo del largometraje fue delimitar la complejidad técnica del mismo. Como explica Raúl

a la producción de largometrajes, apostar de una forma más seria por la industria de la animación en España y *El lince perdido* es una clara muestra de que sí se puede", reconoce Almansa. En total el equipo estuvo compuesto por 40 profesionales, 12 animadores y dos directores. El tiempo de producción total ha sido de aproximadamente 3 años, uno de ellos dedicado a la preproducción, casi dos para la producción de la película y tres meses para una postproducción contrarreloj.

Con el equipo ya formado y ya con la preproducción en marcha para el director de arte, Oscar Jiménez, el desafío a nivel estético fue lograr un nivel de estilización suficiente capaz de lograr un universo en el que la convivencia entre humanos y animales fuera posible. El diseño estilizado de humanos como Newmann o Noé tenía que pertenecer al mismo universo gráfico del lince Félix o la cabra Beeeaa. "Por eso

en lugar de hacer unos diseños de personajes realistas, apostamos por una línea estilizada con la que apoyar la personalidad y caracterización de cada personaje por encima de los referentes reales de cada especie”, afirma Jiménez.

Asimismo, para Francis Porcel, diseñador de fondos de la película que es además dibujante de cómics, el equilibrio de estilo entre personajes y animales se extiende a la creación del mundo que les rodea. “Algunos parajes del filme tenían que ser reconocibles como es el caso del parque de Doñana, el desierto de Tabernas o las playas de Monsul, pero los tamizamos con una estilización más de acorde con el mundo de la película que acabó con el aire de postal fotorealista a la que nos tienen acostumbrados este tipo de producciones”, apunta.

Por su parte, Javier Recio, diseñador de *atrezzo* y personajes además de realizar diseños para vehículos, armas y otros accesorios, dedicó mucho de su tiempo a ‘vestir’ los paisajes, una labor que realizó junto con el resto del departamento de arte. Además su labor principal y la de su equipo se centró desde el comienzo en la elaboración del *storyboard*. “Este proceso es uno de los más importantes porque marca mucho la narrativa visual de un filme. De ahí que en cada plano intentáramos encontrar la aproximación más interesante, la más innovadora o, en última instancia, la que expresa de mejor manera la acción y los sentimientos de cada escena. Un trabajo que hacemos de manera conjunta con el resto del equipo de previsualización y bajo la supervisión de los directores buscando un lenguaje que ya desde nuestros bocetos apuntó a ese cine de aventuras clásico con el que hemos crecido y que tanto deseábamos plasmar”, comenta Recio.

Para Joaquín Catalá y Daniel Alejo, directores de iluminación, la clave fue dar con la luminosidad propia de los ambientes naturales en el que se mueven los personajes para dotar así a la película de los colores y la iluminación del sur de España y crear una atmósfera dramática que ayudase a contar la historia. Un trabajo de ilu-

minación que en ocasiones fue hasta más complejo en las escenas de interiores. “Al final del filme, cuando Newmann persigue a Félix en las entrañas del barco, quisimos recrear el ambiente asfixiante de una jungla, sustituyendo las lianas y los pantanos por un paisaje de cables y vapor de agua por el que el cazador se tiene que abrir paso”, explica Catalá. Tanto Manuel Sicilia como Raúl García tuvieron claro que para diferenciarse de otras películas de animación, el filme debía de ser iluminado como si fuera una película de imagen real, no tanto por conseguir una fotografía realista sino a la hora de contar con un director de fotografía capaz de traducir las necesidades narrativas y dramáticas de la historia en ambientes llenos de atmósfera.



Para ello Joaquín Catalá y Javier Fernández crearon un ‘guión de color’ de la película ilustrando los momentos clave de *El lince perdido* y asignándoles una gama capaz de reforzar el efecto dramático de la historia. “En animación tenemos la ventaja de poder manipular cada uno de los fotogramas de la película durante toda la producción. Esto nos permite controlar hasta el último momento la composición dramática de cada plano, cada movimiento de cámara y cualquier factor que pueda influir en el espectador. En la animación partimos de la nada, del papel en blanco, de la pantalla en blanco y a partir de ahí, cada plano, cada piedra del paisaje, cada gesto del personaje, está pensado y ejecutado para que ejerza en el espectador una respuesta anímica”, afirma Manuel Sicilia.

Todo este verdadero y fructífero trabajo en equipo se manifiesta a la perfección

en la evolución de los personajes durante el proceso de producción. Un claro ejemplo es el trabajo de doblaje realizado por el actor César Sarachu, más conocido por su trabajo en la serie de *Camera Café*, que ha dado voz a Diógenes, el buitre obsesionado por el reciclaje. “Cuando César llegó al estudio de grabación y comenzó a trabajar sobre el guión que le habíamos dado descubrimos un universo de posibilidades con el personaje que jamás imaginamos. Le dio una dimensión extra que nos hizo pensar el replantearnos la historia y añadir un par de secuencias más a la película sólo para aprovechar ese potencial cómico que trajo a la sala de grabación”, aseguran los dos directores del único momento de la producción en el que sintieron las estre-

checes del presupuesto ante la imposibilidad realista de aumentar su papel. “El nivel de sutileza en la actuación es increíble. Y no tiene nada que envidiar al nivel de calidad en la animación de los grandes estudios de Hollywood”, afirma orgulloso Raúl García buen conocedor del trabajo en el extranjero con una carrera que incluye una destacada presencia en filmes de la segunda edad de oro de Disney como *La bella y la bestia*, *Aladdin*, *El jorobado de Notre Dame*, *Pocahontas*, *Hércules*, *El rey*

*león* y otras obras tan interesantes como *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*, *En busca del valle encantado*, *Fievel va al oeste*, *Jimmy Neutrón* o *Los Rugrats en París* entre otros títulos, pero él no duda en quitarse el sombrero ante la calidad y la riqueza de la animación en *El lince perdido*.

La música es otro de los elementos dramáticos con los que los directores han contado para hacer del filme una experiencia completa. Sergio de la Puente, en su primera banda sonora de animación, ha sabido poner su talento al servicio de la historia. “La primera indicación que dimos a Sergio es que queríamos una banda sonora donde los temas incluyeran melodías que tuviesen entidad, que la música no fuese sólo un apoyo ambiental a la imagen si no que tuviese interés por sí misma. El trabajo realizado ha superado

nuestras expectativas, una banda sonora que se disfruta por sí misma como obra musical independiente”, afirma Manuel Sicilia.

## TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Pero que *El lince perdido* sea una película española con un presupuesto reducido para una película de animación no significa que no sea una producción avanzada desde el punto de vista técnico. De hecho se trata de la primera película de animación en España que basa su iluminación en una técnica conocida como ‘oclusión ambiental’, proceso que permite calcular la cantidad de luz que recibe un punto en función de las superficies circundantes que puedan bloquearla. Como explica Miguel Ángel S. Cogolludo, jefe

gramas del filme. El motor de render utilizado fue el V-Ray.

Los avances técnicos de la película no se limitaron a su iluminación y los estudios Kandor Graphics también adaptaron a sus necesidades herramientas técnicas ya existentes para ayudar en el proceso de renderización e iluminación de los personajes una vez animados, uno de los que consume mayores horas de computación. Con el nombre de ‘Point cache’, el programa elimina los controles de animación de los personajes una vez acabado el proceso de la animación, lo cual aligera el peso de las imágenes a renderizar de forma que el ordenador las puede procesar con mayor rapidez. De este modo los técnicos de iluminación no tuvieron que preocuparse por las herramientas usadas por el equipo de animación, concentrando su

volumétricos de luz”, afirma Javier Fernández, director técnico del filme. Algunos de los planos tuvieron que componer hasta 26 capas de elementos gráficos para lograr la imagen final con la calidad y precisión en el detalle deseada. La escena más complicada del filme, una cámara subjetiva del cazador Newmann andando hacia el despacho de Noé por un pasillo de cristal mientras al fondo un monitor gigante de TV muestra el noticiero en curso, transcurre sin sobresalto al ojo del espectador, más interesado en ese momento por la acción. Pero esos pocos segundos de animación requirieron de un tiempo de renderizado y composición de más de cuarenta horas. Otras herramientas utilizadas en la producción de la película fueron 3D Studio Max para la animación y AVID en el montaje.



de producción del filme, es una técnica similar a las utilizadas en los estudios Pixar. “Nosotros ya la empleábamos desde hacía un año cuando, hablando con algunos profesionales de Pixar, descubrimos que era la misma técnica que ellos utilizaron en *Ratatouille*”, recuerda. Incluso con estos avances para reducir tiempo, en la ‘granja’ de renderizado de la película (donde se concentran los ordenadores que han hecho posible el acabado de este filme, conocidos entre los animadores como ‘pollos’) el trabajo fue constante, día y noche durante ocho meses, para elaborar las cerca de 150.000 imágenes que contiene *El lince perdido*. La labor de estos 40 ordenadores dedicados en exclusiva al ‘rendering’ se vio complementada por las noches con el apoyo del resto de los ordenadores del estudio, unos cien en total, para sumar así su poder de computación y hacer realidad cada uno de los foto-

trabajo en generar las mejores imágenes de la forma más rápida. “Con este proceso el tiempo de renderizado se reduce a la mitad”, afirma Miguel Ángel Espada, gestor de datos de la ‘granja’, que vio cómo el tiempo normal de renderizado, por lo general de unos 40 minutos, se quedaba en 20.

Por otro lado, los desafíos en el departamento de composición, encargado de aunar los diferentes niveles de la imagen para obtener el fotograma final, no fueron menores. Con su estreno en cine como última meta, la transferencia de las imágenes digitales generadas en *El lince perdido* a un soporte cinematográfico exigió tener que trabajar con una resolución de 2.048 por 1.080 píxeles o como se conoce normalmente de 2K. “Lo normal en cada plano fue contar con una media de seis capas, entre pinturas mates, fondos, personajes, niveles de oclusión y efectos

El lanzamiento de la película en España, el 25 de diciembre, corre a cargo de Aurum. El estreno se llevará a cabo con un total de 250 copias, además se han realizado *teasers* ex profeso con Antonio Banderas y los personajes de la película que se pasarán por las salas españolas un mes antes del estreno. También se han diseñado campañas personalizadas según las salas.

En cuanto al *merchandising*, un factor indispensable para cualquier producción de animación que quiera competir en la primera división del género, está previsto editar un libro sobre la película y otro de actividades de la editorial SM. También se han creado figuritas promocionales de resina para Caja sol y posiblemente peluches. Otra de las opciones que se están barajando es la venta de colecciones de cromos y otras promociones pero los acuerdos no se han cerrado aún. ☒