

FIG ZONE 2013



CÓMIC, ANIMACIÓN Y
JUEGOS EN GRANADA

FOTOS, REPORTAJES,
ENTREVISTAS

Kazuki Akane
JAN

Nick Wade

(Astley Baker Davies)



FicZone 2013, la convención de cómic, animación y juegos de Granada.

Un año más llega el encuentro que reúne a los fans del noveno arte, la animación, la cultura oriental representada por Japón y Corea del Sur, y los juegos digitales y de mesa.

Desde la casilla de salida

El fin de semana del 25 al 26 de mayo, siete meses después del tremendo éxito del **FicZone Granada 2012**, la Feria de Muestras de Armilla (Granada) volvió a acoger una nueva edición de la convención organizada por la **Asociación Cultural CrossOver**.

FicZone Granada 2013

redujo su duración en un día respecto a la anterior edición, pero no se dejó

fuera nada de lo que se pudo vivir en octubre. En el amplio recinto volvieron a darse cita los fans del cómic, la animación japonesa, la música coreana, el rol, los juegos de miniaturas y otras muchas aficiones, tantas como charlas, talleres y concursos se pudieron disfrutar durante los dos días.

Al igual que el año pasado, **koi-nya.net**, web española dedicada al ocio



japonés, participó activamente en la convención como medio oficial de prensa. Este año la exigencia fue todavía mayor para cubrir el gran número de actividades programadas, pero gracias a lo aprendido en la anterior edición cumplimos con nuestro trabajo de la mejor manera posible.

Dicho esto, sólo nos queda invitaros a leer esta nueva crónica en formato

de revista digital si queréis empaparos del ambiente que se pudo vivir durante el **FicZone Granada 2013**, edición aderezada además con la asistencia de invitados de la talla de **Kazuki Akane**, **Juan "JAN" López Fernández** o **Nick Wade**. ■

CONTENIDO

Presentación	_____ pag. 1-2
La convención	_____ pag. 3-4
Kazuki Akane	_____ pag. 5-10
JAN	_____ pag. 11-16
Nick Wade	_____ pag. 17-21
Las charlas	_____ pag. 21-22



FicZone Granada 2013 fue una gran oportunidad para que los cosplayers pudieran lucir sus mejores galas. En la convención se realizó el Concurso Internacional de Cosplay, presentado por eCosplay.



Podéis ver todas nuestras fotos de los cosplays

en [flickr.com/koi-nya](https://www.flickr.com/photos/koi-nya/)

Y las actuaciones del concurso

en [youtube.com/KoiNyaTube](https://www.youtube.com/KoiNyaTube)

Una convención para el cosplay

Un fin de semana de “Orgullo Friki”

Uno para todos y todos para uno

A la organización de **CrossOver** se unieron patrocinadores y colaboradores como el Ayuntamiento de Granada, la Junta de Andalucía, la Universidad de Granada, Freakmondo, Grupo Lo Monaco, McDonald's Granada, Artline o Sidorme; pero muchos talleres y actividades estuvieron realizados por empresas tan influyentes en sus respectivos campos como Nintendo, Hama Beads, Devir, Morapiaf o Kandor Graphics. Además, asociaciones como OFAG, Asian Club, Han-A, Asokinawa, Akiba Kei, codeKids, Okashii Circle, Marajoven, El Exilio o Lo sé y me importa también ofrecieron una gran variedad al encuentro.

Aunque en las siguientes páginas hablaremos en detalle de lo más destacado del **FicZone Granada 2013**, no queremos olvidarnos de los diferentes elementos que completaron esta cita con el cómic, la animación y los juegos.

Cabe destacar que en esta edición se repitió el emplazamiento del año pasado: la **Feria de Muestras de Armilla** (FERMASA), donde se prepararon hasta dos pabellones, una zona exterior y un salón de actos para acoger todas las actividades de la convención. En total, más de **6.000 m²** en los que se realizaron

más de **150** actividades. Actividades que además se enmarcaron en un día como el del Orgullo Friki, que se celebraba ese fin de semana.

Además de las habituales (y numerosas en este caso) tiendas, el **FicZone Granada 2013** reservó un lugar especial a los aficionados con ganas de mostrar sus habilidades y hacer pasar un buen rato a los visitantes en sus talleres y la zona de CraftZone, un mercadillo lleno de auténticas obras de arte.

Arte y del mejor es lo



KidZone fue la zona infantil de FicZone Granada 2013, pensada para que los más pequeños también pudieran aprovechar las actividades de la convención durante el día del domingo.

Talleres, concurso infantil de cosplay, proyecciones y presentaciones de Kandor Graphics. De todo para animar a los (esperemos) futuros frikis que pasaron por allí con sus padres.

KidZone

podieron presenciar todos aquellos que se pasaron por el Callejón de Artistas de **Artline**, una zona pensada para que todo aquél que quiera dedicarse profesionalmente al cómic, manga o cualquier otra disciplina pudiera darse a conocer. Tras recorrer esta zona, las exposiciones estuvieron dedicadas a los dibujantes **JAN** y **Andrés Soria**, los **ART TOYS** y juguetes coleccionables (muñecos de He-Man y los Masters del Universo) y la película de **Kandor Graphics** “Justin y la Espada del Valor”.

Los talleres profesionales, así como las interesantes charlas y proyecciones celebradas en el salón de actos, pusieron un acento contrapunto a todo

lo anterior, al ofrecer al visitante un punto de vista más cercano a la industria. A esto también contribuyeron los invitados, entre los que destacaron **Kazuki Akane** o **Nick Wade**.

ARTLINE

La marca de rotuladores y bolígrafos Artline fue uno de los protagonistas de la convención ofreciendo todo tipo de talleres profesionales.

También contaron con su mural, en el que todos los visitantes pudieron dejar sus firmas y dibujos.

Tras semejante “sobrecarga” de actividades, el **FicZone Granada 2013** también ofrecía alternativas para que sus visitantes pudieran relajarse.

Por ejemplo, disfrutando en la zona de videojuegos. Como novedad en esta edición, **Nintendo** colaboró montando su propia zona con exhibiciones de juegos y torneos.

Otra alternativa fue el FicZone Games, un espacio dedicado a los juegos de rol, de mesa y miniaturas donde se pudo desde aprender a pintar figuras hasta jugar una partida de Infinity, conocer qué es un wargame y descubrir los juegos más nuevos.

En los dos escenarios dispuestos para la ocasión, se celebraron los habituales concursos de cosplay y karaoke, así como todo tipo de actividades relacionadas con la música coreana. ■

KAZUKI AKANE

Kazuki Akane fue el representante de la industria del anime en FicZone Granada 2013.

El director de la famosa La visión de Escaflowne compartió momentos con los fans y puso la guinda nipona en la edición de este año.

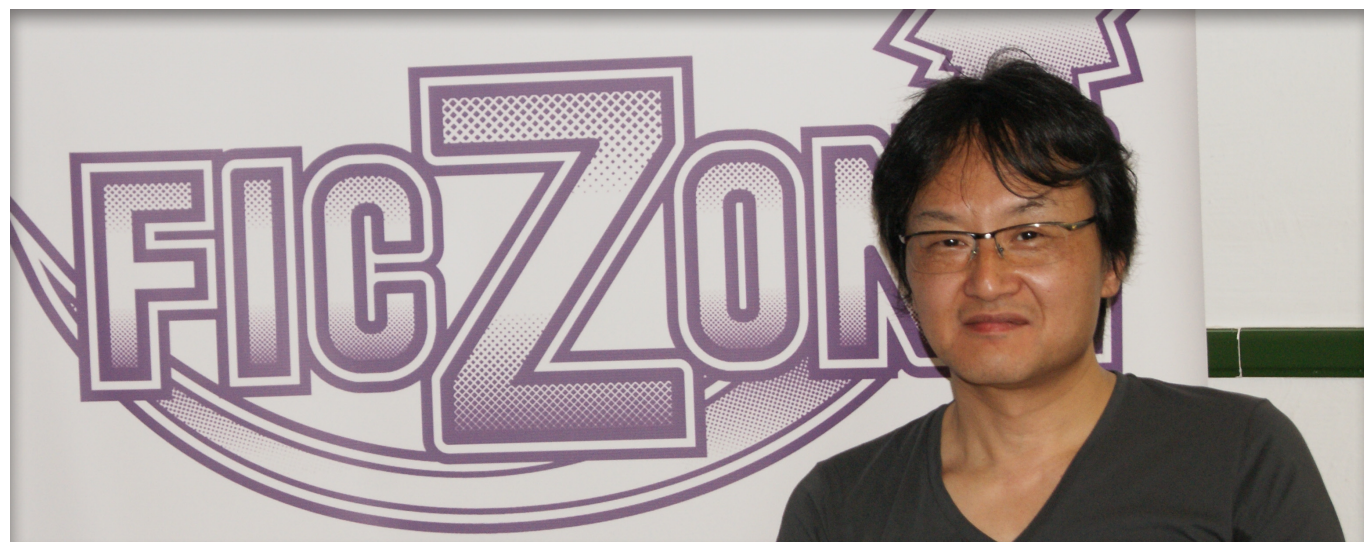
Kazuki Akane es natural de Osaka, un reputado director de anime que lleva en la industria de la animación desde hace más de veinticinco años. Como otros muchos grandes, Akane dio sus primeros pasos como productor y creador de *storyboards* en el estudio de animación Sunrise, donde colaboró en diferentes series de la franquicia Gundam. Con

todo, el gran paso adelante de su carrera lo dio junto al famosísimo Shoji Kawamori en Satelight cuando se le encargó la dirección de la popular La visión de Escaflowne, compuesta por una serie para televisión y un largometraje.

Pero Akane no se quedó ahí y continuó ascendiendo en la industria de la animación con la dirección

de obras muy seguidas por el público como Birdy the Mighty Decode o la reciente Code Geass: Boukoku no Akito. Además, algunos proyectos personales del director también se han llevado al anime, como Noein o Heat Guy J.

En FicZone Granada 2013 tuvimos el honor de hablar con Akane para repasar toda su carrera.



Entrevista

Kazuki Akane

“Mi meta es conseguir una obra con la que esté satisfecho al 100%”

Pregunta: Lo primero es lo primero: esta es su primera vez visitando España. ¿Qué le está pareciendo el ambiente de este FicZone respecto al de las convenciones japonesas?

Respuesta: Me está pareciendo un evento con un ambiente muy calido, muy familiar, especialmente si lo comparamos con Japón.

P: Usted lleva en la industria de la animación más de veinte años. Después de tanto tiempo, ¿cómo recuerda ahora sus inicios? ¿Ha conseguido aquello que se propuso al comenzar en esta profesión?

R: Cuando empecé a trabajar me recordaba al ambiente que se vive en los festivales estudiantiles... pero todos los días. Era muy duro, pero también muy divertido. Tengo grandes recuerdos de esa época. Uno de mis principales objetivos era llegar

a convertirme en director, cosa que conseguí. Sin embargo, mi meta última es conseguir una obra con la que esté satisfecho al cien por cien, pero todavía no ha llegado. Haré todo lo que pueda por conseguirlo.

P: Ha trabajado en estudios de renombre como Sunrise o Sate-light, pero también se dedica a esto de modo freelance. ¿Qué motiva a un director de anime a convertirse en freelance?

R: En el sistema de animación japonés, lo normal es que un director automáticamente se convierta en freelancer. El propio sistema te empuja a ello. Eso, o crear su propio estudio de animación escindiéndose de un estudio anterior. En mi caso, me acabé convirtiendo en freelancer.

P: ¿Le gustaría algún día dar ese paso y montar su propio estudio?

R: Lo he pensado como uno de mis objetivos, pero todavía no puede ser. Me gustaría enseñar a jóvenes directores en ese posible estudio.

P: ¿Cómo fue su experiencia trabajando con alguien tan destacado como Shoji Kawamori en Escaflowne? ¿Le gustaría repetir la experiencia?

R: Fue muy duro en general (risas). Realmente fue muy interesante, pero no, no me gustaría repetir (risas).

P: También tuvo la oportunidad de trabajar con la compositora Yoko Kanno, que en Escaflowne realizó uno de sus más notables trabajos junto a su ex marido Hajime Mizoguchi. ¿Cómo fue trabajar con ella?

R: Me gustó mucho trabajar con ella, es una persona muy energética. Me gustaría que hiciésemos más cosas juntos. Me encanta cómo su música se combina perfectamente con las imágenes. Por eso mismo quise encargarle la composición del ending de la primera OVA de Boukoku no Akito.

P: Cuando esa serie se estrenó en España, uno de sus reclamos publicitarios era que la música estaba grabada por la Orquesta Filarmónica de Varsovia. ¿De quién fue la idea de recurrir a ellos?

R: Fue una petición expresa de Yoko Kanno. Ella pensó que en vez de recurrir a una orquesta japonesa, la Filarmónica de Varsovia era la mejor elección. El productor musical se llevó las manos a la cabeza cuando se lo

dijo (risas).

P: Tetsuwan Birdy es en origen un manga de Masami Yuki y, aunque la primera temporada cuenta con algunos parecidos con su historia madre, “Decode” tiene muchos cambios respecto al material original. ¿Cómo se decidieron esos cambios? ¿Masami Yuki participó en algún momento en la producción de este remake?

R: Esa es una pregunta muy específica (se sorprende). Fue mi primera adaptación de un manga como director, por lo que intenté ceñirme lo más posible a la historia original, pero aun así no estaba seguro de cómo hacerlo. Para la segunda pensé que estaría bien hacer algo diferente.

Me veía con ánimos para ello y así se hizo. También recibí el visto bueno del propio Masami Yuki. Supongo que le pareció bien porque, curiosamente, le gustó bastante Noein.

P: Birdy es un gran ejemplo de protagonista femenina independiente y capaz (y un poco marimacho, para qué negarlo). ¿Cree que al público japonés le gusta este tipo de personajes femeninos?

R: Creo que es el tipo de heroína que no gusta entre el público masculino, pero sí en el femenino.

P: Noein es una serie en la que la teoría de cuerdas tiene mucha importancia en el guión. Nos



“La animación tradicional no se debería perder”



gustaría saber cómo se le ocurrió usar un modelo fundamental de la física como base de la serie.

R: En aquella época estaba muy interesado en el tema. Leí algunos libros al respecto, lo que me dio la idea de que podría hacerse un anime interesante al respecto.

P: ¿Fue usted quien tomó la decisión de incluir la animación 3D en las escenas de acción de Code Geass: Boukoku no Akito? Debemos decir que, después de ver la primera entrega, nos gustó mucho el resultado final. ¿En algún momento pensó que tal vez el público de la serie original rechazaría este tipo de producción?

R: En principio la idea vino del productor, al que le gusta ese tipo de animación para las escenas de mechas. Y como yo ya

tenía bastante experiencia al respecto, me involucré bastante en ello. Sobre un posible rechazo, yo mismo tenía esa sensación cuando comenzó el proyecto. Y hablando con el productor, me manifestó que no pensaba que la franquicia pudiera continuar sin introducir novedades. Así que intentamos refrescar la saga.

P: La inclusión de animación 3D no es el único cambio respecto a las series de televisión de Code Geass. Boukoku no Akito es más seria y oscura, incluso estéticamente. ¿Quién decidió este enfoque?

R: Fue idea mía realizar una producción más oscura. La idea me vino del terremoto de Tohoku de marzo de 2011, que algo se destruya y tener que reconstruirlo desde las cenizas.

P: ¿Qué cree que puede aportar de su propia personalidad a una

franquicia como Code Geass?

R: Al ser una historia nueva, con personajes nuevos, trasladando la acción a Europa y con un tono distinto al de la serie, creo que le estoy aportando bastante. Y bueno, no diré nada de los siguientes capítulos (risas).

P: A ese respecto, ¿qué nos puede adelantar de las siguientes OVAs? ¿Alguna pista del papel de CC o Suzaku en la segunda OVA?

R: No puedo adelantar nada, pero los que han visto la serie original tendrán un regalo en la segunda OVA.

P: Suponemos que, siendo el director de este spin-off, ha tenido contacto con el staff de la serie de televisión original y también la habrá visto. Entre nosotros, ¿cuál es su postura ante el final de la serie? ¿Cuál es su

opinión?

R: Al contrario de lo que pensáis, no, no he tenido prácticamente contacto con el equipo de la serie, pero sí, se lo pregunté. No puedo dar pistas ya que Boukoku no Akito se sitúa entre la primera y la segunda temporada. No obstante, tengo entendido que se aclara en alguna novela de la franquicia...

P: En muchos de sus proyectos importantes (Birdy, Heat Guy J, Noein) la característica seiyuu Saeko Chiba siempre tiene papeles importantes, un detalle que nos llama la atención. Por otro lado, Maaya Sakamoto también ha repetido en algunas de sus producciones (Escaflowne, Birdy y Boukoku no Akito). ¿Le gusta trabajar con los mismos seiyuus en diferentes proyectos o prefiere justamente lo contrario?

R: Creo que es normal que se repitan seiyuus en la obra de un director. Si casan con mi estilo personal, simplemente las elijo. Sobre Saeko Chiba, mis personajes femeninos son fuertes y ella está cómoda en ese registro. Además, no hay tantas seiyuus que puedan interpretar bien a ese tipo de personajes.

P: Y hablando de Saeko Chiba, ¿volveremos a escucharla alguna vez como Birdy?

R: Masami Yuki me invitó el año pasado a una fiesta y me comentó que le gustaría que hubiera otra temporada, pero ahora mismo es muy difícil.

P: Aunque ya lo hemos comentado con Boukoku no Akito, nos resulta llamativo el uso continu



ado del 3D en sus producciones. ¿Cómo ve la evolución de este tipo de animación en la industria japonesa? ¿Qué criterios sigue a la hora de incluir 3D en sus series?

R: En mi opinión, la animación tradicional no se debería perder. Es un estilo muy particular, con una atmósfera especial que, por mucho que la animación 3D avance, no lo puede igualar. Para mí lo mejor es mezclar ambos estilos.

Por ejemplo, yo distingo entre dibujar humanos y dibujar mechas. En cuanto a humanos, dibujando a mano no hay nada imposible, pero algunos movimientos específicos requieren tanto esfuerzo de producción que hay que recurrir al 3D. Y con mechas, hay cosas tan complicadas, como realizar un giro de 360° en torno a un robot o una batalla, que es prácticamente imposible hacerlas manualmente, por lo que es mejor la animación 3D. La clave está en unir tradición con tecnología.

P: Trabajando actualmente en Sunrise, ¿podría darnos algún detalle sobre el anime de Gundam: The Origin? Desde que se

anunció no ha habido mucha información al respecto y los fans se están poniendo nerviosos.

R: Yo tampoco sé nada, es un tema bastante secreto. Sí, se comenta que se va a hacer, pero mi impresión personal es que dentro del estudio no se está moviendo demasiado el proyecto.

P: Algunos de sus trabajos más personales, como Noein o Heat Guy J, ya han llegado al anime. ¿Tiene en mente realizar más animés originales? ¿Qué planes tiene después de Boukoku no Akito?

R: La verdad es que tengo una idea. Granada me ha inspirado mucho, me gustaría poder incluirla de alguna forma en un trabajo. He hecho muchas fotos que podrían servirme para crear edificios, por ejemplo. La ciudad tiene algo especial que me ha encantado.

Me gustaría que mi próximo trabajo fuera totalmente mío, algo original. Sin embargo, ahora mismo no tengo ningún proyecto programado tras Boukoku no Akito. ■



LOMONACO®
GRUPO

JUAN LÓPEZ FERNÁNDEZ JAN

Juan López Fernández, más conocido como “JAN”, fue uno de los invitados estrella de FicZone Granada 2013.

Su visita estuvo marcada además por la presentación de una exposición donde se recogían más de treinta originales de su principal obra: Superlópez.

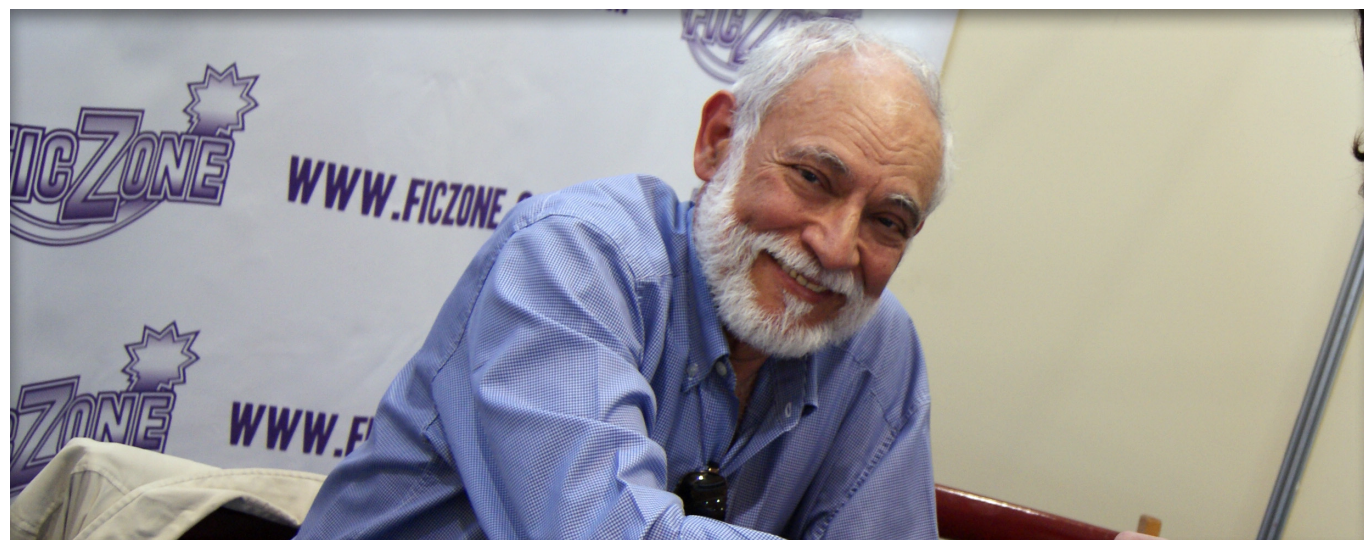
JAN, afamado historietista y animador español, creador de personajes como Pulgarcito o el carismático Superlópez, nos ofrece una pequeña entrevista en la que nos habla de diversos aspectos de su carrera, sus impresiones sobre la industria del cómic y la animación y otros elementos destacables.

Nacido en la comarca de

El Bierzo (León) en 1939 pero trasladado prontamente a Barcelona, debido a su sordera comenzó a dedicarse a la ilustración, participando en diversas publicaciones e interesándose por la animación. Se trasladó a Cuba, donde continuó formándose como animador y, al volver a España, colaboró con la Editorial Bruguera para crear diversos personajes que le

catapultarían a la fama.

Sin duda alguna, su personaje más reputado es Superlópez, una parodia de superhéroe que corre todo tipo de aventuras y desventuras mientras nos enseña cómo tenemos que enfrentarnos a la vida con un gran sentido del humor y una elevada conciencia social.



Entrevista

Juan López Fernández

“Para mí el manga siempre ha sido cómic”

Pregunta: Ya que estamos en un evento en el que hay gran presencia de manga y anime nos gustaría recordar un cómic de Superlópez suyo, “La banda del Dragón Despeinado”, en el que nos encontramos con una trama que gira en torno a la yakuza. Sabemos que es usted muy conocido por documentarse e investigar sobre las culturas, lugares y demás elementos extranjeros que introduce en sus obras, por lo que nos gustaría preguntarle, ¿qué tipo de investigación hizo para este cómic? ¿Leyó algún manga para tratar de hacer algo similar? Por otro lado, ¿qué le parece la cultura del manga japonés? ¿Ve alguna similitud entre este tipo de obras y la suya?

Respuesta: Para mí el manga siempre ha sido cómic, y en cada país siempre ha tenido características propias. El intercambio enriquece y no me parece mal, el cómic japonés también

se ha enriquecido con Guiraud (Moebius) o Milo Manara, por ejemplo. La diferenciación viene dada por el peculiar grafismo que es como el estilo Disney para el cómic americano... y el merchandising y la moda que comprensiblemente atrae bastante a los adolescentes.

Mi primer contacto fue en la época que hacía los cómics de Marco, Heidi, Nello y Aroa... que tenían un gran componente cultural europeo. Esos cómics los potenció la televisión y yo tuve que trabajar con ellos por razones económicas como muchos otros colegas. No creo que mi estilo propio se haya influenciado con el del llamado manga, pero sí enriquecido con sus recursos. En su día los que me gustaban eran Akira de Otomo y Dominion de Shirow entre otros... la diferencia más notable con el cómic occidental está en el ritmo de la narración.

P: Sin apartarnos demasiado de la anterior pregunta, varios álbumes de Superlópez localizan su acción fuera del territorio español. ¿Cómo se documentó para dibujarlos? ¿Ya conocía esos países con anterioridad?

R: Hombre, haciendo la maleta y cargando un macuto con dos cámaras y 800 rollos de diapositivas... simplemente fui allá para ver y fotografiar lo que me hacía falta y más. Nunca me gustó ambientar con tópicos, que ya se sabe que vienen de otros tópicos que venían de otros. Una vez vi un cómic americano de superhéroes ambientado en Barcelona y la presentaban como un pueblo de casas de tejas y carros tirados por mulas, una plaza de toros y alguna iglesia sacada de postales... era horrible.

P: En su obra, especialmente en Superlópez, destinada en principio a un público más juvenil, existe un evidente componente reivindicativo e, incluso, moralista, de crítica social. ¿Qué le lleva a querer infundir esos valores tan educativos desde el tebeo? ¿Ve necesaria una mayor función social del tebeo en nuestra sociedad, más que de mero entretenimiento o evasión de la realidad?

R: Eso es cosa personal, cada autor debe saber con claridad lo que quiere hacer y a quién quiere dirigirse. Yo trabajo pensando que me dirijo a chicos de 12 a 18 años. Lo que pasa es que estos crecen y siguen leyendo Superlópez, lo que me alegra, pero ya no son mis destinatarios. Unos querrán darle a la risa constante, el gag continuo, de lo que Ibáñez es maestro, otros



podrán querer comunicar y yo prefiero la cultura con un enfoque bastante docente porque así contribuyo a hacer jóvenes con criterio. Si me hubiera dedicado al chiste continuo creo que me habría aburrido mucho los últimos cuarenta años, ese espacio ya lo ocupan otros, gracias. Los jóvenes son personas en desarrollo y yo siento mucho respeto de eso.

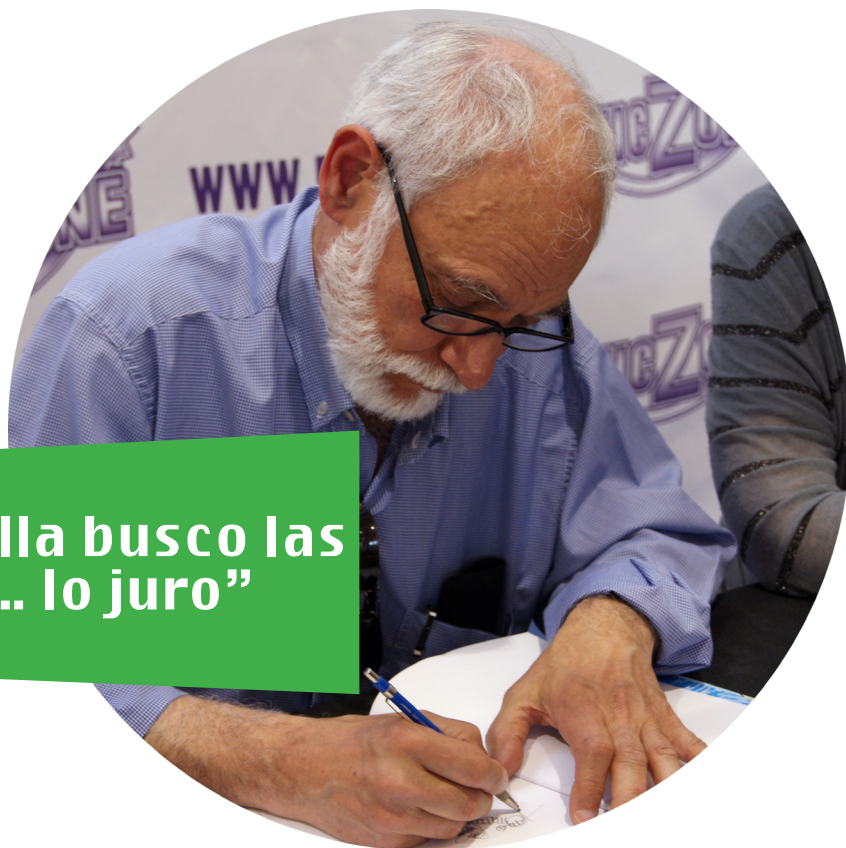
P: Además, los guiones de cada álbum de su “superhéroe” son

completamente distintos unos de otros. ¿De dónde saca usted la inspiración? ¿Se deja guiar por los temas más candentes de la actualidad española?

R: De las noticias, la televisión, los diarios, de la calle, del día a día. Miro la vida y en ella busco las ideas. Es una mina... lo juro.

P: A lo largo de su obra ha gestado uno de los diseños más curiosos e interesantes que existen en el cómic patrio: los petisos

“Miro la vida y en ella busco las ideas. Es una mina... lo juro”



carambanales. ¿De dónde proviene la aparición de estos curiosos bichos? ¿En qué se basó para darles forma? ¿Tuvo intención de dotarles de una función más o menos relevante dentro de su obra o es un recurso meramente estético?

R: Es un recurso visual, me sirve para componer mejor las viñetas, dirigir la atención del lector y mantener esa atención. Siempre he utilizado objetos diversos: moscas, abejas, colillas, papeles volando o enigmáticos seres fantásticos. Los petisos nacieron de mis lecturas de ufología y espiritismo de cuando trabajaba en el guión de La Caja de Pandora. Se basaba en las Ectoplasmas, una forma de crear seres por la fuerza mental... cosas de la contracultura de los años 70 que me hacían mucha gracia.

P: No todo en su obra comiquera es Supelópez, por lo que nos

gustaría saber si tiene especial predilección por alguna de sus otras obras, cuál es su favorita, en cuál le hubiera gustado centrarse más o desarrollar de una manera más eficiente, de cuál no se siente especialmente orgulloso...

R: No me preocupa eso, no me suelo arrepentir de lo que hago ni de lo que tuve que hacer a pesar mío en cómic. Quizá tenía bastante inclinación por Pulgarcito pero no acababa de convencerme las prisas aceleradas con las que tenía que hacerlo, ni veía futuro para esa revistilla porque son los papás quienes compran los tebeos a los niños de 7 a 10 años... y estos solo pensaban en Mortadelo y Filemon. No tenía futuro. De lo que me siento orgulloso es de toda mi carrera en general.

P: Nos gustaría conocer también algo sobre su faceta de anima

dor. ¿Puede relatarnos alguna experiencia interesante de formación o trabajo? ¿Alguna influencia o admiración por el trabajo de algún otro animador? ¿Qué trabajos le satisficieron más y cuáles menos? ¿Qué opina de los formatos digital y tradicional? ¿Ve conflicto entre ellos o una posible convivencia, sin que deje de trabajarse en ninguno de los dos?

R: Ése fue mi primer trabajo y mi vocación real, pero no quería dedicarme a simplemente animar. Donde aprendí el oficio fue en los Estudios Macián de Barcelona, y allí conocí al animador José Mirá, de larga experiencia y sólida formación. También el mismo Francisco Macián era un creativo exigente y ambos me enseñaron mucho. En la TV Cubana era técnico asesor de animación y mi implicación fue sobre todo en la formación de animadores. Dejé el oficio cuan

do comprobé que mi sordera me hacía muy difícil dirigir equipos humanos, digamos que tiré la toalla. Y de ahí pase al cómic que ya hacía un poco en ratos sueltos.

Cuando volví a Barcelona y entre en Equip a animar en “Mofli el Koala” me encontré que muchas técnicas se habían olvidado en beneficio de la prisa y la economía, es decir, que el nivel había bajado mucho y me decepcionó. Por lo que sé de las actuales técnicas de animación lo digital no está reñido con lo tradicional, al contrario, es una herramienta más y muy buena.

P: Acerca de la anterior pregunta, recientemente ha sido el encargado de adaptar al cómic las aventuras de Tadeo Jones, película de animación por ordenador española. ¿Qué le pareció la película, el personaje y todo lo relacionado con este proyecto? ¿Ha realizado mucho trabajo de documentación para esta adaptación?

R: No me hizo falta. Documentación propia ya tenía de México y de Marruecos o Túnez, y tanto Enrique Gato como Nicolás Matji, el productor, se volcaron en facilitarme las cosas. Esa película es para mí un hito en la animación española y el personaje está muy bien planteado, tiene mucho futuro si se trabaja con las ganas que ese equipo ha demostrado tener.

P: Se ha criticado mucho, especialmente desde el mundo académico y la crítica especializada, el no haber continuado con Superlópez como una parodia al género de superhéroes o no

haber explotado tanto este filón, sino más bien el haber caído en una “sucesión de aventuras repetitivas”, escenificadas como “guías turísticas de viaje” o de recurrir a “una crítica social ingenua y excesivamente presente”. ¿Qué opinión le suscitan estas afirmaciones sobre su trabajo en su obra? ¿Se siente satisfecho de transmitir al público esa estética y valores?

R: ¿De qué mundo académico hablas...? La crítica especializada esa, ya sé a cuál te refieres. Y de nuevo te tengo que decir “...si me hubiera dedicado al chiste continuo creo que me habría aburrido mucho los últimos cuarenta años, ese espacio ya lo ocupan otros...”. Condenarme a ser el dibujador de los chistes del Supergrupo habría

acabado hastiándome, aunque reconozco que tal vez hoy tendría una pasta...

Lo curioso es eso de “sucesión de aventuras repetitivas”. Hombre, lo hubieran sido realmente si solamente hubiera hecho El Supergrupo hasta hoy. Lo de “Guías turísticas” se debió a la primera, “Periplo Búlgaro”, en la que me propuse criticar precisamente la cultura de los viajes turísticos, e incluso para ambientarme mejor hice uno ex profeso a Bulgaria con una agencia de esas para pillar ideas paso a paso y todo eso, además de fotografiar todo el periplo turístico aquél. Creo que lo hice muy bien, pero esa crítica me colgó la etiqueta y las etiquetas ya se sabe, cuando quieres despegarlas estropean el género. Ahí se quedan. ■



ASTLEY BAKER DAVIES NICK WADE

Astley Baker Davies es un estudio de animación afincado en plena capital inglesa que vio la luz gracias a Neville Astley, Mark Baker y Phil Davies. De este estudio han nacido series infantiles tan seguidas y premiadas como El Pequeño Reino de Ben y Holly o Peppa Pig.

En FicZone Granada 2013, y como embajador de este estudio, estuvo Nick Wade, jefe de animación en Astley Baker Davies.

Neville Astley, Mark Baker y Jolly Roger, fundadores de Astley Baker Davies, llevan colaborando juntos desde que en 1994 se unieran para trabajar en anuncios y cortos. Desde entonces, el trío inglés ha destacado mundialmente ganando numerosos premios gracias a El Pequeño Reino de Ben y Holly (Ben & Holly's Little Kingdom) o Peppa Pig, siendo ya unos

habituales en los Premios BAFTA.

El estudio estuvo representado en la convención por Nick Wade, animador desde hace más de diez años y jefe de animación en El Pequeño Reino de Ben y Holly y Peppa Pig, la que es la serie estrella de Astley Baker Davies. Peppa Pig lleva en antena desde 2004 y ya cuenta con más

de doscientos episodios en los que se cuenta el día a día de su cerdita protagonista.

Aparte de la mesa redonda en la que Wade habló de su experiencia como animador, **Neko Nyah** (nekonyah.blogspot.com) habló con él en una entrevista que nosotros os remitimos en estas páginas.



Entrevista

Nick Wade (Astley Baker Davies)

“Cuando veo Peppa Pig en televisión siempre me pongo nervioso: no quiero encontrar ni un fallo”

Pregunta: Lo primero, nos gustaría que nos hablaras un poco de tu trayectoria profesional.

Respuesta: Antes de llegar adonde estoy ahora me dedicaba a la edición de vídeo; pero me metí de lleno en la industria de la animación y ya llevo en ella diez años. Al principio era animador de Flash, pero con El Pequeño Reino (de Ben y Holly) y Peppa Pig me convertí en animador de CelAction.

P: ¿Está en los planes de Astley Baker Davies traer otras de sus producciones a España? En nuestro país ya se emite El Pequeño Reino de Ben y Holly y Peppa Pig, pero ¿qué hay de “The Big Knights”?

R: Podría ser. Creo que lo plantearé cuando vuelva a Inglaterra porque podría funcionar aquí en España, algo que no se consiguió en Inglaterra a pesar

de su calidad debido a cuestiones de franja horaria en la BBC. Pero creo que en España tendría tirón si se emitiera en una buena franja horaria y se enfocara al público adecuado. La traba estaría tal vez en el merchandising, algo a tener en cuenta en este tipo de series. Los productores podrían no abordar la distribución si se previera que a lo mejor sus productos no llegarían a vender mucho.

P: De hecho, la serie es muy divertida.

R: Lo cierto es que está previsto a medio plazo hacer una película de “The Big Knights”. Tal vez esta nueva producción cree un nuevo interés en la serie para traerla aquí.

P: Claro. Traer la película generaría un interés en la serie y de este modo todo sería más fácil a la hora de vender el merchandising.

R: Exacto.

P: Volviendo a tu trayectoria, sabemos que trabajaste en Cartoon Network con Siren Halvorsen. ¿Cómo fue la experiencia de trabajar en un estudio tan grande e importante?

R: Realmente no estuve “trabajando” en Cartoon Network, sino que el estudio donde estaba en ese momento se encargaba de realizar cortinillas con los personajes. Es decir, breves escenas de diez o quince segundos que se colocaban como transición en la programación. Las hacíamos para Ed, Edd y Eddy.

P: ¿Y qué más nos puedes contar acerca de tu trabajo anterior a Astley Baker Davies? En tu web tienes un “showreel” con unos trabajos muy buenos.

R: Ahí lo que podéis ver es un resumen de mi trayectoria profesional. Es un compendio de todos los proyectos en los que he participado como diseñador o animador. Me alegro de que te gustara, aunque debo decir que no considero que esos proyectos sean “míos”, pues son trabajos que implican a mucha más gente. En definitiva, es una demostración de lo que puedo llegar a hacer como animador, aunque creo que, si ahora viera el vídeo, les encontraría pegas a esas escenas.

P: Y de cara al futuro, ¿tienes en mente animar algún proyecto propio?

R: Sí, tengo varias ideas y me gustaría hacer algunas cosas por mi cuenta, pero para ello necesito tiempo y dinero, y aho-

ra mismo lo que me preocupa es terminar de pagar cosas de la casa (risas). En mi tiempo libre trabajo en ellos, pero todavía me queda mucho camino por delante.

P: En cuanto a Peppa Pig, ¿cómo te sentiste al comprobar la buena acogida de la serie y ver que un trabajo tuyo se había vuelto tan popular?

R: Es una sensación genial. Pero la primera vez que vi la serie en televisión estando yo en la producción, me puse muy nervioso porque me había pasado un montón de tiempo revisándola una y otra vez para que fuera perfecta. Estaba nervioso porque no quería ver ningún fallo estando la serie emitiéndose ya en televisión. Pero sí, mis padres están muy orgullosos porque en



Hello to Koi-Nya
from
Astley Baker Davies
Oink oink !!.

Inglaterra es muy popular. Así que perfecto (risas).

P: Sobre esta serie, hay algo que nos llama la atención: ¿De dónde vino la idea de añadir ese característico “oing” cada vez que terminan de hablar? Es muy gracioso.

R: Creo que viene por la forma de pensar de los creadores del estudio. Es su marca de identidad, meter siempre algo de brusquedad o rudeza. En “The Big Knights”, por ejemplo, también se escuchan sonidos bruscos. Creo que es para que los personajes no sean demasiado “monos”. Pero bueno, en realidad es un recurso cómico (risas). ■

Las charlas del FicZone

KAZUKI AKANE

El director **Kazuki Akane** también tuvo unos momentos para compartir con todos los fans del anime en **FicZone Granada 2013**. No sólo impartió uno de los talleres de **Artline** dedicado a la elaboración de storyboards, sino que además habló de toda su trayectoria en una interesante charla que a continuación os resumimos.

superar. Aunque siempre ha sido un gran seguidor de **Yoshiyuki Tomino** (la Gundam original fue la obra que le inspiró a ser director), **Mobile Suit Z Gundam** no adquirió fama hasta mucho después de su emisión, y eso causó mucho estrés a los principiantes del mundillo. Él, sin embargo, tuvo la voluntad de seguir trabajando y así fue como continuó.

Fue en esta compañía, y gracias

sus dos proyectos. Akane destaca que la serie de la que más orgulloso se siente es **Noein**, obra personal de la que también guarda muy buenos recuerdos.

Pero llega el momento de hablar sobre el presente y Akane aborda el trabajo en el que está sumergido ahora mismo: **Code Geass: Boukoku no Akito**, spin-off de la conocidísima **Code Geass** del estudio que le vio crecer como productor y director. Lo primero que cabe destacar de "Boukoku no Akito" es el dilatado tiempo que existe entre una entrega y otra debido a la inclusión de técnicas de animación por ordenador muy innovadoras y experimentales.

Sobre estas OVAs, Akane hizo hincapié en lo importante que es mantener el compromiso con los autores originales, por lo que siempre se siente mucho más presionado cuando está al frente de un trabajo que no le es propio.

Para terminar, también le dedicó unos minutos a la seiyuu y cantante **Maaya Sakamoto**, sobre quien halagó su personalidad única dentro de la industria. "Queremos encontrar a nuevas promesas que la sustituyan en lo que hace, pues es una pro

fesional muy solicitada y cada vez es más difícil mantener la relación que nos une; pero es una tarea difícil: **no conseguimos dar con nadie que la supere**".

MADE IN SPAIN

Y desde la otra punta del mundo, volvemos a nuestro país, a lo nacional, pues **FicZone Granada 2013** se convirtió de nuevo en un punto de encuentro para muchos autores y creadores españoles.

A la importante participación de **JAN** se sumaron otras tan destacadas como los encargados de "Justin y la Espada del Valor" en **Kandor Graphics** y los dibujantes **Javi Fernández** (Nuevas Hazañas Bélicas) o **Adrián Fernández Delgado** (Wakfu Heroes: El cuervo negro, Remington, Tangomango), quien además fue el encargado del cartel de la convención de este año.

Profesionales y artistas de la talla de **Xian Nu Studio**, **El Bute**, **Alex Romero**, **Diego Matos**, **Patxi Mejias**, **Jorge Jiménez** y **Lolita Aldea** también compartieron sus experiencias en **FicZone Granada 2013**.

Y así, volviendo a nuestras raíces, cerramos esta revista dedicada a **FicZone Granada 2013**. Desde la redacción de **koi-nya.net** les damos las gracias a **CrossOver** por haber hecho posible una nueva edición de este encuentro de todo lo que nos apasiona. No nos cabe duda de que esta convención todavía tiene mucho que decir en tierras andaluzas.

Como bien reza la canción de apertura de **La visión de Escaflowne**, un anime muy en mente de todos gracias a la visita de **Kazuki Akane**, no nos cabe duda de que todo ha ocurrido para que podamos "brillar". Y con este sentimiento de satisfacción, nos despedimos. Una vez más, gracias.

Fotografías y cobertura: **koi-nya.net**
Maquetación: **Elena Castro del Moral**
Textos: **Elena Castro del Moral**, **Israel Vallejo Rodenas** y **Francisco Martín Blázquez**

Agradecimientos a **Neko Nyah Blog**
FicZone Granada es una marca de **Asociación Cultural CrossOver**. El resto de franquicias, marcas y entidades pertenecen a sus respectivos dueños de copyright.

"Boukoku no Akito tiene un gran componente de animación 3D innovadora"

Akane llegó para relatar sus inicios en la industria: recién graduado en Arquitectura, entró a formar parte del estudio tokiota **Sunrise** como asistente de dirección en la serie **Mobile Suit Z Gundam** (1985). Su entrada en el estudio no fue fácil, pues aunque existen multitud de empresas de producción de anime entre las que se pueden distribuir la ingente cantidad de trabajos en marcha, hay establecido un complicado proceso de selección que mucha gente no logra superar, debido sobre todo a que **Sunrise** se trata de una gran productora. Además, su primer trabajo fue difícil de

a **Mobile Suit Gundam 0083: Stardust Memory**, donde conoció al famoso **Shoji Kawamori**, quien le ayudaría a dar el salto hasta su primer anime original en el que trabajó como director: **La visión de Escaflowne**. Una obra de la que posee grandes recuerdos y en la que tuvo la oportunidad de conocer a **Maaya Sakamoto**, quien por aquel entonces sólo tenía dieciséis años.

El director recuerda con cariño los años que siguieron a su paso por **Satelight**, donde la franquicia de **La visión de Escaflowne** le brindó mucho éxito gracias a



FicZone, una puesta en común entre artistas y aficionados