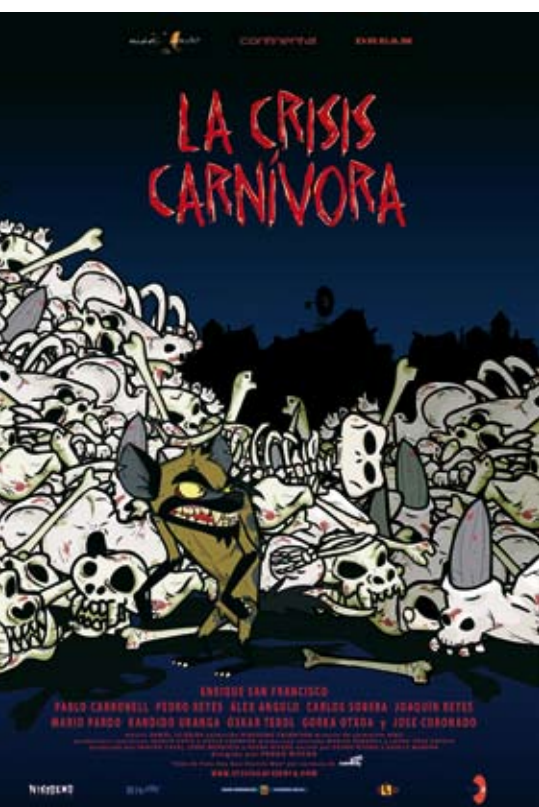


## La crisis carnívora

*La crisis carnívora* es el primer largometraje de animación para la gran pantalla realizado íntegramente en Adobe® Flash®



Los animales conviven en armonía gracias a un pacto de no agresión por el que todos decidieron convertirse en vegetarianos. Pero este compromiso esconde una terrible verdad. Alguien ha organizado una red de tráfico de animales difuntos para satisfacer en secreto los hábitos carnívoros que algunos animales continúan manteniendo.

Pedro Rivero, director y guionista de *La crisis carnívora*, llevaba varios años queriendo llevar al cine animado esta original historia de tumbas profanadas, linchamientos, pucherazos electorales, lucha clandestina frente al poder, política y guerra. Como es fácil de imaginar por su argumento, *La crisis carnívora* no fue pensada para un público infantil.



El boca a boca del sector hizo llegar a Pedro Rivero, director y guionista de *La crisis carnívora*, el nombre de Nikodemo Animation, un estudio de animación que únicamente utiliza Flash como herramienta creativa y cuyo estilo se adaptaba perfectamente al carácter de comedia gamberra de su guión.

*“La idea de utilizar Flash para animar un largometraje de 80 minutos para la gran pantalla se presentó más como una solución para el proyecto que como una decisión de riesgo.”*

**Pedro Rivero, director y guionista de *La crisis carnívora***

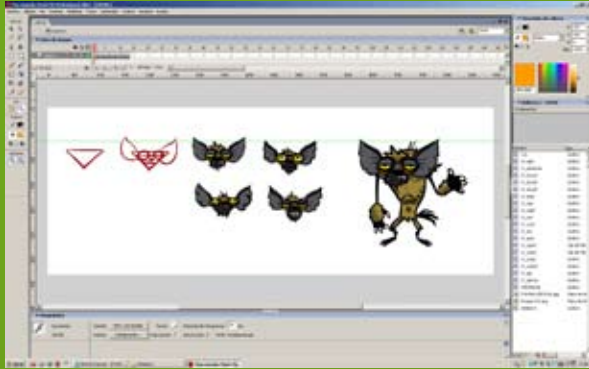
#### **Más que riesgo, solución**

Para una gran mayoría de la industria del cine en España, un proyecto que hacía converger los dibujos animados con un argumento de comedia gamberra para una audiencia no infantil significaba una producción demasiado innovadora y, por tanto, de riesgo. Las peculiares características de esta película parecían dificultar las perspectivas de financiación del largometraje, que inicialmente había sido pensado para tomar forma a través de los métodos de animación tradicionales.

“A pesar de que nadie lo había probado con anterioridad, la idea de utilizar Flash para animar un largometraje de 80 minutos para la gran pantalla se presentó más como una solución para el proyecto que como una decisión de riesgo”, confiesa Rivero. El boca a boca entre los profesionales de la animación hizo llegar al director el nombre de Nikodemo Animation. Este estudio de animación de Barcelona se había dado a conocer con la creación de *Cálico electrónico*, un personaje cuyas aventuras eran distribuidas a través de Internet y que había logrado en la red un gran número de seguidores.

#### **Sólo en Flash**

Nikodemo Animation utilizaba exclusivamente Flash como herramienta de animación, lo que no había supuesto ningún impedimento para que algunas de sus creaciones producidas para terceros traspasaran las fronteras de Internet. Entre los encargos de este estudio se encontraban, por ejemplo, videoclips musicales o spot publicitarios emitidos a través de televisión.



La inmediatez que proporciona la propia forma de trabajar con Flash ha permitido una más fácil experimentación y un mayor control creativo que los que pueden conseguirse con la metodología de "cadena de montaje" propia de las producciones de animación tradicional.

“Las animaciones de Nikodemo se dirigen al mismo público que al de mi película. En cuanto conocí sus trabajos comprendí inmediatamente que su participación en el proyecto era una opción viable no sólo por la similitud de planteamientos sino también por la calidad de sus resultados”, afirma Pedro Rivero. Niko y Raúl Escolano, fundadores de Nikodemo Animation, aceptaron el reto. Tras una primera fase de adaptación de los bocetos originales al entorno Flash, ya era posible comenzar a animar los primeros personajes.

“Mientras la animación tradicional requiere de un mínimo de doce dibujos diferentes para cubrir los 24 fotogramas por segundo, Flash permite una metodología más parecida a la animación en 3D o a la utilizada con sus figuras por Tim Burton. Una vez creado un personaje tipo, no hay que dibujarlo una y otra vez para hacerlo mover”, explica Niko.

### Beneficios derivados

Esta mayor sencillez a la hora de trabajar ha redundado en varios beneficios para el proyecto. En primer lugar los económicos, derivados de la posibilidad de plazos más cortos de producción y de la necesidad de un menor número de animadores. Mientras que un proyecto medio de animación tradicional puede suponer involucrar a un equipo mínimo de entre 30 a 40 dibujantes durante al menos dos años, *La crisis carnívora* se finalizó en nueve meses con apenas una docena de animadores.

Para Pedro Rivero, este equipo reducido ha significado que como director ha podido establecer una relación más directa con todas las personas involucradas en el proceso creativo. La inmediatez que proporciona la propia forma de trabajar con Flash ha permitido también una más fácil experimentación y la puesta en práctica de un método de creación que puede permitirse el lujo de utilizar la prueba/error más de lo que suele ser habitual.

### Ciente

Nikodemo Animation  
[www.nikodemo.com](http://www.nikodemo.com)

### En colaboración con

Abrakam Estudio  
<http://www.crisiscarnivora.com/abrakam>  
Continental Producciones  
<http://www.continentalproducciones.com>

### Sector

Animación 2D

### Retos

- Animar 80 minutos de largometraje con un presupuesto menor y en un periodo de tiempo más reducido que el necesario para una producción similar en animación tradicional
- Obtener unos resultados de visualización óptimos en gran pantalla a partir de la utilización de una herramienta inicialmente pensada para pequeños formatos en Internet

### Solución

CS3 Web Premium  
Flash (animación),  
Photoshop (entonación), y  
After Effects (composición)

### Resultados

- *La crisis carnívora* se finalizó en nueve meses con apenas una docena de animadores
- Un equipo reducido de animadores ha permitido al director establecer una relación más directa con todas las personas involucradas en el proceso creativo



Las posibilidades en variedad y calidad de los efectos de color, luz y textura que hoy es posible conseguir con un uso creativo de Flash no tienen nada que envidiar a las capacidades de la animación tradicional, tal como muestran estas diferentes escenas de *La crisis carnívora*.

*“Nos gusta animar, pero sólo de la manera que permite Flash. Lo demás nos parece demasiado sacrificado y laborioso”*

**Niko, cofundador de Nikodemo Animation**

Además, Nikodemo Animation ha creado su propia metodología de trabajo basada en el relativamente sencillo uso de esta herramienta. Una metodología que potencia un mayor control creativo, y que huye de la “cadena de montaje” propia de las producciones de animación tradicional.

“Nosotros no tenemos una persona dedicada a dibujar ojos y otra que exclusivamente pinta manos, tal como suele ocurrir en esta industria. Todos actuamos como pequeños directores de animación. Por eso nos gusta animar, pero sólo de la manera que permite Flash. Lo demás nos parece demasiado sacrificado y laborioso”, confiesa Niko.

#### **A lo grande sin problemas**

Nikodemo trabajó en un tamaño 15 veces superior al acostumbrado. Aunque desde un punto de vista visual ello obligó lógicamente a una mayor atención a los detalles, desde la perspectiva técnica la escalabilidad vectorial de los dibujos en Flash no supuso ningún problema para ampliar o reducir el tamaño de éstos mientras se trabajaba. Cuando algunas escenas fueron pasadas a película de 35 milímetros para una primera prueba de exhibición en pantalla grande, los óptimos resultados disiparon por completo cualquier temor o duda previa sobre la traslación de formato.



**Adobe Systems Ibérica**  
Torre Mapre - Villa Olímpica  
Marina, 16-18 Planta 20  
08005 Barcelona - España.  
[www.adobe.com/es](http://www.adobe.com/es)

Adobe, el logotipo de Adobe, Acrobat, LiveCycle y Reader son marcas registradas o no registradas de Adobe Systems Incorporated en Estados Unidos y/u otros países. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.

© 2007 Adobe Systems Ibérica. Reservados todos los derechos. Impreso en España.