
Entrevista Richard Rosenman

... la gente más buscada son aquellos que poseen fuertes habilidades artísticas sin importar tanto el software que usen.

E: En la redacción de Esmaya todos pensamos que tu trabajo en spots publicitarios y tu técnica 3D es increíble. ¿Por qué decidiste el mundo del 3D como forma de vida? ¿Cuál fue tu proceso de aprendizaje?

R: Me acuerdo lo flipado que me quedé cuando vi el primer efecto visual generado con ordenador en "El Joven Sherlock Holmes". Mi mente no comprendía que lo que estaba viendo había sido generado con un ordenador, y que nunca había existido antes. Fueron sin duda los efectos de esta película, seguido por otros como los de Jurassic Park, La Máscara, Abyss, etc. De todos modos siempre he estado envuelto en las artes (mis padres son arquitectos), así que sólo era cuestión de tiempo. Mi relación con los ordenadores empezó a primeros de los 90, en mi adolescencia y entonces es cuando empecé con 2D, 3D primitivo e incluso programación de gráficos (que aún sigo haciendo en mi tiempo libre). Durante este tiempo, también empecé con uno de los packs de software más usados de todos los tiempos de 3D, el 3D Studio para Dos BETA 1. Pasé los siguientes cuatro años aprendiendo y realizando un master en dicho software, así como manejando otros programas y al ecuador de mis tiempos de instituto ya estaba seguro que quería estudiar la carrera de Animación. Estudié Animación tradicional en la Universidad de Sheridan durante tres años para poder obtener el post-graduado de 1 año de animador con computadora. Después de mi graduación de tres años, había disfrutado tanto con la animación tradicional que decidí trabajar en dicho campo de forma indefinida. Eran buenos tiempos para dedicarse a esto, los siguientes años trabajé produciendo series de animación, CD-ROMS de entretenimiento, etc pero cada vez me iba metiendo más y más en el mundo de la animación por ordenador. Acabé por pasar a formar parte de TOPIX/MADDOG en Toronto que es un estudio de animación por ordenador, desde ese día he trabajado local e internacionalmente, de forma exclusiva en el sector de los spots publicitarios en 3D.

E: En España hay pocas escuelas de 3D Animación. ¿Puedes decirnos cómo está el tema en Canadá?

R: Canadá es conocido por tener buenos programas de enseñanza de animación tanto para estudiantes locales como internacionales. De entre todas las universidades las más populares son: Sheridan College, International Academy of Design, Seneca College, Centennial College, Vancouver Film School y muchas más. Muchos de los programas duran cerca de un año, personalmente creo que es poco tiempo para que los estudiantes desarrollen sus habilidades. Normalmente estas escuelas ofrecen variedad de opciones de software como 3dsmax, Maya, Houdini y Softimage. De todas formas una buena escuela no debe centrarse en un solo paquete de software. Sheridan College es una de las mejores universidades en animación del mundo, Ofrecen un programa de 3 años de animación tradicional (que muchos estudios de animación consideran excelente para desarrollar tus habilidades como animador por computadora) así como un año de animación por ordenador y otro año en técnicas de programación para la animación. Personalmente tengo mis propias opiniones a cerca de los programas que ofrecen las universidades locales. Como director, soy responsable de contratar gente y podría decir que la gente más buscada son aquellos que poseen fuertes habilidades artísticas sin importar tanto el software que usen.

E: ¿Qué aspectos prefieres hablando de 3d (modelado, texturizado, animar...)?

R: Cuando hablamos de animación por ordenador, siempre pienso en gente que principalmente tenga talento animando, aunque esta parezca ser la virtud más escasa. Puedo pasarme cerca de dos meses viendo tres demos diarias hasta encontrar con alguien que pueda aportar algo a la compañía. Siempre me ha dejado bastante anonadado que en el campo de la animación por ordenador, la animación propiamente dicha parece ser lo menos importante para muchos estudiantes. Creo que esto es debido a que las escuelas se centran más en los aspectos técnicos, en vez de potenciar el aspecto creativo. Opino que para los grandes estudios es importante saber diferenciar entre los diferentes aspectos (modelado, texturizado...) porque cada individuo tiene una labor específica, pero esto no es tan importante para los estudios más pequeños (como los de animación para spots) en los que cada uno debe conocer todos los aspectos de la animación por ordenador.... las escuelas se centran más en los aspectos técnicos, en vez de potenciar el aspecto creativo.

E: ¿Cuándo decidiste formar tu propia empresa?

R: Trabajo por mi cuenta desde hace muchos años. Esto significa que he dejado de trabajar para empresas del sector aunque dependiendo del trabajo que me ofrezcan. Cuando se presenta un buen trabajo lo cojo pero cuando algún proyecto no me parece interesante generalmente lo dejo para centrarme en lo que realmente me gusta. Por supuesto, siempre habrá trabajos que no te gusten que deberás hacer y no sólo por motivos económicos, también para perfeccionar tus habilidades. Desde hace 5 años, he trabajado como director y he disfrutado mucho porque me da el control creativo de cada aspecto del spot animado.

E: Uno de los últimos proyectos fue el spot del Toyota Matrix. ¿Qué software usaste en él? ¿Es el mismo que usas normalmente?

R: El Spot de Toyota Matrix fue realizado para Saatchi y Saatchi, Toronto. Fue producido en Redrover Animation Studios y dirigido por mi mismo, Andy Knight y Brad Husband. Yo primeramente estuve envuelto en todo el tema de efectos 3D. Usamos 3Dmax y Simcloth para el proyecto así como otro software, demasiados para ser mencionados. Decidimos que software usaríamos escena por escena y no hubo una técnica en particular usada para el spot. Fue siempre una combinación de tradicional “rotoscoping”, tintado y pintado digital y manual, USAnimation y vectorización Flash, composición con Combustion y mucho más. Lo más impresionante del proyecto es que tubo que ser realizado en tres semanas (sin contar las escenas de exterior). Estoy realmente satisfecho de la manera en que salió y es sin duda uno de mis favoritos de todos los tiempos.

E: ¿Cuál ha sido el trabajo más desafiante para ti? ¿Por qué?

R: No puedo decir uno en especial. De todas formas, en los últimos años, las nuevas técnicas han sido un desafío; aplicar “global illumination renderings” en spots publicitarios por ejemplo. Como consecuencia he tenido que aprender como ser eficaz renderizando anuncios en capas para asegurarme que todos los objetos interactúan en un ambiente globalmente iluminado. Esto nunca se había hecho antes, o al menos nunca leí nada similar acerca de este tema. Además, aprender nuevas técnicas de optimización de escena requeridas para renderizar de forma más rápida era una necesidad si quería tener a punto mis proyectos. Ha pasado mucho tiempo desde entonces (4 años desde mi primer spot usando Softimage 3.8). Recientemente fui capaz de renderizar un anuncio de 50 segundos en menos de cuatro horas.

E: ¿Podrías mencionar a algunos de tus artistas favoritos?

R: Hay muchos artistas increíbles que me han influenciado de muchas maneras, es imposible de decir. Me encuentro con artistas digitales asombrosos cada vez que visito CGTalk, CGChannel, 3Dfestival, etc. No obstante algunos de mis artistas favoritos de todos los tiempos son Pascal Blanche (por producir algunas de las escenas visuales más alucinantes que he visto), Meats Meier (por diseñar algunas de las esculturas digitales más radicales e innovadoras que he visto), Víctor Navone (por ser el creador de uno de los más increíbles clips de animación hasta la fecha: “Alien song”), Keith Lango (otro animador de nivel superior) y muchos más. Debo mencionar que hay otra gente en el mundo de los gráficos, no necesariamente artistas, que admiro enormemente por su investigación. Henrich Wann Jensen y Paul Bourke son algunos de estos talentos. Sin ellos no tendríamos animación 3D.

E: Si tubieras que hacer un listado de tus películas de animación favoritas. ¿Cuáles de las siguientes (Ice Age, Monsters Inc, Shrek y Final Fantasy) aparecerían?

R: Bien, os habéis dejado Toy Story, que es mi película favorita porque rompió moldes en el campo de la animación. Pero si tengo que escoger de entre la lista, seleccionaría sin pensarlo Monsters Inc, por su sobresaliente dirección artística, fantástica animación, por sus proezas técnicas y excepcional historia.

E: ¿Podrías decirnos algo sobre tus proyectos futuros?

R: Bien, los últimos cinco meses he estado reclutando en Redrover Animation Studios, y sólo he salido de allí un ratillo para ver el sol... He estado dirigiendo nuestro primer corto con Andy Knight (propietario de Redrover), lo hemos producido en un periodo de cinco meses, financiado de forma parcial por la ayuda de una beca. No puedo decir mucho más del corto por ahora porque va a ser presentado en festivales y no puede ser publicitado hasta que no lo emitan. El corto tiene una duración de unos cinco minutos y se centra principalmente en la actuación, dirección artística y diseño creativo; y de forma secundaria en aspectos tecnológicos como fluidos, ropas simuladas y renders de iluminación global. Ya estamos pensando en nuestro siguiente proyecto que esperamos sea mejor y más grande.

E: ¿Cuál sería tu trabajo soñado?

R: PIXAR

E: Danos algún consejo.

R: Supongo que si tuviera que dar algún consejo lo haría relacionado con mi anterior argumento referente a estudiantes y estilo. La gente más buscada (al menos en publicidad) son aquellos que poseen creatividad. Los expertos en software son solo secundarios. Cualquiera puede aprender a manejar programas pero solo aquellos con talento creativo pueden enseñarnos como producir algo precioso.

E: Muchas gracias Richard por tu tiempo, nos mantendremos espectantes a tu carrera profesional

Esmaya.org
Link: www.richardrosenman.com