



Entrevista a Juan José Medina, director del cortometraje de animación *Jaulas* (2009)

Annemarie Meier

Juan José Medina Dávalos (Guadalajara 19 de noviembre de 1974) es egresado de las licenciaturas de Artes plásticas y de Artes audiovisuales de la Universidad de Guadalajara. Gracias a la codirección del *El octavo día de la creación* (2003) consiguió diversos reconocimientos en festivales dentro y fuera del país. Además ha participado en una docena de producciones como animador y director de arte, entre las que destacan como animador *Desierto adentro* de Rodrigo Pla y *Eclosión* de Rita Basulto, y *Encrucijada* de Rigo Mora, como director de arte. Escribió y dirigió su segundo cortometraje, *Jaulas* (2009) con el que ganó diversos festivales internacionales. Es ganador de tres Arieles y en 2010 funda el estudio de animación OUTIK ANIMATION. Actualmente es miembro del Sistema Nacional de Creadores del Arte.



ANNEMARIE MEIER: *Como gran admiradora de tu trabajo te agradezco enormemente que hayas aceptado dialogar acerca de tu obra de animación, tus nuevos proyectos y sobre los cortometrajes **El octavo día de la creación** – que realizaste en codirección con Rita Basulto - y **Jaulas**. Cuando te pedí la entrevista me comentaste que estabas trabajando en un nuevo proyecto. Me enteré que se trata de una coproducción con España. Podrías compartirnos de qué se trata y con quién trabajas, por favor.*

JUAN JOSÉ MEDINA: en realidad son varias cosas a la par, una de ellas es un proyecto de coproducción con la empresa española OQO, importante editora de libros y contenidos audiovisuales para niños, que actualmente produce tres series de animación para la televisión. Gracias a la recomendación de Luís Téllez, quien en ese momento dirigía cortometrajes para ese estudio, en 2010 fui invitado a Pontevedra España a dirigir el cortometraje “El puchero Trotón” para la serie *Los cuentos del camino*, que actualmente se transmite en varios países (aquí la podemos ver en canal 11). Tras ese primer acercamiento con OQO hablamos de la posibilidad de producir parte de la serie desde nuestro estudio OUTIK aquí en Guadalajara, a lo que ellos respondieron favorablemente y con la mejor disposición. En este momento tenemos tres cortometrajes de esta serie en diferentes etapas, **El corazón del sastrede** Sofía Carrillo, ya terminado y de gira en diversos festivales, **Zimbo** en post producción y en espera de su estreno en 2015, y **Taller de corazones** de León Fernández, en preproducción. Al mismo

tiempo en el estudio de Pontevedra continúa la producción de más capítulos de la misma serie.

AM: *La técnica – y estética – del stop motion es, sin duda, la más noble y atractiva manera de realizar un filme de animación. Pero también la más laboriosa. Hay voces que pretenden que con la tecnología digital que permite una animación más rápida, el stop motion perderá adictos y quizás incluso su razón de ser. ¿Qué opinas, qué les contestarías y cómo ha cambiado el proceso de animación con las “nuevas tecnologías”?*

JJM: Lo primero que tenemos que aclarar es que las nuevas tecnologías nos favorecen a todos los realizadores, tanto de animación como documental y de acción viva, el balance entre calidad y costos de la tecnología actual permite que cualquier chico con una cámara de fotografía digital realice piezas de buena calidad y a bajo costo. En lo personal no estoy casado con la técnica de *stop motion*, en nuestro estudio producimos un poco de *cut out* (recortes), un poco de animación tradicional 2D y en algunos casos hasta un poco de 3. No creo que una técnica sea mejor que las otras y tampoco que el *stop motion* vaya a desaparecer, no soy tan dogmático y cuadrado como para descalificar las otras técnicas o formas de producir. Desde mi perspectiva, la animación en cualquiera de sus técnicas no es más que una herramienta que se debe adaptar a las exigencias de la historia y/o necesidades estéticas, basta con hacer una revisión a las más recientes producciones de largometraje de *stop motion* para darse cuenta que los estudios importantes se valen de todas las herramientas posibles para enriquecer la obra, mezclando un poco de 3D, *stop motion*, *paper less motion graphics*, etc. Lo verdaderamente transcendental es tener algo que contar, una buena historia está por encima de cualquier ponderación técnica.



Jaulas (2009)

AM: *Estudiaste Artes plásticas y después Artes audiovisuales y te mueves a tus anchas y con mucho éxito en los dos campos. O quizás lo veas como uno mismo y te consideras un artista visual. ¿Podrías comentar acerca de tu práctica profesional? ¿De dónde te nutres y obtienes impulsos para tu trabajo como pintor, guionista y realizador de cortos animados?*

JJM: Por varios años transité entre ambos campos de creación sin ningún problema, durante algunos meses pintaba y producía escultura para exposiciones y un mes después estaba animando alguna cosa para una videoinstalación o para un cortometraje. Las considero actividades compatibles que se nutren, complementan y enriquecen, lo importante es atender y satisfacer las necesidades estéticas y mantenerse activo. Cada una de estas actividades tiene sus procesos, tiempos y satisfacciones propias, mismas a las que no puedo renunciar, aunque para muchos esto represente un problema de enfoque o indisciplina para mi es simplemente la

forma más honesta de llevarla... en todo caso que se especialicen los insectos ¿no? Por cierto, la palabra “artista” me resulta un poco incómoda y ambigua (sobretudo al ser un mercenario de los medios audiovisuales los últimos años... ya me reivindicaré, lo prometo).



“Infracción”

AM: Veo en muchos jóvenes animadores mexicanos una gran influencia japonesa. Tus trabajos – al igual que los de animadores tapatíos como Karla Castañeda, Rita Basulto, Luis Tellez y Sofía Carrillo – son universales en su temática y estética pero también están marcados por la cultura mexicana y los movimientos europeos de animación.

Primero debo aclarar que en lo personal soy un gran admirador de cierta animación japonesa, todo lo del colectivo estudio 4º C (Genius Party, Memories, Tekkonkinkreet etc), y, por supuesto, de la obra que se produce en Studio Ghibli de Hayao Miyazaky (**Spirited Away**, **Totoro**, **Porco rosso**, **La princesa Mononoke**, etc.). Sobre el tema de nuevos talentos puedo decir que actualmente hay una explosión de nuevos animadores o aspirantes a serlo, esto

producto de una enorme oferta- demanda académica que no se tenía hace unos años. Es muy pronto para hacer un análisis sobre este fenómeno debido a que hace un par de años egresaron las primeras generaciones de licenciados en animación y aún falta tiempo para determinar de que manera inciden en este sector, si se acoplan a las empresas existentes (mexicanas o no) si buscarán su propia voz como realizadores independientes o simplemente se darán cuenta que la animación no es lo suyo y nunca podrán hacer anime japonés y buscarán otros caminos.

En el caso de la generación de animadores que mencionas y a la cual pertenezco, nos enfrentamos a otros problemas muy diferentes a los que se enfrentan los jóvenes hoy día, en nuestro caso las limitaciones eran más de tipo tecnológico, monetario y de espacios, cosa que en cualquier universidad ya han superado. En términos creativos, de disciplina y de enfoque estábamos más que dotados, cosa de la cual carecen un buen número de animadores en ciernes.

Coincido en que la cultura mexicana se ve reflejada en cada una de nuestras obras (lo queramos o no), no podemos apartarnos de una influencia tan fuerte y tan arraigada, a pesar de que lo veamos como parte de la cotidianidad y le restemos importancia, la cultura mexicana es una sustancia viscosa que permea todas nuestras actividades profesionales y que no es tan fácil de quitarse de encima (afortunadamente).

Sobre los movimientos europeos yo te diría que justo la animación del este de Europa es otro referente que nos marcó de algún modo en nuestra juventud, Jan Svankmajer y su obra es una fuente de inspiración importante (al menos en mi caso), es un ejemplo de realizador comprometido que se ha adaptado a los momentos sociales, históricos y políticos para poder continuar con su obra, conste que cuando hablo de adaptación lo digo en el mejor de los sentidos, cuando los órganos de censura le prohibían hacer cine en la ex Checoslovaquia, él simplemente escribía poesía, hacía teatro de marionetas, pintura o escultura y cuando el momento político lo permitía regresaba a filmar sus magníficas obras.

AM: *Cuando vi **El octavo día de la creación**, el primer trabajo tuyo que me tocó conocer, quedé profundamente impresionada y el corto, en el que compartes créditos con Rita Basulto pasó a ser una de mis animaciones preferidas y un obligado "material didáctico" en mis clases de cine. ¿Puedes comentar brevemente sobre el origen del corto y cómo se dio el proceso de producción?*

JJM: Larga historia. Todo comenzó como un ejercicio escolar en la Universidad de Medios Audiovisuales, en 1995, donde teníamos que hacer un spot de 20 segundos para promocionar la propia escuela... lo cierto es que nadie alcanzó a terminar ningún spot y los personajes que yo había diseñado se fueron adaptando a proyectos que iban creciendo en cuanto duración y valores de producción, era un círculo interminable donde mejoraba la producción de los *puppets* y la historia se adaptaba y crecía, esto nos obligó a buscar recursos para finalmente terminar en un cortometraje de 15 minutos en el año 2000. Dos o tres años extraños donde trabajábamos como ilustradores y pintores de encargo para conseguir algo de recursos e inyectarlos a la producción, esto hasta que ganamos el concurso de guión de cortometraje de Instituto Mexicano de Cinematografía en 1997. Por desgracia tuvimos que esperar otro año más porque el mismo instituto no tenía recursos asignados para pagar la producción (así de surrealista como suena), finalmente con un apoyo del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes pudimos arrancar en 1998 y de ahí a trabajar de lleno en la producción, ahora con la ayuda de Rigo Mora y Sergio Ulloa.



El octavo día de la creación (2003)

AM: *Con gran maestría combinas una historia de horror que remite a Frankenstein con*

monstruos devoradores y una clara referencia a la creación y crucifixión según la religión cristiana. El montaje de piezas y referencias me parece absolutamente reflexivo puesto que remite también al oficio del creador artístico que es rebasado – o sacrificado - por las obras que creó.

JJM: En efecto esas dos capas de lectura eran importantes para nuestro discurso, por un lado el asunto religioso que nos pesa de manera consciente o inconsciente a todos los mexicanos, por otro lado el de la relación patológica entre cualquier creador y su obra que termina por devorar la mente que lo originó, ésta lectura un poco más velada o latente quizás. También hay otras ideas que incidieron en la germinación de esa historia, estamos hablando de finales del siglo XX y en ese momento se hablaba tanto de la clonación, manipulación genética, bioética y las repercusiones a futuro, ese tema también formaba parte de nuestra premisa. En lo personal me quedo con la versión del creador máximo y su crucifixión por ser la más clara y la de mayor conexión con la audiencia.

AM: *Por cierto, desde que vi el corto por primera vez me impresionó de qué manera la cámara acelerada de la secuencia de construcción y la banda sonora contribuyen a percibir la creación como proceso industrial relacionados a las máquinas. Muy al estilo del artista suizo HR Giger con su Alien y demás criaturas metálicas. No sé si recuerdes pero le pedí una copia en VHS para mandársela a Giger quien vivía en Zürich, Suiza. Cuando le llamé por teléfono para preguntarle si la había recibido me comentó que le parecía un corto maravilloso y que le llenaba de satisfacción encontrar almas gemelas en jóvenes artistas mexicanos. Que quizás pronto nos visitaría en México para conocerlos. Por desgracia Giger murió hace unos meses.*

JJM: Claro que lo recuerdo y agradezco ese gran gesto de tu parte de llevarle al maestro Giger una copia de nuestro corto, ¡mejores piropos no hemos recibido antes, sobre todo viniendo de ¡él aunque te lo digo sin falsa modestia que hablar de almas gemelas es mucho decir, la admiración por la obra de Giger, su aportación al cine y la plástica están a un nivel en el que no puedo decirme más que su admirador, desde mis años de estudiante seguí de cerca toda su producción artística. Creo que el cine de ciencia ficción – horror sería otro sin los aportes de Giger, figuras emblemáticas y tantas veces referenciadas como el Alien han nutrido la cultura popular de un modo sobresaliente, es posiblemente muchos no saben quien es Giger, pero cualquiera sabe y entiende las referencias del Alien. La muerte de Giger nos obliga a visitar su obra y su legado cinematográfico, seguramente veremos más de ese universo fantástico en futuras producciones.

AM: También **Jaulas** que escribiste, dirigiste y animaste más adelante, narra una historia fantástica y surreal que roza el cine de horror. Por su manera poética de construir un mundo alterno, me parece muy cercano a lo que conozco de tu pintura. Como **El octavo día de la creación** habla de vida y muerte, de animales y humanos pero muestra el caminar por la vida como una peregrinación por tierras áridas en espera de ser relevado. Los personajes son maravillosos, enigmáticos y despiertan ternura; sin embargo, también tienen un lado monstruoso. Admiro tu manera de romper los símbolos y la seriedad del tema con toques de humor como el del espantapájaros que sirve de disfraz para el travieso niño con alas. ¿Cómo nació la idea y se desarrolló el proyecto de **Jaulas**?



Jaulas (2009)

JJM: Creo que es muy difícil determinar el origen exacto del concepto que da pie a la obra, se trata de un conjunto de ideas, preocupaciones, obsesiones, necesidades que nos acompañan diariamente. El asunto complejo es cuando hay que ordenar todo esto y darle forma de guión, de boceto o escultura. En **Jaulas** por ejemplo, confluyen una serie de obsesiones de la infancia y preocupaciones sociales más acordes al pensamiento adulto. La religión nuevamente se presenta en este corto, toma forma en un crucifijo - espantapájaros que al mismo tiempo es lugar de consuelo para el querubín, trampa e instrumento para su venganza, incluso el mismo

querubín es un símbolo tradicional en la iconografía católica. La preocupación social del ser sometido que se revela ante su victimario se vuelve un código recurrente, mismos códigos estéticos en diferentes contextos ejemplifican el carácter obsesivo de todo animador y por desgracia no puedo escapar de esa sentencia.

AM: *¿Algún otros tema que quisieras abordar para los lectores de El ojo que piensa?*

JJM: Actualmente, como miembro del Sistema Nacional de Creadores del Arte, trabajo en el proyecto más ambicioso y largo al que me puedo enfrentar, se trata de levantar un largometraje de animación, ahora en la escritura del guión y paralelamente en los primeros diseños de personajes, Posteriormente entraré al tema delicado de buscar financiamiento para la producción, que esperemos sea de las más baratas que se han hecho en México y aún así no me queda más que verlo cómo un proyecto que se verá en pantallas en el mejor de los casos dentro de 4 o 5 años. Por fortuna cuento con buenos amigos artistas en el estudio que harán de este proceso algo más llevadero. Rita Basulto y León Fernández están más que dispuestos a participar en dicha producción, aunado al trabajo de otros estudios como Polar Studio en la parte de post, OA Studio en diseño sonoro, Ronin en los *concepts* y una larga lista de gente que apoya este proyecto.

AM: *Muchas gracias por la entrevista, Juan José.*

<http://vimeo.com/user11829402/videos>

Annemarie Meier

Es crítica, investigadora y docente de cine. Radica en Guadalajara, México. Colabora semanalmente con el programa de radio *A las nueve con usted* del SJRTV (Sistema Jalisciense de Radio y Televisión) y escribe una columna sobre cine en *Milenio Jalisco*. Es autora del libro *El cortometraje: el arte de narrar, emocionar y significar* (Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, 2013). Ha publicado artículos en la *Revista de la Universidad de Guadalajara*, *Luvina*, *Magis* y *Sínéctica* (ITESO), *Ergo Sum* y *Toma*. Es miembro de FIPRESCI, SEPANCINE y REDIC. annmeier@iteso.mx