Nathalie Martínez y el techo de cristal en el sector de la animación en España

Efeminista, Sara Vila. Madrid (14/08/2020)

En la última década, Nathalie Martínez (Bibogny, 1973) se ha convertido en una de las figuras más reconocidas del sector de la animación en España. Miembro de la Junta Directiva de Diboos (la Federación Española de Asociaciones Productoras de Animación, donde ocupa el cargo de vocal de igualdad) y de la Academia de Cine, Martínez ha logrado hacerse un hueco en un sector dominado por los hombres gracias a su labor al frente de los estudios de animación Wise Blue Studios y Blue Dream Studios, con los que ha trabajado en proyectos como la serie de animación Hero Dad (2019) o la película Animal Crackers (2017), un film protagonizado por John Krasinski (The Office) y Emily Blunt (Al Filo del Mañana) que desde el pasado 24 de julio está disponible en Netflix.

Dirigida por el estadounidense **Scott Christian Sava**, pero **producida enteramente en Valencia** a través de Blue Dream Studios, **Animal Crackers** (Galleta de animalitos) narra la historia de una familia cuya vida cambia cuando heredan un circo y encuentran una caja de galletas que, al ser ingeridas, convierten a la persona que los come en el animal que da forma a la galleta.



Nathalie Martínez es miembro de la Junta Directiva de Diboos y de la Academia de Cine. EFE/Fotografía cedida por Wise Blue Studios

Pregunta (P): Animal Crackers se estrenó en 2017, y ahora llega a una plataforma digital. ¿Qué nos puede contar de la película?

Respuesta (R): Animal Crackers cuenta la historia de una familia que hereda un circo y se ve envuelta en un montón de aventuras, es una comedia muy divertida. Es una película de corte familiar, no solo para niños, que muchas veces se sobreentiende que la animación es solo para niños, y yo creo que va a sorprender porque tiene un gran sentido del humor y promueve unos roles muy interesantes que no estamos acostumbrados a ver.

P.- A pesar de estar dirigida por un estadounidense, la película ha sido producida en España. ¿Cómo ha sido este proceso?

R.- Es una película de nacionalidad estadounidense, coreana y española: el dinero llegó por las tres vías. Hay una parte que viene de aquí, a través de subvenciones del Instituto Valenciano de Cultura, una inversión privada por parte de Estados Unidos y una inversión privada por parte de Corea y de China, en su momento. Pero todo lo que se ve en pantalla se produjo en Valencia.

El proyecto surge de un contacto con el que habíamos estado trabajando anteriormente. Scott, que es un poco el padre del proyecto, conocía a mi socio, nos dio la idea inicial y nos propuso involucrarnos haciendo un teaser, que fue la primera inversión que salió por nuestra parte. Y de ahí nos lanzamos a la aventura. Gracias a ese primer paso que dimos, Scott consiguió toda la financiación, a la que se sumó lo que aportamos nosotros desde España, y pudimos traer toda la película aquí. Así que es una historia americana, pero el acercamiento artístico, cultural y el poso de toda la tradición que tenemos en España, sobre todo en Valencia, de ilustración y cómic se puede ver en la película.

Fuga de talentos: el sector de la animación en España

P.- En España hay muchos artistas con gran nivel en el mundo del cómic y la ilustración. ¿Cree que se está apostando por este talento?

R.- Desde la Junta Directiva de <u>Diboos</u> llevamos muchísimo tiempo peleando para consolidar el sector, que todavía es un poco precario, desde todas las áreas. Lo que ha pasado es que **en España ha habido muchos casos aislados de éxito**, lo cual es muy llamativo, porque esos casos de éxito deberían de haber estabilizado el sector. Pero este es un sector muy complicado. Es muy bonito y tiene muchísima proyección internacional, pero los presupuestos son muy altos por lo laborioso y la cantidad de gente que se necesita: **consolidar un sector de tipo artístico e industrial en España es muy difícil**. Desde Diboos hemos peleado muchísimo para que las instituciones entendieran nuestro sector, porque aunque pertenecemos al mundo del cine y la televisión, existen diferencias, en la animación no tenemos ni los mismos recursos ni las mismas necesidades, y gracias a esta labor didáctica y a la multitud de éxitos aislados,

yo creo que **hemos empezado a asentar las bases** de lo que espero que sea una buena época para el sector en España.

"En España **no hay estabilidad laboral en el sector** y hasta hace muy poco la formación no estaba reglada"

Recientemente, se celebró el festival de **Cannes online** y se organizó una mesa redonda desde el Ministerio de Cultura promoviendo los nuevos incentivos fiscales al resto de países para que conocieran qué tipo de incentivos podíamos ofrecer a la hora de atraer producción, y sí que es verdad que en el caso de la animación se ha reconocido nuestras diferencias y nuestra diversidad y se han implementado algunas medidas específicas que, estoy segura, van a ayudar muchísimo. Creo que esto por fin va a llevar a **traer inversión**, que es una de las vías por las que peleamos. Pero hay otra, que tiene relación con la **cantidad de talento** que tenemos aquí y que **tenemos que organizar**: tenemos que darle medios de **salida que no sean la huida al extranjero** a formarse en otro estudio, porque una vez emprenden una vida allí ya no vuelven.

En España no hay estabilidad laboral en el sector, y hasta hace muy poco la formación no estaba reglada, se pensaba que esto era una cosa bohemia. Ahora sí que se ha regulado y nos hemos acercado a instituciones educativas y privadas para poner en valor todo este talento que tenemos, un talento que es muy demandado fuera y al que debemos darle una oportunidad laboral, porque si formamos gente y luego se van, perdemos dinero y retorno, y es una lástima. Nosotros ya tenemos el talento, falta que vengan las inversiones y que podamos formar una industria estable, un tejido industrial sólido, sobre todo ahora que vamos hacia una etapa en la que los empleos de las tecnologías parecen tener la voz cantante, donde podemos ir hacia una reconversión del sistema económico español. Pienso que es importante que apoyemos este tipo de empleos modernos, jóvenes y tecnológicos, porque hay un paro entre los jóvenes que es tremendo, pero en sectores como el nuestro estamos necesitando gente y muchas veces tenemos que salir a buscar y reclutar fuera porque aquí no hay gente preparada: entre película y película la gente se va fuera, y les da pereza venir porque no les damos estabilidad. Creo que nos queda por dar este paso, pero estamos en ello: soy optimista.

Animación en Valencia

P.- Usted cuenta con su propio estudio de animación, <u>Wise Blue Studios</u>. ¿Cómo surgió este proyecto?

R.- Yo vengo de un **perfil mixto**, comencé produciendo proyectos de acción real. Empecé mi carrera en equipos de producción desde abajo, y poco a poco fui aprendiendo y adquiriendo más responsabilidad: **monté mi primera productora, produje mi primera película, y me lancé** con unos socios **a producir guiones** por nuestra cuenta que nos gustaban o que escribíamos nosotros mismos. Estuvimos produciendo cine y sobre todo películas de acción real para televisión durante unos años, pero siempre he estado en contacto con la animación y de vez en cuando hacíamos cosas

pequeñas entre otros trabajos. La animación siempre me ha gustado muchísimo, porque me parece que es el vehículo perfecto para transmitir globalmente conceptos universales, fantasías y culturas porque la hace más digerible que otros medios de comunicación y que el cine o la televisión: tiene potencial para llegar a muchísima más gente.

Empecé a relacionarme con la animación un año antes de empezar **Animal Crackers**, que comenzó en 2014. Tuve la oportunidad de entrar en el mundo de la animación con una escuela que me reclutó entonces, con la que empecé a producir cositas pequeñas, y ahí surgió la oportunidad de hacer Animal Crackers.

La película llegó con la necesidad de montar un estudio: entonces no existía en Valencia un estudio tan grande como para asumir la producción de una película de ese tamaño, así que mi socio y yo lo montamos, y así surgió Blue Dream Studios Spain. El estudio lo usamos para producir la película durante los tres años que estuvimos en producción y, cuando terminó, decidimos escindirlo y cada uno se montó el suyo propio: así nació Wise Blue Studios, con el objetivo de trabajar desde lo local hasta lo global y con la idea de apostar en la innovación tanto en contenidos como en tecnología, procurando romper estereotipos y mostrando realidades diversas.



Fotograma de Animal Crackers cedido a EFE por Wise Blue Studios.

P.- Ahora mismo están produciendo un nuevo trabajo, MiBots. ¿Qué nos puede contar del proyecto?

R.- Esta **es nuestra propiedad intelectual estrella.** Es un proyecto que lleva ya un tiempo de financiación pero que parece que ahora se empieza a cerrar, porque la idea gusta. Está pensado como una franquicia, nosotros tenemos la IP en desarrolla y ahora hemos generado una historia alrededor de esta IP, que es la que será la película y la raíz de la

que saldrá una serie, una webserie y una serie de videojuegos que se están diseñando a la vez. Es una película para familias, sin las asignaciones de género que han sido tan tradicionales durante tantos años y que no nos han dejado volar a lo que quisiéramos: no es una película para niños, ni para niñas, sino para jóvenes.

Techo de cristal: menos mujeres en puestos directivos

P.- Usted es una de las fundadoras de la <u>Asociación MIA</u>, Mujeres en la Industria de la Animación, que busca dar visibilidad a las mujeres de la animación. ¿Cómo ve el sector desde el punto de vista de género?

R.- Las últimas estadísticas del Libro Blanco del Audiovisual, que se presentó el año pasado, dice que el **35% de todos los trabajadores de la animación son mujeres**, lo cual no está mal comparado, sobre todo, con otros sectores tecnológicos. Ahora bien, todavía tenemos un montón de trabajo que hacer. El 35% es un número bastante decente si lo miras a nivel global, pero cuando te vas a la letra pequeña, a los departamentos, ves que cada vez es más frecuente encontrarte con mujeres en departamentos artísticos, de producción y animación, pero muy poco frecuente verlas en equipos técnicos, de efectos especiales y de iluminación. Así que ese 35% se sigue repartiendo en **departamentos que todavía se entienden como trabajos tradicionales de mujeres**.

Eso por un lado, y luego por otro se produce un fenómeno muy curioso que me gusta recalcar. Y es que en las escuelas de animación, que ahora hay muchas dedicadas en exclusiva a ello, ahora mismo hay más chicas estudiando que chicos, pero esto no se refleja en los estudios. ¿Por qué? Hemos llegado a la conclusión de que las mujeres parece que tengamos un techo de cristal, y al hablar de esto siempre hablo de dos: uno que nos impone la sociedad, y otro que nos imponemos nosotras mismas, y eso lo he comprobado leyendo currículums. Para una misma oferta en un cargo senior, recibo currículums de chicos con un nivel de trabajo para un cargo junior, y viceversa: para una oferta de cargo junior, recibo currículums de chicas con un nivel senior que, no sé si por complejo o humildad al entendida, lo presentan pensando que seguramente no tendrán el nivel para el cargo senior. Creo que ese punto de atrevimiento de los chicos todavía nos falta a las chicas. Tenemos que decir: ese puesto va a ser mío porque me lo voy a ganar y no tengo que esperar a que me lo concedan.

"Me pregunto cómo es posible que hayamos dejado que quien hable mejor de nosotras sea un hombre y no otra mujer"

Luego hay otro problema, y es que es verdad que hay una carencia de mujeres en puestos directivos y, sobre todo, en puestos donde se toman las decisiones creativas, es decir, hay menos directoras de películas, productoras o dueñas de estudios. Todavía nos queda un largo camino que recorrer a la hora de poner a las mujeres en los sitios de toma de decisiones. La virtud de lo que hacemos está en que nos apoyemos en nuestra diversidad, y es muy necesario que las mujeres puedan estar al mismo nivel que los

hombres a la hora de dar opiniones, porque podemos enriquecer las cosas mezclando ambos puntos de vista, coordinándolos y complementándolos, que es algo que ahora no pasa. Cuando oigo que según qué director es el que mejor ha retratado la imagen de la mujer en la industria del cine español, me escama que sea un hombre, que no le quito mérito, pero cuando veo esos titulares me pregunto cómo es posible que hayamos dejado que quien hable mejor de nosotras sea un hombre y no otra mujer. Esta es la lucha más importante que tenemos ahora dentro del sector, pero espero que podamos aprovechar todas las políticas igualitarias que se están promoviendo, porque en el entorno laboral de la animación en España está muy normalizada la presencia de la mujer y esta es una senda que hay que seguir.