

DCP<sup>43</sup>

# MÁS ALLÁ DE LO QUE VE LA CÁMARA: PIPELINE Y PROCESOS EN COLOR, ANIMACIÓN Y VFX



Plazas limitadas  
Inscripción previa  
[filmotecacantabria.es/es/dcp43](http://filmotecacantabria.es/es/dcp43)

Sábado 6 septiembre

# Más allá de lo que ve la cámara: Pipeline y procesos en color, animación y VFX

En esta jornada haremos una introducción a grandes rasgos de cómo se trabaja en animación y efectos visuales (Vfx), mostrando cómo se trabaja entre departamentos, cómo se integran los flujos de trabajo, y sobre todo, cómo esos procesos impactan directamente en la fase creativa y de producción de un proyecto.

Hablaremos sobre cómo se conciben los flujos de trabajo técnicos desde VFX, animación y color, qué decisiones afectan a cada departamento, y cómo un buen planteamiento desde el desarrollo puede ahorrar tiempos y costos más adelante. Conoceremos cuáles son los errores más comunes que vemos cuando los equipos no conocen los procesos, y cómo se podrían evitar estos fallos, mostrando ejemplos concretos de colaboración real o casos donde la coordinación técnica tuvo un impacto positivo o negativo en un proyecto.

Buscamos que se lleven herramientas reales para mejorar sus propios procesos creativos, con una mirada técnica pero cercana.

# Estructura de la jornada

Sábado 6 septiembre

10h

**Paloma Alperi**

*La otra cara del cine: Arte, Preproducción y producción digital.*

Una visita a la cara digital del cine, donde veremos cómo se conciben y construyen personajes y mundos para animación y Vfx

11.30h

*Pausa*

12h

**Rafael Catalán**

*Composición: el arte invisible (o no) del cine digital*

La composición digital es una de las fases más determinantes —y a menudo más desconocidas— en la creación de cine, animación y VFX. En esta charla exploraremos cómo, a través de nodos, correcciones y filtros se construye la imagen final que llega al espectador.

Analizaremos el papel del compositor en el pipeline de postproducción, desgranando ejemplos de producciones reales y mostrando cómo este trabajo invisible, y a veces no tanto, puede transformar, dar coherencia visual y acompañar la narrativa de cualquier proyecto audiovisual.

13.30 h

*Pausa*

16h

**Chisco Valdés**

*Color en equipo: cómo no llegar tarde a la conversación*

¿Y si una hora fuera suficiente para entender por qué el color no va al final, ni vive aislado? En esta charla asumiremos el reto de intentar resolver esa pregunta. A partir de experiencias reales, anécdotas técnicas con humor (y algún desastre con final feliz), recorreremos cómo se construye un flujo de trabajo de color, cómo se conecta con edición, VFX y animación, y por qué entenderlo puede ahorrarte dinero, frustraciones y hasta alguna noche en vela. Esta es una invitación a ver el color como una herramienta narrativa que, cuando se piensa en conjunto, ayuda a contar mejor.

17.30h

Mesa redonda con Paloma Alberi, Rafael Catalán y Chisco Valdés

# CHISCO VALDÉS

## Cineasta Guatemalteco, Especialista en Postproducción de Imagen

Netflix

Actualmente forma parte del equipo de Post Services en Netflix, donde brinda soporte técnico a los departamentos de editorial, laboratorio de dailies y screenings en la región EMEA. Desde ese rol, ha participado en producciones como *Lupin S4*, *Cien Años de Soledad S2*, *Berlín S2* y *Respira S2*.

Como colorista y técnico de imagen, ha trabajado en una variedad de proyectos de cine, publicidad y videoclips en títulos como *Un Amor*, *La Maternal*, *20 mil Especies de Abejas*, así como en campañas para Dior, Samsung y Adidas, y para artistas Coco Jones, Debi Nova y Greeicy.

En paralelo, desarrolla una obra cinematográfica personal como director que se adentra en los cruces entre archivo, memoria y pertenencia. Su primer cortometraje, *It Was Hot That Day*, se estrenó en la Competencia Oficial del Festival de Málaga 2024.

---

# RAFAEL CATALÁN

## Compositing Senior Artist

Skydance Animation

Rafael Catalán, con una sólida trayectoria en la industria de la animación, el cine y la televisión, tanto a nivel nacional como internacional. Ha participado en largometrajes de animación como *Spellbound*, *Luck* o la serie *Love, Death & Robots*, así como en producciones de imagen real como *Handia*, *Mientras dure la guerra*, *Verónica* o *El Ministerio del Tiempo*, entre otras.

Ha compaginado su trabajo en estudios de referencia con la docencia en centros como Fictizia, Lightbox Academy, TAI, ECAM o Animum, transmitiendo a nuevas generaciones de profesionales el valor de la composición como lenguaje invisible que une arte y tecnología.

---

# PALOMA ALPERI

## Directora de arte y artista de personajes independiente

Paloma Alperi, con más de diez años de experiencia en animación 3D, videojuegos y VFX. Apasionada por el dibujo y la escultura, ha encontrado en el arte digital un espacio para combinar diversas disciplinas utilizando la tecnología.

Ha dirigido el arte en proyectos como los episodios de *Spelunky* y *Megaman* de Secret Level y *Sky: Children of the Light*. Como artista de desarrollo visual y character artist, creó personajes para el episodio *Witness de Love, Death & Robots* (ganador de tres Emmy) y para la serie de Netflix *Blue Eye Samurai*.

También ha trabajado en videojuegos, cinemáticas y colaborado con DNEG en diseño de personajes y vestuario para VFX. Ha creado esculturas para las Fallas de Valencia, maniqués de moda y figuras de coleccionismo. En el ámbito de la docencia es coautora de un libro sobre fundamentos de escultura y anatomía con Carlos Sastre y ha impartido clases en centros como CEU San Pablo y Animum.

---

# Más allá de lo que ve la cámara: Pipeline y procesos en color, animación y VFX

Sábado 6 septiembre

En colaboración con:

**D&P** 43

  
GOBIERNO  
de  
CANTABRIA  
CONSEJERÍA DE CULTURA,  
TURISMO Y DEPORTE

  
Filмотeca  
de Cantabria  
Mario Camus

  
Cantabria  
Film  
Commission

 **MUNDOS  
DIGITALES**