



PATXI ALDA ESPARZA

ARTISTA DIGITAL, MOTION DESIGNER, COMPO
ARTIST, VFX, CGI, EDICIÓN, ANIMACIÓN 3D



patxi_alda@yahoo.com



<https://vimeo.com/739372741>



www.linkedin.com/in/patxialdaesparza

PERFIL

Soy Patxi Alda Esparza, especialista en modelado, animación 3D, compo VFX, motion design y motion graphics.

Soy **Licenciado en Bellas Artes en la especialidad de Escultura**, tengo un **Máster en Investigación y Creación en Arte** y recientemente he terminado la **Tesis Doctoral** en el Departamento de Arte y Tecnología de la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU. Poseo un perfil en el que confluyen tres aspectos fundamentales e inseparables: el **profesional** con una experiencia amplia y variada, el **investigador** y el **artista plástico**.

Tengo una larga y amplia trayectoria profesional de 24 años en el campo de la **animación tridimensional** y la **comunicación audiovisual**. Como diseñador estoy especializado en **soluciones gráficas para producciones audiovisuales** como **motion design**, **compo VFX**, **video mapping**, **fotogrametría**, **diseño y animación de personajes** o **diseño para museos**. A su vez, era el encargado de diseñar las **guías de estilo** y **brandbook** como en el caso del diseño de marca y branding audiovisual de la serie **The Power of One** para el **Olympic Chanel** y la serie **Desafío 14+1.Everest sin 02** para **RTVE** y **Eduarne Pasabán**. He trabajado en campañas publicitarias para clientes como **Volkswagen**, **calzados el Naturalista**, **Endesa**, **RTVE**, **Olympic Chanel**, **Embajada Americana en España**, **Guía Michelin**, **Gobierno de Navarra**, el **programa REDES** de Eduard Punset o el **Museo Arqueológico Nacional**. Tengo una amplia experiencia en todo tipo de formatos audiovisuales: **cine** (he participado en tres largometrajes), **televisión**, **RRSS**, **publicidad**, **divulgación científica**, **documental**, **vídeos musicales** o **promos para videojuegos**.

En mi trayectoria profesional he desempeñado puestos de responsabilidad como **Director de Arte**, **Director de Animación** o **Director de Postproducción** y varios de los proyectos en los que he participado han recibido **reconocimientos internacionales** como el premio **Teobaldo** a la mejor producción de deporte por la serie **The Power of One** del canal **Olympic Chanel**, tres premios en el **Festival Internacional Telenatura** por diversos documentales y la **nominación a los premios Goya** en la categoría de mejores efectos especiales por la película **Salvador Puig Antich**.

Poseo competencias tecnológicas relacionadas con el diseño gráfico, la edición, la postproducción digital de vídeo, la animación 3D y metodologías LEAN. Habitualmente manejo la suite de Adobe y poseo un nivel avanzado de **Photoshop**, **InDesign**, **Illustrator**, **Premiere** y **After Effects**. Debido al tipo de proyectos en los que he estado involucrado, poseo un nivel avanzado de otro tipo de programas como **3DMax**, **Cinema 4D**, **Maya**, **Blender**, **da Vinci** o **Nuke**. Dentro de las metodologías LEAN, tengo formación y experiencia en **Kanban** y **Scrum** y **CMap Tools**, una herramienta de mapeo del conocimiento y mapas mentales.

Soy **inquieto**, **perfeccionista**, **multidisciplinar** y **polivalente** y **asumo cada proyecto como un reto**, una oportunidad de desarrollarme desde la creatividad, partiendo de un **profundo conocimiento de los procesos artísticos**. Esto me ha llevado al mundo académico como **investigador del Departamento de Arte y Tecnología de la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU** y desarrollar una trayectoria personal dentro de la creación artística. Como investigador he terminado mi **Tesis Doctoral** que analiza, desde las Bellas Artes, la implicación que tiene la utilización de la tecnología digital en el ser humano a la hora de entender la realidad. Para mi investigación he analizado tecnologías como la **Realidad Virtual**, la **Realidad Aumentada**, las **Realidades Mixtas** y la **Realidad Disminuida**, concepto que he desarrollado en profundidad.

Me encantaría poder ampliaros mejor mis competencias, habilidades y experiencia en una entrevista.

Os agradezco vuestra atención y os envío un cordial saludo.

HARD SKILLS

DESIGN

MOTION DESIGN

MOTION GRAPHICS

COMPO VFX

2D/3D ANIMATION

CHARACTER ANIMATION

DIGITAL SCULPTURE

SOFT SKILLS

CREATIVO

MULTIDISCIPLINAR

POLIVALENTE

RESOLUTIVO

ADAPTACIÓN AL CAMBIO

EMPÁTICO

TENAZ

FORMACIÓN

LICENCIADO EN BBAA

UPV/EHU
1991-1996

CURSO KANBAN Y SCRUM aplicados a docencia

Servicio Navarro de Empleo
2021

INDUSTRIA DE LA ANI- MACIÓN DIGITAL AVANZADA

INKOR
2021-2022

COMPOSITING IN NUKE

CG Society
2012

INGLÉS DE NEGOCIOS certificación

Fundación Tripartita
2011

MÁSTER INCREARTE

Investigación y Creación en Arte

UPV/EHU
2012-2013

TALLER VISUALIZACIÓN DE DATOS

Universidad Pública de Navarra
2013

CURSO SUPERIOR DE INFOGRAFÍA Diseño y animación 3D

AIN
1996-1997

DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR Autocad y 3DMax

Servicio Navarro de Empleo
1998

PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

NOMINACIÓN A LOS GOYA / MEJORES EFECTOS ESPECIALES

2007 Salvador Puig Antich

PREMIO TEOBALDO / MEJOR TRABAJO PERIODÍSTICO DEL DEPORTE

2018 Serie The Power of One

PREMIO MEJOR PELÍCULA AMATEUR / FESTIVAL TELENATURA

2002 El zumbido de los mosquitos

PREMIO NUEVAS TECNOLOGÍAS / FESTIVAL TELENATURA

2007 Terratransformación

PREMIO DIVULGACIÓN CIENTÍFICA / FESTIVAL TELENATURA

2007 El murciélago. Pamplona, naturaleza urbana

PREMIO MEJOR PRODUCCIÓN / FESTIVAL TELENATURA

2007 El murciélago. Pamplona, naturaleza urbana

PRIMER PREMIO ESCULTURA / PAMPLONA JÓVENES ARTISTAS

1996

EXPERIENCIA PROFESIONAL

VISUAL 2015-2020 Agencia de Comunicación Corporativa

En Visual tenía varias funciones. Como **diseñador** era el encargado de la parte gráfica de las producciones, realizando el **diseño** de las **líneas gráficas** y las guías de estilo de trabajos como la serie **The Power of One** del Olympic Chanel, la presentación de la colección primavera-verano 2015 para calzados **el Naturalista** o diversos trabajos de **motion design** para el mismo cliente.

Fuí el encargado de la **creatividad**, el **diseño de propuestas** y el **concept art** de la mayoría de trabajos que se realizaron en esa empresa.

Por mi experiencia y competencias en **postproducción** y **composición VFX** era el encargado de realizar las integraciones por croma, los borrados de elementos de metraje, los trackings de cámara o los grafismos sobre imagen real en diferentes producciones.

Como **motion grapher** y **motion designer** realicé trabajos participando en campañas publicitarias para **Endesa**, la **Embajada Americana en España**, el cocinero **Dani García**, la **Universidad de Navarra**, **INTIA**, el **Servicio Navarro de Empleo**, **Volkswagen** o **Adeslas**.

La serie **The Power of One** del Olympic Chanel recibió el **premio Teobaldo 2018** al mejor trabajo periodístico de deporte.

ARENA 2007-2012 Comunicación Audiovisual

En Arena desempeñé las funciones de **diseñador**, **compo VFX**, **animador 3D** y **Director de postproducción** encargándome de todos aquellos elementos que hay que generar por ordenador porque no se pueden rodar con una cámara: elementos 3D, motion design, integración con imagen real.

Fui el encargado de todos aquellos trabajos donde era necesario añadir VFX, como la pieza audiovisual **el Continente Hostil** del **Museo Arqueológico Nacional**, o la película **Pura Vida the Ridge**.

En esta empresa me encargué del diseño de las líneas gráficas para la película **Pura Vida the Ridge** y la serie de RTVE **Desafío 14+1. Everest sin O²**.

Así mismo, realicé el **diseño expositivo** de la **sala AT1** del **Museo Arqueológico Nacional** y el **diseño de postproducción** de la producción audiovisual que se proyecta videomapeada en la sala.

EL EXILIO 2006-2007 Estudio Audiovisual, Vídeo 3D, VFX

En el Exilio realicé varias funciones. Por mi experiencia y competencias trabajé en los **VFX** de las películas **Salvador Puig Antich** y **Los Borgia**. En **Salvador Puig Antich** diseñé, modelé y animé un superhéroe, el capitán anarquía. En **Los Borgia**, mi trabajo consistió en diseñar y generar nubes de flechas para los VFX de una secuencia de batalla.

Trabajé como **motion designer** en proyectos de **continuidad** de **RTVE**, diseño de **cabecera** para el canal **AXN** o piezas de **continuidad** para la serie **La que se avecina**.

La película **Salvador Puig Antich** fue **nominada a los premios Goya en la categoría de mejores efectos especiales**.

ORANGE WINDOW 2005-2006 Publicidad, Televisión, Cine, VFX

Para Orange Window me encargué de realizar varios trabajos de **motion design** en piezas de **continuidad para RTVE**. Los elementos de continuidad estaban relacionados con las películas de **Harry Potter** y **Los chicos del coro**.

FACTORÍA CINEMÁTICA 2000-2005 Producción Digital, 3D y animación

En Factoría Cinemática tuve puestos de responsabilidad como **Director de Arte** y **Director de Animación**. En esta empresa me especialicé en diseño y animación de personajes. Entre los trabajos reseñables están la serie de dos capítulos **Los Mofles** de **Manos Unidas** o el vídeo las **cajas de aula** para **ediciones SM**.

Realicé el spot publicitario para el **Nafarroa Oinez** donde un modelé y animé un personaje animado diseñado por Kukuxumusu.

Otros de los trabajos relevantes fueron el diseño de la cabecera de la serie **Aquí no hay quien viva** y el **diseño de cabecera del telediario de la 2 de RTVE**.

ITP 1998-1999 Producciones Audiovisuales

ITP producciones audiovisuales fue la primera empresa para la que trabajé en el campo de la animación 3D el motion design y la postproducción digital.

En esta empresa participé en la realización de los **vídeos musicales Contigo, de Rosana** y **Te quiero de Andrés Calamaro**.

A su vez, me especialicé en **animación tridimensional** de **animales** como **palomas** o **peces** para diferentes trabajos.

FREELANCE 2003-1999 Arte y creatividad

Como Freelance he realizado diferentes trabajos de **divulgación científica** para el programa **REDES** de **Eduard Punset** que se emitía en **RTVE**.

He colaborado con artistas en proyectos artísticos de danza contemporánea y creación audiovisual.

○ PLATO ‘S CAVE, EXPLORACIONES
DE REALIDAD DISMINUIDA

● CLIENTE PATXI ALDA ESPARZA

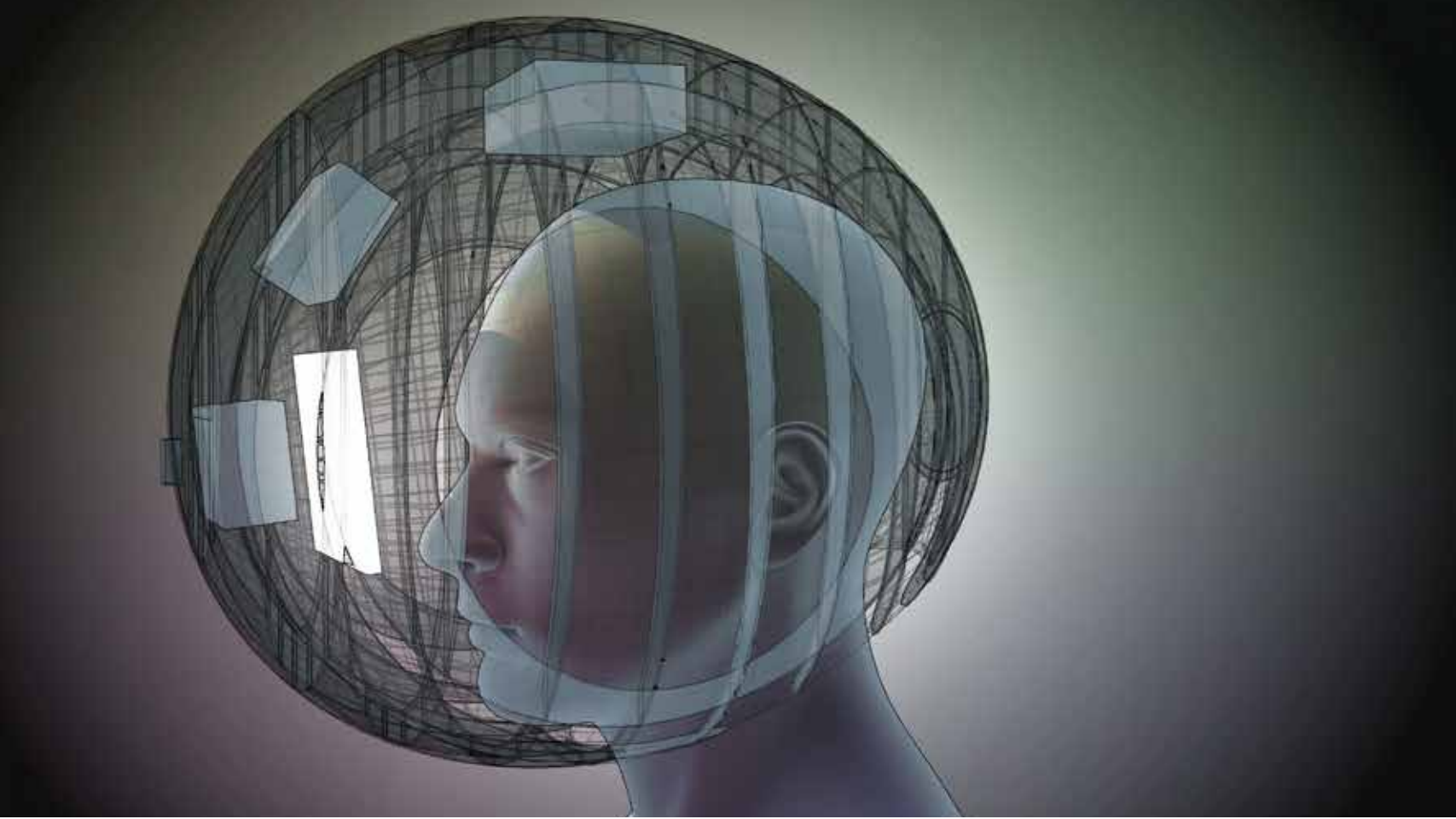
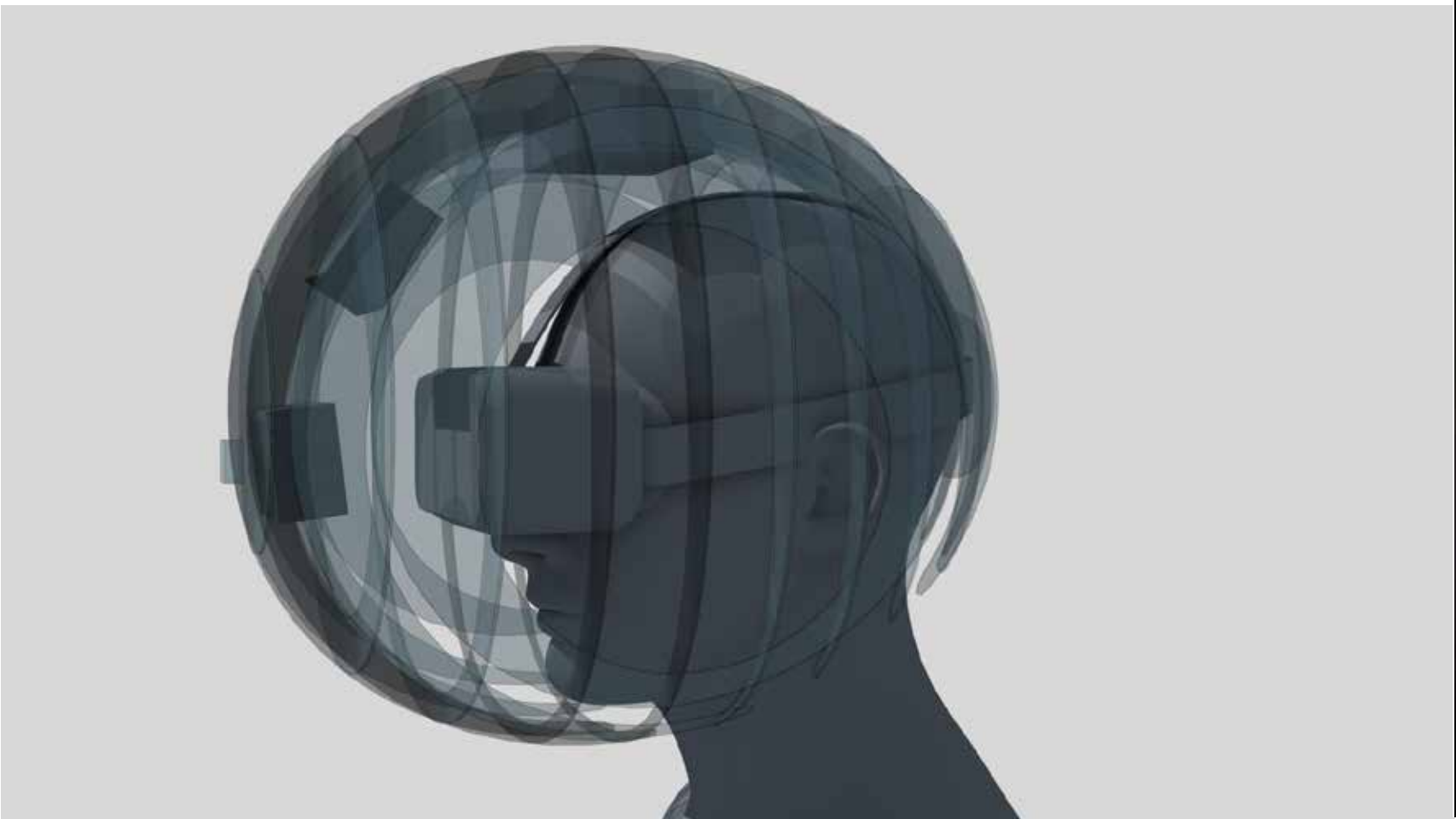
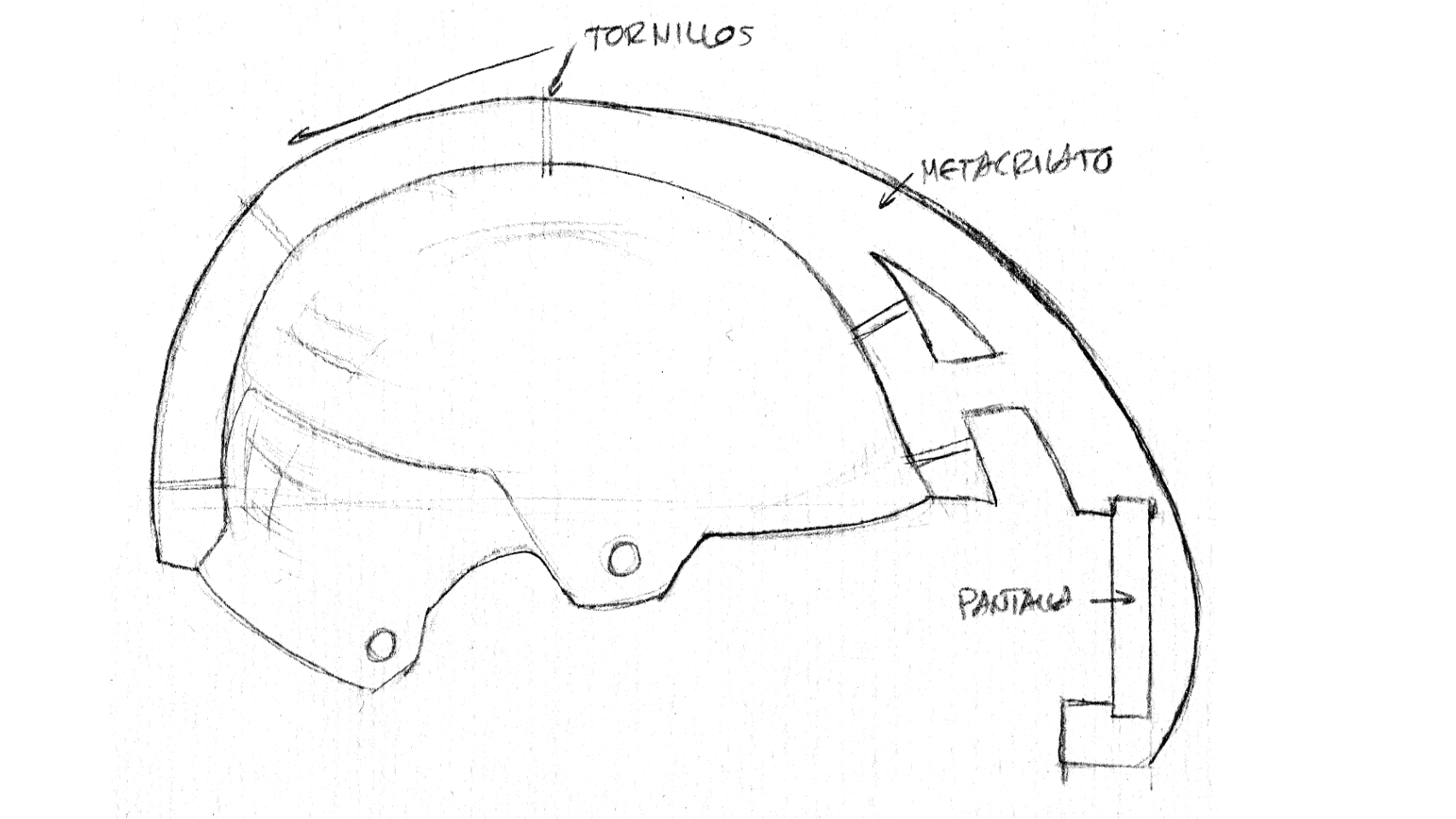
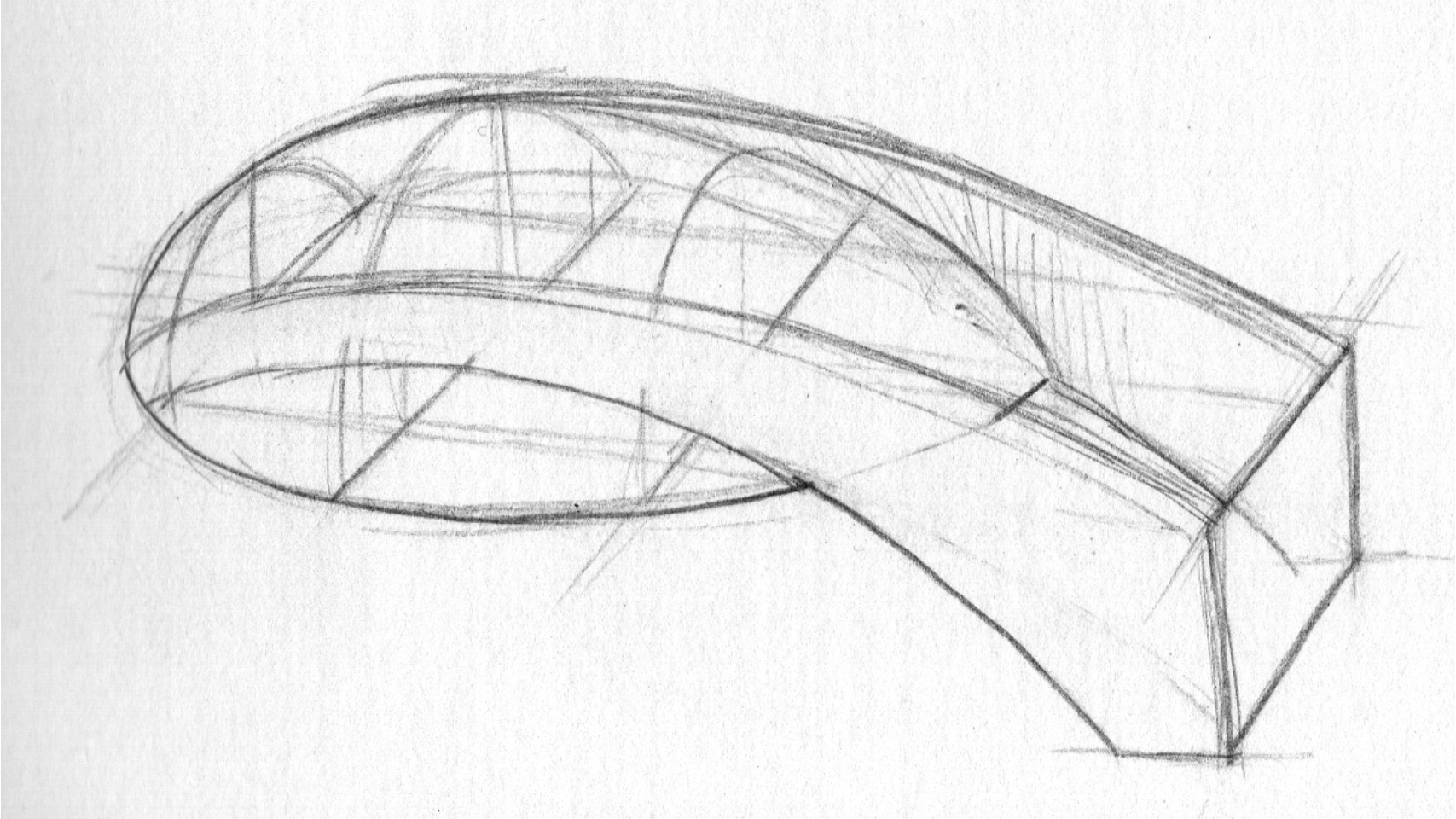
● AÑO 2015

● Este proyecto fue realizado, como práctica artística relacionada con mi **tesis doctoral**, gracias a una **beca de producción** de **Bilbao Arte**.

Se trata del diseño de un dispositivo de **exploración plástica del espacio basado en tecnología VR y raspberry pi**.

El objeto tenía un **carácter escultórico** y debía ser lo más **estético** y **ergonómico** posible. Lo diseñé con 3D MAX y lo corté en metacrilato mediante corte láser.









● **CLIENTE** PATXI ALDA ESPARZA

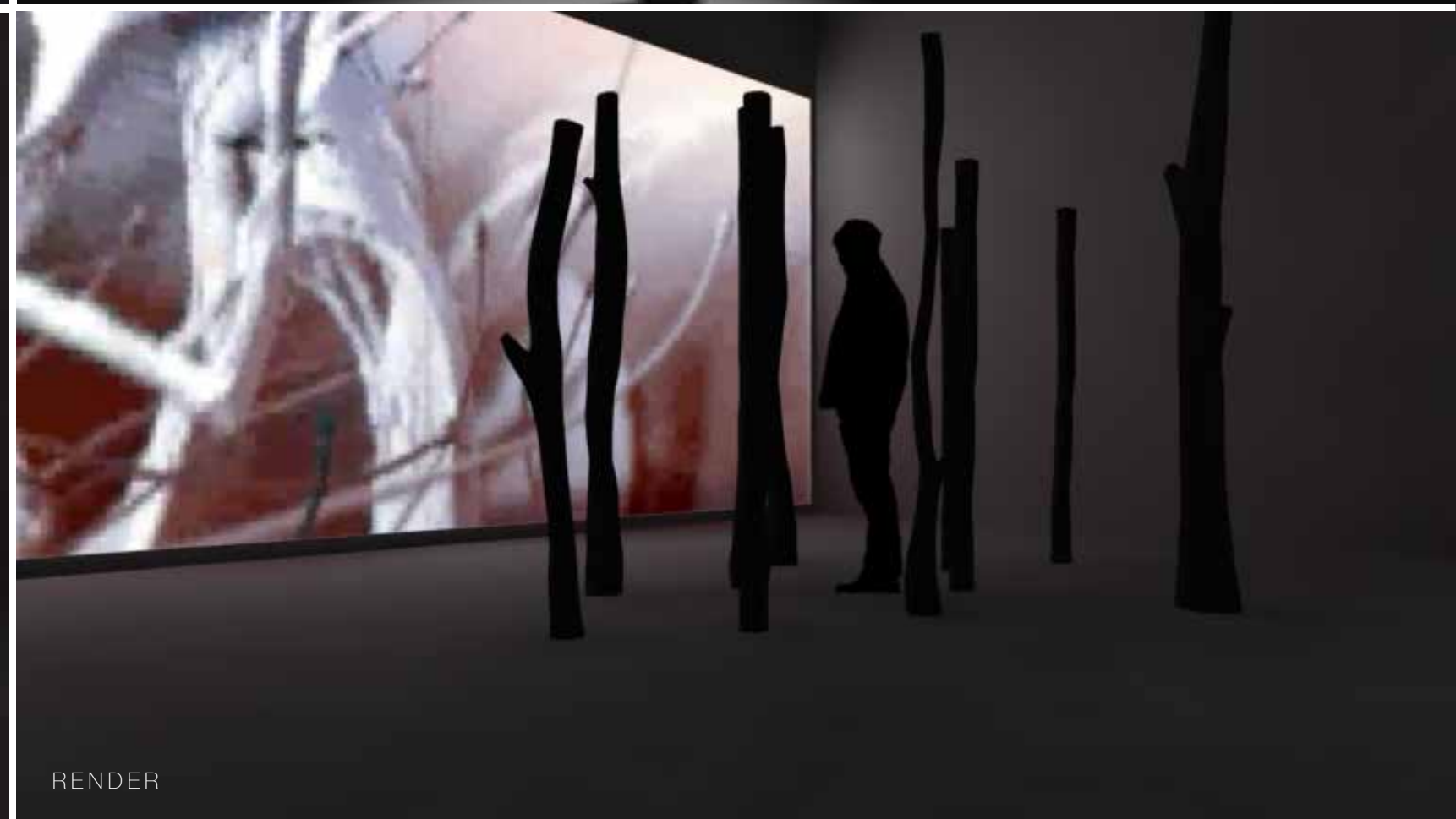
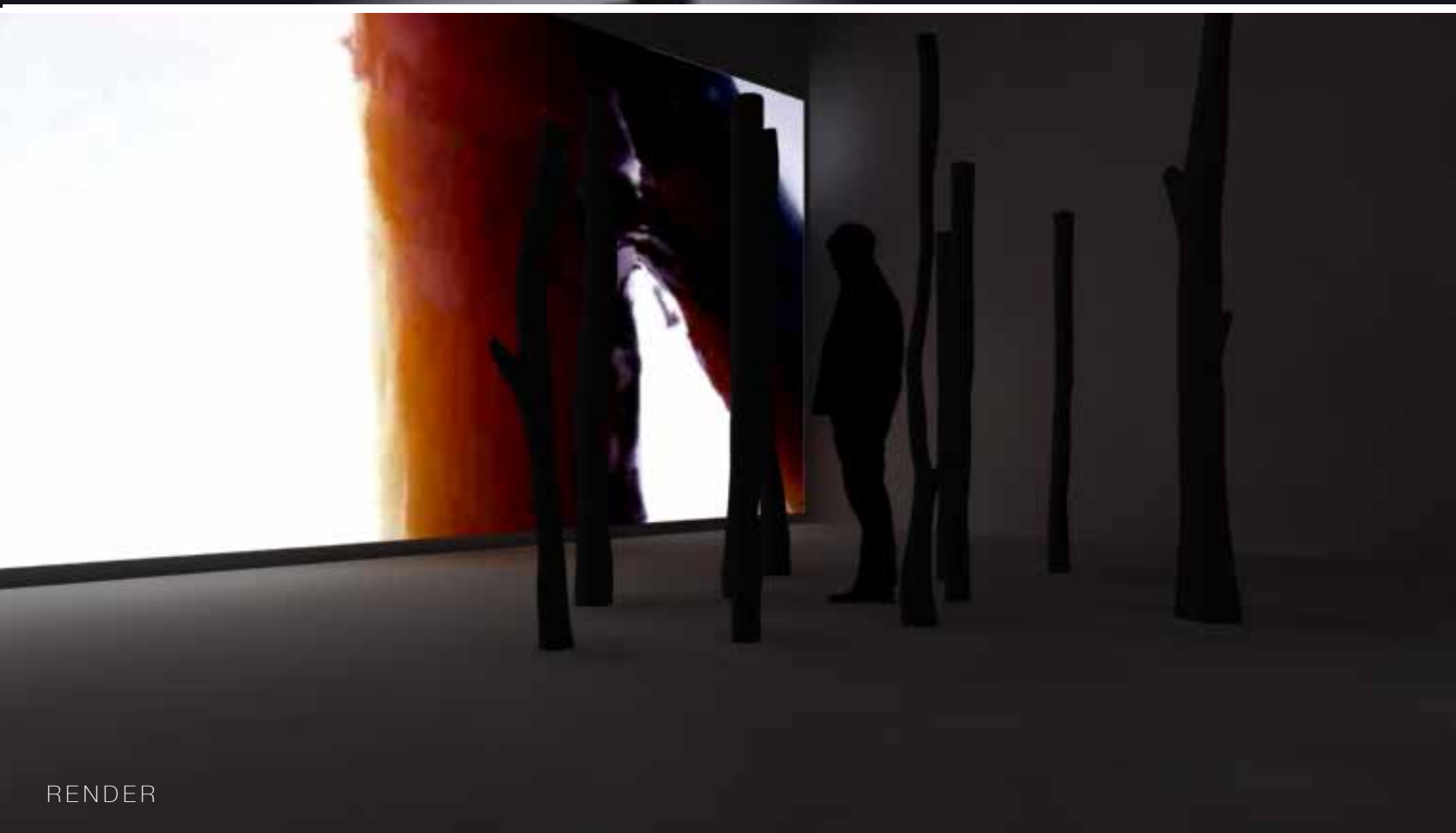
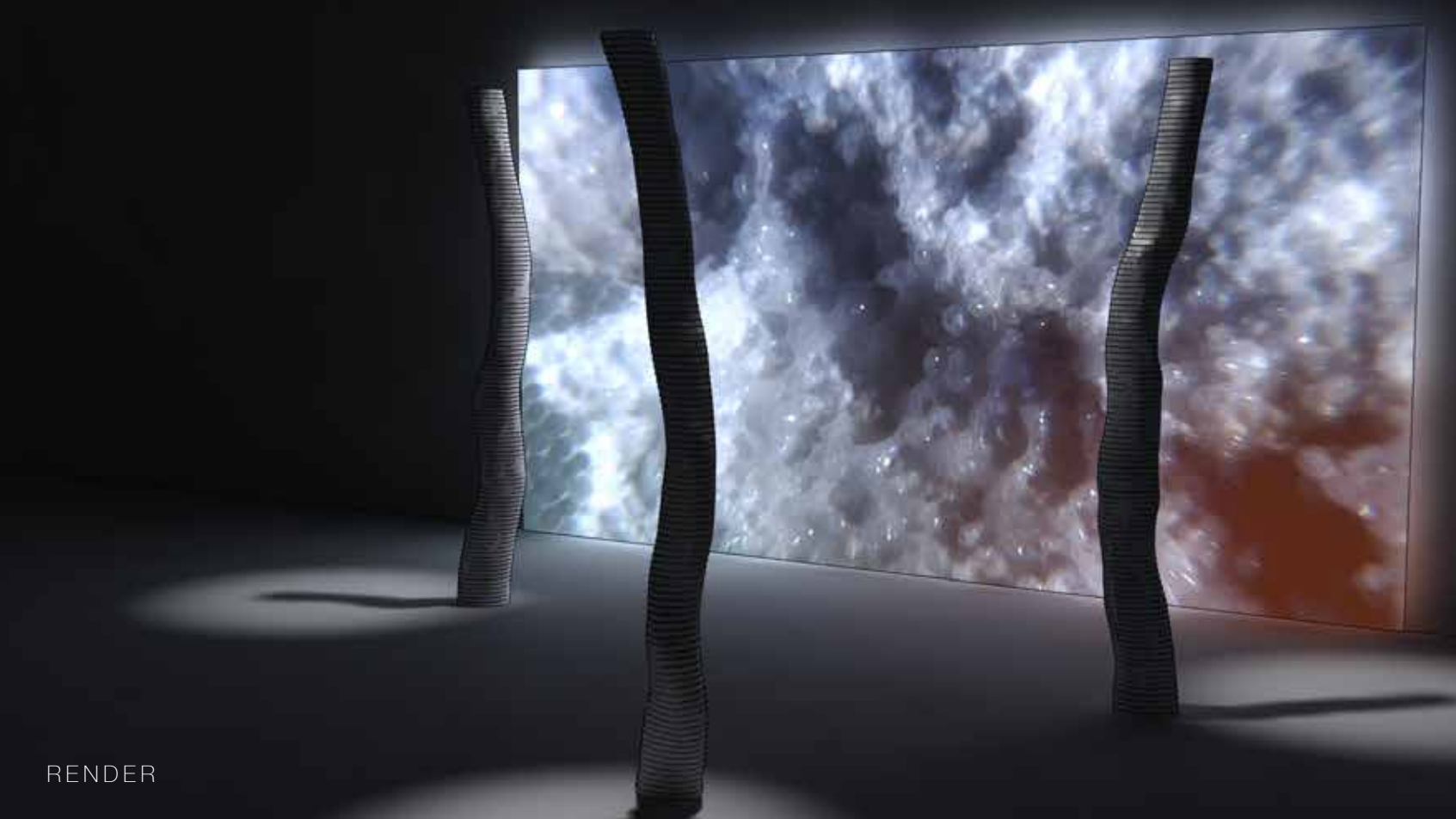
● **AÑO** 2009

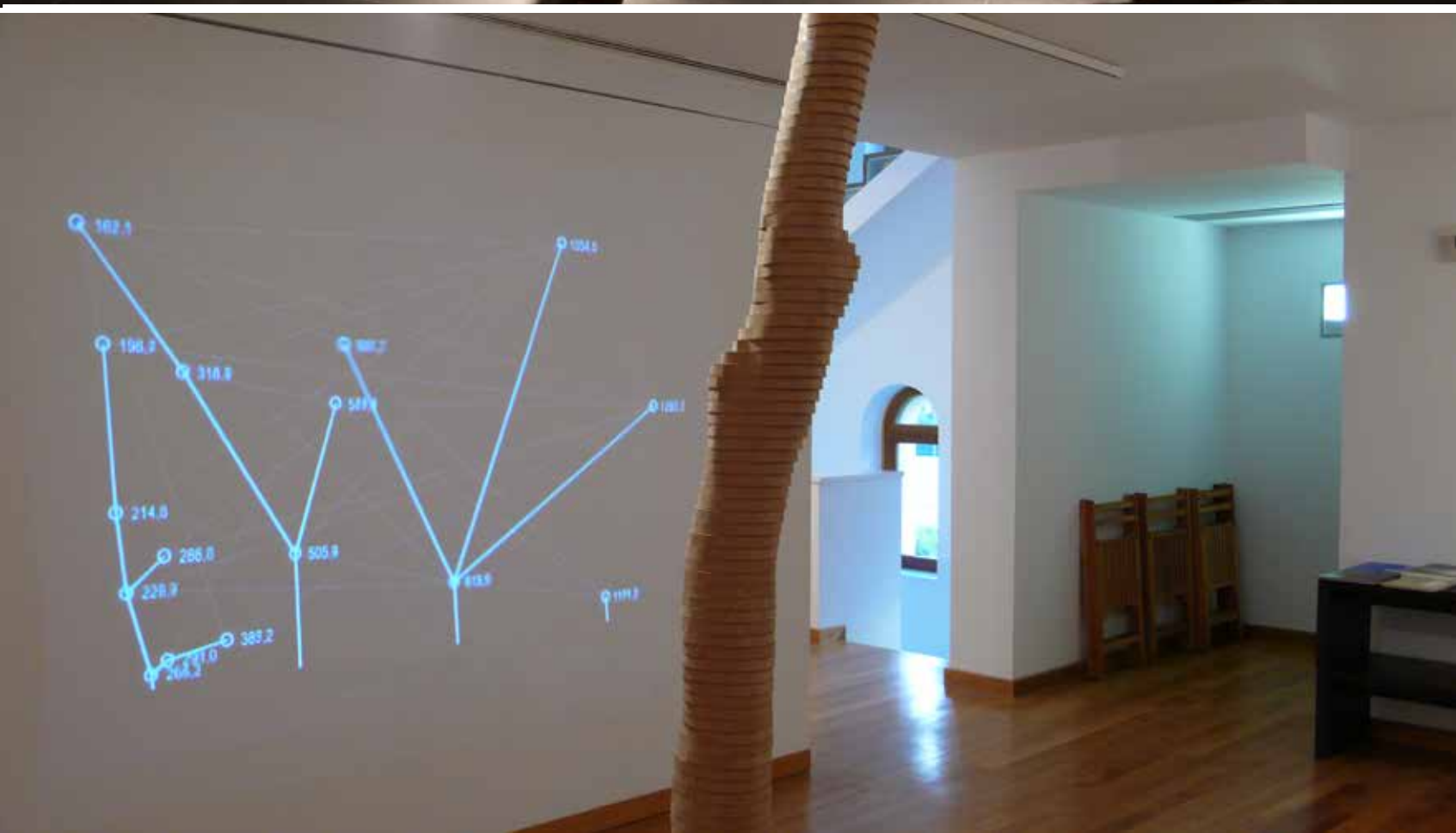
● En 2009, gracias a una **beca de producción del Gobierno de Navarra** realicé el proyecto **Genoma 0110010**. Se trataba de un proyecto personal escultórico basado en la **creación de paisaje contemporáneo a partir de datos numéricos**. La instalación constaba de elementos escultóricos (árboles genómicos) y elementos audiovisuales articulados en dos espacios interconectados.

Las esculturas fueron construidas digitalmente a partir de **fotogrametrías** de árboles reales. Cada escultura era una copia digital de un árbol real, un clon digital.

El proyecto se articulaba desde el concepto de **transcodificación** y el de **copia digital**, utilizados como metodología de trabajo.









DISEÑO SALA AT1



CLIENTE MUSEO ARQUEOLÓGICO NACIONAL



AÑO 2012



En 2012, el **Museo Arqueológico Nacional** de Madrid, me encargó el diseño de una de sus salas, la AT1.

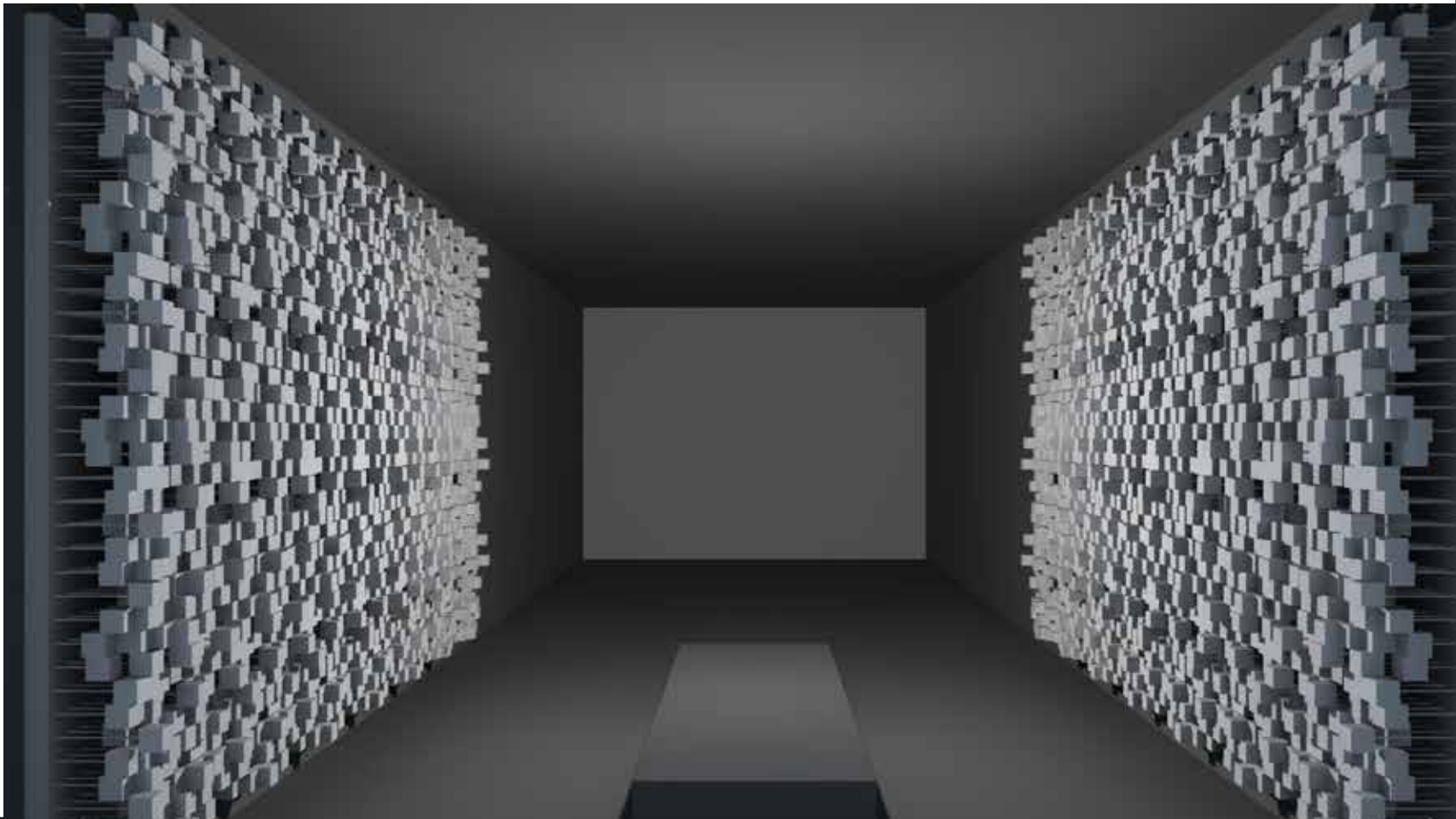
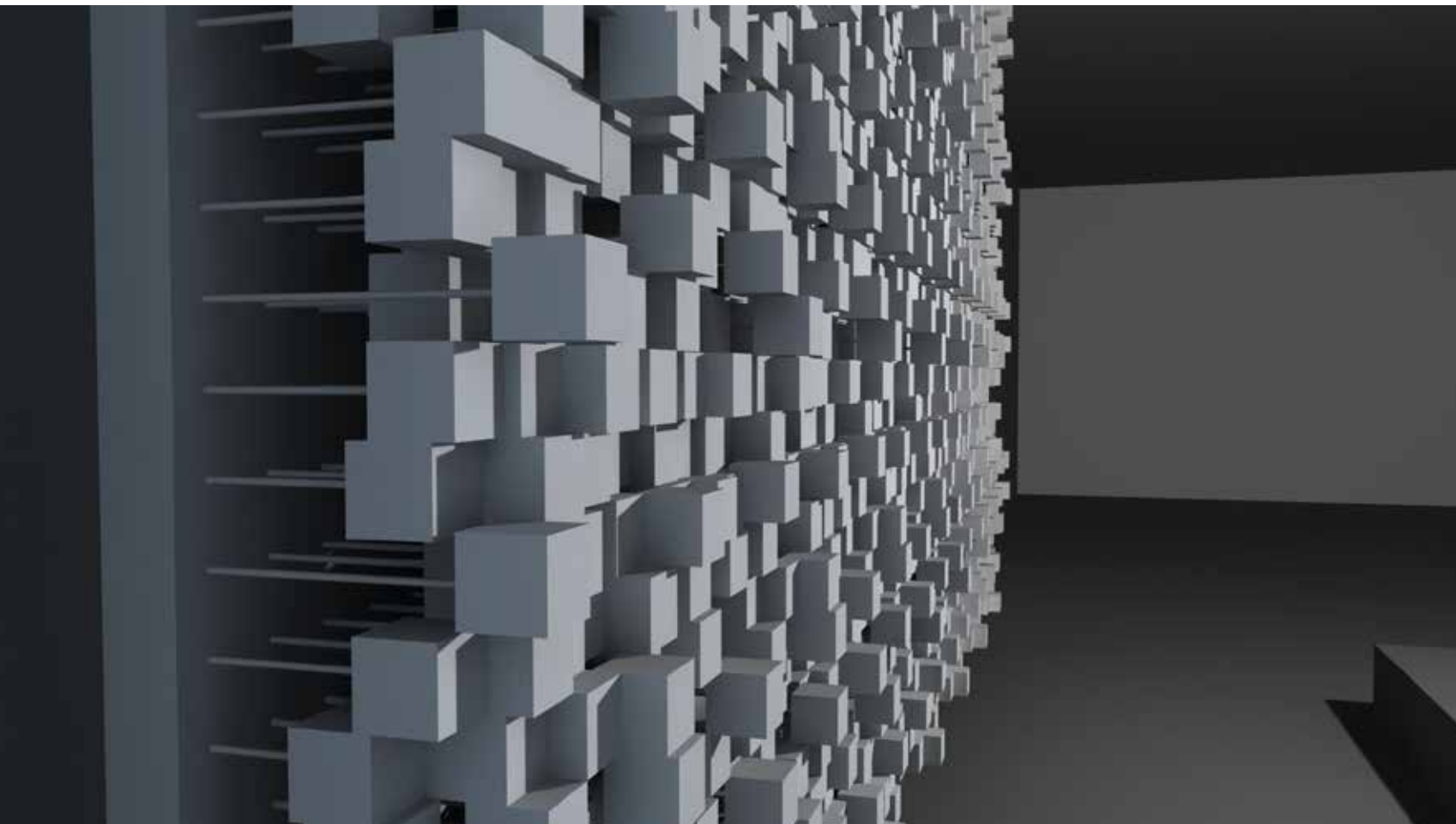
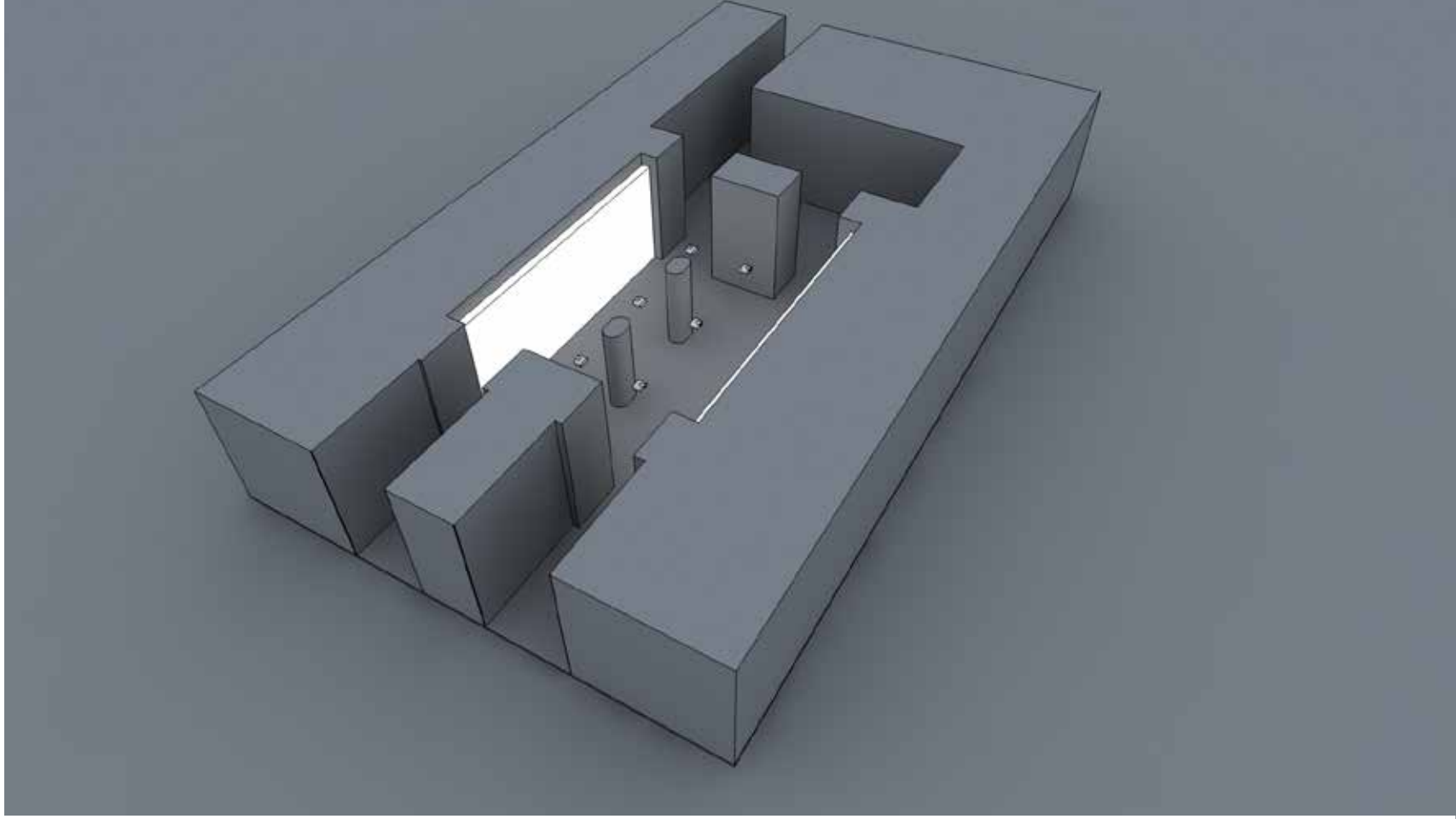
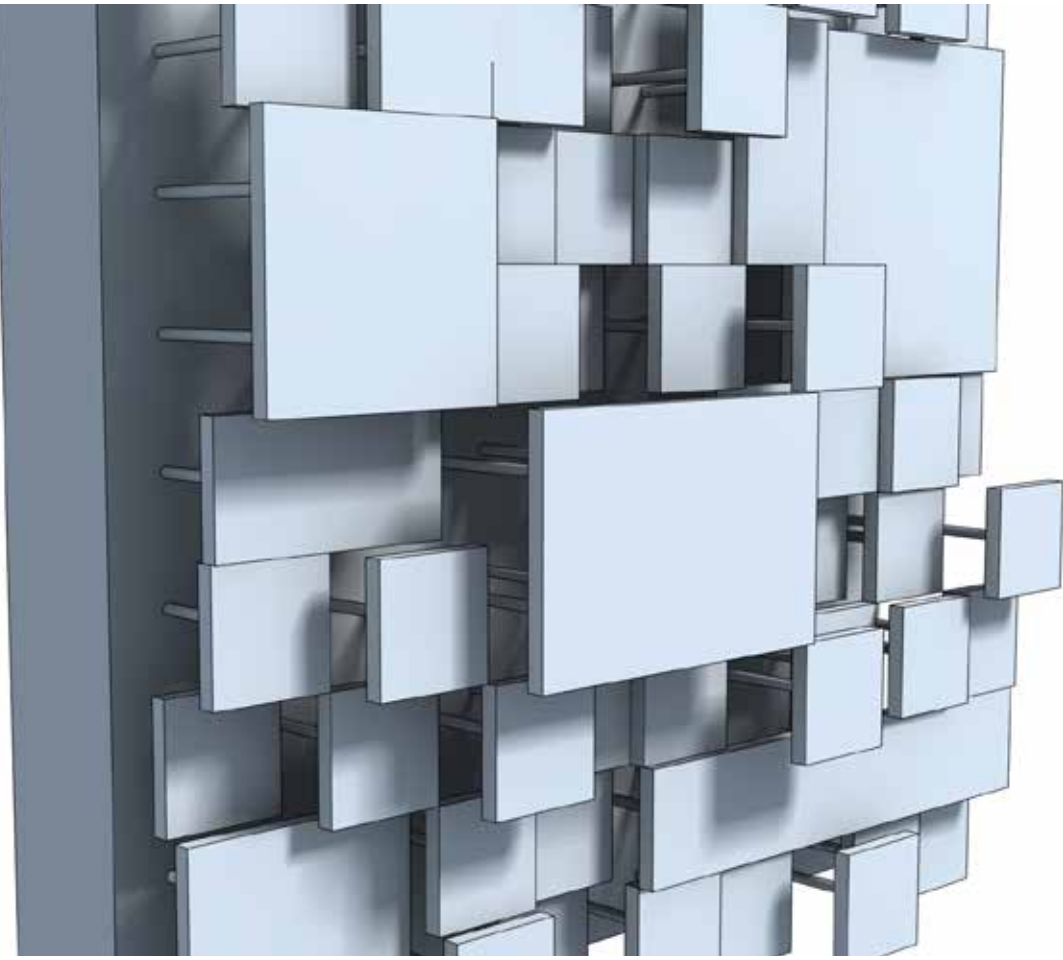
En este proyecto diseñé el **espacio escultórico-expositivo** y diseñé el proyecto de postproducción de vídeo.

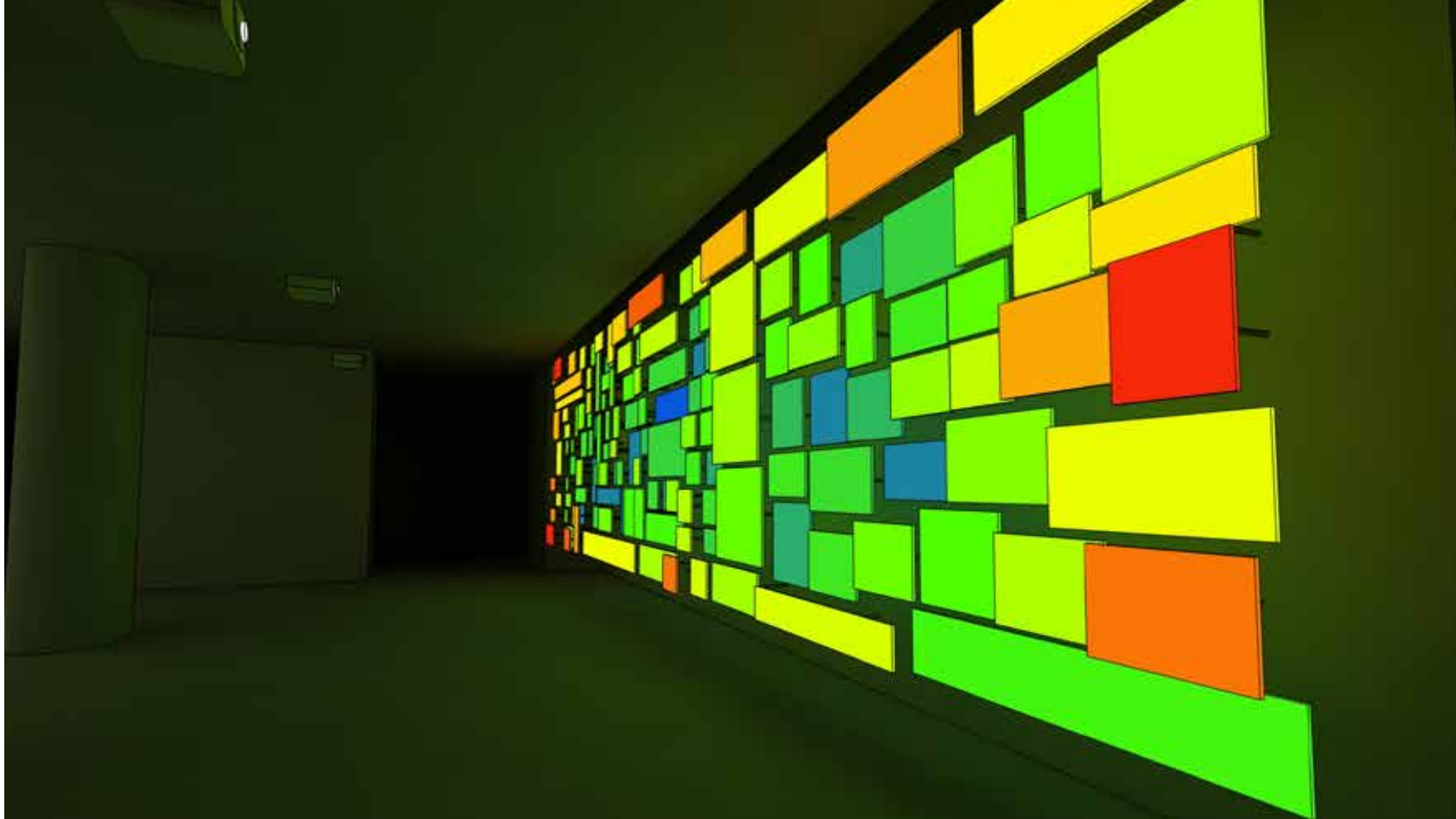
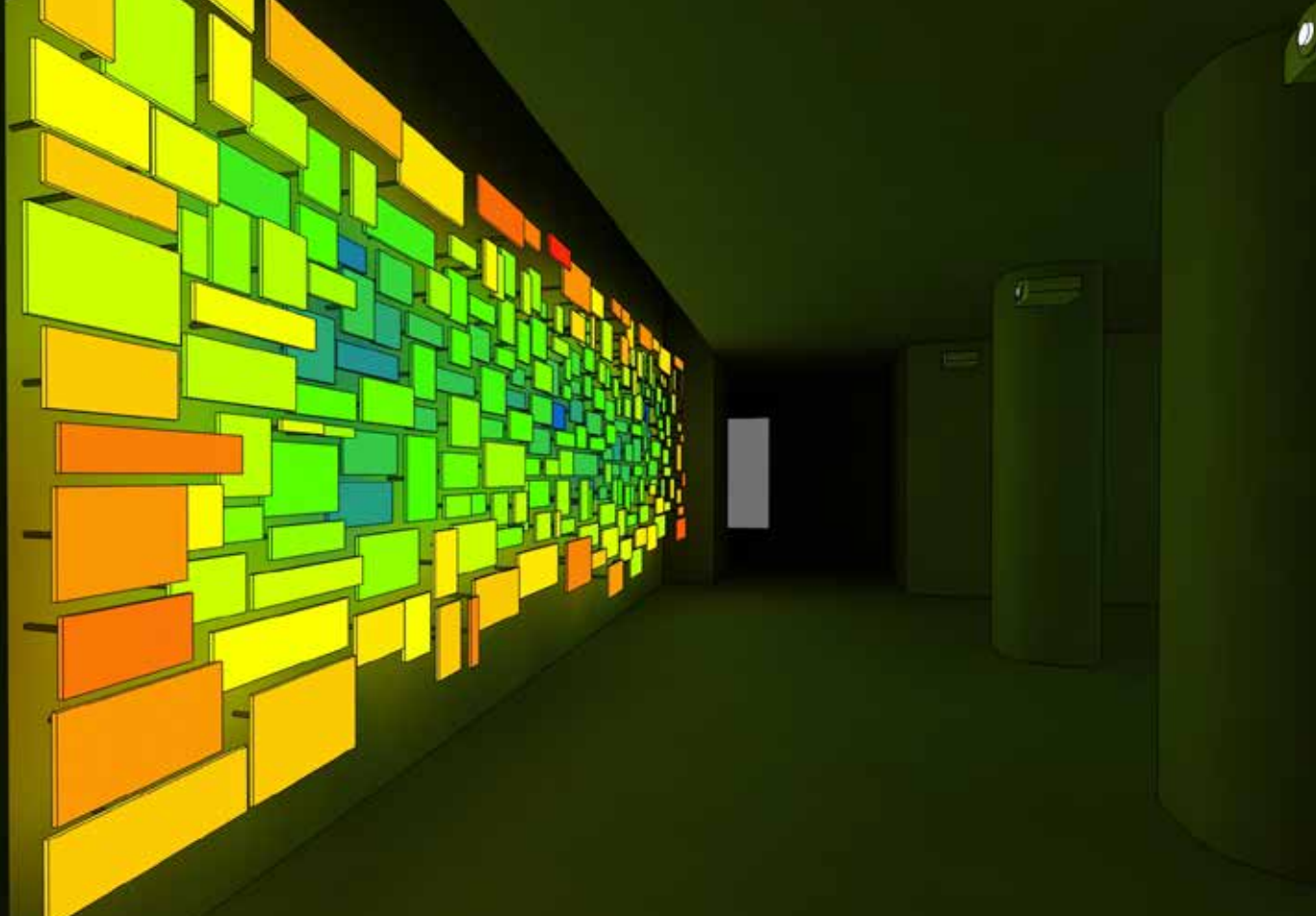
La sala era un espacio cúbico conformado por dos grandes paños a los lados. El proyecto era complejo y suponía un reto expositivo, que resolví a partir de la articulación de pequeños elementos, pequeños bits de información.

Planteé el espacio como un **espacio inmersivo** compuesto por cientos de pequeños lienzos articulados a distintas profundidades sobre la pared.

Los contenidos audiovisuales se proyectan desde seis proyectores sincronizados y están mapeados a la superficie de proyección.







○ THE POWER OF ONE

● CLIENTE OLYMPIC CHANEL

● AÑO 2018

● **The Power of One** fue el título del encargo de una serie de seis capítulos para el **Olympic Channel**.

Como creativo me encargué del diseño de la **guía de estilo** de la serie, el **diseño de la línea gráfica** y la realización del **motion design (cabecera, cierre, lower third, transiciones)**.

En este trabajo, utilicé elementos tridimensionales y bidimensionales, jugando con la profundidad de campo para crear una sugerente narrativa audiovisual alrededor de la medalla olímpica.

Para esta serie se tuvieron que realizar versiones web, RRSS y publicidades específicas para web, facebook e instagram.

Esta serie fue galardonada con el premio Teobaldo 2018 al mejor trabajo periodístico de deporte.





○ TRABAJOS DE CONTINUIDAD

● CLIENTE RTVE

● AÑO 2005

● En el año 2005 realicé diferentes trabajos de **continuidad corporativa** para **RTVE**.
Había que integrar la **imagen corporativa** en diferentes fragmentos de películas como Harry Potter o los Chicos del Coro.
Otro de los trabajos de continuidad de RTVE consistió en la realización de un campo de margaritas para presentar la temporada de primavera, que tuviera el mismo movimiento que las margaritas reales mecidas por el viento. Había que conseguir un efecto **fotorrealista** para formar parte de la continuidad de la primavera de RTVE.
Los retos de las margaritas fueron conseguir el aspecto real de las mismas a través del **modelado**, el **material** y la **animación**, para lo cual diseñé un **set-up** de animación basado en **modificadores procedurales** y **programación de expresiones**.

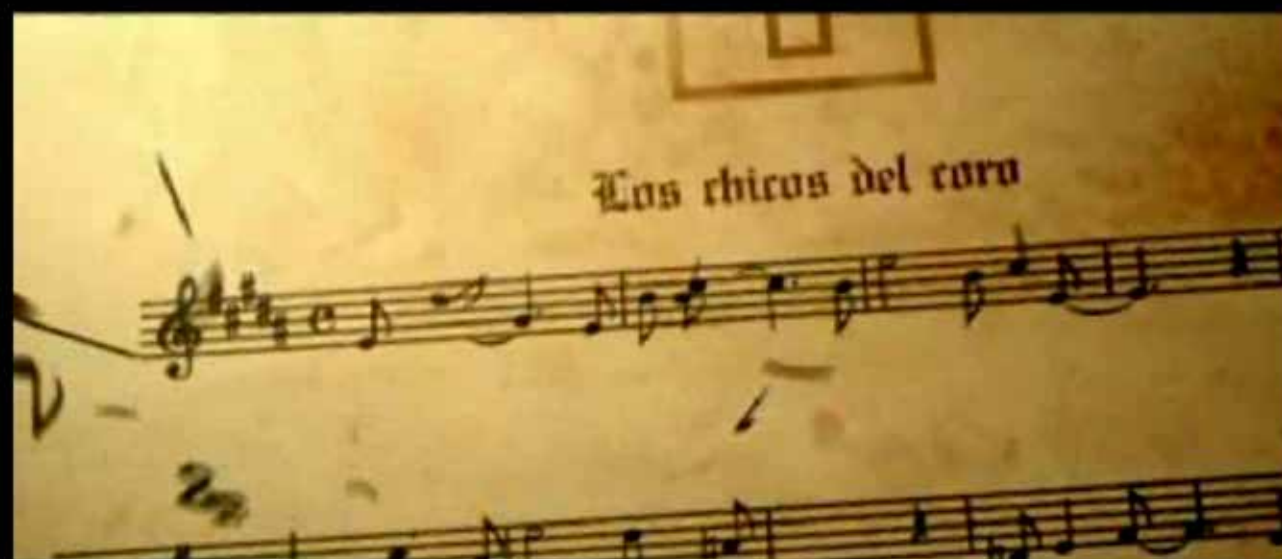
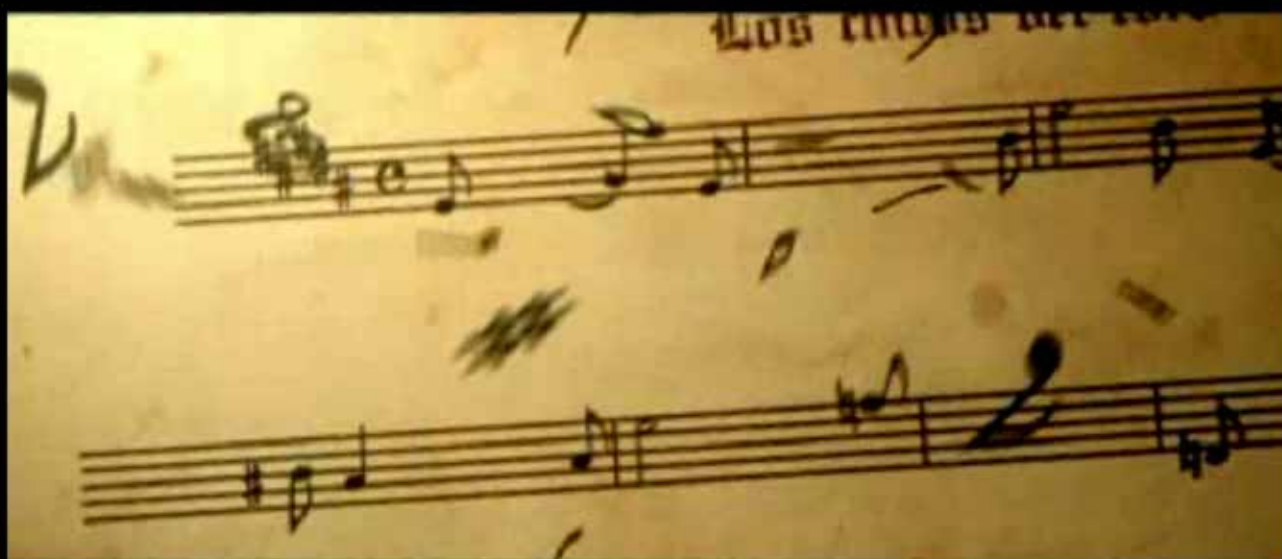


Harry Potter

Harry Potter

Harry Potter

1





○ PRINT COLLECTION

● CLIENTE EL NATURALISTA

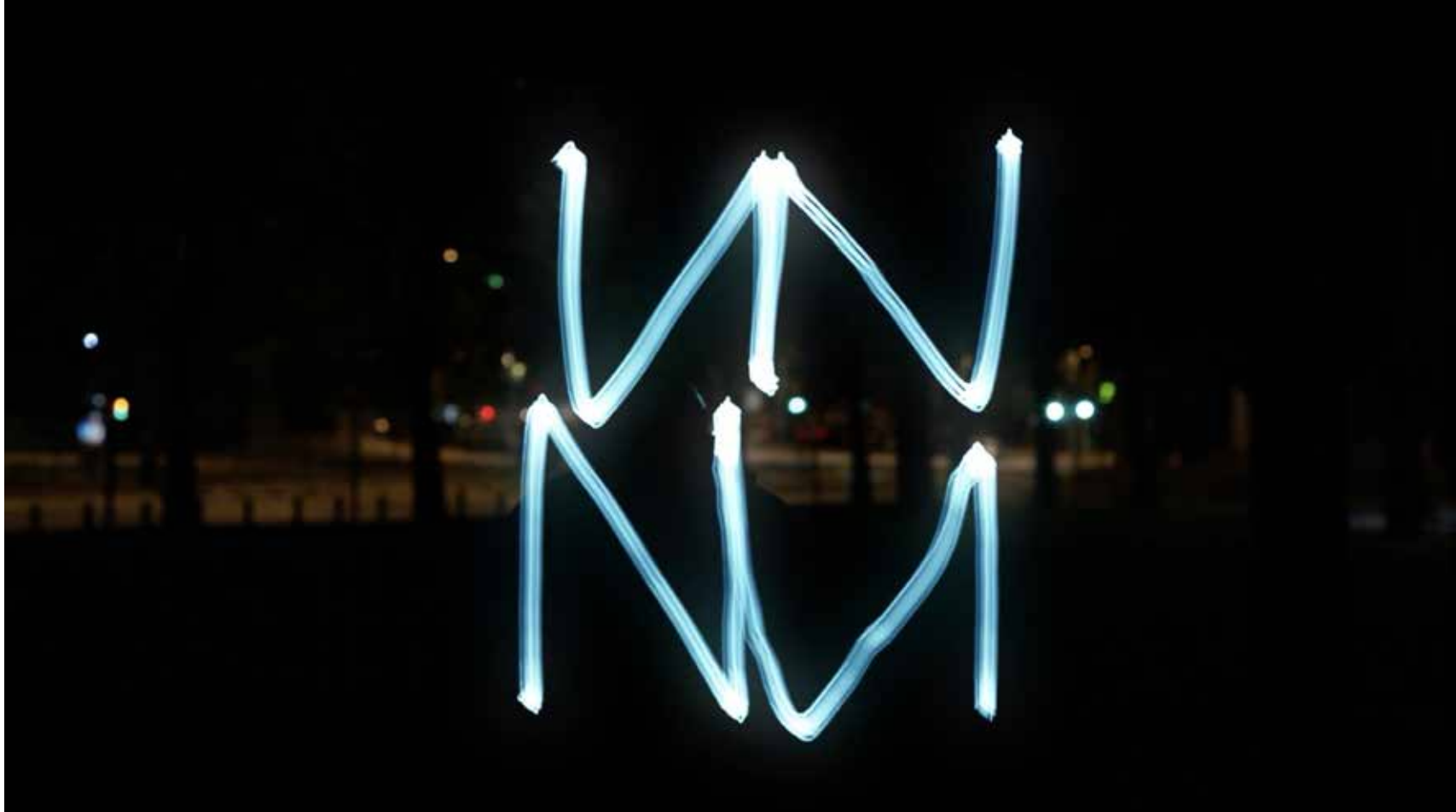
● AÑO 2015

● En el año 2015 me encargaron la realización de la presentación de la **colección primavera/verano 2015** de la marca de calzado **el Naturalista**. En la idea original se buscaba una propuesta de **video-creación** en la que mi perfil encajaba a la perfección.

La propuesta, idea original, realización, dirección y postproducción corrieron a mi cargo y la inspiración de autores como **Godfrey Reggio** o **Ron Fricke**, me llevaron a la creación de un **poema audiovisual** con numerosos recursos estilísticos y creativos.

Aunque la propuesta original estaba pensada para una proyección de **video-maping** sobre la fachada interior del **palacio de Arazuri**, se realizaron versiones para otros formatos, como pantallas de tienda, RRSS o web.







IN EL
N NATURALISTA

PRINT
COLLECTION
SPRING/SUMMER 15

IN EL
N NATURALISTA

PRINT
COLLECTION
SPRING/SUMMER 15



ENDESA NUCLEARES



CLIENTE ENDESA



AÑO 2018



En el año 2018 realicé el **montaje** y **compo** del vídeo sobre **energía nuclear** para Endesa para una campaña que pretendía reforzar la idea de la energía nuclear como fuente de energía límpia y segura.

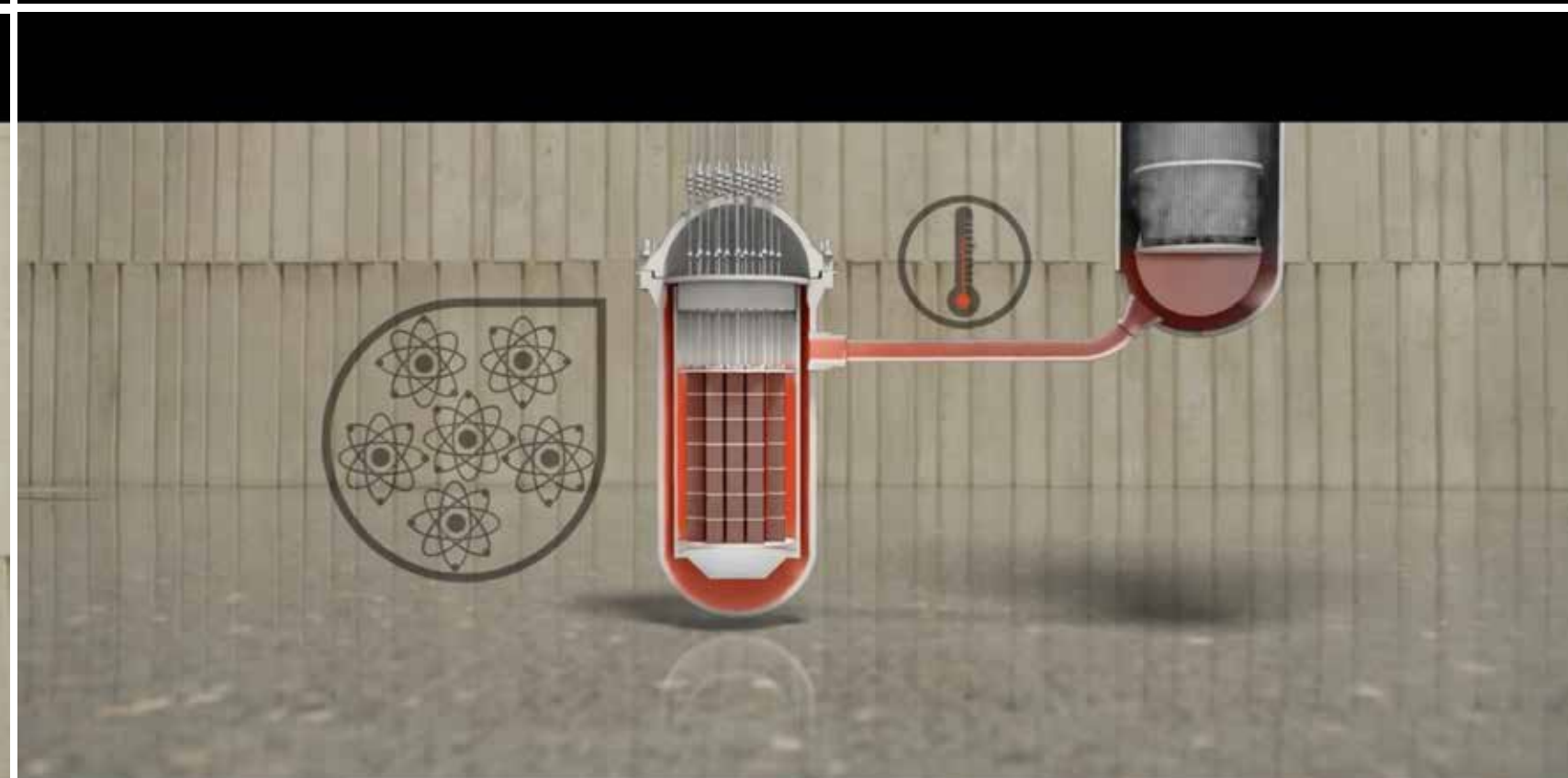
Se rodó en escenarios reales con **fondo portátil de croma** para poder recortar en compo e integrar los grafismos e información en pospo.

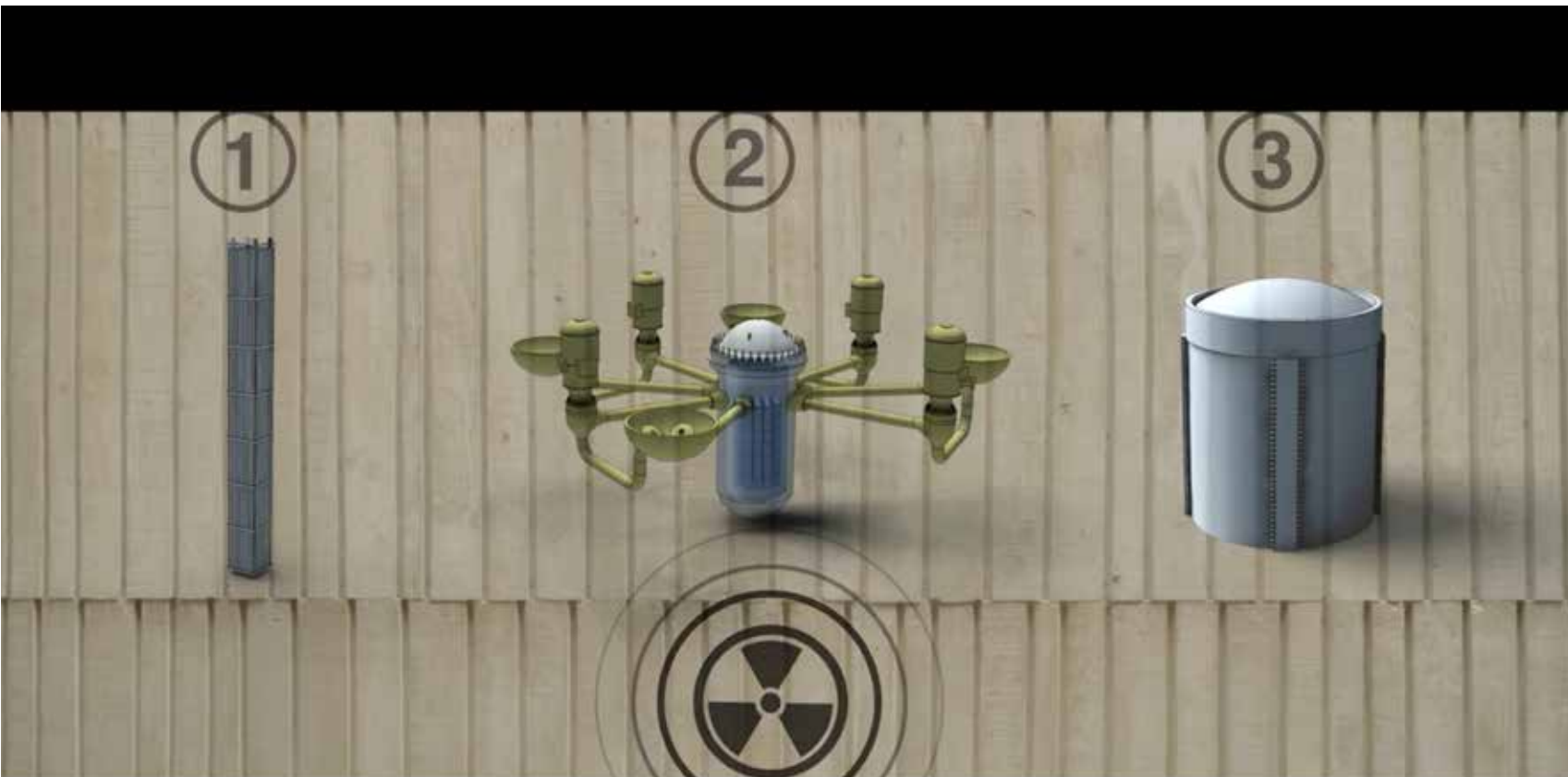
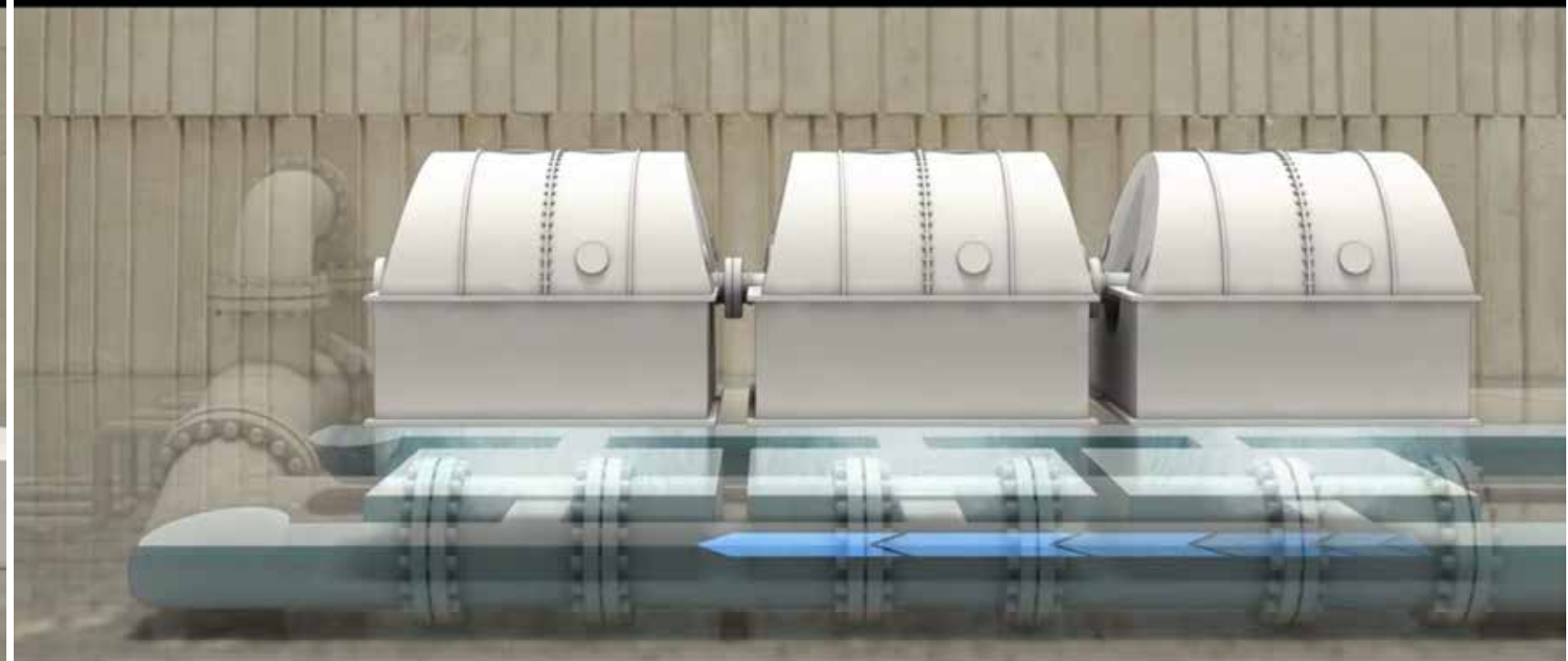
Tras el rodaje, la mayoría de planos tuvieron que ser **limpiados** en compo de elementos como **luces**, **micrófonos** o **fondos de croma**. En algunos de los planos, como en el del planetario se compusieron en su totalidad a partir de diferentes capas separadas para conseguir el efecto de realidad.

Para este vídeo tuve que modelaren 3D una central nuclear y el reactor nuclear para explicar el funcionamiento de una central de este tipo.

Esta campaña estaba destinada a difundirse a través de los canales de RRSS habituales de Endesa.









VÍDEO CORPORATIVO



CLIENTE INTIA



AÑO 2018



En el año 2018 realicé el montaje del vídeo **SME Organics**, proyecto europeo liderado por **INTIA**.

Mi labor consistió en el **diseño de la idea original** del vídeo a través del recurso del **libro pop-up**. Para ello realicé todas las **animaciones 3D** del libro para simular que se trataba de un libro mágico que cuando se abría, se desplegaban diferentes contenidos.

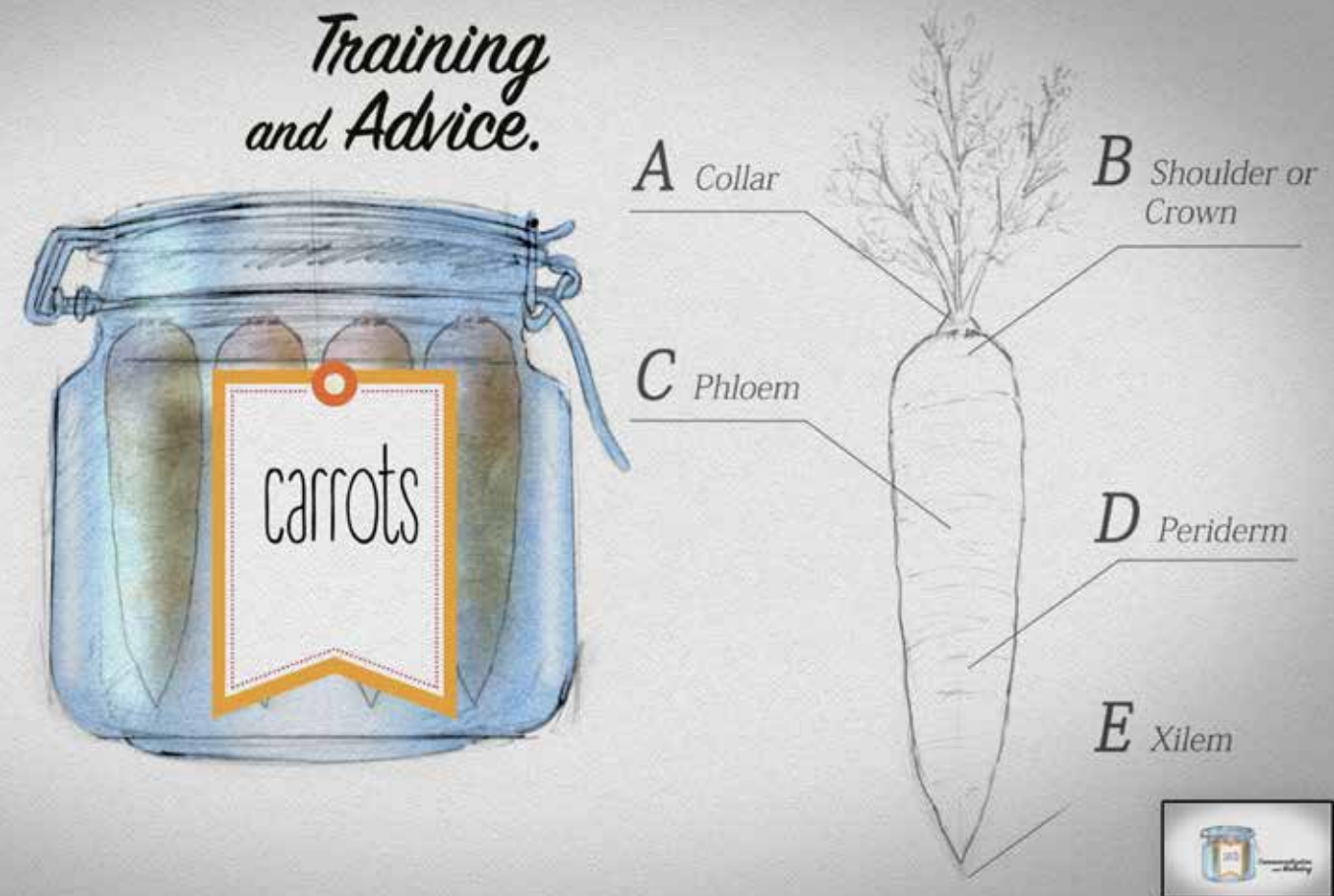
Para este vídeo también realicé diferentes **ilustraciones y dibujos** en papel que se utilizaron para el montaje.

Todos los elementos gráficos o virtuales están integrados en escenarios reales, parte de la que también me encargué.

El vídeo estaba destinado a RRSS y web.







SPOT PUBLICITARIO

CLIENTE CAN

AÑO 2008

En el año 2008 trabajé en el **montaje** y **compo VFX** del spot de la entidad bancaria CAN.

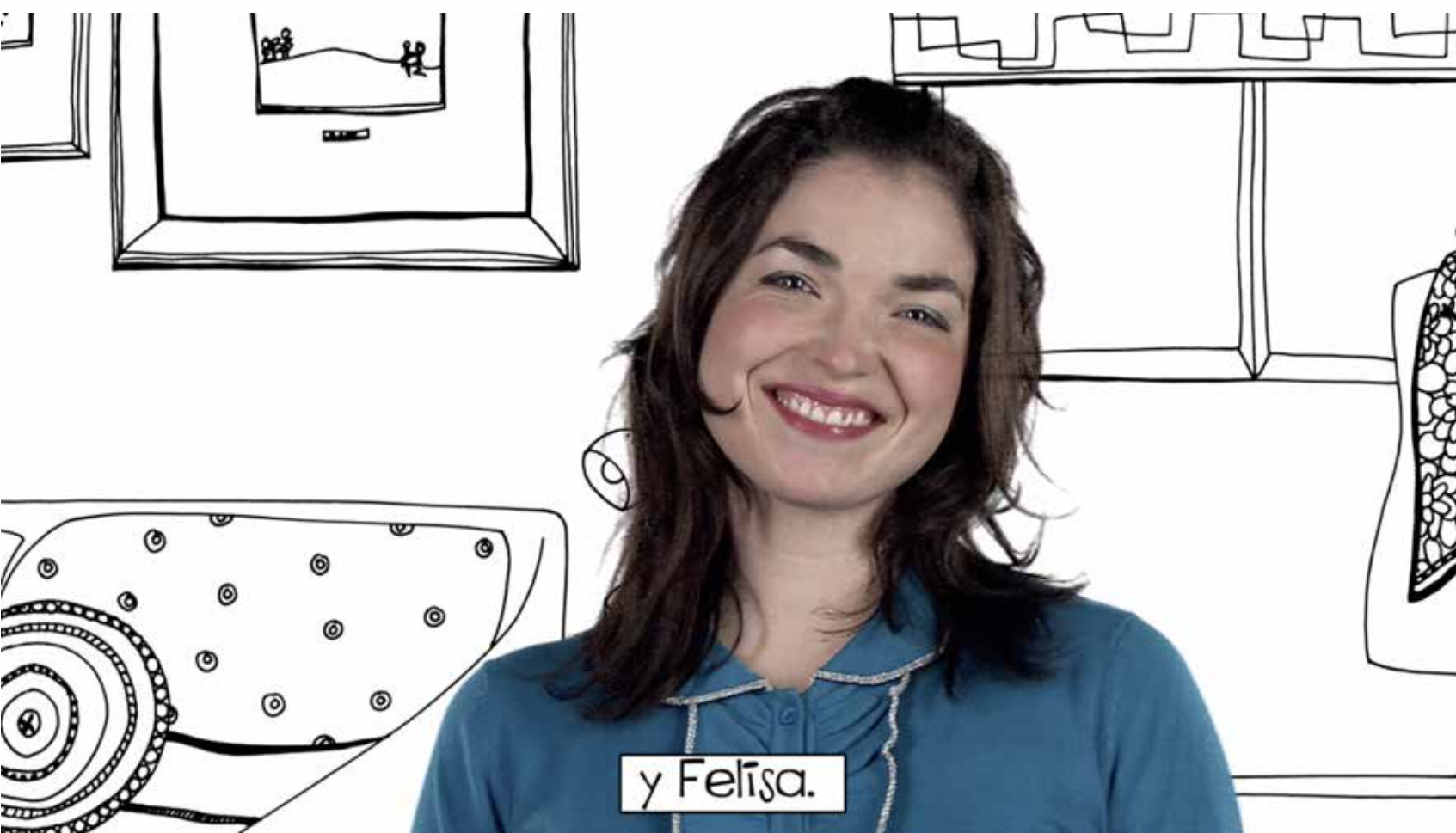
El reto consistió en **fusionar imagen real** rodada en croma **con imagen 3D** con aspecto de maqueta de cartón pluma. El escenario está completamente realizado en 3D.

El modelado y animación del escenario se realizó en **3DMax** y la composición se realizó en **After Effects**. La dificultad del trabajo residía en que en aquella época no existía una manera fácil de exportar una escena de 3DMax a After Effects con sus cámaras virtuales para hacer la compo, por lo que fue necesario un trabajo de investigación. Pese a las dificultades, el resultado fue muy satisfactorio.





Esta es la historia de Félix,



y Felisa.



Dos chicos muy normales,





MOTION GRAPHICS



CLIENTE ENDESA



AÑO 2019



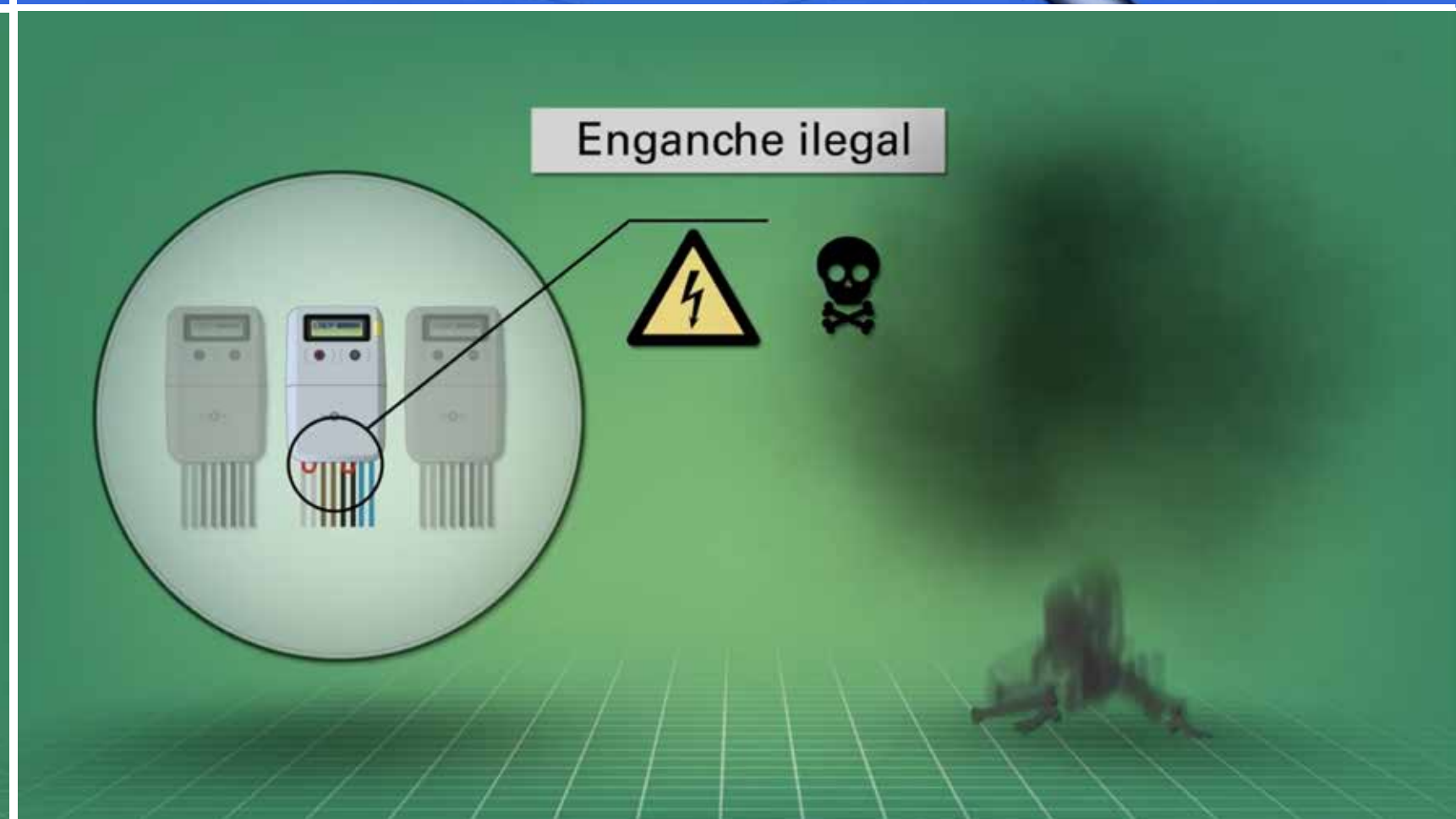
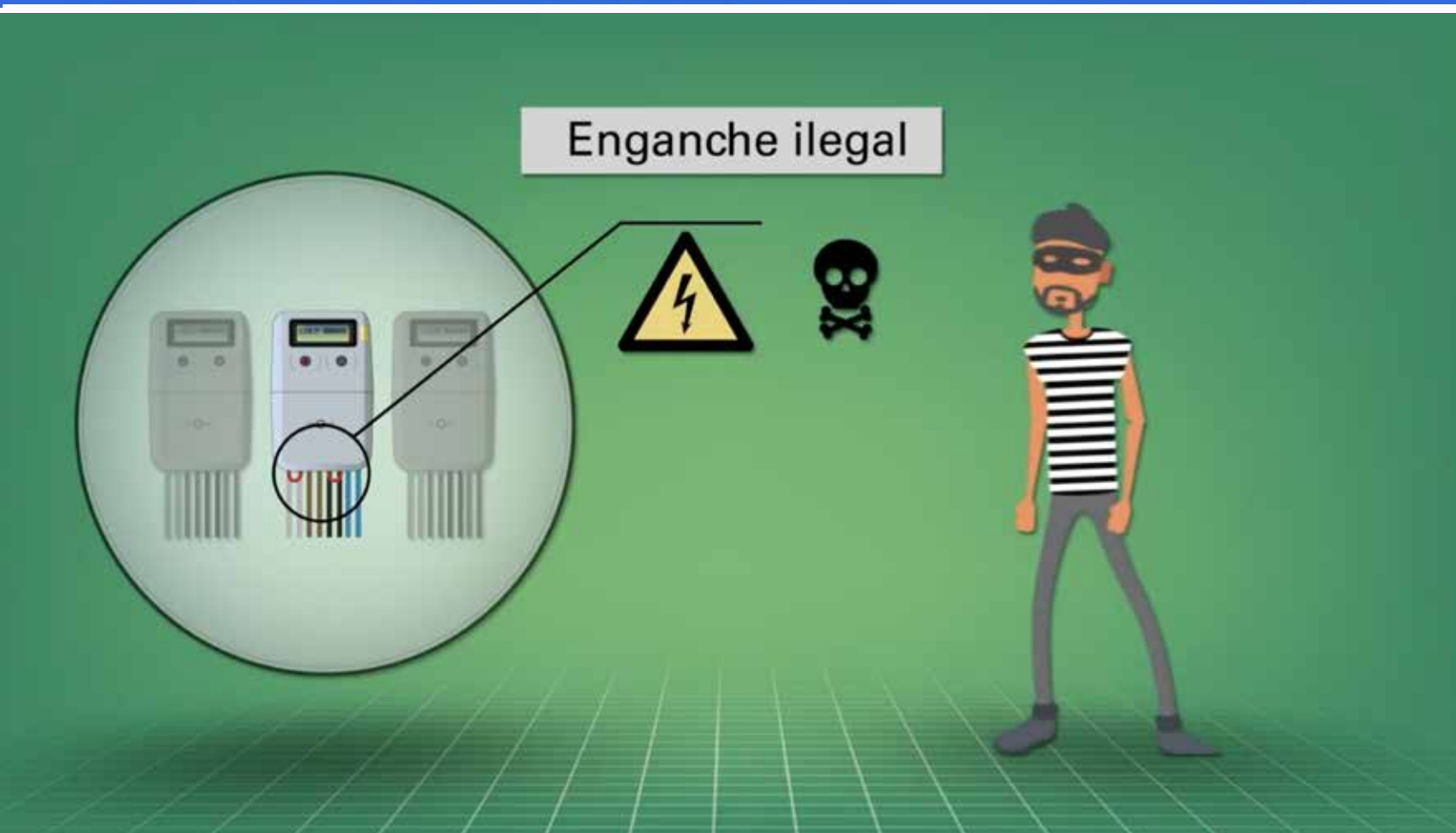
En el año 2019 realicé una serie de 6 capítulos de **motion graphics** para **Endesa** en los que se explicaban diferentes temas sobre la corriente eléctrica que llega a nuestras casas.

Salvo el guión y la locución, la **realización**, el **montaje** y la **postproducción (grafismo, animación)** corrieron de mi cuenta. Los vídeos los realicé de manera íntegra.

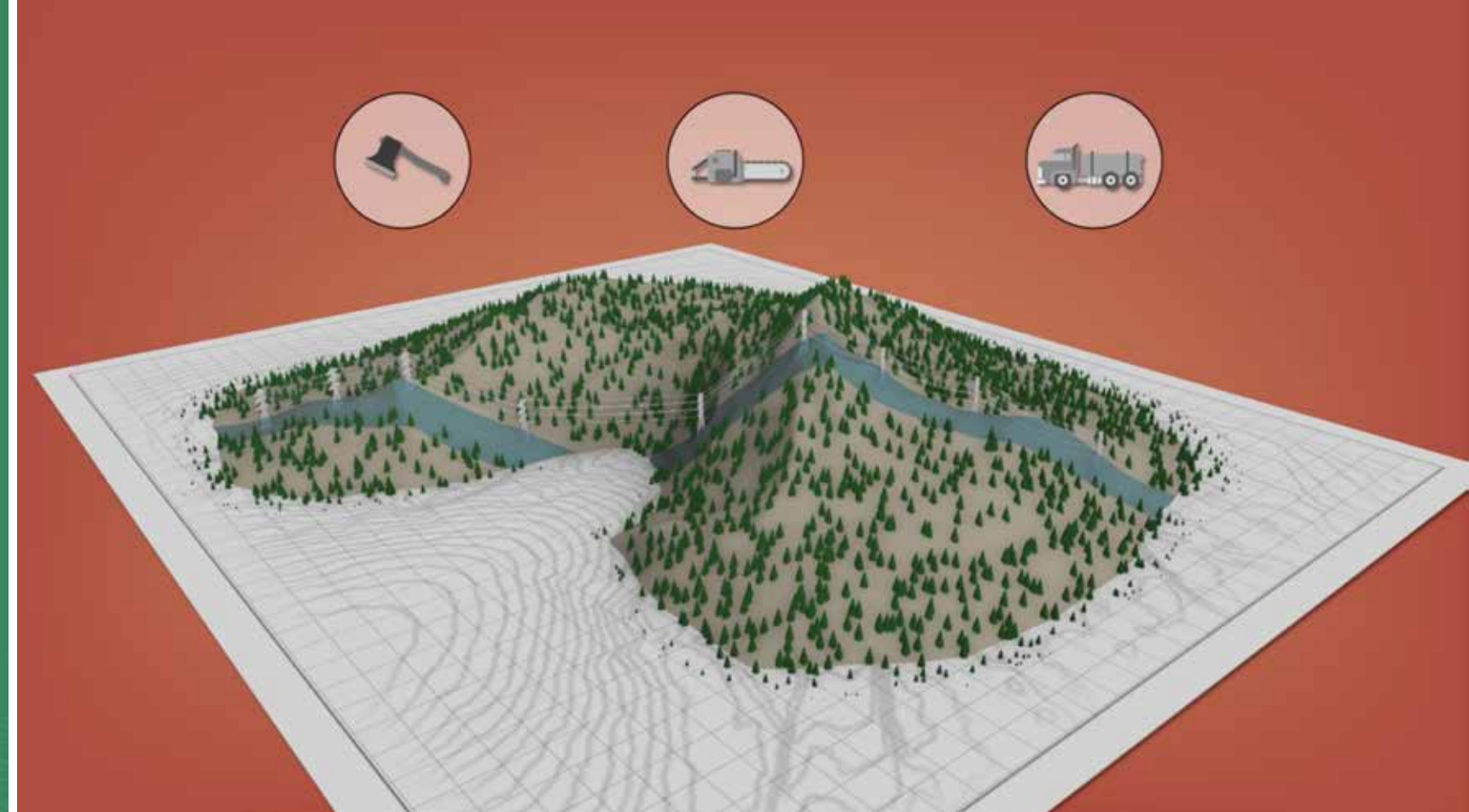
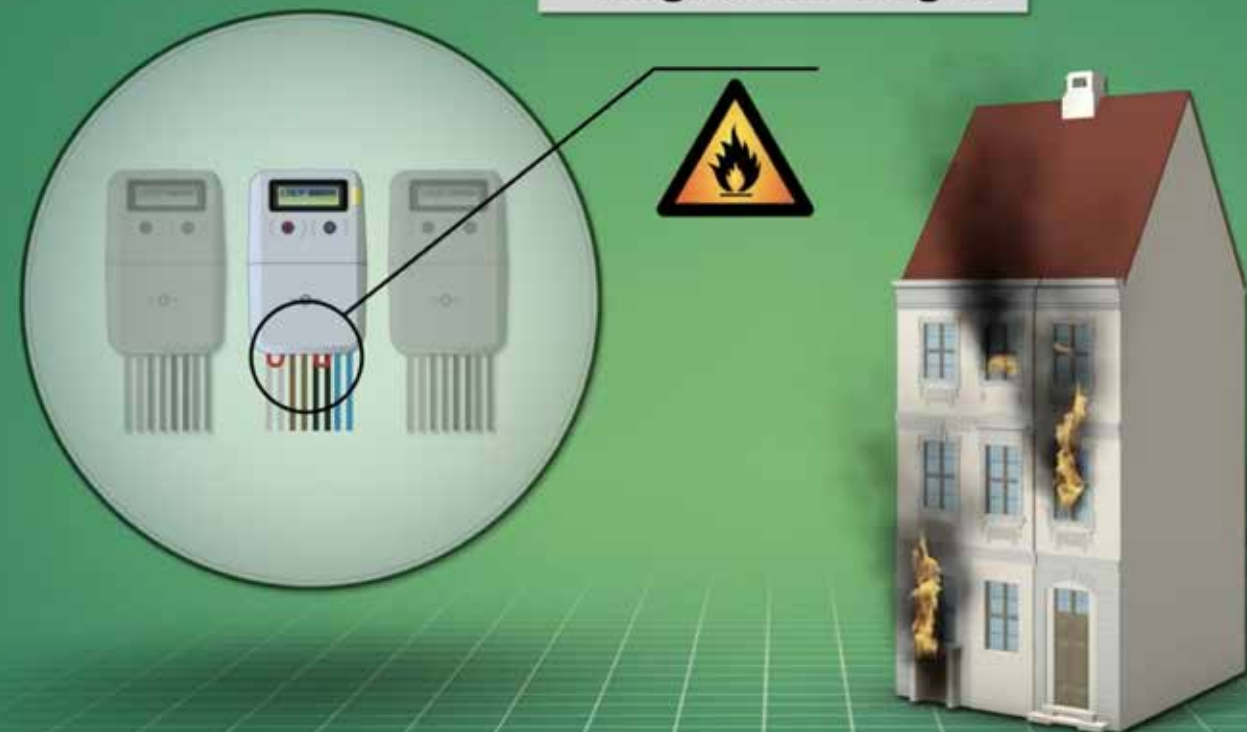
Los retos de esta serie de vídeos fueron la **animación de personajes** y la **integración de elementos 2D y 3D**, puesto que se buscaba un aspecto más moderno y diferenciador con respecto a otros vídeos de motion graphics. Se cuidaron mucho la estética y el aspecto gráfico del motion design.

Estos vídeos estaban destinados a difundirse a través de los canales de RRSS habituales de Endesa.





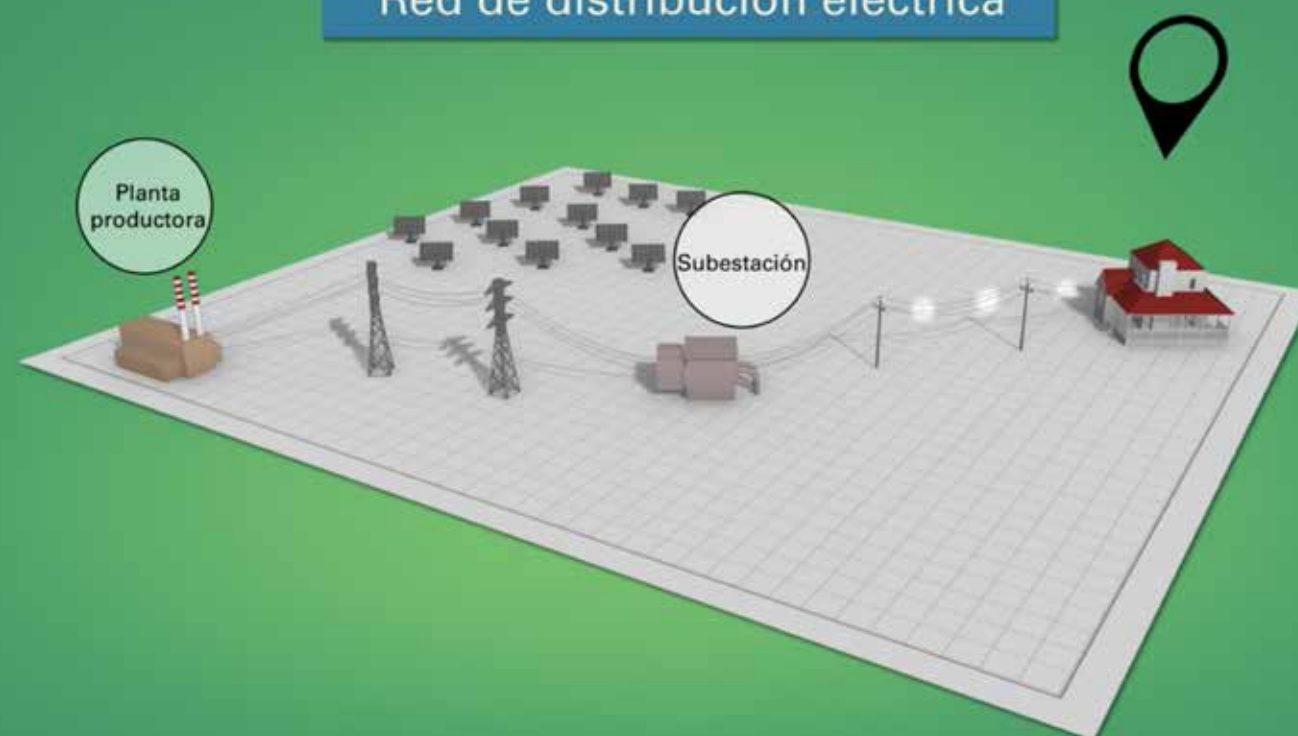
Enganche ilegal



Mayor eficiencia energética



Red de distribución eléctrica





MICROPLÁSTICOS



CLIENTE MANCOMUNIDAD



AÑO 2019



En el año 2019 realicé el montaje y compo VFX del vídeo sobre microplásticos para la Mancomunidad de la Comarca de Pamplona.

Gran parte del vídeo está rodado en **croma** y recortado y montado en **compo**. Se buscaba una estética parecida a la de la película **Scott Pilgrim vs the World**, por lo que la composición, la acción y la integración de los **elementos gráficos** (como onomatopeyas y grafismos de cómic y acción) se acercaron a esa estética.

El reto de este trabajo consistió en integrar la imagen real en escenarios virtuales con cámaras en movimiento. Como las cámaras reales se movían, y era necesario **trackear** en pospo, me encargué de la **supervisión en rodaje**, colocando **marcas de track** en cada plano que fuera necesario.

Este vídeo está expuesto en la depuradora de Arazuri.



Mancomunidad
Comarca de Pamplona
Iruñerriko
Mankomunitatea

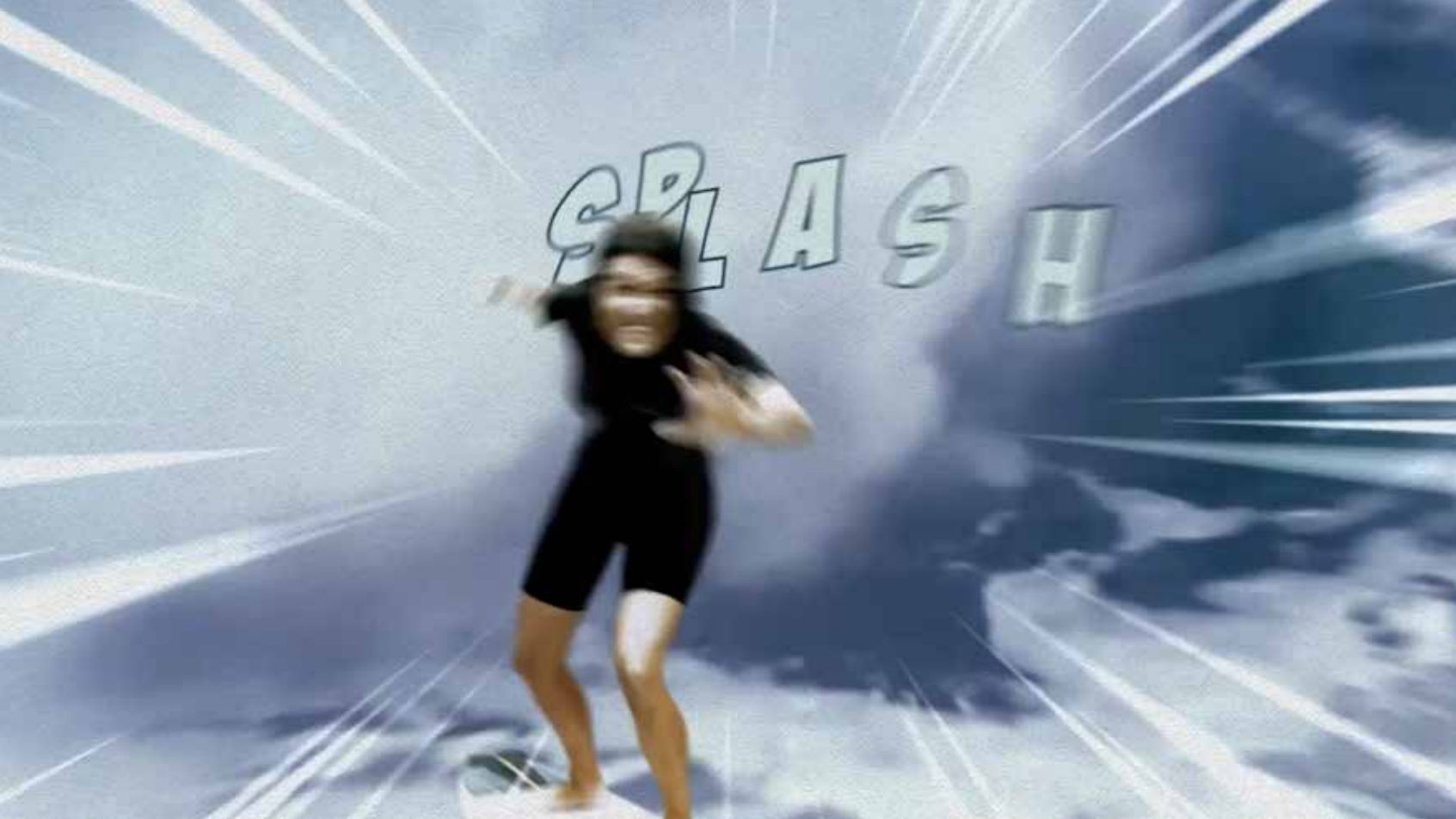




Fig. 1 City s. XVI-XVII





CONTINENTE HOSTIL



CLIENTE MUSEO ARQUEOLÓGICO NACIONAL



AÑO 2012



El Continente Hostil fue una pieza audiovisual encargada por el **Museo Arqueológico Nacional** de Madrid, para la sala dedicada a la prehistoria. Para este trabajo había un reto que debía resolver: Es una pieza **ambientada en la era glacial** y el encargo se realizó en verano, por lo que había que simular que estábamos en un lugar con una climatología extrema.

En este trabajo me encargué de los **VFX**, de la **composición VFX** y del **etalonaje**. Para los **VFX** utilicé **sistemas de partículas** para crear las **tormentas de nieve y efectos atmoféricos**. Como el rodaje no se realizó sobre fondo de croma, utilicé la **rotoescopia** para extraer los elementos necesarios para crear los planos de profundidad de la compo VFX.









TRY A BETTER WAY



CLIENTE EL NATURALISTA



AÑO 2016



En el año 2016 me encargaron la realización de una **pieza de vídeo inspiracional** para **el Naturalista**. Fue un trabajo de **motion design** basado en la historia de cómo **Thomas Alva Edison** desarrolló la bombilla de filamento después de muchos intentos y fracasos.

Este video tiene una carga de **diseño tipográfico** muy importante, puesto que no tiene voz en off y la tipografía en movimiento es la que tiene que contar la historia. Se alternó un trabajo de **tipe motion** con **imágenes antiguas** y **efectos de VFX**. Elegí para ello una estética retro con un tintado general a sepia.

El resultado fue un vídeo inspiracional que se incluyó en la presentación de la colección otoño invierno del año 2018.

El vídeo tuvo su versión web, traducida a varios

IN EL NM NATURALISTA

November 21st, 1879

THOMAS ALVA EDISON
gets
his first LIGHT BULB

to SHINE
for 48 hours

a reporter reminded him

*he had 999 failures before
harvested achieving it.*



That's **WHAT**
HUMANS *do:*



as **NATURE** *itself*
over thousands of **YEARS.**



that's the **WAY** *we*
CHANGE *the world*



we have a **LONG ROAD** *ahead...*



CONTIGO (VÍDEO MUSICAL)



CLIENTE UNIVERSAL MUSIC



AÑO 1998



Este es el primer trabajo que realicé en el audiovisual. Era el vídeo musical **Contigo** de la cantante **Rosana**. El cliente era **Universal Music** y la responsabilidad de hacer un trabajo excelente era grande. El vídeo combinaba **imagen real rodada sobre fondo de croma integrada en escenarios tridimensionales**. Mi labor consistió en el **diseño de las texturas** de las vidrieras del escenario, el **diseño, modelado, texturizado y animación de varios personajes** que aparecen a lo largo del vídeo.





○ DIFERENTES TRABAJOS

● CLIENTE PATXI ALDA ESPARZA

● AÑO 2000-2022

● En este espacio quiero mostrar diferentes trabajos personales que he ido desarrollando como artista y freelance.

● Por último muestro diferentes trabajos de **divulgación científica** realizados para el programa **REDES de Eduard Punset** y de **character design: capitán anarquía** de la película **Salvador Puig Antich**, que fue nominada al **Goya a los mejores efectos especiales**, personaje de **Spot de Nafarroa Oinez** y diferentes personajes animados de vídeos y documentales.

