

## La tenebrosa creatividad de Ean McNamara presente en FICG 40

Durante una clase magistral, el artista visual compartió algunas claves de su proceso creativo, mismas que lo han llevado a participar en filmes de gran calidad

El Festival Internacional de Cine en Guadalajara (FICG40) albergó la clase magistral “Mr. Director, your monster is sinking into the lake”, del premiado artista visual y diseñador de producción Ean McNamara (*Caroline*, 2009) (*ParaNorman*, 2012) (*Kubo y la búsqueda del Samurai*, 2016), esto bajo la moderación del conductor y cinéfilo Héctor Trejo.

El artista abrió la clase con su perspectiva sobre la inteligencia artificial en el proceso creativo: “La tecnología nunca podrá reemplazar al ser humano, creo que las herramientas son importantes y valiosas porque nos ayudan a trabajar, pero la esencia viene de la mente”.

Mediante anécdotas, diapositivas y figuras aterradoras presentes en el escenario, Ean contó su historia de vida: Un niño que creció en la ciudad de Nueva Inglaterra, con una madre documentalista y un padre ausente emocionalmente, comenzó a interesarse por lo diferente y lo que resaltaba, para después lanzarse a Baltimore a estudiar la universidad, lugar donde tuvo su primer acercamiento con la animación y el stop motion.

### “Coraline: La entrada al mundo fantástico”

“Un profesor de la Universidad me dijo que enviara mi portafolio a Laika, que estaban buscando animar un famoso libro, ese libro era *Coraline*. Me contrataron y me mudé a Oragón. Trabajé primero únicamente en la entrada de la película, después vino una oportunidad por parte del director, querían dibujar la enigmática llave que abría esa puerta al otro mundo, así que con un plumón y corrector blanco armé los bocetos. Después de eso me dejaron dibujar mucho más, los props, la utilería, secuencias y de ahí, todo comenzó a ir bastante bien”.

### Locación, la creación de otros universos

“Para desarrollar locaciones yo les diría que hay que fijarnos en los ambientes, en *Kubo*, por ejemplo, había muchos paisajes y caminatas. Esos ambientes tienen que ajustarse al guión y los artistas tenemos que idear espacios que reflejen las intenciones del guión. Es lo mismo con la creación de personajes, con

sus vestuarios y lo que van a hacer durante la historia. En el stop motion nos quedamos atrapados en las perspectivas humanas pero podemos ir mucho más allá”.

## **Color y luz como algo vital**

“La luz es gratis. Con la luz podemos establecer estados de ánimo, hacer algo más grande o asustar a la gente. Pasa lo mismo con el color, en una casa triste, por ejemplo, un azul wixom jamás podría ser posible. En el castillo de Drácula, necesitas algo rojo que resalte con la paleta gris, siempre dependerá del contexto. En *ParaNorman*, por ejemplo, este contraste es notorio en lo sobrenatural, resalta la diferencia entre lo terrenal y lo extraordinario”.

## **Atentamente**

**“Piensa y Trabaja”**

**“1925-2025. Un Siglo de Pensar y Trabajar”**

**Guadalajara, Jalisco, 10 de junio de 2025**

**Texto: Anashely Fernanda Elizondo Corres**

**Fotografía: Iván Lara González**

## **Etiquetas:**

[Ean McNamara](#) <sup>[1]</sup>

---

**URL Fuente:** <https://comsoc.udg.mx/noticia/la-tenebrosa-creatividad-de-ean-mcnamara-presente-en-ficg-40>

## **Links**

[1] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/e-an-mcnamara>