
CÉSAR DÍAZ MELÉNDEZ: COMMISSIONED ANIMATOR DE DÍA, ANIMADOR INDEPENDIENTE DE NOCHE

María Lorenzo Hernández

Universitat Politècnica de València

César Díaz Meléndez (Madrid, 1975) es uno de los animadores españoles más multidisciplinares y valorados a nivel internacional. Animador desde 1994, y después de haber colaborado en decenas de producciones de dibujos animados para televisión y cine —incluyendo *Las tres mellizas* (Robert Balser, Baltasar Roca, 1995) y *El Cid: la leyenda* (José Pozo, 2003)—, comenzó a compaginar sus cortometrajes personales —como *Documentales animados* (2002), *No corras tanto* (2008) o el más reciente y celebrísimo *Zepo* (2014), con exquisita animación sobre arena— con su participación en trabajos de stop-motion, como el corto ganador de un Goya *El viaje de Said* (Coke Rioboo, 2007), el largometraje *O Apóstolo* (Fernando Cortizo, 2012) y toda una miríada de películas de proyección mundial, como *Frankenweenie* (Tim Burton, 2012), *ParaNorman* (Chris Butler, Sam Fell, 2012), *Anomalisa* (Duke Johnson, Charlie Kaufmann, 2015) y *La vida de calabacín* (*Ma vie de Courgette*, Claude Barras, 2016). En la actualidad está trabajando en Londres, en el rodaje del nuevo y misterioso filme de animación de Wes Anderson: *Island of Dogs*, prevista para 2018.

César Díaz Meléndez (Madrid, 1975) is one of the most multidisciplinary Spanish animators españoles — and one of the best valued internationally. Working since 1994, and after having contributed to dozens of animated productions for TV and cinema — including *Las tres mellizas* (Robert Balser, Baltasar Roca, 1995) and *El Cid: The Legend* (José Pozo, 2003) —, he started to alternate his personal filmography —like *Documentales animados* (2002), *No corras tanto* (2008) or the most recent and well-known *Zepo* (2014), animated exquisitely with sand — with his commissioned work in stop-motion films, like the Goya Award winner short film *El viaje de Said* (Coke Rioboo, 2007), the feature film *O Apóstolo* (Fernando Cortizo, 2012) and a myriad of international productions such as *Frankenweenie* (Tim Burton, 2012), *ParaNorman* (Chris Butler, Sam Fell, 2012), *Anomalisa* (Duke Johnson, Charlie Kaufmann, 2015) or *My Life as a Zucchini* (Claude Barras, 2016). Nowadays he lives and works in London, shooting the new and mysterious animated feature by Wes Anderson: *Island of Dogs*, whose premiere is scheduled for 2018.



Fig. 1. César Díaz Meléndez animando *Frankenweenie* (Tim Burton, 2012). © Walt Disney Pictures, Tim Burton Productions.

1. César, lo primero que llama la atención de ti es que tu historial como animador por encargo es tan relevante como pueda serlo el recorrido de tu filmografía personal. Y en ambas despliegas lenguajes muy diferentes: principalmente stop-motion cuando trabajas para largometrajes, y técnicas tan excepcionales como la animación con arena cuando realizas tus cortos. De alguna forma, esto te convierte algo así como en el *Jekyll & Hyde* de la animación española. ¿Es realmente así, hay una separación nítida entre lo que has aportado a películas como *ParaNorman* o *Anomalisa* y lo que luego vuelcas en tus proyectos personales?

Sí, hay una separación. En mis proyectos utilizo técnicas muy diferentes a lo que suelo hacer en producciones stop-motion. La animación con arena es como una mezcla de 2D con stop-motion, pero es más de dibujar que de

mover un objeto en tres dimensiones, aunque siempre aplico los mismos conocimientos de animación a cualquier técnica.

Cuando animo en largometrajes, principalmente con muñecos, hago lo que sugiere el director. Siempre hay un hueco para la improvisación sin desviarse mucho de la acción, pero tengo que ceñirme a la interpretación del personaje. Suelo estar limitado, de tiempo y de creatividad... A veces me gustaría probar cosas nuevas en la manera de animar, romper reglas y arriesgarme para ver si funciona o no, pero en grandes producciones no hay tiempo para eso. Siempre hay prisas por acabar los planos cuanto antes. Por supuesto, siempre hay retos y sorpresas, planos difíciles y complicados, con muchos personajes a la vez, o la primera vez que animo un animal concreto, por ejemplo, efectos de agua o fuego, etc., que me hacen seguir aprendiendo y avanzando. Pero, realmente, con los proyectos personales es cuando de verdad puedo ser



libre de hacer lo que me apetezca, probar cosas nuevas que no he tenido la oportunidad de probar antes, trabajar en casa, sin prisas... Y es cuando realmente disfruto animando. Como un hobby, sin ninguna presión, donde también puedo jugar con la música, el sonido o la edición. Sobre todo con la técnica de arena, donde he encontrado una fuente inagotable para experimentar.

2. He leído que, cuando animas con arena, apenas te pones a diseñar los escenarios poco antes de empezar a animar escenas enteras, siendo importante la improvisación en tu proceso creativo. Como animador de stop-motion, ¿hasta qué punto has podido aprovecharte de esta capacidad de improvisación, aunque partas de un "layout" prefijado? ¿Se te ha permitido improvisar alguna vez cuando animas para otros?

Para mí, la improvisación es lo más importante. La verdad, me cuesta mucho hacerlo de otra manera. Tengo mucha paciencia para animar pero no para planificar. Pienso que si pasara mucho tiempo pensando el guion perfecto, el diseño de personajes, escenarios, etc., nunca haría nada. Ya estaría aburrido del proyecto antes de empezar a animar... aunque creo que tengo que intentarlo para mi próximo corto, que será mucho más largo y complicado (los anteriores no pasan de 3 ó 4 minutos).

Casi todos mis proyectos empiezan como un experimento, con la excusa de probar otra técnica de animación, y la historia surge después o sobre la marcha (en el caso de *Zepo*, a raíz de un dibujo de unos guardias civiles andando en la nieve) Pero siempre me lo tomo como algo personal, para disfrutar, sin pensar mucho en lo que vendrá después: si va a viajar por festivales, si lo verá mucha gente o si voy a sacar algo de esto.



Figs. 2 y 3. Animando *Zepo* (2015), con arena sobre mesa de luz.

Como animador stop-motion puedo improvisar un poco en el acting. Dependiendo del director, tengo más libertad o menos. Siempre, antes de empezar un plano, hay un intercambio de ideas con el director: como a un actor, me explica el plano que voy a animar y cómo va a actuar el personaje. Y yo tengo que plasmarlo en el muñeco. Si tiene que transmitir emociones, pena, miedo o lo que sea, y ajustar las bocas con el diálogo, si lo hay. Yo puedo proponer gestos, posturas, acciones, pero siempre manteniendo el estilo de la animación y sin desviarme mucho de sus indicaciones.

Unas veces, por ejemplo, me dicen simplemente: “El personaje se sienta en la mesa y habla amenazante al otro que tiene al lado”. Y yo puedo improvisar de qué manera se sienta, y qué gestos hace mientras habla, si golpea la mesa, o le señala amenazante, le mira de reojo, etc. Otras veces, el director tiene muy claro lo

que quiere ver y hay que hacerlo exactamente como está en su cabeza. Y eso sí es complicado.

3. Aunque te gusta trabajar con técnicas experimentales, hoy en día la intervención digital es vital en la producción de muchas películas de stop-motion. Habiendo trabajado en una compañía como Laika, ¿podrías describir de qué forma se compagina el trabajo con ordenador, incluso con animación 3D, y la stop-motion actual?

Por lo que yo sé de animación 3D, que es muy poco, en compañías como Laika se suele utilizar la animación digital para modelar las caras y expresiones de los personajes, que luego son impresas en 3D para colocarlas y reemplazarlas *frame a frame* en los muñecos. Pero en algunas de sus películas también se han creado personajes digitales como extras, para planos



Fig. 4. En el rodaje de *Anomalisa* (Duke Johnson, Charlie Kaufman, 2015). © Snoot Entertainment, Starburns Industries.

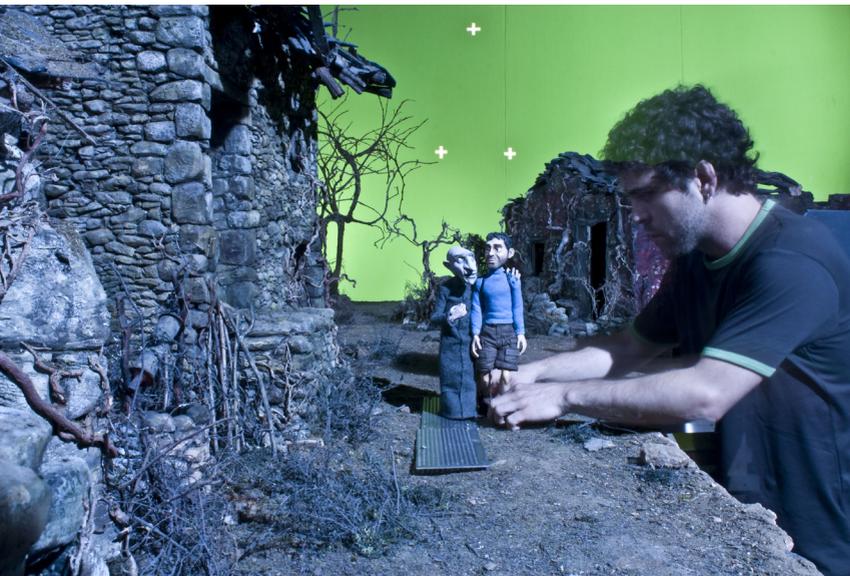


Fig. 5. En el set de *O Apóstolo* (Fernando Cortizo, 2012). © Artefacto Producciones.



Fig. 6. *La vida de calabacín* (*Ma vie de Courgette*, Claude Barras, 2016). © Rita Productions.

de multitudes. También lo han empleado para algunos efectos como el agua, el fuego, el humo, etc. Aunque siempre intentan evitarlo y buscan la manera de realizarlo en stop-motion, a veces es imposible y es más sencillo en 3D, si lo que buscan es un efecto muy realista.

No solo en Laika, sino también en películas como *Frankenweenie* de Tim Burton o en *Anomalisa* se intentaron hacer algunos efectos artesanalmente, pero después de muchas pruebas se optó por lo digital. Otros, como Wes Anderson en *Fantastic Mister Fox* (2009), apuestan por hacerlo todo a mano aunque se note que el humo es algodón, y el agua plástico arrugado.

Y por supuesto, se utiliza mucho el trabajo con ordenador, ya en la fase de postproducción, para borrar de la escena los alambres y los “rigs” que hay que inventar para sujetar a los muñecos en el aire cuando saltan, se caen, o no se sostienen por sí mismos en alguna postura.

4. *Anomalisa*, dirigida por Charlie Kaufman, ha supuesto, a pesar de su discreta distribución en salas (al menos aquí en España), toda una sensación para los cinéfilos, sin apenas faltar en los festivales de cine y de animación. ¿Destacarías algo en concreto de tu experiencia como animador en esta producción? ¿Y de la película en general?

Trabajar en *Anomalisa* fue increíble. Y una gran sorpresa. Lo único que me mostraron antes de ir al estudio en Los Ángeles eran unos muñecos muy simples, casi monigotes... Nada tenían que ver con lo que después me encontré allí. Fue todo un reto porque el estilo de la animación y los muñecos eran hiperrealistas y tenían una estructura interior básicamente de alambre, bastante duro y difícil de mover para movimientos tan sutiles —normalmente los muñecos tienen un esqueleto con articulaciones de acero y metal en las que puedes ajustar la tensión con llaves Allen—. Lo más difícil para mí fue que

había planos muy largos donde casi no pasaba nada, pero tenía que mantener al muñeco vivo, con pequeños detalles, respirando, moviendo los ojos, cambiando ligeramente la postura... Me tocaron muchas escenas de cama y sexo, donde tenían que besarse, acariciarse el pelo, desnudarse, sentir su peso encima de la cama..., pero tenían un tamaño poco más grande que la palma de una mano.

Normalmente, un animador hace una media de 4 segundos al día. En *Anomalisa* eran 2 ó 3. Algunas veces los animadores nos grabamos a nosotros mismos para tener una referencia de algún movimiento en concreto, sobre todo si tiene que ser tan realista, por ejemplo, cuando un personaje se quita una chaqueta estando tumbado en la cama.

Anomalisa es una película difícil para el gran público, poco comercial, que solo ha llegado a pequeñas salas pero que ha recorrido el mundo por festivales de cine y estuvo nominada al Oscar®. A mí me parece un peliculón, diferente a todo lo anterior en stop-motion.

5. Empieza a ser difícil no encontrarte en la plantilla de animadores de cualquier película de stop-motion que se precie: una de tus últimas participaciones, *Ma vie de Courgette*, ganó el premio del Festival de Annecy 2016 al Mejor Largometraje y está nominada a los Oscar®. ¿Cómo es la vida el animador nómada?

La vida de calabacín (o *My life as a Zucchini*) también está sorprendiendo mucho por el tema que trata y el diseño de toda la película en general. Es también muy diferente a otras películas de animación. Engaña un poco al ver los personajes cabezones y muy coloridos, y unos escenarios simples y un poco infantiles, pero luego te encuentras con una película dura que habla del abandono y el maltrato de menores visto desde la perspectiva de un niño. Todo



Fig. 7. *Solan og Ludvig - Jul i Flåkløya* (Rasmus A. Sivertsen, 2013).
© Qvisten Animation.



Fig. 8. *Dyrene i Hakkebakkeskogen* (Rasmus A. Sivertsen, 2016).
© Qvisten Animation.

contado con mucha sensibilidad y, aunque es una historia trágica, también incorpora mucho humor. Se rodó en Lyon, Francia. Es un largometraje independiente y pequeño en el que todo el equipo disfrutó y se volcó como nunca en sacarlo adelante. El resultado es una película preciosa, para recordar, que estoy seguro que va a gustar a cualquiera.

La vida del animador nómada... está muy bien, pero es también agotadora. Hace unos ocho años que apenas paso por Madrid. Me encanta viajar y conocer nuevas ciudades, trabajar en distintos proyectos, conocer gente nueva, luchar con el idioma... Pero cada vez más echo de menos mi sitio y mi gente. Normalmente, las producciones suelen durar entre un año o año y medio. Pero se puede ir solo por unos meses, cambiar a otro proyecto o descansar.

Casi siempre coincidimos los mismos animadores en todas las películas, gente de todo el mundo que viajamos donde surja la oportunidad. Somos una gran familia. También de españoles, que somos unos cuantos; no solo animadores, sino también de departamentos de decorados, de muñecos, postproducción, que hacen más fácil la vida de nómada. Pero a todos nos gustaría poder trabajar en España aunque sea por un tiempo.

6. ¿Qué otros trabajos realizados para compañías europeas te gustaría destacar, aunque no sean muy conocidas para el público español?

En Noruega hay un estudio de animación stop-motion, Qvisten Animation, que ha hecho tres largometrajes en apenas cuatro años, con un equipo muy pequeño pero con una calidad alucinante. El primer largo, *Solan og Ludvig - Jul i Flåkløya* (Rasmus A. Sivertsen, 2013), basado en los personajes de otra película de animación de 1975, *Grand Prix en la montaña de los inventos* (*Flåkløya Grand Prix* [Pinchcliffe Grand Prix], Ivo Caprino), fue la segunda película más vista de la historia de Noruega. Después

vino una segunda parte y este año se estrenará una nueva llamada *Dyrene i Hakkebakkeskogen* (Rasmus A. Sivertsen, 2016), basada también en un cuento y obra de teatro muy populares en Noruega. Pero es una pena que sus películas no suelen llegar más allá de los países escandinavos.

7. Pasando a hablar de tus filmes personales, como *Zepo* o *No corras tanto*, dada la forma en que los realizas, donde la realización es muy inmediata, casi espontánea, contrasta mucho con el modus operandi que practican la mayoría de empresas, donde la parte burocrática es extensa (preparación de un proyecto, de un presupuesto, un plan de comercialización, captación de ayudas) y que a menudo demoran la producción de un corto durante dos años o más. ¿Alguna vez te has planteado realizar un proyecto en estas condiciones, a través de una productora? ¿O quizá recurriendo a una institución extranjera como Folimage (Programa de Artistas en Residencia)? ¿O es para ti innecesario?

Hasta hace poco nunca me lo había planteado, sobre todo porque, como te decía, mis proyectos son para mí algo pequeño, totalmente independiente y sin otra meta que disfrutar el momento y aprender cosas nuevas, como quien pinta un cuadro o aprende a tocar un instrumento musical: siempre con presupuesto cero. Pero desde hace unos años tengo en mente adaptar un cuento de Gabriel García Márquez en animación con arena. Y parece que el tema de los derechos lo he superado. Ahora me toca pensar cómo hacerlo, y aunque me da mucha pereza lo burocrático, a lo mejor no me queda más remedio si quiero realizar algo más grande que puede llevarme años terminar...

8. Tu trabajo personal *Zepo*, una película breve e impactante (con apenas tres minutos de duración), de realización doméstica, nada ampulosa, sin el patrocinio de instituciones

ni multinacionales, ha tenido sin embargo un brillante recorrido, estando omnipresente en los mejores festivales de animación mundiales y ganando una veintena de premios. A pesar de ello, ¿piensas que hoy en día es más difícil conseguir éxito con un corto? ¿Cómo evalúas el ámbito de festivales respecto de tus experiencias anteriores?

Bueno, en mi caso, el presupuesto fue mínimo y mis expectativas no eran muy grandes, así que ganar algún premio me animó muchísimo a seguir enviando *Zepo* a festivales y a pensar en seguir haciendo más. Creo que cada vez hay más gente haciendo cortos de animación con un nivel impresionante y muchos de ellos salen de escuelas. De hecho, para mí los mejores cortos que he visto en festivales son de estudiantes. También hay muchos más festivales de animación que años anteriores. Hay más oportunidades para todos aunque también es más difícil sorprender o innovar. Y, aunque no gane premios, la experiencia de estar seleccionado, viajar y conocer otros autores, otras historias y técnicas, ya merece la pena el trabajo dedicado.

9. Has realizado una película didáctica encargada por EARTH University, *Susana and her Load of Crap* (2014), realizado con arena, y con doblaje por Anne Heche. Como curiosidad, ¿cómo surgió este encargo? ¿Vienen con frecuencia este tipo de oportunidades comerciales para la animación experimental?

La verdad es que no suelen salir muchos proyectos de este tipo. Muchas veces me piden cosas de animación con arena pero suele ser para hacer performances, dibujando en directo, cosa que nunca he probado.

En este caso me contactó una compañía americana que había recibido el encargo para hacer este proyecto desde la EARTH University en Costa Rica. Habían visto mi trabajo en

internet y pensaron que la arena encajaba bien con lo que querían contar. Fue una experiencia nueva y un poco loca: trabajar en la distancia, enviando los diseños y planos que iba haciendo y reuniones por Skype. Todo esto en tiempo récord y entre medias del rodaje de *Anomalisa*.

Uno de mis primeros trabajos por encargo de animación con arena fue para unos títulos de crédito de la película *¿Y tú quién eres?*, de Antonio Mercero (2007).

10. Para terminar, ¿qué consejo darías a los animadores que desean entrar en el mundo laboral?

Les diría que se dediquen al stop-motion, que hay muchos proyectos en marcha por todo el mundo y hacen falta muchos animadores, ¡y que estudien inglés!

© Del texto: María Lorenzo Hernández.

© De las imágenes: César Díaz Meléndez, sus autores.

Bibliografía recomendada

DÍAZ MELÉNDEZ, César, s/d. *Cesarlinga - Canal de Vimeo* (<https://vimeo.com/cesarlinga> [acceso: octubre, 2016]).

RASKIN, Richard (ed.), 2017. *Short Film Studies* 8.1, Londres: Intellect.

VIÑOLO, Samuel, 2009. "Entrevista a César Díaz", en *Animaholic* (<http://animaholic.blogspot.com.es/2009/02/entrevista-cesar-diaz.html> [acceso: octubre, 2016]).



Biografía

María Lorenzo Hernández, Doctora en Bellas Artes (2006), es profesora de animación de la Universitat Politècnica de València. Ha presentado ponencias frecuentemente en los congresos de la Society for Animation Studies, y fue ponente principal en CONFIA 2015 - Congreso Internacional de Ilustración y Animación (Portugal). Ha colaborado recientemente en el libro *Animated Landscapes* (Bloomsbury, 2015), compilado por Chris Pallant, y también ha publicado artículos en las revistas académicas *Animation Journal*, *Animation Studies* y *Animation: An Interdisciplinary Journal*, entre otras. Desde 2011 dirige *Con A de animación*. También es realizadora de animación, nominada al Goya en 2016 por su cortometraje *La noche del océano* (2015).

E-mail:

mlorenzo@dib.upv.es