

---

---

# UN “RIGGER” ESPAÑOL EN DISNEY: IKER J. DE LOS MOZOS

María Lorenzo Hernández

Universitat Politècnica de València

---

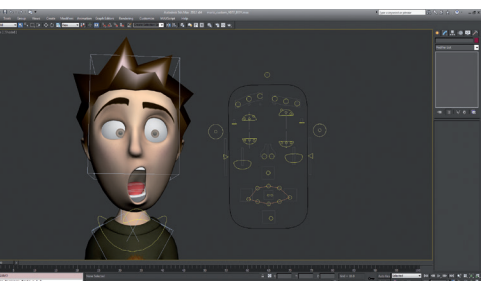
---

Iker De los Mozos es un animador especializado en la construcción y articulación de personajes 3D, que en la actualidad trabaja en Walt Disney Animation Studios. Ha trabajado en Londres para compañías como Nexus Productions y The Mill, donde ejerció como “rigger” en varios anuncios para cine y televisión. Anteriormente trabajó como supervisor de “rigging” en Kandor Graphics para la película *Justin y la espada del valor* (Manuel Sicilia, 2013) y cosechó dos Goyas con *La dama y la muerte* (Javier Recio, 2010) y *El lince perdido* (Manuel Sicilia, Raúl García, 2009). Su primer proyecto como “rigger” profesional fue *Planet 51* (2010), de Ilion Animation Studios, también galardonada con este premio. Iker De los Mozos es, además, profesor del módulo de SetUp y Rigging en el Máster de Animación de la UPV.

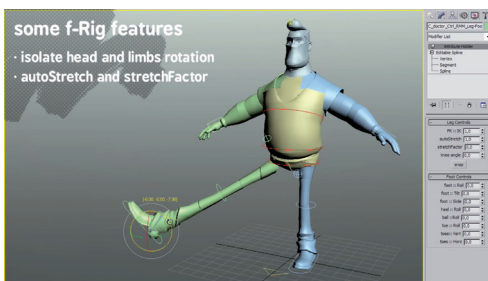
Iker De los Mozos is an animator specialized in the SetUp and Rigging of CGI characters who currently works at The Walt Disney Animation Studios. He has worked in London for companies like Nexus Productions and The Mill, where he was “rigger” for several film and television ads. Previously he had worked as Rigging supervisor in Kandor Graphics for the movie *Justin and the Knights of Valour* (Manuel Sicilia, 2013) and he participated of two Goya awards with *The Lady and the Reaper* (Javier Recio, 2010) and *The Missing Lynx* (Manuel Sicilia, Raul García, 2009). His first project as a professional Rigger was Ilion Animation Studios’ feature *Planet 51* (2010), which also won a Goya. Iker De los Mozos teaches the SetUp and Rigging module at Master of Animation Degree at the UPV.



**Fig. 1** – Iker De los Mozos, invitado al Máster de Animación de la UPV.



2



3

**Fig. 2** – “Rigging” facial para Animum 3D.

**Fig. 3** – “Rigging” del personaje del médico para *La dama y la muerte*.

© Kador Graphics, 2009.

### Tu formación como animador 3D ha sido más bien autodidacta. Nos gustaría saber cómo diste el paso hacia la profesionalización.

No fue una cosa buscada. La verdad es que no era mi objetivo vivir de ello. Antes de empezar en la Universidad, un colega me introdujo en este tipo de programas: me dijo, “tú que sabes dibujar, pues esto tal vez te guste”. Y a partir de ahí, fue una afición. Simplemente le dedicaba tardes: igual que otros compañeros se iban al conservatorio o se iban jugar a fútbol o hacer deporte, yo me quedaba en casa “frikeando” con el ordenador, y fue una constante. Incluso cuando estaba en Bellas Artes, muchas veces me quedaba en casa haciendo mis cosas en lugar de ir a clase. Era lo que me divertía en ese momento.

La profesionalización no fue una cosa de la noche a la mañana, pero siempre he creído que para conseguir un trabajo es bueno tener contactos. Siempre. Para mí es lo fundamental. Y a base de conocer gente, de meterte en foros, de que la gente sepa lo que haces, así es como la gente te va llamando poco a poco. Les llama la atención lo que realizas, o si tienes más o menos un gusto aceptable. En los foros puedes encontrar un montón de gente que te ayuda, que te da su opinión, y eso te ayuda a mejorar. Y poco a poco van saliendo las oportunidades.

Mi primera oportunidad *formal* fue en Ilion Animation Studios, en Madrid. Antes había

trabajado en Valencia, en Animatik Films, impartiendo clases porque aquello era una especie de híbrido entre productora y escuela. Era una manera de financiar el corto de animación en el que estábamos trabajando, dirigido por Carlos Matera. Más tarde pasé a la parte de producción, echando una mano con simulaciones de fluidos, y haciendo un poquito de todo. Pero la primera nómina fue en Madrid, y de nuevo salió como te contaba, a través de foros, de gente que me conocía y que quería contar conmigo.

### ¿A partir de qué momento te convertiste en un especialista del “rigging”?

Cuando empecé con el 3D, decidí estudiar Bellas Artes porque sabía que en Valencia había asignaturas de animación. De nuevo, lo hice sin pensar en dedicarme a ello en el futuro, sino porque me gustaba y quería dedicarle tiempo. Además, siempre me han atraído también las ciencias, así que como el “rigging” es una mezcla, un híbrido entre eso y la animación... pues era el paso lógico. También me llama mucho el mundo de las marionetas, o más bien de *crear* la marioneta: que haga lo que tú quieres que haga, que puedas diseñar todos los comportamientos que va a tener. Como todo encaja al final, me he quedado en esta parte técnica de la animación.

### En tu opinión, ¿qué cualidades debe tener un buen “rigger”?

Debe existir un equilibrio entre un perfil técnico y uno un poco más artístico. En lo segundo, un “rigger” debería tener conocimientos de anatomía, de animación, en tanto que va a trabajar creando un personaje para que lo maneje un animador. En este caso, el animador sería mi cliente, por lo que tengo que conocer de antemano sus necesidades, para poder anticiparme a problemas que puedan surgir a posteriori, o a sus peticiones. Si yo sé lo que mi cliente quiere, puedo trabajar más rápido o trabajar de manera más fiable, y dedicar ese tiempo extra en añadir nuevas características al personaje. Lo técnico requiere conocer el programa que manejas para exprimirlo al máximo, y también estar al día de las nuevas herramientas y métodos que se van introduciendo en el mundillo.

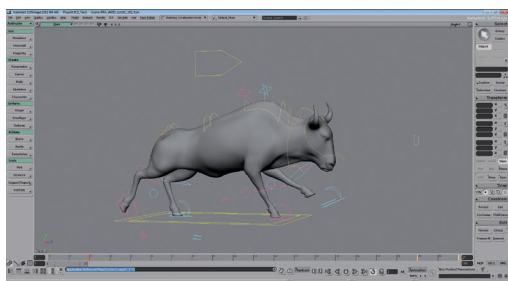
### Has trabajado en las principales producciones de animación de la última década en nuestro país, como *Planet 51*, *El lince perdido*, y el cortometraje nominado al Oscar® *La dama y la muerte*. ¿Qué destacarías de cada una de ellas?

Más que el producto terminado, lo que destacaría es el equipo que hay detrás de cada una. El producto está ahí durante un tiempo, en las salas de cine, luego en DVD, en internet, y al final se olvida. Pero la gente que lo produjo siempre está ahí, y el producto de su trabajo puede ser una película pequeña, como *La dama y la muerte*, o bien *Planet 51*, que es la producción de animación más grande que se ha hecho en

España, de las más grandes de Europa incluso. Para mí lo realmente importante es el equipo que está detrás, el día a día con ellos, lo que aprendes, a nivel laboral o incluso de ocio: es lo que hace *grande* ese tipo de proyectos.

### Más adelante trabajaste en Londres como “freelance”. ¿En qué tipo de producciones? ¿Qué destacarías de esta experiencia?

En España había trabajado únicamente en estudios de animación, en películas producidas por ellos y durante un período largo de tiempo, de dos a cuatro años. En Londres estuve trabajando en publicidad, lo que suponía algo distinto: primero, porque los equipos son más pequeños; segundo, porque los tiempos también son muy ajustados; y tercero, porque los proyectos son también mucho más modestos. Es todo mucho más dinámico. Sin embargo me costó mucho más notar el concepto de *equipo*: en cine trabajas con un grupo durante más tiempo, y como todo el mundo está en el mismo barco durante un período más prolongado, es más fácil sentirse parte de algo mayor. Sin embargo, cuando eres un “freelance” y te contratan para dos semanas, es un poco más difícil que el personal que gestiona el equipo te conozca y pueda sacar lo mejor de ti. A pesar de ello, esta experiencia también me ha permitido conocer mucha gente con talento, de la que he aprendido muchas cosas, y que de otra forma no los habría podido conocer. Y en mi opinión, eso también se nota en la pantalla, incluso cuando en publicidad se trabaja en fines de semana y a toda prisa: si el equipo ha estado a gusto, el producto queda bien en la pantalla.



4



5

**Tu siguiente paso es muy importante: nada menos que ir a Los Ángeles para trabajar en Disney. ¿Cómo has llegado a este punto?**

Fue por casualidad. Mientras estaba en Londres, y después de un proyecto bastante estresante, me apetecía volver a proyectos largos. En los proyectos largos, además de que puedes estar mucho más tiempo —lo cual da más estabilidad que contratos de dos semanas—, puedes profundizar mucho más en el desarrollo; en publicidad, y a pesar de que los estilos y los proyectos son distintos entre sí, tienes que ir a lo que ya conoces —por falta de tiempo, sobre todo— y no puedes innovar. Por el contrario, en largometrajes, aunque casi todos los personajes, por ejemplo, bípedos, se resuelvan de forma parecida, siempre puedes desarrollar nuevas soluciones y tienes tiempo de implementarlas. Antes de empezar a producir *a saco* suele haber un tiempo de desarrollo en el que se diseña la estrategia y las herramientas que se van a necesitar.

**Fig. 4** – Trabajo para publicidad de Range Rover, *Accelerator*. © The Mill, 2012.

**Fig. 5** – Publicidad para Müller, *Wunderful Stuff*. © The Mill, 2011.

**Fig. 6** – Anuncio para Volkswagen, *Black Beetle*. © The Mill, 2011.

**Fig. 7** – Trabajo realizado en 2010 para Kandor Graphics: *Justin y la espada del valor* (estreno 2013).

Mandé pues mi currículum a Disney Animation, y tuve suerte porque era el momento en que estaban buscando “riggers”. Uno no espera nunca nada, era Disney, pero dos semanas después recibí un correo donde me decían que les había gustado mi trabajo y querían entrevistarme.

**Cuéntanos en qué tipo de proyecto estás trabajando ahora en Disney y qué retos te supone.**

Los primeros meses son un poco ajetreados. Ya no por la producción —que también, porque tienes que aprender cómo trabajan y adaptarte—, sino por todo lo que tienes que atar fuera de él: alquiler, muebles, coche, seguros, más seguros, visados... Afortunadamente, la incorporación al proyecto suele ser escalonada, porque las empresas son conscientes de que tienes en la cabeza un montón de cosas y que no puedes estar al cien por cien desde el primer día.

Yo estoy trabajando en *Frozen*, que es la película que el estudio estrena a finales de 2013.





6 7

Está basada en el cuento *La reina de las nieves*, de H.C. Andersen, pero con alguna vuelta de tuerca y nuevos personajes. ¡Y con canciones! Y son bastante pegadizas, además. Durante los cinco meses que llevo en el estudio he estado trabajando sobre todo en personajes de relleno para escenas de multitudes. Ahora parece que ya estamos cerrando ese apartado, así que en breve me pondré con algún secundario. Y en cuanto cerremos todos los personajes de esta película, o me pasan al siguiente proyecto o me quedo trabajando en lo que aquí llaman “tech anim”, que consiste en simular ropa por plano y corregir o mejorar las deformaciones de los personajes, para darle un toque extra de calidad.

Antes de llegar al estudio siempre piensas que no vas a estar a la altura. Pero hacen todo lo posible para que estés cómodo y pierdas esos miedos iniciales. Y el equipo tiene desde gente con 20 años de experiencia hasta chavales recién salidos de la escuela, lo que también ayuda a la integración. Una cosa que me fascina del estudio es que tienen charlas, talleres, clases, etc., a

las que puedes asistir durante las horas de trabajo. Es fenomenal que inviertan recursos para que te sigas formando, y contribuye mucho a crear un buen ambiente.

### Por último, ¿qué consejo darías a alguien que comienza en el mundo de la animación 3D?

Supongo que el mejor consejo es simplemente que disfruten lo que hacen. Disfrutar del *camino*, porque si ya comienzas pensando en las consecuencias o en las metas, aunque no es malo tenerlas, el proceso se desvirtúa un poco. Si tu meta es trabajar en Pixar y un día llegas allí, entonces, ¿qué? Pero si tu meta es aprender y disfrutar lo que haces, siempre tienes la oportunidad de hacerlo.

Transcripción: Sofía Herrero Gil

© Del texto: María Lorenzo Hernández

© De las imágenes: Iker de los Mozos; Kandor Graphics; Nexus Productions; The Mill; Autodesk.