

Entrevista a Man Arenas

Manuel "Man" Arenas (1966, Bruselas) ha vivido casi toda su vida a caballo entre Bélgica, Alemania y Llanes, la localidad asturiana de su familia, donde surgió la idea de su creación más personal, el universo del fauno Yaxin. Algunos de sus trabajos más importantes son "Space Chimps", "La estrella de Laura", "El pequeño Dodo", "Der kleine Eisbär" o "Socorro, soy un pez". Ha trabajado como director artístico, artista layout, storyboarder, creación de caracteres y desarrollo visual.



1. Has nacido en Bélgica y desarrollado la mayor parte de tu carrera en Alemania. ¿Cómo llegaste al mundo de la animación?

Llegué al mundo de la animación por medio del mundo del cómic y este destino tiene sus raíces profundas en mi infancia. El único interés que tenía siendo niño eran las artes visuales... dibujar, pintar y contar historias poniendo un dibujito tras otro era casi lo único que me gustaba hacer. Me pasaba los días de lluvia encerrado en las bibliotecas tragándome por los ojos todo los libros que podía encontrar sobre pintores, fotógrafos, películas o esculturas - y es poco decir que en Bélgica y Asturias suele llover mucho. :) Nací en Bruselas pero me crié en el pueblo de mis padres cerca de Llanes, luego cuando fue hora de empezar el colegio regresé a Bélgica. De aquella, Bruselas era al cómic lo que Hollywood es para el cine, el cómic pero también el cine eran considerados artes mayores, se daban cursos de cómic en los colegios a partir de las primarias (no sólo era que se nos dejaba leer comics, sino que tres ó cuatro horas al mes, los profesores nos daban clases de historia del cómic, nos enseñaban las técnicas y la fabricación de los comics), los alumnos podíamos visitar las dos grandes editoriales rivales que eran las de las revistas *Tintin* y *Spirou*. El colegio tenía su sala de cine donde podíamos ver películas de toda clase los fines de semanas y una vez por mes la cinemateca de Bruselas nos abría sus puertas para descubrir las obras maestras del cine mundial.... no sé como será hoy en día, pero de aquella, este sistema de educación era un regalo para un niño como yo.

A los ocho años, mis padres me regalaron el libro de Preston Blair, "How to animate film cartoons". Este libro y sus escasas 38 paginas me impactó profundamente y fue mi Biblia, no tanto por la animación en sí (ser animador de personajes nunca me ha interesado) o por el estilo *Walt Disney* - que nunca me ha gustado realmente - sino porque el libro explica muy bien como construir o diseñar personajes y explica con bocetos muy sencillos cómo se fabrica un layout, un fondo y un plano en el cine de animación con los trucos mecánicos de la cámara vertical. Pasé meses leyendo y copiando esas páginas hasta sabérmelas de memoria, fue un momento muy importante que despertó mi deseo de hacer cine porque para mí la animación siempre fue sólo una manera como otra de hacer cine.

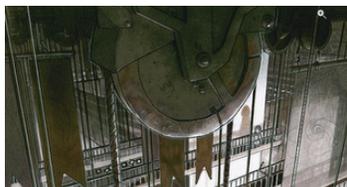
En la adolescencia, con doce años) ya tenía bien claro que quería ser dibujante de comics, pero por encima de todo, deseaba ser director de la fotografía de películas, el puesto en un equipo de cine que más me interesaba y que siempre me hizo soñar. En aquella época, los estudios para director de fotografía en una escuela de cine costaban muchísimo dinero, era pedir demasiados sacrificios a mis padres y tuve que renunciar a ese sueño.

A los 15 años, al tener el nivel artístico necesario, pude entrar en la Academia de Bellas Artes y los 18 años empecé los estudios superiores en la sección de prensa, ilustración y cómic en las mismas Bellas Artes de Bruselas. Son muy buenos recuerdos, pues es gracias a ese ambiente que, por casualidad, entré de lleno en el mundo profesional de la animación. A finales de mi primer año académico, me encontré con el director artístico de la S.E.P.P. que venía a entrevistarse con los alumnos de cuarto año en busca de gente para unos puestos de diseñadores que su estudio ofrecía. (La S.E.P.P. era el estudio de producción y de *merchandising* belga que había hecho una autentica fortuna produciendo la serie animada y las famosas figurinas en látex de los *Pitufos*).

Me hice pasar por alumno de terminal cuarto año, y tras la entrevista y dos días de pruebas, en las cuales tenía que dibujar personajes de la serie *Snorkels* y *Foofur*, el estudio me dio el puesto de diseñador y diseñador de producción para desarrollar nuevas series de animación... es así, a bulto, que fui aprendiendo mi oficio de hoy. Me di cuenta que podía hacer el casi mismo trabajo de director de fotografía al crear los visuales de películas de animación, sólo que en vez de fotografiar la luz y composiciones con una cámara, solo tenía que dibujarlo. :-)

Al quebrar la S.E.P.P. dos años mas tarde, rechacé una invitación para un puesto de layout artista en los estudios *Sullivan-Bluth* de Dublín para integrar el equipo de dibujantes que animaba la revista semanal de *Spirou*.

A mitad de la década de los 90, hice unos visuales para la olvidable peli "*Excalibur, la espada mágica*" producida por la *Warner*. Gracias a ese trabajo, *A.Film*, la productora danesa que había trabajado sobre *Excalibur*, me ofrecía un puesto de artista *Key layout* y de diseñador sobre lo que sería "*Socorro, soy un Pez!*" ... y desde esa producción hasta hoy, no he parado.



2. Desde esta perspectiva más lejana, ¿cómo crees que son las relaciones a nivel de proyectos entre España y otros países europeos como Alemania?

Es bastante difícil contestar a esta pregunta, lo que rige la industria del cine, ya sea de animación o no, es el dinero. Un proyecto se hace porque hay una productora que pudo convencer una serie de personas y empresas a invertir dinero en cambio de una promesa de beneficios, un proyecto se hace porque las productoras obtienen subsidios de la región donde se plantea en cambio de posibilidades de trabajo que genera dinero para la comunidad, o porque la región ofrece reducciones de impuestos y facilidades e infraestructura. Un proyecto no se hace (y es triste de decir) sólo porque su creador sepa mostrar la cualidad artística de su proyecto. El cine es una industria que genera, gasta y mueve muchísimo dinero por razones que no tienen nada que ver con lo artístico. Todo depende de la política del país o de la comunidad en favorecer las producciones cinematográficas y así facilitar el trabajo de las productoras y estudios. Una coproducción entre distintos países es posible solo porque los estudios encuentran un interés económico en alguna parte, de no ser así, un estudio siempre preferirá trabajar solo y de manera autónoma. Todo es cuestión de oportunidades. España ha cambiado mucho en los últimos diez años, hay más movimiento, más estructura y buenas relaciones se han creado entre los distintos productores, las instituciones del país y el extranjero. En general y sobre todo los animadores españoles tienen muy buena reputación en Europa, en particular en Alemania y los Países Escandinavos, son muy buenos profesionales y además siguen siendo en general, mas "baratos", lo que atrae a productoras extranjeras a trabajar con España.



3. Desde comienzos de década comenzaste a desarrollar unos bocetos y personajes que han ido configurando el particular y delicado universo del fauno Yaxin, un proyecto con el que dices identificarte enormemente. ¿De dónde provienen todas estas ideas y qué perspectivas tienes de hacer con todo este mundo?

Todo empezó una noche estrellada cuando paseaba por la playa de La Franca cerca de mi pueblo, de una ola salió el pequeño fauno Gabriel diciendo "hola Papa!"... y es en ese momento que me di cuenta que estaba soñando. :-)

El personaje del Fauno representa para mí el Hombre en perfecto equilibrio con la vitalidad de la Naturaleza, y el símbolo del sentimiento de Libertad particular que todos sentimos cuando somos niños. Es una utopía visual. El Fauno Yaxin es un proyecto ambicioso y multimedia en el cual intento meter todo lo que me gusta en la vida y que creo importante: las distintas épocas artísticas europeas, mi amor por la poesía, ya sea castellana, inglesa, italiana o francesa, las serie animadas japonesas de la década de los 70, mi sensibilidad al diseño en general ya sea una flor, los matices de una piedra, el detalle de un óleo o la forma de un objeto.... y sobre todo intento traducir de manera visual la inspiración que siempre me provocan las poesías de John Keats o el principio de Saint Exupery. Si todo sigue bien con la editorial con la cual estoy tratando, una primera novela gráfica de 116 paginas - *el fauno Gabriel, canto I y Canto II* - será publicada en francés, castellano e inglés en septiembre, octubre del 2009.

A principios de 2010 esta planeado publicar una novela gráfica de 48 paginas *"Las Ninfas de Yaxin"* y seguido, un Art book *"the Faun Yaxin, Motion pictures production and design"* (un libro que cuenta paso a paso como se fabrica la película o la serie animada del Fauno).

Estoy en negociaciones con dos productores para ver cómo y cuándo podré producir una serie animada de 25 episodios de cuatro minutos *"the Faun Gabriel"*. Me gustaría estrenarla a finales del 2010, pero eso ya es otra historia.



4. ¿Qué otros artistas y profesionales de la animación te han influido más profundamente?

Los únicos artistas en animación ha haberme influido desde siempre son todos japoneses. Primero está Isao Takahata y Hayao Miyazaki con sus series como *"Heidi"*, *"Marco"*, *"Ana de las Tejas Verdes"* y mas tarde *"Conan"* que me marcaron muy joven y que para siempre moldearon mi manera de ver el cine de animación. Además, pienso sinceramente que el estilo visual del estudio *Ghibli* es muy europeo, no sé explicarlo pero, hay una estrecho parecido entre el estilo de dibujar y componer la imagen en los *Ghiblis* y el estilo cómic *"ligne claire"* de la escuela belga de Hergé por ejemplo. En ese mismo equipo tengo que añadir al inmenso Kazuo Oga, el maestro de los maestros, que ha logrado la casi perfección de su arte. Mis películas de animación favoritas son hasta hoy: *"Only Yesterday"* y *"Mis vecinos, los Totoro"*.

El otro artista de animación que me ha influido es Leiji Matsumoto, el genial creador de las series *"Captain Harlock"* o *"Galaxy Express 999"*



5. En los últimos meses estamos asistiendo a una revolución en la forma de exhibición de las películas, con la implantación definitiva del 3D estroboscópico. Esta revolución, que parte del cine de animación 3D como laboratorio, puede tener consecuencias enormes a la hora de planificar una producción cinematográfica en el futuro. Desde esta premisa y teniendo en cuenta otras revoluciones anteriores (la llegada del 3D, la animación digital y online, etc.) ¿hacia dónde crees que se dirige la animación mundial?

Difícil pregunta.

Yo no creo que la 3D-"D" estroboscópica sea realmente una revolución, en el sentido propio de la palabra; pienso que es mas bien una moda (quizás duradera), un invento, una oportunidad mercantil que las empresas tecnológicas de la imagen intentan implantar para generar un nuevo interés del publico para las salas de cine tradicionales. La animación 3D es una verdadera revolución como lo fue la revolución del sonido en su época. La 3D-"D" es mas bien una revolución menor como la revolución a la creación del color o del formato cinematoscope o I Max.... creaciones destinadas a ofrecer algo nuevo y lúdico a un publico que se aburría en las salas comiendo palomitas. La animación como técnica y arte tiene un futuro total y brillante por delante porque las posibilidades técnicas que ofrece lo digital no solo permiten hacer películas de 3D , pero también 2D o efectos especiales o video juegos etc.... quiero decir que el campo de utilización de la animación fue aumentando hasta estar, hoy día, presente en todos los sitios. Lo que sí veo como una revolución fantástica y muy interesante es , con la llegada del internet y su tecnología, las nuevas manera de ver (o de consumir) la imagen. creo que todavía estamos al principio de toda una serie de incógnitas en cuanto a la forma de producir distintos formatos de películas. Hoy la gente no mira únicamente cine yendo a las salas o sentadas delante la televisión o alquilando un DVD pero que también lo miran por internet, y acostumbrándose a mirar películas en un formato muy pequeño (como youtube o sobre el iPhone).



Gracias a esta revolución del formato, se puede crear "cortos", de 4, 5 o 12 minutos, sin que sean un trozo de una cosa mas grande, y tener la necesidad para existir de ser las pruebas menores de una película mas larga. Hasta no hace tanto, los cortos eran vistos como objetos de estudiantes, relegados al nivel de experiencias, de cosa pequeña, con una vida resumida a los huecos de los programas de televisión, en los festivales para aficionados o en primera parte de un largo metraje, considerado como "serio". Espero que gracias a estos nuevos modos de difusión, una película pueda tener un estatuto para el publico, que no tenga nada que ver con su duración. Algo parecido a lo que existe desde siempre con la industria de la música... p.ej. una canción de los **Beatles** no es juzgada por el publico como menor o de distinta manera porque dura solo cuatro minutos y tiene un estatuto igual que una sinfonía de **Beethoven** o un preludio de **Bach**. No sé si me explico... :)



6. Muchos de los españoles profesionales de la animación más conocidos, como es el caso de Raúl García, Carlos Baena o tu mismo caso, trabajan fuera de España. ¿Crees que para progresar dentro de la animación sigue siendo absolutamente necesario buscarse la vida fuera de España o sientes que ya existen unas estructuras mínimas para poder desarrollar una carrera internacional dentro del país?

Crear, trabajar bien, ganarse la vida y tener éxito o la fama son 4 cosas distintas :) que no necesariamente tienen que ir juntas...
 Creo que hoy en día, hay mas trabajo en España que hace 20 años y eso es mejor para los colegas que no pueden o no desean marcharse de donde viven.
 Quizás yo, lo tenga más claro que otros porque ya nací hijo de emigrantes asturianos y me acostumbré de joven a recorrer medio mundo no sólo por razones económicas sino también por oportunidades artísticas que me parecían mejores a un momento dado de mi vida. Es verdad que el haber trabajado "al extranjero" da más peso a la carrera de un profesional, pero no hay que olvidar que muchas veces nos llaman desde el extranjero porque tenemos una buena reputación dentro del país de origen; funciona en los dos sentidos.
 Como ya dije, en este oficio, todo es cosa de oportunidades y saber lo que uno quiere.
 Cojo un ejemplo personal, si me dan a escoger entre un puesto en un grande producción española que se ser un "plagio visual", copia del estilo de **Dreamworks** (por decirlo de una manera algo bruta); y por otro lado, se me ofrece un puesto en una pequeña producción alemana que quiere adaptar un libro ilustrado sencillo para niños... pues, a salario igual o quizás mejor, escogeré trabajar para esa pequeña producción alemana.... porque la aventura me parece más interesante aunque la película alemana tenga menos éxito que la española.



7. Tienes una querencia especial por el dibujo con acuarela, aunque más tarde o más temprano casi todo esto tenga que pasar por el filtro de lo digital. ¿En qué proporción sigues confiando en las técnicas tradicionales y qué parte del trabajo que realizas ya es exclusivamente digital?

Como todos los profesionales de mi generación, soy de la época donde todo estaba hecho de manera mecánica, "a mano" y confiábamos en las técnicas tradicionales porque es lo que había; comprobado su eficacia a lo largo de la historia del cine. Internet no existía y todos los departamentos de una producción trabajaban en un mismo sitio, el estudio, donde cada equipo (concepto, diseño, *storyboard*, *layout*, fondos, animación, *sfx*, cámara, *compositing*, color etc...) podía observar y aprender del trabajo de los otros equipos. Nosotros, los "viejos lobos" :-), hemos aprendido a fabricar imágenes mezclando distintas técnicas cuando era necesario y aprendimos las mejores maneras de crear escenas cinematográficas comprobando los límites físicos de las máquinas.
 Esta claro que toda la cadena de producción cinematográfica pasa ahora por lo digital (y es normal) pero esto no quiere decir necesariamente que todo lo que compone una obra tenga que salir desde el principio de las computadoras. Me temo que la joven generación de "todo digital" no tenga la distancia suficiente y confie demasiado en la tecnología de las máquinas para resolver sus deseos, sufriendo así la "ley del programa" y como lo he visto en muchas ocasiones, esperar ansiosos el resultado de un *render* que engendra toda clase de frustraciones. Lo digital no es un milagro sino que es sólo una herramienta que puede ofrecer infinitas posibilidades de crear imágenes.
 Las dos reglas de base de la producción en cine son: 1) que la manera de fabricación de un plano sea lo menos cara posible y 2) que esa manera sea la más fácil de realizar para el equipo a lo largo de la producción.
 Es verdad que lo digital facilita la fabricación de una obra en 2D - solo a nivel del *compositing*, la ayuda es increíble - pero, contrariamente de lo que piensan ciertos productores, una película en 3D total es muy complicada y más cara porque se necesita mucho más tiempo y gente para fabricarla. En mi taller tengo toda la tecnología digital necesaria para mi oficio, me compre una tableta *Wacom* tipo *Cintiq* que me encanta pero que uso sólo cuando me resulta más fácil o más rápido que usando el lápiz y el papel.

La herramienta tiene que plegarse a la voluntad del artesano, de lo contrario se pierde el carácter y el estilo que son la identidad del artista. He "domado" mi computadora para que me sea útil sin que pierda mi estilo; por coger un ejemplo, todo el trabajo de conceptos visuales sobre la película "La Estrella de Laura" fueron hecho de la manera más clásica sobre papel con lápiz y Pantones, del otro lado, los visuales de la película "El Osito Polar 2" están hecho 25% a mano, 75% con Photoshop y casi nadie se da cuenta... y eso me gusta.:-:)))

Uso los rotuladores Pantones de la misma manera que las acuarelas, para el trabajo de diseño son perfectas, pienso que es la mejor técnica para sacar imágenes... son sencillas y muy practicas, no cogen sitio y siempre llevo mi cajita *Windsor & Newton* con un carnet a todas partes.

Los clientes me piden ideas, conceptos y no "dibujos acabados" ... en general, tengo a un equipo detrás de mi esperando que imagine diseños para ponerse a trabajar, los productores quieren que venga con infinitas variaciones de un mismo tema para poder escoger lo que más les guste; entonces, mi trabajo como diseñador de producción me impone una cierta velocidad de creación. Desde siempre me encantaron las infinitas posibilidades de transparencias y matices que ofrecen las acuarelas, hay algo mágico dentro de esas pinturas.

Si quisiera intelectualizar esta parte de mi trabajo diría que utilizo la acuarela porque es la técnica que mejor traduce visualmente el pensamiento. Me explico: la química cerebral produce con el pensamiento (la imaginación o los recuerdos) un tipo de imagen que no es un instante fotográfico, si uno hace la experiencia de concentrarse y producir una imagen mental, se da cuenta que la imagen es concreta pero al mismo tiempo incontrolable, cambia, se desliza porque esta creada en la cuarta dimensión (el tiempo). Diría que una imagen mental es como la suma de miles de fotogramas vistos al mismo instante. Un sentimiento, una impresión. Las acuarelas me permiten plasmar sobre papel esta impresión, un dibujo con acuarela parece tener vida propia, ser la suma de una misma cosa pero a dos instantes distintos... En cuanto al tema de lo "todo digital", he experimentado con éxito una manera digital de hacer "watercolored images"; después de haber estudiado con un amigo japonés la técnica usada por Takahata para fabricar su película "Mis vecinos los Yamadas" en la cual aparte la animación de los personajes principales hecha en tradicional, todo el resto esta hecho (dibujo y color) en digital con una parte muy grande de 3D que no se nota. eso por decir , que todo es posible con lo digital sin quitar nada al placer de la técnica que uno prefiere.



8. Te has encargado del diseño de producción de series y largometrajes de animación, pero también de largometrajes de imagen real, videojuegos y publicidad. ¿Qué diferencia tu trabajo en cada uno de estos casos?

Como diseñador, storyboard artista o conceptual... no hay ninguna diferencia. Lo único que cambia es el tiempo y la cantidad que pueda haber de trabajo.

9. A la hora de realizar el diseño de producción de un nuevo proyecto, ¿qué pasos sigues?

El trabajo del diseñador de producción es de crear el estilo visual o mejor dicho, la "firma visual" de la obra.

A lo primero, la productora me envía el guión si ya esta escrito para saber de que va el proyecto y ya hacerme una idea de las posibilidades visuales, seguido hay una o varias reuniones de trabajo con el productor y el director. Estas reuniones sirven a saber cuales son los deseos y necesidades de los clientes - p.ej. si es un largometraje o serie de televisión, en 2D, 3D o *stop motion*, etc...- hago toda una serie de preguntas para saber si tienen algún estilo preferido, cómico o realista... si prefieren alguno que otro estilo cinematográfico o histórico bien definido... La cosa resulta más fácil si , como ya ha ocurrido, la productora pide el estilo "Man Arenas" o me dejan imaginar "lo que más me guste" ...:-)

Con el tiempo y la experiencia, pregunto también si ya tienen una idea de lo que costara la película porque este detalle influye directamente sobre el estilo escogido (hay estilos más difíciles de producir que otros y no es la misma cosa crear un estilo para una producción de 5 millones que para una producción de 20 millones). En esas reuniones haré una serie de sugerencias para saber si estamos todos sobre la misma onda y que es lo que esperan de mí... por lo general el director expresa sus sueños y el productor hace sus cuentas.

Entonces empieza para mí el trabajo "físico"; intento despertar la inspiración buscando material de referencia (en libros, fotos, películas e internet), a lo contrario de muchos de mis colegas diseñadores que buscan la inspiración en otras películas de animación y al menos que sea el deseo del cliente, prefiero buscar en los documentos fotográficos y las películas "live action", en las monografías sobre la arquitectura o la moda y sobre todo las monografías de los maestros del blanco y negro.

Inspirado por todo este material, hago una serie de ilustraciones, en general en blanco y negro o en "grises"; con la experiencia me he dado cuenta que la gente es muy sensible al color; suelen opinar sobre un concepto mirando los colores y olvidar que lo más importante del trabajo de diseñador de producción a ese momento son las formas, la luz y la composición que enseña la escena. El blanco y negro permite focalizarse en esos detalles.

dentro de estas ilustraciones pruebo diseños de personajes, de elementos decorados, texturas y sobre todo, estoy atento a las composición (que es la parte del trabajo que más me gusta hacer) porque se que con un diseño decorado muy sencillo pero bien compuesto dentro del cuadro puede resultar una imagen impresionante. Si tengo tiempo , hago variaciones del mismo tema y seguido todo estos diseños son mostrado para aprobación al cliente productor y director.

Tras el aval de la proposición de concepto, la segunda parte de mi trabajo será de hacer un guía del estilo (a *Style Guide*), que es una serie de folletos donde explico con bocetos, cada detalle e intenciones del estilo.

La tercera parte del trabajo consiste en presentarlo todo en varias reuniones al equipo encabezado por el director artístico, el equipo compuesto de los diseñadores de personajes, de fondos, el director y sus dibujantes de *storyboard* ...y también los fondistas y los artistas layouts si ya han sido contratados. Cada uno intentara asimilar los detalles del diseño de producción y mientras la fase de preproducción de la película, junto con este equipo, afinaremos los detalles necesarios a cada secuencia.

En general, sabiendo los cambios de humor y gustos del productor o del director que siempre influyen en el proceso inicial de fabricación, estoy satisfecho si el 50% de mis diseños se ven en la película.



10. ¿Qué consejo le darías a otros profesionales que estuvieran comenzando y quisieran imitar tus pasos?

Upps!... No me escuchéis! seguid a vuestra bola! (risas) En serio, se supone que el camino artístico es de por sí único y solitario; depende mucho del carácter de la persona, de los encuentros hecho a lo largo de cuarenta años de vida, la parte de suerte como artista y de la cantidad de trabajo producido en ese tiempo como artesano.

Primero aconsejaría que los "jóvenes" (y esto no tiene nada que ver con la edad) aprendan el inglés.



Aunque no salgan del país y nunca lo necesiten (lo que dudo), tienen que saber el inglés. El inglés es la lengua de la industria del cine, el latín moderno. Toda la gente que conozco en el oficio habla el inglés, es necesario para hacer parte de un equipo que suele ser internacional, y aunque así no sea, el saber inglés es interesante para poder tener acceso a miles de documentos (libros y reportajes) sobre el cine y la animación que no están traducidos. No es necesario tener el nivel de **Shakespeare** pero es un requisito fundamental poder defenderse con los futuros colegas.

Mi segundo consejo a los futuros diseñadores sería leer y mirar el máximo de documentos sobre los distintos Artes y formas estéticas que existen de por el mundo y en la Historia. Un diseñador necesita tener una cultura general mucho mas densa que cualquier otro profesional.



Hoy día, los jóvenes lo tienen mucho mas fácil de acceso gracias a Internet. Mirar cantidad de películas ayuda, leer biografías de directores famosos y menos famosos es muy interesante, y saberse de memoria la historia del cine mundial y las distintas corrientes estéticas que la componen desde el principio es primordial. Y el ultimo consejo que doy es: dibujar, dibujar, dibujar y dibujar. Sobre todo en el cine de animación, un artista vale lo que vale su peso de dibujo. Esto tiene más que ver con la disciplina y la práctica que con el talento. Por coger un ejemplo en música, diré que no importa lo grande y genial que sea un pianista, este practica su teclado del piano cuatro, cinco u ocho horas diarias. Y digo muy en serio que un joven que quiera hacer carrera en esta industria y no tenga la autodisciplina de dibujar un mínimo de cuarenta horas semanales, es mejor que lo deje y haga otro oficio. Yo dibujo ocho horas al día, que tenga trabajo o no, es lo que paso dándole al lápiz o a la *wacom* y a veces la mínima sube a setenta horas o más por semana dependiendo de la cantidad de curro que tenga. Cuando cojo vacaciones dibujo entre tres o cuatro horas diarias tranquilamente rellenando carnets... El dibujo tiene que ser un automatismo, la mano con el lápiz tiene que convertirse en la extensión del cerebro y solo las horas diarias de práctica dan ese resultado. Es importante para ser un buen diseñador poder parir bocetos al instante, focalizado sólo sobre la idea y no sobre la manera.