

Lunes, 2 de marzo de 2026

PACO SÁEZ

Dibujante de 'story'

«Dibujantes buenos hay muchos, tienes que tener el cine dentro»

'Storyboard Artist': el hombre que hace las películas antes de que nadie las ruide

J. M. LAX ASÍS

Nació en San Miguel de Salinas, estudió en Orihuela y lleva más de treinta años dibujando el cine antes de que nadie lo ruide. Storyboard artist, director y docente, Paco Sáez ha trabajado para Disney, Warner y Netflix — su último gran proyecto es *Damsel* (2024), con Millie Bobby Brown y dirección de Juan Carlos Fresnadillo — y es uno de los artífices del hito que sigue siendo *Planet 51*, la película española estrenada en más salas de Estados Unidos. Premio Goya por su trabajo como director de animación, recalca estos días en Murcia como invitado del Festival Sombra de Cine Fantástico, donde presenta *Diario de un dibujante cinematográfico*, publicado por Dolmen Editorial.

— **Nació en San Miguel de Salinas, estudió en Orihuela y ha acabado dibujando para Disney, para Warner, para Netflix. Si se lo contaran a su yo de quince años, ¿se lo creería?**
— En absoluto. En el pueblo la información sobre cómo se hacían las películas de animación era hartito complicada de conseguir. No accedía a nada de esto. Me fui dando cuenta de ciertas cosas de la manera más intuitiva posible, y eso es precisamente lo que quiero compartir: si un niño de ocho o nueve años puede llegar a estas conclusiones sin saberlo, luego le sirven muchísimo en la profesión.

— **Su primera gran revelación fue *Mazinger Z*. Le enseñó que la posición de cámara puede convertir a un personaje en poderoso o en vulnerable. ¿Recuerda el momento exacto en que eso le hizo 'clic'?**
— Me quedé literalmente colapsado viendo el primer episodio. Un niño que podía llevar un robot de veinte metros desde su propia cabeza: eso te daba un poder inmenso. Rápidamente empecé a copiarlo y

trar lo que quieren en cámara.

— **El storyboard quizás es la parte más desconocida para el ciudadano de a pie. ¿Cómo explica ese oficio?**
— Es el gran desconocido. Hago un cómic previo de toda la película. Una vez que el guión está escrito, lo pasamos a viñetas con dibujos muy rápidos: frescos, con poco detalle pero muy expresivos. Es la primera vez que la idea del guionista va a pasar por una cámara. Por eso es tan importante dejarlo muy cerrado: es el esqueleto de todo lo que vendrá encima. Una película puede ser muy detallista, con una fotografía increíble, pero como la historia no vaya paralela a ese detalle, naufraga de manera irremediable.

Juan Carlos Caval



Paco Sáez firmó el sábado su libro en la tienda 7Héroes, en Murcia.

fue cuando me di cuenta de que mis dibujos eran completamente planos. Puse papel vegetal encima de los cromos que empezaron a salir de la serie e intenté ver el truco. El truco no era más que todo estaba en la perspectiva, todo tenía un tiro de cámara que le daba ese poder al personaje. Es el mismo error que cometen mis alumnos de universidad: los dibujos tienen que empezar a tener profundidad o no van a poder mos-

— **¿Cuántas viñetas llega a dibujar para una sola película? ¿Y cuántas acaban en la papelera?**
— Para *D'Artacán y los tres mosqueperros* fueron casi cinco mil viñetas en cuatro meses: más de mil al mes. Y eso solo del primer nivel; luego el equipo de dibujantes tiene que desarrollar cada movimiento. Multiplicas todo eso y en una película pueden ser veinte mil viñetas.

— **Planet 51 sigue siendo la película española estrenada en más salas en Estados Unidos. ¿Eran conscientes de lo que estaban construyendo?**

— No. Empezamos quince personas. Hicimos como tres películas diferentes con tres argumentos distintos hasta que llegó el guionista Joe Stillman, entró Sony y el guión quedó definitivo. Se estrenó en tres mil quinientas o cuatro mil salas en Estados Unidos, y es un hito que a día de hoy, no solo en animación sino también en imagen real española, no se ha superado.

— **De la animación española a una producción de Netflix de setenta millones de dólares. ¿Qué cambia cuando el presupuesto es ese?**

— Lo que tienes es tiempo. En esta profesión lo que existe de verdad es gente muy buena trabajando con tiempo. El tiempo es dinero, y el dinero es pagarle a la gente para que pueda hacer prueba y error sin prisas. Puedes ofrecer al director un montón de ideas y él va eligiendo. Trabajar así no tiene precio.

— **Juan Carlos Fresnadillo dijo que usted veía la película antes que él mismo. ¿Cómo es esa relación con el director?**

— Hay veces que tiene claro lo que quiere, pero otras te dice: métete con esta secuencia y en una semana me enseñas algo. Y lo fantástico es que hay muchos planos de la película que realmente son tuyos. Ves *Damsel* y dices: me acuerdo perfectamente de cuando ese plano surgió en la reunión, de cuando lo ofrecí, de cuando me dijo adelante. Por eso siempre digo que el Departamento de Story es, con diferencia abismal, el más creativo de toda una producción. Es donde juegas a ser director.

— **Y ese jugar a ser director le llevó a serlo de verdad, con un Goya incluido.**

— Hacer 'story' es lo que más te acerca a dirigir. La psicología del plano se elabora mucho antes de que le llegue al animador, y por eso ese departamento crea muchos directores. La norma básica es que por encima de ti hay un director que decide: aunque propongas planos que son la estructura de la película, puede tirarlos. Una secuencia de doscientas viñetas puede irse a la papelera en un minuto. El ego te lo dejas en casa. Pero estás aprendiendo de primera mano cómo funciona la figura de un director, cada día, en contacto permanente con él.

— **Sus estudiantes universitarios, ¿qué error cometen siempre?**

— No observar el entorno. Los mejores personajes de la historia del cine han salido de ahí. Yo con ellos salgo a la calle con bloc de dibujo: les digo que no miren Pinterest. El otro gran error es no ver cine. En mis clases no dibujan hasta el mes y medio:

antes de eso solo analizan secuencias de películas de todos los tiempos. Para que entiendan que en una gran película nunca hay un plano casual. Siempre tiene un porqué.

— **Está en el Festival Sombra. ¿El cine fantástico exige más al 'storyboard'?**

— En el fantástico creas mundos que no existen, pero siempre nos basamos en elementos del día a día. *Alien* está basado en insectos, en cómo abre la boca un escarabajo. En cuanto al terror, lo meritorio de verdad es lo que hace *El exorcista* de 1973: ausencia absoluta de banda sonora y unos planos que te hielan la sangre. Sabes que en esa habitación habita el mal solo por cómo está contado. Cuando una película se basa en golpes de música para asustar es lo más fácil que hay. El plano debe hablar.

— **¿Y si tuviera que elegir un género para un dibujante?**

— Me gusta mucho el terror, pero lo



El Departamento de Story es, con diferencia abismal, el más creativo de toda una producción

más complicado de hacer es la comedia. Siempre se queda fuera de los grandes premios, pero es tremendamente difícil. He tenido la suerte de trabajar con Nacho Velilla y Javier Ruiz Caldera, que son directores buenísimos en comedia. Nacho Velilla sabe lo que va a funcionar en cine porque durante años estuvo haciendo *Aída* y *Siete vidas* con público en directo: las risas eran reales. Cuando eso lo trasladas al cine, tienes que tener muy claro en qué momento pones el plano que hace reír. Todo eso es una escuela tremenda.

— **Treinta años de dibujos por su mesa. ¿Hay alguna imagen suya, de las que nadie verá nunca porque quedó descartada, que le parece la mejor que ha dibujado?**

— En *Tadeo Jones 2* tuvimos que quitar una secuencia entera con el conductor de la carriola que los lleva por la carrera del Darro hasta la Alhambra. Pasaba algo muy gracioso con la comunidad gitana pero al final lo quitamos por si generaba algún tipo de demanda. El cine familiar está lleno de filtros: el lenguaje, la seguridad laboral, la calificación por edades. Todo eso te deja muy medida la cuota de lo que puedes hacer. Por eso disfruto cuando trabajo en algo que no tiene nada que ver con el cine familiar: puedes planificar con más libertad. ■