

EL PAÍS > TVSHOW > CINE

# Rechazó a Disney, creó el universo de "Buscando a Nemo" y una de sus películas es la más vista en Netflix

El ilustrador Simón Varela habla de su carrera, los proyectos en los que ha participado, y habla de los desafíos que requirió hacer "El libro de la vida" donde tuvo que crear cinco mundos distintos.



28/12/2023, 02:20

Compartir esta noticia



Simón Varela. Foto: Francisco Flores

"Lo mío es diseñar el mundo, lo integral que se va a ver", comenta **Simón Varela**, el ilustrador nacido en El Salvador que ha trabajado con los mayores estudios de animación. Luego de tres años en la industria gráfica se tropezó con la animación y desde entonces trabajó para Pixar, Disney, Dreamworks y Warner Bros. "Me enfocó en el diseño, no en hacer que se muevan las cosas", comenta Varela que tiene 58 años y llegó a Uruguay invitado para dictar un taller en el marco del Festival Internacional de Animación, que organiza la Licenciatura en Animación y Videojuegos de ORT.

Esta semana, uno de los títulos que ayudó a crear, **El libro de la vida**, se encuentra entre las 10 películas más vistas en Netflix, en Uruguay.



Dice que su objetivo nunca fue trabajar para Disney o Pixar. "Mi meta era vivir del dibujo, hacer una ilustración para Life magazine, esas eran mis metas. Tal vez por eso me he movido por los proyectos que me ofrecen", dice.

Rechazó a Disney (le ofrecieron trabajar en *Moana* pero declinó la oferta) y a Dreamworks. "Me llamaron durante cinco años hasta que salió *Los Croods* y ahí fui con ellos. Había unos amigos trabajando allí, me habían gustado unas cosas del director y su sensibilidad", comenta.

Su trabajo, dice, es la primera línea de diseño con la que se topa el guion. "Nos mandan el libreto y nos reunimos con el director y el diseñador de producción para ver el concepto que tienen. Nos dicen algo muy abstracto, nunca nada puntual. Te piden 'algo que no había visto antes', o cosas así", comenta el artista que vivió "los noventa de oro", cuando surgieron estudios a competirle a Disney, como Dreamworks y Fox con sus divisiones animadas, y Warner animation se reactivó.

"Los noventa fue la 'época de oro' en el sentido que pagaban muy bien, porque se robaban artistas de todos lados. Los contratos eran por año, ya no por producción, y yo empecé en eso. Para 1994 ya había pasado por Warner y tenía experiencia en esa pelea de estudios", comenta Varela quien sigue trabajando de manera tradicional, a lápiz y papel.



Simón Varela. Foto: Francisco Flores

"No uso computadora. Pasé la transición de 2D a 3D, y de animación tradicional a photoshop, porque la mayoría de artistas (hay una resistencia del 10 por ciento que somos los necios) usa esos programas. Soy del papel y el lápiz, como otros referentes", comenta. "Tu cerebro funciona distinto cuando no tienes Control+Z para corregir, entonces tiras trazos con más cuidado, más pensados".

Luego de varios años trabajando en el departamento de diseño llegó *El libro de la vida*, la primera película que hizo con crédito de diseñador de producción.

"Normalmente en una película animada tenés el mundo de los buenos y el mundo de los malos. En *El libro de la vida*, de entrada eran tres mundos, y terminaron siendo cinco", comenta.

Eso se debe a que la película dirigida por Jorge R. Gutiérrez y producida por Guillermo del Toro comienza en "el mundo real". De allí se pasa a la historia de Manolo y María, luego al mundo de los recordados, al de los olvidados, y por último están las escenas de flashbacks que tenían un diseño 2D, como de papel recortado. "Fueron cinco visiones que tuvimos que hacer para esa película", comenta Varela.



Imagen de la película "Buscando a Nemo". Foto: Difusión. Foto: Difusión.

"Tres meses después de anunciar que haríamos la película, Pixar dice que va a hacer *Coco*. "En ese momento surgió pánico en el estudio, y yo les digo: ¿de qué se preocupan? Uno, ya he diseñado para Pixar y sé lo que hacen, dos, nosotros salimos en 2014 y ellos en 2017, no entren en pánico. Se calmaron, se estrenó, en 2017 llegó *Coco* y la gente empieza a decir por qué *El libro de la vida* le había copiado a *Coco*, lo que fue al revés. Tuvieron buen marketing. Y ahora **El libro de la vida** le pertenece a Disney porque compraron Fox", comenta.

Hasta **El libro de la vida**, su tarea era la de crear mundos y personajes. Se encargó, por ejemplo, de crear todo lo que se ve en la animación de Pixar, *Buscando a Nemo*.

"Habían estado trabajando seis meses pero al director no le gustaba nada de lo que hacían, ni el mundo ni los personajes. Era la tercer película de Pixar, todavía estaban aprendiendo y creando programas que no existían. Me contratan para que resuelva el problema de diseño del arrecife, porque al director no le gustaba. Ocurrió que en el arrecife hay muchas cosas sucediendo a la vez, y visualmente tu ojo se pierde, no sabe a dónde mirar. Me contratan para eso: enfocarlo y simplificar cómo se ve el arrecife", comenta.



Imagen de la película "Wall-E". Foto: Difusión.

También diseñó algunos personajes, como los tiburones de la película ganadora del Oscar a mejor animación. "Me tocó una pieza de los tres tiburones que van nadando. Era algo simple, ellos nadando entre las minas que flotaban. Esa pieza le encanta al director, visualiza su película, y dice 'esto es lo que quiero'. Y ese dibujo es todo lo que se toma para que eso suceda", dice.

También trabajó en *Wall-E*, y dio el salto al mundo de los videojuegos con *X-Men: The official game*, pero regresó a hacer películas.

"He trabajado en diferentes estudios, y todos funcionan distinto. Nunca marqué tarjeta y no están encima de vos, es un ambiente tranquilo. Además, los estudios grandes te dan de todo. En Pixar, por ejemplo, tienen las mejores sillas ergonómicas que puedas tener, y lo primero que te preguntan es cómo trabajás, cuál es tu postura, si trabajarás sentado o que te ponen refuerzos para evitar la tendinitis. Te malcrian, porque sos un asset. Les conviene tenerte bien físicamente", dice.

Uno de sus últimos proyectos fue *Koati*, película que contó con voces de Sofía Vergara, Evaluna Montaner y Joe Manganiello y animaciones a cargo de docentes de ORT.

"Armaron un equipo con profesores de Uruguay, otros amigos de España que también encontré, porque hallar artistas 2D que hagan full animation no es muy fácil. Se armaron equipos en distintos países, se pintó en Buenos Aires. Era, imagínate, *El rey león* donde los animales se comportan como animales pero hablan, pero en Mesoamérica con vestigios de humanidad. A mí me gustó, se veía preciosa, pero la distribución falló", comenta.

## LAS MÁS VISTAS

- Metsul advierte por "valores extremos" de rayos ultravioleta en Uruguay: las zonas más afectadas
- Peñarol se mueve en el mercado y estos son los jugadores por los que está negociando el club carbonero
- Auditoría advierte riesgo de desvío de fondos públicos en INAU
- Proyecto de juego online volvió a truncarse y desató cruce entre diputados: "tiene nombre y apellido"
- El jugador que tiene muy avanzada su llegada a Nacional: es del gusto de Recoba y solo restan algunos detalles
- MSP encaminado a sumar una decena de prestaciones que deberán ofrecer las mutualistas y a bajar algunos tickets
- Gómez pide licencia por primera vez y asume Ferrero; el fiscal de Corte está internado y faltará un mes
- Una mujer argentina murió en siniestro fatal en Canelones: vehículo despistó y volcó en Ruta 11
- Se habilitó la creación del Partido Libertario del Uruguay, fundado por simpatizantes de Milei
- La salud de Juanse Rodríguez: habló desde una clínica de rehabilitación y reveló el síndrome que se le generó

## Últimas Noticias

- 15:55 **Cadena uruguaya de hostales captó US\$ 5 millones y planea sumar siete hoteles en Latam en 2024**
- 13:53 **El futbolista uruguayo que se casó con una jueza y el exjugador de Nacional que se perderá la celebración**
- 13:48 **River Plate de Argentina a la carga por Matías Arezo: perdió a su goleador y ya negocia con el Granada**
- 13:41 **Murió a los 54 años el cantante Pedro Suárez-Vértiz, ícono del rock peruano, tras una larga enfermedad**
- 13:34 **Gobierno brasileño impulsa seguro rural en 2024**
- 13:31 **Un aumento de peso excesivo en el embarazo puede impactar en la salud a largo plazo, indicó un estudio**