

SIMÓN VARELA, UNO DE LOS ILUSTRADORES DETRÁS DE “WALL-E”, “BUSCANDO A NEMO”, “LA ERA DE HIELO” Y “EL CADÁVER DE LA NOVIA”, VISITÓ URUGUAY PARA ENSEÑAR SU TÉCNICA Y TRANSMITIR SUS CONOCIMIENTOS SOBRE EL MUNDO DE LA ANIMACIÓN EN LA UNIVERSIDAD ORT

MUNDOS DE CARBONILLA



Simón Varela no es ciudadano de Estados Unidos porque no quiso. La residencia legal alcanzaba y le evitaba responder el sinfín de preguntas de aquel libraco requerido para ser ciudadano. La paciencia la reserva para otras cosas, como los meses y hasta años que lleva el proceso de realización de una película animada. Varela es ilustrador, y cuando lo contratan se sumerge en ese universo que hasta entonces solo existe en la cabeza del guionista. Recurre a enciclopedias, saca fotocopias y tapiza las paredes de la oficina. A veces googlea, pero Varela es un artista de la vieja escuela y prefiere los libros. “Armo mis rollos de referencia y tapizo las paredes; creo un nido completo. A cualquier lado que volteo a ver tengo referencia del proyecto en el que estoy trabajando”, contó. Sus dibujos tienen que iluminar al director, darle un aspecto visual al texto, pero además deben tener un sentido que



“La era de hielo”

sustenten su propuesta estética.

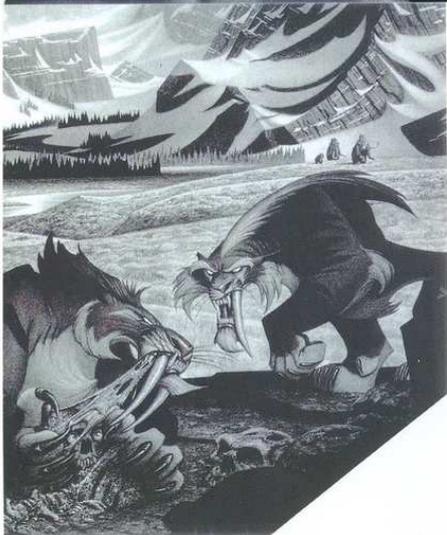
Primero dejó atrás El Salvador, a los 15 años, cuando su familia se fue exiliada a Estados Unidos, y después dejó la carrera de arquitectura para volverse a aprender ilustración en el Art Center College of Design de Los Ángeles. En su paso por los grandes estudios, creó personajes para "Buscando a Nemo" y "La era de hielo", pero lo suyo es crear mundos, diseñar entornos en los que se mueven personajes, tal como hizo en "Wall-E" y "El cadáver de la novia". En un ambiente en el que hasta las cámaras y las luces son virtuales y en el que se diseña software, el carbonilla, marcador y lápices de color son sus herramientas de trabajo.

Para dar clases de su técnica de dibujo y de desarrollo visual para los alumnos de la carrera de ani-

mación y videojuegos en la Universidad ORT y participar en el ciclo "Dos genios de Hollywood" en la 8ª edición del Festival Internacional de Animación, el ilustrador llegó a Montevideo dispuesto a quedarse unas semanas. De paso, conversó con galería sobre el valor de los dibujos hechos a mano alzada, su acceso a las grandes ligas, y la situación de la animación fuera de Estados Unidos.

¿Cómo es el desarrollo completo de una película como "Buscando a Nemo"?

Normalmente empieza con la historia y la idea. Dicen que todas las historias de las primeras películas de Pixar, "Toy story", "Bichos", "Monsters", "Buscando a Nemo", salieron de un almuerzo entre los que ahora son directores, que anotaron los títu-



los en una servilleta. Después de la idea se empezó a escribir el libreto. Cuando lo llevan a un punto en que ya pueden traer artistas a visualizar la película, entro yo, que estoy en desarrollo visual. Eso quiere decir que leo el libreto y la palabra escrita la visualizo en imágenes, le doy ideas al director de cómo se va a ver la película. Así, él tiene su idea, te da los ingredientes y nosotros, como chefs, sacamos opciones de diferentes platos.

Al mismo tiempo, los que hacen el storyboard elaboran toda la película como en tira cómica, y también está el diseñador de personajes. Después se empieza a hacer el *layout*, que es el movimiento de cámara (virtual), y sigue al departamento de modelado para construir los personajes, texturizarlos, ponerles un esqueleto, ver cómo se mueven y experimentar con la animación. Lo último es la iluminación, y después se corrige. Es el filtro final.



"El cadáver de la novia"



¿Cómo es el ambiente en este rubro?

En el departamento en el que estoy es en el que uno se divierte más, tiene bastante libertad de creación. Un estudio de esos es como una juguetería. Pixar tiene unos seis bares adentro de la compañía, como para tomar algo después del trabajo o cualquier ocasión especial (risas). Es un trabajo creativo pero también es intenso. Hay días de 12 o 16 horas, y hay semanas de seis días obligatorios.

¿Para qué tarea lo convocan más?

Lo que hago más que nada son momentos de la película. Mi trabajo es en blanco y negro; dejé de pintar hace años y solo me dediqué a puro diseño; iluminación y blanco y negro.

Pero llegó a diseñar personajes para "Buscando a Nemo" y "La era de hielo".

Los diseñadores de personajes los crean y nos los entregan para que diseñemos un mundo en el que ellos funcionen. Normalmente a los de desarrollo visual les dicen creadores de mundos. Pero en "Buscando a Nemo" entregué mi trabajo y al director le gustaron los personajes de los tres tiburones como yo los había interpretado, y así quedaron en la película. Igual que un pez todo feo, con la lucecita, que se lo quiere comer, ese también quedó. En "La era de hielo" el tigre Diego tiene influencia mía.

Es de los pocos de su rubro que dibuja a mano. ¿Cree que es un valor agregado?

Sí, soy un artista tradicional. Uso carbonilla, marcador y lápices de color. De vez en cuando uso acrílico, pero más que nada para hacer bocetos. Computadora no. La veo, la aprecio, es una gran ventaja, pero no he tenido tiempo para dedicarle.

Qué bueno que aún haya cabida en la industria para ilustradores de la vieja escuela.

Ya somos pocos. Muchos aún dibujan a mano pero lo hacen en sus libretas. Los míos son piezas completas, grandes, como de 40 pulgadas. Ya saben que los que yo entrego son originales, y es al-

"En 'Buscando a Nemo' entregué mi trabajo y al director le gustaron los personajes de los tres tiburones como yo los había interpretado, y así quedaron en la película".

go que a los estudios les gusta, porque queda poca gente entregando originales en lugar de archivos en alta resolución.

¿Fue difícil lograr que le pagaran por dibujar?

Nunca terminé la universidad, se me acabó el dinero cuando me faltaban dos semestres. Después de mi sexto semestre ya tenía un portafolio y debía pagar mis préstamos. Me fui y trabajé en publicidad, diseñé camisetas, cosas así. La cosa era ganarse la vida dibujando.

¿Cuál fue el primero estudio que le abrió las puertas?

Un exprofesor me dijo que debía aplicar a una compañía pequeña de Finlandia. Ahí empecé en 1990. Trabajé un año y me fui a buscar trabajo en otro estudio, con un *freelance* de Disney que tenía el estilo de dibujo de "Blancanieves", "Pinocho"; un estilo más gordito. Lo aprendí, porque él dibuja así y yo tenía que dibujar igual que él, y fue otra gran experiencia. Después me fui a Hanna-Barbera y conocí a otras personas de Disney, porque Disney es la mamá de todos. Ahí se entrenaban y después se iban para otros sitios. Ahora ya no es tan así.

¿Cómo llegó a Pixar?

Llamé a un amigo y me dijo: "Aquí estoy, trabajando con Pixar en una película de un pececito". Le decían "The Fish Movie". Así era el nombre no oficial. Y me dijo que mandara mi portafolio. Yo conocía al diseñador de producción, les pedí que me enviaran el guión y me dijeron que no salía del edificio. Así que me mandaron traer y así empecé con Pixar. Con ellos trabajé también en "Wall-E", hice el mundo donde él vive: las torres, la basura.

¿Cómo ve el mundo de la animación fuera de EEUU?

Hay bastantes lugares que están haciendo cosas bonitas, pero a Estados Unidos le cuesta ver para Sudamérica. Hay varios estudios que se aventuraron y contrataron en Costa Rica, pero no se animan con América Latina. Pero yo veo el talento y las ganas, dos cosas muy importantes en este oficio. Y la tenacidad que tienen. Hay que demostrarles lo que se puede hacer aquí. Es lo que he estado tratando de hacer con mis amigos en El Salvador, y ahora ya tengo mis amigos en Uruguay.

La animación se hace en grupo, entonces nos juntamos, vemos la calidad que los otros tienen y apuntamos a esa calidad. Si toma dos o tres años, no importa, porque se entiende que una producción de calidad lleva tiempo. En una producción de Pixar, Dreamworks o Blue Sky se gasta un millón por minuto, entonces se entiende que tome tiempo. Hay un corto, "Alma" (de Rodrigo Blaas), hecho por varios amigos españoles, que tenía cinco minutos nomás de animación; es bonito, oscuro. Lo nominaron para un Oscar y Guillermo del Toro lo vio, lo llevó a Dreamworks y están viendo si hacen una versión larga de esos cinco minutos. Entonces, mi consejo es enfocarse en algo pequeño pero con la calidad y la historia que se necesita. Para que Hollywood voltee a verlos, solo hacen falta cinco minutos. 9

PATRICIA MÁNTARAS. FOTO: SERGIO GÓMEZ