

PRIMERA REVISTA DEL MERCADO CINEMATOGRAFICO ESPAÑOL

Cineinforme

AÑO 50 NÚM. 867-868

P.V.P. 6 € (IVA INCLUIDO)



PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES.

[f /BraveIndomable](#) [DISNEY.ES/BRAVE](#) [You Tube /WaltDisneyStudiosES](#)

©2012 Disney/Pixar

Hablan los protagonistas

Cineinforme: ¿Cómo afecta el descenso de la producción a tu negocio y qué medidas crees que pueden tomarse?

Luis Tinoco: Onirikal Studio principalmente se dedica a la creación de efectos visuales para cine, por lo que el descenso de la producción de largometrajes durante estos primeros meses ha sido notable y crítico para el estudio. Por eso, en estos momentos de falta de producción de películas, en el estudio hemos tenido que agudizar el ingenio y potenciar también la oferta de otros servicios que hasta ahora no formaban parte de nuestra actividad principal.

De esta forma, en estos meses, en el estudio se han realizado trabajos para otros clientes en el ámbito de la estereoscopia 3D, captura de movimiento, (campos en los que no nos habíamos adentrado por no tener necesidad, pero que una vez dominados nos abren una infinidad de posibilidades y nuevas perspectivas de negocio).

Así mismo hemos realizado trabajos más alejados del formato largometraje, en proyectos de simulación científica, animación para medicina, algún cortometraje, etc.

Por suerte el equipo de Onirikal es muy versátil, así como nuestra herramienta principal: la animación digital. Por eso hemos tenido siempre la opción de ofrecer servicios muy diferentes a los habituales para cine (publicidad, cortometrajes, videoclips musicales, etc...). En los días que corren, hay que adaptarse o "morir".

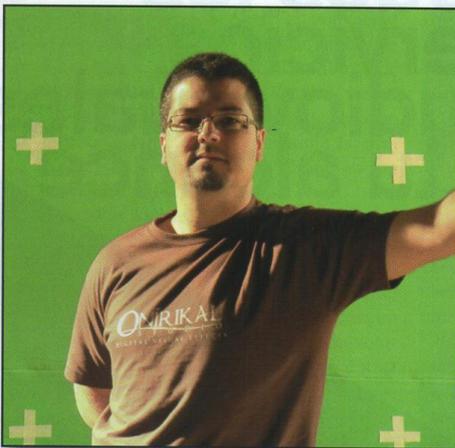
Personalmente espero que el mecenazgo tenga un papel importante a medio plazo en la recuperación del ritmo de producción de películas en nuestro país. Y que las empresas técnicas que estamos especializadas en cine, no tengamos que salir de este formato audiovisual para poder "sobrevivir".

C.i: ¿Es la morosidad uno de los aspectos críticos para tu empresa? ¿Qué se puede hacer al respecto?

L.T: De la misma manera que ser un estudio pequeño tiene varias ventajas en nuestro sector, uno de los mayores inconvenientes es cuando te encuentras ante el impago de una película, la catástrofe es total.

En nuestro estudio hemos vivido (y estamos viviendo) alguna situación de morosidad que se convierte siempre en un problema crítico.

Los técnicos realmente cualificados en



Luis Tinoco, director y supervisor de efectos visuales de Onirikal Studio

la realización de efectos visuales no abundan, por eso cuidamos todo lo posible a los nuestros. Independientemente de si cobramos o no un trabajo, los técnicos de Onirikal cobran puntualmente al finalizar el trabajo. Cuando tienes que pagar grandes cantidades, como la correspondiente a 10 técnicos profesionales que han trabajado durante más de 5 meses en los VFX de un film, y el estudio todavía no ha cobrado, el problema está servido.

Hace años tenías que pensar mucho si te embarcabas en los VFX de pequeños proyectos de pequeñas productoras independientes por miedo a que no pudieran afrontar el pago. Pero hoy día, todos estamos viendo como el problema de los impagos es común también en grandes productoras, distribuidoras, cadenas de

ONIRIKAL
STUDIO
VISUAL EFFECTS & ANIMATION

TV... Ahora mismo en España nadie está libre de sospecha.

Por otro lado, en cuanto a nuestra experiencia personal (no sé si extrapolable a otros estudios), ahora mismo el problema de impagos con productoras de otros países es inexistente.

C.i: En las coproducciones españolas con otros países, ¿interviene tu compañía o se queda todo en manos de los países coproductores?

L.T: Pues la verdad es que nos hemos encontrado en las dos situaciones. Hay veces que la productora española ha "apretado" y trabajado para que Onirikal Studio se encargue íntegramente de los efectos del film. Pero en alguna ocasión (pocas, por suerte), si la productora española no tiene tanta fuerza en la toma de estas decisiones, si que nos hemos quedado fuera del proyecto. Es muy difícil decirle a una productora norteamericana que tiene un sólido workflow de trabajo con unos estudios concretos de postproducción, que en ese "testeador" entorno de trabajo va a entrar la "variable estudio de VFX español".

De todas formas en Onirikal no podemos quejarnos, en los últimos dos años hemos trabajado en los VFX de varios films con coproductoras estadounidenses, francesas, mexicanas e italianas, sin ningún tipo de problema.

C.i: ¿Está España al mismo nivel que otros países del ámbito comunitario en cuanto a prestaciones?

L.T: Por supuesto. Si hablo solo del campo que conozco profundamente, los efectos visuales y la animación digital, tengo que decir que las calidades que se están ofreciendo hoy día en nuestro país son iguales (o mejores) que las que ofrecen estudios de otros países europeos. Con

excepción de los grandes estudios ingleses (pero también inaccesibles por presupuesto) como MPC, Framestore, ... De todas formas estos grandes estudios ingleses se nutren en gran parte de nuestros técnicos. Así que, actualmente, la calidad de los técnicos españoles es excepcional.

Hay muchos técnicos españoles de VFX y animadores que se van a trabajar a grandes producciones de Hollywood, o a grandes estudios de animación americanos (Pixar, Dreamworks, ...). Pero los que optan por hacer carrera en España, hacen que estudios como el nuestro pueda ofrecer servicios de gran calidad a precios muy competitivos (si los comparamos con estudios ingleses, franceses o norteamericanos).

C.i: ¿Con qué nuevos servicios cuenta Onirikal?

L.T: Además de las soluciones completas que ofrece nuestro estudio en el ámbito de los efectos visuales y animación para cine y TV, desde hace tan solo unos meses, el estudio ofrece un nuevo servicio de animación mediante CAPTURA DE MOVIMIENTO (o MOCAP). De esta forma Onirikal Studio amplía su oferta de servicios con la posibilidad de realizar animación hiperrealista capturada directamente del actor, y traspasada a un personaje o criatura digital (un avatar digital del actor, un monstruo, un doble digital para escenas de riesgo o movimientos imposibles, personaje cartoon, etc...).

Esta técnica se usa cada vez más en superproducciones internacionales (*Avatar*, *Tintín*, *Matrix*, *El Señor de los anillos*, ...), ahorrando tiempo de producción y dotando de mayor realismo a los personajes y criaturas digitales.

Actualmente Onirikal Studio está aplicando esta técnica en el proyecto de cine *Blink*, un cortometraje del director e ilustrador Diego Latorre (dibujante de Marvel, DC Comics, Dante's Inferno, Batman, Superman, ...). En *Blink* la actriz principal (Macarena Gomez) da vida mediante la captura de movimiento a Greta, la protagonista 100% digital de la película (una chica onírica, pictórica y estilizada creada como idealización de la propia actriz). Otros actores como Fele Martínez y Eduardo Casanovas actuarán "en carne y hueso" junto al personaje digital de Greta en este proyecto. ☒