



LA PELÍCULA TRATA SOBRE LA CONEXIÓN Y LA COEXISTENCIA.

'Hoppers', un salto de la mente humana a animales robots para descifrar la vida salvaje

CINE. La nueva apuesta animada de Pixar arrasa en taquilla.

La lucha por la conservación ambiental y una máquina revolucionaria que permite a los humanos convertirse en animales articulan 'Hoppers', la nueva apuesta de animación de Pixar que aterrizó la semana pasada en la gran pantalla y que arrasó en taquilla el fin de semana, en una carrera contrarreloj para salvar la vida salvaje de una destrucción inminente.

"La película trata sobre la conexión y la coexistencia, sobre cómo nos relacionamos no solo con el mundo, la naturaleza o los animales, sino también con las personas. Todos estamos conectados de alguna manera", explica a Efe el director de 'Hoppers', Daniel Chong.

La nueva odisea se sumerge en el corazón de Mabel Tanaka, una joven apasionada y ferviente amante de los animales decidida a proteger su refugio espiritual frente a los planes urbanísticos del alcalde Jerry Generazzo.

Para ello, "traslada" su conciencia a un castor robótico, como parte de una tecnología ultrasecreta desarrollada por su profesora de universidad.

Bajo su nueva piel de castor, y acompañada por el entrañable Rey George, el jefe de la manada de roedores, Mabel emprende un viaje emocional que redefine el significado de la empatía y la convivencia entre especies.

AL CORAZÓN DE LOS CASTORES

La clave para que 'Hoppers' lograra la autenticidad técnica

sumergió al equipo creativo de la película a un peculiar viaje a las entrañas de la naturaleza en el Parque Nacional de Yellowstone, el más emblemático de Estados Unidos.

Durante una semana de inmersión total, los artistas estudiaron cientos de especies y descifraron la ingeniería real que sostiene los ecosistemas: nadaron en estanques y reptaron por galerías subterráneas estrechas para documentar la precisión con la que los castores construyen sus madrigueras.

"Los guías que nos acompañaban nos ayudaron a centrarnos diciéndonos: Este no es vuestro hogar. Aquí es donde viven los animales, este es su hogar, no el vuestro. Y fue algo muy sensato, porque rara vez pensamos en eso", explica Chong.

Esta experiencia fue determinante para trasladar a la pantalla cómo la naturaleza respira y se organiza de forma autónoma, sin la presencia de las personas.

"Los humanos hacemos mucho ruido, somos dueños de nuestro entorno, muy agresivos entre nosotros y la paz de estar en la naturaleza e integrarnos fue algo que creo que terminamos plasmando en la película", indica la productora Nicole Grindle.

EL DESAFÍO

Recrear toda esa esencia de una inolvidable travesía por Yellowstone se presentó como un auténtico desafío para los creadores de 'Hoppers'.

"En los storyboards (guio-

nes gráficos) dibujábamos a un castor sosteniendo un teléfono y enviando mensajes. En 2D parece fácil, pero cuando traduces a CG (computación), los animadores te dicen: 'Las manos físicamente no pueden hacer esto, no son lo suficientemente largas', así que teníamos que encontrar soluciones", explica el artista de historias John Kim.

"El trabajo se volvió menos sobre hacer dibujos bonitos y más sobre cómo vamos a resolver este problema de la historia", agrega su compañera Margaret Spencer.

Pero, sin duda, lo más enrevesado de retratar fue la mera naturaleza. "Es muy dura, compleja, ajetreada y caótica", reconocen Bryn Imagire y Beth Albright, diseñadora de producción y supervisora de efectos especiales, respectivamente.

También Mabel pasó por muchas remodelaciones de diseño para conectar con la audiencia. "Es bastante normal porque los personajes principales siempre pasan por un proceso de diseño muy riguroso", añade Imagire.

Aunque el filme ha sufrido muchos cambios para obtener el resultado deseado, "el mensaje central de la película siempre ha sido, en general, el mismo: la idea de que todos estamos en esto. Y también un profundo respeto por los castores, porque aprendimos mucho sobre ellos. Son como las centrales eléctricas de la naturaleza", sentencia la directora de arte Anna Scott.

C3