



MARÍA INÉS HERRART

# “Hay que entrenar el talento”

Jorgen Klubien aparece en la película *La Sirenita*, donde se dibujó a sí mismo y a algunos de sus amigos. Cuando trabajó en *El Rey León* pensó que las hienas debían ser como un ejército nazi, cuyo líder debía tener el jopo de Hitler. También dijo que el personaje principal de la animación *Bichos* tenía que ser un inventor y tener dos brazos y dos piernas para que generara mayor identificación con el público. Y fue el que dibujó al autito de *Cars*, que es su personaje favorito. Klubien es animador. Trabajó en Disney y en Pixar y ahora intenta pasar a dirigir sus propias películas. Mientras espera las oportunidades de Hollywood, por dos meses dictará un taller en la Escuela de Animación de la Universidad ORT, en Montevideo. Fue allí donde charló en exclusiva con *El País*.

—¿Qué te inspiró a ser animador?

—Crecí en Dinamarca, en los 60. No había mucha TV pero cada semana pasaban algo de Disney. Fui a la Escuela de arte en Copenhague, pensando que sería un pintor y a los 16 viajé a Estados Unidos y visité los estudios de animación que tienen allí. Mi sueño era ser animador de Disney pero no podía imaginar serlo en la realidad. Bueno, fui animador como por 10 años.

—¿Qué pasó allí?

—Me dijeron que considerara trabajar ahí. Yo continué con la escuela hasta que un año después se volvió mi meta. Ingresé a una escuela de animación que tienen allí. Después me di cuenta de que tal vez mi meta no era lo suficientemente alta. Fue una progresión natural querer hacer más. Quería tener más influencia en las historias; eso me llevó a plantear ideas para hacer películas y empecé a pensar en dirigir.

—¿Y después?

—Después me di cuenta de que tal vez mi meta no era lo suficientemente alta. Fue una progresión natural querer hacer más. Quería tener más influencia en las historias; eso me llevó a plantear ideas para hacer películas y empecé a pensar en dirigir.

—¿En eso está ahora?

—Es lo que quisiera, pero no es fácil encontrar la oportunidad en Hollywood, porque allá es todo sobre antecedentes. Es un industria muy colaborativa pero competitiva, todos quieren ser el rey y tener influencia. La pregunta es si encajas en lo que se te pide.

—¿Y encajar es difícil?

—Sí. Los presupuestos son tan grandes y las películas tan caras que los estudios se preocupan por tener a la gente adecuada. Si sos una persona que opina se preguntan si cambiarías la película cuando te lo pidieran. Es más divertido tener tu propia idea en la pantalla que tener la idea de otro.

—Cambian las aspiraciones...

—Estoy muy viejo para estar con alguien que me diga todos los días lo que tengo que ha-

cer. Si recién salís de la universidad Hollywood es muy divertido pero, salvo que en algún momento llegues a hacer lo que querés, es muy duro.

—¿Cómo afecta a las animaciones el ser un producto de Hollywood?

—Hollywood es un negocio y la animación es uno de los sectores más lucrativos del cine. Antes era un pequeño estudio que hacía una película cada cuatro años, ahora hay tres o cuatro y todos hacen dinero. Es muy lucrativo. Hay más dinero en la animación.

—Creció el negocio...

—Claro, ese es el motivo por el que contratan estrellas para las voces. Les pagan mucho por dos semanas de trabajo porque los mandan a entrevistas y la película tiene prensa.

—¿Es posible que países como Uruguay puedan sumarse a esa industria?

—Claro. El talento está pero hay que entrenarlo. ¿Cómo? Dándole fondos para convertirlo en negocio. Hay todo tipo de oportunidades.

Como las computadoras están más baratas es más fácil para los independientes hacer cosas. Uno de los mejores caricaturistas en el mundo vive en Buenos Aires, pero en California todos hablamos de él. Hace ilustraciones para las revistas *Life* y *Rolling Stone*. Hay talento en todos lados, aquí también.

—¿La tecnología cambia la forma de narrar?

—Creo que las películas en general han cambiado. Fui a ver la última de James Bond y si la comparás con la primera

hay mucha diferencia en el tono. La primera tenía más encanto. Bond era más romántico, besaba a la chica, era guapo. Las cosas que hacía no eran tan locas ni las explosiones tan gigantes. Las historias eran más realistas.

—¿Y hoy cómo las ves?

—Son fantásticas, las explosiones son gigantes, Bond apenas besa a alguien, no es encantador, es duro, como (Jason) Bourne. Todo está amplificado.

—¿Con las animaciones pasa igual?

—Sí, creo que en *Dreamworks* el humor es satírico y ser ríen del cuento de hadas. En 1950 los dibujos eran más dulces. Pixar todavía se aferra al encanto, creo que por eso la gente ama tanto sus películas: no son tan satíricas. Pero pienso que el estilo cambia. No creo que sea un tema de tecnología, sino del tono de nuestro humor. La técnica por supuesto que avanza pero solo te habilita a hacer que las cosas luzcan mucho mejor.

—¿Los adultos aman más las animaciones ahora que antes?

—Creo que no. Me parece que a las películas de Disney no se les da el crédito que tienen; eran amadas por padres e hijos y por eso fueron tan populares. Los padres querían ir a verlas. En Disney cuentan que cuando se proyectaba Blanca Nieves los adultos lloraban. Esas películas evocan emociones. Los adultos disfrutaban ese encanto, esa belleza y el trabajo de arte. Por supuesto las pel-

culas de Pixar y otras modernas tienen referencias a temas y chistes de adultos pero creo que es porque la generación creció con animaciones. Creo que los adultos están acostumbrados a ver esas cosas.

—¿Cómo hace para dar con la imagen perfecta de un personaje?

—Es un proceso. Como dibujamos todo el tiempo, es una forma de comunicación. Una vez que dibujamos es cuestión de preguntarse cómo es cada personaje. ¿Es bueno o malo? ¿Es joven o viejo? ¿Feliz o triste? Y muchas películas empiezan con una pequeña idea.

—¿En qué sentido?

—Charlie Chaplin trabajaba de la misma forma en que se hacen hoy las películas, escribía la idea en un papel y empezaba a pensar en situaciones. Veía, por ejemplo, cómo ser gracioso con una escalera. Trabajaba y se filmaba a sí mismo durante una semana haciendo cosas con la escalera. Tenía que resolver la broma sobre la escalera, es lo mismo en la animación: tienes que dibujarla para ver las posibilidades. Me parece que sentarte en una máquina de escribir es bastante más difícil.

—¿Qué hace que un personaje sea memorable? Por ejemplo el auto de la película *Cars*.

—Siempre es divertido ver algo con características humanas. Mi idea con *Cars* partió de que en Los Ángeles nadie camina, manejan todo el tiempo. Es como un mundo sin gente. Esa fue mi idea original, además de que la gente tiende a comprar autos que combinen con su personalidad. Si sos un hombre grande y fuerte compras un camión y si sos una chica tierna compras un autito rosado y tierno. Se siente como si fuera la personalidad. Creo que por eso el público se sintió tan cerca de *Cars*.



Hollywood es muy divertido pero, salvo que en algún punto llegues a hacer lo que quieres hacer, es muy duro”.

J. Klubien