

“Veo inteligencia y sofisticación en Uruguay”

Toy Story, El Rey León y Shrek son algunas de las películas en que participó Robert Lence, icono de la animación que visita Uruguay; durante su estancia de 4 meses detectará desde el aula el talento de jóvenes creadores

Por Beatriz Fenner

Su sencillez da cuenta de su grandeza. Robert Lence, un hombre con alma de niño, charló con REVISTA UY! sobre los cursos y talleres que imparte a estudiantes universitarios de la carrera de Animación y Videojuegos de la Universidad ORT. Su mensaje es sencillo: trata de inculcarles la pasión por el oficio y la importancia de las buenas historias.

¿Cómo estás manejando la estancia en Montevideo, ya que procedes de Nueva York y vives en Los Angeles? Aquí es calmado y hay poca gente...

¿Sabes?, esto me recuerda a Nueva York. Montevideo es muy urbano, es una ciudad grande, no me parece estar en una ciudad pequeña cuando camino por las calles. Hay motos, autobuses, restaurantes y a la gente le gusta estar despierta hasta tarde.

¿Cuándo llegaste?

Llegué el 6 de marzo. Llevo un poco más de un mes. Estoy contento porque Alejandro (Erramún, coordinador académico de la carrera) ha sido un excelente guía turístico... He estado comiendo mucha carne y dulces, amo esta cultura. Me encantan las panaderías. Tengo un nuevo mejor amigo llamado “dulce de leche”. Ya me verás próximamente con una moto por la ciudad y un mate en la mano (risas).

¿Y qué tal la relación con el chivito?

Sí, el chivito me encanta. Soy de Nueva York y ahí tenemos grandes sándwiches... pero el chivito es mejor que cualquier cosa que puedas comer allá.

Te debo advertir que tu próximo mejor amigo se puede llamar colesterol...

(Risas) Tienes razón, pero camino en la rambla, me ejercito... así que me mantengo.

Vamos a tus inicios, leí que comenzaste tu carrera haciendo caricaturas en el periódico de la universidad.

Así es. Fui a la universidad en Michigan. Cuando comencé a tomar clases de cine, empecé a soñar con que eso es lo que quería hacer. Entretanto, hice caricaturas para el periódico universitario, The Michigan Daily, que era muy famoso...recuerdo que hacía una caricatura de fútbol los sábados, que era muy importante para la universidad, ya que hay una gran afición.

Fue la primera oportunidad que tuve de mostrar mi trabajo, que los demás reconocieran mi nombre. Muchos estudiantes me decían: ‘me gustaron tus dibujos hoy’, eso era bueno. Fue mi primera oportunidad de tener una opinión del público.

Un profesor tuyo fue determinante para que te decidieras a ir a California, ¿no es así?

Después de 4 años en Michigan obtuve mi título en Inglés. Fue muy buena experiencia porque fue una carrera en donde escribí y leí a los grandes clásicos: Dickens, Faulkner, Hemingway. Hice muchos trabajos, esa fue una buena base para lo que venía en mi carrera, porque para la gente que dibuja y cuenta historias es bueno tener ese background. Me gradué y fui a la escuela de arte de Michigan. Ahí tuve mi primera clase de animación; el profesor era Paul Tassie e hicimos un corto, un filme dibujado. Hicimos todo el proceso y me dijo que si estaba interesado en seguir ese camino, el lugar al que debía ir era CalArts (Instituto de Artes de California), la escuela de Walt Disney para entrenar a los animadores. Fue la primera vez que escuché el nombre de la escuela. Me tomó algunos años entrar, envié mis cosas, y tuve varios rechazos. Tuve que entrenar, mejorar y cuando apliqué a CalArts, fui rechazado. Me mantuve firme en que ahí era donde quería ir. Trabajé en una parrilla dando vuelta hamburguesas. Servía estos “chivitos” de noche. Tomaba clases de arte, de dibujo todo el tiempo. Después de 3 o 4 meses pude ingresar.

Finalmente tuviste tu luz verde, ¿cómo fue tu experiencia ahí?

Fue fantástica desde el día 1. Estaban los mejores y más talentosos estudiantes que puedas imaginar, y los profesores fueron los mejores, fueron mis mentores y amigos de por vida. Michael Giaimo, el profesor de personajes, era el mejor, hablaba de cine, hablaba de diseño... hubo muchos profesores muy buenos, era fantástico.

Siempre se trata de la pasión...

Absolutamente, tienes que tener pasión. Si uno ve los dibujos, para hacer cualquier trabajo debes tener un deseo grande, debes creer que tienes algo que decir para hacer un filme, porque demanda un enorme sacrificio.

Trabajé duro durante 2 años, el tiempo que estuve ahí. Aprendes de los estudiantes y de los profesores que fueron personas con las que después trabajé durante los siguientes 20 años. Fui contratado porque muchos de ellos conocían mi trabajo. En Pixar me pasó de esa forma. Haces amigos y conexiones de por vida, invaluable.

¿Cuál fue tu primer trabajo en la industria del cine de animación?

Hice un filme cuando era estudiante; tuve la oportunidad de exhibirlo hacer un *pitching* ante los grandes estudios, los productores. Todos vinieron a ver el show que se

DOS DÉCADAS DE ANIMACIÓN

Robert Lence es docente del Instituto de Artes de California (CalArts). Tiene una historia de más de 20 años en la industria del cine de animación americana. Trabajó para Walt Disney, Pixar, Dreamworks, Warner Brothers y Hanna-Barbera. Algunos de sus filmes han marcado a generaciones: *La Bella y la Bestia*, *Bichos*, *Shrek*. En 1995 fue co-encargado de la historia (co-head story) de *Toy Story* para Pixar. Ha desempeñado numerosos oficios en el mundo del cine: encargado de historia, artista de guión gráfico y desarrollo visual y guionista.

hacía al final del año y me contrataron en el departamento de historia de Disney. Ahí trabajé 4 años. Para mí fue increíble estar con gente famosa de la que yo leía, veía su trabajo en televisión o en el cine. Ahora me sentaba junto a ellos, eran mis compañeros de trabajo.

Trabajar en Disney con esa cantidad enorme de talento, Joe Ranft fue mi primer jefe, mi mentor. La primera película que hice fue *The Rescuers Down Under* (Bernardo y Bianca en Cangurolandia), también dibujé a Mickey Mouse en *The Prince and The Pauper* (El Príncipe y el Mendigo). Después vino el gran éxito de *La Bella y la Bestia*, que fue maravilloso trabajar con gente de primera línea como Howard Ashman; yo soy un gran fan de su trabajo y el gran Alan Menken...

Y después llegó Pixar y Toy Story.

Antes de eso estuve en Hanna-Barbera, porque un amigo mío se desempeñaba como director ahí, me llevó y contribuí en películas como *The Pagemaster* (1994). Después, a través de una llamada telefónica con Pete Docter, me enteré que en Pixar estaban buscando gente para comenzar la producción de una película. Tuve una entrevista con John Lasseter y 2 meses después fui contratado. Eso fue en el verano de 1994. Me desempeñé como *co-head story* y trabajé muy cerca de Andrew Stanton y John Lasseter...

Imagino que Steve Jobs también seguía de cerca el proceso...

Sí, él financió al estudio. Por 10 años desde que empezamos, ya que era una compañía pequeña de apenas 150 empleados, él pagó las cuentas. Hicieron muchos comerciales para poder subsistir. Él siempre estaba cerca y daba excelentes consejos. Con *Toy Story*, aún cuando se estaba desarrollando, teníamos un buen feeling. Lo veías en la pizarra de producción. Los artistas de animación, que somos una pequeña comunidad, siempre estábamos hablando que iba a ser fantástica. No teníamos nada más que elogios. "Esta será grandiosa y especial". Todo estaba alineado.

La tecnología y la creatividad siempre han ido de la mano en el desarrollo del cine. ¿Cómo debe funcionar esta combinación en los filmes animados?

Ese gran cambio vino después. Los animadores cambiamos del papel a la pantalla unos 10 años más tarde. Seguíamos haciendo el *storyboard* con lápiz y papel de la misma forma en que se trabajaba en 1925; lo hicimos así hasta el año 2000 aproximadamente. Después sí que comenzamos a probar y a hacerlo en las pantallas. Sí, cambió el trabajo, los dibujos, el background. El corazón de nuestro trabajo no ha cambiado. El éxito de Pixar y de otros es que se concentraban en la historia. Lo demás es secundario y las preocupaciones tecnológicas pueden ser resueltas.

No hay que preocuparse tanto por la tecnología, todo es secundario, lo importante es la historia y los personajes para ponerlos en pantalla.

¿Esa es la filosofía que enseñas en el aula?

Esa misma, es la que intento transmitir, ya que con ella se consigue que las películas sean las mejores. Poner la historia primero.

En la ORT, tienes la oportunidad de hacerlo con estudiantes uruguayos.

Amo trabajar con los estudiantes. Son geniales, jóvenes, energéticos y tienen grandes ideas. En el tiempo que llevo aquí, veo mucho talento que se está desarrollando. Es un verdadero privilegio.

¿Qué diferencias encuentras entre los estudiantes de aquí y los norteamericanos?

En CalArts duermen, comen y sueñan con animación. Es un programa intenso y hay que cubrirlo. El programa aquí está pensado para personas que deben echar un vistazo a otras áreas, no están todavía enfocados sólo a la animación. Trabajan con otras cosas, con otras áreas. Sin embargo, esa vida curricular fuera de la animación les da mayor sofisticación, son inteligentes y hablamos de películas, son muy buenos en los análisis de filmes. Veo inteligencia y sofisticación, que me encanta.

¿Qué importancia le otorgas a la investigación para hacer un buen trabajo de animación?

Es la primera cosa que les digo a los alumnos: es la llave para llegar a las grandes historias, hay que ir directo a la biblioteca. En una película estándar de animación la investigación lleva años. Por ejemplo para *A Bug's Life* (Bichos, una aventura en miniatura) íbamos a la biblioteca y llegábamos con varios tomos de libros sobre insectos, estábamos ahí por horas. Mirábamos las fotos, entrevistábamos a expertos, una cantidad de trabajo de 4 o 5 años de investigación. En realidad, producir una película es la parte fácil. Debemos dedicarnos a investigar para hacer un mejor trabajo narrativo. Pixar se dio cuenta de ello y pasan muchos años investigando antes de lanzar una película.

¿Eres usuario de redes sociales? ¿Crees que tu trabajo se verá afectado por este fenómeno?

Vamos hacia una convergencia, en un futuro cercano tendremos total acceso a una película o una canción cuando y como queramos. El gran cambio para los realizadores es que ahora hay acceso total a la tecnología para realizar películas. El desarrollo de una película era extremadamente caro. En mi generación me ha tocado ver cómo se derrumban esas barreras. Estamos viendo que un chico de 15 años puede hacer un video con su iPhone, ponerlo en YouTube y lograr que mucha gente alrededor del mundo lo vea en lugares como China o India. Estamos viendo que los cineastas tienen acceso fácil a las herramientas y eso producirá una explosión de artistas y de los medios.

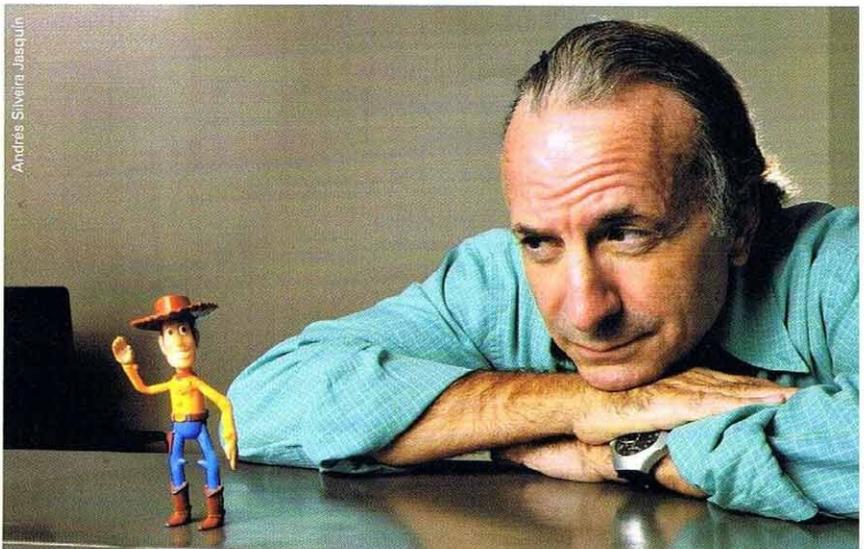
¿Cuáles son tus proyectos para cuando regreses a Los Angeles?

Enseño en CalArts, trabajo con Disney como *freelance* y me involucro desde las bases en algunos proyectos. Está también *Tinker Bell* (Campanita). Hago consultoría y escribo. ■

EL FACTOR ERRAMÚN

Para Alejandro Erramún, coordinador Académico de Diseño Multimedia, Animación y Videojuegos en la Universidad ORT, la animación nutre desde la investigación hasta la producción. "El herrumbre que tiene la ventana y cómo los ornamentos del balcón en función de una escenografía, trabajar las emociones, el diálogo, los personajes, es todo".

CalArts posee convenio con la ORT. Es la única institución en Latinoamérica. Empezó hace 2 años y medio. Producto de ese convenio, llegó Robert Lence con docente. "No es sólo la experiencia de Robert a nivel producción-guion. Otro gran aporte es el *pitching*, las presentaciones: Trabajó con Steve Jobs, John Lasseter, Ted Turner, Jeffrey Katzenberg, sus presentaciones son determinantes para darle viabilidad a un proyecto. Eso es algo que no estaba en el currículum. No podí cerrar la boca por el asombro que tenía, queda todo el semestre dando 18 horas clases semanales", comenta Erramún. "uno de los primeros 3 en ser llamado para *Shrek*, de los primeros 15 para *Toy Story* Estuvo en una sala con Andrew Stanton para crear *Bichos*", complementa.



Andrés Silveira, Jaquín