

INTERVIEW



Ryan Woodward

# Pasión por el dibujo

Por Ximena Viña

**R**yan Woodward, animador estadounidense que trabajó en películas como *Batman Beyond*, *Return of the Joker*, *Ironman 2* y *Spiderman 2 y 3*, entre otras, estuvo en Montevideo el mes pasado para integrar el jurado del Festival de Animación de la Universidad ORT. Woodward, que estaba en Uruguay por primera vez, llegó a la entrevista con el termo abajo del brazo y el mate en mano, preguntó si era de mala educación tomar mate durante la charla y, cuando supo que no había problema, comenzó a hablar de sus experiencias, los efectos especiales y la animación en Uruguay; sin despegarse del mate, una de las cosas que más lo sedujo de nuestro país.

**¿Cuál es la clave para ser bueno en lo que hacés?**

Hay que tener pasión. Mucha pasión por dibujar; por crear personajes, mundos, escenarios, que es lo que hacía todos los días cuando era niño. Y esta pasión, aunque tengo 37 años, todavía no la perdí, ni tampoco la creatividad, que viene de nuestras propias experiencias en la vida, por eso me encanta viajar y conocer países, me ayuda a seguir siendo creativo. Por ejemplo no sabía que existía el mate y cuando llegué a Uruguay y empecé a ver tanta gente en la calle caminando con mate y termo me dije, 'acá todos toman mate y yo no sabía nada'

Y ahora estoy muy interesado en el mate y mi mente ya empieza a funcionar y a imaginar una historia de una persona que está tomando mate y en un momento derrama agua caliente y se quema... y así van surgiendo otras ideas.

### ¿Crees que los efectos especiales tienen un techo o que siempre van a seguir apareciendo cosas nuevas?

Siempre van a surgir cosas nuevas, porque las personas que trabajan en eso tienen mentes increíbles, son unos genios. Y cada vez que hablo con ellos en los estudios y les pregunto qué están haciendo, siempre me cuentan cosas nuevas, siempre están inventando nuevos procesos para lograr determinados efectos.

### ¿Los efectos en exceso le quitan realismo o credibilidad a la película?

Sí, eso pasa, sobre todo si no están bien hechos. Pero también depende de la historia que se esté contando porque si es una película de superhéroes la gente no espera realidad. Sin embargo, creo que en películas como *Ironman* la gente espera algo real y es más difícil crear ese tipo de efectos especiales. Por eso hay tantas personas trabajando en eso durante mucho tiempo. Crear un efecto de cinco segundos demanda mucha gente y muchas horas.

### ¿Y el avance de la tecnología les ahorra trabajo?

No, eso es interesante porque pensamos que la computación sirve para que las películas se hagan en menos tiempo, pero eso no pasa en la realidad. Ahora no tenemos que hacer cada dibujo a mano, pero por otro lado, cada vez hay más aspectos técnicos, que llevan mucho tiempo. Hay que hacer investigaciones, modelar, cuidar la iluminación y cada detalle. Entonces las horas que se ahorran por un lado se pierden por otro.

### ¿Te gusta más hacer storyboards (guión gráfico) para películas de animación o para historias con actores?

Me gustan los dos. Los storyboards para cine los hacemos para que los actores entiendan lo que quiere el director, para ver lo que está pasando, las escenas y cómo va cambiando la cámara. Y trato de hacerlos más lindos y de agregarles colores. Sin embargo, en los dibujos animados es diferente, hay que hacer más dibujos pero con menos detalles; hay que dibujar cada vez que pasa algo nuevo con el personaje, cada vez que hay una acción. Lo que más me gusta de la animación es que puedo dibujar rápido, es más ágil, porque cada dibujo lo hago en unos 30 segundos y luego paso a

otro y otro y otro. Mientras que en el cine, como los hago con más detalles, me llevan entre cinco y diez minutos. Aunque, por otro lado, las películas de dibujos animados llevan más tiempo, algunas pueden durar entre dos o tres años, y cuando se acerca la fecha en que todo tiene que estar pronto se trabaja unas 14 horas por día y a veces terminaba durmiendo en el suelo del estudio.

### ¿Al momento de realizar los storyboards de una película, tenés que dibujar sin despegarte del guión o tenés libertad?

Depende del director. Por ejemplo en *Donde viven los monstruos* (en febrero se estrenará en Uruguay) hice los dibujos siguiendo exactamente lo que me marcaba el guión, pero cuando trabajé en *Spiderman 2* no fue así porque cuando el director, Sam Raimi, me llamó todavía no estaba hecho el guión. Entonces Sam me iba diciendo lo que quería y me daba algunas ideas, pero yo tenía que crear casi toda la acción sin un guión que seguir. Y cuando terminaba los dibujos, él los ponía en la pared, los miraba y me decía 'cambia esto, cambia esto, cambia aquello'. Y una vez que los storyboards estuvieron prontos se los dio a los guionistas para que empezaran a escribir el guión basándose en ellos. Así es como él trabaja y a mí me gusta más esa forma, porque tengo más libertad y puedo ser más creativo.



### Ahora hay una especie de furor por las películas en 3D, sin embargo algunos estudios quieren volver a hacer filmes en 2D

Sí, sabía que iba a pasar eso. Hace unos años muchos me decían que el 2D había muerto y que nadie iba a volver a hacerlo. Pero no pensaba lo mismo, y les decía que en algún momento la gente se iba a cansar del 3D y algunos estudios iban a volver al 2D y eso es lo que está pasando.

### Ya has visto algunos cortos de animación hechos en Uruguay ¿Qué te parecieron?

Me encantaron, creo que acá se pueden producir muy buenas animaciones. Hay que tener pasión, trabajar duro, fijarse metas y realizarlas. En Uruguay hay muy buenos docentes y yo quiero ayudar a esta universidad (ORT) a mejorar su programa y a darles beneficios y oportunidades a los estudiantes que se gradúan, creo que en el futuro Uruguay puede llegar a tener una de las mejores escuelas de animación y crecer mucho en este tema.

