

Uruguay puede ser un jugador mundial en la animación

Con una carrera de más de 20 años en la industria del cine de animación de Estados Unidos, Robert Lence está radicado temporalmente en nuestro país como profesor visitante en la Licenciatura en Animación y Videojuegos de la Universidad ORT Uruguay, gracias al convenio con el Instituto de Artes de California (CalArts), creado por los hermanos Disney. En esta entrevista cuenta qué lo motiva a trabajar en este rubro, en el que ha participado en la creación de grandes hitos del cine de animación, como *Toy Story*, *Bichos* y *Shrek*.

¿Cuándo nace su interés por la animación?

Siendo un muchacho joven creciendo en Nueva York, siempre estaba dibujando y haciendo caricaturas. Iba detrás de los libros de Disney o de cualquier texto de animación que estuviese a mi alcance: el libro de Preston Blair fue una gran influencia para mí. Fui un gran fan de Popeye, los shows de Hanna-Barbera y los cortos de Warner Brothers. Solía irme corriendo de la escuela a casa todos los días para mirar a Bugs Bunny y al Pato Lucas.

¿Qué significó para usted integrar el equipo que creó la historia de *Shrek*?

Shrek fue, indudablemente, una película impactante. Tuvo una gran influencia en la gente y muchos trataron de emular esa inteligencia, ese tono burlón y el estilo de escritura.

¿Cuál cree que fue el filme animado que cambió el rubro de la animación?

En mi generación, fácilmente ese filme podría ser *Toy Story*: cambió las reglas del juego y ayudó a introducir la era digital en el cine. Después de su lanzamiento en 1995, la animación nunca volvió a ser la misma.

¿Cómo vivió el cambio del 2D al 3D?

El gran cambio llegó hace unos 10 años, cuando el mismo guion gráfico se volvió digital. Hasta entonces, éramos los últimos en la industria que todavía dibujábamos a lápiz sobre papel. Y ese cambio ahora ha sido tan profundo que los guiones gráficos constituyen un trabajo muy diferente al que yo estaba capacitado para hacer.

¿Qué reto tuvo tanto en Pixar como en Dreamworks y Disney?

Dado que el guion gráfico requiere una enorme



cantidad de tiempo y paciencia, el reto es conseguir levantarse cada día y mantenerse entusiasmado con la película, dos, tres o cuatro años. Los artistas de la animación tienen que tener la resistencia de los corredores de maratón.

¿Cómo fue trabajar con John Lasseter, Steve Jobs y Ted Turner?

Fui muy afortunado en mi carrera de poder trabajar con algunos de los nombres más grandes del negocio. Trabajé muy estrechamente con Lasseter durante mis tiempos en Pixar, solamente estar en una reunión con él era una gran enseñanza. Durante *Bichos*, estuve en reuniones con Jobs. Steve tenía una mente muy aguda para las historias y un enfoque tipo láser: era capaz de señalar aspectos que no habían sido trabajados aún. Turner compró Hanna-Barbera y esa fue una de las razones principales para ir allí. Siempre fui un fan de cómo hacía negocios.

El impacto que estos tres hombres tuvieron es increíble, realmente ayudaron a dar forma a los medios de comunicación tal como los conocemos hoy en día. Costaría mucho encontrar tres nombres que hayan tenido tanto impacto en la era moderna de la comunicación.

En las películas en que trabajó, ¿dónde podemos reconocer su aporte personal?

Trabajar sobre la historia de una película animada es un

proceso increíblemente colaborativo. A diferencia de un animador, quien puede decir que animaba un personaje específico, como artistas de la historia tocamos todos los aspectos de la trama y de los personajes. Dicho esto, puedo apuntar que de algunas ideas graciosas o líneas de diálogo en *Toy Story*. En *Bichos* ayudé a dar forma a la historia en general y a los personajes.

¿Qué le parecen sus alumnos uruguayos?

Estoy muy impresionado con los estudiantes que estoy conociendo, por el alto grado de profesionalismo que tienen. La animación es un arte muy exigente que requiere ese alto nivel de compromiso. Y, ciertamente, veo eso aquí en la Universidad ORT Uruguay.

¿Cree que Uruguay tiene potencial para insertarse en el mercado mundial?

Con el talento que sale del programa de animación de la Universidad ORT Uruguay, junto con una floreciente industria de la animación, no veo ninguna razón por la cual no. Desde que estoy aquí, he conocido a algunos directores de animación y artistas del rubro. Me gustó lo que vi de *Selkirk*. Creo que la animación tiene un futuro brillante en Uruguay. No hay duda de que es un mercado mundial duro y competitivo, pero los uruguayos tienen ese espíritu de "se puede". Pueden ser un jugador mundial en la animación, a pesar de sus números relativamente pequeños. ¿Les funcionó en el fútbol? ¿Por qué lo siguiente no puede ser la animación?