

“No sabíamos mucho de Uruguay y cuando llegamos, dijimos ‘¡qué país lindo!’”, comenta Ryan Woodward, un especialista en animación de 37 años que llegó a nuestro país invitado por la ORT para dar una conferencia en el Festival Internacional de Animación que organiza esta Universidad. Habla perfecto español, producto de los dos años que vivió en España (1991-92). “Desde entonces no he tenido oportunidad de hablar el

o seis por film. Por ejemplo, me dice: ‘Iron Man va a tener una pelea con un robot, está luchando en su mansión. Creame una lucha’. Yo tomo la idea y empiezo a dibujar, tratando de comunicar visualmente lo que va a pasar en la película”, explica el animador sobre la actividad a la que está abocado hoy. En ese proceso también puede consultar a los actores, aunque no con la misma asiduidad que al director. “Tenemos que preguntarles qué harían en cada situación. Dependiendo de lo que digan, yo dibujo la escena y luego ellos actúan de acuerdo a lo que he dibujado. No se hace todos los días, pero se

tecnología es sólo una herramienta”, señala Woodward, quien prefiere combinar dibujo a mano con uso de computadoras. “Tradicionalmente uso el lápiz y el papel, pero también utilizo *animatics*, que es el proceso de tomar los dibujos, ponerlos en la computadora y hacer animaciones principales o básicas para mostrar lo que debe tomar la cámara, el uso de los efectos especiales... Así los productores lo ven y definen si necesitamos mucho dinero para cada escena o la cantidad de actores”.

Woodward trabaja con su propio equipo informático porque lo hace a distancia. Vivió durante 12

Batman, Iron Man y el Hombre Araña pelean según lo que les marca este experimentado animador de cine.



RYAN WOODWARD

COREÓGRAFO DE LOS SUPERHÉROES

idioma y he perdido mucho vocabulario”, agrega quien visita por primera vez Sudamérica. El mismo día que salía de Estados Unidos con rumbo a Montevideo, lo estaban llamando de Dreamworks para ofrecerle un trabajo. “El director Jon Favreau (*Iron Man*) me pidió que trabajara con él en su nueva película, *Cowboys and Aliens*, en la que actúa Robert Downey Jr.”. La semana previa se había estrenado *Where the wild things are*, un film de aventura y fantasía dirigido por Spike Jonze en el que Woodward fue uno de los *storyboards*.

“Para el rodaje de las películas, especialmente las de superhéroes y en las que se invierte mucho dinero, previamente se dibuja toda la historia. El director tiene sus ideas y las comparte con nosotros, los *storyboards*, que somos unos cinco

hace. Generalmente hablamos con ellos para intercambiar ideas”.

Si hay algo que ha sido y es fundamental en la tarea que desempeña Woodward es el avance de la tecnología. De dibujar a mano a hacerlo con computadoras, las formas de trabajar han ido cambiando y siguen haciéndolo. “La tecnología es un arma de doble filo. Tiene cosas muy buenas porque, no importa lo que imaginemos, ella nos permite hacerlo. Pero, al mismo tiempo, hay gente que olvida los principios del diseño, el arte, la composición, de dibujar... que son los principios básicos que guían lo que hacemos con la tecnología. A veces me pasa que, cuando veo una película que requiere de mucha tecnología, sólo veo la tecnología y no el arte que debería aparecer en el fondo. La

años en Los Ángeles y en esa época su lugar de trabajo eran los estudios. Pero ahora, como es docente del Departamento de Artes Visuales y Animación de la Brigham Young University, en Utah, reside en este estado y envía sus trabajos por Internet. Una vez por semana o dos veces al mes viaja a Los Ángeles para reunirse con el director con el que esté trabajando en ese momento.

Actualmente, el animador está concentrado en el cine, pero también ha hecho *storyboards* para la televisión, tanto en series de animación como en alguna de “carne y hueso”. Recuerda como anécdota su participación en *Desperate Housewives*. “Fueron unos trabajos *free-lance*, unos dibujos y conceptos de lo que quería hacer la producción de la serie. Eran cosas raras,

como los sueños que tenía una de las protagonistas. Yo dibujaba lo que ella imaginaba”. Aclara que, de todas formas, se trata de trabajos excepcionales. “Generalmente, las producciones de televisión no usan *storyboards* porque los actores y directores saben exactamente lo que hacer. Es otro tipo de preparación que la del cine y son diferentes tiempos también. En cine hay meses y meses para preparar una escena que requiere mucho dinero y muchos efectos especiales. A veces insumo dos meses preparar algo que lleva un día de rodaje. La televisión no puede darse ese lujo”.

La escena de cine que más tiempo le llevó armar fue para *El Hombre Araña 3*, el momento en el que Peter Parker se despoja del traje negro que modificaba su personalidad, lo tira desde el campana-

rio y su enemigo lo recoge. “Llevó seis meses de preparación para dos o tres días de rodaje”, recuerda.

MERCADO. Lo que tiene el campo en el que se desenvuelve Woodward es un gran desarrollo que ha incrementado las oportunidades para quienes deciden dedicarse a él, “más de las que tenía yo hace 12 años, cuando empecé”, destaca. “Hay varias áreas de animación: iluminación, texturas, *storyboards*, guión... Por eso hoy los estudiantes tienen que aprender más para poder trabajar en los estudios. Cuando yo empecé, la única cosa que buscaban eran destrezas en arte. Ahora no sólo buscan eso, sino también que sepan usar programas de computación, es otro nivel de preparación”, agrega y remarca lo importante que es tener la licenciatura, cosa que a él no se le exigió en su momento. “Quienes contratan saben que un estudiante que tiene su licenciatura ha seguido los pasos necesarios de pre-



paración, ha cumplido sus metas”. La prueba está en que los egresados de la Universidad en la que dicta clases son contratados por Pixar, Dreamworks, Sony Pictures, Blue Sky, YLM y muchos estudios de efectos especiales. Y los salarios pueden ser muy buenos. “Hay de todo, pero si la persona es dedicada y muy buena en lo que hace, hay posibilidades de ganar bastante dinero y llevar una buena vida”, dice.

PASIÓN. “Me encanta la animación, soy un animador tradicional. Me encanta el proceso de poner mi personalidad, actuar, dibujar, usar defectos especiales. Pero, al mismo tiempo, me encanta llegar a conocer los actores, los directores, el proceso de hacer cine. Es mucha energía, muchas ideas... Siempre llego tarde a casa porque hay muchas cosas para aprender, compartir”, confiesa Woodward.

* HOJA DE RUTA

Ryan Jeremy Woodward nació el 27 de abril de 1972, en Salt Lake City, Utah, Estados Unidos. Es Master en Fine Arts de The Academy of Arts University (San Francisco) y se desempeñó como instructor de Animación para A.C.M.E. Virtual Training Network (Warner Brothers Studios), Associates in Art (Van Nuys, California) y The Academy of Art University (San Francisco, California). Actualmente es profesor asistente en el Departamento de Artes Visuales/Animación de Brigham Young University (Utah). La primera película para la que trabajó fue *Space Jam* (1996), a la que se sumarían muchos títulos destacados: *El Hombre Araña*, *Batman*, *Lionel Tunes*, *Las Chicas Superpoderosas*, por solo nombrar algunos. En 2010 se conocerán *Iron Man 2* y *La leyenda de Santa Claus*.

Amante de las películas de superhéroes, pero también del cine independiente —“de gente que está haciendo algo diferente, raro, abstracto”—, este animador se ha lanzado a hacer cosas propias. Tiene en su haber tres cortometrajes desarrollados en tres años y un libro de cómics que le divirtió mucho realizar. “Ahora estoy preparándome para exponer mi arte en una galería, el tema es *La creatividad de la figura humana*. Dibujo la figura normal y clásicamente, pero también de forma muy creativa, con cambios en las proporciones, en la energía del dibujo”, cuenta. Y, por si fuera poco, quedó tan encantado con Uruguay que ha sumado un nuevo ítem a su lista de proyectos: “Estoy pensando qué voy a hacer para volver, qué puedo hacer para ayudar a la ORT. Puede ser dictar un curso o emplear alumnos de esta Universidad para trabajar allá”.