

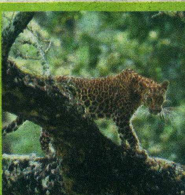
En busca de la verdad

Recuerdos del exeditor del Washington Post, Benjamin Bradlee
 ▶ página 4



Espías y terrorismo

Se estrena el filme *El hombre más buscado*
 ▶ página 4



La naturaleza es única

Imágenes premiadas por la Sociedad de Biología de Inglaterra
 ▶ página 8

Columna	5
Tu Bebé	6



El artista oculto

Woodward, un artista desde las sombras

Como ilustrador y animador, el estadounidense Ryan Woodward ha recorrido todo el mundo hablando de su carrera en Hollywood. Hoy dará una conferencia en la ORT

PABLO STARICCO @pstaricco

Imaginen que el dibujante exhibe en su teléfono muestra a Tarzán, abatido en el suelo. A su lado, un alienígena se para victorioso, con un poco de humo todavía saliendo de su arma extraterrestre. “¿No es genial? ¿Quién hubiese dicho que a Tarzán lo mataron los aliens?”, se pregunta, riéndose. La ilustración se encuentra en la contratapa de una historieta vieja que el artista estadounidense Ryan Woodward encontró el martes mientras recorría librerías por el Centro de Montevideo.

Woodward se encuentra por tercera vez en Uruguay invitado por la Universidad ORT, donde brindó un curso y hoy ofrecerá una conferencia. El ilustrador se ha profesionalizado en la industria del dibujo y la animación estadounidense, no solo por su talento con el lápiz, el papel – y hoy en día, la tableta –, sino gracias a su im-

petu creativo. Fanático de las historietas y la ciencia ficción desde pequeño, el californiano criado en Utah tiene una larga carrera en Hollywood y si uno entra a su perfil en el sitio IMDb –la base de datos sobre cine más grande de internet– se encuentra con que ha trabajado en filmes de la talla de *Los Vengadores*, *Iron-Man* y *Spider-Man*, o clásicos de la animación como *Space Jam* y *El gigante de hierro* del estudio Warner Bros.

Peró la faceta más exitosa de la carrera de Woodward es, al mismo tiempo, la menos visible. El ilustrador se ha dedicado a la creación de *storyboards*, un guión gráfico que se utiliza como documento organizador de secuencias y escenas de una película o publicación, previo a su filmación.

“Los artistas de *storyboard* crean todo tipo de secuencias. Se hacen los dibujos y los directores, directores de fotografía y actores lo consultan. Se vuel-



Woodward ha hecho storyboards para filmes de Marvel y Warner Bros

de control muy rápido, por lo que pueden determinar exactamente qué se necesita en cada escena y hacer la película de una manera más efectiva”, indicó.

Woodward es consciente de que el aporte de los *storyboarders* es primario y poco visible para el público, pero esto no le molesta: “No estamos en el ojo público, no somos las estrellas de rock. Estamos detrás de escenas pensando en ideas, ángulos de cámaras y un montón de cosas. Es lo que es. Yo sé cuál es mi trabajo y lo que se espera de mí. Cuando termina, me preocupo por el próximo”, afirma.

Composición, uso de la cámara, habilidad para dibujar y conocimiento sobre el cine son elementos esenciales para crear un buen *storyboard*, asegura al explicar que pasa la mitad de su tiempo pensando y la

ve algo visual en lo que todo el equipo puede confiar”, explica Woodward en entrevista con *El Observador*.

Según el artista, el valor del *storyboard* hoy en día es esencial: “Las películas con muchos efectos especiales deben tener un *story* detallado, porque los presupuestos pueden irse

Sigue en la página 3

Viene de la tapa

El 2D, el corazón y otras tintas

otra mitad dibujando. Al momento de hacer un balance de sus trabajos en cine, Woodward afirma que la sensación como *storyboarder* es más satisfactoria que con su antiguo trabajo como animador, que consistía en dibujar el producto final que se ve en la pantalla. Entiende que hoy está contribuyendo con sus ideas y creatividad, no sólo con su habilidad. “Eso me completa más como artista. Cuando uno es dependiente de sus habilidades, es peligroso. Al final, los que van a tener una carrera sostenida son aquellos que contribuyen con sus mentes creativas, no con su habilidad de dibujar o animar. La producción ya va al postor más barato, pero nunca podrás tercerizar a alguien que tiene ideas de la nada. Eso es un talento más valioso”, expresa.

Parte responsable de que el ilustrador se haya volcado a este campo del cine es el giro que la industria de la animación cobró a fines de los años

de 1990 con la aparición del 3D y otras tecnologías similares, situación que dejó a muchos dibujantes “clásicos” en una encrucijada: “Cuando Pixar lanzó *Toy Story* en 1995 todo cambió (...). De repente, todos querían ver 3D, y el 2D (computación gráfica utilizada sobre tecnologías de impresión y dibujo tradicionales) quedó dejado de lado. Muchos se preguntaban si el 2D estaba muerto”, cuenta.

Peró Woodward se mantuvo como fiel militante de la animación clásica. De hecho, fue gracias a un cortometraje en 2D que realizó de manera autónoma que su nombre comenzó a sonar en la comunidad de animadores del mundo. Se trata de *Thought of You* (2010), una pieza emocional sobre dos bailarines. Con casi 5 millones de visitas en YouTube, el corto lo llevó a viajar a países como, Polonia, Japón, Tailandia, Brasil, Chile e India. Tras enseñar 10 años como profesor en la universidad, Woodward comenzó una carrera paralela como orador. En ese periplo, descubrió que hablar sobre cómo su corazón lucha con decisiones artísticas tenía un mayor efecto que brindar consejos sobre su técnica o estilo: “Ya no hablo de



woodward impartió un curso en la ORT

cómo lo hago. Eso es aburrido. En cambio, hablo del corazón. De la lucha y la alegría de ser un artista y de lo que se puede hacer con ese poder creativo”, indica.

La conferencia que Woodward dará hoy a la hora 19 en la Facultad de Comunicación y Diseño de la ORT se titula “Ser artista en el profesionalismo de Hollywood” y tratará sobre los desafíos de trabajar en un ambiente estricto y al mismo tiempo mantenerse como un artista creativo.

Hoy, Woodward trabaja en el estudio Riot Games, donde



CORTO
Su animación *Thought of You* es una pieza artística sobre dos bailarines

desarrolla todo tipo de labores creativas para el popular videojuego *League of Legends*. Se muestra entusiasmado con su trabajo, por lo que no planea volver enseguida al arte del *storyboard* para grandes franquicias de su-

perhéroes. Sin embargo, es optimista con el panorama dentro de la industria de su otra faceta, la del animador: “El futuro de la animación es explosivo. Se puede crear narraciones profundas y no hay límite a lo que puedas imaginar. Si está en tu cabeza, puedes hacerlo”.