

EL PAIS

CULTURAL

CIENCIAS, ARTES Y LETRAS

Año XXIV ● N° 1209 ● Montevideo, viernes 15 de febrero de 2013

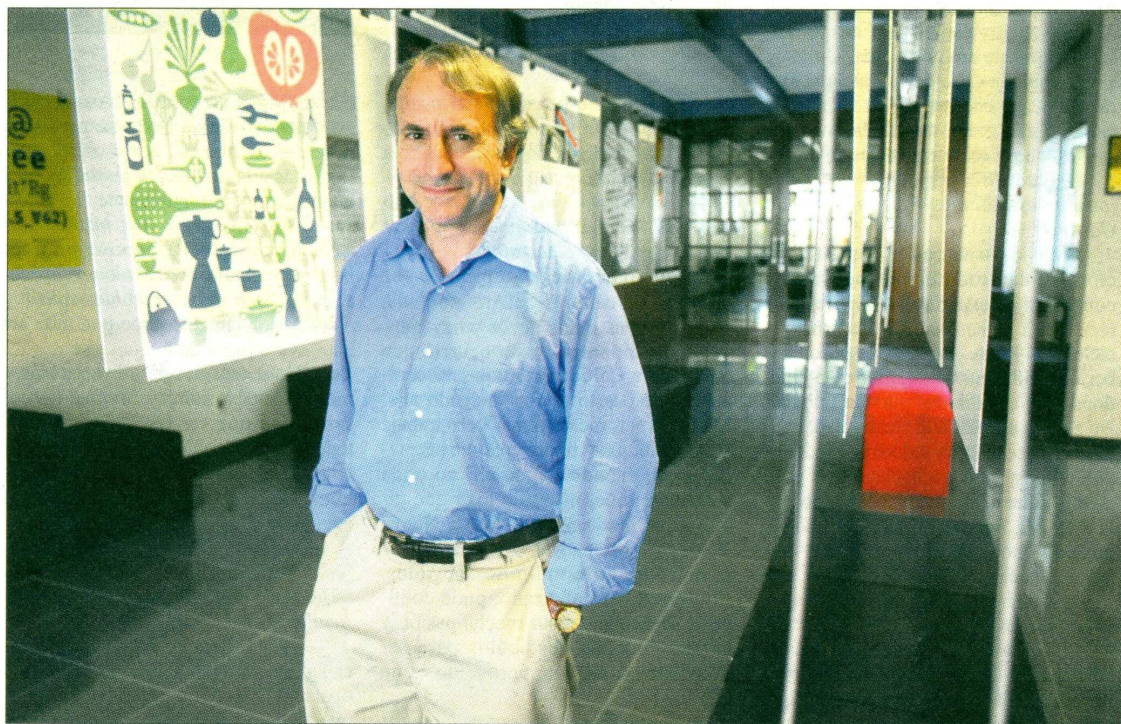
Con **Robert Lence**, creador de "Toy Story"

Un Pinocho moderno

Eleonor Wauquier

PARECE UN extravagante, pero en realidad es de una feroz timidez y actúa con una calma y humildad increíbles. Eso sí, se revela como un hiperactivo en un evento de animación al dibujar cientos de bocetos para niños y adolescentes desesperados y gritones, acalabrándose y transpirando por tenerlos todos listos a tiempo. Por él, nadie se quedará sin su dibujo especialmente hecho. Toda su vida se resume a eso: el trabajo duro. Como suele ocurrir para el tipo de producciones en las que trabaja, su nombre no llama la atención hasta que uno lo relaciona con películas como *La Bella y la Bestia* (1991), *El Rey León* (1994), el primer film totalmente animado por computadora *Toy Story* (1995), *Shrek* (2001) y *Bichos* (2006), que tienen como factor común la pluma de los guiones y el lápiz de los dibujos de Robert Lence.

Nacido en Nueva York en 1959 y proveniente de una generación de inmigrantes italianos, las oportunidades de Lence para crecer en la industria del dibujo animado eran pocas: un padre aún angustiado por la Gran Depresión que no creía en las artes para desarrollarse económicamente, lo llevó a estudiar y graduarse en Literatura inglesa en la Universidad de Michigan, muy lejos del lugar donde ocurre la magia: California. Con todo esto en contra, sólo le restaba refugiarse en los dibujos animados después del colegio y copiar los libros de



Disney que le regalaban en Navidad. En retrospectiva, considera que los dibujos animados fueron más educativos para él que todo lo que aprendió en el colegio. El esfuerzo sostenido bocetando empecinadamente a Mickey Mouse (una de las pruebas para entrar a trabajar en Disney), mientras se ganaba la vida traba-

jando en un estudio de abogados o vendiendo hamburguesas lo llevó a cumplir su sueño y formar parte de los equipos creativos de Disney, Hanna-Barbera, DreamWorks y a compartir con Steve Jobs el milagro Pixar. Habla rápido y con acento neoyorkino, pero al pedirle que hable más despacio, se ríe, se dis-

culpa y a modo de excusa dice que vio una película de Woody Allen la noche anterior.

Hay algo que despista durante la conversación. Es muy curioso darse cuenta de que todo le parece bien, bonito, justo. No critica, no habla con doble sentido, no tiene un ápice de maldad, y

E N E S T E N Ú M E R O

Eva Braun ⁶ | **Maurizio de Giovanni** ¹⁰ | **Alfredo Fressia** ¹¹ | **Ciruja Montero** ⁴

Sergio Bizzio ⁹ | **Günter Grass** ¹² | **Marihuana legal** ⁵ | **Turismo en Uruguay** ⁸

en primera instancia esto puede resultar muy desesperante. Pero la realidad es que se lo podría definir como una versión humana de un personaje de Disney, una prueba de que existe la gente buena de verdad. Lence piensa y habla con un extraño candor reconfortante e inaudito que de hecho es consecuente con todo lo que ha dibujado y creado desde hace más de veinte años.

UNA CARRERA DE OBSTÁCULOS.

—¿Qué está haciendo en Uruguay?

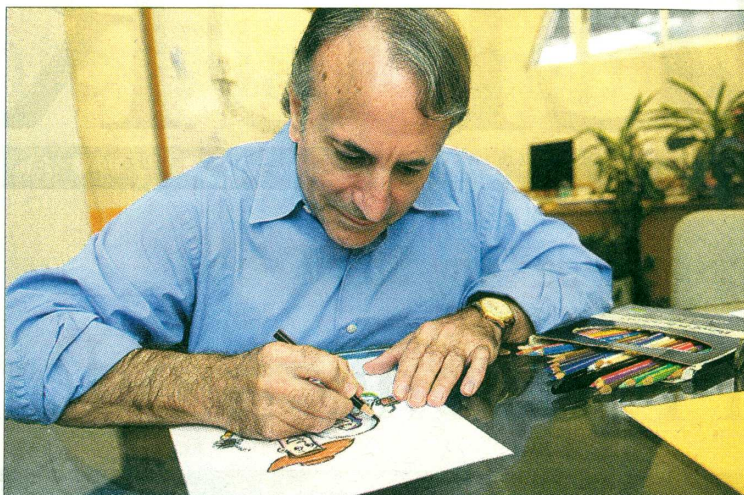
—Estoy aquí como parte de un programa que tiene The California Institute of Arts (CalArts), donde enseño, con la Universidad ORT Uruguay. Ellos mandan a un docente diferente cada año para ayudar con los nuevos programas de animación y estuve aquí cuatro meses. Realmente amo este país, Uruguay es mi segunda casa. Es físicamente maravilloso, me encanta la arquitectura, la comida, y la gente, tan cálida, me hace sentir como si estuviera en casa.

—¿Qué diferencia hay entre los jóvenes estudiantes de aquí y los de CalArts?

—Veo la misma pasión por la animación, hablan todo el tiempo de eso, comparten su experiencia. Aquí la cosa recién está comenzando, y, ya sabes, el cielo es el límite. Espero que pueda haber una industria de la animación aquí, donde los estudiantes puedan trabajar. No sólo es necesaria la creatividad, también se necesita una industria donde las películas se puedan hacer o que pase algo. Vi que tuvieron su primera película animada, *Selkirk*, espero que eso los ponga un poco en el mapa y todo empiece a funcionar mejor.

—¿A qué edad empezó su pasión por la animación?

—Yo era uno de esos chicos que estaba todo el tiempo dibujando, el típico “artista de la clase”. Me acuerdo que cuando cumplí diez años me regalaron un gran libro de Disney: me pasaba horas mirándolo, copiando las imágenes, una y otra vez. Siempre supe que quería hacerlo, pero el hecho de haber crecido en Nueva York era un freno. Los Ángeles, Disney, todo eso, era un sueño demasiado lejano: estaba a 5.000 kilómetros y no parecía factible. Yo fui a una universidad “normal”, no a una escuela de arte. Estuve en la Universidad de Michigan y gravité naturalmente hacia las clases de arte, de cine, escribía y hacía caricaturas para el diario de la Universidad. Cuando terminé en Michigan estudié un año en la escuela de arte de esa ciudad y había una clase de animación. Hicimos un corto y el profesor dijo algo clave para mi vida: nos contó que si estábamos interesados en eso, había un lugar especial para ir y



era CalArts. Esto construyó un puente entre “esto es imposible y está tan lejos” y “hay un lugar donde se entrena a la gente para hacer esto”.

—Usted tuvo que trabajar como abogado dos años para poder costearse CalArts. ¿Es muy inaccesible?

—Fue muy difícil. La primera vez que traté de entrar a CalArts no pude, porque toman a muy pocos y hay cientos de postulantes. Justo ocurrió que me mudé a California porque mi compañero de cuarto estaba viviendo allá. Me tomó seis meses o más pero trabajé en mis dibujos y finalmente me aceptaron, pero cuando llegué allí no tenía suficiente dinero, lo que hizo que tuviera que mudarme otra vez a Nueva York con mis padres por dos años y trabajar en un estudio de abogados. Con ese dinero ahorrado, pude continuar. Tienes que tener mucha pasión y sortear muchos obstáculos para ser guionista o dibujante porque no es un camino fácil.

—¿Cómo fue lidiar con sus padres que no querían que tomara este camino y ahora verse aquí, con todo lo realizado?

—Mi padre pertenecía a la segunda generación de emigrantes italianos que llegaron a Nueva York a principios del siglo XX. Creció durante la Gran Depresión, período en el cual había muy pocos recursos. En ese momento yo no entendía por qué me quería hacer desistir de seguir ese camino, y ahora sí. Fue un tiempo muy duro, y desgraciadamente el arte es lo primero que sufre recortes. Trataba de protegerme. En la industria, que es dura y competitiva, es lo mismo, cada película significa comenzar de cero, mucha incertidumbre... Pero creo que mi padre estaría orgulloso y por suerte vivió lo suficiente para ver un par de películas que hice. Siempre

decía: “Mira cuántos programas y canales de televisión, la gente siempre va a necesitar escritores”, por eso me encaminó hacia la literatura y ahora soy más un guionista que un dibujante.

—El primer corto que hizo en CalArts, *Simon* (1988), representa a un personaje tímido, rechazado por los demás... ¿Tiene algo de autobiográfico?

—Absolutamente, creo que todo artista crea a partir de lo que tiene dentro. Lo mío fue una carrera de obstáculos y me preguntaba siempre por qué las cosas tenían que ser tan difíciles, pero todo ocurre por algo, por lo que hay que levantarse y seguir. Ese corto fue mi entrada a la industria, después de esa película me reclutaron en Disney.

—Tan duro fue ese camino que siempre dice que la canción que lo define es “The Long and Winding Road” de The Beatles...

—Es que siempre sentía que me sacaban del camino, con tantos desvíos y obstáculos, pero seguramente era porque alguien había diseñado algo mejor. Por ejemplo, cuando fui a estudiar me gradué en literatura inglesa, y también en derecho, era algo totalmente distinto. Fui feliz leyendo tanta literatura clásica, Dickens, las hermanas Brontë, Shakespeare... y esas historias clásicas fueron las bases de todo lo que hice después en mi carrera. CalArts y sus increíbles artistas me formaron a nivel de dibujo, pero la Universidad de Michigan me enseñó el arte de contar historias, y mi trabajo es ese.

—¿Qué tiene que tener una buena historia?

—Una buena historia tiene que conectarse con la gente, tiene que poder decir: esto es lo que siente un ser humano. Todos vivimos, reímos, lloramos: una buena historia golpea las emociones humanas básicas.

—¿Y qué escritor era el mejor contador de historias?

—Fui expuesto a Shakespeare desde que era un niño, por lo tanto siempre me gustó, me parece que siempre entendió a la perfección la humanidad y las cosas esenciales. Pero mi libro favorito de todos los tiempos es *El gran Gatsby* de Fitzgerald, que leo cada dos meses, y al que siempre acudo porque es una gran historia americana.

SIN LÍMITES.

—¿Qué tiene la animación que no tenga el cine convencional?

—Puedes crearlo todo y dibujarlo en una computadora... pero ahora la línea está desdibujada, porque con los efectos especiales se puede hacer cualquier cosa también y se transformó todo: las películas ahora son como dibujos animados y los dibujos animados son como películas. La única ventaja que tiene con el cine, en términos de infancia y fantasía como un todo, como una mirada, es que es un mundo totalmente fabricado en el cual la imaginación no tiene límites.

—¿Fue Pixar la primera empresa que quiso marcar una diferencia generando sus propias historias?

—Disney es una presencia tan grande... Imagina un barco enorme: nadie quiere ir cabeza a cabeza con él, o compararse siquiera, entonces tanto DreamWorks como Pixar dijeron que querían hacer un tipo de historia diferente, más dirigida por el director (“director driven”). La película *Shrek* se ríe de las historias clásicas, es otra mirada. Me acuerdo de que cuando comencé a trabajar en Pixar, Andrew Stanton me mostró que tenían un manifiesto, un decálogo de los elementos que los iban a diferenciar. No me acuerdo de todas, pero algunas decían que no iban a hacer villanos tradicionales, ni comedias musicales, ni cuentos de hadas, era una larga e interesante lista. Realmente lo lograron. Pixar es ahora reconocido y la gente empezó a respetarlos y quererlos como diferentes de los clásicos. De todas maneras el *background* de todas estas nuevas empresas es Disney, y lo notas: todos los que trabajan ahí tienen “tatuado” su mantra, y es que todo se resume al buen y clásico lema de una buena historia bien contada.

—Usted habló de eras en la animación, y señaló que ahora estamos en la segunda época dorada. ¿Qué es lo que la caracteriza?

—Hay dos películas que marcaron la segunda era dorada: *La Sirenita* (1988) y *Roger Rabbit* (1989), y ahí toda la industria cambió. Después de la muerte de Walt Disney en 1966, todo iba bastante cuesta abajo, fue un

período malo. Pero esas dos películas los pusieron de nuevo en carrera. Luego vinieron **La Bella y la Bestia**, **El Rey León**, y **Toy Story** con Pixar, y a partir de ese momento la animación fue genial de nuevo. Te diría que por suerte seguimos en la segunda época dorada y espero que no se termine... Sería bueno que el formato 2D no desapareciera, porque es la forma de arte con la que crecí, es una línea dibujada tradicional y muy fina. El dibujo a mano es algo tan lírico y bello... es una forma de arte que nunca debería morir. La tecnología CGI (Computer-generated Imagery) de ahora no llegó a su máximo potencial, tendría que mejorar en la dirección de arte y lograr un *look* distinto. Todo es cíclico y veremos si la nueva generación lleva todo a otro nivel.

—¿Qué película fue la que más disfrutó hacer?

—De lejos, **Toy Story**. Sabíamos que era algo que iba a romper con todo lo anterior. Es el único film en el que trabajé en el que todo fue armonioso, todos los planetas se alinearon (*se ríe*). Fue una hermosa experiencia, como **Blancanieves** (1938), empezó una nueva era.

—Usted trabajó en muchos lugares: Pixar, Hanna-Barbera, Disney y DreamWorks. ¿En qué lugar disfrutó trabajar más?

—Pixar, definitivamente. Estaba en la misma onda en el estilo de historias, en su prioridad ante todo. Ya cuando estaba en sus inicios y recién se comenzaba a armar, uno podía intuir que iba a ser algo genial. Fueron los mejores años en cuanto a experiencia en estudio y siguieron la era dorada de Disney, haciendo films de autor sin dejar de conectarse con la gente. Tampoco digo que hubo un mal lugar donde trabajé, aprendí de cada estudio en el que estuve, y a veces aprendes más en los malos momentos.

NADIE SABE NADA.

—Usted siempre cita al guionista William Goldman cuando dice "In Hollywood nobody knows anything" (En Hollywood nadie sabe nada), ¿considera que la industria es así?

—Todo el mundo tiene posiciones, grandes trabajos, grandes oficinas, y sin embargo nadie sabe cómo le irá a una película cuando salga en los cines. Tenemos a muchos expertos pero ninguno sabe qué va a pasar con el público. Trabajé en muchos proyectos en los que la gente estaba convencida de que iba a ser un gran hito y no lo fue, y los proyectos en los que nadie creía

fueron un éxito. **Shrek** es el ejemplo viviente de esto. En DreamWorks todo el mundo odiaba ese proyecto. Pasó lo mismo con **El Rey León**: nadie quería trabajar en esa película, todo el mundo prefirió concentrarse en **Pocahontas** en vez de en una especie de Bambi en África que no seducía a nadie, y se convirtió en una de nuestras mejores películas, con parte 2, 3 y 4. Por eso es que en Hollywood nadie sabe nada.

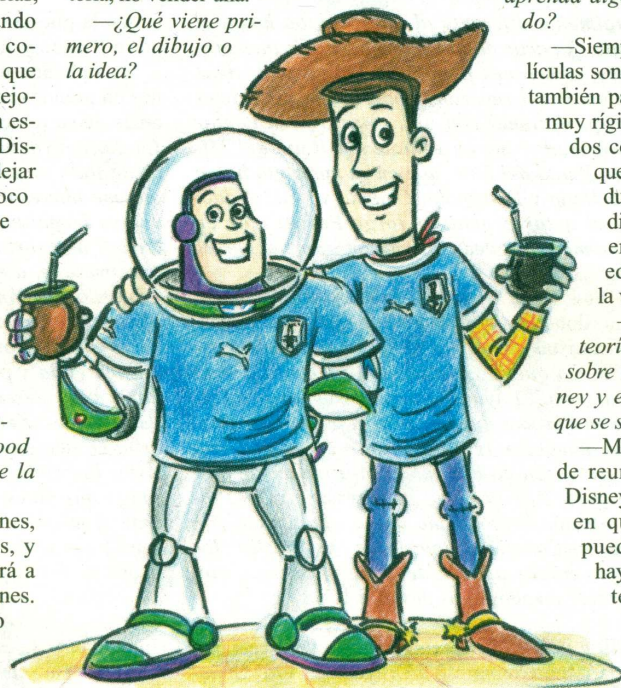
—Pero con todos los medios que tienen, ¿no hacen grupos foco o investigaciones de mercado?

—Sí, claro, y se gasta una enorme cantidad de dinero en eso, y siguen haciéndolo sin pensar que el ser humano es misterioso. Seguramente ayude un poco, pero nadie puede predecir cómo alguien va a reaccionar frente a una obra de arte, nadie. Y en cierta manera a mí me gusta ese misterio, es lo que hace emocionante todo el trabajo.

—¿Entonces hacen historias que son buenas para ustedes o historias buenas para los demás?

—Ése es el punto. Uno debería estar haciendo una película porque le gusta y no ser un cínico y decir: voy a hacer esto porque va a ser un éxito. Lo que tiene que ocurrir en el proceso es que el guionista se dé cuenta de que es una historia importante para él y que la quiere compartir, que tiene algo de su pasado y quiere hablar de eso. Tener algo que decir hace una buena historia, no vender una.

—¿Qué viene primero, el dibujo o la idea?



Robert Lence
"WOODY Y BUZZ EN URUGUAY!"

Dibujo realizado por Robert Lence durante la entrevista

—Siempre empieza con una idea, un concepto, y luego se dibuja. Los mejores proyectos en los que estuve fueron los que se permitían un vaivén constante entre los dibujos y la historia. Lo peor que puede pasar es que te pasen un guión y te digan "Bueno, trabaja con esto" y listo. Por eso Pixar, Disney y DreamWorks funcionan tan bien: es porque hay tiempo y dinero para discutir sobre la historia. Si miras cualquier *Making of* de las películas te das cuenta de que los dibujos iniciales que se utilizan para presentar la "pre-historia" tienen poco que ver con los que están en la película. Para **Bichos** fuimos a una librería de Brooklyn y miramos decenas de libros. Demoramos cuatro años. Es como estar en la escuela de nuevo, cuanto mejor y más hagas los deberes, mejor te irá en el examen, y me encanta la parte de investigación, es muy divertido. Descubrí tantas cosas sobre los insectos... que algunos viven tantos años y pueden volar sólo de determinada manera... Y luego cambiar eso y luchar por que en el dibujo animado el insecto tenga dos brazos y dos piernas, pueda estar de pie y se asemeje más al ser humano. Usar la información y transformarla en arte en un film, esa es la parte divertida. Además, esa película está inspirada de **Los siete samurai**, de Kurosawa.

—¿Se pretende que la gente aprenda algo del dibujo animado?

—Siempre digo eso: las películas son para entretener pero también para educar. Y ahí fui muy rígido en hacer que esas cosas se fusionen, en que hay que comer verduras y tomar el remedio. Disney era genial en ese aspecto, en educar y entretener a la vez.

—¿Qué piensa de las teorías de interpretación sobre las películas de Disney y el lavado de cerebro que se supone que hacen?

—Mira, estuve en miles de reuniones de guión en Disney en los cuatro años en que estuve allí y te puedo asegurar que no hay una agenda que traten de imponer. No hay discusiones po-

líticas en esas reuniones y tampoco contenido político en las historias, y se hace un foco especial en tratar de evitar eso. Me parece tonto que la gente interprete cosas así.

—Y aquí viene el eterno combate entre lo independiente y el mainstream de Hollywood... ¿Qué se puede decir de eso?

—Son miles de personas trabajando en esas películas. Hay mucho presupuesto y por eso están bien hechas. En ese sentido ganamos. Pero muchas de mis películas preferidas son de autor, más pequeñas, independientes. Una buena historia es una buena historia, aunque sea para pocos o para millones de personas.

—¿Trabajó mucho con Steve Jobs? ¿Cómo era esa combinación tecnología-arte y su personalidad fuerte?

—Era una persona tecnológica pero estaba todo el tiempo en nuestras *story meetings*, era alguien que diseñaba las películas, y teníamos que mostrarle todas las historias. Lo defino como una persona extremadamente inteligente y aguda, un gran director que nos indicaba por qué camino ir. Era la mente de la historia. Es cierto que una parte de su éxito era ser una persona extremadamente tecnológica, pero hacía productos amigables que la gente disfrutaba, le dio a la tecnología ese elemento humano, y a la animación también.

—El maniqueísmo prácticamente ha desaparecido de los dibujos animados. ¿Qué opina de ese cambio?

—Me gusta, pero aprecio las películas en las que hay un villano tradicional porque creo que realmente existe la maldad absoluta en el mundo. También me gustan los héroes tradicionales. Pero todo gira en torno al experimento, a las diferentes formas de contar historias. Estamos en una era en donde las líneas fueron desdibujadas, pero creo que sigue existiendo el bien y el mal en el mundo y eso nunca va a desaparecer.

—¿Qué tiene que tener un héroe para serlo?

—Esto hace miles de años que no cambia. Shakespeare fabricó héroes. El héroe es alguien que toma un desafío, que se eleva de alguna manera y pelea por el bien, con el coraje y las agallas para defender su verdad.

—Y su personaje favorito es un héroe?

—De todas las películas de Disney el personaje que me gusta más es Pinocho, me encanta. Es inocente y curioso sobre todo lo que ocurre a su alrededor. Me identifico con él porque no tuvo un pasado feliz: comienza en el fondo del océano en el vientre de una ballena y logra salir y flotar a la superficie. ●