

“La animación me permite ser ilustrador y escritor al mismo tiempo”

El Rey León, Pocahontas, Monsters Inc., Toy Story 2, Bichos, Shrek para siempre, Frankenweenie... todos estos filmes animados tienen en común haber contado con Jorgen Klubien en su etapa de desarrollo. Pero sin dudas, la cima la alcanzó con *Cars*, una idea original suya trabajada luego con John Lasseter, por la que estuvo nominado al Oscar por Mejor Guion. Nacido en Dinamarca, Jorgen Klubien es licenciado en Arte. Siendo estudiante, obtuvo la beca Disney-Scholarship. Luego trabajó en Disney, en Pixar y en Dreamworks. Actualmente se encuentra en Uruguay dictando clase en la Licenciatura en Animación y Videojuegos de la Universidad ORT Uruguay, en el marco del convenio que mantiene la Facultad de Comunicación y Diseño con California Institute of the Arts (CalArts).

En qué momento empezó a interesarse en la animación?

Después de recibir, en una Navidad, *The Art Of Disney Animation*.

¿Qué fue lo que le llamó la atención?

Los maravillosos dibujos de ese libro.

De niño, ¿cuál era su dibujo animado preferido?

Uno de Disney, *Mother Goose Goes Hollywood*, por las grandes caricaturas de varias estrellas de Hollywood.

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

Siento orgullo después de haber jugado un papel importante en un gran éxito de Disney. También siento que he dado algo a la cultura pop americana que me ha inspirado durante tanto tiempo.

¿Cuál fue el trabajo que más disfrutó?

El desarrollo de *Bichos* y el de *Cars*, así como hacer dibujos clave para *Toy Story 2*, *Monsters Inc.* y *Frankenweenie*.

Pero lo más divertido que me pasó fue cuando estaba haciendo mi propia película para Laika. Durante dos años y medio tuve a un staff completo, con gente muy talentosa, ayudándome con mi visión, hasta que un día, un día muy desafortunado, Laika decidió no terminar la película. Así que, por supuesto, tenía el corazón roto, pero fue divertido mientras duró.

¿Qué es lo que disfruta de estar en el desarrollo artístico de una película?

Que puedo llegar a ser, a la vez, un escritor y un ilustrador.

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

Bueno, *Steam Boat Willie*, *Blancanieves* y *Toy Story* son los primeros en sus campos. También *El extraño mundo de Jack*, ya que fue el primer largometraje hecho en *stop motion*.

¿Cómo vivió el cambio del 2D al 3D?

Como soy un *story-man*, no importa tanto la técnica con la que se va a desarrollar el proyecto.

¿Una buena animación puede salvar una película que no tenga una buena historia?

Solo una película muy breve puede hacerse sin una historia. Una película solamente de arte, no importa cuán interesante o nueva sea, puede mantener la atención de la audiencia durante unos 3 o 5 minutos.

¿Es lo mismo trabajar para Pixar, Dreamworks o Disney?

Sí y no. Muchas cosas son iguales, pero cada lugar tiene su propia cultura y cada jefe de estudio tiene un enfoque diferente para la realización de las películas.

¿Cómo fue trabajar con John Lasseter, Tim Burton o Andrew Stanton?

Bueno, ya que somos amigos desde la escuela de arte (CalArts), hay un cierto grado de comprensión y respeto entre nosotros. Eso es una



linda cosa, aunque yo nunca pierdo de vista la película en que estoy trabajando.

Además de ser docente en CalArts y ahora en la Universidad ORT Uruguay, ¿en qué otro proyecto está trabajando?

Estoy escribiendo un proyecto propio, con financiamiento del Danish Film Institute.

¿Qué impresión le dieron los alumnos que tiene aquí en ORT?

Mis estudiantes de ORT son un muy buen grupo, son jóvenes inteligentes y con talento.

¿Cómo ve el mercado internacional de la animación?

Lo que veo es una industria que parece estar creciendo, siendo más internacional; se están haciendo cada vez más películas de animación en todo el mundo.

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

Por supuesto. Todo lo que hace falta para algunos de los estudiantes de la Universidad ORT es reunirse y hacerlo, encontrar el dinero de alguna manera y hacer una película.