

El mundo de la Animación y los Videojuegos desembarcó en Uruguay

En marzo de este año la Universidad ORT inauguró la Licenciatura en Animación y Videojuegos con el objetivo de impulsar la profesionalización de una industria que crece año tras año. Esta carrera, pionera en nuestro país, cuenta con el apoyo de CalArts (*California Institute of the Arts*), un instituto de referencia a nivel mundial con quien ORT firmó un acuerdo de intercambio de profesores y estudiantes.



En CalArts se han graduado hombres y mujeres que revolucionaron la industria de la animación, como por ejemplo el director creativo de Pixar, John Lasseter, y Tim Burton. Como parte de esta nueva experiencia, el profesor Jesse López –que estudió animación de personajes para cine y video en dicho instituto– llegó a Uruguay para compartir su experiencia y conocimiento con los estudiantes de la licenciatura.

Tres semanas después de haber comenzado a enseñar en ORT, conversamos con él sobre la carrera, la industria y sus estudiantes.

¿Cómo surgió el viaje a Uruguay?

De acuerdo al convenio que existe entre la Universidad ORT y CalArts, fui designado para impartir los cursos de Animación y Diseño de Personajes en la Licenciatura en Animación y Videojuegos en el segundo semestre de este año. Me interesó la propuesta, llegué a Montevideo el 30 de agosto y el 31 ya estaba dando clase. Vuelvo a California al finalizar el semestre, en diciembre.

Hasta el momento, ¿cómo ha sido tu experiencia con los estudiantes?

Ha sido buena. Además, la idea de enseñar en el primer año es muy emocionante porque lo que aprendan en estos meses los va a acompañar durante el resto de la carrera.

En las materias que impartes, ¿qué les enseñas?

Les enseño, además de los aspectos técnicos –que son importantes–, que esta carrera tiene mucho de creatividad. Quiero que ellos se esfuercen mucho en su trabajo, que se obsesionen con él para que puedan crecer en esta industria, que es muy competitiva.

Yo aprendí de la forma difícil, nada me llegó de la forma fácil, pero me gusta ayudar a quienes recién ingresan. Espero que amen su trabajo, que aprendan los procesos creativos y que sea divertido para ellos.

¿Qué herramientas y habilidades se necesitan para ser animador?

La animación solía ser sobre dibujar, pero ahora eso no es necesario debido a las nuevas tecnologías. Sí precisas tener sentido del movimiento: cómo se mueven los personajes, cómo caminan, de qué manera lo hacen y por qué. Si dibujas bien, mejor para ti, pero no es lo esencial. Se necesita técnica y creatividad. Técnica para poder hacer el trabajo y creatividad para darle vida a algo innovador.

Como ésta es una industria que se está expandiendo, los animo a despegar

e ir tras sus sueños, me concentro en su creatividad.

Creo que eso se debe a mi formación. En CalArts siempre te llevan más allá y te enseñan a ser un artista, te impulsan a realizar tus propios proyectos. Por eso los egresados tienen mucha sed de creatividad.

Entonces, para darte un ejemplo de lo que quiero de mis alumnos, si les pido que dibujen a un personaje alegre, tienen que pensar cuál va a ser la expresión de su cara. ¿Está feliz porque se va a casar? ¿Está feliz porque se ganó un millón de dólares? ¿Por qué está feliz?

Tienes que saber comunicarle a la audiencia lo que sea que quieras comunicar, el dibujo es secundario.

¿Qué aspectos de tu profesión encuentras más gratificantes?

Me encanta animar personajes y la sinceridad que puedes poner en ellos. Cuando se mueven y están vivos, el trabajo se vuelve muy adictivo. Verlo en televisión es simplemente impresionante. La primera vez que vi un personaje mío en televisión no paré de sonreír. Mi trabajo es personal, todo lo que hago es personal. Por eso recalco la importancia de los sentimientos en las animaciones. Si animo algo y no tengo sentimientos por él, creo un ser genérico, vacío.

¿Qué impresión quieres dejar en tus alumnos?

Que ellos pueden hacer lo que se propongan. Quiero que cuando creen personajes, que no miren lo que ya se hizo, porque tienen la oportunidad de darle una identidad a su país. Quiero que muestren al mundo lo que los hace únicos.

¿Ves potencial en ellos?

Sí, me parece que tienen mucho potencial y estoy seguro de que pueden triunfar en el exterior, sobre todo si van con una mirada original y fresca. Siempre es bueno ver nuevas tendencias.

En Uruguay, esta área todavía no se ha desarrollado completamente. Sería interesante ver el punto de vista de los estudiantes en la creación de videojuegos. Y creo que lo veremos.

¿Cuáles son las nuevas tendencias en animación y videojuegos?

Las tendencias van y vienen, es una pregunta difícil de responder. Por ejemplo, para crear videojuegos, ahora se está utilizando mucho el Flash, que es un software. Se ha dejado un poco de lado el dibujo a mano y se está creando con las nuevas tecnologías.

Más sobre el entrevistado

Jesse López tiene 28 años y nació en California. Como graduado de CalArts, ha trabajado como animador y bocetador en *Walt Disney Animation Studios*, en *Fasen Arts* para *Six Flags Magic Mountain*, y formó parte del equipo que desarrolló el videojuego *Batman, Brave and the Bold* para la *Warner Brothers*. Actualmente se desempeña en el área de los videojuegos en la empresa *WayForward Technologies*, en donde se dedica a diseñar personajes animados.