

MAGOLA
25
AÑOS

LÍDERES SOCIALES

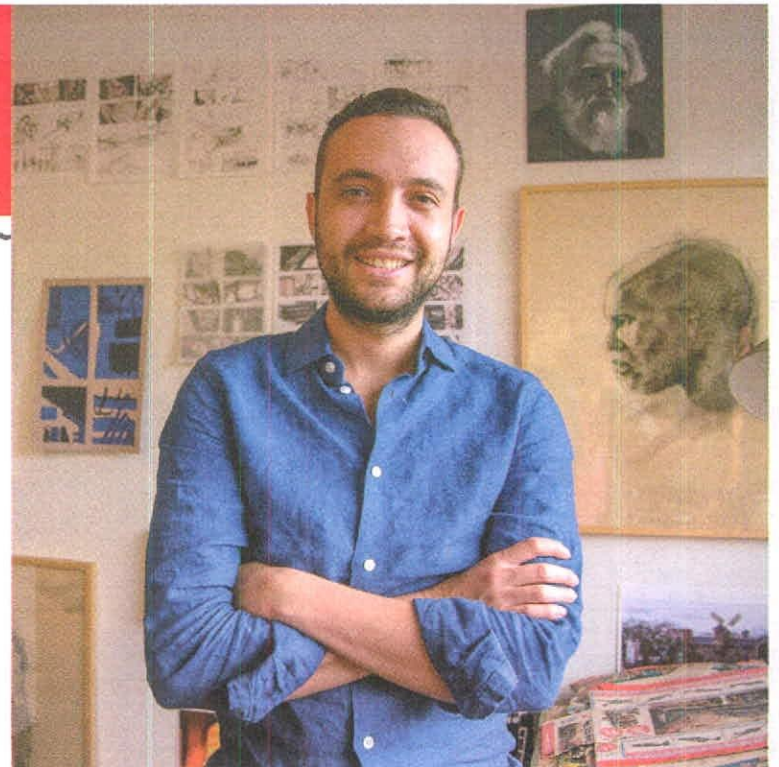


Unchatcon...

Se graduó de la universidad Animation Mentor

Lorenzo Franco: "Un animador es un actor en 3D"

El colombiano ha hecho trabajos destacados para firmas como Wizart Animation, de Moscú, y participó en "La Noria", un proyecto que ha recibido más de 80 premios internacionales.



Lorenzo Franco trabaja en la actualidad con la firma Ember Lab. / Cortesía

Usted estudió artes plásticas. ¿Qué tiene que ver esa profesión con su actual oficio de animador?
Para mí tiene todo que ver, porque desde que empecé a estudiar artes plásticas en la Tadeo Lozano sabía que quería ser animador. Desde muy niño me gustaron los dibujos animados. Incluso hay una anécdota que cuenta mi hermano en la que él entra a mi cuarto y yo estoy viendo muñequitos y me dice: "Ya es hora de crecer". Creo que la carrera me dio las bases claras para establecer para dónde quería ir, que era la animación.

¿Sintió en algún momento el dilema entre el estereotipo del artista, que busca el fondo de las cosas, y el animador, que, se supone, es puro entretenimiento?
Claro que sí. Es una división muy drástica y por eso me retiré temporalmente de la carrera, porque quería comunicar ideas sencillas para que la gente se divirtiera. En la universidad sentí ese choque, pero por fortuna mi padre es artista y me ayudó a comunicarme mejor desde la animación.

¿De qué le sirvió estudiar artes plásticas para su oficio de animador?
La universidad me ayudó a crecer en todos los terrenos. Creo que no fueron específicamente las clases, pero con los compañeros se crearon grupos interesantes de discusión.

¿Cuándo empezó a conceptualizar sobre la animación?
Fue un proceso largo. Comencé haciendo pruebas pequeñas y luego entré a una universidad online llamada Animation Mentor, que es donde profundicé sobre la animación de personajes, y ahí me di cuenta de que un animador es un actor en 3D y lo que trato de hacer es entender la esencia del personaje para establecer qué está sintiendo.

¿Cuál fue la primera animación que hizo?
Eso fue como a los 13 años. Yo dije en la casa que quería hacer una animación y mi mamá me compró una mesa de dibujo. Me senté a crear algo, que no sé qué

fue. Yo agarraba los 24 dibujos, pero nada se movía.

¿Qué tanto ha cambiado la animación en los últimos años?
Ha cambiado mucho. La primera película de *Toy Story* estuvo en proceso de realización cinco años. En la actualidad, producir una cinta de esta misma calidad puede tardar seis meses, por adelantados tecnológicos, pero por cuestión de calidad se sigue demorando cinco años.

¿Cómo hizo para que su nombre tuviera eco internacional?
He sido muy afortunado. Todo partió de mis estudios en Animation Mentor, porque, gracias a su carácter online, personas de todas partes del mundo podían ver mi trabajo. La universidad publicó en sus páginas mi trabajo de grado como uno de los mejores del año y eso hizo que mis ideas se popularizaran.

¿Qué comentarios recibía sobre sus animaciones?
Era muy raro. La gente me es-

cribía de la nada felicitándome. Incluso, con la empresa en la que trabajo actualmente, que se llama Ember Lab, que queda en Los Ángeles, fue así: me llamaron porque vieron lo publicado por Animation Mentor. Al comienzo me pagaban por segundo de animación, pero ahora sí estoy de lleno con ellos.

¿El desarrollo es diferente si se trata de un personaje para una película o un personaje para videojuegos?
El oficio es totalmente distinto. Uno toma para el lado de los videojuegos o para el lado de las películas. Yo estoy en los videojuegos porque hago parte de las historias, pero casi no animo personajes para ese rango específico.

Participó en "La Noria", un proyecto de animación que ha recibido más de 80 premios internacionales. ¿Cómo llegó ahí?
Carlos Baena es uno de los ani-

madores más reconocidos en la industria. Trabajó en Pixar un buen tiempo y una vez me contactó por Facebook y me invitó a trabajar en *La Noria* sin conocerme. Durante tres años trabajé en ese proyecto para publicar un corto de 12 minutos.

¿Cómo fue su experiencia con Wizart Animation, de Moscú?
Fue uno de mis primeros trabajos en animación y con ellos hice cuatro largometrajes y tuve la oportunidad de ver en pantalla gigante la cinta *Sheep and Wolves* y eso fue emocionante. Recuerdos maravillosos.

¿Qué proyectos tiene?
Mi sueño dorado es llegar a trabajar con Pixar. Ahora estoy trabajando en el diseño de una plataforma para enseñarle a la gente que no habla inglés que pueda desarrollar emprendimientos sobre animación. ▀

CARRERA VERDE
FUNDACIÓN NATURA

Fundación Natura COLOMBIA

BOGOTÁ FEB. 23 2020 | **MEDELLÍN MAYO 31 2020**

INSCRIPCIÓN INDIVIDUAL: WWW.CARRERAVERDECOLOMBIA.COM
INSCRIPCIÓN DE GRUPO: inscripciones@natura.org.co

ERES UNO CON LA **Naturaleza**

Además de correr con tu participación ayudas a mitigar el cambio climático. **Sembraremos 3 árboles por corredor.**

Únete #AcciónClimática #CarreraVerdeColombia #ActúaAhora

Global Climate Action
United Nations Climate Change

COMPETITIVA **10K** | RECREATIVA **5K** | **3K**

Medios aliados