laFuga

Entrevista a Byll Plympton

Por Hernán Silva

Tags | **Animación | Cultura visual- visualidad | Técnica cinematográfica | Estados Unidos**

Ir a Bill Plympton: una introducción

Hernán Silva: ¿Cómo decidiste hacer animación, cómo fue el comienzo? Tengo entendido que fuiste ilustrador...

Bill Plympton: La ilustración para mi fue siempre temporal. Cuando yo tenía 7 años vi por primera vez Bugs Bunny y Mickey Mouse y supe que eso era lo que quería hacer. Eso era mi ambición, mi vida. Pero cuando fui al colegio, hacia los '70, la animación estaba muerta en EE.UU., y sólo existía Hanna & Barbera, y yo los odiaba. Entonces tuve que pitutear e intentar por aquí y por allá. Ilustré para la revista Mad, e hice caricaturas y tiras políticas. Pero no fue satisfactorio, no era lo que quería hacer. Y en la mitad de los '80, cuando todo el cine independiente explotó con Spike Lee, Jim Jarmusch, y el Festival de Sundance, y también mucha gente filmando fuera de Hollywood, con su propio dinero, me dije "yo puedo hacer eso".

Entonces tuve la oportunidad en 1983 de hacer *Boomtown* (1985), un corto animado, escrito por Jules Feiffer. Y aunque no gané dinero, para mí fue la oportunidad de aprender como hacer un film desde el inicio hasta el final.

Y el corto tuvo un pequeño éxito, que me hizo descubrir todo el circuito de festivales para animación. Y con el éxito de *Boomtown* y mi nuevo conocimiento, hice *Your Face* (1987) y eso cambió mi vida.

H.S.: ¿Y *Drawing Lesson # 2* **(1985)?**

B.P.: Yo empecé dibujando *Lesson #2* (1985) antes de *Your Face*, pero había acción real y stop motion, y tuve que parar por que había mal clima. Porque tenía que filmar en un parque y había nieve. Así que entremedio hice *Your Face* y la terminé.

H.S.: ¿Cuando empezaste a hacer cortometrajes, pensabas ya en largometrajes o es algo que ocurrió después?

B.P.: Esa es una historia interesante. No lo pensaba en ese momento, pero en 1990 hice una compilación de todos mis cortometrajes en un video. Y eso resultó más menos una hora de animación, un compilado de 4 años. Y ahí es cuando me doy cuenta realmente que para mí es posible hacer un largometraje con fondos independientes. Y ahí empecé a hacer el guión con Maureen McElheron para hacer *The Tune* (1992).

H.S.: ¿Era importante trabajar con un guionista en esta fase de largometraje? O veías que iba a ser lo mismo que en el cortometraje...

B.P.: Ella no era guionista. Ella era un músico y yo estaba en una banda con ella en los '70, que era la banda de ella. Y la invité a escribir la película porque ella iba a hacer la música del film, y porque ella es músico y *The Tune* se trata sobre una música. Pero ella me dio la perspectiva musical y yo escribí la historia.

H.S.: Con respecto a la diferencia entre largo y cortometraje. Ayer (en la charla-taller magistral que hizo en el Festival de Valdivia) dijiste que el cortometraje es perfecto en cuanto que puede ser y debe ser: corto, barato y entretenido. Y en esa estimación había que ser muy certero en la idea. En el largometraje ¿cuál sería la estrategia?

B.P.: Es una pregunta interesante, por que de hecho mis cortos son mucho más exitosos que mis largos. Y creo que explicación es que yo empecé con la ilustración, la caricatura y tiras cómicas para las revistas. Básicamente por eso yo sabía hacer una historia para un corto pero no necesariamente para un largometraje. Entonces todavía estoy aprendiendo como hacer una estructura para una historia de largometraje, cómo mantener a la audiencia atenta por 80 minutos, cómo mantener a los personajes interesantes, y creo que ahora en **Idiots and Angels** (2008) resolví eso y hasta el momento creo que es mi mejor historia.

H.S.: ¿Cuál ha sido la evolución que han tenido tus largometrajes desde *The Tune* **hasta** *Idiots and Angels***? A nivel de técnica, humor, y el proceso**...

B.P.: Técnicamente hablando y a nivel del desarrollo de la historia, *The Tune* es básicamente un cúmulo de videos musicales hilados unos con otros. Y **I Married a Strange Person** (1997) un montón de chistes locos (gags) puestos juntos. Lo mismo con *Mutants and Aliens* (2001) y *Hair High* (2004). Pero creo que *Idiots and Angels*, es el primer film donde realmente me metí dentro de los personajes, los desarrollé, y donde la historia era mucho más concentrada.

Y en ese sentido, el humor no es tan protagónico sino el desarrollo del personaje, su personalidad, eso es lo que da forma al film.

H.S.: ¿Quizás *Idiots and Angels* **sea una inflexión hacia otro tipo de trabajo?**

B.P.: Sí, mucha gente que ha visto el film piensa que "maduré", y que dejé de hacer películas para chicos jóvenes si no que para un público mucho más general.

H.S.: La primera vez que vi una de tus películas sentí que a pesar de que el cuerpo -como referencia o "realidad"- no existía, representaba mucho más del cuerpo de manera metafórica que una película de acción real.

B.P.: Quizás en los cortos no tanto, pero *Idiots and Angels* ciertamente se trata de eso (del cuerpo). Y se refleja en el Ángel que es un reflejo de su alma, donde el Ángel llega a cambiar la personalidad del protagonista.

H.S.: En *Hair High* **pareces estar haciendo una mezcla de géneros, muy bizarros y rebelde de cierta forma. Y en** *Idiots and Angels* **conservas y concentras uno sólo para centrarte en el desarrollo de la historia...**

B.P.: En el caso de *Idiots*, es en realidad más puro el tratamiento, no hay tanta mezcla, es más parecido a lo que hace Jim Jarmusch o David Lynch que es más íntimo y oscuro.

H.S.: ¿Cuál es tu idea de los personajes en general en el cine de animación? Cuál es la paradoja que trabajas con situaciones muy complejas, paradojales y un personaje muy corriente, muy simple... Cuál es la relación de extremos...

B.P.: Yo uso mucho ese modo en todas mis películas, de ahí viene un poco esa pasión. Eso es lo interesante. Por ejemplo en *Your Face* donde hay un tipo bastante normal, con poca tendencia a hablar, y que se ve bastante aburrido... pero cuando empieza a cantar se transforma completamente y se transforma en un personaje bastante bizarro. En *Idiots*, es la misma idea. Es un tipo bastante normal, egoísta, que imprevistamente se transforma en un Ángel. Para mi la transformación es lo que la hace interesante. Ahí es donde la historia realmente engancha a la audiencia. Y que hace que uno se encariñe con el personaje por otro lado.

H.S.: ¿Qué animadores te merecen importancia hoy en día? ¿Y que opinión tienes del 3D? Es un acompañamiento, una herramienta más...

B.P.: Me gusta mucho Pixar, Andrew Stanton, Brad Bird, y un montón de chicos que hacen cosas maravillosas.

H.S.: ¿Miyazaki u otros tipos de cine?

B.P.: Claro, es una tremenda influencia. Me gusta mucho.

Y Desde el cine y animación independiente Johana Queen, Nick Park, son animadores muy interesantes. Y también del cine de acción real me gustan varios directores como Quentin Tarantino o los Hermanos Coen, estoy influenciado por un montón y diferentes cineastas. Y respecto al 3D, creo que es parte de la explosión de la animación. En esa línea: **Kung Fu Panda** (Mark Osborne & John Wayne Stevenson, 2008) es un film maravilloso. También me gusta mucho Blue Sky (el estudio de animación CGI).

H.S.: ¿Y con respecto a Chuck Jones y Tex Avery, la Warner...?

B.P.: Chuck Jones es muy suave y tierno, sus personajes y dibujo no difieren demasiado de Disney, aunque lo aprecie por otros motivos, pero es por esto que no me gusta mucho. Sí, todos me nombran como influencia a Tex Avery, sin embargo yo creo que mi verdadera influencia de esa época es el animador Robert Clampett. Él es un genio, yo aprendí mucho de él.

H.S.: Me parece que ahora, en esta nueva etapa de tus cortos, sobre todo con la serie de *Dog Days* **(2004-2008) te acercas y expandes la evolución del cartoon y la creación de personajes imperdibles que se ha seguido desde la MGM, Warner y otros. O sea, que tu personaje Dog está a la altura y en la senda de los más grandes cartonistas de la animación...**

B.P.: ¡Ooh!, aprecio mucho lo que dices, muchas gracias.

Como citar: Silva, H. (2010). Entrevista a Byll Plympton, *laFuga*, 11. [Fecha de consulta: 2026-11-04] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/entrevista-a-byll-plympton/422