



P  X A R
ANIMATION STUDIOS

[DUELO DE
PRODUCTORAS]

VS

DREAMWORKS
SKG

◆ JAUME FIGA | UIC

A propósito de la animación

En 1928, un “joven alto y flaco, de aspecto hambriento” (así lo describe Frank Capra en su autobiografía), presentaba uno de sus primeros cortometrajes. *Steamboat Willie* era la historia de un ratón con voz descaradamente chillona, grumete de un barco de vapor, que se movía con el desparpajo de una marioneta, tocaba la flauta, el platillo, los bombos... con las manos, con la cola; manejaba una grúa, pilotaba el barco... y todo icon sonido y en perfecta sincronización con los movimientos! (la primera película completamente con sonido es de ese año 28). Siete minutos que han dado la vuelta al mundo, y que iniciaron la empresa de animación más grande de la historia del cine...



“Las historias son lo primero. Y eso precisamente es lo que ha dado tanto nombre a las creaciones de PIXAR”.

Walter Elias Disney, su creador, falleció el 15 de diciembre de 1966. Además de los cortos, dejaba la herencia de unas 20 películas animadas, las últimas de las cuales fueron *The Sword in the Stone* (Merlín el Encantador), de 1963, y una obra póstuma, *The Jungle Book* (1967). Desde entonces, los éxitos de la Disney fueron desvaneciéndose lentamente, hasta llegar, en 1989, una nueva generación con *The Little Mermaid* (La Sirenita). *The Lion King* (1994) consigue máximos históricos convirtiéndose en la película de dibujos animados más vista hasta ese momento. No obstante, los años noventa fueron de “vacas flacas” para los del ratón: excepto con *Tarzan* (1999) sus películas no conseguían levantar cabeza. Y con ello, la animación. Mientras tanto, alguien iba creciendo. En 1984 había nacido un pequeño estudio –con menos de cincuenta personas en plantilla–, escisión de la Lucasfilms comprada por un entonces poco conocido Steve Jobs, al precio de diez millones de dólares. PIXAR ANIMATION STUDIOS. En ese momento, la Disney tuvo la oportunidad de adquirirla por cinco millones, pero no quiso. Y tampoco le interesó años más tarde, por cincuenta; se conformó con un tímido acuerdo de

distribución y coproducción (1991), para tres películas; a grandes rasgos: Disney se quedaba con los derechos y distribuía, y PIXAR producía las historias. No obstante, el gran éxito de *Toy Story* –la película más taquillera de 1995–, provocó que las cosas cambiaran su rumbo. El acuerdo pasó de tres a siete películas y comenzaba la nueva era de la animación.

Una guerra animada

Toy Story supuso el pistoletazo de salida de una carrera por conseguir el primer puesto en historias de animación digital, que aún no ha terminado. Así, en 1994, Jeffrey Katzenberg, uno de los principales directivos de Disney y principal causante de los éxitos de los 90, deja la compañía del ratón y, junto con Spielberg y David Geffen –magnate de la música– funda la gran competidora de PIXAR: DreamWorks Animation SKG (las iniciales de los tres). Inmediatamente anuncia la realización de *AntZ*, su primera película de animación por ordenador, basada en la misma idea que se iba desarrollando en PIXAR desde hacía tiempo. Lasseter reconocía en una entrevista en *La Gaceta* (6/2/99) que este “verdadero robo” había “dividido a la reducida comunidad del cine de animación” y que las cosas se habían enrarecido. A pesar de todo, el éxito de *Bichos* (1998) frente a la de DreamWorks –estrenada un mes antes– fue aplastante. Y la cosa iba de bien a mejor. *Toy Story 2* (1999) fue la primera segunda parte que consigue más ingresos que su predecesora; *Monsters Inc.* (2001) pasa a ser la película más vista de las cuatro PIXAR hasta el momen-

to, teniendo unos ingresos mundiales nada despreciables; en 2003, la historia que más se asemeja a los clásicos de Disney, un pez que busca a su hijo de una punta a otra del océano, encandila al mundo entero y hoy está en una de las veinte películas más vistas de la historia del cine.

... Y DreamWorks ataca con *Shrek* (2001). Katzenberg consigue, finalmente, alcanzar a su antiguo socio. Y de modo muy inteligente. La historia, es la de siempre: el bueno, un don Nadie, tiene que salvar a la princesa, atrapada en un castillo que custodia un dragón... Pero “con irreverencia”: un ogro feo –dentro de los cánones de fealdad a que pueden llegar los dibujos animados– y gordo que apesta, cuyo único deseo es vivir en una ciénaga; el malo, un guaperas, aunque ridiculizado por su corta estatura y su enorme cabezón; la princesa, de un beso se convierte en ogra; el dragón, incapaz de matar una mosca, resulta ser una dragona y se enamora del típico patoso de todas las películas: un burro que no da pie con bola... y todo ello, burlándose de los cuentos de siempre (los de Disney, claro). Un original planteamiento que da a la secuela (2004) el primer puesto en lo más visto de animación de todos los tiempos.

La fuerza de las historias

Desde sus comienzos, en cada una de sus películas, PIXAR se ha impuesto un reto tecnológico: de la creación de tres millones de pelos a Sulley para que pareciera real y no una mole en

movimiento; pasando por la manera de hacer piel y gestos en *Geris's Game* (1997); al agua del océano para *Finding Nemo* (2003)... También en las historias: juguetes, bichos, monstruos, peces... “El arte desafía a la tecnología y la tecnología desafía el arte”: es la máxima que corre por PIXAR y de ahí viene su nombre: píxel y arte: “pixar”. Lo consiguen magistralmente en *Ratatouille* (2007), y prometen buena línea con *Wall-E* (2008), la historia de un robot solitario de un futuro lejano, que después de setecientos años haciendo siempre lo mismo (limpiar el planeta Tierra), conoce su verdadero fin. Es el planteamiento constante del cine de Lasseter: las historias son lo primero. Y eso precisamente es lo que ha dado tanto nombre a sus creaciones. Así, cuando en 2006 Disney compra PIXAR por 7.400 millones de dólares, lo primero que hace John Lasseter, nuevo director creativo de la empresa del ratón y alma mater de PIXAR, es frenar un proyecto que Disney pretendía hacer en solitario: *Toy Story 3*. Hasta



CURIOSIDADES ANIMADAS

Los “cameos” (entradas de personajes u objetos de unas películas en otras), son constantes en PIXAR. Por ejemplo: el pez de *Finding Nemo* (2003), en *Monsters Inc.* (2001), y otros personajes de *The Incredibles* (2004) y de *Cars* (2005); la pelota de *Luxo Jr.* en *Toy Story*, en *The Incredibles*, *Monsters Inc.*, *Red's dream*...

Los pelos han dado mucho juego en la animación digital. El perro de Andy tenía 4 millones de pelos; para dar vida a Sulley, el monstruo azul de *Monsters Inc.*, los animadores tuvieron que moldear cada uno de los tres millones de pelos que lo cubren y darles el movimiento adecuado en función de las situaciones, la iluminación e incluso las condiciones ambientales de la secuencia. En el caso de *Ratatouille*, las ratas tienen una media de 30000 pelos, mientras que una rata real cerca de miedo millón.

Para Lasseter fue decisiva la opinión de sus cinco hijos en *Bichos*: “desde el principio me insistieron en que bajo ningún pretexto podía dejar de sacar cochinitas y mariquitas”... y ahí están.

En yiddish (lengua judía internacional), “shrek” significa horrible, terrible.

En la escena en la que Mike y Sulley salen de casa y pasa un coche, el sonido del coche son gritos de niños puestos lentos y a bajo volumen.

El rodaje de *Shrek* con animación CGI comenzó a finales de 2001 y en el proceso intervinieron cerca de 300 animadores, cada uno de los cuales se encargaba de realizar de tres a cinco segundos de película.

que no hubiera una buena historia, no estaba dispuesto a que simples intereses comerciales, acabaran estropeando unos grandes personajes... Y, de hecho, acabó llegando la buena historia. En 2009 y 2010 está previsto el reestreno de las primeras, en nuevo formato 3D y para el verano del 10, Woody y sus amigos se lanzan a rescatar a Buzz a Taiwán, acusado de un “defecto de fábrica” de los guardianes espaciales. No lo dirigirá Lasseter, sino Lee Unrick, gran colaborador y codirector de *Toy Story 2*. Y otra novedad: para mayo de 2009, se habla de la que alguien ha llamado una nueva versión del famoso Hidalgo de La Mancha. En realidad, una historia cuyos protagonistas son un hombre mayor -78 años- y aventurero y un niño gordo que le acompaña: *UP*.

¿Qué es lo que ocurre en la competencia? Parece que vaya por otros derroteros. *Shrek 2* sigue la misma estela de la primera: gags, canciones, bromas gamberras... pero ya no es original. La tercera entrega pierde fuelle. La otra grande, Fox, obtiene un éxito bastante sonado con *Ice Age* (2002): una historia simple, acompañada por una especie de ardilla -de nombre Scrat- muy graciosa por su antiheroísmo y que nada tiene que ver con la trama principal. En la segunda parte (2006) le dan cancha hasta la saciedad, consigue traer un gran box-office... pero a costa de ser pesada, y no saber muy bien si la trama principal es la ardilla o “la huida” del deshielo (no contentos con esto, la Fox, ha hecho unos cortometrajes de Scrat que, hay que reconocerlo, son graciosos... sobre todo porque son cortos). No obstante, ya han anunciado una tercera entrega, para 2009. ¿Será tan aburrida como la segunda?

También los pequeños (y no tan pequeños) se han animado -nunca mejor dicho- a sumergirse en el mundo digital. Algunas con cierto estilo original como *Happy Feet* (2006), de la Warner; muchas, usando el “molde shrek”: bromas fáciles y picantotas, como *Donkey Xote* (2007), *Colegas en el bosque* (2006), *El Corral* (2006)... Y Dreamworks se imita continuamente. Con *Madagascar* (2005) consiguen algo, pero ya no funciona con *Over the hedge* - Vecinos invasores (2006). El “molde”, cansa. Sus próximos estrenos son *Kung Fu Panda* (2008) y *Monsters vs. Aliens* (2009): está por ver cómo irá.



¿3D vs 2D?

Esta entrada a gran escala en la animación digital, ¿significa que es el fin de la animación de siempre, al menos por parte de los grandes? Disney, así lo pensaba y, a medida que se fue acercando el fin del pacto con PIXAR, fue dejando de lado la animación tradicional. *Chicken little* (2005) y *Meet the Robinson* (2007), son fruto de esta decisión.

Pero nada más lejos de la realidad. Con esa compra millonaria, John Lasseter se ponía al mando de la creatividad disneyana y no estaba dispuesto a abandonar lo que han sido sus fuentes. Gran admirador del cine de Miyasaki -el mejor considerado actualmente en animación tradicional- prometió volver a ella. Lo ha hecho ya en *Ratatouille*: en el corto más largo de PIXAR, *Tu amiga la rata* y... -no hay que perderselo-, en los créditos finales: una auténtica historia acompañada de la magnífica banda sonora de Michael Giacchino. Y lo hará; con un estreno que espera ser el retorno de los clásicos Disney: *The Princess and the Frog* (2009).

De todos modos, siguen imponiéndose retos. Ahora las tres dimensiones. Primero con las que ya decía: *Toy Story*; pero ya han anunciado otros ocho títulos de aquí al 2012. Todas ellas en este nuevo formato. Disney estrena *Bolt* en

noviembre de 2008; PIXAR sigue con *Up* (mayo 2009)... y más; hasta la segunda parte de *Cars* (verano 2012). ¿Qué dice John Lasseter?: “Contar nuestras historias de la mejor manera posible”.

Píxeles y arte.

La calidad de lo que se hace -también en España- es muy alta. Pero no basta. Quizá el lema de Buzz les haya salido por casualidad. Pero parece que se lo han tomado en serio. Los otros, van siguiendo el surco. No son malos, pero a menudo les falta esa combinación. De momento, me gusta ser optimista y pensar que esto va a durar años. Por eso, no me permito acallar lo que es un buen modo de terminar este artículo... porque es un comienzo: ¡hasta el infinito, y más allá!

