nivel con «historias emocionantes», «personajes memorables» y «mundos creíbles». Como dará fe cualquier guionista, eso suena más fácil de lo que es; pero en Pixar interviene además una complejidad tecnológica incomprensible para los profanos. Desde el estreno de *Toy Story* (1995), el primer largometraje enteramente animado por ordenador, la reacción del público ha sido: «¿Cómo lo hacen?». Uno recuerda la frase de Arthur C. Clarke en cuanto a que cualquier tecnología lo bastante sofisticada no se distingue de la magia.

Las imágenes de Pixar, sin embargo, no son fruto de la magia, sino de muchísimo esfuerzo. Para comprender la parte tecnológica, probablemente haga falta un doctorado en Informática, pero la buena noticia es que otra parte se basa en técnicas que están al alcance de todos, como el dibujo, la pintura y la escritura de guiones. *Pixar. 25 años de animación*, una exposición preparada por el mismo estudio, se concentra en la labor de sus artistas «tradicionales», los verdaderos encargados de idear la apariencia visual de las películas. Imprescindible para el producto final, dicha labor rara vez se ve fuera del estudio, de manera que la exposición brinda una oportunidad única para asomarse al taller de Pixar. Como las propias películas, está pensada para todas las edades, en distintos niveles de lectura. Mientras los más pequeños se concentrarán en los muñecos o en un estupendo zootropo con personajes de *Toy Story*, los adultos –que, no nos engañemos, también mirarán embobados lo anterior– encontrarán mucha información sobre la historia institucional del estudio. Unos y otros deberían tomarse unos minutos para leer las explicaciones, debidamente ilustradas, de cómo se llega desde la concepción hasta la finalización de una película de Pixar, un proceso que suele durar cuatro años.

¿Y cómo es ese proceso por dentro? En una palabra, arduo. En muchas, es más menos el siguiente. Al igual que en cualquier película, se parte de una idea simple, aunque no necesariamente simple de implementar, que en el lenguaje del estudio se denomina *high concept*: juguetes que están vivos (*Toy Story*); una versión de «La hormiga y la cigarra» (*Bichos*); una rata que aspira a ser chef (*Ratatouille*): cosas así. Con eso se redacta un guión de base, y con el guión se pasa al «departamento de historias», que lo somete a tantas revisiones como sea necesario para obtener una versión de máxima eficacia narrativa. Pixar, en este sentido, se adhiere a un formalismo riguroso: en sus tramas no hay elementos aleatorios ni carentes de una función específica, a menudo por partida doble (en *Los Increíbles*, por ejemplo, los poderes de cada superhéroe expresan su personalidad y, al mismo tiempo, hacen avanzar la trama). Una vez que se ha pulido el guión, se «traduce» a un *storyboard*, o guión ilustrado, que ya se aproxima secuencia por secuencia a la película imaginada. Aquí entran a trabajar los artistas, repartiéndose las escenas y añadiendo detalles visuales de todo tipo a los decorados. En paralelo va perfilándose la apariencia de los personajes y se crea la paleta de colores que se le dará al mundo de la película, en cuadros llamados *colorscripts*. En *Cars*, se trabajó con los colores ocres y rojizos del desierto norteamericano; en *Buscando a Nemo*, con diversos azules subacuáticos.

Conforme avanza la puesta a punto visual, las viñetas estáticas del *storyboard* se refunden en un formato de animación rudimentario llamado *storyreel* o «animática», en el que ya pueden verse las escenas en movimiento más o menos como quedarán en el producto final, con combinaciones de planos y ángulos de cámara (cámaras que, por supuesto, sólo existen en sentido metafórico). En la versión animática se añaden diálogos grabados por el personal de Pixar, pero esto también es

provisional. Cuando la historia se da por buena, y para ello puede pasarse por hasta treinta versiones «animáticas», se convoca a actores profesionales, que añaden algo de su sello personal a los diálogos, y sobre cuyas voces trabajarán los animadores; en general, cada película de Pixar cuenta con una o dos estrellas en los papeles protagonistas y actores de oficio en los demás papeles: Tom Hanks fue Woody en las tres entregas de *Toy Story*; Owen Wilson, Lightning McQueen en las dos de *Cars*; Ellen DeGeneres, Dory en *Buscando a Nemo*. Con las grabaciones, el trabajo preliminar puede darse por concluido. Pero es entonces cuando entran en juego los animadores, con una batería de programas que son imprescindibles para conferir a la imagen bidimensional la ilusión de volumen, luz, sombra, textura, elasticidad y todo lo que damos por sentado en la vida real y no existe en el ordenador. Cabe señalar que, por sofisticados que sean los algoritmos, en ningún momento reemplazan a la imaginación humana. Y, en segundo lugar, que, durante la etapa de desarrollo, son las técnicas tradicionales, no los algoritmos, las que ofrecen mayor libertad a la imaginación. Lasseter lo expresa aforísticamente: «El arte pone a prueba a la tecnología y la tecnología inspira al arte».

Los bocetos, dibujos, acuarelas y esculturas que conforman el material de base de las imágenes se ha organizado a partir de las películas, desde la trilogía de *Toy Story* hasta *Monstruos University* (2012) (queda fuera, probablemente por razones cronológicas, el arte de *Valiente* y *Aviones*, ambas del año pasado). Lo más impactante a la vista son unas estatuillas de arcilla gris dispuestas bajo campanas de vidrio por toda la sala, como especímenes de un museo de anatomía fantástica. No se trata de *merchandising*, sino de modelos que se realizan durante la fase de desarrollo para que los animadores, llegado el momento, puedan visualizar un personaje desde cualquier ángulo. Entre esas estatuillas encontramos a todos los personajes tal y como aparecen en las películas, pero uno nota también ligeras diferencias y hasta ensayos de figuras que nunca llegaron a la pantalla. Allí se esconde una historia de versiones y revisiones que continúa en los bocetos y dibujos colgados de las paredes. Los entusiastas de *Toy Story* descubrirán, por ejemplo, que Woody, el vaquero, fue concebido como una marioneta con estilo pinochesco, o que Buzz Lightyear, el astronauta, era al principio una figura mucho más regordeta y, por ende, aniñada, como un muñeco bebé. Los bocetos de *Toy Story*, por ser los del primer largometraje de Pixar, ofrecen el ejemplo más interesante de las búsquedas estéticas del estudio en materia de personajes: se ve una progresión que va no exactamente hacia el realismo, pero sí, sin duda, hacia una expresividad dúctil y verosímil.

Los personajes se modifican también en relación con la historia. Aquí vemos que Sully, el «asustador» de *Monstruos S. A.*, tuvo en distintas etapas cuernos, escamas y hasta tentáculos, pero acabó siendo una especie de oso peludo con enormes dientes y plaquetas dorsales como las de un dinosaurio. Su apariencia tan feroz como tierna se explica porque el personaje debe no sólo asustar a los niños del mundo humano, sino hacerse amigo de Boo, la niña que irrumpe en el mundo de los monstruos. Pero el pelo y las plaquetas tienen una razón de ser más específica. En un momento crucial, Boo debe subirse a espaldas de Sully sin que él se dé cuenta. ¿De dónde va a agarrarse? Este tipo de detalles se multiplican de película en película y de personaje en personaje. Otro ejemplo, que no se encuentra señalado en la exposición, me parece aún más revelador del cuidado que pone Pixar en el diseño de sus personajes: en *Cars 2*, el protagonista, Lightning McQueen, un coche de carreras norteamericano, de esos que dan vueltas y vueltas a una pista ovalada, comparte la acción con sofisticados coches europeos, entre ellos un fanfarrón Fórmula 1 italiano (Francesco) y una sexy Jaguar inglesa (Holley Shiftwell), con la voz de Emily Mortimer. McQueen, al lado de esos modelos, de repente parecía un

poco tosco, de manera que los animadores rediseñaron sutil pero enteramente las proporciones del vehículo. Hablando de detalles, el nombre de Holley Shiftwell, que se refiere a la caja de cambios, es casi seguro una alusión a Felicity Shagwell («Shagwell by name, shag very well by reputation»), que es como se llama la espía de *Austin Powers: The Spy Who Shagged Me*; ningún niño lo pillaría, pero hará al personaje instantáneamente más pícaro a ojos de sus padres.

También la exposición muestra en su fase de desarrollo los mundos imaginarios de Pixar, cuya credibilidad se basa más en su coherencia que en su verosimilitud. *Los Increíbles*, por ejemplo, surgió en parte como un homenaje al futurismo pop de los años cincuenta y sesenta, cuando los cómics y las películas de superhéroes –y no sólo de superhéroes: ahí está, al fin y al cabo, James Bond– predecían un mundo dominado por tecnologías que se han vuelto obsoletas. Ese retrofuturismo quedaría plasmado en coches terminados en punta, en el monorraíl que recorre la isla del malvado y hasta en los trajes de los personajes, pero en los estudios sobre el mundo vemos además planos de casas, calles y paisajes, en los que no desentonaría el aterrizaje de una nave de *Los Supersónicos*. En este sentido, es obvio que más tarde hubo una matización: a pesar de todos sus guiños a la iconografía del pasado, la película terminada quería situarse en el presente, sugiriendo más que emulando. En el arte de *Cars*, mientras tanto, el desafío era traducir un paisaje icónico, el desierto que se abre a ambos lados de la Ruta 66, sin caer en el kitsch de tarjeta postal. Las acuarelas y *colorscripts* que aquí pueden verse son realmente inspirados, hasta el punto de que podrían pasar por arte sin referencia a las películas.

Dado que la exposición ha sido preparada por Pixar, no resulta sorprendente que proponga con impecable sentido narrativo un recorrido por la propia historia. Pero, precisamente por su carácter oficial, no hay gran sentido crítico ni comparativo. Aunque el mundo de Pixar es fascinante, aquí se ve poco sobre la relación de Pixar con el mundo. Y lo cierto es que su historia, por única que resulte ser, participa de la historia de la animación, un género sobre el que no tiene exclusividad: DreamWorks o los propios estudios Disney han producido excelentes largometrajes animados en estas últimas dos décadas, y, en algunos casos, ha habido conflictos de intereses entre los estudios, como con el lanzamiento casi simultáneo de *Hormigaz* (DreamWorks) y *Bichos* (Pixar), dos películas con protagonistas formícidos. Aunque comprensible, el silencio sobre el contexto resulta un poco extraño, como si una exposición sobre, digamos, Paramount, no reconociera la existencia de Hollywood.

Tampoco se encontrará la menor mención de lo que podría llamarse la «ideología Pixar», cuya absoluta ausencia aquí equivale a una palmaria presencia implícita. No se trata sólo de que Pixar promueva en sí misma una versión jovial y desenfadada de la ética protestante, en consonancia con la cual los artistas, diseñadores, directores y narradores que participan en sus productos adoran su trabajo; es que, además, ofrece un producto ideológicamente sesgado en favor de un ideal inconfundiblemente norteamericano de clase media. Incluso más que el de Disney, el mundo de Pixar es de una inmaculada limpieza moral. Puede haber violencia, incluso maldad, pero nada escapa a una férrea lógica de castigos y recompensas. Más aun, las tramas –en esencia, historias de superación personal basadas en la cooperación con los demás– refrendan casi siempre valores relativos a la familia nuclear y el orden cívico. Valores, por cierto, muy convenientes. Gracias a su amable conservadurismo, Pixar se gana a las familias tipo que consumen sus productos. Y, como parte de ese conservadurismo, comercia muy astutamente con la nostalgia: vean casi cualquier película del

estudio y comprobarán que, al lado de las imágenes que fascinan a los niños, hay símbolos que despiertan el encanto de los padres, desde las referencias retro de *Los Increíbles* hasta los coches antiguos de *Cars*, pasando por el París idealizado de *Ratatouille*.

Todas estas cuestiones, de nuevo de forma comprensible, no pueden sino quedar fuera en una exposición autopromocional, aunque, en otras, enriquezcan la presentación de un cineasta o un estudio. Sin ir más lejos, la exposición sobre Georges Méliès que se vio también en CaixaForum el año pasado estaba muy atenta a las correspondencias entre las obras y su contexto sociocultural. Cabe imaginar, pues, una exposición futura sobre Pixar que analice con sentido crítico sus vínculos ideológicos con una época, o con la manera en que una época se piensa a sí misma, lo que incluiría su relación con otros creadores de imágenes animadas. De esta, en cualquier caso, uno se lleva cosas nada desdeñables, como cientos de imágenes hechas por artistas de primer nivel y la comprensión de un admirable proceso creativo.

Un consejo final. El recorrido por las salas lleva alrededor de una hora; resérvense, de cualquier manera, al menos quince minutos para sentarse a ver los cortometrajes que se proyectan en una sala oscura justo antes de la salida. Podrán ver clásicos como *El sueño de Red*, *Pajaritos* o *Parcialmente nublado* en versiones mucho mejores que las que circulan en YouTube. Y podrán ver *Luxo Jr.*, la primera tentativa del estudio, a la que homenajea su logo actual, esa lámpara que salta al principio de cada largometraje. Con sólo dos minutos de duración y dos personajes en forma de flexos, uno grande y otro pequeño, el corto crea un universo coherente, un vínculo y una historia cómica con principio, nudo y desenlace. Prueba de que la magia, en Pixar, no se limita a la tecnología.