



Cuando cursaba segundo de EGB tenía una profesora de Lenguaje llamada Grecia. En cierta ocasión esta llamó la atención a una alumna que se reía y no atendía a la clase con una frase que se me quedó grabada: "Silvia, pasar del llanto a la risa es muy difícil, pero pasar de la risa al llanto muy fácil", le dijo en advertencia al castigo que podía recibir si no cambiaba su actitud.

Años más tarde (muchos), tuve otra profesora, Caroline Leaf, extraordinaria artista canadiense nominada a un Oscar de animación en 1976, y ganadora en 1990 del Festival Internacional de Animación de Annecy, de los más prestigiosos e importantes internacionalmente hablando. Las técnicas empleadas por Caroline, animación sobre arena o rayado sobre la propia emulsión de la película, mezclan la simpleza de los medios que usa con la extrema dificultad de extraer movimientos y armonía con los mismos. "Sentimientos, emociones, relación entre personajes, eso es lo que tienes que contar y olvídate de la técnica que uses", me dijo en una de sus clases y en referencia clara al uso del ordenador como casi mi única forma de expresión artística.

Si Grecia hubiese tenido la oportunidad de ver "UP" en aquellos tiempos, se hubiese dado cuenta de lo equivocada que estaba, y de que sí se puede pasar de un estado a otro rápidamente, y lo que es aún más importante, mediante el uso del lenguaje, pero en este caso lenguaje cinematográfico. Yo, al ver la cinta, no pude evitar acordarme de ella, y de cuánta razón la de Caroline; "...y olvídate de la técnica que uses".

Cuando 10010110 = Risas

La técnica de animación con arena empleada por Caroline consiste en retroiluminar un cristal horizontal sobre el que derrama el elemento y crea una imagen, capturándola luego mediante una cámara fija y cenital al plano del cristal, para después modificar la imagen cambiando la densidad o posición de la arena y vuelta a capturar. Dibuja formas de modo que donde un espacio queda totalmente cubierto de arena aparecerá como oscuro en el fotograma capturado y donde

el cristal está limpio aparecerá como blanco, con todas las variaciones intermedias posibles.

En 3D como técnica de animación, por muy complejo que pueda ser el software utilizado, finalmente lo que se generan son imágenes formadas por píxeles, y estos a su vez están formados por bits, que pueden tener un valor de 0 ó 1, con los que se definen parámetros como posición y color de los píxeles en el fotograma. Y es que, en realidad, quizás no exista tanta diferencia entre una técnica y otra, sería discutible, sí, pero en lo que estoy seguro de que no hay diferencias es que con ambas técnicas se busca lo mismo, contar una historia.

Cuando fui a ver "UP" pasé del llanto a



la risa y de la risa al llanto varias veces, incluso en la misma secuencia, en el mismo minuto o en el mismo segundo, era como si unos personajes fabricados con ceros y unos hubiesen tomado el control de mi parte emocional y jugaran con ella a su antojo, y aquí me volvieron las palabras de Caroline, pero aún con más sentido y otra perspectiva, y es que viendo esta película realmente eres consciente de que da igual la técnica, a los tres minutos del comienzo te olvidas de que se trata de una película de animación.

Pero no solo eso. Si hubiese escuchado la explicación de Caroline cuando yo estaba en EGB con 7 u 8 años, apenas hubiese entendido lo que realmente significaba, como cualquier otro niño le hubiese dado una interpretación totalmente distinta

a la que le das como adolescente o adulto. Pues bien, lo mismo ha conseguido Pete Docter al dirigir esta obra, que niños y adultos tengan su propia lectura de la historia, acorde a sus edades o experiencias vividas, que todos rían y lloren, que nadie quede indiferente a esta historia que, al fin y al cabo, está contada con ceros y unos, pero que es muy profunda, mucho. Extraordinario el logro en ese sentido.

De la técnica

Hoy por hoy la tecnología de la que se dispone para crear animación 3D es realmente impresionante y no para de evolucionar, pero esto no siempre ha sido así y en PIXAR han sabido mejor que nadie adaptarse a lo que disponían en cada momento, simplemente porque su objetivo ha sido siempre contar historias, no demostrar que técnicamente sean capaces de hacerlo y ahí está el secreto de su éxito. Resulta paradójico que el estudio que probablemente más recursos técnicos tenga del planeta, tanto en capacidad de cálculo como en capacidad de desarrollo de herramientas propias para la animación y efectos digitales, no los ponga nunca por delante de la historia, algo tan sumamente fácil de ver en otras producciones, sino que todos esos recursos no tienen otra razón de ser que la de estar al servicio de la historia.

Por lo general, al género de animación le cuesta profundizar y crear historias dramáticamente complejas y profundas, que exploren de forma más intensa y directa las relaciones humanas, sus sentimientos o conflictos y la manera en que los personajes expresan todo esto, tal y como ocurre en otras expresiones de arte dramático. Sin duda esto ocurre en animación debido a la falta de realismo propia del medio, teniendo que usar otros recursos como metáforas o iconografía que no siempre consiguen el mismo efecto, o como alternativa, creando historias con animales como protagonistas

a los que se les atribuyen características y comportamiento humano. Cuando en algunas producciones se ha intentado superar esa barrera de expresión en personajes humanos, ha aparecido el fenómeno del Uncanny Valley o Valle Inquietante, teoría que habla de por qué el ser humano detecta, rechaza y no crea empatía con un semejante artificial, por ejemplo un personaje de animación hiperrealista como los que aparecen en "Polar Express" o "Final Fantasy", y es que llevamos millones de años viéndonos e interactuando con nosotros mismos como para no detectar una copia falsa creada con tecnología evolucionada en menos de cincuenta años.

Todo esto hace que irremediablemente, en muchos sectores, animación sea sinónimo de infantil, o como mucho de comedia repletas de gags al más puro estilo "Shrek". En ese sentido, destacaría el trabajo que se realiza desde estudios como PIXAR para seguir avanzando. Desde la producción de "Los Increíbles" (primer largometraje de este estudio en que los verdaderos protagonistas eran humanos) hasta "UP" pasando por "Ratatouille", la evolución en la interpretación de los personajes ha sido realmente espectacular. En este sentido y desde el punto de vista técnico, detrás de los personajes que vemos en pantalla existe un doble trabajo realizado por equipos diferentes de personas; por un lado, lo que se denomina Character Setup, que de forma muy resumida sería la preparación técnica de cada uno de los personajes para que se deformen y puedan ser animados, y por otro lado la animación en sí, es decir, hacer que los personajes actúen como si de actores reales se tratase. El resultado de este trabajo en conjunto es la interpretación que vemos en pantalla, que en el caso de los personajes de "UP" es sobresaliente. A los que les guste la animación sobra decirles nada. A los que tienen como última referencia alguna de las cintas de Disney que todos vimos de pequeños, a los que lleguen una tarde al cine y no estén muy seguros de qué sala elegir, o simplemente a los que quieran ver una de las historias mejor contadas, no pierdan la oportunidad de ver "UP."

♦Alberto Rodríguez