



► 5 Febrero, 2015

La factoria Pixar revela els secrets del seu procés creatiu al CaixaForum

Una exposició recorre els 25 anys del talentós estudi d'animació

TERESA SESÉ
 Barcelona

Toy Story, *Bichos*, una aventura en miniatura, *Monstres S.A.*, *Los increíbles*, *Ratatouille*, *Wall-E*, *Up*... Sense gairebé espai per prendre alè, un després de l'altre els títols de Pixar Animation Studios, la talentosa factoria capitanejada per John Lasseter, s'han convertit en sinònim de factura brillant, acció trepidant, disseny imaginatiu, bellesa plàstica i un saludable humor, adult i intel·ligent... que enlluerna per igual nens i grans i genera fortunes en taquilla. Però què hi ha darrere d'aquest torrencial creatiu? Quin és el secret d'uns dibuixos animats per ordinador que proporcionen el mateix nivell de gaudi que el millor clàssic? Una de les possibles respostes l'ha deixat escrita el mateix Lasseter en una paret del CaixaForum Barcelona: "Els ordinadors no creen l'animació per ordinador, de la mateixa manera que el llapis no crea l'animació a llapis. Qui crea l'animació per ordinador és l'artista".

Aquesta és la tesi que defensa *Pixar 25 anys d'animació*, una exposició produïda fa deu anys pel MoMA de Nova York, que rei-



ANA JIMÉNEZ

Una imatge del zòotrop, que ressuscita davant els nostres ulls els personatges de *Toy story*

vindicava així la imatge en moviment com l'únic gran art propi del segle XX, i que des d'aleshores no ha deixat de viatjar pel món -anteriorment ha recalat al CaixaForum Madrid i el CaixaForum Saragossa-, sumant ja

més de tres milions de visitants. La mostra, desmentint el que un pogués imaginar abans d'endinsar-se a les sales, és sòbria escenogràficament parlant i està mancada de l'excitant màgia marca Pixar, però per contra

aporta un ingent cabal d'informació sobre el que passa a la cuina. Aquesta és la seva essència: permetre que un observador pugui seguir el procés de creació. Un viatge del desconegut al conegut, és a dir, de la idea a la pan-

talla gran (en gaudiran sobretot els qui hagin gaudit prèviament de les pel·lícules) amb els seus moments de neguit i titubejos, en tot el que fa referència als tres manaments Pixar: personatges, història i món. "Els personatges t'han d'implicar emocionalment, t'han d'importar. La història t'ha d'enganxar perquè t'hi quedis a veure què passa. El món és una creació original, encara que abans que res ha de ser creïble en les seves lleis", defensa de nou John Lasseter.

L'exposició -fins al 3 de maig- reuneix 400 peces entre esbossos, dibuixos, aquarel·les i motllos de personatges (Sulley, el protagonista de *Monstres*

"Els ordinadors no creen l'animació; qui crea l'animació per ordinador és l'artista", diu John Lasseter

S.A., va ser un adorable cap amb una fila d'ulls diminuts i va arribar a tenir tentacles en lloc de peus abans d'arribar a la seva forma definitiva), a més de vídeos on cada departament explica la seva tasca. Tot això sota la llum dels focus. Per arribar al clima cal endinsar-se en dues cambres fosques: el zòotrop, un enginy que ressuscita els personatges de *Toy story*, i Artscape, una meravella on és possible posar-se en la pell dels artistes.●

VEGEU AQUÍ EL VÍDEO DEL RECORREGUT PELS 25 ANYS DE PIXAR CLICANT <http://goo.gl/v1z1ci>