

JUQUETE 027

EMPIRE JUNIO 2019

TOY STORY 4 • DARK PHOENIX • JOHN WICK 3 • ALADDIN • ROCKETMAN

Who needs a kids room? When you can have all of this

DARK PHOENIX SIMON KINBERG RESURGIRÁ AL FÉNIX DE LAS CENIZAS

JUNIO 2019
\$59.00

EMPIRE

EN ESPAÑOL

NOS METIMOS
HASTA ABBEY ROAD POR
ROCKETMAN
DEXTER FLETCHER
NOS GUIÓ

TOY STORY 4

VOLAMOS AL INFINITO
Y MÁS ALLÁ CON EL DIRECTOR
DE ESTA ENTREGA, JOSH COOLEY

00026

29/06/2019

7 509997 019734

+ JOHN WICK 3 • ALADDIN • NATALIE PORTMAN

HOLA VAQUERO

A casi una década de habernos despedido de Andy, Pixar vuelve a meterse al juguetero para una nueva —e inesperada— aventura con Woody y Buzz. **EMPIRE** conversó sobre *Toy Story 4* con el director **Josh Cooley** y el productor **Jonas Rivera**.

POR LALO ORTEGA





Su director, Josh Cooley, también era bastante joven cuando la cinta de Lasseter le cambió el panorama. “¡Uf! ¿1995? Debí haber tenido 16 años”, dice. “Dejó una marca enorme en mí, porque al principio no entendía del todo lo que estaba viendo. Siempre quise trabajar en animación, pero al estilo tradicional, dibujada a mano, que es para lo que fui a la universidad”.

Cooley comenzó su carrera en Pixar Animation Studios en calidad de pasante, y desde entonces se ha desempeñado como artista de storyboard en películas como *The Incredibles* y *Cars*. Después escribió el guion para *Inside Out*, y también dirigió el cortometraje inspirado en ella, *Riley's First Date*? Así que *Toy Story 4* es su primer largometraje como director.

En más de un sentido, y del mismo modo que Woody cambió de las manos de Andy a las de Bonnie, éste es como un pase de estafeta para continuar la historia con nuevos artistas y para una nueva audiencia, incluso si varios en ella —me incluyo— nos extrañamos con la decisión.

Betty brilla más que nunca cuando se reencuentra con Woody / ¡Eres un juguete, “cuchador”! / Nos son familiares esas caras de asombro que avecinan un contratiempo mayor.

BATERÍAS NUEVAS

La despedida de Andy es la clase de cierre de ciclo que consolidaba a *Toy Story* como la trilogía perfecta, una distinción cuyos acreedores en el cine pueden contarse con los dedos de una mano. ¿Para qué hacer una cuarta parte?

“Te diré, yo estaba tan escéptico como todos”, admite Cooley cuando lo cuestionamos al respecto. “Nos encanta el final de *Toy Story 3*, y cuando me pidieron hacer la cuarta les dije ‘¿qué no ya habíamos terminado?’. Así que entiendo el escepticismo”.

Se trataba de una conclusión más que definitiva, pues los juguetes empezaban una nueva vida a través de la infancia de Bonnie. Incluso las escenas de los créditos reforzaban la idea de que vivían “felices para siempre”, con todo y Buzz y sus pasos de flamenco.

“Conforme comenzamos a trabajar en la película, nos percatamos de que *Toy Story 3* era el final del tiempo de Woody con Andy, pero no el final de su historia”, señala Cooley. “Construimos sobre lo que sucede después de eso”.

Así que no nos encontraremos con la noticia de que han pasado varios años, ni siquiera meses, desde que los juguetes llegaron a su nuevo hogar. “Partimos justo después del momento en que Andy los regala a Bonnie”, revela el director, para quien la cinta se trata primordialmente de la siguiente etapa en sus vidas, en particular la de Woody.

“Está en una situación distinta: nueva casa, nueva niña, nuevos juguetes”, nos dice el realizador, por lo que sin duda veremos más de quienes viven en el baúl de Bonnie, y nos encontraremos con Dolly y Trixie. “Es un acercamiento

fresco a los juguetes, sin replicar lo que se hizo antes”, promete.

JUGUETES VIEJOS, CARAS NUEVAS

Incluso si la trama de *Toy Story 4* ve hacia el futuro de los protagonistas, estará muy bien anclada en elementos del pasado. Desde la D23 Expo de 2015, cuando Lasseter aún era director del largometraje, se dio a conocer que la pastora Betty (conocida al norte de la frontera como Bo Peep) regresaría para la cuarta parte.

Betty ha estado desaparecida desde *Toy Story 3*, en la que Woody la menciona (con tristeza) entre los juguetes que Andy regaló o vendió con el paso de los años. Se supone que siempre fue el gran amor del vaquero, lo que supuso el pretexto perfecto para traerla de vuelta.

“Ella estuvo ahí desde el primer día”, dice Cooley respecto a la historia ideada por Lasseter, Pete Docter (quien ha hecho de todo en Pixar), Lee Unkrich (director de la tercera parte) y Andrew Stanton (coguiónista de toda la saga). El guion se escribió en colaboración con Stephany Folsom, guionista —sin crédito— de *Thor: Ragnarok*.

“Lo que me atrajo de hacer la película fue averiguar qué le sucedió a Betty, descubrir por qué no estaba en *Toy Story 3*”, continúa el director. “Esa fue la idea que detonó todo. De hecho, el título en código que le dimos internamente a la película fue Peep. Todo se construye alrededor de ella”.

Sin embargo, Woody se reencontrará con una versión muy distinta de Betty a la que recordamos. Muy atrás quedaron las ovejas, el vestido rosa y la actitud pasiva, para dar lugar a una aventurera con pantalones y un cayado que, más que para pastorear, utiliza como arma y herramienta.

Así que cuando Betty y Woody vuelvan a verse —por obra del “cuchador” existencialista y maguffin viviente, Forky—, ella aún tendrá la voz de Annie Potts. Pero también será evidente que sus años lejos de Andy han cambiado su idea de lo que debe ser un juguete.

ÉSTA NO ES UNA JUGUETERÍA

La odisea es detonada por el escape de Forky, un “cuchador” convertido en juguete por la voluntad de Bonnie, un poco de pegamento y otros utensilios



C

COMENZABA A escribir estas líneas cuando caí en cuenta de algo: la original *Toy Story*, con la que John Lasseter y compañía transformaron la animación para siempre, se estrenó en 1995 (es decir, hace 24 años). Visto de otra forma: yo tenía apenas cinco cuando Andy sacó a Buzz Lightyear de su caja y desató en Woody un ataque de celos.

Pertenezco a la generación que, más o menos, ha crecido a la par del protagonista humano de la franquicia. Tenía nueve años cuando Woody se le perdió en *Toy Story 2*. Y a los 20, durante mi etapa universitaria, vi a Andy hacer lo propio, mientras los juguetes de su infancia yacían abandonados en una caja. Y sí, lloré con el final de la tercera cinta, como aparentemente le pasó a cada

persona de esa generación que, más o menos, ha crecido a la par de Andy.

La última vez que lo vimos, él se alejaba manejando por la calle luego de regalar sus preciados juguetes a la pequeña Bonnie Anderson. Casi una década después, el viejo protagonista de *Toy Story* ya es como un amigo a quien no hemos visto desde la graduación. ¿Qué habrá sido de él y a qué se dedicará ahora? Sería una bella ironía que fuera animador.

“*Toy Story* fue la primera película que vieron muchos integrantes de nuestro equipo”, nos cuenta por teléfono el productor Jonas Rivera, quien trabajó como asistente de producción en la primera parte. “*Toy Story 4* es la primera película en la que ellos trabajan”.

de papelería. Cuando él decide saltar por la ventana de la casa rodante en pleno roadtrip, vaquero y astronauta se lanzan a recuperarlo antes de que su dueña pueda notar su ausencia.

El recorrido los conducirá a sitios a los que el par nunca ha ido, pero en los que no habrá escasez de juguetes. De hecho, uno de los primeros escenarios que vimos en los avances es la feria, donde conoceremos a los peluches Bunny y Ducky, y que para Betty es el paraíso en la Tierra.

“Siempre buscamos lugares donde estén presentes los juguetes”, nos cuenta entusiasta Cooley. La primera entrega nos llevó a la arcadia de Pizza Planeta, donde Woody y Buzz cayeron en manos de Sid. En la segunda, pasamos por una juguetería y por la casa del coleccionista Al. La guardería de Bonnie fue el escenario principal de casi toda *Toy Story 3*, así que sería fácil pensar que comenzaban a terminarse las opciones novedosas. Nada más lejos de la realidad.

“Cuando era niño, solía acompañar a mis padres a tiendas de antigüedades, por eso lo incluimos; es algo nuevo para la franquicia”, relata el director sobre el otro gran escenario de la cuarta cinta.

En algún punto Woody y Forky terminan en una tienda de antigüedades, que no suena como el lugar más emocionante —ni colorido— para comprar un juguete; sin embargo, en la tienda verán al demonio que carga Gabby Gabby (voz de Christina Hendricks), una resentida muñeca de cuerda que ha vivido ahí unos 60 años. La acompaña un grupo de muñecos de ventrílocuo, por si los juguetes mutilados de Sid no te habían provocado suficientes pesadillas.

“Nos pareció interesante la idea de ver juguetes de diferentes épocas y lugares, no sólo nuevos Buzz Lightyears, sino otras cosas como juguetes de lata de los años 50”, justifica Cooley sobre llevar a sus protagonistas a una tienda de cosas viejas y escalofriantes. Ésta, en términos técnicos, representó uno de los retos más grandes en la producción de *Toy Story 4*.

LA TIENDITA DE LOS CAMEOS

Es bien sabido que *Toy Story*, más allá de sus conmovedores personajes y guion, pasó a la historia como el primer largometraje completamente animado por computadora. Desde el inicio, Pixar y la innovación en animación digital han sido como el pan y la mantequilla.

Inevitablemente, esto invita a preguntarnos si *Toy Story 4* está en la posibilidad de traer algo nuevo a la industria de la animación. “La tecnología siempre ha sido parte de estas películas”, interviene Jonas Rivera con la emoción de un niño en juguetería. “Siempre hemos intentado empujar sus límites”.

En términos simples, Rivera nos explica que para la cuarta parte hubo “muchos avances en el renderizado”, esto es, en el proceso de las computadoras para generar imágenes fotorrealistas desde un modelo tridimensional. “Esto nos permite hacer muchísimas cosas más visualmente, pero al mismo tiempo es un reto, porque debimos mantener un look consistente con el mundo de *Toy Story*, sin traicionar su lenguaje de colores y formas de las primeras tres entregas”.

Y sí, es obvio que habrá una radical diferencia entre ésta y su predecesora de hace casi un cuarto de siglo. Sin embargo, la nueva entrega es más una evolución progresiva que Pixar ha llevado a lo largo de las cuatro películas. “Queríamos que luciera para los estándares de hoy”, explica Rivera.

Y así nos metimos a la tienda de antigüedades. “Creo que fue el reto más grande, lo que es irónico, porque todo luce muy viejo”, comenta el productor. “Lo difícil en la animación es que absolutamente todo lo que sale a cuadro es un modelo que debe tener sus propias dimensiones, volumen, texturas y proyectar sombras. Entonces, imagina una tienda con cientos de repisas repletas con toneladas de cosas, grandes y pequeñas”.

Es como animar cada figurita de porcelana, matrioshka, trofeo y recordito de Cancún en la vitrina de la abuela, excepto que hay decenas de éstas en el mismo espacio por el que brincotean Woody y compañía. Si cada objeto está formado por datos que la computadora debe procesar, suena a que la tienda de antigüedades fue un dolor de cabeza por sí sola.

“Hay más de 10 mil objetos en la tienda”, suelta Rivera como un cálculo rápido, “y cada uno, hasta en la esquina de la última repisa, debe ser renderizado para reflejar la luz que rebota por todo el lugar. La computadora sí que pujó con eso”.

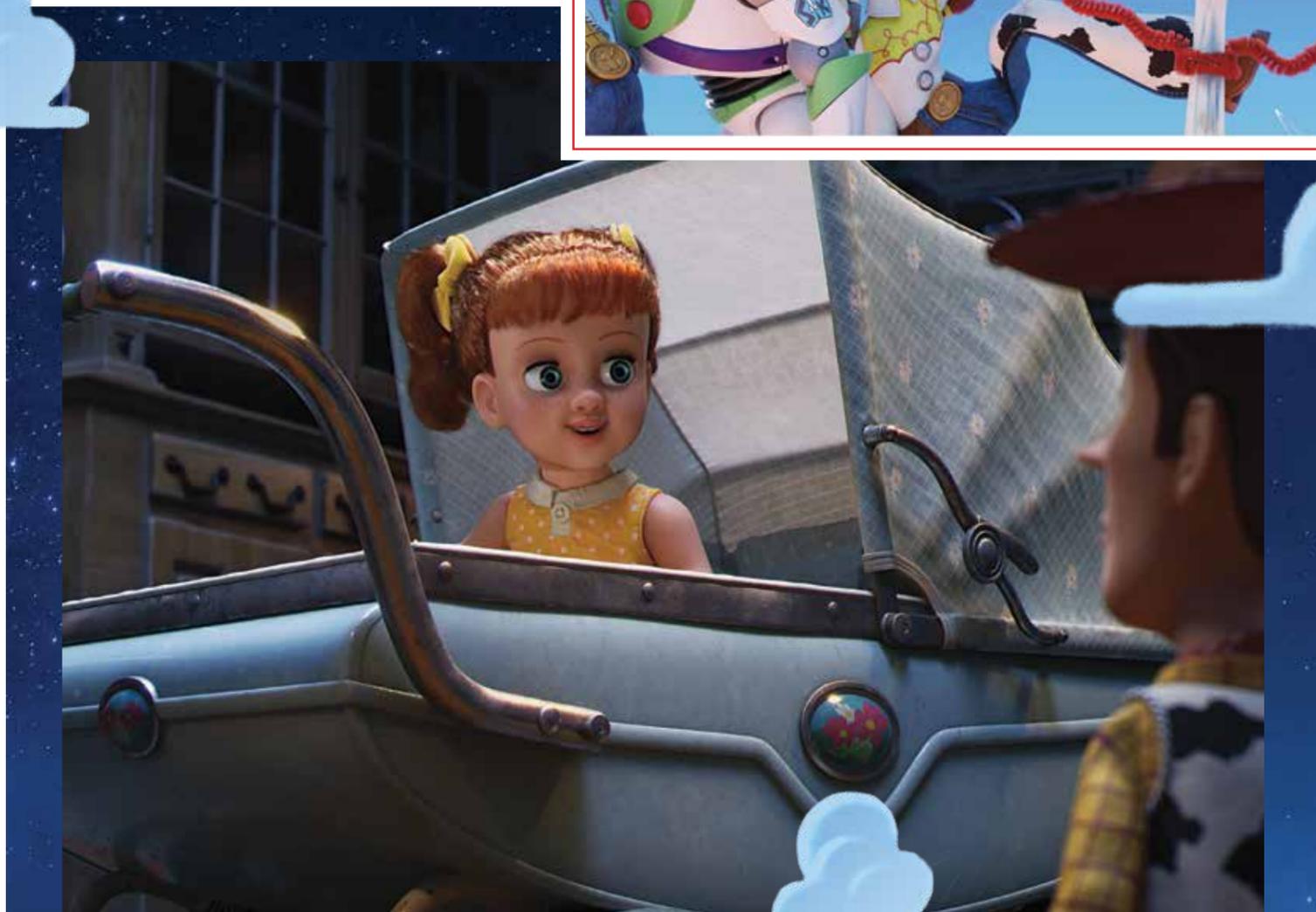
Pero no lo dice como queja, pues garantiza que el resultado será espectacular, incluso si no nos detenemos a pensar en las implicaciones. Lo que sí es que los animadores, fieles a la tradición del estudio, escondieron en la tienda bastantes guiños para los fans del estudio.

“Si miran con atención verán que ocultamos algo de todas las películas de Pixar en esas repisas”, promete Rivera con emoción. Cuando le preguntamos, hizo énfasis en que todas las películas de Pixar quiere decir TODAS, hasta los cortometrajes. Así que atentos a los típicos easter eggs, como el número A113 o la pelota de Luxo Jr. Quizá hasta veamos por ahí camionetas vintage de Pizza Planeta.

MANITA DE GATO

Elevar la calidad de la animación implica, necesariamente, algunos cambios en los personajes. Sin duda el caso de Betty fue el que más llamó la atención, pues salvo por un cameo en *Toy Story 3*, no la hemos visto en unos 20 años. Cuando resurgió en los avances de la nueva cinta, muchos fans no pudieron evitar preguntarse: ¿por qué luce tan brillante ahora?

Forky es un tenedor que se niega a ser juguete / Woody y Betty piden un raid / Los juguetes sí pueden volar / Con sólo esta imagen, Gabby Gabby ya nos dio miedo.



BATERÍAS NO INCLUIDAS

COMO NIÑOS EN FIESTA DE CUMPLEAÑOS, ESTRENAREMOS JUGUETES EN LA CUARTA AVENTURA DE WOODY Y BUZZ. AQUÍ ALGUNAS DE LAS NUEVAS ADICIONES AL JUGUETERO.



FORKY

Un “cuchador” con ojos adheribles, limpiapipas por manos y serios problemas existenciales.

DUKE CABOOM

Es como un Evel Knievel canadiense y en miniatura. Suena como Keanu Reeves.



DUCKY & BUNNY

Dos peluches de feria muy, MUY celosos de Buzz, con las voces de Jordan Peele y Keegan-Michael Key en la versión en inglés.

BENSON

¿A alguien le gustan los muñecos de ventrílocuo? Los de esta película son mudos, y vienen en grupo.



GABBY GABBY

Una muñeca de cuerda descompuesta. Lleva medio siglo abandonada en una tienda de antigüedades.



“Se supone que siempre ha sido una muñeca de porcelana con vestido que formaba parte de una lámpara que, a su vez, se basa en modelos de los años 50 y 60”, defiende Cooley, en referencia a las lámparas de Little Bo-Peep. “Simplemente no podíamos producir esa clase de reflejos por computadora en 1995”, aclara.

Otro factor es que Betty, para bien o mal, no era más que un personaje terciario en *Toy Story 1 y 2*. “No podíamos dedicarle los mismos recursos que a Woody y a Buzz”, continúa el director. Y añade Jonas Rivera: “si te fijas, en las primeras dos películas jamás le hicimos primeros planos, a lo mucho tenía planos medios”. En otro cálculo rápido, nos dice que su tiempo total en pantalla antes de *Toy Story 4* era “como de siete minutos”.

Ahora que la han subido de nivel a personaje principal, vaya que la veremos mucho más de cerca. Y obviamente, los animadores de Pixar han hecho su tarea: “para traerla de vuelta, dedicamos tiempo a estudiar cómo se refleja la luz de la porcelana, y cómo ésta se desgasta con el tiempo”. Quizá una ligera decoloración sea el equivalente a las líneas de expresión en los juguetes.

“En esencia, esto es casi como presentar a un personaje nuevo”, considera Rivera. “Así que nos esforzamos para que luciera increíble”.

Para el resto de los juguetes, los cambios han sido progresivos de una película a otra, ya que son rediseñados “para que no parezcan como de hace 15 años, pues las computadoras pueden hacer mucho más ahora”, dice Cooley. En otras palabras, las trenzas de Jessie y el plástico de Rex tendrán una textura más palpable que nunca, aunque no mostrarán cambios de aspecto notables.

Lo mismo no puede decirse de cierto personaje humano que tendrá una aparición inesperada. Cuando el pequeño Andy se asomó en el más reciente tráiler de la película, las redes sociales se llenaron de comentarios y memes por su aparente cirugía plástica.

“Bueno, es que si hubiéramos copiado el diseño de Andy de la primera película, no se vería bien... parecería un monstruo”, justifica Cooley entre risas. “Mucha gente se sacó de onda por verlo así durante unos segundos en el tráiler, pero cuando lo vuelvan a ver, en el contexto de la película completa, no importará tanto”, asegura el director.

JUGUETES MUY HUMANOS

Si por algo ha sido aclamada la franquicia de Toy Story —aunque razones no han faltado—, es por sus personajes dotados de alma y corazón. Lo común es dar el crédito a las voces de Tom Hanks, Tim Allen, Joan Cusack y el resto, pero el mérito recae todavía más en las decenas de animadores anónimos que les brindan movimiento y expresión.

“Cada plano de la película ha pasado por las manos de entre 90 y 100 animadores”, asegura Rivera. “Es un proceso muy colaborativo; a diario nos reuníamos en una sala de proyección para mostrar el progreso de cada plano, cuadro por cuadro”.

Pixar también ha construido parte de su buena fama en su cultura de colaboración, el caldo de cultivo ideal para su creatividad colectiva. “Al final era Josh quien tenía la última palabra”, expresa el productor, “pero todos podían aportar ideas a lo que fuera, desde la animación hasta el guion, el diseño de arte o de los personajes”.

“Eso es lo que hace mi trabajo mucho más fácil, pues sé que todos aportan lo

Betty con su nuevo grupo de amigos juguetes / Buzz: tan cerca de una nave y tan lejos del escape / Si nos encontramos con esos muñecos, seguro pondríamos la misma cara de susto que Woody.



mejor que pueden”, complementa un Cooley satisfecho.

Al final de cuentas, como nos planteó Rivera, muchos integrantes del equipo de producción están involucrados en la película a un nivel muy íntimo. Igual que tantas personas en el mundo a lo largo de dos décadas, han sido marcadas desde la infancia por el mundo de *Toy Story*.

“Lo que más recuerdo es que era muy entretenida y que lucía genial, pero lo que más me impresionó fue la historia”, cuenta Cooley sobre el día que vio la primera película, en 1995. “No había nada similar entonces”.

Por mucho tiempo Pixar se ha preciado de poner las historias ante todo (“Story is King”, dice el lema). No hay duda de que así fue con las primeras

entregas de *Toy Story*, pero también es innegable que algunos fans se encuentran nerviosos por una nueva secuela. ¿Era necesario? O más lejos aún: ¿valdrá la pena ir a verla?

Cooley y Rivera piensan que sí. Pero además les gustaría que, al salir de la sala, el público se quede con algo muy particular de *Toy Story 4*. “Algo que nos guió durante toda la producción fue que la película tenía que merecerse su título”, afirma Cooley. “Amamos las primeras tres, y no queríamos hacer una más sólo porque sí”.

“Queremos que se sienta como una auténtica parte de la historia”, continuó. “Eso es lo que me gustaría que se quede en el público, y me emociona mucho que vayan a verla”.

“Todos los involucrados dieron todo de sí, y es una responsabilidad enorme, pero también un orgullo”, concluyó Rivera. “Hacerla fue como reunirse con queridos amigos”.

Así es como de nueva cuenta Pixar ha sacado a esos amigos del juguetero, y quien sabe por cuánto tiempo más vayan a seguir con sus aventuras. Quizá ahora sí se trate de la última. O puede que nosotros, como parte de esa generación que, más o menos, crecimos a la par de su protagonista humano, estemos por pasar *Toy Story* a manos de infinitas generaciones de Bonnies. ¡Hola de nuevo, vaquero! 🍌

TOY STORY 4 LLEGARÁ A LOS CINES EL 21 DE JUNIO.