

AL INFINITO... Y MÁS ALLÁ

CUANDO ÉRAMOS PEQUEÑOS, O INCLUSO AHORA QUE INTENTAMOS SER ADULTOS, PIXAR SIEMPRE ESTUVO PRESENTE EN NUESTRAS VIDAS. EL ESTUDIO NOS REGALÓ ALGUNOS DE LOS MEJORES MOMENTOS DEL CINE ANIMADO, Y CON TOY STORY (1995) NOS PRESENTÓ PERSONAJES QUE QUEDARON GRABADOS PARA SIEMPRE EN NUESTROS CORAZONES Y MEMORIA. UNO DE ELLOS ES BUZZ LIGHTYEAR, QUIEN SE GANÓ SU PROPIA AVENTURA.



Por
Cynthia Nuñez





“AUNQUE USUALMENTE PIXAR NO HACE ESE TIPO DE PROYECTOS, SONABA COMO ALGO DIVERTIDO. ASÍ QUE, MIENTRAS PERSEGUÍA ESTA PASIÓN, FUI CAPAZ DE TRANSMITIRLE AL RESTO DE LOS COLABORADORES LO QUE SENTÍA Y FUE ASÍ COMO HICIMOS LA PELÍCULA”,
GALYN SUSMAN

años. Como todo héroe, Buzz intentará encontrar la forma de regresar a casa, pero no será una tarea fácil. Mucho menos cuando Zurg, a quien vimos por primera vez en *Toy Story 2* (1999), aparece para complicar sus planes. Lightyear llega al mundo del cine para presentarnos una especie de precuela, la cual nos va a ayudar a entender los orígenes de nuestro héroe espacial favorito. Detrás de ella se encuentra el director Angus MacLane, quien hace 21 años se planteó llevar adelante una película que siempre estuvo presente en su mente y que hasta el momento nadie se había animado a hacer. Una historia que todo fanático de la saga necesitaba, y que después de tanta espera llegó a los cines de nuestro país.

EL CAMINO HACIA LOS ORÍGENES

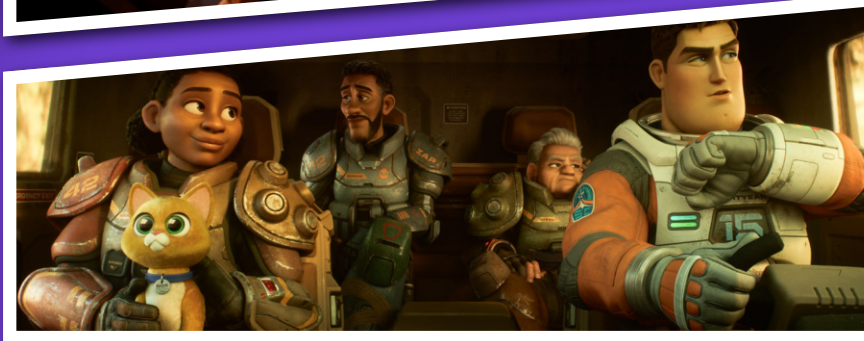
Esta no es la primera vez que Angus MacLane está conectado a Pixar, y mucho menos a nuestro querido amiguito Buzz Lightyear. El animador comenzó a trabajar con el estudio en 1997 gracias a otra joyita del cine animado, *Bichos - Una Aventura en Miniatura* (*A Bug's Life*, 1998), lo que hizo que viviera de cerca el éxito que alcanzó *Toy Story* en todas partes del mundo. Desde el primer momento, sintió una gran atracción por el personaje y, a lo largo de su carrera, tuvo la oportunidad de trabajar con sus diferentes versiones: no solo fue animador y artista de guion gráfico en la secuela, también estuvo a cargo de *Toy Story Toons: Pequeño Gran Buzz* (*Small Fry*, 2011) y *Toy Story de Terror* (*Toy Story of Terror!*, 2013). ¡Qué CV, amigo! Como la conexión era tan intensa, empezó a hacerse preguntas sobre la historia de fondo del personaje: ¿dónde se encontraban los space rangers?, ¿cuáles fueron las aventuras y situaciones jodidas a las que se enfrentaron?, ¿qué corno es el Comando Estelar?, ¿cómo era el Emperador Zurg?, entre otras cosas. De a poco, las piezas del rompecabezas comenzaron a unirse y, finalmente, después de haber trabajado en *Buscando a Dory* (*Finding*

Cuando parecía que esta franquicia había llegado a su fin en 2019, el estudio de animación decidió sorprendernos con la llegada de una nueva historia a la pantalla grande. Se trata de *Lightyear* (2022), una película que trae de regreso al personaje que todos conocemos y amamos, pero de una manera diferente. En esta oportunidad, escapamos del mundo de los juguetes que debutó en la década de los noventa y viajamos por una aventura épica, la cual tiene como principal objetivo mostrarnos al verdadero héroe espacial (bah, la cinta que protagoniza) que más tarde tendrá su propio muñeco.

Así conocemos a un space ranger que, tras finalizar su última misión, está listo para regresar a casa junto a su comandante y tripulación. Pero cuando descubre que está cerca de un planeta inexplorado y potencialmente rico en recursos, decide dar la vuelta y aterrizar en T'Kani Prime. Las cosas no salen como esperaba y hay muchas chances de quedarse varado en dicho lugar durante varios

EL FAVORITO DE DISNEY

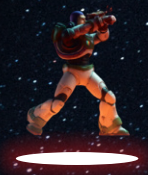
Aunque las últimas películas de Pixar tuvieron que conformarse con un estreno exclusivo en Disney+, **Lightyear** logró llegar a los cines de todo el mundo. ¿Por qué? La respuesta es bastante simple: forma parte de una franquicia que conquista generaciones, está protagonizada por **Chris Evans** (al menos en el idioma original) y sus escenas épicas de ciencia ficción son dignas de ver en la pantalla grande. Si lo querés más claro, echale agua.



LOVE

IS LOVE

Aunque Pixar suele tener personajes LGBT+ en sus películas, nunca son presentados de manera oficial. Esto cambió con **Lightyear**: la oficial **Alisha Hawthorne** (voz de Uzo Aduba) mantiene una relación romántica con otra mujer y hasta se dan un beso en pantalla. Este pequeño y gran paso fue difícil de conseguir, ya que Disney estaba en contra y hasta pidió que eliminaran la escena. Tras la polémica, fue reinsertada y celebrada en las redes.



“NO QUERÍAMOS DEMOSTRAR LOS SENTIMIENTOS SOLO CON PALABRAS, YA QUE NUESTRA IDEA ERA QUE EL PÚBLICO EXPERIMENTE LA PÉRDIDA, LA ANGUSTIA, LAS MALAS DECISIONES QUE TOMA BUZZ INICIALMENTE, Y TAMBIÉN LAS BUENAS QUE TOMA DESPUÉS. TODO ESTO REPRESENTA EL CAMBIO QUE TRANSITA DURANTE TODA LA PELÍCULA”

ANGUS MACLANE

Dory, 2016), Angus entendió que había llegado el momento de contar los orígenes de Buzz... o algo por el estilo.

Por suerte, en su camino apareció la productora Galyn Susman, con quien comparte el mismo amor por la ciencia ficción. Juntos comenzaron a trabajar en este ambicioso proyecto animado, el cual no dudaron en hacer a la par del estudio que los vio crecer en el ámbito profesional: “Aunque usualmente Pixar no hace ese tipo de proyectos, sonaba como algo divertido. Así que, mientras perseguía esta pasión, fui capaz de transmitirle al resto de los colaboradores lo que sentía y fue así como hicimos la película”.

Lightyear los empujó a enfrentarse a un desafío muy grande, según nos reveló MacLane en una entrevista exclusiva: “Debíamos lograr que el público se interese por Buzz y se pregunte por qué es importante su viaje. Es decir, podíamos hacer todo tipo de naves espaciales, láseres, robots y cosas como esas... ¿pero cómo nos sentimos conectados emocionalmente con él? Trabajamos muy duro para lograr darle al público una visión sobre las emociones del personaje. No queríamos demostrar los sentimientos solo con palabras, ya que nuestra idea era que experimenten la pérdida, la angustia, las malas decisiones que toma Buzz inicialmente, y también las buenas que toma después. Todo esto representa el cambio que transita durante toda la película”.

SCI-FI A FULL

Como el escenario elegido para esta historia es el espacio, MacLane fue influenciado por varias películas de ciencia ficción que se convirtieron en íconos. En el tráiler podemos encontrar guiños a Star Wars, la saga de George Lucas que marcó la vida del animador: Buzz acompañado de un droide como Luke Skywalker con R2-D2 y C-3PO; una base espacial muy similar a Geonosis de Star Wars: Episodio II - El Ataque de los Clones (Star Wars: Episode II - Attack of the Clones, 2002); el famoso traje naranja que usaban los pilotos del X-Wing y mucho más. No hay dudas de que la dupla creativa quiso celebrar a todas esas películas del género que marcaron a generaciones. Por eso, también podemos encontrar algunas referencias a 2001: Odisea del Espacio (2001: A Space Odyssey, 1968) o Alien - El Octavo Pasajero (Alien, 1979).

Para el director, contar los orígenes de Buzz Lightyear fue viajar a su infancia, sobre todo, a esos momentos en los que dibujaba naves espaciales, algo que le causaba mucha felicidad: “Eso mismo sentimos cuando hicimos la película con los otros artistas. Fue como: ‘¿Sabés qué sería grandioso? ¡Que Zurg fuera un robot y que uno de los brazos se transforme en una pistola de rayos!’. Creo que dentro del equipo hay una especie de aceptación sobre las cosas que son ‘interesantes’, ya que todos fuimos influenciados por un material similar. Entonces, queríamos hacer un diseño que se sintiera real, pero al mismo tiempo grotesco. Así fue como obtuvimos las primeras ideas del diseño y, a partir de ahí, empezamos a influenciarnos de la NASA y de las viejas películas de ciencia ficción”.

NADIE COMO EL CAPI

Para que el público entendiera la diferencia entre Lightyear y Toy Story, era importante que el personaje tuviera una voz diferente. Pese a que Tim Allen había dejado la vara muy alta, y hasta parecía imposible escuchar a otra persona decir “Al infinito... ¡y más allá!”, la dupla encontró al actor perfecto: Chris Evans, el hombre que todo lo puede.

"CUANDO HACIAMOS LA PELICULA, SABIAMOS QUE NECESITABAMOS UN PERSONAJE COMO SOX QUE HICIERA CONTRASTE, QUE TUVIERA UN MOVIMIENTO GRACIOSO PERO QUE, A SU VEZ, NO INTERFERIERA CON EL DRAMA DE LA ESCENA",

ANGUS MACLANE

¿Por qué Chris era la mejor opción?

Galyn Susman: Puede hacer cosas de héroes, pero también es realmente bueno haciendo escenas de vulnerabilidad, emocionales y de comedia. Esto hace que lo quieras como protagonista de tu película. Él fue siempre nuestra primera opción... mejor dicho, nuestra única opción.

¿Cómo fue el proceso de crear esta versión del personaje junto al actor?

Angus MacLane: Fue grandioso. Le dije que no iba a hacer una imitación de Tim Allen, sino que quería que hiciera su propia versión. Luego le mostramos las escenas que habíamos realizado, con la intención de hacer distintas pruebas para encontrar la voz del personaje. La idea era que él probara diferentes voces hasta encontrar la indicada, pero basándonos en lo que ya había hecho y en lo que podía aportar a la historia, decidimos contratarlo rápidamente. La primera interpretación fue sorprendente, lo que hizo que se pudo utilizar perfectamente. Luego experimentó con los niveles de su tono de voz, haciéndola más grave para las misiones y más aguda cuando está con sus amigos. Logró aportarle a la actuación naturalidad y sensibilidad.

CARAS VIEJAS Y NUEVAS

Tuve la oportunidad de ver la película y amé la química entre Buzz y los nuevos personajes, sobre todo la relación que tiene con Sox. ¿Cómo se te ocurrió la idea de crear un compañero como él?

AM: Bueno, el personaje "tierno" es algo que está siempre presente en todas las películas. Incluso en las de terror o drama, es algo de manual que ya viene incorporado en las historias. Nosotros queríamos adoptarlo desde el principio, encontrar algo que se sintiera nuevo e interesante. Cuando era chico, existían muchos animales animatrónicos que, por alguna razón, siempre supe que eran falsos. Sin embargo, siempre los amé por ser divertidos y algo tontos. Otra cosa de estos robots es que, aunque sean más suaves, siguen teniendo movimientos muy limitados y eso me parece muy divertido. Un claro ejemplo es Wall-E, que es un personaje con animación limitada, pero que igualmente tiene un montón de carisma. Como animador, esos son los personajes con los cuales me gusta trabajar. Cuando hacíamos la película, sabíamos que necesitábamos un personaje que hiciera contraste, que tuviera un movimiento gracioso pero que, a su vez, no interfiriera con el drama de la escena.

"LA IDEA ERA QUE ZURG LO DESAFÍE Y QUE LE DEMUESTRE QUE NECESITA AYUDA, QUE NO ESTÁ COMPROMETIDO CON EL PRESENTE, QUE NO ESTÁ TRABAJANDO CON SU EQUIPO: NECESITÁBAMOS UN ANTAGONISTA QUE LE HICIERA VER A BUZZ TODOS SUS DEFECTOS",

GALYN SUSMAN

Nos volvemos a encontrar con Zurg. ¿Siempre consideraste a este personaje como el villano de la película?

AM: Sí, era consciente de que debía ser el villano de la película porque eso era lo que el público esperaba. Sabía que querían ver a Buzz con su láser y sus alas, y también enfrentándose a Zurg... uno tiene que darle al público lo que quiere. De hecho, es obligatorio contar con él en la película, sino no estaríamos contando la historia de Buzz.

¿Cuáles son las diferencias entre el Zurg que todos conocemos y esta nueva versión del personaje?

GS: No queremos tirar spoilers sobre la película... pero en Toy Story 2, cuando aparece por primera vez, es el antagonista principal de Buzz. Pero así como Buzz no es el personaje principal de la película, él tampoco es el antagonista principal. Esa es la historia de Woody, y él se enfrenta a otros enemigos. Como en nuestra historia necesitábamos que Buzz fuera el protagonista principal, tuvimos que desarrollar un Zurg que fuera un oponente digno. La idea era que lo desafíe y que le demuestre que necesita ayuda, que no está comprometido con el presente, que no está trabajando con su equipo. Necesitábamos un antagonista que le hiciera ver todos sus defectos.

Mirá el tráiler

