



## Art i tecnologia a Pixar. Entrevista a Daniel López Muñoz, dissenyador de producció de Pixar

---

La part de creació i preproducció segueix sent igual. Sí que hem adoptat certes tecnologies que simplement utilitzem com qualsevol altra eina, igual que utilitzes el llapis o les pintures, tenim l'ordinador perquè dóna moltes facilitats.

Però a les pel·lícules que hem fet a Pixar sempre hi ha hagut una etapa de preproducció on pots veure escultures, dibuixos fets a mà, a llapis, pintures al guaix, tremp o aquarel·la, pastel, escultures de filferro, és a dir, tot allò que era normal en un procés creatiu en les pel·lícules tradicionals o en un procés creatiu en general, encara s'utilitza. Això és una cosa que abans d'abolir-la, ens hauran de matar.

És a dir, en el món de l'animació digital encara es fan les coses amb les mans, fins i tot amb l'ordinador, hi ha algú que... Per exemple, un animador encara pren notes sobre com vol que es mogui la figura abans d'animar-la amb l'ordinador.

Per què? És el mateix quan es dissenyen personatges. Perquè et ve una idea al cap sobre com serà el personatge i jo crec que tots els artistes es barallen amb ells mateixos per poder plasmar a l'exterior, sobre paper, cara al públic exactament allò que li ha vingut al cap.

Aleshores la forma més ràpida segueix sent, encara avui, fer un dibuix ràpid. Aleshores el que veus en el procés creatiu són dibuixos molt ràpids per capturar aquesta idea, ja sigui de personatges, d'animació, moviment ràpid i després ja hi afegeixes més tocs finals.

La veritat és que Pixar va néixer com a empresa d'ordinadors i és el producte que fem. És a dir, al final de tot el procés, allò que dóna la cara al públic és una pel·lícula feta amb ordinador i els dibuixos que fem només són un pont per arribar a això.

El que sí és cert és que, segons quin sigui el tema que vols tractar, és millor fer-ho amb cine real, amb animació tradicional, amb plastilina o stop motion o amb ordinador.

Els temes que intentem tractar s'ajusten millor amb el format de 3D perquè et permet fer-ho amb més detall. Jo crec que la gent s'ha acostumat al fet que aquest format et permet entrar a la trama molt més fàcilment perquè té un cert toc de realitat.

Amb l'stop motion notes l'art al mateix temps que estàs dins la trama, igual que amb l'animació tradicional. Amb els temes reals estàs completament dins la pel·lícula perquè són gent del dia.

El 3D és més o menys un pont entre l'art i la realitat i per Pixar, és fonamental que el públic reconegui les històries que expliquem, és a dir, que l'avi d'Up et recordi a teu avi, pare o germà i que en Rusell et recordi al teu fill o a un cosí, és a dir que siguin personatges reals.