



Arte y tecnología en Pixar. Entrevista a Daniel López Muñoz, diseñador de producción de Pixar

Lo que es la parte de creación, de preproducción, sigue siendo igual. Sí que hemos adoptado ciertas tecnologías que simplemente usamos como otra herramienta, al igual que usas el lápiz o las pinturas, tenemos el ordenador porque da muchas facilidades.

Pero en las películas que hemos hecho en Pixar siempre ha habido una etapa de preproducción donde puedes ver esculturas, dibujos hechos a mano, a lápiz, pinturas al guasch, témpera o acuarela, pasteles, esculturas de alambre, o sea, todo lo que era normal en un proceso creativo en las películas tradicionales o en un proceso creativo en general, todavía se sigue utilizando. Eso es algo que, antes de abolirlo, nos tienen que matar.

O sea, en el mundo de la animación digital todavía se hacen las cosas con las manos, incluso en el ordenador, hay alguien que... Por ejemplo, un animador todavía toma notas de cómo quiere que la figura se mueva, antes de animarla en el ordenador.

¿Por qué? Y es lo mismo diseñando personajes. Porque te viene una idea a la mente de cómo va a ser el personaje y yo creo que todo artista pelea consigo mismo para poder plasmar en exterior, en papel, cara al público exactamente lo que se le ha venido a la mente.

Entonces la forma más rápida sigue siendo, todavía hoy, hacer un dibujo rápido. Entonces lo que ves en el proceso creativo son dibujos muy rápidos para capturar esa idea, ya sea de personajes, de animación, movimiento rápido y luego ya le metes un poco más de acabado.

La verdad es que Pixar nació como una compañía de ordenadores y es el producto que hacemos. O sea, al final de todo el proceso, lo que da la cara al público es una película hecha por ordenador y los dibujos que hagamos solamente son un puente para llegar a eso.

Lo que sí es cierto es que, dependiendo del tema que quieras tratar, sí es mejor hacerlo en cine real, en animación tradicional, en plastilina o stop motion o en ordenador.

Los temas que intentamos tratar se ajustan mejor con el formato de 3D porque te permiten hacerlo con mayor detalle. Yo creo que la gente se ha acostumbrado a que este formato permite que te metas en la trama mucho más fácilmente porque tiene un cierto toque de realidad.

En el stop motion notas el arte al mismo tiempo que estás metido en la trama, igual que con la animación tradicional. Con los temas reales estás completamente metido en la película porque son gente del día.

El 3D es más o menos un puente entre el arte y la realidad y para Pixar es fundamental que las historias que contemos al público sean reconocibles para ellos, es decir, que el abuelito de Up te recuerde a tu propio abuelo, padre o hermano y que Russell te recuerde a tu hijo o a un primo; es decir, que sean personajes reales.