



Què fa un dissenyador de producció?

En general, i a Pixar encara és així, les persones que treballem en animació se'ns coneix com "animadors" però és més pel format de pel·lícula que per la tasca que fem.

Jo no sóc animador, tot i que em vaig formar com a animador, jo volia ser animador; però em vaig adonar que hi havia un tomb en la indústria i vam passar de dibuixar a animar amb un ordinador i jo trobava molt a faltar el dibuix i realment m'encantava poder ajudar a crear mons o personatges. M'agradava molt la part principal d'una pel·lícula, la part de preproducció i aleshores vaig seguir més el camí del disseny.

El que fa un dissenyador o un director d'art o un artista d'un departament d'art de Pixar és treballar de costat amb al director per ajudar-lo a desenvolupar les seves idees, les que té al cap o les que ha escrit o les que ha plasmat en un storyboard. I ajudar-lo visualment amb la manera com es pot veure aquest personatge a fi que la gent el reconegui com a tal, exactament com ell el té al cap, o una localització perquè el públic se senti immers en aquell lloc.

Aquesta és la feina d'un dissenyador de producció, liderar l'equip d'art i intentar plasmar i guiar l'equip vers allò que el director té al cap a més de donar suport i idees al director. Òbviament, a Pixar tots tenim la nostra opinió i això és una cosa bona, estan oberts a les opinions perquè com més forats obris a la trama d'un director, més segur estarà que, quan surti al públic, estarà perfecta, no hi haurà cap forat.

El que realment m'apassiona del fet de treballar en la part d'art o desenvolupament, treballant amb el director, és la investigació del tema perquè, per exemple, tornant a Brave que té lloc a l'edat mitjana irlandesa, aprens sobre un tema nou i ets un fuster, com tu deies, o l'arquitecte d'un castell o pots ser el modista del vestit de Mèrida o del de la seva mare.

I assimiles tanta informació durant una pel·lícula que després l'has de treure tota per poder començar una altra vegada amb una altra cosa. Algunes coses de la investigació que has fet se't queden, però, igual que passava a l'escola, algunes altres marxen.

La dificultat del procés d'animació és que sempre canvia. Realment ets un domador de bèsties perquè el cine és una bèstia i no saps quin dia t'investirà i quin dia no ho farà.

I aquesta també és una cosa bona del cine, perquè si sabessis el que passarà, primer l'art no valdria la pena perquè el que té de bo l'art és que no saps on et portarà i sempre és un procés d'aprenentatge i això és el que més m'agrada del procés d'animació, cada dia aprenc coses.

I he tingut la sort de poder participar en els processos que més m'agraden de Pixar i de moment, els agrada la meva feina o sigui que estem bé.