



## Procés de treball Pixar enfront de Disney

---

Us volia explicar una mica com fem la feina, com ens dividim en equips a Pixar. I per fer-ho, voldria remuntar-me a com es treballava abans en animació, primordialment a mans de Disney.

De tot això, el que vull explicar simplement és que, en el desenvolupament, en Walt Disney era l'encarregat de desenvolupar les històries amb un petit equip fins que estaven en el punt de ser produïbles, aleshores, encarregava a un director que dirigís una pel·lícula que ja tenia una bona part desenvolupada.

La manera de treballar és, tot i que d'això fa casi 80 anys, en molts casos la part inicial la treballem igual, amb paper, llapis i dibuixos; simplement hem afegit l'ordinador com a eina de treball.

La presentació de la nostra feina també es fa en taulers, posem tota la feina davant dels directors. De vegades utilitzem ordinadors per presentar imatges en color però el format és molt similar al d'abans.

Taula d'animació a la dreta, Ward Kimball està animant un personatge, utilitzaven miralls per poder veure les seves pròpies expressions.

Jo encara utilitzo una taula d'animació. Per què? Perquè quan desenvolupes un personatge, li vols donar una mica de vida per veure si després funcionarà en 3D, de manera que encara fem les coses d'art de manera molt semblant a com es feien abans.

Els dibuixos són molt semblants, aquest és un disseny de Pinotxo, més pintures... L'objectiu, realment, és inspirar l'equip, donar una idea del to que tindrà la pel·lícula.

Els dissenys de personatges són molt semblants als del passat. També feien escultures, en aquest cas s'utilitzaven per inspirar els animadors, i perquè ells tinguessin un apunt, per dir-ho d'alguna manera, de les diferents facetes de Pinotxo en aquest cas.

Aquí està animant un personatge. I després, en el procés anterior, es passava directament de l'animació al departament de pintura i tinta on s'encarregaven d'una tasca molt tediosa: posar els colors a les làmines d'acetat que després es fotografiaven amb una càmera com aquesta.

Aquesta era la tecnologia més avançada de l'època d'en Walt Disney, la càmera de multiplà. I quan acabaven allò, passaven a film, que avui també és digital, i afegien el so i tot això.

Per tornar al tema, el que ens diferencia del procés de Walt Disney, que és un procés tradicional que funciona molt bé, la diferència fonamental amb Pixar és que segons l'esquema d'en Walt Disney, ell volia desenvolupar totes les seves pel·lícules i després encarregar-les.



Ara l'hem canviat per en John Lasseter, que és el director creatiu, i la diferència d'en John pel que fa en Walt és que s'ha envoltat d'un equip de directors, líders del departament d'història, líders de desenvolupament...

I tots ells junts formen el que anomenem brain trust, el cervell de confiança, que és l'equip líder de tot el cine que es fa a Pixar i és un grup que es reuneix quatre cops l'any per repassar el projecte, diferents directors projecten la seva pel·lícula i després es reuneixen a una taula com aquesta, alguns d'ells mengen...

Jo he tingut la sort de ser convidat, en la pel·lícula en la que vaig estar treballant anteriorment com a dissenyador de producció, vaig formar part d'una taula rodona com aquesta.

I discuteixen entre ells què és el que funciona a la pel·lícula, què és el que no va gaire bé, què podria estar millor... Aleshores s'intercanvien idees i això fa que la pel·lícula que veieu al final no sigui la idea d'una sola persona, sinó un conjunt d'idees.

Personalment crec que si les pel·lícules de Pixar són tan multiculturals, vull dir, que travessen diferents maneres de pensar i diferents cultures, és perquè han estat creades per un equip molt multicultural.