



Proceso de trabajo Pixar vs Disney

Os quería hablar un poco de cómo hacemos el trabajo, de cómo nos dividimos en equipos en Pixar. Y para ello quería remontarme a cómo se trabajaba en la animación anteriormente, primordialmente a manos de Disney.

De todo esto, lo que quiero explicar simplemente es que, en desarrollo Walt Disney era el encargado de desarrollar las historias con un pequeño equipo hasta que estuvieran en el punto de ser producibles entonces, encomendaba a un director a dirigir una película que ya había tenido bastante desarrollo.

La forma de trabajar es, a pesar de que de esto hace casi 80 años, en muchos de los casos, la parte inicial la trabajamos igual, con papel, lápiz, dibujos; simplemente hemos implementado el ordenador como una herramienta de trabajo.

También la presentación de nuestro trabajo se hace en tabloneros, ponemos todo el trabajo enfrente de los directores. A veces usamos ordenadores para presentar imágenes en color pero el formato es muy similar al de antes.

Mesa de animación a la derecha, Ward Kimball está animando un personaje, usaban espejos para poder ver sus propias expresiones.

Yo todavía uso una mesa de animación. ¿Por qué? Porque al desarrollar un personaje, quieres darle un poco de vida para ver si luego va a funcionar en 3D, o sea que todavía hacemos las cosas de arte muy parecidas a antaño.

Los dibujos son muy parecidos, esto es un concepto para Pinocho, más pinturas... Lo que buscan, realmente, es inspirar al equipo, darles una idea del tono que va a tener la película.

Los diseños de personajes son muy similares al pasado. También hacían esculturas, en su caso las utilizaban para inspirar a los animadores, y para que ellos tuvieran una "copialina", por decirlo, de las diferentes facetas de Pinocho en este caso.

Aquí está animando un personaje. Y luego, en el proceso anterior, se pasaba directamente de la animación al departamento de pintura y tinta y se encargaban, muy tediosamente, de ponerle los colores a las láminas de acetato y luego pasaban a ser fotografiadas en una cámara como esta.

Esta era la tecnología más avanzada de la época de Walt Disney, la cámara de multiplano. Y cuando acababan aquello, pasaban a filme, que hoy también es digital, y se le ponía sonido y todo eso.

Volviendo a esto, lo que nos diferencia del proceso de Walt Disney, que es un proceso tradicional que funciona muy bien; pero en Pixar tenemos una diferencia fundamental y es que según el esquema de Walt Disney, él quería hacer el desarrollo de todas sus películas y después encomendarlas.



Ahora lo hemos cambiado por John Lasseter, que es el director creativo, pero la diferencia que John tiene con respecto a Walt es que se ha rodeado de un equipo de directores, líderes del departamento de historia, líderes de desarrollo,...

Y todo el conjunto de ellos forman lo que llamamos el brain trust, el cerebro de confianza, que es el equipo líder de todo el cine que se hace en Pixar y es un grupo que se reúne cuatro veces al año para repasar el proyecto, diferentes directores proyectan su película y luego se reúnen en una mesa como esta, algunos de ellos están comiendo...

Yo he tenido la suerte de ser invitado, en la película en la que estuve trabajando anteriormente como diseñador de producción, yo fui parte de una mesa redonda así.

Y discuten entre ellos lo que está funcionando de la película, lo que no va muy bien, lo que podría estar mejor... Entonces se intercambian ideas y eso hace que la película que veis al final no es la idea de una sola persona, sino el conjunto total.

Yo, personalmente, creo que si las películas de Pixar son tan multiculturales, o sea, que atraviesan diferentes formas de pensar y culturas, es porque están formadas por un equipo muy multicultural.