



La dirección de arte en Pixar

Volviendo al tema del principio con el storyboard, la parte que me ocupa a mí, que es la de arte, lo que hacemos es tomar lo que son las ideas que se han tenido en esta forma de guión visual y transformarlas en dibujos.

En este caso, por ejemplo, para hacer todo lo que está en este fotograma tuvimos que diseñar aquel mundo, dos personajes, la carterita esta y hasta la casa de la que está tirando Carl.

Y esta es la casa, dibujos de la casa, desarrollos de la casa, de cómo se vería desde diferentes habitaciones. Dibujos de Don Shank. Este modelo que hizo Brian Maguire es a escala, aquí tenéis un ejemplo de la escala.

Pero todos los detalles de la casa están cuidados porque lo que queríamos es que pareciera una miniatura, que pudierais palpar las texturas.

Si hacemos una close up podéis ver el craquelado de la pintura en la ventana, o sea, se nota la historia de la casa.

Esto es por dentro, otro modelo. Nada de esto se ve al final pero todo esto se necesita para poder comunicar lo que queremos de un departamento a otro.

Otro modelo con la sala de entrada, la escalera...

Hay muchas respuestas que se encuentran en algo así, por ejemplo, la iluminación en la escalera, las vetas en la escalera, el grosor del esmalte. Esta es la casa final.

Este es el modelado del set, así se trabaja en el set development, que es el modelado de los sets.

Luego están los personajes, se trabaja así con los personajes. Y esto es el producto que pasa de la mesa de dibujo al 3D, se le ponen los controles dentro. Luego en edición se junta todo antes de empezar la animación. Debido al coste de la animación, se edita antes toda la película.

Aquí está un director discutiendo las tomas con el equipo de layout, se graban las voces con los actores y luego empieza el proceso de animación.

Ese proceso es diferente al proceso anterior, antiguamente, obviamente, se usaba una mesa así. Sin embargo, los animadores todavía dibujan un sketch de lo que quieren animar antes de hacerlo porque también existe eso de que quieren plasmar inmediatamente lo que tienen dentro.

Por ejemplo, para mover la muñeca de la reina Elinor, esto es lo que se necesita, un control y luego el ordenador te muestra una cantidad de curvas y si quieres moverla así, tienes que darle una curva tal..., o sea, es complicado.



Y realmente es una de las razones por las cuales yo me apasiono un poco más por la parte de diseño porque este es un trabajo bastante técnico pero al mismo tiempo bastante artístico para los animadores.

Aquí por ejemplo, es una de las salas donde se desarrollan los reviews de la animación, que es una sala como esta, un poco más pequeña. Y luego ya se pone todo lo que son texturas, colores, se pasa a simulación y efectos, donde crean el pelo, los efectos visuales, los ropajes, se visten los personajes y se pasa a iluminación. Este es otro frame de iluminación.

Y luego, obviamente, se hace todo lo que es la parte de sonido. Este es Pete grabando efectos sonoros.