



Abans de Pixar, la taula d'animació. Conferència de Daniel López Muñoz, dissenyador de producció de Pixar

Si voleu, ara puc, mentre fem una ronda de preguntes i respostes, dibuixar alguna cosa.

D'entre els presents, quants coneixeu aquesta taula? D'acord, bastants, bastants. T'has quedat adormit aquí moltes vegades? Hi ha gent que ha dormit sota aquesta taula.

Per poder acabar Brave, va haver dissenyadors que van dormir als seus despatxos. De fet, en Matt Nolte, que va ser un dels dissenyadors de personatges de Brave, un paio fenomenal i molt talentós, quan va començar a Pixar, venia de Los Angeles, no tenia un pis on viure, de manera que es quedava a dormir a Pixar i es dutxava al gimnàs.

Per aquells que no conegueu aquesta taula, la taula d'animació té un disc. Antigament, s'havia de registrar l'animació de manera que els dibuixos s'havien de fotografiar un darrera l'altre, i és per això que la manera de registrar-los era a través d'aquestes pestanyetes i tot el paper venia foradat.

Òbviament, avui dia no s'anima d'aquesta manera però ens agrada l'energia que transmet una taula com aquesta. Jo en tinc una al meu despatx.

De fet, quan em vas enviar la foto de la taula amb la que treballes, em vaig tornar boig cercant taules d'animació tradicionals perquè en tinguessis una aquí avui.

Quan em vas dir que volíeu que fes una demostració, vaig pensar: "Home, seria genial si pogués ensenyar com es feia i com se segueix fent".

Hi ha dues maneres de dibuixar l'animació tradicional: top hang, s'anomena així perquè es penja de dalt o bottom hang, és a dir, des de sota. I els animadors havien de tenir certa destresa amb els dits, crec que és per això que eren bons amb les cartes. Hi havia gent que podia tenir cinc fulls de paper a la mà, jo ho faré amb tres perquè ja se m'ha oblidat com es feia això. Però la idea és que poses els dits entre els fulls i pots fer una cosa com aquesta.

Vaig a dibuixar, per exemple, a en Carl. La taula és una mica més petita que el paper que he portat. Realment hi ha taules que són una mica més àmplies però aquesta em va perfecta.

La meva, perquè no penseu que tinc la taula més gran del món, és de la mateixa mida, no és gran cosa. Però abans es feien servir taules de diferents mides precisament perquè la línia no fos tan grossa. A projectes com Bambi o Pinotxo utilitzaven papers enormes, hi havia fons de 3 metres de llarg.

A veure, Carl... Farem que somrigui una mica i obri els ulls.



La manera més fàcil de plasmar una idea segueix sent el dibuix. Hi ha persones a Pixar que modelen a una velocitat increïble, però no hi ha res més ràpid que un llapis. A més, crec que la part tècnica de l'animació és realment tan nova i tens molta gent que ha estudiat art durant generacions i generacions i que porten tota aquesta història amb ells, aleshores, com a dissenyadors, tenen una gran capacitat creativa.

Això s'esta veient ara, i en el meu cas també era així. Quan vaig estudiar cine, també vaig estudiar animació amb ordinador. Aleshores tenia les dues coses: poder dibuixar de manera tradicional i també modelar o animar amb un ordinador. Avui dia és una cosa molt habitual a les escoles d'animació.

Veus? Així es feia l'animació antigament. Només li he mogut els llavis, però imagineu-vos la dificultat que suposa per un dissenyador... Per cert, aquesta és l'altra divisió que s'ha produït en l'animació. Hi ha persones que es mouen entre els dos mons però el que és un dissenyador i el que és un animador ara està una mica més dividit.

Abans, en Ward Kimball o l'Ollie Johnston, tots els animadors de Disney, també dissenyaven els seus personatges, una cosa que em sembla genial, perquè no només dissenyen la feina a la qual després donaran vida, sinó que a més, s'impliquen en la part d'animació.