



Antes de Pixar: la mesa de animación. Conferencia de Daniel López Muñoz, diseñador de producción de Pixar

Si queréis, lo que puedo hacer ahora, mientras hacemos una ronda de pregunta-respuesta, es dibujar algo.

De los que estáis aquí, ¿cuántos conocéis esta mesa? Vale, bastantes, bastantes. ¿Te has quedado dormido aquí muchas veces? Hay gente que ha dormido debajo de esta mesa.

Para completar Brave, hubo diseñadores que durmieron en sus despachos. De hecho, Matt Nolte, que fue uno de los diseñadores de personajes en Brave, un tío fenomenal y talentosísimo, cuando él empezó en Pixar, él venía de Los Ángeles, no tenía un piso donde quedarse, sí que se quedaba a dormir en Pixar y se bañaba en el gimnasio.

Para los que no conocéis esta mesa, una mesa de animación tiene un disco. La animación antiguamente había que registrarla por lo que los dibujos debían de ser fotografiados uno tras otro, así que la forma de registrarlos era a través de estas pestañitas y todo el papel venía perforado.

Hoy por hoy, obviamente, no se anima así pero nos gusta la energía que transmite una mesa como esta. Yo tengo una en mi despacho.

De hecho, cuando me mandaste la foto de la mesa con la que tú trabajabas, me volví loca buscando mesas de animación tradicional para que tuvieras una hoy aquí.

Cuando me dijiste que queráis que hiciera una demostración, yo pensé: “Hombre, sería fenomenal que yo pudiera demostrar cómo se hacía y cómo se sigue haciendo”.

Hay dos formas de dibujar la animación tradicional: top hang, se llama así porque se cuelga de arriba o bottom hang, es decir, desde abajo. Y los animadores tenían que tener una cierta destreza con los dedos, creo que por eso se les daban bien las cartas. Había gente que podía tener cinco hojas de papel en la mano, yo lo voy a hacer con tres que a mi ya se me olvidó cómo hacer esto. Pero la idea es que metes los dedos entre las hojas y puedes hacer algo así.

Voy a dibujar, por ejemplo, a Carl. La mesa es un poco más pequeña que el papel que traje yo. Realmente hay mesas que son un poco más amplias pero esta mesa me viene perfecta.

La mía, para que no os parezca que yo tengo el gran mesón, es igual de tamaño, no es gran cosa. Pero antaño se usaban de diferentes tamaños precisamente para que la línea no fuera tan gruesa. En proyectos como Bambi o Pinocho usaban papeles enormes, había fondos que eran de 3 metros de largo.

A ver, Carl... Vamos a hacer que sonría un poco y que abra los ojos.

La forma más fácil de plasmar una idea sigue siendo el dibujo. Hay personas, en Pixar, que modelan a una velocidad increíble pero no hay nada más rápido que un lápiz. Además, yo creo que la parte técnica de hacer animación es realmente tan nueva y



tienes mucha gente que ha estudiado arte durante generaciones y generaciones y que traen toda esa historia consigo, entonces, como diseñadores, tienen una gran capacidad creativa.

Lo que se está viendo ahora, y en mi caso también era así. Cuando yo estudié cine, también estudié animación por ordenador. Entonces tenía las dos cosas: el poder dibujar de forma tradicional pero también podía modelar o animar en el ordenador. Hoy por hoy es algo que se da muchísimo en las escuelas de animación.

¿Ves? Así se hacía antaño la animación. Solo le moví los labios, pero imaginaos la dificultad para un diseñador... Por cierto, esta es la otra división que ha habido en la animación. Hay quien se mueve en los dos mundos pero lo que es un diseñador y lo que es un animador ahora está un poco más dividido.

Antaño, Ward Kimball u Ollie Johnston, todos los animadores de Disney, también diseñaban sus personajes, lo que a mí me parece fenomenal porque no solo diseñan el trabajo al que luego le van a dar vida, sino que además se involucran en lo que es la parte de animación.