



El diseño de personajes en Pixar

Una de las cosas fundamentales en Pixar es el proceso de investigación, que allí llamamos research. Todo lo que hacemos, cualquier tema que embarcamos, antes de poner lápiz en papel, hacemos una cantidad de investigación.

Si es el tema de Brave que ocurre del 1000 al 1200, que era cuando Brenda quería que Brave sucediera fuimos en un viaje a Escocia. No fui yo, realmente, sino un equipo. Un viaje a Escocia para hacer fotografías, para conocer a la gente de allí, para entender a cultura y la historia. Para poder cuidar todos los detalles que veis en pantalla.

En mí caso, en la película de Brave, me enfoqué en personajes y para mi la investigación también es importante. Bueno, aquí estoy yo con Fergus. Él realmente trabaja en animación, es uno de los que maneja el equipo de animación pero tenía la figura perfecta para Fergus. Luego, cuando Mark Andrews entró en el proyecto con Brenda, él es un adicto a las espadas y armas blancas.

También hubo clases de cómo manejar un arma blanca, cómo disparar un arco y una flecha.

Tia Kratter, que es parte del departamento de arte. Para todo lo que son tapizados, vestidos que llevan los personajes, todo lo que empezamos en arte, lo intentamos en la realidad. Ella está haciendo ahora un patrón para un... Creo que es algo que ni veréis en la película.

Y este es su estudio. Luego, los ropajes que llevaba Fergus encima para tratar de vestirlo tal y como se vestía en la época para saber luego como comunicar al equipo técnico como tiene que enredarse ese ropaje.

Para Wall-E trajeron una cosa así, un tractor tratando de manejarlo.

Y que sean referencia , no solo en la parte de animación, por como se mueve; sino también en las texturas, el tipo de huellas que deja, cómo de profundas son, a qué velocidad se mueve, a qué velocidad se podría mover. Una cantidad de respuestas que habrían sido muy difíciles de encontrar simplemente mirando un libro o buscando en Internet.

Pixar se diferencia, y esto lo he vivido en experiencia propia, porque antes de Pixar uno quizá se toma muy a la ligera el trabajo de investigación pero cuando trabajas allí te das cuenta de la verdadera importancia que tiene la investigación, como cualquiera que escribe, por ejemplo, un libro.

Porque realmente no conoces a alguien o a un lugar hasta que estás ahí y lo vives en carne propia y hay cosas que no hubieran sucedido si no hubieras ido al lugar. De hecho, hay muchas ocurrencias que pasan durante nuestras excursiones que plasmamos durante la película porque son partes de la vivencia y eso yo creo que hace que el producto sea creíble para el público.



Para Ratatouille, Keller, que es un chef muy famoso en San Francisco, de hecho yo no puedo ir a su restaurante porque es muy caro. Pero le trajimos para consultar lo que es toda la cocina de Ratatouille y él hizo el ratatouille de la película. Este sirvió como referencia para el equipo técnico, para duplicarlo en 3D: los colores, cómo lo vistió, cómo lo cortó; todo exactamente igual.