



**CaixaForum Palma**

Del 14 de septiembre de 2021 al 9 de enero de 2022

La exposición narra desde dentro el proceso de creación de los personajes y el desarrollo visual de las películas del famoso estudio de animación

## **El universo Pixar seduce CaixaForum Palma**

- La exposición *Pixar. Construyendo personajes* ahonda en el proceso de creación de los protagonistas de las películas del estudio de animación, fruto de un largo y cuidadoso trabajo en equipo.
- A través de testimonios audiovisuales, los propios dibujantes del estudio desvelan los entresijos que se esconden detrás de la construcción de los míticos y entrañables protagonistas del estudio.
- Se exhiben 124 dibujos y 48 maquetas de los personajes de Pixar que muestran el proceso de construcción para llegar a su aspecto definitivo. Las obras pertenecen a distintas producciones de la factoría, desde *Toy Story a Soul*—su filme más reciente representado con un boceto—, pasando por *Brave, Ratatouille, Monstruos, Cars, Bichos, Coco, Up* y hasta *Soul*.
- La muestra, que estará abierta desde las 16 horas del 14 de septiembre de 2021 al 9 de enero de 2022, está organizada por Pixar Animation Studios en colaboración con la Fundación "la Caixa".

---

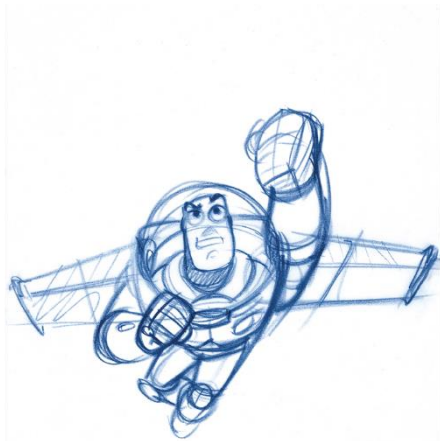
**Pixar. Construyendo personajes. Fechas:** del 14 de septiembre de 2021 al 9 de enero de 2022. **Organización y producción:** Pixar Animation Studios en colaboración con la Fundación "la Caixa". **Comisariado:** Brianne Moseley, comisaria y diseñadora de exposiciones en Pixar Animation Studios **Lugar:** CaixaForum Palma (Pl. de Weyler , 3)

**Palma, 14 de septiembre de 2021.** La directora de CaixaForum Palma, **Margarita Pérez-Villegas**, y la comisaria, **Brianne Moseley**, han presentado hoy en CaixaForum Palma la exposición ***Pixar Construyendo personajes***, una muestra que explica el proceso de creación de los personajes de las películas de la factoría de animación Pixar.

El recorrido narra, a través de cerca de 124 dibujos originales, 48 maquetas y cinco audiovisuales, cómo los personajes de Pixar son fruto de un intenso trabajo en equipo para conseguir una buena definición del personaje, para transmitir lo mejor posible el argumento y para que encajen con el resto de elementos de la película, también los paisajes. La exposición está organizada por **Pixar Animation Studios** en colaboración con la **Fundación "la Caixa"**.

Dentro de su programación cultural, la Fundación "la Caixa" presta una atención preferente a las manifestaciones artísticas contemporáneas. En esta línea, el cine ocupa un lugar importante en la programación de la Fundación, como ficción o como documento que nos permite explorar historias e imágenes que son el fundamento de la identidad contemporánea. Así, la entidad ha dedicado ya muestras retrospectivas a grandes nombres del mundo del cine, como por ejemplo Charles Chaplin, Federico Fellini y Georges Méliès, y a temas como los vampiros y la infancia en el cine.

Ésta es la segunda colaboración de la Fundación "la Caixa" con los estudios Pixar ya que en **2015** también se pudo ver en algunos centros CaixaForum la exposición ***Pixar, 25 años de animación***, con una gran acogida de público. En aquella ocasión, la muestra, que tuvo un largo periplo internacional por museos como el Museum of Modern Art (MoMA) de Nueva York y por países como Reino Unido, Japón, Australia, México, China, Italia, Alemania, Holanda y Francia, era una profunda revisión del trabajo de esta compañía pionera en la animación por ordenador en sus 25 años de historia. Presentaba un recorrido por algunos de los largometrajes que había producido Pixar desde *Toy Story* (1995), el primero creado en su totalidad mediante efectos de animación digitales, hasta ese momento.



Bob Pauley, *Buzz*, Toy Story. 1995.  
Lápiz sobre papel © Pixar

**Pixar. Construyendo personajes**, en cambio, presenta un nuevo enfoque que se centra en el primer proceso de desarrollo de los personajes, desde la génesis. La exposición demuestra que los personajes de Pixar son el resultado de un cuidadoso y riguroso trabajo creativo tras un profundo trabajo de investigación. De esta forma, adentra al espectador en las bambalinas creativas de una gran factoría de ficción, como es Pixar.

Al largo de la exposición, se analiza los orígenes de diversos protagonistas de algunos de los largometrajes más famosos de los estudios, desde sus inicios hasta la actualidad. No faltan las cuatro primeras entregas de la pionera **Toy Story** pero en el recorrido de la muestra nos vamos encontrando con los personajes de películas como **Brave (Indomable)**, **Ratatouille**, **Bichos**, **Monstruos S.A.**, **Buscando a Nemo**, **Buscando a Dory**, **Los increíbles**, **Del revés (Inside Out)**, **Cars**, **Up**, **Coco** y **Soul** –representada con un boceto--, entre otros.

Y quién mejor para explicar la construcción del diseño de un personaje de Pixar que los propios creativos, dibujantes y guionistas que participan en el proceso de creación de un largometraje. A través de citas y de testimonios audiovisuales, los propios artistas de los estudios ofrecen una mirada desde el interior de los estudios y demuestran una idea clave de la exposición: la noción de industria creativa y la profesionalidad de los centenares de personas involucradas durante años en cada uno de los proyectos de Pixar.

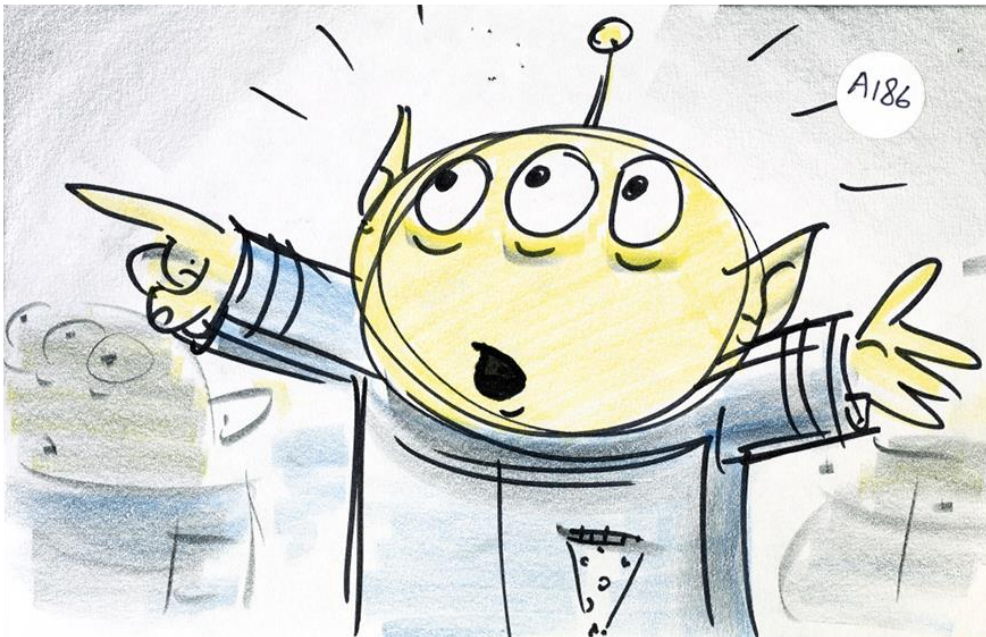
Finalmente, todo lo que se acabará viendo en la pantalla está diseñado y creado desde cero, teniendo siempre en cuenta las necesidades del relato. No se deja ningún detalle al azar y todo está al servicio de la historia que cuenta la película. Esta ingente cantidad de trabajo permite llegar a un grado inigualable de precisión y fuerza en la narración visual y en la coherencia y definición de los personajes, cosa que se ha convertido en una marca de fábrica de los productos de los estudios Pixar.

Cada rasgo de los personajes, cada entorno, desde los paisajes a la banda sonora del film, están destinados a conseguir despertar las emociones del

---

Dossier de prensa

espectador, en definitiva, a crear la magia de las historias de Pixar. El diseñador de producción Bob Pauley explica que son muchas las decisiones que hay que tomar cuando se diseña un personaje pero «cuando ves la película, todo el trabajo que hacemos debe desaparecer, lo único que quieres es que la gente crea en esos personajes y que tenga la sensación de estar dentro de la historia con ellos».



Jason Katz, Storyboard: Pizza Planet, Toy Story 1995. Rotulador y lápiz sobre papel © Pixar

Algunos de los dibujos originales incluidos en la exposición nunca antes se han mostrado fuera de los estudios, y reflejan como cada artista elige qué técnica se adapta mejor a su estilo individual... Hay dibujos a lápiz, rotulador, gouache, pintura digital, acrílico, acuarela... También se incluyen fragmentos de *storyboard*, que demuestran cómo cada paso en la evolución de un personaje responde a un guion literario pero también gráfico.

La exposición también incluye diversos audiovisuales. Entre ellos, destaca el que da la bienvenida al visitante de la exposición, el corto animado *Luxo Jr.* (1986), uno de los primeros proyectos de Pixar, dirigido por John Lasseter, que fue el director creativo de los estudios y director de **Toy Story**. En este corto, protagonizado por dos lámparas antropomorfas, un “padre” y un “hijo”, se utilizó un algoritmo nuevo de autosombreado que aportaba un gran realismo a la

---

**Dossier de prensa**

historia. Otros audiovisuales muestran los detalles de las texturas creadas con herramientas de pinturas digitales, el proceso de guion de **Brave (Indomable)**, entrevistas con los artistas o algunos de los momentos más destacados de las películas de Pixar.

Respecto al diseño de la muestra, la exposición remarca la idea de trabajo cuidadoso y de análisis, con una estética minimalista, casi de laboratorio, para facilitar que el visitante pueda centrar su atención en los dibujos y maquetas de los protagonistas de las películas.

Tras poder verse en Sevilla y Girona, la exposición llega a CaixaForum Palma, para después recalar en los centros de Tarragona y Lleida.

### **Planificación de la visita y servicio de educadores**

---

El centro cultural cuenta con un servicio de educadores durante toda la semana que prevé la presencia de un educador en sala a disposición del público para cualquier duda o comentario sobre la exposición. El servicio se prestará durante los horarios indicados en la web del centro.

Con el fin de facilitar el acceso y mejorar la experiencia del visitante, el centro recomienda a los visitantes planificar su visita con antelación a través de la reserva o adquisición de entradas mediante la página web. Desde la página de CaixaForum Palma, los visitantes podrán conocer la disponibilidad de entradas por franja horaria para canalizar su petición, y, de esta forma, garantizar su acceso en sala, actualmente limitada a nivel de aforo por las medidas de seguridad sanitaria.

## ÁMBITOS DE LA EXPOSICIÓN

### Introducción a la exposición

---

Desde los primeros bocetos y notas garabateados rápidamente hasta los retoques de acabado de la iluminación y de los efectos, los creadores de Pixar se esfuerzan constantemente por contribuir a la trayectoria emocional de los personajes con todas las herramientas de las que disponen. Todo lo que se ve en pantalla está diseñado y creado desde cero teniendo siempre en cuenta las necesidades específicas del relato. Aunque esto supone un ingente volumen de trabajo, también es una oportunidad única que brinda a los creadores del estudio un grado inigualable de precisión y fuerza en la narración visual.

Esta exposición permite ver desde dentro, desde la perspectiva de los propios artistas, el proceso de diseño visual de Pixar. Si bien las obras que se muestran en estas salas son solo una pequeñísima parte de todo el arte que se ha creado en el estudio, dan una idea general de los años de experimentación, deliberaciones y repeticiones que se invierten en cada película.

### Construyendo personajes

---

El proceso de diseño de los personajes comienza siempre con una lluvia de ideas abierta cuyo objetivo es explorar diferentes posibilidades antes de adoptar una dirección concreta. A medida que determinados enfoques se van posicionando como favoritos, los diseños se vuelven más y más específicos, y se van centrando en detalles de apariencia y expresión cada vez más elaborados, pero sin perder nunca de vista las necesidades de la historia y la película, que son lo más importante. El equipo creativo no dudará en hacer cambios significativos, incluso radicales, a un personaje y su diseño si de ese modo se consigue que se ajuste mejor a los cambios realizados en la historia o en el papel que desempeña dentro de ella. A lo largo de todo el proceso, los artistas son libres de elegir el medio que consideren que mejor expresa su visión, incluidas técnicas como lápiz, pastel, acrílico y programas de pintura digital. En este ámbito se explora la primera fase del *storyboard* o guion ilustrado de una película de Pixar, en el cual los primeros diseños se van modificando a partir del diálogo creativo entre los artistas que trabajan en la historia. Un ejemplo es el personaje de **Mérida**, la

princesa protagonista de *Brave*, el pelo rojo y suelto de la cual simboliza su espíritu libre. En el *storyboard* de la escena inicial de la película, se puede ver como el destello del rojo del pelo ayuda a la vista al seguir el personaje y transmite inmediatamente su naturaleza rebelde.

En este ámbito también se puede ver como es frecuente que se hagan cientos de dibujos hasta dar con el aspecto final de un personaje. Los artistas añaden elementos y detalles a un personaje a medida que la historia evoluciona. Un ejemplo es el personaje de **Woody** de *Toy Story*, que en sus primeras versiones era un muñeco de ventrílocuo hecho de madera. A medida que la historia desarrollaba se vio que había que cambiar el diseño a un muñeco más dulce y amigable con cuerpo de trapo. También se puede ver la evolución de personajes como **Buzz** (*Toy Story*) y **Sullivan y Boo** (*Monstruos, S.A.*).

### **Construyendo relaciones**

---

Los artistas se esfuerzan al máximo por construir cada personaje como un individuo totalmente desarrollado y complejo, aunque sin olvidar nunca que su diseño debe encajar en el contexto de un elenco mayor. Hay que distinguir visualmente los personajes para que se puedan identificar con facilidad dentro de la escena, pero también deben tener suficientes elementos estilísticos en común como para que resulte creíble que todos ellos viven en el mismo mundo. Se presta especial atención a los personajes que pasan mucho tiempo juntos en la historia, ya que es esencial asegurarse de que sus diseños funcionan bien cuando aparecen a la vez.

Una manera de distinguir los personajes visualmente es aplicar variaciones de forma y escala. Usando una técnica del lenguaje de las formas denominada *simplicity* (una mezcla de simplicidad y complejidad que podría traducirse como 'simplejidad') los artistas de Pixar destilan las formas más básicas de los personajes, lo que les permite ver cómo quedan al ponerlos juntos. Por ejemplo, el personaje de **Alegría** (*Del revés*) es una estrella; **Ira**, un bloque rojo en llamas y **Tristeza**, una lágrima azul. **Carl**, el protagonista de *Up*, tiene una forma rectilínea y cuadrada para representar su personalidad terca. Cuando se crea un personaje, también es importante asegurarse de que su diseño sea atractivo. Un caso claro es el de la película *Ratatouille*, durante el desarrollo de la cual tuvo el reto de crear ratas que resultasen atractivas.



## **Construyendo mundos**

---

El mundo en el que se desarrolla una historia no es simplemente el telón de fondo para los personajes que habitan en él: un mundo bien diseñado ayudará a contar la propia historia. En un plano contextual, el diseño y los detalles del mundo en cuestión comunican visualmente al espectador cuál es su pasado, cómo funciona, cuáles son sus costumbres y sus prioridades. En un plano dramático, la selección de la localización adecuada para un momento del relato puede comunicar los deseos (o las dudas) de un personaje con mayor claridad que páginas y páginas de diálogo. Este tipo de efectos solo se consiguen si hay una estrecha colaboración entre los guionistas y los diseñadores de la película.

Para ello, por ejemplo, la investigación es parte integral del proceso creativo. Crear un mundo convincente es esencial para el éxito de la historia, por lo que los realizadores llevan a cabo un ingente trabajo de investigación que les ayuda a dotar de riqueza y especificidad a sus mundos. Para ello, leen libros, ven documentales, hablan con expertos y viajan a los lugares clave para vivir la experiencia en primera persona. Para diseñar el mundo marino de *Buscando a Nemo* y *Buscando a Dory*, el equipo de creación se documentó sobre las plantas marinas y las observó durante años. Durante la elaboración de *Bichos. Una aventura en miniatura*, los creadores construyeron un dispositivo que llamaron *Bug Cam* (Cámara de bichos), con el que los artistas podían ver cómo era el mundo natural visto desde la perspectiva de un insecto, al nivel del suelo.

Por otro lado, los escenógrafos de las películas de Pixar dedican buena parte de su tiempo a pensar en la historia del mundo en el que se desarrolla la trama. Así surgió la Tierra de los Muertos de *Coco* o el alucinante mundo universitario para *Monstruos University*.

## **Planificación de la visita y servicio de educadores**

Para garantizar la seguridad de los visitantes y el cumplimiento de las medidas sanitarias contra la Covid-19, CaixaForum Palma aplica un protocolo de seguridad e higiene que incluye la limpieza y desinfección periódica de los espacios, el aforo limitado en las exposiciones y a las actividades, para garantizar en todo momento la distancia de seguridad entre personas, así como el uso obligatorio de la mascarilla y la disponibilidad de gel hidroalcohólico.

---

**Dossier de prensa**

El centro cultural cuenta con un servicio de educadores durante toda la semana que prevé la presencia de un educador en sala a disposición del público para cualquier duda o comentario sobre las exposiciones. El servicio se presta durante los horarios indicados en la web.

Con el fin de facilitar el acceso y mejorar la experiencia del visitante, se recomienda planificar la visita con antelación a través de la reserva o adquisición de entradas mediante la página web. Desde la página de CaixaForum Palma, los visitantes pueden conocer la disponibilidad de entradas por franja horaria para canalizar su petición y, de esta forma, garantizar su acceso en sala, actualmente limitada a nivel de aforo por las medidas de seguridad sanitaria.

## ACTIVIDADES ALREDEDOR DE LA EXPOSICIÓN



### CONFERENCIA A CARGO DE LA COMISARIA: PIXAR. CONSTRUYENDO PERSONAJES

**Martes 14 de septiembre, a las 18 h**

La comisaria de "Pixar. Construyendo personajes", Brianne Moseley, presentará la exposición y su conceptualización. La muestra nos adentra en el proceso de creación de los personajes de las películas de Pixar Animation Studios.

**Brianne Moseley**, diseñadora de exposiciones, comisaria, directora de proyectos de Pixar Animation Studios. Estudió Bellas Artes en Oakland, en el California College of the Arts. Desde hace 11 años, trabaja con museos de todo el mundo preparando exposiciones itinerantes sobre el arte de Pixar y creando experiencias educativas. Los extensos archivos del estudio le permiten seleccionar con esmero las obras artísticas originales de las películas de Pixar para contar la historia de su creación. También diseña exposiciones en el propio estudio para mostrar el material gráfico de cada nueva película que se estrena.

### CICLO DE ACTIVIDADES: DESCUBRIENDO PIXAR

En el marco de la exposición **Pixar. Construyendo personajes** y del ciclo de proyecciones relacionado, invitamos a cuatro expertos para hablar del pasado, el presente y el futuro de una de las compañías de animación más prestigiosas del mundo. Desde un punto de vista histórico, el especialista del género animado

---

**Dossier de prensa**

Jordi Sánchez Navarro hablará del nacimiento de Pixar y de la revolución que supuso para el mundo de la animación. Por su parte, Ángel Sala, director del Festival de Sitges, se adentrará en una de las características que marcaron su éxito: la construcción de sus personajes y la elaboración de sus historias. Eduardo Martín, animador español que ha trabajado para el estudio, nos explicará los entresijos de la compañía desde dentro. Y, por último, la especialista en distribución audiovisual Elena Neira hablará sobre el actual papel de Pixar dentro del grupo Disney y qué retos de futuro deparan tanto al estudio como al sector del entretenimiento.

**Jueves, 21 de octubre de 2021 a las 19 h**

***Introducción a Pixar***, a cargo de Jordi Sánchez Navarro

**Jueves, 28 de octubre de 2021 a las 19 h**

***El guión y los personajes en las producciones Pixar***, a cargo de Ángel Sala

**Jueves, 4 de noviembre de 2021 a las 19 h**

***“¿Cómo conseguir trabajar en Pixar y no morir en el intento?”***, a cargo de Eduardo Martín

**Jueves, 11 de noviembre de 2021 a las 19 h**

***“¿Cuál será el futuro de Pixar dentro del nuevo Disney?”***, a cargo de Elena Neira

\*Debido a la situación sanitaria, las actividades podrán sufrir modificaciones en sus horarios.

### **CICLO DE CINE: UNIVERSO PIXAR**

Ciclo de películas y cortometrajes de la factoría Pixar que acompaña a la exposición, en el que realiza un recorrido por la historia del estudio de animación, desde su primer trabajo estrenado en cines, y hoy ya convertido en todo un clásico de la animación, como es ***Toy Story*** (1995), hasta llegar a una de sus últimas producciones con ***Coco*** (2017), un espectacular melodrama musical que rinde homenaje al folclore popular mexicano. Se proyectará también ***Los Increíbles*** (2004), el primer film de Pixar protagonizado por personajes humanos, y ***Up*** (2009), su primera incursión en el 3D.

Dosier de prensa

**Sábado, 2 de octubre de 2021 a las 18.00 h**

***TOY STORY***

John Lasseter, 1995, EE. UU. VOSE .

Con la proyección previa del cortometraje ***Tin Toy***  
(John Lasseter, 1988, EE. UU. VOSE)



**Sábado, 9 de octubre de 2021 a las 18.00 horas**

***LOS INCREÍBLES***

Brad Bird, 2004, EE. UU. VOSE

Con la proyección previa del cortometraje ***Jack  
Jack ataca*** (Brad Bird, 2005, EE. UU. VOSE)



**Sábado, 16 de noviembre de 2021 a las 18.00 horas**

***UP***

Pete Docter, Bob Peterson, 2009, EE. UU. VOSE

Con la proyección previa del cortometraje  
***Parcialmente nublado*** (Peter Sohn, 2009, EE.  
UU. VOSE)



**Sábado, 6 de noviembre de 2021 a las 18.00 horas**

**COCO**

Lee Unkrich, Adrián Molina, 2017, EE. UU.  
VOSE

Con la proyección previa del cortometraje  
***Dante's Lauch: A Short Tail*** (Lee Unkrich,  
Adrián Molina, 2017, EE. UU. VOSE)



# PIXAR

## CONSTRUYENDO PERSONAJES

Del 14 de de septiembre de 2021 al 9 de enero de 2022

**CaixaForum Palma**

Plaza de Weyler , 3  
07001 Palma  
Tel. 971 178 512

**Servicio de Información de la Fundación "la Caixa"**

Tel. 900 223 040

**Venta de entradas**

[www.CaixaForum.es](http://www.CaixaForum.es) y taquillas de CaixaForum

**Área de Comunicación de la Fundación "la Caixa"**

Cristina Font: [608582301](tel:608582301)/[cristina.font@fundacionlacaixa.org](mailto:cristina.font@fundacionlacaixa.org)

Sala de Prensa: <https://prensa.fundacionlacaixa.org/es/>

[@FundlaCaixa](#) [@CaixaForum](#) [#PixarCaixaForum](#)