



CaixaForum Lleida

Del 16 de setembre de 2022 al 26 de febrer de 2023



L'exposició narra des de dins el procés de creació dels personatges i el desenvolupament visual de les pel·lícules del famós estudi d'animació

L'univers Pixar s'instal·la a CaixaForum Lleida

- L'exposició *Pixar. Construïnt personatges* aprofundeix en el procés de creació dels protagonistes de les pel·lícules de l'estudi d'animació, fruit d'un llarg i acurat treball en equip.
- A través de testimonis audiovisuals, els mateixos dibuixants de l'estudi desvelen els secrets que s'amaguen rere la construcció dels mítics i entranyables protagonistes de l'estudi.
- S'hi exhibeixen 110 dibuixos i 30 maquetes dels personatges de Pixar, que mostren tot el procés de construcció fins que assoleixen el seu aspecte definitiu. Les obres pertanyen a diferents produccions de la factoria, des de *Toy Story* fins a *Soul*, passant per *Brave*, *Ratatouille*, *Monstres S.A.*, *Cars*, *Bichos (A Bug's Life)*, *Coco* o *Up*.
- La mostra, que estarà oberta fins al 26 de febrer de 2023, està organitzada per Pixar Animation Studios en col·laboració amb la Fundació "la Caixa".

Pixar. Construïnt personatges. Dates: del 16 de setembre de 2022 al 26 de febrer de 2023. **Organització i producció:** Pixar Animation Studios en col·laboració amb la Fundació "la Caixa". **Comissariat:** Brianne Moseley, comissària i dissenyadora d'exposicions a Pixar Animation Studios. **Lloc:** CaixaForum Lleida (Av. de Blondel, 3)

 [@FundlaCaixaCAT](https://twitter.com/FundlaCaixaCAT) [@CaixaForum_CAT](https://twitter.com/CaixaForum_CAT) [#PixarCaixaForum](https://twitter.com/PixarCaixaForum)



Lleida, 16 de setembre de 2022. La directora de l'Àrea d'Exposicions i Col·lecció de la Fundació "la Caixa", **Isabel Salgado**; la directora de CaixaForum Lleida, **Maribel Tost**, i la dissenyadora d'exposicions a Pixar Animation Studios i comissària, **Brianne Moseley**, han presentat avui a CaixaForum Lleida **Pixar. Construïnt personatges**, una exposició que ressegueix el procés de creació dels personatges de les pel·lícules de la factoria d'animació Pixar.

El recorregut explica, a través de 110 dibuixos originals, 30 maquetes i 5 audiovisuals, com els personatges de Pixar són el resultat d'un intens treball en equip per aconseguir una bona definició dels personatges, perquè transmetin de la millor manera possible l'argument i per fer-los encaixar amb la resta d'elements de la pel·lícula, també amb els paisatges. L'exposició està organitzada per **Pixar Animation Studios** en col·laboració amb la **Fundació "la Caixa"**.

Dins la seva programació cultural, la Fundació "la Caixa" presta una atenció preferent a les manifestacions artístiques contemporànies. En aquesta línia, el cinema ocupa un lloc important en la programació de l'entitat, com a ficció i també com a document que permet explorar històries i imatges que són el fonament de la nostra identitat contemporània. Així, l'entitat ja ha dedicat mostres retrospectives a grans noms del món del cinema, com per exemple Charles Chaplin, Federico Fellini i Georges Méliès, i a temes com els vampirs i la infància en el cinema.

Aquesta és la segona col·laboració que la Fundació "la Caixa" estableix amb els estudis Pixar. La primera va ser el **2015**, any en què es va poder veure l'exposició **Pixar, 25 anys d'animació** a diversos centres CaixaForum, amb una gran acollida del públic. La tercera col·laboració arribarà de la mà de la mostra *La ciència de Pixar*, que es podrà visitar al Museu de la Ciència CosmoCaixa a partir de maig de 2023. Aquella vegada, la mostra, que va tenir un llarg periple internacional per diferents museus com el Museum of Modern Art (MoMA) de Nova York i per països com el Regne Unit, el Japó, Austràlia, Mèxic, la Xina, Itàlia, Alemanya, Holanda i França, feia una profunda revisió del treball d'aquesta companyia pionera en l'animació per ordinador en els seus vint-i-cinc anys d'història. Presentava un recorregut per alguns dels llargmetratges que havia produït Pixar a partir de *Toy Story* (1995), el primer que va ser creat totalment mitjançant efectes d'animació digitals, fins en aquell moment.



Bob Pauley, *Buzz, Toy Story*, 1995.
Llapis sobre paper © Pixar

Pixar. Construïnt personatges, en canvi, presenta un nou enfocament ja que se centra en el primer procés de desenvolupament dels personatges, des de la seva gènesi. L'exposició demostra que els personatges de Pixar són el resultat d'un treball creatiu molt acurat i rigorós fruit d'un profund treball de recerca. D'aquesta manera, endinsa els espectadors en les bambolines creatives d'una gran factoria de ficció, com és Pixar.

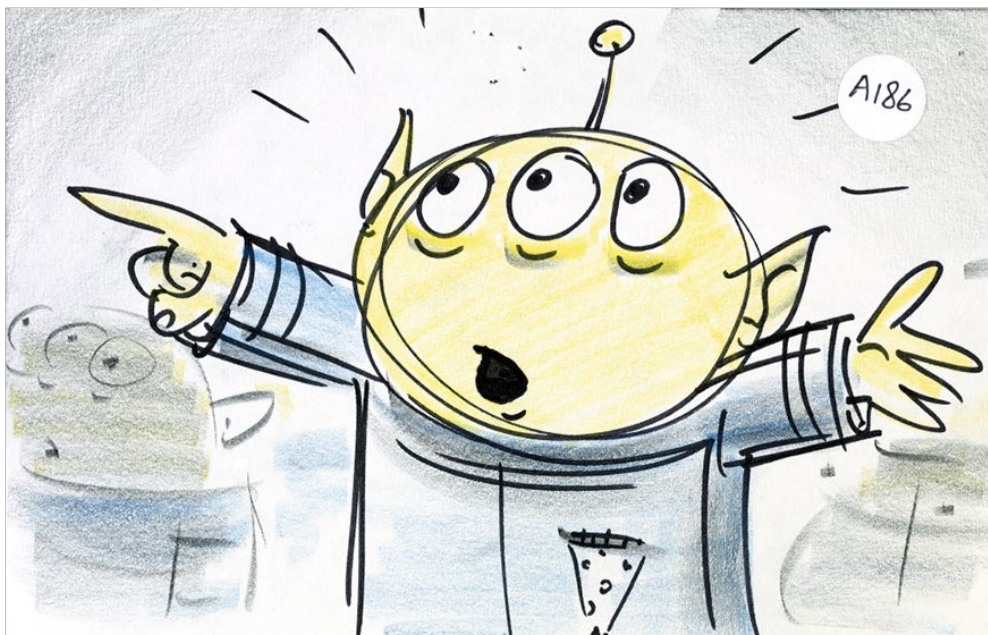
Al llarg de l'exposició, s'analitzen els orígens de diversos protagonistes d'alguns dels llargmetratges més famosos dels estudis, des dels seus inicis fins a l'actualitat. No hi falten els quatre primers lliuraments de la pionera **Toy Story**, però en el recorregut de la mostra anem trobant els personatges de pel·lícules com **Brave (Indomable)**, **Ratatouille**, **Bichos (A Bug's Life)**, **Monstres S.A.**, **Buscant en Nemo**, **Buscant la Dory**, **Els Increïbles**, **Del revés**, **Cars**, **Up**, **Coco** i **Soul** —representada amb un esbós—, entre d'altres.

I ningú podria explicar millor la construcció del disseny d'un personatge de Pixar que els mateixos creatius, dibuixants i guionistes que participen en el procés de creació d'un llargmetratge. A través de citacions i de testimonis audiovisuals, els mateixos artistes dels estudis ofereixen una mirada des de l'interior dels estudis i evidencien una idea clau de l'exposició: la noció d'indústria creativa i la professionalitat dels centenars de persones implicades durant anys en cadascun dels projectes de Pixar.

Finalment, tot el que es veurà a la pantalla està dissenyat i creat des de zero, tenint sempre en compte les necessitats del relat. No es deixa cap detall a l'atzar i tot està al servei de la història que explica la pel·lícula. Aquesta ingent quantitat de treball permet arribar a un grau inigualable de precisió i força en la narració visual i en la coherència i la definició dels personatges, cosa que s'ha convertit en una marca de fàbrica dels productes dels estudis Pixar.



Cada tret dels personatges, cada entorn, des dels paisatges fins a la banda sonora del film, estan destinats a fer despertar les emocions dels espectadors, en definitiva, a crear la màgia de les històries de Pixar. El dissenyador de producció Bob Pauley explica que són moltes les decisions que cal prendre quan es dissenya un personatge, però afegeix: «Quan veus la pel·lícula, tot el treball que fem ha de desaparèixer; l'únic que vols és que la gent cregui en els personatges i que tingui la sensació que és dins de la història amb ells».



Jason Katz, Storyboard: Pizza Planet, *Toy Story*, 1995. Retolador i llapis sobre paper © Pixar

Alguns dels dibuixos originals inclosos en l'exposició no s'havien vist mai abans fora dels estudis, i mostren com cada artista escull la tècnica que s'adapta millor al seu estil individual. Hi ha dibuixos amb llapis, retolador, *gouache*, pintura digital, acrílic, aquarel·la... També s'hi inclouen fragments de *storyboard*, que demostren que cada pas en l'evolució d'un personatge respon a un guió literari però també gràfic.

L'exposició també inclou diversos audiovisuals. Entre aquests, destaca el que dona la benvinguda als visitants de l'exposició, el curt animat *Luxo Jr.* (1986), un dels primers projectes de Pixar, dirigit per John Lasseter, que va ser el director creatiu dels estudis i director de *Toy Story*. En aquest curt, protagonitzat per dos llums antropomorfs, un «pare» i un «fill», es va utilitzar un algoritme nou d'autoombrejat que aportava un gran realisme a la història. Altres audiovisuals



mostren els detalls de les textures creades amb eines de pintura digitals, el procés de guió de **Brave (Indomable)**, entrevistes amb els artistes o alguns dels moments més destacats de les pel·lícules de Pixar.

Pel que fa al disseny de la mostra, l'exposició remarca la idea de treball cuidat i d'anàlisi, amb una estètica minimalista, gairebé de laboratori, per facilitar que els visitants puguin centrar la seva atenció en els dibuixos i les maquetes dels protagonistes de les pel·lícules.

ÀMBITS DE L'EXPOSICIÓ

Introducció a l'exposició

Des dels primers esbossos i notes traçades ràpidament fins als retocs d'acabats de la il·luminació i dels efectes, els creadors de Pixar s'esforcen constantment per contribuir a la trajectòria emocional dels personatges amb totes les eines de què disposen. Tot el que es veu a la pantalla està dissenyat i creat des de zero tenint sempre en compte les necessitats específiques del relat. Tot i que això suposa un volum ingent de treball, també és una oportunitat única que brinda als creadors de l'estudi un grau inigualable de precisió i força en la narració visual.

Aquesta exposició permet veure des de dins, des de la perspectiva dels mateixos artistes, el procés de disseny visual de Pixar. Si bé les obres que es mostren en aquestes sales són només una petitíssima part de tot l'art que s'ha creat a l'estudi, donen una idea general dels anys d'experimentació, deliberacions i repeticions que s'inverteixen en cada pel·lícula.

Construint personatges

El procés de disseny dels personatges comença sempre amb una pluja d'idees oberta que té com a objectiu explorar diferents possibilitats abans d'adoptar una direcció contreta. A mesura que determinats enfocaments es van situant com a favorits, els dissenys esdevenen més i més específics, i es van centrant en detalls d'aparença i expressió cada cop més elaborats, però sense perdre mai de vista les necessitats de la història i la pel·lícula, que són el més important.



L'equip creatiu no dubta a fer canvis significatius, fins i tot radicals, en un personatge i en el seu disseny si d'aquesta manera s'aconsegueix que s'ajusti millor als canvis fets en la història o en el paper que hi fa. Al llarg de tot el procés, els artistes són lliures d'escollir el mitjà que considerin que expressa millor la seva visió, incloses tècniques com el llapis, pastel, acrílic i programes de pintura digital. En aquest àmbit s'explora la primera fase de l'*storyboard* o guió il·lustrat d'una pel·lícula de Pixar, en la qual els primers dissenys es van modificant a partir del diàleg creatiu entre els artistes que treballen en la història. N'és un exemple el personatge de la **Mèrida**, la princesa protagonista de *Brave*, els cabells vermells i deixats anar de la qual simbolitzen el seu esperit lliure. A l'*storyboard* de l'escena inicial de la pel·lícula, es pot veure com l'esclat del vermell dels cabells ajuda els ulls a seguir el personatge i transmet immediatament la naturalesa rebel del personatge.

En aquest àmbit també es pot veure que és freqüent que es facin centenars de dibuixos fins a arribar a l'aspecte final d'un personatge. Els artistes afegeixen elements i detalls a un personatge a mesura que la història evoluciona. N'és un exemple el personatge de **Woody** de *Toy Story*, en les primeres versions del qual era un ninot de ventríloc fet de fusta. A mesura que la història es desenvolupava es va veure que calia canviar el disseny i fer un ninot més dolç i amigable, amb cos de drap. També es pot veure l'evolució de personatges com **Buzz** (*Toy Story*) i **Sullivan i Boo** (*Monstres, S.A.*).

Construint relacions

Els artistes s'esforcen al màxim per construir cada personatge com un individu totalment desenvolupat i complex, tot i que no obliden mai que el seu disseny ha d'encaixar en el context d'un elenc més gran. Cal distingir visualment els personatges perquè es puguin identificar amb facilitat dins de l'escena, però també han de tenir prou elements estilístics en comú perquè sigui creïble que tots viuen al mateix món. Es presta una atenció especial als personatges que passen molt de temps junts en la història, ja que és essencial assegurar-se que els dissenys funcionen bé quan apareixen a la vegada.

Una manera de distingir els personatges visualment és aplicar variacions de forma i escala. Utilitzant una tècnica del llenguatge de les formes anomenada *simplicity* (una barreja de simplicitat i complexitat que podríem traduir com a 'simplicitat'), els artistes de Pixar destil·len les formes més bàsiques dels personatges, cosa que els permet veure com queden quan es posen junts. Per



exemple, el personatge de **Joia** (*Del revés*) és una estrella; **Ira**, un bloc vermell en flames, i **Tristes**, una llàgrima blava. **Carl**, el protagonista d'*Up*, té una forma rectilínia i quadrada per representar la seva personalitat tossuda. Quan es crea un personatge, també és important assegurar-se que té un disseny atractiu. Un cas ben clar és el de la pel·lícula *Ratatouille*, durant el desenvolupament de la qual va sorgir el repte de crear rates que resultessin atractives.

Construint món

El món en què es desenvolupa una història no és simplement el teló de fons per als personatges que hi habiten: un món ben dissenyat ajudarà a explicar la història. En un pla contextual, el disseny i els detalls del món en qüestió comuniquen visualment als espectadors quin és el seu passat, com funciona, quins són els seus costums i quines són les seves prioritats. En un pla dramàtic, la selecció de la localització adequada per a un moment del relat pot comunicar els desitjos (o els dubtes) d'un personatge amb més claredat que pàgines i pàgines de diàleg. Aquest tipus d'efectes només s'aconsegueixen si hi ha una col·laboració molt estreta entre els guionistes i els dissenyadors de la pel·lícula.

Per aquest motiu, la recerca, per exemple, és una part integral del procés creatiu. Crear un món convincent és essencial per a l'èxit de la història, i per això els realitzadors duen a terme un treball ingent d'investigació que els ajuda a dotar de riquesa i especificitat els seus mons. Per això, llegeixen llibres, veuen documentals, parlen amb experts i viatgen als llocs clau per viure l'experiència en primera persona. Per dissenyar el món marí de *Buscant en Nemo* i *Buscant la Dory*, l'equip de creació es va documentar sobre les plantes marines i les va observar durant anys. Durant l'elaboració de *Bichos (A Bug's Life)*, els creadors van construir un dispositiu que van anomenar Bug Cam ('càmera de bestioles'), amb el qual els artistes podien veure com era el món natural des de la perspectiva d'un insecte, a nivell de terra.

D'altra banda, els escenògrafs de les pel·lícules de Pixar dediquen bona part del seu temps a pensar en la història del món en el qual es desenvolupa la trama. Així va sorgir la Terra dels Morts de *Coco* o l'al·lucinant món universitari per a *Monstruos University (Monsters University)*.



Amb la finalitat de facilitar l'accés i millorar l'experiència dels visitants, el centre recomana planificar la visita amb temps i fer la reserva o l'adquisició d'entrades mitjançant el web. Des del web de CaixaForum Lleida, els visitants poden saber quina és la disponibilitat d'entrades que hi ha per franja horària per canalitzar la seva petició i garantir l'accés a sala.

ACTIVITATS A L'ENTORN DE L'EXPOSICIÓ



CONFERÈNCIA A CÀRREC DE LA COMISSÀRIA: PIXAR. CONSTRUIR PERSONATGES

DIVENDRES 16 DE SETEMBRE DE 2022, 18H

La comissària de *Pixar. Construint personatges*, **Brianne Moseley**, presentarà l'exposició i la seva conceptualització. La mostra ens endinsa en el procés de creació dels personatges de les pel·lícules de Pixar Animation Studios.



Brianne Moseley, dissenyadora d'exposicions, comissària i directora de projectes de Pixar Animation Studios. Va estudiar Belles Arts a Oakland, al Col·legi d'Arts de Califòrnia. Des de fa onze anys, treballa amb museus d'arreu del món preparant exposicions itinerants sobre l'art de Pixar i creant experiències educatives. Els extensos arxius de l'estudi li permeten seleccionar amb molta cura les obres artístiques originals de les pel·lícules de Pixar per explicar la història de la seva creació. També dissenya exposicions al mateix estudi per mostrar el material gràfic de cada nova pel·lícula que s'estrena.

CICLE DE CONFERÈNCIES: DESCOBRINT PIXAR

DEL 8 DE NOVEMBRE AL 29 DE NOVEMBRE DEL 2022

En el marc de l'exposició **Pixar. Construïnt personatges** i del cicle de projeccions que hi està relacionat, convidem quatre experts per parlar del passat, el present i el futur d'una de les companyies d'animació més prestigioses del món. Des d'un punt de vista històric, l'especialista del gènere animat **Jordi Sánchez Navarro** ens parlarà del naixement de Pixar i de la revolució que va suposar per al món de l'animació.

D'altra banda, **Ángel Sala**, director del Festival de Sitges, s'endinsarà en una de les característiques que van marcar l'èxit que té: la construcció dels personatges i l'elaboració de les històries. I, per últim, l'especialista en distribució audiovisual **Elena Neira** ens parlarà sobre el paper actual de Pixar dins del Grup Disney i quins reptes de futur ofereixen tant l'estudi com el sector de l'entreteniment.

Introducció a Pixar

Dimarts, 8 de novembre / 19h

Jordi Sánchez Navarro, expert en animació, ens parlarà del naixement de Pixar i de la revolució que va suposar per al món de l'animació. Pixar és un cas molt interessant per entendre qüestions relacionades amb l'evolució del cinema contemporani, atès que és més que una productora cinematogràfica. Es farà un repàs de la trajectòria de l'estudi fent un èmfasi especial en la seva doble naturalesa: la d'un grup de genis creatius que han combinat en la producció la innovació radical i el respecte a la tradició artística.

El guió i els personatges en les produccions de Pixar

Dimarts, 15 de novembre / 19h

Ángel Sala, director del Festival de Cinema de Sitges, s'endinsarà en una de les característiques que van marcar l'èxit que té: la construcció dels



personatges i l'elaboració de les històries. Una de les característiques més destacades de les pel·lícules de Pixar és el tractament que fa dels personatges, on són considerats com a caràcters d'un film d'imatge real.

En gran part, es deu a la profunditat amb la qual es construeix el guió les pel·lícules, les quals les gaudeixen tant el públic adult com el públic infantil. Des de Toy Story, la primera producció de la companyia, aquestes particularitats han diferenciat Pixar de la resta de les productores d'animació.

Quin serà el futur de Pixar dins del nou Disney?

Dimarts, 29 de novembre / 19h

Elena Neira, llicenciada en Dret i Comunicació Audiovisual, plantejarà quin serà el futur de Pixar dins del nou Disney i com les noves estratègies de l'ecosistema digital podrien afectar les produccions i les dinàmiques de Pixar, tenint en compte la inesperada agenda que ha marcat la Covid-19 per al sector de l'entreteniment.

CICLE PETITS CINÈFILS: UNIVERS PIXAR

El cicle de pel·lícules i curtsmetratges de la factoria Pixar que acompanya l'exposició fa un recorregut per la història de l'estudi d'animació, des del primer treball estrenat als cinemes, i avui ja convertit en tot un clàssic de l'animació, com és **Toy Story** (1995), fins a arribar a una de les últimes produccions, amb **Coco** (2017), melodrama musical espectacular que ret homenatge al folklore popular mexicà. També es projectarà **Els Increïbles** (2004), el primer film de Pixar protagonitzat per personatges humans, i **Up** (2009), la primera incursió en el 3D.

Dissabte 24 de setembre, 18h

TOY STORY

John Lasseter, 1995, EUA, VOSE.

Amb la projecció prèvia del curtsmetratge **Tin Toy** (John Lasseter, 1988, EUA, VOSE)





Fundació "la Caixa"

P I X A R
ANIMATION STUDIOS

Dossier de premsa

Dissabte 29 d'octubre, a les 18h

ELS INCREÏBLES

Brad Bird, 2004, EUA, VOSE

Amb la projecció prèvia del curtmetratge ***Jack Jack ataca***
(Brad Bird, 2005, EUA, VOSE)



Dissabte 12 de novembre, a les 18 h

UP

Pete Docter, Bob Peterson, 2009, EUA, VOSE

Amb la projecció prèvia del curtmetratge ***Parcialmente nublado***
(Peter Sohn, 2009, EUA, VOSE)



Dimarts 27 de desembre, a les 18 h

COCO

Lee Unkrich, Adrián Molina, 2017, EUA, VOSE

Amb la projecció prèvia del curtmetratge ***Dante's Lauch: A Short Tail***
(Lee Unkrich, Adrián Molina, 2017, EUA, VOSE)



***En totes les sessions un educador presentarà la pel·lícula i en proporcionarà les claus bàsiques i necessàries per interpretar-la i gaudir-la**



VISITA COMENTADA

DEL 17 DE SETEMBRE DE 2022 AL 25 DE FEBRER DE 2023

La visita està dirigida per un educador/a que, a partir del diàleg amb els participants, presenta els temes clau de l'exposició, els contextualitza i resol els possibles dubtes o preguntes que puguin sorgir.

HORARIS

Els dissabtes, a les 18:30 h

VISITA EN FAMÍLIA: DESCOBREIX LA FÓRMULA SECRETA DE L'ÈXIT

DEL 16 D'OCTUBRE DE 2022 AL 26 DE FEBRER DE 2023

La visita proposa fer un recorregut per l'exposició per trobar la fórmula secreta de l'estudi d'animació Pixar i descobrir perquè les seves pel·lícules són tot un èxit entre tots els públics.

Pensada per a famílies que vulguin participar de manera activa en la visita a l'exposició i conduïda per un educador/a, inclou un recorregut per la mostra i activitats dins de l'espai expositiu.

Recomanada per a infants a partir de 5 anys.

HORARIS

Diumenges 16 i 30 d'octubre i 13 i 27 de novembre, 8 i 29 de gener i 19 i 26 de febrer, a les 12 h

Dijous 29 de desembre, a les 18 h



ACTIVITATS PER AL PÚBLIC ESCOLAR

Visites comentades

Horari lectiu

Nivells educatius recomanats:

ESO, BATXILLERAT I CICLES FORMATIUS

Durada: 1H

Visites dinamitzades

Horari lectiu

Nivells educatius recomanats:

De tercer a sisè de Primària i ESO

Durada: 1H30

Activitats per al professorat

PRESENTACIÓ PER A PROFESSORS DELS RECURSOS EDUCATIUS DE L'EXPOSICIÓ PIXAR. CONSTRUINT PERSONATGES

Dimarts 27 de setembre, a les 18 h

ACTIVITATS PER A COL·LECTIUS DIVERSOS

VISITES COMENTADA PER A GRUPS: PIXAR. CONSTRUINT PERSONATGES

Visites comentades adreçades a entitats culturals, associacions o bé col·lectius diversos.

Horari a convenir



Fundació "la Caixa"

P I X A R
ANIMATION STUDIOS

Dossier de premsa

PIXAR. CONSTRUÏT PERSONATGES

Del 16 de setembre de 2022 al 26 de febrer de 2023

CaixaForum Lleida

Avinguda de Blondel, 3 25002

973 27 07 88

caixaforumlleida@magmacultura.com

Horari

De dilluns a divendres, de 10 a 14 h i de 17 a 20 h

Dissabtes, d'11 a 14 h i de 17 a 20 h

Diumenges i festius, d'11 a 14 h

SERVEI D'EDUCADORS: Dijous i divendres, de 12 a 14 h i de 18 a 20 h, i diumenges i festius, de 12 a 14 h, hi haurà un educador o educadora a la sala a disposició del públic per a qualsevol dubte o comentari sobre l'exposició. Servei gratuït inclòs a l'entrada

Venda d'entrades

<https://caixaforum.org/cat/lleida/>

Àrea de Comunicació de la Fundació "la Caixa"

Cristina Font: 669 61 48 51 / cristina.font@fundaciolacaixa.org

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

[@FundlaCaixaCAT](#) [@CaixaForum_CAT](#) [#PixarCaixaForum](#)