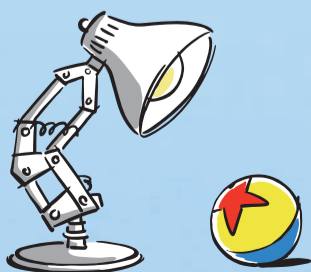




MUSEO

PIXAR

HISTORIAS Y ARTE DEL ESTUDIO DE ANIMACIÓN



MUSEO PIXAR

BIENVENIDO AL
MUSEO
PIXAR
HISTORIAS Y ARTE DEL ESTUDIO DE ANIMACIÓN



I: Mr. Increible

Impresionante cartel que representa la era dorada de los superhéroes, creado para la colección de portadas de revistas y de recortes de prensa que Bob Parr guarda en su oficina. Arte digital de Paul Rogers.

© Just Play LLC.

Mr. Potato Head es una marca registrada de Hasbro y se usa con permiso.

© Hasbro. Todos los derechos reservados.

Hudson Hornet es una marca registrada de Chrysler LLC.

Ford Coupe es una marca registrada de Ford Motor Company.

Imagen del frontal: arte digital de *Toy Story 3* por Roberto Kondo.

Imágenes de la contra: estudio de luz para WALL•E y EVA de John Lee; estudio de personajes de *Up*, gouache sobre cartón de Ricky Nierva; ilustración al pastel de *Cars* de Bill Cone; arte digital de Miguel por Ernesto Nemesio a partir de un boceto de Roberto Kondo.

© 2021 Disney Enterprises, Inc. y Pixar

Todos los derechos reservados

Publicado en España por Editorial Planeta, S. A., 2021

Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona (España)

www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com

www.planetadelibros.com

Publicado en noviembre de 2021

ISBN: 978-84-18939-02-0

Depósito legal: B. 16.472-2021

Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como papel ecológico y procede de bosques gestionados de manera sostenible.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.



1

1: Bienvenida a los héroes

Flik regresa a la colonia de hormigas con una compañía de artistas de circo a los que ha confundido con guerreros. Arte conceptual en acrílico para *Bichos: Una aventura en miniatura*; obra de Tia W. Kratter; boceto de Geefwee Boedoe.

9

PRESENTACIÓN

LOS ORÍGENES
LÍNEA DEL TIEMPO
LA SEDE DE PIXAR

17

LOS PRIMEROS PASOS

LUXO JR.
TIN TOY

23

LOS JUGUETES CON LOS QUE EMPEZÓ TODO

TOY STORY
UNA EXTRAÑA AMISTAD
LOS JUGUETES DE ANDY
EL REGRESO DE LOS JUGUETES

33

MUNDOS EXTRAORDINARIOS

MONSTRUOS, S.A.
WALL·E
DEL REVÉS (INSIDE OUT)
COCO
SOUL

45

VIAJES INCREÍBLES

BICHOS: UNA AVENTURA EN MINIATURA
BUSCANDO A NEMO
UP
EL VIAJE DE ARLO
ONWARD

57

PERSIGUIENDO UN SUEÑO

LOS INCREÍBLES
CARS
RATATOUILLE
BRAVE (INDOMABLE)
LUCA

69

CORTOMETRAJES Y PEQUEÑA PANTALLA

CORTOS DE *TOY STORY* Y DE *CARS*
CORTOS ORIGINALES DE PIXAR
SPARKSHORTS
HISTORIAS COMPLEMENTARIAS

79

UNA GRAN RIQUEZA DE DETALLES

TÍTULOS DE CRÉDITO
INICIALES Y FINALES
DETALLES INCREÍBLES
MODELADO
HASTA EL FINAL

89

REFERENCIAS

ÍNDICE ONOMÁSTICO
BIBLIOGRAFÍA



I

I: Acantilado submarino

Al borde de su hogar en el arrecife de coral, Nemo y sus padres se ven reducidos a meras motas ante la inmensidad del océano abierto.
Acrílico de Mark Whiting.

MUSEO PIXAR

SECCIÓN 1

PRESENTACIÓN

Todo comenzó con un científico de la computación, un animador y un emprendedor. Juntos fundaron una empresa que cambió el futuro de la animación. Desde su sede en el Área de la Bahía de California, Pixar Animation Studios continúa creciendo sin parar.

LOS ORÍGENES
LÍNEA DEL TIEMPO
LA SEDE DE PIXAR

LOS ORÍGENES

Los orígenes de Pixar Animation Studios se remontan a la década de 1970, cuando la animación por ordenador daba sus primeros pasos. En 1979, el director de *Star Wars*, George Lucas, contrató a Ed Catmull para crear una División de Computación en Lucasfilm.¹ Catmull se había graduado en Ciencias de la Computación en la Universidad de Utah y, posteriormente, empezó a trabajar como director del Laboratorio de Gráficos por Computadora del Instituto de Tecnología de Nueva York. Catmull asumió la dirección de la nueva División de Computación de Lucasfilm, que creó elementos animados por ordenador para algunas de sus películas de acción, como *Star Trek II: la ira de Khan* y *Star Wars: Episodio VI - El retorno del Jedi*.

En 1984, Catmull contrató a John Lasseter, quien compartía su mismo optimismo por el futuro de la animación digital. Lasseter y Alvy Ray Smith, junto con un pequeño equipo de la División de Computación, crearon la primera obra de animación por ordenador de Lucasfilm basada en personajes, un corto llamado *Las aventuras de André y Wally B.* La historia cuenta las peripecias de una abeja llamada Wally B. en su empeño por perseguir y picar a un personaje llamado André. El corto remata cuando a Wally B. se le dobla el aguijón. Aunque al corto le faltaban todavía seis segundos, se estrenó en julio en SIGGRAPH, una conferencia anual sobre computación gráfica que se celebraba en Mineápolis. La versión definitiva se proyectó en agosto en el Festival Internacional de Animación de Toronto.

En 1986, el cofundador de Apple, Steve Jobs, adquirió la División de Computación de Lucasfilm, que pasó a llamarse Pixar en un guiño a su producto más conocido: un ordenador de alta gama llamado Pixar Image Computer, que el equipo había desarrollado unos años antes. Inicialmente, Pixar se centró en intentar vender el ordenador a empresas especializadas de diversos sectores, desde la investigación médica a agencias de inteligencia o de las artes gráficas, incluido los estudios Walt Disney.





2



3

LEYENDA

1: Los tres fundadores

Pixar fue fundada por tres personas con talentos dispares, pero muy complementarios: Ed Catmull, un científico de la computación; Steve Jobs, un emprendedor; y John Lasseter, un animador formado en Disney. Aquí aparecen en un dibujo de Teddy Newton.

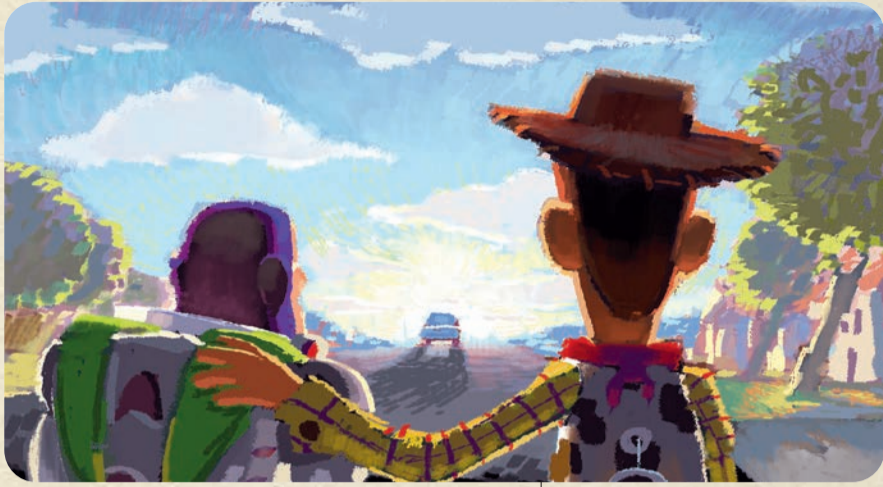
2: Las aventuras de André y Wally B.

Este cortometraje fue la primera película animada en 3D que presenta un desenfoco de movimiento simulado (un ligero desenfoco de objetos en movimiento), lo que aumenta la sensación de realismo al propio movimiento. Concepto y dirección de Alvy Ray Smith;

diseño de personajes y animación de John Lasseter.

3: El sueño de Red

El segundo cortometraje animado de Pixar, estrenado en 1987, fue una melancólica y evocadora obra sobre un monociclo olvidado que sueña con una vida mejor.



Se funda Pixar Animation Studios en San Rafael, California.

Pixar estrena el primer largometraje animado por ordenador de la historia: *Toy Story*.

Estreno de la primera secuela: *Toy Story 2*.

Se inaugura en Disney California Adventure Park la primera atracción de un parque temático basada en una película de Pixar, *Bichos: una aventura en miniatura* (1998).

1986

1995

1999

2002

1991

1997

2000

2003

Pixar y Disney llegan a un acuerdo para producir, como mínimo, un largometraje animado por ordenador.

Pixar y Disney alcanzan un acuerdo para producir cinco películas más durante diez años.

Pixar se traslada a un nuevo estudio en Emeryville, California.

Buscando a Nemo logra el primer premio Oscar a la mejor película de animación de Pixar.

