

25 ANNI DI ANIMAZIONE

PIXAR



UN EMOZIONANTE PERCORSO CHE PRESENTA AL PUBBLICO L'ARTE E LA CREATIVITÀ DELLA CASA DI PRODUZIONE CHE HA RIVOLUZIONATO LA STORIA DEL CINEMA.

Dopo il MOMA di New York e un importante tour internazionale, dal Messico all'Estremo Oriente, la mostra arriva finalmente in Italia presentando oltre 500 opere rappresentative di tutta la produzione PIXAR.

Un'incredibile ricchezza di disegni, dipinti e sculture affianca spettacolari installazioni, proiezioni e materiali interattivi svelando la multidisciplinarietà dei talenti Pixar. Dai primi disegni realizzati a mano all'utilizzo delle tecnologie digitali: una perfetta sintesi di tradizione e innovazione.

Un viaggio attraverso la creatività e la cultura digitale che si fondono e danno vita a un linguaggio innovativo per raccontare storie indimenticabili: dal primo cortometraggio *Luxo Jr.* (1986) ai grandi capolavori come *Monsters & Co.* (2001), *Toy Story* (1, 2 e 3), *Ratatouille* (2007), *WALL-E* (2008), *Up* (2009) sino a *Cars 2* (2011) e con un'anticipazione di *Brave*, in uscita nel 2012.



**UN'OCCASIONE UNICA PER CONOSCERE L'INCREDIBILE
E CORALE PROCESSO DI PRODUZIONE CHE FONDE
SAPIENTEMENTE CREATIVITÀ ARTISTICA E TECNOLOGIA
PER RACCONTARE STORIE CHE SANNO COMMUOVERE
E FAR SORRIDERE TUTTO IL MONDO.**

Attraverso le opere, i bozzetti e i disegni si può esplorare l'intero mondo Pixar e la sua produzione.

Toy Story, A Bug's Life - Megaminimondo, Monsters & Co., Gli Incredibili, Cars, Ratatouille, Alla ricerca di Nemo, WALL•E, Up, Brave.

Inoltre sono presenti approfondimenti sul processo di produzione dei contenuti creativi digitali e video con interviste ai fondatori e registi della Pixar.



Concept

Si tratta della prima mostra pensata per presentare il talento creativo che sta alla base della creazione dei tanto acclamati film di animazione. Pixar è famosa in tutto il mondo per i propri sviluppi pionieristici nell'ambito della tecnologia software, grazie alla quale è in grado di creare immagini dalla ricchezza e vibranza ineguagliabili.

Insieme a questa tecnologia, un'ampia gamma di forme creative tradizionali, che includono storyboards tracciati a mano e disegni, sculture, pitture e pastelli delicati. Concentrandosi sulle prime fasi del processo di sviluppo, questa mostra – che nel suo tour mondiale ha già riscosso grandi successi – presenta un'accurata selezione di grandi pregi e testimonianze del lavoro unico e innovativo del team creativo di Pixar.

P I X A R



Nel presentare la mostra John Lasseter, Chief Creative Officer di Disney e Pixar scrive:

“ La computer animation è un medium che dà grande libertà, ma anche molto difficile. Se da una parte non ha limiti, se non quelli che noi stessi ci poniamo, dall'altra non contiene nulla, neppure il più piccolo dettaglio, che non sia creato da noi stessi. Nulla è gratuito. Con i computer non ci sono mai incidenti fortunati, solo sudate vittorie. La fase di sviluppo di un film - il momento che precede la costruzione del nostro mondo digitale - è dunque quella in cui noi siamo più liberi. Incoraggiamo i nostri artisti ad esplorare il più possibile, a lasciare libero spazio alla loro immaginazione. In ritorno la loro arte ispira i nostri scrittori e filmmaker. Agli albori della computer animation, la gente era solita chiederci se fosse il computer a creare film. Fortunatamente è stata fatta molta strada da allora, ed è molto gratificante vedere riconosciuto il nostro medium per la forma d'arte che è.

”



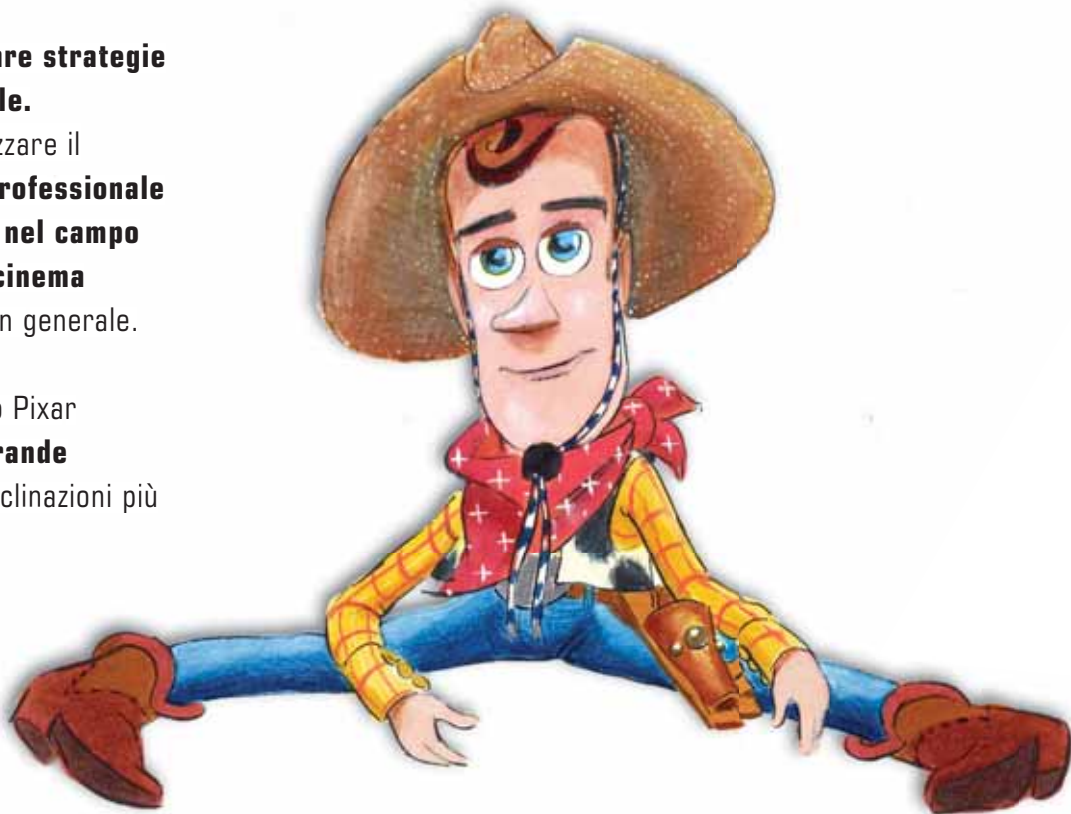
- presentare gli scenari del cinema e dell'entertainment del futuro



Un'occasione per sviluppare strategie di marketing internazionale.

È un'opportunità per valorizzare il **patrimonio produttivo e professionale del territorio soprattutto nel campo della comunicazione, del cinema d'autore e dell'audiovisivo in generale.**

Non da ultimo l'immaginario Pixar **emoziona e coinvolge il grande pubblico** su alcune delle declinazioni più importanti dell'attualità.



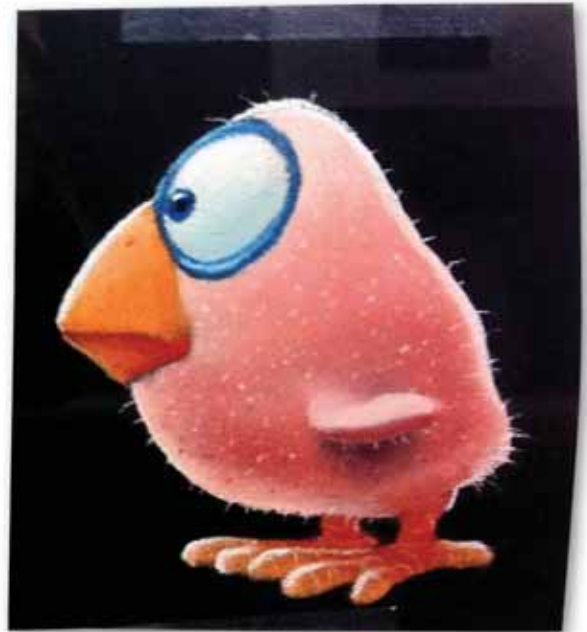
WALL•E parla di un mondo disabitato coperto di rifiuti e una galassia abitata da umani incapaci di camminare perchè obesi – è una potente richiamo sull'importanza di ricercare uno sviluppo sostenibile.

Ratatouille invece ci trasmette il fascino delle tradizioni culinarie e ci parla di educazione alimentare.

Concept



Ralph Eggleston
Preproduction Sketch
Pastel
For the Birds
2000
© Disney/Pixar



Bud Luckey
What happened?
Pencil
Boundin'
2003
© Disney/Pixar



Dominique R. Louis
Sullivan
Pastel
Monsters Inc.
2001
© Disney/Pixar

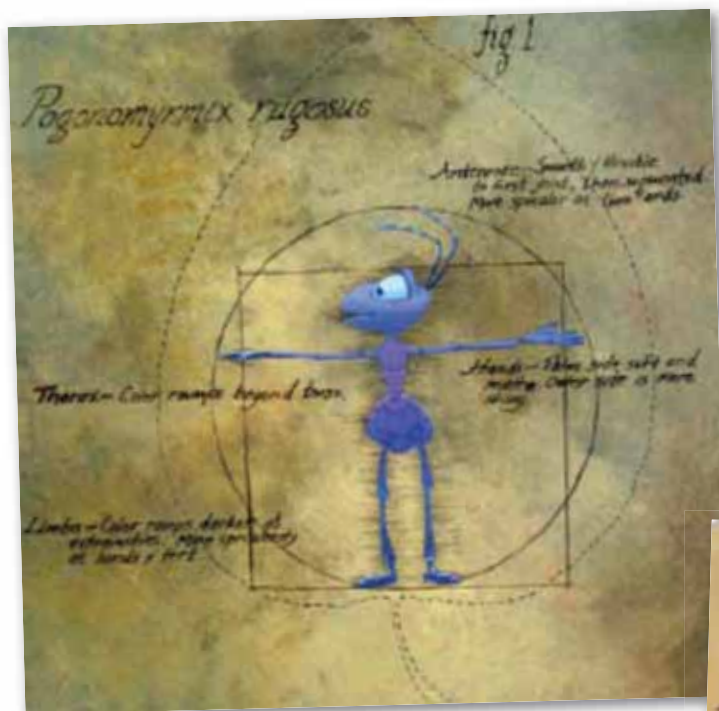
Target

- Famiglie con bambini di tutte le età
- Scuole di ogni ordine e grado
- Il grande pubblico di tutti quelli che amano l'arte, le nuove tecnologie, il cinema e in particolare *Toy Story*, *Cars*, *Nemo*, *Ratatouille*
- Professionisti del mondo del design, dell'animazione, dell'illustrazione, della grafica digitale, della comunicazione e del cinema
- Turisti: il piano di comunicazione della mostra prevede una promozione su scala internazionale e azioni mirate attraverso canali e network culturali europei consolidati

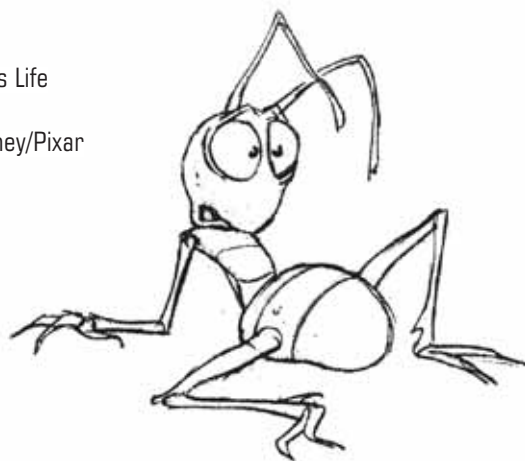


John Lasseter
Luxo
Pastel
Luxo Jr.
1986
© Disney/Pixar





Tia Krutter
Flik
 Acrylic
 A Bug's Life
 1998
 © Disney/Pixar



Tia W. Krutter
Sullivan Fur
 Monsters Inc.
 2001
 © Disney/Pixar



Struttura della mostra

La mostra si sviluppa come un racconto: i mondi, i personaggi, le storie e il processo creativo che dalla matita si sviluppa nel digitale.

La storia e l'immaginario della produzione Pixar sono presentati attraverso una significativa selezione di opere: dai disegni in 2D a spettacolari installazioni 3D. Il progetto è comunque flessibile e la ricchezza dei contenuti Pixar permette anche la possibilità di studiare ambienti tematici per approfondire temi di particolare interesse per le istituzioni e i partner.

La mostra abbraccia l'intera produzione della Pixar

1995 - Toy Story

1997 - A Bug's Life

1999 - Toy Story 2

2001 - Monsters & Co.

2003 - Alla ricerca di Nemo

2004 - Gli Incredibili

2006 - Cars

2007 - Ratatouille

2008 - WALL•E

2009 - Up

2010 - Toy Story 3

2011 - Cars 2



La mostra espone schizzi e concept drawing che illustrano lo sviluppo dei personaggi, colorscript e storyboard fatti a mano per studiare visivamente il mood delle scene dei film.

La mostra include oltre 600 dipinti, disegni a pastello, immagini digitali, collage e circa 60 maquette.

Emozionanti installazioni e postazioni interattive

A fianco di disegni e dipinti emerge il digitale: in un percorso che illustra come tradizione e innovazione siano legate nella storia del successo Pixar.

Zootropio

La tecnologia Pixar rivoluziona il concetto di illusione ottica creando uno zootropio in 3D, dove i personaggi di *Toy Story* prendono vita sotto gli occhi incantati dei Visitatori.

Artscape

Un'affascinante installazione (2 x 14m) che trasforma le opere in mostra in immagini 3D, un'immersione nell'immaginario del mondo Pixar.

Postazioni interattive con materiali originali - interviste con i fondatori e i registi della Pixar e approfondimenti sulla produzione di contenuti creativi digitali.

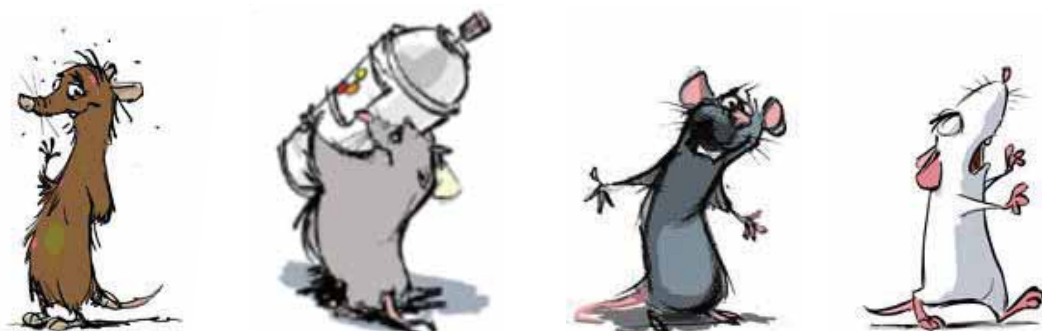
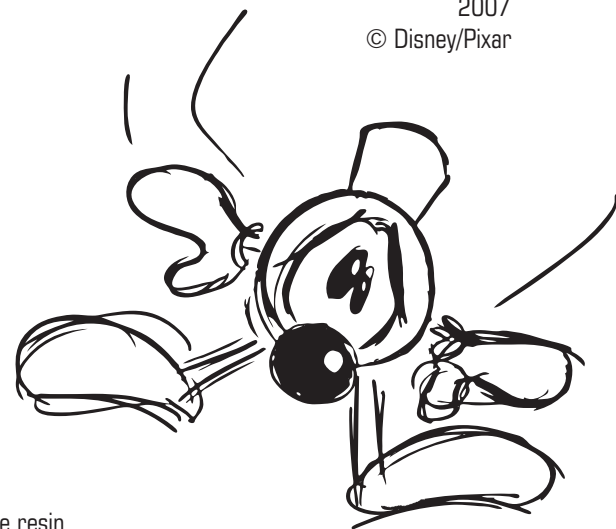




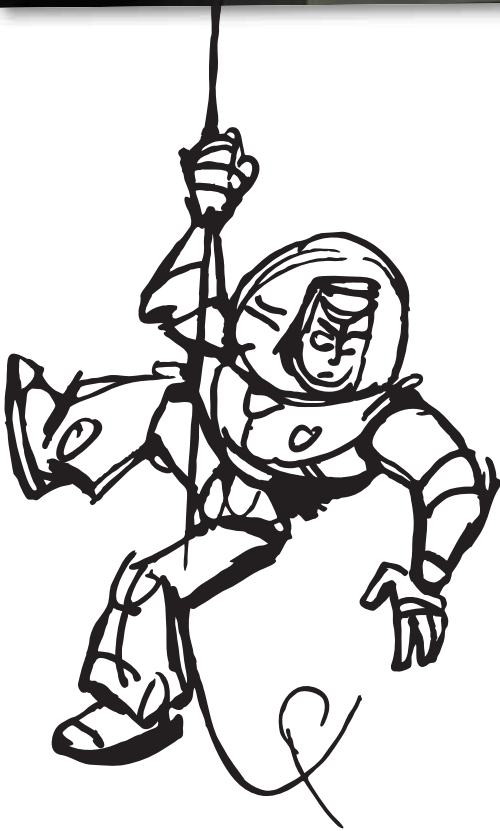
Robert Kondo
Colourscript Study: Remy in the kitchen
 Digital painting
 Ratatouille
 2007
 © Disney/Pixar

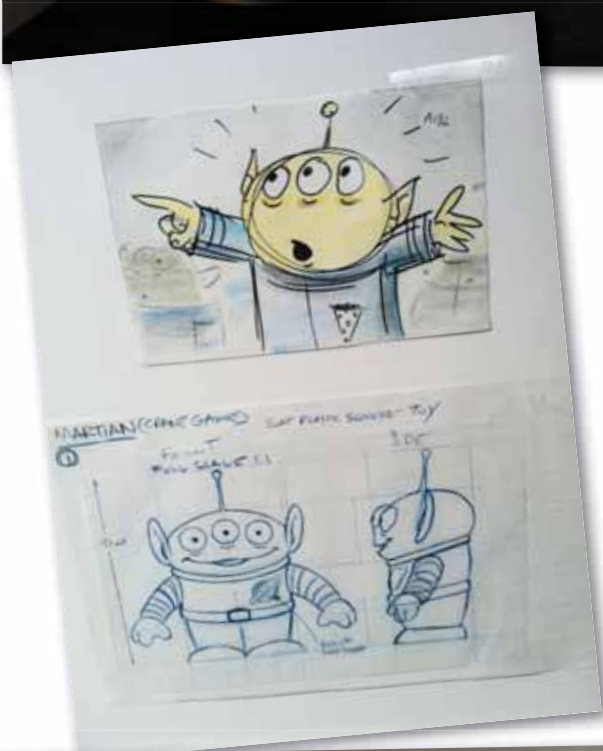


Greg Dykstra
Django
 Cast urethane resin
 Ratatouille
 2007
 © Disney/Pixar



Jason Deamer
Raf Character Design
 Digital painting
 Ratatouille
 2007
 © Disney/Pixar



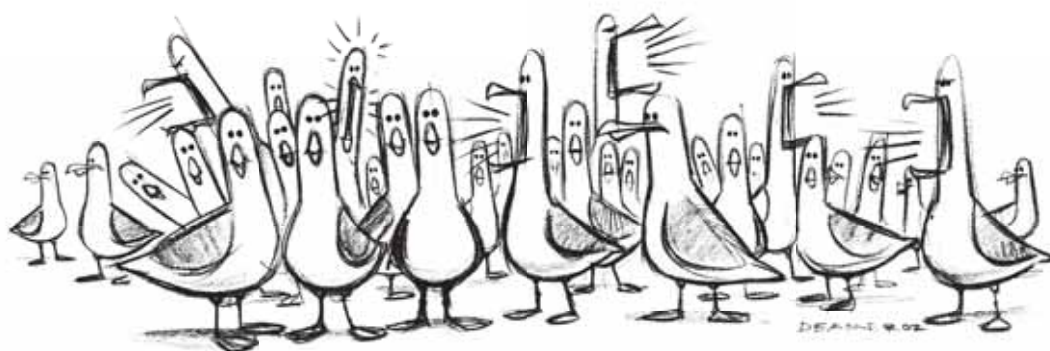


PIXAR: 20 YEARS OF ANIMATION

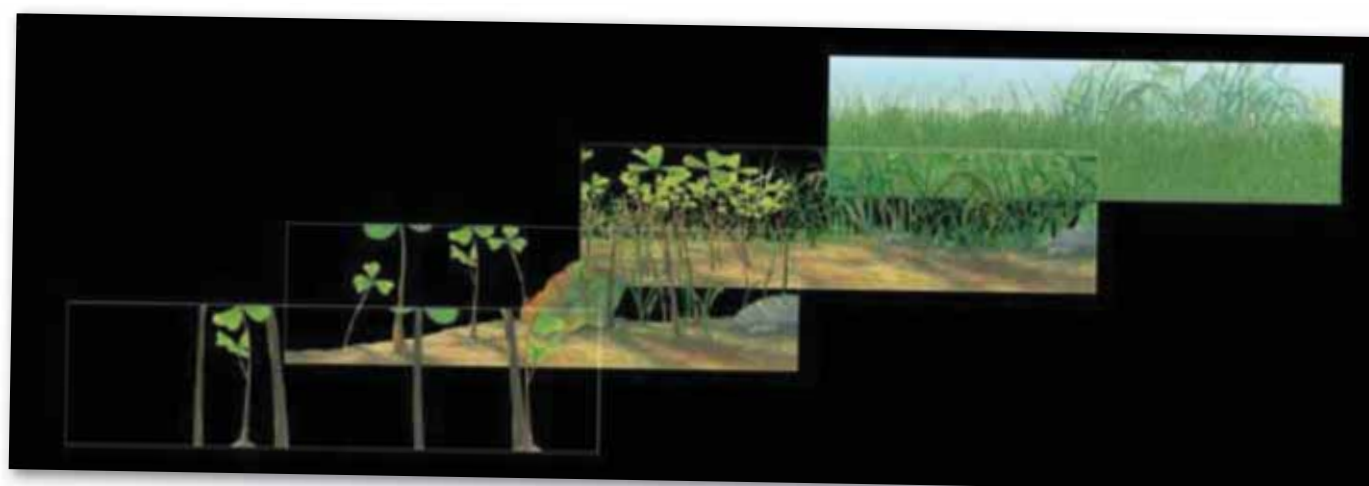
evento	città e nazione	visitatori
MoMA 14 dicembre 2005 - 28 febbraio 2006	New York, USA	na
Science Museum 1 aprile - 10 giugno 2006	London, UK	75.500
Japan Tour 6 luglio 2006 - 1 febbraio 2007	Japan	na
The National Museum of Scotland 2 marzo - 28 maggio 2007	Edinburgh, Scotland	51.651
Australian Centre for the Moving Image 28 giugno - 14 ottobre 2007	Melbourne, Australia	164.750
Helsinki City Art Museum 29 gennaio - 27 aprile 2008	Helsinki, Finland	42.936
Hangaram Design Museum 2 luglio - 7 settembre 2008	Seoul, Korea	120.000
MARCO Museum 7 marzo - 7 giugno 2009	Monterrey, Mexico	268.377
Taipei Fine Arts Museum 7 agosto - 11 novembre	Taipei, Taiwan	na
Science Centre Singapore 10 marzo - 11 giugno 2010	Singapore	na

PIXAR: 25 YEARS OF ANIMATION

Oakland Museum of California 31 luglio - 9 gennaio 2010	Oakland, USA	153.640
Hong Kong Heritage Museum 28 marzo - 11 luglio 2011	Hong Kong	
Shanghai agosto - ottobre 2011	Shanghai, China	
PAC 23 novembre 2011 - 14 febbraio 2012	Milano, Italy	oltre 100.000



Installazione Artscape



Installazione Zootropio



Studi d'ambiente e dei personaggi



Dipinti



Temi



WALL • E

Ecologia, ambiente,
sviluppo sostenibile,
innovazione

RATATOUILLE

alimentazione,
creatività, tradizione



CARS

competizione, amicizia,
collaborazione, paesaggio,
mobilità, lifestyle



Esempio di allestimento



Pac, Milano

21 novembre – 15 febbraio 2012

25 ANNI DI ANIMAZIONE

PIXAR



24 ORE Cultura

GRUPPO **24** ORE

Via C. Pisacane, 1
20016 Pero (MI)

Ufficio Mostre
02 30221