



Reżyseria:
Lee Unkrich, Adrian Molina

Obsada:
Michał Rosiński
Maciej Stuhr
Bartosz Opania
Agata Kulesza
Marian Opania
Paweł Wawrzecki

W kinach od 24 listopada 2017

[Youtube.com/DisneyFilmy](https://www.youtube.com/DisneyFilmy)
[Facebook.com/DisneyFilmy](https://www.facebook.com/DisneyFilmy)

OBSADA (POLSKA WERSJA JĘZYKOWA)

MICHAŁ ROSIŃSKI

MACIEJ STUHR

BARTOSZ OPANIA

AGATA KULESZA

EWA SZYKULSKA

TOMASZ BŁASIAK

MARIAN OPANIA

PAWEŁ WAWRZECKI

MIECZYŚŁAW MORAŃSKI

WOJCIECH ŻOŁĄDKOWICZ

KRZYSTZOF PLEWAKO-SZCZERBIŃSKI

TERESA LIPOWSKA

ANNA SROKA-HRYŃ

JOANNA KOŁACZKOWSKA

MARIAN DZIĘDZIEL

PAULINA SACHARCZUK-KAJPER

LIDIA SADOWA

AGNIESZKA MATYSIAK

PAWEŁ SZCZESNY

ZBIGNIEW KONOPKA

MONIKA WĘGIEL-JAROCIŃSKA

JAKUB WIECZOREK

TOMASZ GROCHOCZYŃSKI

ADAM BAUMAN

ROBERT KOWALSKI

MIGUEL

HECTOR

ERNESTO DE LA CRUZ

MAMA IMELDA

ABUELITA

PAPA

PAPA JULIO

TIO OSCAR I TIO FELIPE

URZĘDNIK

MUZYK Z PLACU

GUSTAVO

PRABABCIA COCO

FRIDA KAHLO

TIA ROSITA

CHICHARRON

MAMA

URZĘDNICZKA BIURA WYJAZDÓW

TIA VICTORIA

TIO BERTO

DON HIDALO

MC

OCHRONIARZ

POLICJANT

URZĘDNIK BIURA PRZYJAZDÓW

PROTEZY PROTEZA

TWÓRCY

REŻYSERIA	LEE UNKRICH, ADRIAN MOLINA
PRODUCENT	DARLA K. ANDERSON
MUZYKA	MICHAEL GIACCHINO, KRISTEN ANDERSON-LOPEZ, ROBERT LOPEZ, GERMAINE FRANCO, ADRIAN MOLINA
DYSTRYBUCJA	THE WALT DISNEY COMPANY POLSKA
Czas trwania filmu	105 min

TWÓRCY (POLSKA WERSJA JĘZYKOWA)

REŻYSERIA	JOANNA WĘGRZYNOWSKA-CYBIŃSKA
DIALOGI	JAN WECSILE
KIERWONICTWO MUZYCZNE	AGNIESZKA TOMICKA
TEKSTY PIOSENEK	MICHAŁ WOJNAROWSKI

O FILMIE

Mały Miguel, zafascynowany grą na gitarze marzy o tym, by pójść w ślady swojego muzycznego idola, Ernesto de la Cruz. Niestety jego planów nie pochwala najbliżsi. Chłopiec w pogoni za swoją pasją i wbrew rodzinnemu zakazowi muzykowania w tajemniczych okolicznościach trafia do niezwykłej krainy, gdzie odkrywa historię swojej rodziny.

DISNEY/PIXAR ZAPRASZA WIDZÓW NA NIEZAPOMNIANY ZJAZD RODZINNY

„Kontynuujemy tradycje zapoczątkowane przez naszych poprzedników”, mówi reżyser Lee Unkrich. „W *Coco* chcieliśmy nawiązać do czegoś uniwersalnego, co jest bliskie nam wszystkim: wszyscy mamy rodziny”.

Coco to dziewiętnasty pełnometrażowy film studia Pixar. Jego głównym bohaterem jest aspirujący śpiewak i gitarzysta-samouk, Miguel, marzący o karierze, jaka stała się udziałem jego idola Ernesta de la Cruza, najsłynniejszego muzyka w historii Meksyku. Jednak w rodzinie Miguela, od pokoleń, obowiązuje ściśle przestrzegany zakaz zajmowania się muzyką. „Miguel czuje, że musiałby wybierać pomiędzy swoją pasją a miłością do rodziny”, mówi współreżyser Adrian Molina. „Bardzo chce pochwalić się swoim talentem przed rodziną, aby udowodnić im, że tworzenie muzyki jest zajęciem zarówno pięknym, jak i godnym. Ale zabiera się do rzeczy w całkowicie niewłaściwy sposób”.

Miguel podejmuje szereg nieprzemyślanych działań. Uruchamiających magiczną transformację, staje się widzialny tylko dla gości z Krainy Umarłych, odwiedzających nasz świat w Día de Muertos - Dniu Zmarłych. Ten radosny, kolorowy, równoległy świat zaludniony jest wieloma pokoleniami ludzi, którzy dawno opuścili Krainę Żywych. Są tam też przodkowie Miguela. Rozpoznają go i zaoferują pomoc, ale wyłącznie pod warunkiem, że chłopiec porzuci muzykę na zawsze. „Miguel nie może przystać na taką propozycję”, tłumaczy producentka Darla K. Anderson, „I dlatego wraz z zadziornym, cwaniakowatym Hectorem, postanawia odszukać Ernesta de la Cruza. Wierzy bowiem, że jego idol, ma klucz do tajemniczej i zdecydowanie niemuzycznej historii jego rodziny”.

„Fabuła *Coco* inspirowana jest kulturą i tradycjami mieszkańców Meksyku”, mówi Unkrich. „Kiedy tylko zdecydowaliśmy opowiedzieć historię rozgrywającą się w Meksyku, zorganizowaliśmy sobie pierwszy wyjazd studyjny. Przez trzy lata odwiedzaliśmy muzea, targowiska, place, warsztaty, kościoły, hacjendy i cmentarze w Mexico City, Oaxaca i Guanajuato. Oglądaliśmy przedstawienie w Xochimilco. Poznaliśmy wiele wspaniałych rodzin w Tlacolula, Tlalixtac, El Tule, San Marcos Tlapazola i Abasolo. Meksykanie gościli nas w swoich domach, opowiadali o ulubionych potrawach, muzyce, pracy i tradycji. Ale co najważniejsze, przekonaliśmy się, jak wielką rolę odgrywa w ich życiu rodzina.

„Bardzo chcieliśmy przyjrzeć się więzom rodzinnym, łączącym nas z przodkami”, wyjaśnia Unkrich. „W filmie opowiadamy o celebrowaniu przeszłości, nawet wtedy, gdy patrzymy w przyszłość”.

Świat Coco zaludniony jest mnóstwem barwnych postaci funkcjonujących w równoległych światach

Akcja *Coco* rozgrywa się w Meksyku w dwóch odrębnych, choć równoległych światach: Świecie Żywych i Krainie Umarłych. Przez większą część roku funkcjonują one harmonijnie obok siebie. Ale nadchodzi taki dzień, kiedy w sposób magiczny przenikają się. „Día de Muertos można porównać do wielkiego zjazdu rodzinnego, gdzie nie istnieje granica pomiędzy żywymi i zmarłymi”, mówi reżyser Lee Unkrich. „Ale nie ma tu miejsca na smutek, to radosne święto. Chodzi w nim o wspominanie zmarłych członków rodziny i innych ważnych dla nas osób, i utrzymanie z nimi bliskiego kontaktu. Uczestnicząc w obchodach Día de Muertos w Meksyku widzieliśmy ścieżki usypane z płatków nagietków, rozpoczynające się na ulicy, a kończące przy ofrendas, czyli ołtarzach przybranych rodzinnymi zdjęciami, zastawionych ulubionymi potrawami i pamiątkami. Robi się to po to, aby wskazać duchom drogę do domu rodzinnego”.

Nagietki wywarły tak wielkie wrażenie na filmowcach, że kiedy zastanawiali się jak połączyć w filmie Świat Żywych i Krainę Umarłych postanowili zbudować most właśnie z tych kwiatów. „Taki most jest jednocześnie elegancki i magiczny”, mówi kierownik artystyczny Harley Jessup. „Poza tym, formą nawiązuje do akweduktów występujących w Meksyku, Hiszpanii i Włoszech”.

Jak mówi Jessup, dwa przedstawione w filmie światy zaprojektowano w taki sposób, aby jednocześnie kontrastowały ze sobą i uzupełniały się. Zaludniono je masą kolorowych postaci, które dążą do tego samego celu: chcą być zapamiętane.

ŚWIAT ŻYWYCH

„Santa Cecilia jest inspirowana prawdziwymi meksykańskimi wioskami”, mówi Jessup. „Świat Żywych jest mocno zakorzeniona w rzeczywistości. Jest pełna pyłu, a paleta kolorystyczna jest nieco przytłumiona. Mamy tu rynek, będący miejscem spotkań mieszkańców i rodzinny warsztat szewski założony przez praprababkę Miguela. Ważne miejsce zajmuje też cmentarz”.

W miasteczku tym nazwanym imieniem świętej Cecylii, patronki muzyki mieszka Miguel Rivera i cała jego rodzina. Jak wyjaśnia współreżyser Adrian Molina, miasteczko choć małe, ma wielki powód do dumy. „To tutaj urodził się najśłynniejszy muzyk Meksyku. Zaczynał właśnie na tym małym placu. Dawno temu Ernesto de la Cruz został gwiazdą i ulubieńcem publiczności na całym świecie. Nawet wiele lat po śmierci pozostaje idolem i właśnie dlatego muzycy z całego kraju przyjeżdżają do Santa Cecilia, aby oddać mu hołd”.

Najważniejsze, postacie, które zobaczymy w Świecie Żywych, to mieszkający razem w miasteczku, liczni przedstawiciele wielopokoleniowej rodziny Rivera.

Miguel jest dwunastolatkiem, borykającym się z obowiązującym w jego rodzinie od wielu pokoleń zakazem zajmowania się muzyką. Jak wyjaśnia Unkrich: „Muzyka jest wielką pasją chłopca, której potajemnie się oddaje. Na strychu, jednego z zapomnianych budynków w rodzinnej hacjendzie, urządził sobie kryjówkę, gdzie trzyma kolekcję płyt, plakatów i figurek swojego idola Ernesta de la Cruza”.

Sekretarz planu Jason Katz dodaje: „Miguel to dobry chłopiec, który bardzo chce okazywać szacunek swojej rodzinie, bo wie, że jest ona ważną częścią jego osoby. Ale druga strona jego natury, ta która kocha muzykę, nie może przestać podążać za marzeniami”.

Miguel wkrótce odkrywa, że Ernesto de la Cruz wywodzi się z jego rodziny. Kiedy przez pewien magiczny wypadek chłopiec trafia do Krainy Umarłych, okazuje się, że to właśnie jego idol może pomóc mu w powrocie.

Ukochana prababcia Miguela - **Mamá Coco** jest już bardzo stara i schorowana, ale mimo to chłopiec codziennie zwierza się jej ze swoich przygód. Unkrich wyznaje, że twórcy byli niezwykle wzruszeni tak naturalnym w Meksyku wielopokoleniowym modelem rodziny. „W wielu odwiedzanych przez nas domach malutkie dzieci chowają się przy swoich prababciach”, mówi reżyser. „Chcieliśmy to pokazać. Mimo, że Mamá Coco coraz częściej traci pamięć, do końca swoich dni będzie otoczona kochającymi ją ludźmi”.

Abuelita to babcia Miguela żelazną ręką wdrażająca zasady Riverów. Kocha swoją rodzinę nad życie i robi wszystko, by ją chronić. Ale w złości potrafi sięgnąć po groźną broń – swój kapeć. „Abuelita jest największą orędowniczką rodzinnej zasady dotyczącej muzyki”, mówi Unkrich. „Raz potrafi być ciepła i kochająca, a w następnej chwili zrzędliva i surowa. To w niej jest frapujące – nigdy nie wiadomo czego się po niej spodziewać”.

Współreżyser Adrian Molina odnajduje w tej postaci pewne elementy swojej matki. „Jest czuła i kochająca, ale też nie patyczkuje się”.

Kolejnym przedstawicielem rodziny jest **Papá**, czyli ojciec Miguela. Wspiera chłopca i ma nadzieję, że ten kiedyś przejmie po nim warsztat szewski. Do tej roli wybrano Jaimego Camila. Kochająca **Mamá** Miguela delikatnie zachęca syna do przyjęcia rodzinnej tradycji. Głosu tej postaci użyczyła Sofía Espinosa.

Dante jest przedstawicielem typowej dla Meksyku psiej rasy Xoloitzcuintli, zwanej w skrócie Xolo. Jego ciało pokrywają jedynie nieliczne włosy, a braki w uzębieniu utrudniają mu trzymanie języka za zębami. Ale mimo wszystko, jest on lojalnym kompanem Miguela. „Sprowadziliśmy do studia kilka prawdziwych psów Xolo”, opowiada projektant postaci Daniel Arriaga. „Opracowywanie postaci Dantego to była niezła zabawa. Jego skórę pokrywają dziwne plamki, ma klapnięte ucho, zeza i wiecznie wywieszony jęzor”.

KRAINA UMARŁYCH

W filmie *Coco* większość wydarzeń w Świecie Żywych rozgrywa się w ciągu dnia, natomiast podróż Miguela do Krainy Umarłych odbywa się w nocy. „Chcieliśmy podkreślić pojawienie się Miguela w tym magicznym nowym świecie eksplozją kolorów i faktur”, mówi Jessup. „Kraina Umarłych ma układ pionowy, kontrastujący z płaską Santa Cecilią. W strukturze wież wyróżnić można poszczególne etapy historii: ich podwaliny stanowią prekolumbijskie piramidy, na których stoją budynki w stylu hiszpańskiego kolonializmu. I tak to wszystko rośnie – okres historyczny za okresem, warstwa za warstwą, w miarę pojawiania się nowych mieszkańców krainy”.

Krainę Umarłych zamieszkuje różnorodna społeczność. Utrudnieniem było to, że postacie te pozbawione są wielu zwykłych cech, a to dlatego, że są szkieletami. „Musieliśmy wymyślić jak wyrazić ich osobowość przy braku skóry, mięśni, nosów, a nawet ust”, mówi Arriaga. „Bawiliśmy się różnymi kształtami i namalowaliśmy wiele obrazów. Oglądaliśmy czaszki z każdej możliwej perspektywy, żeby wymyślić jak nadać im więcej wdzięku i czaru”.

Hector to sympatyczny oszust z Krainy Umarłych, który prosi Miguela o pomoc w przedostaniu się do Świata Żywych. „Chwyta się wszystkich sposobów, aby w Día de los Muertos przekroczyć nagietkowy most i zobaczyć się z rodziną”, wyjaśnia współreżyser Adrian Molina. „Istnieje jednak reguła, że jeżeli nikt spośród żywych nie wspomina zmarłego, jeżeli nikt nie wystawia jego zdjęcia na ofrendzie – oznacza to, że nie ma go kto przyjąć i w związku z tym nie może on przejść na drugą stronę”.

Hector obiecuje Miguelowi pomoc w odnalezieniu Ernesta de la Cruza, w zamian za co chłopiec zgadza się umieścić fotografię oszusta na jego rodzinnym ołtarzu. Ale okazuje się, że podróż przez Kraję Umarłych nie jest łatwa. Jak wyjaśnia Molina, „Miguel jest żywym chłopcem, w związku z czym ściąga na siebie uwagę wszystkich rezydentów Krainy Umarłych. Dodatkowo, Ernesto de la Cruz jest nadal wielką gwiazdą, co też nie upraszcza sprawy”.

Idol Miguela **Ernesto de la Cruz** to najsłynniejszy muzyk w historii Meksyku. Do czasu swojej przedwczesnej śmierci cieszył się uwielbieniem fanów na całym świecie, a jego czar i charyzma są źródłem jeszcze większej nawet adoracji w Krainie Umarłych. „Ernesto de la Cruz mawiał zawsze ‘Korzystaj z okazji’”, mówi Unkrich. „A Miguel, jego słowa bierze sobie do serca”.

Ernesto to gwiazda sceny i ekranu, cieszy się wielkim uznaniem z powodu swojego aksamitnego głosu, urody, niespotykanej charyzmy i zapadających w pamięć tekstów. Gra na gitarze ozdobionej masą perłową i motywem czaszki. Jego najsłynniejszy hit zatytułowany jest „Pamiętaj mnie”.

Mamá Imelda, to praprababka Miguela, głowa rodziny Rivera i założycielka dobrze prosperującego rodzinnego biznesu szewskiego. Miguel poznaje ją w Krainie Umarłych i dowiaduje się, że nie podziela ona jego muzycznej pasji. „Od Imeldy właśnie wywodzi się rodzinny zakaz muzykowania”, wyjaśnia Unkrich. „Dawno temu była żoną muzyka, który najwyraźniej miał zupełnie inne priorytety w życiu, niż ona. Chciała budować rodzinę, podczas gdy on nie był w stanie porzucić miłości do muzyki”.

Pepita to tęczo ubarwiony, niezwykle lojalny choć groźny duch-przewodnik Imeldy. Kształtem przypomina tygrysa z ptasimi skrzydłami, jest ożywioną wersją alebrije. „Alebrije to wielobarwne wytwory tradycyjnego meksykańskiego rękodziela”, mówi Katz. „Mają formę magicznych zwierząt: jaszczurek z króliczymi uszami, słoni ze skrzydłami motyli itd. Są pięknie wykonane i pomalowane w jaskrawe kolory. Jak tylko je zobaczyliśmy, uznaliśmy, że muszą znaleźć się w naszym filmie”.

Spośród liczного grona przodków Miguela poznamy też jego ciotkę **Tię Rositę** (głos Seleny Luny); pradziadka **Papę Julia**; oraz wujków-bliźniaków **Tío Oscara** i **Tío Felipe**.

Chicharrón to zręczliwy przyjaciel Hectora, ulegający procesowi zapomnienia, wyjątkowo przykremu w Krainie Umarłych. Jak wyjaśnia Anderson, „Chicharrón jest samotny i dlatego otacza się przedmiotami, które kocha, a wśród nich znajduje się gitara”.

W Krainie Umarłych poznamy też **urzędnika imigracyjnego** na Stacji Centralnej, **naczelnika** Wydziału Łączenia Rodzin; **wychowawcę** oraz **gospodarza** konkursu talentów.

MAGIA MUZYKI

W *Coco* usłyszymy specjalnie napisane piosenki, zapadającą w pamięć muzykę ilustracyjną i tradycyjne dźwięki Meksyku

Według reżysera Lee Unkricha *Coco* to opowieść o rodzinie, więziach z naszymi bliskimi i pogoni za marzeniami. A wszystko to zakorzenione jest w muzyce. „Muzyka jest nieodłącznym elementem *Coco*”, mówi Unkrich. „Brzmienia z konkretnego kręgu kulturowego kształtują ten film. Niektóre z postaci uprawiają tę dziedzinę sztuki, podczas gdy inni nie chcą mieć z nią nic wspólnego.

„Chcieliśmy umieścić w filmie autentyczne utwory meksykańskie, jak i specjalnie skomponowane piosenki. Zachęcaliśmy nasz zespół do zachowania wierności folklorowi, ale daliśmy im jednocześnie wolną rękę w poszukiwaniu nowych dźwięków”.

Muzyka ilustracyjna

W *Coco* usłyszymy muzykę Michaela Giacchino, nagrodzonego Oscarem® autora kompozycji do filmu p.t. „Odłot” studia Disney-Pixar z 2009 r. „Naszym celem było wytworzenie w widzach wrażenia, jakby odwiedzili Santa Cecilię i wybrali się na wycieczkę do Krainy Umarłych”, mówi Tom MacDougall odpowiadający w Disneyu za sprawy związane z muzyką. „Jeśli zdołamy dostarczyć autentycznych wrażeń muzycznych, z pewnością film zapadnie głębiej w pamięć”.

Filmowcy powierzyli nadzór nad orkiestracją Germaine Franco, aby nasyciła utwory meksykańskim klimatem. „Bardzo chcieliśmy dodać do kompozycji napisanych dla filmu elementy muzyki meksykańskiej, unikając jednak stuprocentowego folkloru”, mówi artystka.

Franco, niezwykle płodna i nagradzana kompozytorka oraz producentka muzyczna, autorka muzyki do filmu p.t. „Dope” z 2015 r., jest Amerykanką pochodzenia meksykańskiego. Wychowała się na granicy Meksyku i Teksasu słuchając najróżniejszych odmian muzyki latynoskiej. Aby uzyskać odpowiednie brzmienie muzyki do *Coco* wykorzystwała cały szereg charakterystycznych instrumentów, takich jak guitarrón, tradycyjna harfa, quijada, suzafon, charchota, jarana, requinto, marimba, trąbka i skrzypce.

Piosenki

Zadanie, nadania treści pasji Miguela, filmowcy powierzyli znanym autorom piosenek, w tym zdobywcom Oscara® Kristen Anderson-Lopez i Robertowi Lopezowi uczestniczącym w realizacji disneyowskiej „Krainy lodu” z 2013 r. Na potrzeby *Coco* napisali „Remember Me”, najśłynniejszy utwór Ernesta de la Cruz, przewijający się przez cały film.

„Nasi koledzy ze studia Pixar poprosili nas o napisanie piosenki w stylu bolero ranchero, z lekkim ukłonem w stronę lat '20 i '30 XX wieku”, mówi Anderson-Lopez. „Ten film, postacie i meksykański klimat zainspirowały nas tak mocno, że przyjęliśmy to zlecenie bez zastanowienia. Postanowiliśmy stworzyć piosenkę, która mogłaby być hitem w tamtym okresie i w tamtej kulturze”.

Kilka piosenek powstało również w wyniku współpracy Germaine Franco ze współreżyserem i scenarzystą Adrianem Moliną, między innymi „Un Poco Loco”. Jest to utwór w meksykańskim stylu Son Jarocho, a w filmie wykonują go Miguel i Hector. „To jeden z moich ulubionych stylów muzyki latynoskiej”, mówi Franco. „Jest to mieszanina muzyki przedkolumbijskiej, afrykańskiej i hiszpańskiej”.

Kolejnym dziełem tego duetu autorskiego jest „Everyone Knows Juanita”, którą usłyszemy w scenie z udziałem Chicharróna, starego przyjaciela Hectora. „Chicharrón jest na granicy zapomnienia, prosi więc o ostatnią piosenkę”, tłumaczy Molina. „Napisałem do niej tekst. Jest to kołysanka z jednej strony ocierająca się o sentymentalizm, ale z drugiej bardzo ironiczna i pełna humoru”.

Autentyczność

Do zespołu należy też konsultant muzyczny Camilo Lara z projektu muzycznego Mexican Institute of Sound. Niemal od samego początku ułatwia filmowcom rozeznanie w szerokim spektrum muzyki meksykańskiej – od stylu cumbia po mariachi. „Zorganizowałem między innymi magiczną sesję nagraniową w Mexico City, z udziałem najważniejszych meksykańskich muzyków tworzących w różnych gatunkach: banda, marimba, mariachi, trio i son jarocho. To byli najwięksi mistrzowie. Nigdy nie zapomnę tego doświadczenia”. „Od samego początku chcieliśmy zachować maksymalną autentyczność”, kontynuuje Lara. „Słuchaliśmy różnych gatunków muzycznych – od wyrafinowanych po uliczne. Myślę, że udało nam się zaprezentować piękną mozaikę wielkiej różnorodności naszej muzyki”.

FILMOWCY

LEE UNKRICH (reżyser), zdobywca Oscara®, reżyser i wiceprezes Pixar Animation Studios ds. montażu. Producent wykonawczy „Uniwersytetu Potwornego” oraz „Dobrego dinozaura” zrealizowanego w koprodukcji Disney-Pixar.

ADRIAN MOLINA (współreżyser) zaczynał w Pixar Animation Studios latem 2006, jako stażysta-rysownik storyboardów r. Jesienią tego samego roku został zatrudniony na stałe i pracował przy nagrodzonych Oscarami® pełnometrażowych filmach „Ratatouille” i „Toy Story 3”. Rysował storyboardsy do „Uniwersytetu Potwornego” zrealizowanego w koprodukcji Disney-Pixar. Najnowszy etap jego kariery to rola współreżysera i scenarzysty najświeższej produkcji studia p.t. *Coco*.

DARLA K. ANDERSON (producentka) zaczynała w Pixar Animation Studios w 1993 r. Od tamtego czasu jej niezwykły talent producencki przyczynił się do sukcesów docenianych przez widzów i krytykę pełnometrażowych filmów animowanych, takich jak „Dawno temu w trawie”, „Potwory i spółka”, nagrodzone Złotym Globem® „Auta” i wyróżnione

Oscarem® „Toy Story 3”. Za swoją pracę przy „Toy Story 3” oraz „Autach” otrzymała od Amerykańskiego Związku Producentów wyróżnienie Producent Roku w kategorii kinowych filmów animowanych. Wyrazem uznania dla pracy Anderson ze strony tego stowarzyszenia oraz Amerykańskiej Akademii Filmowej były również nominacje dla „Toy Story 3” w kategorii najlepszego filmu.

MICHAEL GIACCHINO (kompozytor) ma na swoim koncie muzykę do jednych z najpopularniejszych i najbardziej uznanych produkcji filmowych ostatnich lat, takich jak „W głowie się nie mieści”, „Jurassic World”, „Ewolucja Planety Mała”, „Iniemamocni”, „Ratatouille” oraz „Mission Impossible: Ghost Protocol”. Napisana przez niego ścieżka dźwiękowa do filmu „Odłot” studia Disney Pixar wyróżniona została Oscarem®, Złotym Globem®, nagrodą BAFTA®, Broadcast Film Critics' Choice Award i dwukrotnie nagrodą Grammy®.

HARLEY JESSUP (kierownik artystyczny) zaczynał pracę w Pixar Animation Studios w 1996 r. jako kierownik artystyczny przy produkcji „Potworów i spółki”. W tej samej roli przyczynił się do realizacji nagrodzonego Oscarem® „Ratatouille” oraz nominowanych do Złotych Globów® „Aut 2” i „Dobrego dinozaura”. Jako kierownik artystyczny Jessup jest szefem zespołu artystów projektujących scenografie i postacie do każdego filmu.

GINI SANTOS (główna animatorka) rozpoczęła pracę w Pixar Animation Studios we wrześniu 1996 r. Na początku animowała postacie w filmie „Toy Story 2”. Następnie uczestniczyła w realizacji „Dawno temu w trawie”, „Potworów i spółki” oraz nagradzanych Oscarami® „Gdzie jest Nemo?”, „Iniemamocnych”, „Ratatouille” i „Odłotu”. Santos była też główną animatorką krótkometrażowego „Lifted”.

DANIELLE FEINBERG (operatorka, oświetleniowiec) rozpoczynała karierę w Pixar Animation Studios w lutym 1997 r. i w ciągu 18 lat pracy uczestniczyła w realizacji dziewięciu pełnometrażowych filmów, w tym „Dawno temu w trawie”, „Toy Story 2” oraz „Potwory i spółka”, jak również nagradzanych Oscarami® „Gdzie jest Nemo”, „Iniemamocni”, „Auta”, „Ratatouille”, „WALL-E” i „Merida Waleczna”.

DANIEL ARRIAGA (kierownik artystyczny ds. postaci) dołączył do ekipy Pixar Animation Studios w maju 2001 r. jako asystent produkcji odpowiedzialny za symulacje i efekty w filmie „Potwory i spółka”. Niedługo potem w tej samej roli uczestniczył w realizacji nagradzanych Oscarami® „Iniemamocnych”. Później przeszedł do działu kreatywnego, w którym tworzył szkice postaci i scenografii do nagradzanego Oscarami® „Ratatouille”. Współtworzył wyróżniane nagrodami filmy „WALL-E” i „Odłot”, a jako kierownik artystyczny ds. postaci zadebiutował w „Toy Story 3”.

CHRISTIAN HOFFMAN (kierownik ds. postaci) rozpoczął pracę w Pixar Animation Studios w 1996 r. niedługo po ukończeniu college’u. Pierwotnie miał pracować w dziale interaktywnym, ale szybko przeniesiono go do grupy animatorów pracujących nad „Dawno temu w trawie”, gdzie zagrzał miejsce na dłużej.

CHRIS BERNARDI (kierownik ds. scenografii) rozpoczął pracę w Pixar Animation Studios w listopadzie 2000 r. przy realizacji „Gdzie jest Nemo?”. Następnie w różnych

rolach współtworzył filmy takie, jak: „Auta”, nagradzane Oscarami® „WALL-E” i „Toy Story 3”, następnie „Uniwersytet Potworny” i „W głowie się nie mieści”.

DEAN KELLY (główny rysownik storyboardów) zaczynał w Pixar Animation Studios jako storyboardzista w 2009 r. przy filmie „Uniwersytet Potworny”. Obecnie uczestniczy w przygotowaniach do realizacji „Iniemamocnych 2”.

NICKOLAS ROSARIO (kierownik animacji) rozpoczął pracę w Pixar Animation Studios w czerwcu 2006 r. jako animator. Uczestniczył w realizacji kilku filmów długometrażowych, takich jak „Uniwersytet Potworny” czy nagradzane Oscarami® „WALL-E”, „Toy Story 3”, „Merida Waleczna” i „W głowie się nie mieści”. Wniósł też swój wkład w krótkometrażówki „BURN-E”, „Pierwsza randka Riley?” i nagrodzoną Oscarem® „Piper”.

BYRON BASHFORTH (główny specjalista ds. cieniowania postaci) rozpoczął pracę w Pixar Animation Studios w czerwcu 1999 r. jako specjalista od renderingu przy „Toy Story 2”. Jako specjalista ds. cieniowania uczestniczył w realizacji szeregu filmów, takich jak „Potwory i spółka”, „Gdzie jest Nemo?”, w tym nagradzanych Oscarami® „W głowie się nie mieści”, „Merida Waleczna”, „Odłot” oraz „Iniemamocni”. Był głównym specjalistą ds. cieniowania postaci podczas produkcji „Uniwersytetu Potwornego” i wyróżnionego Oscarem® „Ratatouille”, jak również krótkometrażowej „Lawy”, gdzie dodatkowo odpowiadał za kolory. Ponadto odpowiadał za integrację w „Gdzie jest Dory?”.

EMRON GROVER (główny specjalista ds. tkanin i symulacji) rozpoczął pracę w Pixar Animation Studios w lipcu 2007 r. jako specjalista ds. tkanin i symulacji przy nagrodzonym Oscarem® „Odlocie”. Był głównym specjalistą ds. tkanin podczas realizacji nagradzanych Oscarem® „Meridy Walecznej” i „W głowie się nie mieści”, a ostatnio „Gdzie jest Dory?”.

ALONSO MARTINEZ (dyrektor ds. technicznych, postaci) rozpoczął pracę w Pixar Animation Studios w czerwcu 2008 r. Współtworzył postacie w filmach takich, jak „Odłot”, „Auta 2”, „Dobry dinozaur” oraz „W głowie się nie mieści”.

GERMAINE FRANCO (produkcja i aranżacja piosenek oryginalnych i tradycyjnych/współautorstwo piosenek oryginalnych) to pierwsza kompozytorka muzyki latynoskiej zaproszona do członkostwa w Amerykańskiej Akademii Sztuki i Wiedzy Filmowej. Komponuje utwory muzyczne będące odzwierciedleniem jej gruntownego wykształcenia jako muzyka orkiestrowego, biegłości w programowaniu muzyki elektronicznej, doświadczenia w grze na wielu instrumentach i miłości do muzyki świata. Swój czas dzieli pomiędzy pracę nad wielkimi kinowymi hitami i produkcjami niezależnymi. Jest autorką muzyki i piosenek do wielu nagradzanych i ważnych pełnometrażowych filmów animowanych i dokumentalnych, takich jak: „Dope” w reżyserii Ricka Famuyiwy (Open Road Films), którego premiera miała miejsce na festiwalach Sundance i w Cannes; „Margarita” w reżyserii Dominique’a Cardony i Laurie Colbert (HBO Canada, Telefilm Canada); niedawnego „Walk with Me: On the Road with Thich Nhat Hanh” w reżyserii Maxa Pugh i Marca Francisa z Benedictem Cumberbatchem w roli narratora, którego premiera odbyła się na festiwalu SXSW 2017; i „Shovel Buddies” zrealizowanego przez Si&Ad dla Awesomeness Films, którego premiera odbyła się na festiwalu SXSW 2016. Franco napisała muzykę do ceremonii wręczenia nagród Hispanic Heritage Awards

w 2015 i 2016 r., nad którą patronat objął Biały Dom i prezydent Barack Obama. W planach ma stworzenie muzyki do filmu „Keely and Du” duetu Cardona i Colbert (Telefilm Canada).

CAMILO LARA (konsultant muzyczny) zaczynał od tworzenia składanek wręczanych przyjaciołom na różne okazje, jednak ci przekonali go, że powinien zacząć nagrywać swoje własne utwory. Robił to po nocach, bo za dnia pracował wówczas w branży muzycznej zajmując się jednocześnie ścieżką dźwiękową do filmów takich, jak „I Twoją matkę też”, co zaowocowało jego pierwszą nominacją do nagrody Grammy®. W tak skromnych okolicznościach narodził się Mexican Institute of Sound.