



# CREATIVIDAD, S.A.

CÓMO LLEVAR LA INSPIRACIÓN  
HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ

**ED CATMULL**

Presidente de **PIXAR ANIMATION** y **DISNEY ANIMATION**

con **AMY WALLACE**

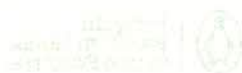
**conecta**

# Creatividad, S. A.

Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá

ED CATMULL

Con la colaboración de  
Amy Wallace



Traducción de  
Javier Fernández de Castro

conecta

# Índice

INTRODUCCIÓN: Objetos perdidos .....	11
--------------------------------------	----

## PRIMERA PARTE:

### EL INICIO

1. Animación .....	21
2. Ha nacido Pixar .....	39
3. Una meta precisa .....	63
4. Estableciendo la identidad de Pixar .....	85

## SEGUNDA PARTE

### PROTEGER LO NUEVO

5. Sinceridad y franqueza .....	105
6. Miedo y fracaso .....	127
7. La Bestia Hambrienta y el Niño Feo .....	151
8. Cambio y azar .....	167
9. Lo oculto .....	189

TERCERA PARTE  
CREAR Y MANTENER

10. Ampliar nuestra visión .....	211
11. El futuro no realizado .....	247

CUARTA PARTE  
PONER A PRUEBA LO QUE SABEMOS

12. Un nuevo desafío .....	265
13. El Día de las Notas .....	299

EPÍLOGO: El Steve que nosotros conocimos .....	321
--	-----

PUNTOS DE PARTIDA: Ideas para gestionar una cultura creativa .....	341
---	-----

AGRADECIMIENTOS .....	345
-----------------------	-----

ÍNDICE ALFABÉTICO .....	349
-------------------------	-----