



Divulgação

Com tecnologia revolucionária, a Pixar virou referência no mercado de animações e eternizou dezenas de personagens nos corações dos milhões de fãs mundo afora

# Nerds que viraram cineastas

Pixar começou produzindo computadores, mas após reuniões com Francis Ford Coppola e George Lucas, rumou de vez para o cinema

**PEDRO SOBREIRO**

**F**undada oficialmente em 3 de fevereiro de 1986, a Pixar Animation Studios nasceu em 1974, quando

Alexander Schure, fundador do Instituto de Tecnologia de Nova York, reuniu Edwin Catmull, Malcolm Blanchard, David Di- Francesco e Alvy Ray Smith, os cientistas da computação mais brilhantes que conhecia para tentar realizar seu sonho: fazer um filme completamente animado em um computador.

Esses nerds da computação sabiam que estavam destinados a fazer história, mas estavam limitados. Após reuniões com George Lucas, o pai de "Star Wars", e Francis Ford Coppola, diretor de "O Poderoso Chefão", em que compartilharam como enxergavam o futuro do cinema, o quarteto aceitou a proposta de trabalhar em um



"As Aventuras de André e Wally B." foi o primeiro curta em 3D gerado por computador na história do cinema

estúdio de cinema: a Lucasfilm, lar de obras como "Star Wars" e "Indiana Jones". Eles passaram a integrar o "Graphics Group" da Lucasfilm, o setor de computadores, em que os funcionários desenvolviam softwares e hardwares para animar elementos que seriam usados nos cinemas e na TV, os famosos efeitos especiais. A partir daí as tecnologias desenvolvidas começaram a se aprimorar, fazendo com que o sonho do primeiro filme animado inteiramente por computador, se aproximasse de virar realidade.

Em 1983, um jovem John Lasseter foi contratado para fazer um freelancer que duraria apenas uma semana na Lucasfilm. Ele, porém, se integrou aos nerds do grupo e não se desgrudou mais, sendo o responsável por desenvolver "As Aventuras de André e Wally B.", o primeiro curta-metragem que

utilizou animação 3D gerada por computador na história, que foi lançado em 1984.

"Ed Catmull e Alvy Ray Smith me pediram para pensar em como seria o visual de um personagem feito com formas geométricas simples. Esferas, cones, cilindros, caixas... Esse tipo de coisa. Mas comecei a ver a simplicidade com que Ub Iwerks fazia os primeiros desenhos do Mickey Mouse. E comecei a desenhar o que acabou sendo o André, um personagem feito com formas simples", contou John Lasseter nos bastidores do DVD de Curtas da Pixar.

O curta foi revolucionário. A história de poucos segundos

do bonequinho fugindo de uma abelha na floresta provou que era possível utilizar essa tecnologia para contar histórias, mesmo que simples. E o computador, que se chamaria "Pixer", foi apelidado de "Pixar" por remeter ao termo em espanhol para "criar imagens".

Causando furor nas convenções de tecnologia, o Pixar viu seus primeiros dias de fama serem usados principalmente por agências do governo americano, como a NASA. Em 1986, após a Lucasfilm sofrer com a queda nas receitas pós-Star Wars, o "Graphics Group" se separou do estúdio e deu origem à Pixar. Enquanto buscava investidores, a Pixar acabou cruzando o caminho do visionário Steve Jobs, que comprou a empresa por 5 milhões de dólares e passou a investir.

Seus primeiros dias foram volta-

dos para a produção de comerciais de TV, que eram a principal fonte de renda na época, e eles fizeram muito sucesso. Com comerciais animados em 3D ganhando prêmios e mais prêmios, a empresa começou a chamar atenção.

Até que, ainda em 1986, John Lasseter trouxe à vida "Luxo Jr.", o curta-metragem de duas lumiárias que brincavam uma bola, transmitindo emoções sem precisar de falas ou rostos humanos. O curta foi um fenômeno e reavivou o sonho de fazer um filme. Nos cinemas, o Walt Disney Studios adquiriu o computador da Pixar para ajudar a automatizar a técnicas da animação 2D. A primeira obra produzida com essa tecnologia foi "Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus".

O problema é que esse interesse despertado não estava