



MUSEU PIXAR

HISTÓRIAS E ARTE DO ESTÚDIO DE ANIMAÇÃO



Copyright © Disney Enterprises, Inc. e Pixar, 2021

Copyright © Editora Planeta do Brasil, 2022

Copyright da tradução © Flávia Yacubian

Todos os direitos reservados.

Título original: *Pixar Museum: Stories and Art from the Animation Studio*

Preparação: Renato Ritto

Revisão: Algo Novo Editorial e Fernanda Grabauska

Diagramação: Daniel Justi

CRÉDITOS DO ORIGINAL

Escrito por Simon Beecroft

Editado por Sophie Blackman

Design por Rob Ward

Produção de Emma Kidd

As opiniões neste livro pertencem ao detentor dos direitos autorais. Os direitos autorais, marcas registradas e nomes são de seus respectivos proprietários e não se destinam a sugerir endosso, acordo, afiliação ou qualquer outro tipo.

© JustPlay, LLC

O Sr. Cabeça de Batata (Mr. Potato Head) é uma marca registrada da Hasbro usada com permissão. ©Hasbro. Todos os direitos reservados.

Hudson Hornet é uma marca registrada da Chrysler LLC.

Ford Coupe é uma marca registrada da Ford Motor Company.

Créditos de capa:

Capa, no sentido horário a partir do topo: estudo de iluminação de WALL•E e EVA por John Lee; Sr. Incrível, arte digital de Paul Rogers; Mike e Sulley, arte digital em guache por Ricky Nierva e Dice Tsutsumi; estudo do personagem Nemo em pastel por Ralph Eggleston; *Carros*, pintura em pastel por Bill Cone; Woody e Bo Peep, arte digital por John Lee.

Quarta capa, no sentido horário a partir do topo: Merida, acrílico e arte digital por Steve Pilcher; arte dos personagens de *Up: altas aventuras*, pintura a guache de Ricky Nierva; Miguel, arte digital de Ernesto Nemesio com layout de Robert Kondo; arte digital de Remy por Harley Jessup com layout de Enrico Casarosa.

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
ANGÉLICA ILACQUA CRB-8/7057

Disney, Simon Beecroft
Museu Pixar: histórias e arte do estúdio de animação/ Simon Beecroft Disney; tradução de Flávia Yacubian. - São Paulo: Planeta do Brasil, 2022.
96 p.

Bibliografia
ISBN 978-65-5535-798-1
Título original: *Pixar Museum: Stories and Art from the Animation Studio*

I. Pixar (Firma) - História I. Yacubian, Flávia

22-2876

CDD 658.407

Índice para catálogo sistemático:

I. Pixar (Firma) - História

2022

Todos os direitos desta edição reservados à
EDITORA PLANETA DO BRASIL LTDA.

Rua Bela Cintra, 986 – 4ª andar – Consolação

São Paulo-SP – 01415-002

www.planetadelivros.com.br

faleconosco@editoraplaneta.com.br

MUSEU PIXAR

BEM-VINDO AO
MUSEU
PIXAR
HISTÓRIAS E ARTE DO ESTÚDIO DE ANIMAÇÃO



TRADUÇÃO DE FLÁVIA YACUBIAN

1: Sr. Incrível

Pôster impressionante representando a era de ouro dos Supers, criado para a parede de capas de revistas e recortes de notícias que decora o escritório de Beto Pêra. Arte digital por Paul Rogers.



1: A recepção dos heróis

Flik retorna para o formigueiro com a trupe de artistas circenses que achou serem guerreiros. Arte conceitual para *Vida de inseto* em tinta acrílica feita por Tia W. Kratter; layout de Geefwee Boedoe.

01

ENTRADA

NO COMEÇO
LINHA DO TEMPO
A CASA DA PIXAR

09

**PRIMEIRAS
EMPREITADAS**

LUXO JR.
BRINQUEDO DE LATA

15

**OS BRINQUEDOS QUE
COMEÇARAM TUDO**

TOY STORY
AMIZADE IMPROVÁVEL
OS BRINQUEDOS DE ANDY
OS BRINQUEDOS ESTÃO DE VOLTA

25

**MUNDOS
EXTRAORDINÁRIOS**

MONSTROS S.A.
WALL·E
DIVERTIDAMENTE
VIVA: A VIDA É UMA FESTA
SOUL

37

JORNADAS INCRÍVEIS

VIDA DE INSETO
PROCURANDO NEMO
UP
O BOM DINOSSAURO
DOIS IRMÃOS

49

**PERSEGUINDO
UM SONHO**

OS INCRÍVEIS
CARROS
RATATOUILLE
VALENTE
LUCA

61

CURTAS E A TELINHA

CURTAS DE TOY STORY E
CARROS
CURTAS ORIGINAIS DA PIXAR
SPARKSHORTS
HISTÓRIAS INTERLIGADAS

71

**RIQUEZA DE
DETALHES**

ABERTURA E CRÉDITOS
GRÁFICOS INCRÍVEIS
TOMANDO FORMA
ATÉ O FINALZINHO

81

BIBLIOTECA

ÍNDICE
NOTAS



1

1: Penhasco submarino

Na beirada de seu lar no recife de corais, Nemo e seus pais não são mais do que pontinhos quando comparados ao tamanho do oceano. Tinta acrílica, por Mark Whiting.

MUSEU PIXAR

SEÇÃO 1

ENTRADA

Tudo começou quando um cientista da computação, um animador e um empresário se juntaram para fundar a empresa que mudou a cara da animação. De seu lar na Bay Area, na Califórnia, o estúdio de animação Pixar continua produzindo sucessos.

NO COMEÇO
LINHA DO TEMPO
A CASA DA PIXAR

NO COMEÇO

A origem do estúdio de animação Pixar data da década de 1970, quando a animação computadorizada ainda engatinhava. Em 1979, o diretor de *Star Wars*, George Lucas, contratou Ed Catmull para criar a Divisão Computacional na Lucasfilm.¹ Catmull graduou-se em Ciência da Computação na Universidade de Utah e, depois da faculdade, trabalhou como diretor do Laboratório de Computação Gráfica do Instituto de Tecnologia de Nova York. Na Lucasfilm, Catmull dirigia a Divisão Computacional, que criou os elementos animados por computador de alguns filmes *live-action*, como *Jornada nas estrelas II: A ira de Khan* e *Star Wars: Episódio VI – O retorno de Jedi*.

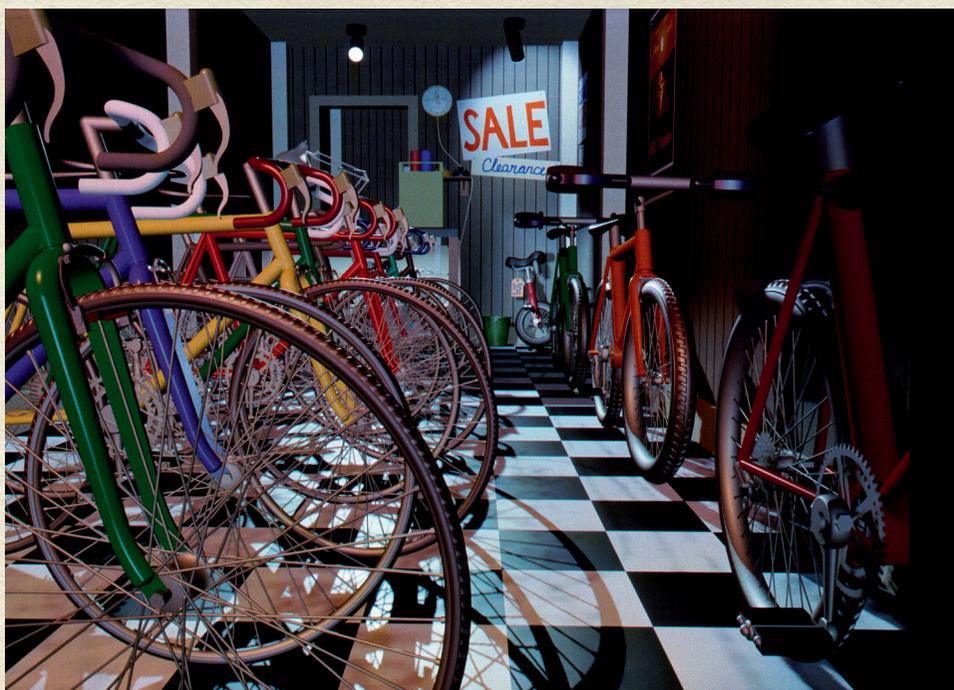
Em 1984, Catmull contratou John Lasseter, que compartilhava da mesma crença de que a animação computadorizada tinha futuro. Lasseter e Alvy Ray Smith, ao lado de uma equipe pequena da Divisão Computacional, criaram a primeira animação feita em computador focada em personagens, um curta chamado *The Adventures of André & Wally B.* [As aventuras de André & Wally B.]. O enredo conta a história de uma abelha chamada Wally B. que persegue um personagem chamado André. A história termina com uma picada e um ferrão retorcido. Embora tenha seis segundos incompletos, estreou em julho no Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques (SIGGRAPH) de Mineápolis, uma conferência anual de computação gráfica. A versão final foi lançada em agosto, no Festival Internacional de Animação em Toronto.

Em 1986, o cofundador da Apple, Steve Jobs, comprou a Divisão Computacional da Lucasfilm, que mudou de nome para Pixar, em homenagem ao seu produto mais conhecido na época: um computador de ponta chamado Pixar Image, desenvolvido alguns anos antes pela equipe da divisão. No começo, a Pixar focou-se em vender esse computador para organizações especializadas, por exemplo, na área médica, agências de inteligência e empresas de artes gráficas, incluindo os estúdios de Walt Disney.





2



3

LEGENDA

1: Os três fundadores

A Pixar foi fundada por três homens cujos talentos eram bem diferentes, mas complementares: Ed Catmull, cientista da computação; Steve Jobs, empresário; e John Lasseter, animador treinado pela Disney. Aqui, desenhados por Teddy Newton.

2: *The Adventures of André & Wally B.*

Esse curta foi a primeira animação em 3D a apresentar o recurso de *motion blur*, ou movimento desfocado simulado – o leve desfoque de objetos em movimento –, aumentando a sensação de movimento realista. Conceito/direção de Alvy Ray

Smith; design de personagem e animação de John Lasseter.

3: *O sonho de Red*

O segundo curta animado da Pixar foi lançado em 1987. Era uma obra atmosférica e sentimental sobre um uniciclo desprezado que sonha com uma vida melhor.