

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
CAMPUS DE CURITIBA  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL  
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

ELAINE HIRABARA CORDEIRO  
MELISSA TAKABATA DE CAMPOS

**GUIA DE FILMES DOS ESTÚDIOS PIXAR:  
UM PROJETO EDITORIAL**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA  
2012

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

### **TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO Nº 506**

#### **“GUIA DE FILMES DOS ESTÚDIOS PIXAR: UM PROJETO EDITORIAL”**

por

**ELAINE HIRABARA CORDEIRO  
MELISSA TAKABATA DE CAMPOS**

Trabalho de Diplomação apresentado no dia 24 de Outubro de 2012 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO EM DESIGN GRÁFICO, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O(s) aluno(s) foi (foram) arguido(s) pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora:

\_\_\_\_\_  
Prof(a). MSc. Manoel Alexandre Schroeder  
DADIN - UTFPR

\_\_\_\_\_  
Prof(a). MSc. Josiane Lazaroto Riva  
DADIN - UTFPR

\_\_\_\_\_  
Prof(a). MSc. Renato Bordenousky Filho  
*Orientador(a)*  
DADIN – UTFPR

\_\_\_\_\_  
Prof(a). Dr<sup>a</sup> Elenise Leocádia da Silveira Nunes  
Professor Responsável pela Disciplina de TD  
DADIN – UTFPR

**“A Folha de Aprovação Assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.**

## **AGRADECIMENTOS**

A minha sincera gratidão à:

Minha família que é um fator motivador permanente. Mãe, pai, vó, Marcelo e Marissa, não existem palavras pra agradecer o tamanho da força que me dão.

À Andressa, Elaine, Deborah e Luiza por terem me ensinado o real significado da palavra equipe. E ter colaborado para que a difícil vida de universitária se tornasse fácil e feliz.

Ao professor Cachorrão pela orientação e pela lição de que antes de tudo devemos brincar. E à professora Josiane pela generosidade indicando referências importantes para o projeto. Foi uma grande honra tê-los como orientadores.

Diz um antigo provérbio, que três coisas devemos agradecer sempre: a esperança que nos sustenta, a amizade que nos acalenta e o conselho que nos orienta.

Uma etapa se encerra por aqui, mas o que fica é para “o infinito e além!”

**Melissa**

Meus sinceros agradecimentos a todos que se fizeram presentes nesta importante etapa da minha vida...

**Elaine**

## RESUMO

CORDEIRO, Elaine Hirabara, CAMPOS, Melissa Takabata. **Guia de Filmes dos Estúdios Pixar – Um Projeto Editorial**. 2012. 143f. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

O presente trabalho apresenta uma pesquisa com abordagem teórica-conceitual de editoração e análise com aspecto qualitativo de alguns exemplos de guia de filmes e livros de pop-up. Apresenta conceitos de editoração, guia, pop-up e imagem, bem como suas relações com o projeto gráfico. Complementado por uma pesquisa sobre o Estúdio de Animação Pixar, sua história e sua contribuição para o desenvolvimento da computação gráfica. Traz como resultado o projeto gráfico de um guia de filmes da Pixar, que é apresentado em formato de livro sobre os longas metragem produzidos pelo estúdio até o momento de realização da pesquisa.

**Palavras-chave:** guia, projeto editorial, design, Pixar.

## ABSTRACT

CORDEIRO, Elaine Hirabara, CAMPOS, Melissa Takabata. **Guide to Movies of Pixar Studios - An Editorial Project**. 2012. 143f. End of Course Work, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

This paper presents a research with theoretical and conceptual approach about editing and analysis with qualitative aspect of some examples of guide movies and pop-up books. It presents publishing concepts, guide, image, and pop-up and its relations with the graphic design. Complemented by research on the Pixar Animation Studios, its history and its contribution to the development of computer graphics. It brings as a result of the graphic design guide of Pixar movies, where a guide movies is presented in book format on the feature films produced by the studio until the time of the survey.

**Keywords:** guide, editorial project, design, Pixar.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Desenho animado Jambo & Ruivão .....	12
FIGURA 2 – Cenas do curta-metragem “Luxo Jr.” .....	15
FIGURA 3 – Filmes de curtas-metragem da Pixar .....	16
FIGURA 4 – Logos animadas – Paramount e IBM .....	16
FIGURA 5 – Filme Brave .....	19
FIGURA 6 – A empresa Pixar .....	21
FIGURA 7 – Filmes da Pixar .....	22
FIGURA 8 – Capas dos filmes da Pixar .....	23
FIGURA 9 – Pesquisa de imagens para capa .....	49
FIGURA 10 – Pesquisa de imagens para folha guarda .....	49
FIGURA 11 – Pesquisa de imagens para sumário .....	50
FIGURA 12 – Pesquisa de imagens para página da história .....	50
FIGURA 13 – Pesquisa de imagens para fundo.....	51
FIGURA 14 – Pesquisa de imagens de sinopse .....	51
FIGURA 15 – Pesquisa de imagens de personagens e dubladores .....	52
FIGURA 16 – Pesquisa de imagens para ficha técnica .....	53
FIGURA 17 – Pesquisa de imagens adicionais .....	53
FIGURA 18 – Pesquisa de imagens para curiosidades .....	54
FIGURA 19 – Pesquisa de imagens para paginação .....	55
FIGURA 20 – Cenas com a caminhonete “Pizza Planet” .....	56
FIGURA 21 – Livro “Dragons and Monsters” de Robert Sabuda.....	57
FIGURA 22 – Rascunho do livro de Duncan Birmingham .....	57
FIGURA 23 – Livro Volvele de Cosmographia .....	59
FIGURA 24 – Livro Cosmographia Petri Apiani .....	59
FIGURA 25 – Pop-up da anatomia humana, Hubert Biss, 1703 .....	60
FIGURA 26 – Livro pop-up “The Royal Punch & Judy” de Dean & Son, 1861 .....	60
FIGURA 27 – Livro A Bela Adormecida Pop-up de Harold Lentz, 1933 .....	61
FIGURA 28 – Conferência Movable em Chicago .....	62
FIGURA 29 – Robert Sabutas com suas criações .....	62
FIGURA 30 – Livro Alice's Adventures in Wonderland .....	63
FIGURA 31 – Comparativo dos formatos de papel padrões A B C .....	67
FIGURA 32 – Exemplos de construções Simetria e Assimetria .....	70
FIGURA 33 – Exemplos de unidade, equilíbrio e harmonia .....	71
FIGURA 34 – Exemplos de proximidade e semelhança .....	71

FIGURA 35 – Exemplos de contraste, simetria, simplicidade e minimização .....	72
FIGURA 36 – Diferentes capas do livro “Alice no País das Maravilhas” .....	76
FIGURA 37 – Exemplo de faca de corte especial .....	78
FIGURA 38 – Exemplo de capa dura .....	80
FIGURA 39 – Livro Toy Story 3 – O Guia Do Filme .....	81
FIGURA 40 – Livro Pixarpédia .....	83
FIGURA 41 – Livro Alice’s Adventures In Wonderland – Pop-Up .....	84
FIGURA 42 – Livro Alice No País Das Maravilhas .....	86
FIGURA 43 – Formato do guia.....	88
FIGURA 44 – Margens do guia .....	89
FIGURA 45 – Espaços brancos do guia .....	90
FIGURA 46 – Mancha tipográfica do guia .....	90
FIGURA 47 – Arranjo das imagens interativas do guia .....	91
FIGURA 48 – Composição da página do guia .....	92
FIGURA 49 – Fonte para os títulos .....	93
FIGURA 50 – Fonte para o corpo de texto .....	94
FIGURA 51 – Sumário do guia .....	95
FIGURA 52 – Paginação do guia .....	96
FIGURA 53 – Organização da imagens do guia .....	97
FIGURA 54 – Organização dos textos do guia .....	117
FIGURA 55 – Capa do guia .....	118
FIGURA 56 – Verniz localizado da capa .....	119
FIGURA 57 – Folhas guarda do guia .....	119
FIGURA 58 – Ficha técnica do guia .....	120
FIGURA 59 – Sumário com círculo giratório .....	121
FIGURA 60 – Interferências de pop-up no guia .....	122
FIGURA 61 – Organização da página da história .....	123
FIGURA 62 – Organização da página interna .....	124
FIGURA 63 – Peças do sumário .....	124
FIGURA 64 – Página da história com pop-up .....	125
FIGURA 65 – Peças do miolo .....	126
FIGURA 66 – Esquema de montagem do guia .....	131
FIGURA 67 – Embalagem do guia.....	132
FIGURA 68 – Sequência de cenas da logo da Pixar animada .....	132
FIGURA 69 – Embalagem planejada do guia .....	133

FIGURA 70 – O guia com a embalagem.....	133
FIGURA 71 – Exemplos de trabalhos acadêmicos .....	136
FIGURA 72 – O guia “PIXAR – Guia dos Filmes” .....	139

### **LISTA DE TABELAS**

TABELA 1 – Padrões A B C.....	66
TABELA 2 – Formato 660 x 960 mm.....	68

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
<b>2 O ESTÚDIO PIXAR</b>	<b>14</b>
2.1 HISTÓRIA DA PIXAR	14
2.2 AS ANIMAÇÕES DA PIXAR	19
2.3 LONGAS-METRAGEM DA PIXAR	22
2.3.1 <i>Toy Story</i>	23
2.3.1 Vida de Inseto	25
2.3.1 <i>Toy Story 2</i>	28
2.3.1 Monstros S/A	30
2.3.1 Procurando Nemo	32
2.3.1 Os Incríveis	34
2.3.1 Carros	36
2.3.1 <i>Ratatouille</i>	38
2.3.1 <i>Wall-E</i>	40
2.3.1 <i>Toy Story 3</i>	42
2.3.1 Carros 2	44
2.3.1 <i>UP</i>	46
<b>3 PESQUISA DE IMAGENS</b>	<b>49</b>
<b>4 O PROJETO DE UM LIVRO</b>	<b>55</b>
4.1 UM GUIA	55
4.2 A TÉCNICA DO POP-UP	57
4.3 DESIGN EDITORIAL	63
4.4 PROJETO GRÁFICO DE LIVRO	64
4.4.1 Papel	64
4.4.2 Formato	65
4.5 ORGANIZAÇÃO DA PÁGINA	69
4.5.1 Legibilidade	73
4.5.2 Tipografia	73
4.5.3 Diagramação	74
4.5.4 Imagens	74
4.5.5 Capa	75
4.6 EMBALAGEM	76
4.7 A PRODUÇÃO GRÁFICA E OS LIVROS	77
4.7.1 Acabamentos para livros	77

4.7.2 Revestimento .....	79
4.7.3 Encadernação .....	80
<b>5 ANÁLISE DE LIVROS .....</b>	<b>81</b>
5.1 PROJETO GRÁFICO DO LIVRO .....	87
5.1.1 Elementos compositivos .....	87
5.1.2 Papel .....	87
5.1.3 Formato .....	87
5.1.4 Organização da página .....	89
5.1.5 Tipografia .....	92
5.1.6 Sistema de navegação .....	93
5.1.7 Imagens .....	95
5.1.8 Textos .....	96
<b>6 ESTRUTURA DO LIVRO .....</b>	<b>116</b>
6.1 CAPA .....	117
6.2 FOLHAS GUARDA .....	118
6.3 SUMÁRIO .....	120
6.4 PÁGINAS DO MIOLO .....	121
6.5 PEÇAS MÓVEIS .....	123
6.6 MONTAGEM .....	126
<b>7 ESPECIFICAÇÕES PARA PRODUÇÃO .....</b>	<b>130</b>
7.1 IMPRESSÃO .....	130
7.2 ACABAMENTO .....	130
7.3 EMBALAGEM .....	131
<b>8 ORÇAMENTOS .....</b>	<b>133</b>
<b>9 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>135</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>140</b>
<b>GLOSSÁRIO .....</b>	<b>147</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>149</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A proposta apresentada para este Trabalho de Diplomação foi a do desenvolvimento e execução de um projeto editorial para um guia de filmes de animação digital, de longa-metragem, produzidos pelos estúdios Pixar, localizado em Emeryville, Califórnia – EUA. Esse guia conta com uma seleção de informações que foram levantadas por meio de pesquisas e posteriormente análises foram realizadas para a elaboração de seu conteúdo.

Apesar de a animação ser um assunto que desperta interesse em artistas e tecnólogos, os materiais produzidos sobre o tema muitas vezes se restringem a manuais que demonstram passo a passo a produção de desenhos animados. São materiais de alta qualidade, mas que deixam de lado outros fatores envolvidos no processo (BARBOSA JR., 2005, prefácio).

Existem livros que abrangem o empreendedorismo do estúdio Pixar, guias sobre os filmes produzidos, entre outros. Esses materiais, em sua maioria restringem-se à língua inglesa. A maneira como estas informações são disponibilizadas acabam não englobando, e pode-se arriscar dizer, não satisfazendo alguns outros aspectos sobre a criação dessas obras, que podem interessar alguns leitores.

Considerando que a Pixar, pelo que se pode observar pela evolução dos filmes de animação digital no mercado, foi um estúdio pioneiro nesse caso, e devido a importância desses filmes de longa-metragem, tanto para a história quanto para o desenvolvimento da animação, observa-se uma lacuna: um material gráfico voltado para o público alvo dessas produções, com o intuito de ampliar o olhar dos espectadores ao assistir os filmes e que ao mesmo tempo seja divertido, característica comum nos filmes de animação.

Foi então, criado um guia que interage com o leitor. Tudo isto para orientar o espectador, prender a atenção do leitor por mais tempo e mostrar uma ótica diferente sobre as produções de animação.

Pode-se entender que desde o princípio a animação esteve ligada ao entretenimento e voltada para a família como um todo. Muitas vezes esse entretenimento se dava apenas por meio da inovação que a tecnologia proporcionava. Quando o público se saturava dessas técnicas e elas não eram mais o suficiente para prender a atenção dos espectadores, se fazia necessário, não mais

o aperfeiçoamento técnico, e sim o artístico. E a partir do momento em que novas tecnologias iam surgindo, esse ciclo foi se repetido ao longo da história. Com a entrada da TV nos lares, percebe-se uma desvalorização da animação, por causa do uso indevido da animação limitada, um estilo com fundamentos artísticos, mas que, devido ao baixo custo e facilidade de produção, foi utilizado de maneira inapropriada, impulsionado pelo capitalismo e pela industrialização do processo. Isso acabou criando então, um conceito de que desenhos animados são voltados apenas para crianças, pelos resultados desses trabalhos direcionados à TV, serem de baixa qualidade. Como por exemplo, os estúdios Hanna e Barbera passaram a desenvolver novos trabalhos e personagens para a essa mídia a partir de 1957. Seu primeiro sucesso foi a série “Jambo & Ruivão” (FIGURA 1). Em comparação com o trabalho cinematográfico anterior, a animação televisiva era bem precária, repetindo-se cenários de fundo e reaproveitando-se gestos e expressões dos personagens a exaustão (BARBOSA JR., 2005).



**Figura 1 – Desenho animado Jambo & Ruivão**  
Fonte: Site HANNABARBERAWORLD, 2010.

Os filmes de longa-metragem sempre mantiveram certa qualidade. Mas só quando finalmente a animação computadorizada se tornou uma forma de arte autônoma e reconhecida é que a animação no geral voltou a ser percebida pela

população como um entretenimento familiar de qualidade artística (BARBOSA JR., 2005).

Com o advento da computação gráfica criou-se a ilusão de que qualquer um - com conhecimentos em computação gráfica e com computadores de alta performance - poderia fazer uma animação de sucesso (BARBOSA JR., 2005). Por isso, compreender como os filmes de animação foram desenvolvidos pode ser um auxiliar na desmistificação dessa “ideia”.

Foi então, para auxiliar tal compreensão que esse trabalho teve como objetivo principal o desenvolvimento de um material em formato de livro, que funcione como um guia dos principais filmes de longa-metragem dos Estúdios Pixar, mas que fosse divertido de se ler e manusear.

Para alcançar esse resultado, foram determinados ainda os seguintes objetivos específicos:

- utilizar recursos de editoração na elaboração das partes do livro;
- buscar o uso da técnica de pop-up para dar ao livro um apelo de interação e diversão aos leitores;
- utilizar a análise de livros para avaliar a melhor maneira de dispor as informações em formato de guia e de utilizar o recurso de *pop-up*;
- levantar informações sobre a história do Estúdio Pixar, assim como informações sobre seus filmes, utilizadas para a elaboração do conteúdo do livro;
- pesquisar, selecionar e tratar imagens utilizadas no livro;
- colocar em prática conhecimentos em diversas áreas de design e cinema, guiando assim a produção do material gráfico desde a matéria prima até a sua execução final.

A metodologia adotada na pesquisa segue uma análise de natureza qualitativa, por ser uma abordagem interpretativa subjetiva (NEVES,1996). Foram observados então conceitos pertinentes para o desenvolvimento do projeto e análises de livros visando o levantamento de dados de caráter descritivo com enfoque indutivo.

Para organizar os procedimentos o projeto foi dividido em quatro fases: fundamentação teórica e pesquisa, conceituação, desenvolvimento e concepção do projeto gráfico do livro.

A fundamentação teórica corresponde à coleta de informações e conceitos mediante pesquisas de materiais publicados sobre projeto editorial e *pop-up*. Além de pesquisa sobre o Estúdio de Animação Pixar e seus filmes.

A segunda diz respeito à definição do problema a ser resolvido, traçando os objetivos e fixando a conceituação que o projeto deve apresentar.

A terceira fase do projeto constitui a criação e o desenvolvimento do guia em questão.

A quarta e última fase corresponde à concepção e desenvolvimento do projeto gráfico editorial propriamente dito.

## 2 O ESTÚDIO PIXAR

Sendo os filmes de animação em longa-metragem da Pixar o foco desse trabalho, inicialmente serão apresentadas informações que permitam um reconhecimento da empresa e do que ela tem apresentado ao mercado.

Primeiramente será apresentada a história da empresa, depois será feita uma explanação sobre suas produções de longa-metragem e justificada a escolha do tema para a elaboração do conteúdo do livro. E finalmente apresentada uma pesquisa sobre as características de cada filme selecionado, sendo eles: *Toy Story*, *Toy Story 2*, *Toy Story 3*, *Vida de Inseto*, *Monstros S/A*, *Procurando Nemo*, *Os Incríveis*, *Carros*, *Carros 2*, *Ratatouille*, *Wall-e* e *Up Altas Aventuras*. Para então ser apresentada a pesquisa de imagens que foram utilizadas no guia.

### 2.1 HISTÓRIA DA PIXAR

A história da Pixar começou antes mesmo da sua fundação (PIXAR, 2012). Em 1984, John Lasseter, um animador entusiasta da animação em computador, deixou seu trabalho na Disney e se uniu ao grupo de animadores e efeitos especiais do diretor George Lucas, na Lucasfilm (PRICE, 2009. p.13). Seu primeiro curta-metragem 3D: *“Andre and Wally”*, estreou no mesmo ano na SIGGRAPH (evento onde a comunidade de desenvolvimento tecnológico se reunia para apresentar as novas criações do setor de informática), com o objetivo de demonstrar o sistema de partículas criado pela empresa. Além de demonstrar a tecnologia criada pela

empresa, provou que era possível contar histórias através dessa tecnologia (DVD PIXAR, SHORT FILM, 2012).

Em fevereiro de 1986, Steve Jobs comprou a divisão de computação gráfica da Lucasfilm por 10 milhões de dólares e fundou a *Pixar Animation Studio*, juntamente com o animador John Lasseter e o matemático Ed Catmull (que havia sido vice-presidente desde 1979 na Lucasfilme e foi convidado a ser cofundador e diretor técnico da Pixar). No mesmo ano a empresa lançou o curta “Luxo Jr.” (FIGURA 2), com dois minutos de duração, com o objetivo de demonstrar o sistema de auto-sombreamento que conquistou o Oscar de melhor curta animado, tornando-se assim o mascote do estúdio (MUNDODASMARCAS, 2012).



**Figura 2 – Cenas do curta-metragem “Luxo Jr.”**  
Fonte: Site LOWENDMAC, 2011.

Inicialmente a Pixar tinha o foco na criação de *hardwares* e *softwares* específicos para a computação gráfica, os curtas-metragem serviam como publicidade para esses “produtos” (DVD PIXAR, SHORT FILM, 2012). Assim nos anos seguintes, a empresa lançou os curtas-metragem: “*Red’s Dream*” (1987), primeira vez em que a empresa anima uma forma orgânica; “*Tin Toy*” (1988), serviu

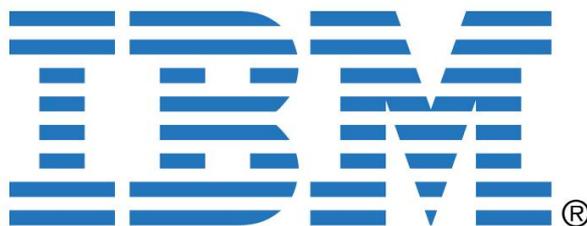
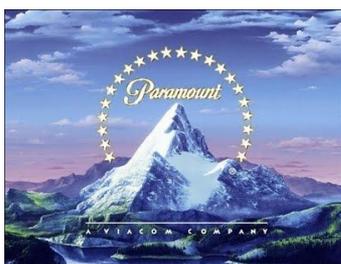
de inspiração para a criação de “*Toy Story*”; e “*Knick Knack*” (1989), utilizou de todos os recursos de animação gráfica existentes (PRICE, 2009).

A Pixar passou a ser conhecida pelos seus curtas-metragem (FIGURA 3) e em 1990 começou a fazer comerciais para a televisão, como por exemplo, o comercial da Trident “*Quite a Package*” e o comercial da Volkswagen “*La Nouvelle Polo*” (PIXAR,,2012c).



**Figura 3 – Filmes de curtas-metragem da Pixar**  
**Fonte: Site CINEMAEAFINS, 2009.**

Em 1991, a Pixar assinou o primeiro contrato com a Disney para a produção de três longas-metragem. Nos anos seguintes (1992, 1993, 1994), a empresa continuou com a produção de comerciais e agora também com a criação de logos animadas e vinhetas, como por exemplo: IBM e Paramount (FIGURA 4).



**Figura 4 – Logos animadas – Paramount e IBM.**  
**Fonte: Site ACEITAMS, 2009.**

A parceria com a Disney se tornou realidade em 1995, com o lançamento do longa-metragem *"Toy Story"* e em 1997 um novo acordo foi assinado entre as empresas para a produção de cinco filmes (PRICE, 2009). Neste mesmo ano foi lançado o curta *"Geri's Game"*, filme que mostra os novos avanços para animar pele e tecido, mas que também é um divisor de águas na produção de filmes da Pixar. A partir daqui, a Pixar decidiu não interromper com a produção de curtas-metragem para continuar a pesquisa e desenvolvimento dentro da empresa, ter a possibilidade de novas experiências sem o comprometimento com os filmes de longa-metragem e ajudar no desenvolvimento de novos talentos dentro do próprio estúdio" (DVD PIXAR, SHORT FILM, 2012). Seguiram-se então os lançamentos:

- 1998 – *"A Bug's Life"*: para este longa-metragem foram feitas filmagens do ponto de vista dos insetos e para maior empatia buscou-se assemelhar a aparência das formigas à aparência humana, deixando de desenhar um par de patas;
- 1999 – *"Toy Story 2"*: primeiro longa-metragem a ser inteiramente criado, masterizado e exibido digitalmente;
- 2000 – *"For the Birds"*: curta-metragem onde pode-se perceber a versão revisada dos blocos de contato (*Pringles*), onde se tornou possível animar cada bloco separadamente;
- 2001 – *"Monsters"*: longa-metragem onde foi utilizado um aperfeiçoamento da tecnologia de animar tecido e a utilização de um novo *software* para deixar mais real os modelos complexos, como pelos e cabelos;
- 2002 – *"Mike's New Car"*: curta-metragem;
- 2003 – *"Finding Nemo"*: o longa-metragem contou com a ajuda de um especialista em vida marinha e o maior desafio neste filme foi animar a água;
- 2004 – *"The Incredibles"*: longa-metragem originalmente desenvolvido para ser um filme animado tradicionalmente, mas depois que a divisão de animação onde Brad Bird trabalhava fechou, ele se mudou para Pixar levando a história consigo;
- "Boundin"*: curta-metragem traduzido para o português como "Pular", traz um efeito de água e chuva que foram muito apreciados pelos animadores;
- 2005 – *"Jack-Jack Attack"*: curta-metragem; *"One Man Band"*: curta-metragem;
- 2006 – *"Cars"*: longa-metragem, os reflexos nos carros foi possível graças a um novo programa, sendo que em filmes anteriores eles eram feitos à mão; *"Mate and*

- the Ghostlight*”: curta-metragem; *“Lifted”*: curta-metragem onde foi possível movimentar as partículas de poeira no ar de acordo com o corpo do personagem;
- 2007 – *“Ratatouille”*: longa-metragem onde a comida foi o desafio, elas foram observadas, fotografadas e depois foram usados novos programas para dar um ar mais natural e delicioso; *“Your Friend the Rat”*: curta-metragem;
  - 2008 – *“Wall-e”*: é o primeiro longa-metragem da Pixar a ter segmentos com atores reais;
  - 2009 – *“UP”*: primeiro longa-metragem da Pixar a ser apresentado em Disney Digital 3D; *“Partly Cloudy”*: curta-metragem que serviu de inspiração para a criação do personagem Russel, foi o curta ponto base de renderização para iluminação indireta e oclusão de ambiente;
  - 2010 – *“Toy Story 3”*: longa-metragem, embora o estúdio a princípio não ser a favor de “filmes em série”, ela produziu este com qualidade e cojita-se a possibilidade de uma quarta sequência; *“Day and Night”*, curta-metragem ao contrário dos curtas anteriores, esse estilo de animação combina elementos 2D e 3D, diferente de tudo que a Pixar produziu anteriormente;
  - 2011 – *“Cars 2”*: segundo-longa metragem da Pixar a ter uma continuação.

Em 2001, Ed Catmull foi nomeado presidente e John Lasseter assinou um contrato de exclusividade pelo período de dez anos. E em janeiro de 2006, ao ver o contrato estabelecido com a Pixar chegando ao fim, a Disney comprou o estúdio, mas conservou sua estrutura gerencial e a sua autonomia criativa. Após essa transição, a Pixar passou a produzir também séries animadas com os seus personagens de filmes, como por exemplo *“A Cars Toon: Mater’s tall Tallies”*. Em 2011, foi a primeira vez que um curta da Pixar (*“Toy Story Toons: Small Fry”*) foi exibido com um filme não-Pixar: *“Muppets”* (PIXAR,.2012).

Em 2012 o estúdio pretende lançar o longa-metragem *“Brave”* (FIGURA 5), filme que conta com o roteiro e direção de Brenda Chapman, primeira mulher a assumir uma produção de filme na Pixar. Outros lançamentos esperados para os próximos anos são: *“Monster University”* (2013) e *“Flier on Height”* (2014) (<http://oglobo.globo.com/blogs/animacao>).



**Figura 5 – Filme Brave**  
**Fonte: Site PIXAR, 2012b.**

Essas informações foram utilizadas para o desenvolvimento do capítulo referente a história da empresa.

## 2.2 AS ANIMAÇÕES DA PIXAR

Como já foi apresentado anteriormente, a Pixar é uma empresa especializada em desenvolver curtas e longas-metragem.

Os curtas-metragem possuem no máximo 40 minutos de duração. A Pixar conseguiu “com uma técnica revolucionária, músicas inesquecíveis e personagens apaixonantes”, mudar através desses curtas-metragem, o conceito da animação (DVD PIXAR, SHORT FILM, 2012). Essas animações são voltadas à pessoas de todas as idades e atinge um público maior através de histórias muitas vezes contadas sem diálogos, como por exemplo “*One Man Band*”, onde o enfoque está na música. Foi através dos curtas que a empresa começou a se tornar conhecida e por causa de sua experiência com eles é que o grupo se tornou apto para a produção de longas-metragem, assim a empresa conseguiu a parceria com a Disney (DVD PIXAR, SHORT FILM, 2012). Desta forma a presença desse tema no projeto do livro se tornou necessária.

Os longas-metragem possuem duração superior a 60 minutos. Foi através deles que a Pixar foi reconhecida mundialmente (CAPODAGLI, 2010). Esse foi um dos motivos que levou a priorização dos longas no guia proposto.

Além disso esses filmes foram escolhidos por serem referência em filmes de animação computadorizada (PRICE, 2009). Segundo o artigo publicado no *The Wall Street Journal* intitulado “O livro do ano”, “a Pixar tornou-se a regra em filmes de animação, a começar pelo trabalho com efeitos especiais na *Lucasfilm* no início dos anos 1980, até filmes renomados, como *Toy Story*, *Procurando Nemo*, *Wall-E*, e tantos outros” (PRICE, 2009).

De acordo com Carlos Eduardo Nogueira – professor do curso de Computação Gráfica do Senac e autor do curta "Desirella", premiado no festival de Gramado – parte do avanço da animação digital pode ser creditada a uma empresa: a *Pixar Animation Studios*, criada em 1984 por John Lasseter e Ed Catmull. “Embora a tendência de migração para essa técnica de animação já fosse natural, a Pixar se antecipou, e muito, ao setor.” Prova disso é que filmes com a mesma tecnologia, "FormiguinhaZ" (Dreamworks) e "Vida de Inseto" (da própria Pixar), chegariam aos cinemas apenas três anos depois. “O maior gargalo na época não era só a questão de ter profissionais para trabalhar com isso, imprescindível é que o animador, tenha a noção de timing. E havia a questão de driblar dificuldades tecnológicas. Eram processos super novos, tudo era muito novo.”

Por sua necessidade de inovar, a Pixar sempre criou filmes que não eram viáveis de se produzir com as tecnologias disponíveis. Isso obrigou a empresa a unir o lado direito e esquerdo do cérebro, misturando artistas e cientistas. (CAVALLINI, 2006).

Na indústria do cinema, publicidade e design, a criatividade é peça fundamental. Do *brainstorming* inicial até a execução é preciso muito trabalho, tempo e disciplina (CAVALLINI, 2006). Em resumo, a verdade é que existe muito trabalho por trás de um filme ou de um desenho animado, são questões que envolvem o interno e externo dos estúdios.

O modelo de gestão da Pixar desperta curiosidade, servindo como referência para outras empresas. Pode-se perceber isto pelo número de livros produzidos tendo ela como modelo. Como por exemplo “Nos bastidores da Pixar: Lições do Playground Corporativo mais Criativo do Mundo” de Bill Capodagli.

As histórias emocionantes, os personagens carismáticos e as imagens impressionantes e inspiradoras das produções dos estúdios Pixar (FIGURA 6) não surgem por acaso.



**Figura 6 – A empresa Pixar**  
**Fonte: Site PIXARTALK, 2008.**

Segundo Bill Capodagli, o estúdio “reinventou a tecnologia dos filmes de animação, definiu um novo padrão de contar histórias e estabeleceu magistralmente uma inovadora cultura corporativa”. Mostrando que a animação, não é apenas fruto da tecnologia, mas também do meio em que foi criada e influencia o meio em que é inserida. E que, o sucesso nessa área, depende da união entre a tecnologia, a arte, a temática e o seu contexto. Aliando todos esses fatores, os filmes da Pixar, agregam valores ao seu “discurso”, que podem gerar reflexões, debates e acabam por atingir um público cada vez maior.

Mais do que um belo visual, existem diversos conceitos que podem ser apreendidos e trazidos para as nossas vidas. Temas como autoconhecimento, amizade, família, coragem, crescimento espiritual, entre outros, são abordados nestes desenhos e, se bem compreendidos, podem nos auxiliar a nos tornarmos pessoas melhores. Assunto este, amplamente discutido no livro “A Fábrica de Sonhos da Pixar” de Robert Velarde.

A sabedoria, segundo a Pixar, é fundada nas virtudes e expressada por meio de histórias (FIGURA 7). Seja mediante brinquedos que ganham vida; insetos que procuram justiça; carros que embarcam em inesperadas aventuras ou robôs futuristas que encontram o amor, as animações da Pixar nos emocionam e nos divertem. Apesar de os filmes terem uma grande dose de imaginação, no fundo, podemos nos identificar com os personagens e suas circunstâncias (VELARDE, 2011).



**Figura 7 – Filmes da Pixar**  
Fonte: Site PIXAR, 2011a.

Essas informações foram determinantes para o direcionamento das pesquisas e desenvolvimento do projeto.

### 2.3 LONGAS-METRAGEM DA PIXAR

Os filmes selecionados (FIGURAS 8) para este trabalho foram: *Toy Story*, *Toy Story 2*, *Toy Story 3*, *Vida de Inseto*, *Monstros S/A*, *Procurando Nemo*, *Os Incríveis*, *Carros*, *Carros 2*, *Ratatouille*, *Wall-e* e *Up Altas Aventuras*. A seguir será apresentada a pesquisa realizada referente aos filmes. As informações, em sua maioria, foram retiradas do site oficial dos estúdios Pixar.



Figura 8 – Capas dos filmes da Pixar  
Fonte: Site CINECLICK, 2010b.

As informações de interesse para a confecção do guia foram classificadas da seguinte maneira:

- sinopse: é apresentada uma síntese do filme;
- ficha técnica: contém os dados de autoria e produção;
- músicas: é a trilha sonora do filme;
- curiosidades: informações pitorescas que despertam o interesse;
- prêmios: reconhecimento da obra dado através de indicações e prêmios.

### 2.3.1 Toy Story

“*Toy Story*”, título adaptado para o português como “Toy Story – Um mundo de Aventuras”, foi o primeiro filme realizado através da parceria entre a *Walt Disney Pictures* e a *Pixar Animation Studio*, sendo considerado o primeiro filme de animação inteiramente computadorizado. E foi o primeiro filme de animação a concorrer ao Oscar de Melhor Roteiro, original ou adaptado.

Sinopse:

O aniversário de Andy está chegando e os brinquedos estão nervosos. Afinal de contas, eles temem que um novo brinquedo possa substituí-los. Liderados por Woody, um caubói que é também o brinquedo predileto de Andy, eles montam uma escuta que lhes permite saber dos presentes ganhos. Entre eles está Buzz

Lightyear, o boneco de um patrulheiro espacial, que logo passa a receber mais atenção do garoto. Isto aos poucos gera ciúmes em Woody, que tenta fazer com que ele caia atrás da cama. Só que o plano dá errado e Buzz cai pela janela. É o início da aventura de Woody, que precisa resgatar Buzz também para limpar sua barra com os outros brinquedos.

Ficha Técnica:

Diretor: John Lasseter

Elenco: Vozes na versão original: Tom Hanks, Tim Allen, Don Rickles, Jim Varney, Wallace Shawn, Bill Farmer

Produção: Bonnie Arnold, Ralph Guggenheim

Roteiro: John Lasseter, Pete Docter, Andrew Stanton, Joel Cohen, Joe Ranft, Alec Sokolow, Joss Whedon

Trilha Sonora: Randy Newman

Duração: 77min.

Ano: 1995

País: EUA

Gênero: Animação

Cor: Colorido

Distribuidora: Disney

Estúdio: Walt Disney/ Pixar

Classificação: Livre

Músicas:

*01. You've Got a Friend in Me*

*02. Strange Things*

*03. I Will Go Sailing No More*

*04. Andy's Birthday*

*05. Soldier's Mission*

*06. Presents*

*07. Buzz*

*08. Sid*

*09. Woody and Buzz*

*10. Mutants*

11. *Woody's Gone*
12. *The Big One*
13. *Hang Together*
14. *On the Move*
15. *Infinity and Beyond*
16. *You've Got a Friend in Me*

#### Curiosidades:

- Steve Jobs foi o produtor-executivo de "Toy Story".
- Pizza Planet era originalmente Pizza Putt, uma combinação de pizzaria e campo de mini-golfe.
- Bill Murray foi considerado para o papel de Buzz Lightyear.
- É o único filme da Pixar a ter tela completa de créditos.
- Foi o filme mais rentável de 1995.
- Será lançado em 3D em 2012.

#### Prêmios:

1996 - Oscar

#### Indicações

Melhor Trilha Sonora – Comédia/ Musical

Melhor Roteiro Original

Melhor Canção Original – "*You've Got a Friend*"

1996 - Globo de Ouro

#### Indicações

Melhor Filme – Comédia/ Musical

Melhor Canção Original – "*You've Got a Friend*"

### 2.3.2 Vida de Inseto

"*A Bug's Life*", título adaptado para o português como "Vida de Inseto", foi o segundo filme produzido pela Pixar. Foi o primeiro longa metragem de animação computadorizada lançado em *widescreen* e foi o último filme do ator McDowell (ADOROCINEMA, 2012j).

### Sinopse:

Todo ano, os gananciosos gafanhotos exigem uma parte da colheita das formigas. Mas quando algo dá errado e a colheita é destruída, os gafanhotos ameaçam atacar. É quando Flik, uma formiga cansada de ser oprimida, sai em busca de insetos guerreiros dispostos a ajudar o formigueiro a combater os gafanhotos. Os planos de Flik parecem fadados ao fracasso quando os insetos que ele convocou revelam-se um grupo de artistas rebeldes de um circo de pulgas. Hopper, líder dos gafanhotos, se prepara para mais um ataque ao formigueiro. Então, Flik e os insetos de circo armam um confronto que culmina numa batalha inesquecível (ADOROCINEMA, 2012j).

### Ficha Técnica:

Diretor: John Lasseter, Andrew Stanton

Elenco: Vozes na versão original: David Foley, Kevin Spacey, Julia Louis-Dreyfuss, Hayden Panettiere, Phyllis Diller

Produção: Darla K. Anderson, Kevin Reher

Roteiro: Andrew Stanton, Donald McEnery e Bob Shaw

Fotografia: Sharon Calahan

Trilha Sonora: Randy Newman

Duração: 96min.

Ano: 1998

País: EUA

Gênero: Animação

Cor: Colorido

Distribuidora: Buenas Vista Pictures

Estúdio: Walt Disney/ Pixar

Classificação: Livre

### Músicas:

01. *The Time of Your Life*

02. *The Flik Machine*

03. *Seed to Tree*

04. *Red Alert*

05. *Hopper and his Gang*

06. *Flik Leaves*
07. *Circus Bugs*
08. *The City*
09. *Robin Hood*
10. *Return to Colony*
11. *Flik's Return*
12. *Loser*
13. *Dot's Rescue*
14. *Atta*
15. *Don't Come Back*
16. *Grasshoppers' Return*
17. *The Bird Flies*
18. *Ants Fight Back*
19. *Victory*
20. *A Bug's Life Suite*

Curiosidades:

- “Vida de Inseto” é o 2º filme produzido pela Pixar.
  - É o 1º longa-metragem de animação computadorizada lançado em *widescreen*.
  - Os nomes nas caixas que compõem a cidade dos insetos são todos referências aos nomes de filhos dos roteiristas: JuJu's Litter, Hannah's Bananas e PJ Pop.
  - A pickup que aparece quando um inseto voa rumo a luz da mesma entregadora de pizzas cuja pickup Buzz e Woody escalam no posto de gasolina, em “Toy Story”.
  - “Vida de Inseto” é o último filme do ator Roddy McDowell.
- (ADOROCINEMA, 2012j).

Prêmios:

Oscar

Indicação

Melhor Trilha Sonora – Comédia/ Musical

Globo de Ouro

Indicação

Melhor Trilha Sonora

Grammy

Ganhou

Melhor Composição Instrumental – Filme

Indicação

Melhor Canção Original – Filme – “*The Time of Your Life*”

### 2.3.3 *Toy Story 2*

“*Toy Story 2*” foi o primeiro filme a ser criado e exibido digitalmente. Foi o terceiro filme realizado através da parceria com a Disney e foi a primeira sequência de animação a faturar mais do que o filme original nas bilheterias (ADOROCINEMA, 2012g).

Sinopse:

Desta vez, Woody (Tom Hanks) tenta salvar um brinquedo, que acaba indo parar num bazar de usados, e termina por ser sequestrado por um colecionador de brinquedos, que pretende vendê-lo a um museu japonês. Na casa do sequestrador, descobre que foi o protagonista de um famoso seriado da TV de décadas atrás e conhece os demais integrantes de sua coleção. Enquanto isso, os demais brinquedos, liderados por Buzz Lightyear (Tim Allen), partem numa atrapalhada operação de resgate (ADOROCINEMA, 2012g).

Ficha Técnica:

Diretor: John Lasseter, Lee Unkrich, Ash Brannon

Elenco: Vozes na versão original: Tom Hanks, Tim Allen, Joan Cusack, Don Rickles

Produção: Karen R. Jackson, Helene Plotkin

Roteiro: John Lasseter, Ash Brannon, Lee Unkrich, Pete Docter, Andrew Stanton, Rita Hsiao, Doug Chamberlin, Chris Webb

Fotografia: Sharon Calahan

Trilha Sonora: Randy Newman

Duração: 92min.

Ano: 1999

País: EUA

Gênero: Animação

Cor: Colorido

Distribuidora: Disney

Estúdio: Walt Disney/ Pixar

Classificação: Livre

Músicas:

01. *Woody's Roundup - Riders In The Sky*
02. *When She Loved Me - Sarah McLachlan*
03. *You've Got A Friend In Me (Wheezy's Version) - Robert Goulet*
04. *Zurg's Planet*
05. *Wheezy And The Yard Sale*
06. *Woody's Been Stolen*
07. *Chicken Man*
08. *Woody's Dream*
09. *Jessie And The Roundup Gang*
10. *Woody's A Star*
11. *Let's Save Woody*
12. *Off To The Museum*
13. *Talk To Jessie*
14. *The Cleaner*
15. *Al's Toy Barn*
16. *Emperor Zurg Vs. Buzz*
17. *Use Your Head*
18. *Jessie's In Trouble*
19. *Ride Like The Wind*
20. *You've Got A Friend In Me (Instrumental Version)*

Curiosidades:

- O planejamento inicial da Pixar e da Disney era de lançar esta continuação diretamente em vídeo. Entretanto, após o filme ter ficado pronto, os executivos resolveram por exibí-lo nos cinemas.
- É o 1º filme totalmente criado, realizado e exibido digitalmente.
- Este é o 3º filme realizado através da parceria entre a Pixar e a Disney. Além dos dois "Toy Story", foi lançado também "Vida de Inseto", em 1998.
- Precedido por "Toy Story" (1995) e seguido por "Toy Story 3" (2010).

- É a 1ª sequência de animação a faturar mais do que o filme original nas bilheteiras.
  - Relançado em 3D em 2010.
- (ADOROCINEMA, 2012g).

Prêmios:

Oscar

Indicação

Melhor Canção Original – “*When She Loved Me*”

Globo de Ouro

Ganhou

Melhor Filme – Comédia/ Musical

Indicação

Melhor Canção Original – “*When She Loved Me*”

(ADOROCINEMA, 2012).

#### 2.3.4 Monstros S/A

“*Monsters Inc.*”, título adaptado para o português como “Monstros S/A”, foi o quarto longa criado pela *Pixar Animation Studio* através da parceria com a Disney (ADOROCINEMA, 2012c).

Sinopse:

Monstros S/A é a maior fábrica de sustos existente. Localizada em uma dimensão paralela, a fábrica constrói portais que levam os monstros para os quartos das crianças, onde eles poderão lhes dar sustos e gerar a fonte de energia necessária para a sobrevivência da fábrica. Entre todos os monstros que lá trabalham o mais assustador de todos é James P. Sullivan, que junto com seu assistente Mike Wzowski atingem as maiores cotas e sustos da fábrica. As crianças são consideradas tóxicas pelos monstros. Porém, Mike e Sully conhecem a garota Boo, que acaba sem querer indo parar no mundo dos monstros.

Ficha técnica:

Diretor: Peter Docter, David Silverman

Produção: Darla Anderson

Roteiro: Andrew Stanton

Trilha Sonora: Randy Newman

Duração: 92 min.

Ano: 2001

País: EUA

Gênero: Animação

Cor: Colorido

Distribuidora: Não definida

Classificação: Livre

Curiosidades:

- “Monstros S/A” é o quarto filme realizado através da parceria entre a Disney e a Pixar. Os demais foram “Toy Story” (1995), “Vida de Inseto” (1998) e “Toy Story 2” (1999).

- Antes de “Monstros S/A” é exibido o curta “*For the Birds*”, que foi indicado ao Oscar de melhor curta-metragem de animação.

Músicas:

01. *Se eu não tivesse você (realizado por Billy Crystal e John Goodman)*

02. *Monsters, Inc.*

03. *Escola*

04. *Walk to Work*

05. *Sulley e Mike*

06. *Randall aparece*

07. *Enter the Heroes*

08. *O Piso Scare*

09. *Oh, Celia!*

10. *Boo Adventures in Monstrópolis*

11. *Boo Tired*

12. *Colocar Boo Back*

13. *Boo Escapes*

14. *Celia's Mad*

15. *Boo é um cubo*

Prêmios:

Oscar de Melhor Canção Original - "*If I Didn't Have You*"

Indicações

Melhor Filme de Animação

Melhor Trilha Sonora

Melhores Efeitos Sonoros

### 2.3.5 Procurando Nemo

"*Finding Nemo*", título adaptado para o português como "Procurando Nemo", foi o quinto longa criado pela *Pixar Animation Studio* através da parceria com a Disney. E vencedora do Oscar de Melhor Animação, e indicado aos prêmios de Melhor Trilha Sonora Original, Melhor Edição de Som e Melhor Roteiro Original (ADOROCINEMA, 2012e).

Sinopse:

Nemo é um pequeno peixe-palhaço, simpático e sonhador, que repentinamente é capturado do coral onde vive por um mergulhador e passa a viver em um aquário. Decidido a encontrá-lo, seu pai super protetor Marlin, sai em sua busca para trazer seu único filho de volta para casa. Nessa jornada Marlin conhece Dory, uma simpática blue tang que se oferece para ajudá-lo. O único problema é que Dory sofre de amnésia temporária e esquece as coisas assim que elas acontecem. Juntos, Marlin e Dory, superam medos e obstáculos enfrentando toda a imensidão das águas do oceano em uma missão quase impossível.

Ficha Técnica:

Diretor: Andrew Stanton, Lee Unkrich

Produção: Graham Walters

Roteiro: Andrew Stanton, Bob Peterson, David Reynolds

Fotografia: Sharon Calahan, Jeremy Lasky

Trilha Sonora: Thomas Newman

Duração: 102 min.

Ano: 2003

País: EUA/ Austrália

Gênero: Animação

Cor: Colorido

Distribuidora: Buena Vista Home Entertainment

Estúdio: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios

Classificação: Livre

Curiosidades:

- Relançado nos cinemas brasileiros em 3D em 2 de outubro de 2012.
- Os personagens são geralmente planejados com anos de antecedência. A primeira aparição de Nemo foi como um bicho de pelúcia no quarto de Boo em "Monstros S/A". Nesse filme, apareceu um garoto no consultório do dentista que lê uma revista em quadrinhos do Sr. Incrível, antecipando "Os Incríveis". O carro Luigi é dirigido pelo dentista do consultório, antecipando o "Carros".
- O filme foi dedicado à memória de Glen McQueen (1960-2002), um dos animadores da Pixar.

Músicas:

01. *Wow*

02. *Barracuda*

03. *Nemo Egg (Main Title)*

04. *First Day*

05. *Field Trip*

06. *Mr. Ray, Scientist*

07. *The Divers*

08. *Lost*

09. *Short Term Dory*

10. *Why Trust a Shark?*

11. *Friends Not Food*

12. *Fish-O-Rama*

13. *Gill*

14. *Mt. Wannahockalooogie*

15. *Foolproof*

Prêmios:

Oscar de Melhor Longa Metragem Animado

Indicações

Trilha Sonora

Edição de Som

Roteiro Original

Indicado aos Bafta Children's Award de Melhor Animação

Indicado Bafta Film Award de Roteiro Original

Indicado ao Globo de Ouro de Melhor Filme de Comédia/ Musical

Indicado ao MTV Movie Award de Melhor Performance em Comédia (Ellen DeGeneres) e de Melhor Filme

### 2.3.6 Os Incríveis

“*The Incredibles*”, título adaptado para o português como “Os Incríveis”, foi o sexto longa criado pela *Pixar Animation Studio* através da parceria com a Disney. “Os Incríveis” foi originalmente desenvolvido como um filme animado tradicionalmente, mas depois que a Warner Bros. fechou sua divisão de animação, Brad Bird se mudou para a Pixar, levando a história consigo (ADOROCINEMA, 2012d).

Sinopse:

Roberto Pêra já foi o maior herói do planeta sob o codinome Sr.Incrível. Porém, após salvar um homem de se suicidar, ele é processado e condenado na Justiça. Uma série de processos seguintes faz com que a opinião pública se volte contra os super-heróis. Desde então, Roberto é levado a ter uma vida pacata, sem poder demonstrar seus superpoderes, ao lado de sua esposa Helen, que foi a super-heroína Mulher-Elástica, e seus três filhos. Com vontade de retomar a vida de herói, ele tem a grande chance quando surge um comunicado misterioso, que o convida para uma missão secreta em uma ilha remota.

Ficha Técnica:

Diretor: Brad Bird

Produção: John Walker

Roteiro: Brad Bird

Fotografia: Andrew Jimenez, Patrick Lin, Janet Lucroy

Trilha Sonora: Michael Giacchino

Ano: 2004

País: EUA

Gênero: Animação

Cor: Colorido

Distribuidora: Não definida

Estúdio: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios

Curiosidades:

- John Barry foi contratado para fazer a trilha sonora no estilo James Bond, mas saiu do projeto após gravar apenas alguns temas-demonstração.
- O Síndrome se tornou o Vilão principal após os animadores da Pixar se interessaram mais por ele do que o antigo antagonista Xerek.
- Jason Lee gravou as falas do Síndrome em quatro dias.

Músicas:

01. *The Glory Days*
02. *Mr. Huph Will See You Now*
03. *Adventure Calling*
04. *Bob Vs. The Omnidroid*
05. *Lava in the Afternoon*
06. *Life's Incredible Again*
07. *Off To Work*
08. *New and Improved*
09. *Kronos Unveiled*
10. *Marital Rescue*
11. *Missile Lock*
12. *Lithe or Death*
13. *100 Mile Dash*
14. *A Whole Family of Supers*
15. *Escaping Nomanisan*

Prêmios:

Oscar

Efeitos Sonoros

Melhor Longa Metragem Animado

Indicado aos de Mixagem de Som e Roteiro Original.

Bafta Children's Award de Melhor Longa Metragem Animado

Indicação

Globo de Ouro de Melhor Filme - Comédia/ Musical.

MTV Movie Awards de Melhor Filme e Time em Cena (Craig T. Nelson, Holly Hunter, Spencer Fox e Sarah Vowell)

(CINECLICK, 2012a)

### 2.3.7 Carros

“*Cars*”, título adaptado para o português como “Carros”, foi o sétimo longa criado pela *Pixar Animation Studio* através da parceria com a Disney. O filme foi dirigido por John Lasseter (“*Toy Story*”) e foi um sucesso de crítica e de bilheteria (ADOROCINEMA, 2012a).

Sinopse:

Relâmpago McQueen é um carro de corridas ambicioso. A fama faz com que Relâmpago acredite que não precisa da ajuda de ninguém. Na última corrida da temporada, seus pneus traseiros estouram na última volta. Com isso, seus dois principais adversários cruzam a linha de chegada juntamente com ele. A caminho da corrida de desempate, a caçamba de Mack (um caminhão que faz parte de sua equipe) se abre e faz com que Relâmpago seja largado em plena estrada. Relâmpago tenta encontrar Mack e em seu desespero chega à Radiator Springs, uma cidade do interior que jamais ouviu falar dele ou da Copa Pistão. Aos poucos Relâmpago começa a se afeiçoar pelos habitantes locais.

Ficha Técnica:

Diretor: John Lasseter

Produção: Darla K. Anderson

Roteiro: John Lasseter, Joe Ranft, Jorgen Klubien, Branda Chapman, Dan Fogelman, Kiel Murray, Phil Lorin, Robert L. Baird, Daniel Gerson, Bonnie Hunt, Don Lake, Steve Purcell, Dan Scanlon

Trilha Sonora: Randy Newman

Duração: 117 min.

Ano: 2006

País: EUA

Gênero: Animação

Cor: Colorido

Distribuidora: Não definida

Estúdio: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios

Classificação: Livre

Curiosidades:

- Inicialmente o título original seria "*Route 66*", que foi descartado para que o público não confundisse o filme com a série de TV de mesmo nome, exibida entre 1960 e 1964.
- Os animadores de "Carros" fizeram mais de 43 mil designs de carros para o filme.
- O sobrenome do personagem Relâmpago McQueen foi uma homenagem a Glenn McQueen, animador da Pixar que faleceu em 2002.
- O número do personagem Relâmpago McQueen inicialmente seria 57, ano de nascimento do diretor John Lasseter. Posteriormente ele foi alterado para 95, ano do lançamento nos cinemas de "Toy Story", 1º filme produzido pela *Pixar Animation Studios*.
- Os pneus do personagem Relâmpago McQueen tem a Lightyear como fabricante. Trata-se de uma brincadeira com a Goodyear, fabricante verídica de pneus, e também uma referência ao personagem Buzz Lightyear, de Toy Story (1995).
- A música usada para abrir o teaser de Carros é a música-tema de "Vida de Inseto" (1998), também produzido pela *Pixar Animation Studios*.

Músicas:

01. *Real Gone* - Sheryl Crow

02. *Route 66* - Chuck Berry

03. *Life Is a Highway* - Rascal Flatts

04. *Behind the Clouds* - Brad Paisley
05. *Our Town* - James Taylor
06. *Sh-Boom* - The Chords
07. *Route 66* - John Mayer
08. *Find Yourself* - Brad Paisley
09. *Opening Race*
10. *McQueen's Lost*
11. *My Heart Would Know* - Hank Williams
12. *Bessie*
13. *Dirt Is Different*
14. *New Road*
15. *Tractor Tipping*

Prêmios:

Indicado ao Oscar de Música Original ("*Our Town*")

Indicado ao Melhor Longa Metragem Animado

Indicado ao Bafta Film Award de Melhor Longa Metragem Animado.

Globo de Ouro de Melhor Filme Animado.

Grammy de Melhor Música Feita para Filme, Televisão e Outra Mídia Visual

Indicado ao Grammy de Melhor Álbum de Trilha Sonora para Filme, Televisão e outra Mídia Visual

### 2.3.8 *Ratatouille*

"*Ratatouille*", foi o oitavo longa criado pela *Pixar Animation Studio* através da parceria com a Disney. Na sua estreia teve uma arrecadação considerada baixa em relação a outros filmes da Pixar, mas no final foi um sucesso de bilheteria, arrecadando mais de 600 milhões de dólares, o longa recebeu diversos prêmios, inclusive o Oscar de animação em 2008 (ADOROCINEMA, 2012f).

Sinopse:

Paris. Remy (Patton Oswalt) é um rato que sonha se tornar um grande *chef*. Só que sua família é contra a idéia, além do fato de que, por ser um rato, ele sempre é expulso das cozinhas que visita. Um dia, enquanto estava nos esgotos, ele fica

bem embaixo do famoso restaurante de seu herói culinário, Auguste Gusteau (Brad Garrett). Ele decide visitar a cozinha do lugar e lá conhece Linguini (Lou Romano), um atrapalhado ajudante que não sabe cozinhar e precisa manter o emprego a qualquer custo. Remy e Linguini realizam uma parceria, em que Remy fica escondido sob o chapéu de Linguini e indica o que ele deve fazer ao cozinhar.

#### Ficha Técnica:

Título Original: Ratatouille

Origem: Estados Unidos, 2007

Direção: Brad Bird

Roteiro: Brad Bird, baseado em estória de Brad Bird, Jim Capobianco e Jan Pinkawa.

Produção: Brad Lewis

Fotografia: Sharon Calahan

Edição: Darren T. Holmes

Música: Michael Giacchino

#### Curiosidades:

- Durante o processo de desenvolvimento dos personagens, um escultor esculpiu a mão 9 modelos em argila do protagonista do filme, Remy. Seis destas esculturas eram protótipos alternativos do personagem, com as três restantes sendo poses de sua versão final.
- Nenhum dos personagens humanos tem dedos nos pés.
- Foram criados mais de 270 tipos diferentes de comida no computador.
- Cada alimento era preparado e decorado numa cozinha verídica, sendo posteriormente fotografado para referência e comida.
- Para criar uma pilha de composto orgânico de maneira realista, os artistas fotografaram e pesquisaram o processo real de apodrecimento de alimentos frescos.
- O garçom francês que aparece no trailer falando sobre queijos foi dublado por Brad Bird, diretor do filme.

#### Músicas:

01. *Le Festin*

02. *Welcome To Gusteau's*

03. *'This Is Me*
04. *Granny Get Your Gun*
05. *100 Rat Dash*
06. *Wall Rat*
07. *Cast Of Cooks*
08. *A Real Gourmet Kitchen*
09. *Souped Up*
10. *Is It Soup Yet?*
11. *A New Deal*
12. *Remy Drives a Linguini*
13. *Colette Shows Him Le Ropes*
14. *Special Order*
15. *Kiss & Vinegar*

Prêmios:

Oscar de Melhor Filme de Animação

Globo de Ouro de Melhor Filme de Animação

Indicado ao Oscar de Melhor Roteiro Original, Melhor Trilha Sonora, Melhor Som e Melhor Edição de Som

### 2.3.9 *Wall-E*

“*Wall-e*”, foi o nono longa criado pela *Pixar Animation Studio* através da parceria com a Disney. A maioria dos personagens não possuem uma voz humana, se comunicando com línguas corporais e sons, criados por Ben Burtt, que lembram vozes. Além disso, é o primeiro filme da Pixar a ter segmentos com atores reais (ADOROCINEMA, 2012k).

Sinopse:

Após entulhar a Terra de lixo e poluir a atmosfera com gases tóxicos, a humanidade deixou o planeta e passou a viver numa gigantesca nave. O plano era que o retiro durasse alguns poucos anos, com robôs sendo deixados para limpar o planeta. Wall-E é o último destes robôs. Sua vida consiste em compactar o lixo existente no planeta, que forma torres maiores que arranha-céus, e colecionar objetos curiosos

que encontra ao realizar seu trabalho. Até que um dia surge repentinamente uma nave, que traz um novo e moderno robô: Eva. A princípio curioso, Wall-E logo se apaixona pela recém chegada.

Ficha técnica:

Diretor: Andrew Stanton

Produção: Jim Morris

Roteiro: Andrew Stanton, Pete Docter, Jim Reardon

Fotografia: Jeremy Lasky

Trilha Sonora: Thomas Newman

Duração: 105 min.

Ano: 2008

País: EUA

Gênero: Animação

Cor: Colorido

Distribuidora: Não definida

Estúdio: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures

Classificação: Livre

Curiosidades:

- Em inglês, Wall-E é uma sigla que significa *Waste Allocation Load Lifter Earth-Class*, ou "Elevador de Detritos Classe Terra".
- EVA, o robzinho que desperta o amor de Wall-E, é sigla que define *Extra-terrestrial Vegetation Evaluator*, ou Exterminadora de Vegetação Alienígena.
- O desenhista de produção Ralph Eggleston se inspirou em quadros da Nasa dos anos 50 e 60 e na arte dos conceitos originais da *Disney Imagineers* para a exposição da *Tomorrowland*, da Disneylândia.

Músicas:

01. *Put On Your Sunday Clothes (Michael Crawford)*

02. *2815 A.D.*

03. *WALL-E*

04. *The Spaceship*

05. *EVE (Peter Gabriel, Newman)*

06. *Thrust*
07. *Bubble Wrap*
08. *La Vie en Rose (Louis Armstrong)*
09. *Eye Surgery*
10. *Worry Wait*
11. *First Date*
12. *EVE Retrieve*
13. *The Axiom*
14. *BNL (Bill Bernstein, Newman)*
15. *Foreign Contaminant*

Prêmios:

Oscar de Melhor Longa Metragem animado

Indicado aos de Trilha Sonora, Música Original (*Down to Earth*), Edição de Som, Mixagem de Som e Roteiro Original

Bafta Film Aead de Melhor Longa Metragem Animado

Indicado ao Bafta Film Aead de Melhor Música e Som

Globo de Ouro de Melhor Filme Animado

Indicado ao Globo de Ouro de Música Original (*Down to Earth*)

Bafta Children's Award de Melhor Filme

### 2.3.10 *Toy Story 3*

“*Toy Story 3*”, foi o décimo longa criado pela *Pixar Animation Studio* através da parceria com a Disney. Sendo o terceiro filme da franquia *Toy Story* e o terceiro filme de animação a concorrer ao Oscar de melhor filme. O primeiro foi “A Bela e a Fera” em 1991 e o segundo foi “Up - Altas Aventuras” em 2010 (ADOROCINEMA, 2012h).

Sinopse:

Andy tem 17 anos e está prestes a ir para a faculdade. Desta forma, precisa arrumar o quarto e definir o que irá para o lixo e o que será guardado no sótão. Seus antigos brinquedos são separados para serem guardados no sótão. Entretanto, uma confusão faz com que a mãe de Andy os coloque no lixo. Woody, que será levado

por Andy para a faculdade, decide salvá-los. O grupo escapa, mas acaba no carro da mãe de Andy. Ela leva a uma creche diversos brinquedos. Ao chegarem, os amigos encontram um universo até então inimaginável, onde os brinquedos sempre têm crianças para brincarem com eles.

#### Curiosidades:

- Lançado em 1995, "Toy Story" foi a primeira animação a ser realizada inteiramente no computador.
- Além de ter editado os dois primeiros filmes da franquia, Lee Unkrich também codirigiu a animação "Procurando Nemo".
- Foi o primeiro longa da Pixar a ser lançado em IMAX.
- O roteiro levou dois anos e meio para ser escrito e para ser feito o storyboard.
- Ken usa 21 modelos diferentes.

#### Ficha Técnica:

Diretor: Lee Unkrich

Produção: Darla K. Anderson

Roteiro: Michael Arndt, John Lasseter, Andrew Stanton, Lee Unkrich

Trilha Sonora: Randy Newman

Duração: 113 min.

Ano: 2010

País: EUA

Gênero: Animação

Cor: Colorido

Distribuidora: Buena Vista Home Entertainment

Estúdio: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios

Classificação: Livre

#### Músicas:

01. *We Belong Together* (Randy Newman)
02. *You've Got A Friend In Me* (Gipsy Kings)
03. *Cowboy!* (Instrumental)
04. *Garbage* (Instrumental)
05. *Sunnyside* (Instrumental)

06. *Woody Bails (Instrumental)*
07. *Come To Papa (Instrumental)*
08. *Go See Lotso (Instrumental)*
09. *Bad Buzz (Instrumental)*
10. *You Got Lucky (Instrumental)*
11. *Spanish Buzz (Instrumental)*
12. *What About Daisy (Instrumental)*
13. *To The Dump (Instrumental)*
14. *The Claw (Instrumental)*
15. *Going Home (Instrumental)*

Prêmios:

OSCAR

Ganhou

Melhor Filme de Animação

Melhor Canção Original - "We Belong Together"

Indicações

Melhor Filme

Melhor Roteiro Adaptado

Melhor Edição de Som

GLOBO DE OURO

Ganhou

Melhor Filme de Animação

### 2.3.11 Carros 2

“Cars 2”, título adaptado para o português como “Carros 2”, foi o décimo primeiro longa criado pela *Pixar Animation Studio* através da parceria com a Disney. Foi originalmente agendado para 2012, mas a Pixar mudou a data, antecipando um ano. John Lasseter, produtor, concebeu a história da continuação do filme enquanto viajava à volta do mundo para promover o filme original (ADOROCINEMA, 2012b).

### Sinopse:

Após ganhar a Copa Pistão pela quarta vez, Relâmpago McQueen e sua equipe retornam a Radiator Springs para descansar. Lá ele reencontra Mate, seu maior amigo, que aguarda ansioso pelo retorno. Pouco após sua chegada Relâmpago toma conhecimento do Grand Prix Mundial, evento organizado pelo empresário Miles Eixodarroda onde todos os competidores usarão Alinol, um combustível alternativo. Relâmpago resolve competir e decide levar Mate junto. Mas ele acaba sendo confundido com um espião americano. Desta forma Mate precisa lidar com Finn McMíssil e Holly Caixadibrita, que tentam descobrir qual é o plano do professor Z e seu enigmático chefe para a competição.

### Ficha Técnica

Diretor: John Lasseter, Brad Lewis

Produção: Denise Ream

Roteiro: Ben Queen, John Lasseter, Brad Lewis, Dan Fogelman

Trilha Sonora: Michael Giacchino

Duração: 106 min.

Ano: 2011

País: EUA

Gênero: Animação

Cor: Colorido

Distribuidora: Disney

Estúdio: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures

Classificação: Livre

### Curiosidades:

- Primeiro filme produzido pela Pixar e dirigido por John Lasseter a não ter trilha de Randy Newman, conhecido pelo trabalho em "Toy Story".
- Por respeito a Paul Newman, que faleceu em 2008, o personagem Doc Hudson, dublado por ele no primeiro filme, não foi incluído nesta história.
- Lasseter teve a ideia para a continuação quando estava promovendo o primeiro filme na Europa.
- Alguns pilotos foram chamados para dublar o filme de acordo com o idioma ou país de origem. Fernando Alonso no lançamento espanhol, Vitaly Petrov no russo, Memo

Rojas no latinoamericano, Sebastian Vettel no alemão, Jacques Villeneuve no francês e Mark Winterbottom no lançamento australiano.

Músicas:

01. *You Might Think* – Weezer
02. *Collision Of Worlds* – Brad Paisley and Robbie Williams
03. *Mon Coeur Fait Vroum (My Heart Goes Vroom)* – Bénabar
04. *Nobody's Fool* – Brad Paisley
05. *Polyrhythm* – Perfume
06. *Turbo Transmission* – Michael Giacchino
07. *It's Finn McMissile!* – Michael Giacchino
08. *Mater The Waiter* – Michael Giacchino
09. *Radiator Reunion* – Michael Giacchino
10. *Cranking Up The Heat* – Michael Giacchino
11. *Towky Takeout* – Michael Giacchino
12. *Tarmac The Magnificent* – Michael Giacchino
13. *Whose Engine Is This?* – Michael Giacchino
14. *History's Biggest Loser Cars* – Michael Giacchino
15. *Mater Of Disguise* – Michael Giacchino

Prêmios:

Indicado ao Globo de Ouro de Melhor Longa Animado.

### 2.3.12 *UP*

“*UP*”, título adaptado para o português como “*UP – Altas Aventuras*”, foi o décimo segundo longa criado pela *Pixar Animation Studio* através da parceria com a Disney. É o segundo longa-metragem do diretor Pete Docter (o primeiro foi “*Monstros S/A*”) e também o décimo-primeiro filme da Disney a ser apresentado em Disney Digital 3-D, o primeiro da Pixar (ADOROCINEMA, 2012i).

**Sinopse:**

Carl Fredricksen é um vendedor de balões que, aos 78 anos, está prestes a perder a casa em que sempre viveu com sua esposa, a falecida Ellie. O terreno onde a casa fica localizada interessa a um empresário, que deseja construir no local um edifício. Após, um incidente em que acerta um homem com sua bengala, Carl é considerado uma ameaça pública e forçado a ser internado em um asilo. Para evitar que isto aconteça, ele enche milhares de balões em sua casa, fazendo com que ela levante vôo. O objetivo de Carl é viajar para uma floresta na América do Sul, um local onde ele e Ellie sempre desejaram morar. Só que, após o início da aventura, ele descobre que seu pior pesadelo embarcou junto: Russell (Jordan Nagai), um menino de 8 anos.

**Ficha Técnica:**

Titulo original: Up

País de origem: EUA

Genero: animação/ Aventura

Lançamento: 04 de setembro de 2009

Estúdio: Disney Pictures

Duração: 96 min.

Direção: Pete Docter e Bob Peterson

Roteiro: Bob Peterson

**Músicas:**

01. *Up With Titles*

02. *We're In The Club Now*

03. *Married Life*

04. *Carl Goes Up*

05. *52 Chachki Pickup*

06. *Paradise Found*

07. *Walkin' The House*

08. *Three Dog Dash*

09. *Kevin Beak'n*

10. *Canine Conundrum*

11. *The Nickel Tour*

12. *The Explorer Motel*

13. *Escape From Muntz Mountain*

14. *Giving Muntz The Bird*

15. *Stuff We Did*

Curiosidades:

- Num dos trailers do filme, pode-se ver num quarto um quadro de uma garotinha com um urso rosa, o qual é um dos novos personagens em "Toy Story 3".
- Pete Docter dirige seu 2º filme para os estúdios da Pixar. O anterior fora "Monstros S/A", que contou como um dos maiores sucessos de bilheteria de 2001.
- O longa conta com a produção dos veteranos Andrew Stanton ("WALL-E") e John Lasseter ("Toy Story") .
- A produção do filme começou em 2007. Porém, já em 2004 a equipe estava visitando locais para inspirar artes para o longa de animação. Um dos lugares visitados foi o Monte Roraima, o enorme planalto na tríplice fronteira Brasil-Guiana-Venezuela.
- Outro lugar visitado foi Salto Ángel, a maior catarata do mundo com 979m de altura, localizada na Venezuela, referido no filme como o "Cataratas do Paraíso" e "Paraíso das Cachoeiras".  
(ADOROCINEMA, 2012i).

Prêmios:

OSCAR

Melhor Filme de Animação

Melhor Trilha Sonora

Indicações

Melhor Filme

Melhor Roteiro Original

Melhor Edição de Som

GLOBO DE OURO

Melhor Filme de Animação

Melhor Trilha Sonora

Com base nessas informações levantadas foram elaborados textos e selecionadas imagens para o desenvolvimento dos capítulos do guia.

### 3 PESQUISA DE IMAGENS

Com base na pesquisa feita anteriormente foram pesquisadas imagens para compor o livro. A pesquisa foi segmentada de acordo com os tópicos: Imagens da capa; imagens das folhas guarda; imagens do sumário; imagens da história; imagens de fundos; logotipos; personagens e dubladores; ficha técnica; frase, música e prêmios; curiosidades; e paginação. Que serão apresentadas a seguir.

Imagens da Capa:



Figura 9 – Pesquisa de imagens para capa  
Fonte: Site STUDIOESTRO, 2012a.

Imagens da Folhas Guarda:



Figura 10 – Pesquisa de imagens para folha guarda  
Fonte: Site STUDIOESTRO, 2012b.

Imagens do Sumário:

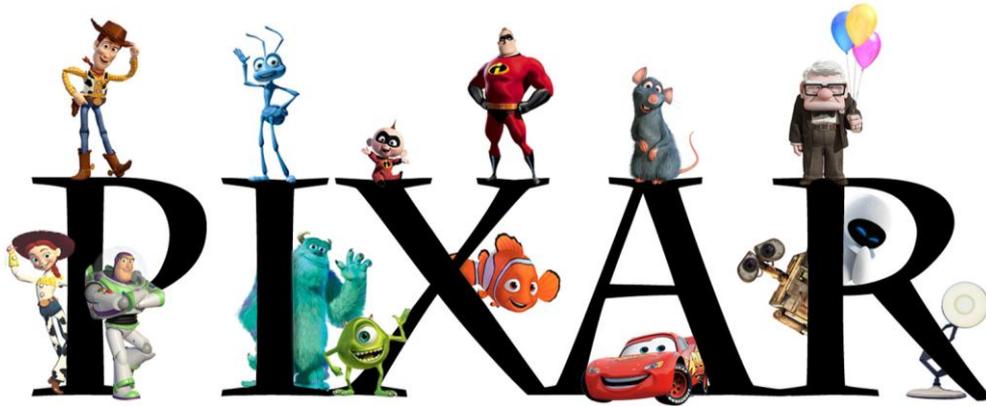


Figura 11 – Pesquisa de imagens para o sumário  
Fonte: Site STUDIOESTRO, 2012c.

Imagens da História:



Figura 12 – Pesquisa de imagens para página da história  
Fonte: Site STUDIOESTRO, 2012d.

Imagens de Fundos:



Figura 13 – Pesquisa de imagens para fundo  
Fonte: Site STUDIOESTRO, 2012e.

Logotipos:



Figura 14 – Pesquisa de imagens para sinopse  
Fonte: Site STUDIOESTRO, 2012f.

Personagens e Dubladores:



Figura 15 – Pesquisa de imagens de personagens e dubladores  
 Fonte: Site STUDIOESTRO, 2012g.

### Imagens da Ficha Técnica



**Figura 16 – Pesquisa de imagens para ficha técnica**  
Fonte: Site STUDIOESTRO, 2012h.

### Imagens da Frase, Música e Prêmios



**Figura 17 – Pesquisa de imagens adicionais**  
Fonte: Site STUDIOESTRO, 2012i.

Imagens de curiosidades:

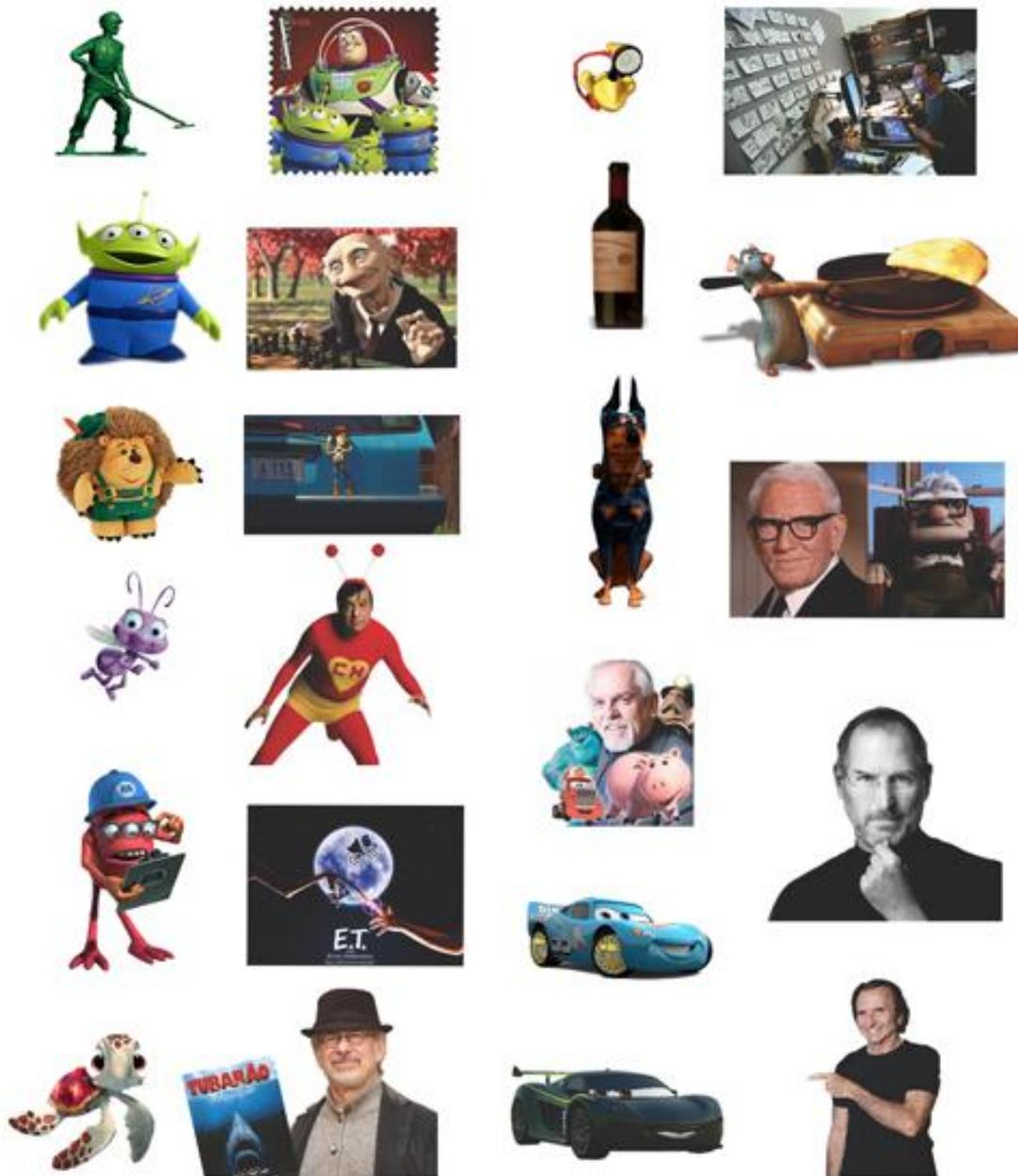


Figura 18 – Pesquisa de imagens para curiosidades  
 Fonte: Site STUDIOESTRO, 2012j.

Imagens de paginação:



**Figura 19 – Pesquisa de imagens para paginação**  
 Fonte: Site STUDIOESTRO, 2012k.

Com base nas imagens levantadas foram elaboradas composições visuais de interação.

## 4 O PROJETO DE UM LIVRO

Sendo esse trabalho o desenvolvimento de uma publicação, desenvolveu-se uma pesquisa sobre alguns aspectos relacionados a essa atividade. O que inclui o conceito de guia, *pop-up* e design editorial.

### 4.1 UM GUIA

De acordo com Michaelis (2011) a definição de guia se dá como:

“Título de diversas obras de instrução sobre algum ramo especial de serviço ou qualquer outro assunto; Ação de guiar; s.m. Manual que contém informações, instruções e conselhos de diversas naturezas” (MICHAELIS, 2011).

Um guia serve como instrumento de apresentação de determinados assuntos de forma concisa, despertando a curiosidade para que então seja levantado mais profundamente o tema abordado.

O guia contribui para que o público dos filmes observe detalhes e lições subliminares que geralmente passam despercebidos pela maioria dos espectadores. Como por exemplo, um “personagem” que a Pixar adotou como referência em suas animações: a caminhonete entregadora de refeições da fictícia “Pizza Planet”. O veículo da Toyota de placa RES1536, que possui um adesivo colado no para-choque traseiro escrito “Como estou dirigindo? Ha ha ha ha ha!”, apareceu pela primeira vez em “Toy Story” e está presente em quase todos os filmes do estúdio (FIGURA 20).

Diferentemente de um catálogo, que apenas lista ordenadamente as coisas com uma breve descrição (Michaelis, 2011), o guia serve para proporcionar um outro olhar ao assistir os filmes.



**Figura 20 – Cenas com a caminhonete “Pizza Planet”**  
Fonte: Site GETRO, 2011.

Portanto, no projeto buscou-se expor informações que atendessem o propósito do guia.

## 4.2 A TÉCNICA DO POP-UP

O termo *pop-up* é geralmente aplicado a qualquer livro tridimensional ou móvel, onde são utilizados: *túneis*, *volvelles*, *Borda gatefold*, *puxar-abas*, *pop-outs*, *pull-downs*, que serão apresentados a seguir. É um recurso utilizado para causar um efeito diferente no livro, comum em livros infantis (FIGURA 21) justamente para prender a atenção do leitor. Emprega as mesmas técnicas de dobradura com resultado tridimensional em papel cartão duplex (FIGURA 22) (BIRMINGHAM, 2012).



**Figura 21 - Livro “Dragons and Monsters” de Robert Sabuda**  
Fonte: Site ASTRIDLINDGRENMEMORIALAWARD, 2009.



**Figura 22 – Rascunho do livro de Duncan Birmingham**  
Fonte: Site DUNCANBIRMINGHAM, 2009.

Entre as classificações dos recursos de *pop-up* podemos destacar:

-Túneis: série de ilustrações recortadas uma por trás da outra e suportado por painéis laterais. A capa tem uma ou mais aberturas para permitir a visualização das ilustrações dentro. A sobreposição das várias ilustrações cria uma sensação de profundidade, como em um túnel.

-Borda gatefold: página dobrada sobre si mesma, que quando desdobrada estende o tamanho da página fornecendo mais texto ou estendendo uma ilustração.

-Puxar-abas: fita, corda ou extensões de uma ilustração que, ao ser puxado, empurrado, ou deslizado causa movimento na ilustração.

-Pop-outs: a imagem é ligada ao centro da página que quando aberta causa o efeito de “saltar”.

-Pull-downs: são elementos gráficos que ficam ocultos e se revelam ao puxar a aba ligada à ele.

-Volvelles: círculos (ou ponteiros) de papel colocados um em cima do outro, que giram em torno de um eixo central e são protegidos por uma cadeia central ou rebite. No caso de discos, existem frequentemente cortes vazados para permitir que a informação sobre a página de base apareça completamente.

Dos recursos apresentados acima todos foram utilizados com exceção do túnel. Essas técnicas foram aperfeiçoadas nos últimos 25 anos, mas sua classificação ainda pode ser discutida, estudada e passível de ser alterada (POPUPLADY, 2012).

Os livros com movimento foram criados muito antes do que as pessoas imaginam. Inicialmente, este tipo de livro era voltado ao público adulto, e não infantil. Acredita-se que o primeiro uso de movimento mecânico apareceu em manuscrito para um livro de astrologia, em 1306 (CARTER; DIAZ, 2010).

Por volta de 1564, outro livro astrológico móvel, intitulado “Cosmographia Petri Apiani” (FIGURA 23 e 24), foi publicado. Nos anos seguintes, os profissionais da área médica também usaram este tipo de livro, ilustrando vários livros de anatomia, com camadas e abas que mostravam o corpo humano (FIGURA 25).

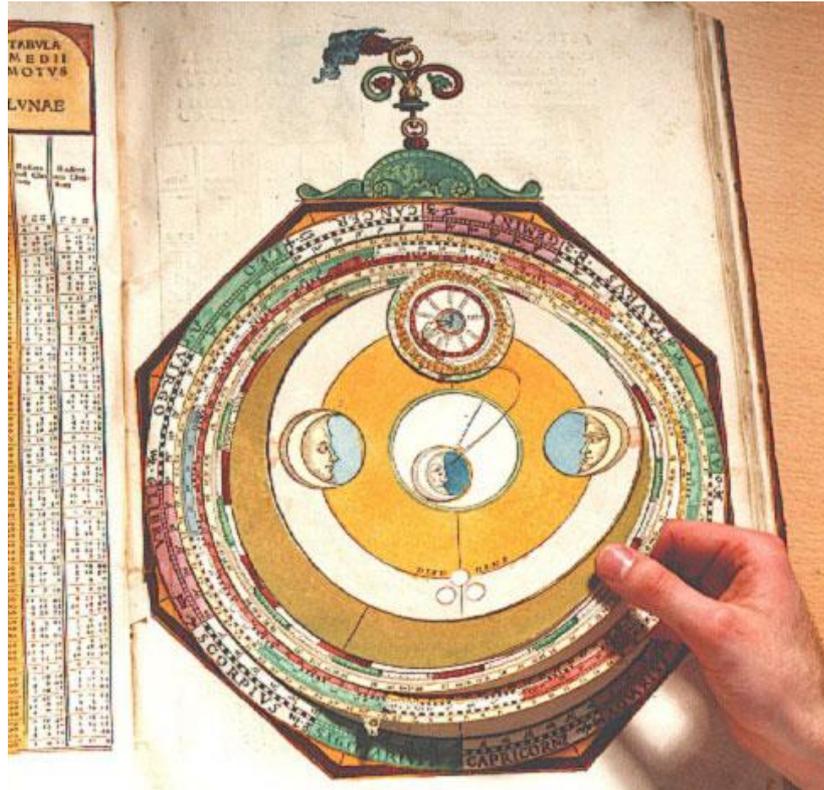


Figura 23 – Livro Volvelle de Cosmographia Petri Apiani, 1564  
Fonte: Site HILOBROW, 2011.



Figura 24 – Livro Cosmographia Petri Apiani, 1564  
Fonte: Site DIGICOLL, 2010.



**Figura 25 – Pop-up da anatomia humana, Hubert Biss, 1703**  
 Fonte: Site ETSY, 2010.

Foi por volta de 1700 o foco dos livros interativos voltou-se para a literatura infantil; uma editora britânica teve a ideia de usar as abas móveis de papel para ilustrar histórias infantis conhecidas. Estes livros ficaram conhecidos como “Arlequinadas”.

Em meados de 1800, Dean e Son, de Londres, tornaram-se os primeiros editores a se voltarem exclusivamente ao mercado de livros infantis (FIGURA 26). Outra empresa britânica, liderada por Raphael Tuck logo se uniu, por meio de Ernest Nister – o qual se tornou um dos mais conhecidos editores de livros infantis interativos.



**Figura 26 – Livro pop-up “The Royal Punch & Judy” de Dean & Son, 1861**  
 Fonte: Site LIVEAUCTIONEERS, 2010a.

Em 1932 o termo “*pop-up*” foi usado, pela primeira vez, pela editora americana *Blue Ribbon Books*, para uma série de livros, como por exemplo “A Bela Adormecida” (FIGURA 27) criado por Harold Lentz, um artista e ilustrador de Ohio.



**Figura 27 – Livro A Bela Adormecida Pop-up de Harold Lentz, 1933  
Fonte: Site LIVEAUCTIONEERS, 2010b.**

Por volta de 1940 e 1950 poucos livros interativos foram produzidos. Foi então que, em meados de 1960, o empreendedor americano Waldo Hunt começou uma nova onda de livros interativos com a criação artesanal em Nova York, difundindo assim a técnica para outros artistas, autores e ilustradores em diferentes partes do mundo.

Desde 1993 existe a “*The Movable Book Society*” (FIGURA 28) – sociedade formada por cerca de 500 membros do mundo todo, entre colecionadores, curadores, vendedores e produtores de livros; que trocam idéias e informações sobre livros interativos e de *pop-up*.



**Figura 28 – Conferência Movable em Chicago**  
**Fonte: Site PAPERPOPS, 2011.**

Atualmente, um dos principais nomes na criação e desenvolvimento de livros *pop-up* é o americano Robert Sabuda (FIGURA 29). O ilustrador e engenheiro de papel aponta que “a criatividade é também a alegria de observar simples objetos unidos tornando-se algo bonito” (CRESCER, 2011).



**Figura 29 – Robert Sabutas com suas Criações**  
**Fonte: Site HIGHLIGHTSKIDS, 2012.**



**Figura 30 – Livro *Alice's Adventures in Wonderland***  
**Fonte: Site BOOKLETEER, 2010.**

O livro “*Alice's Adventures in Wonderland*” (FIGURA 30) foi uma das primeiras referências que as autoras tiveram contato. Observando aquela porção de *pop-ups* “saindo” das páginas com criativas formas de contar uma história e imaginar o desafio de se criar um livro como aquele inspirou a criação desse guia.

#### 4.3 DESIGN EDITORIAL

O design editorial é uma especialidade do design gráfico que abrange tanto a produção editorial impressa quanto a digital.

Em inglês a palavra “*editor*” tem o significado de pessoa encarregada de organizar uma obra para a publicação. Em latim “*editor*”, “*editoris*”, indica “aquele que gera, que produz, o que causa”.

“O significado original, conservado no latim, justifica, destarte, a compreensão da palavra como se emprega em inglês, qual seja, a de pessoa encarregada de *produzir*, dentro de determinados padrões literários e gráfico-estéticos, uma obra destinada a divulgação comercial.” (ARAÚJO,1986, p.36).

Definir bem cada atividade e função não é simples. “Desenho Industrial, comunicação visual, programação visual, projeto gráfico, design gráfico... são tantos os designativos para a profissão [...]” (STRUNK, 1999, p. 15). Esta é uma das principais razões pelas quais a editoração tem sido desempenhada pelo profissional de design.

Designer gráfico, por sua vez, é aquele profissional que cria projetos de comunicação visual.

#### 4.4 PROJETO GRÁFICO DE LIVRO

A produção de livros pode ser analisada como uma das formas mais antigas do design editorial, bem como uma das áreas definidoras do design gráfico e possivelmente a base para a estruturação básica de publicação em geral (ARAÚJO, 1986).

Segundo Araújo, a escolha correta do tipo do papel no qual se imprimirá essa composição, formatos, organização da página, legibilidade, tipografia, diagramação e imagens constituem o âmbito do projeto gráfico.

Para cada componente foi realizada uma pesquisa de conceituação, a fim de formarem a base para o projeto gráfico.

##### 4.4.1 Papel

O papel é um material em folhas, com espessura regular, contituído por uma trama de fibras entrelaçadas, quase sempre de natureza vegetal com um comprimento máximo de poucos milímetros. Ele origina-se da suspensão aquosa de uma matéria fibrosa, pelo escoamento de água através de uma tela sem fim e sucessiva secagem, por etapas, da folha úmida assim produzida (BAER, 2007).

Entre suas principais características estão: a gramatura, a rigidez da folha, o acabamento, o grau de colagem, a resistência a dobras duplas e o revestimento.

A gramatura diz respeito ao peso expresso em gramas, referente a uma amostra de um metro quadrado de superfície. A rigidez da folha ou resistência à flexão, pode ser entendida como a resistência oferecida por uma folha ao ser curvada. O acabamento é um termo genérico utilizado para indicar o conjunto de características superficiais do papel, apreciados subjetivamente e não medidos com a ajuda de instrumentos de precisão. O grau de colagem indica a capacidade de absorção de água pelas fibras de papel. A resistência a dobras duplas é a resistência à repetição de dobras, antes que a folha chegue a se romper. E o revestimento é como se denomina a adição de substâncias à superfície do papel.

Para a escolha do papel é necessário levar em conta o seu valor subjetivo, o custo, a disponibilidade no mercado e as suas restrições técnicas. Existe uma infinidade de tipos de papéis, sendo a sua variação de acordo com as suas características. Os dois tipos de papéis mais utilizados pelos designers, são o couché e o papel offset. Uma das razões disso é que ambos têm excelente rendimento no processo de impressão offset, além de serem originados de pasta química e por isso serem bem branqueados. A principal diferença entre os dois é que o papel couché possui revestimento e o offset não (VILLAS-BOAS, 2010).

O papel couché dá um brilho acetinado às áreas impressas e oferece uma textura lisa e delicada, que valoriza a impressão, conferindo mais maciez e resultados melhores na impressão em cores vivas, proporcionando uma maior nitidez dos elementos impressos.

O papel possui uma gramatura considera alta quando ela está acima dos 130g/m<sup>2</sup>. Acima de 180g/m<sup>2</sup>, esses papéis podem ser chamados de cartolina. E acima de 225g/m<sup>2</sup>, de cartão. O papel cartão triplex é formado por três camadas, seu verso é branqueado e mais calandrado e ele é bastante utilizado para embalagens de primeira linha, capas de livros, cartões postais e para fins artísticos.

Esses fatores foram determinantes para a escolha dos papéis a serem utilizados no projeto.

#### 4.4.2 Formato

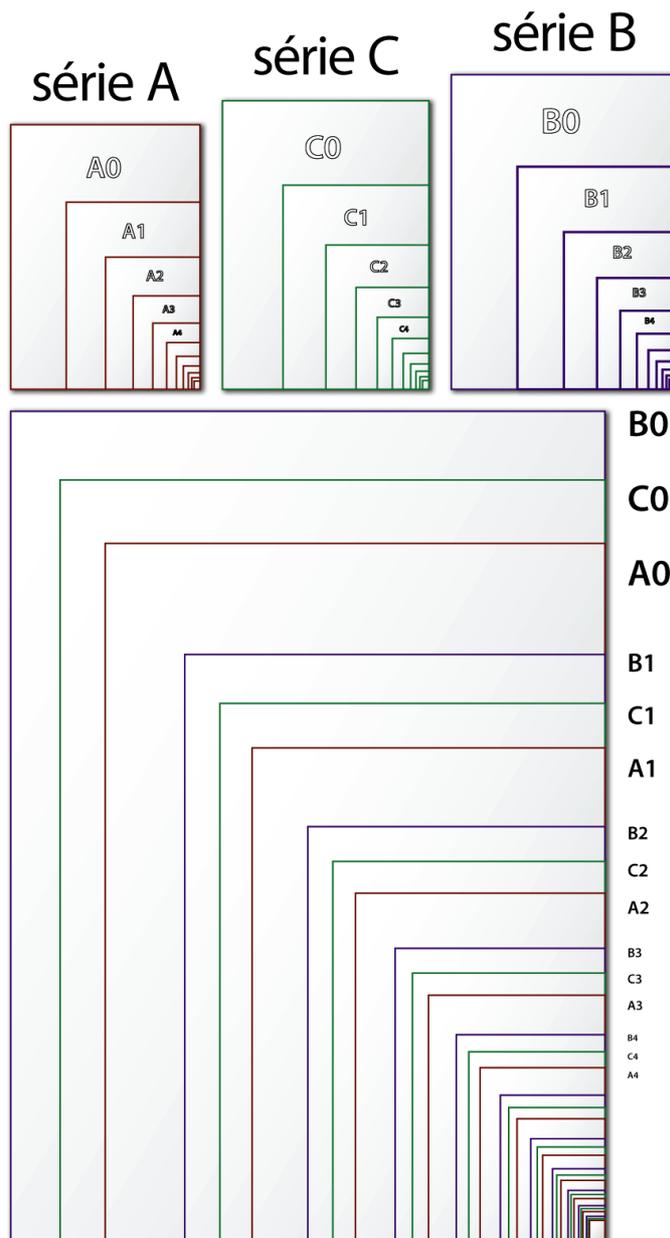
O formato e dimensão de um livro condicionam-se pelo tamanho da folha com a qual é impresso (ARAÚJO, 1986, p. 376). No Brasil, os formatos de papel (TABELA 1) mais utilizados são:

O padrão internacional: A	O padrão internacional: B	O padrão internacional: C
▪ 4A 1682 x 2378	▪ 4B 2000 x 2828	▪ C0 917 x 1297
▪ 2A 1189 x 1682	▪ 2B 1414 x 2000	▪ C1 648 x 917
▪ A0 841 x 1189	▪ B0 1000 x 1414	▪ C2 458 x 648
▪ A1 594 x 841	▪ B1 707 x 1000	▪ C3 324 x 458
▪ A2 420 x 594	▪ B2 500 x 707	▪ C4 229 x 324
▪ A3 297 x 420	▪ B3 353 x 500	▪ DL 220 x 110
▪ A4 210 x 297	▪ B4 250 x 353	▪ C5 162 x 229
▪ A5 148 x 210	▪ B5 176 x 250	▪ C6 114 x 162
▪ A6 105 x 148	▪ B6 125 x 176	▪ C7/6 81 x 162
▪ A7 74 x 105	▪ B7 88 x 125	▪ C7 81 x 114
▪ A8 52 x 74	▪ B8 62 x 88	▪ C8 57 x 81
▪ A9 37 x 52	▪ B9 44 x 62	▪ C9 40 x 57
▪ A10 26 x 37	▪ B10 31 x 44	▪ C10 28 x 40

**Tabela 1 – Padrões A B C**

Fonte: Site PAPODEARQUITETO, 2008.

Após a máquina contínua substituir a produção manual de papel folha por folha pelas bobinas, houve a possibilidade de fabricar formatos dos mais diversos tamanhos. Esse fato gerou a necessidade de padronização das medidas ocorrido em 1922 com o formato D.I.N. (*Deutsche Industrie Normen*), aceito pelas instituições normalizadoras nacionais. Assim, o formato básico do papel possui um metro quadrado, cujo os lados medem 841 mm x 1189 mm. Esse retângulo foi designado A0 (A zero), do qual derivam todos os submúltiplos da série A (FIGURA 31) (ARAÚJO, 1986, p.337).



**Figura 31 – Comparativo dos formatos de papel padrões A B C**  
**Fonte: Site PAPODEARQUITETO, 2008.**

O formato utilizado na indústria gráfica é o da série BB 660 mm x 960 mm (TABELA 2), pois tem reduzida perda de material e por isso é o mais acessível nas gráficas (VILLAS-BOAS, 2008).

Tabeladecortedepapel66x9			6cm
66x96 F1	66x48 F2	66x32 F3	33x48 F4
32x34 F5 34x32	33x32 F6	42x24 F6 24x42	22x48 F6
37x22 F7 22x37	33x24 F8	16,5x48 F8	22x32 F9
33x19,2 F10	22x28 F10 26x22	25x21 F11 21x25	33x16 F12
22x24 F12	23,4x19,2 F14 19,2x23,4	22x19,2 F15	16,5x11 F16
22x16 F18	16,5x19,2 F20	22x13 F22 13x22	21x12,5 F23 12,5x21
22x12 F24	16,5x16 F24	13,2x19,2 F25	11x19,2 F30
16,5x12 F32	11x16 F36	8,25x12 F64	11x8 F72

**Tabela 2 – Formato 660 x 960 mm**  
**Fonte: Site SUDIPEL, 2012.**

Os formatos de papéis utilizados no livro são definidos de acordo com o tamanho desejado em relação à área da mancha tipográfica e ao número de páginas impressas por caderno. Entre os formatos mais utilizados no Brasil está o AA (2A), cuja a folha mede 76 cm x 112 cm, podendo imprimir-se nela 32 páginas de um livro de 19 cm x 27 cm (ARAÚJO, 1986, p.379). “É evidente que na eleição de determinado formato tem-se de considerar precipuamente a comodidade de manuseio das páginas em relação à perfeita legibilidade do texto” (ARAÚJO, 1986, p.416).

Essas informações devem ser levadas em consideração caso haja a produção do guia em grande escala. E orientaram as escolhas do formato utilizado na confecção do boneco do livro.

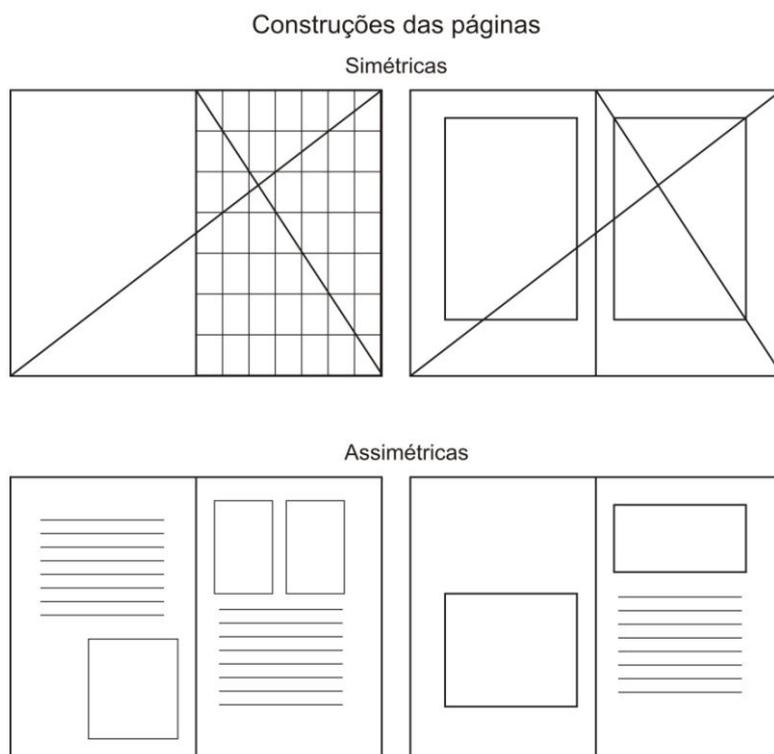
#### 4.5 ORGANIZAÇÃO DA PÁGINA

Após a definição do papel a ser utilizado e do formato do livro, elabora-se a organização da página. Ela é delimitada pelas suas próprias dimensões e pode ser considerada simétrica, assimétrica ou ambas. O fator de escolha desses sistemas de composição depende da natureza do texto e com a manipulação dos elementos da página pretende-se encontrar determinado equilíbrio (ARAÚJO, 1986, p.418).

“na construção da página, repousa basicamente no modo como se organizam a proporção e combinação das massas para daí resultarem determinada unidade, ou relação recíproca de medidas e formas e um ritmo bem definido no espaço bidimensional onde se “morem todos os componentes do grafismo” e aqui entram a sensibilidade, o estilo e a competência de cada um” (ARAÚJO, 1986, p.425).

Ao considerar o arranjo, o ajustamento, o equilíbrio dos elementos de grafismo de modo a dinamizar e arejar a mancha gráfica, deve-se ter em vista a oposição das páginas como uma unidade, “assim compete ao diagramador buscar efeitos visualmente agradáveis através de um determinado ritmo no constrates de forma e tamanho das ilustrações” (ARAÚJO, 1986, p.461).

Quando utilizados os esquemas ditos simétricos, busca-se a transmissão da sensação de harmonia e ritmo constante em virtude das proporções equilibradas. Já a construção assimétrica, dita livre ou dinâmica, ao contrário da simétrica (de manchas uniformes e ritmo inalterado), se caracteriza pelo arranjo dos elementos na página sobre um eixo descentralizado. Esses esquemas (FIGURA 32) determinam o equilíbrio da página pela compensação – em virtude da eliminação recíproca das forças contrárias que atuam nela (ARAÚJO, 1986, p.424).



**Figura 32 – Exemplos de construções Simetria e Assimetria**  
**Fonte – As autoras, 2012.**

A compreensão das informações depende da maneira de apresentação dos elementos compositivos (ARAÚJO, 1986). Pode-se considerar então que, “o processo de composição é o passo mais crucial na solução dos problemas visuais”, uma vez que através dele ocorre a comunicação (DONDIS, 1997, p.29).

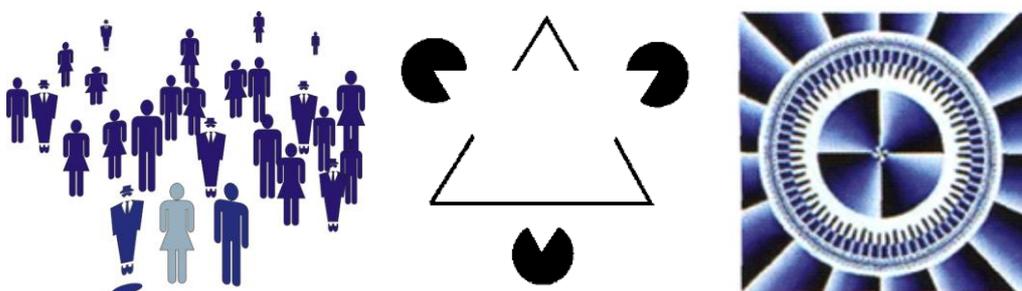
A eficiência do processo de composição depende da percepção visual, sendo esta espontânea, não arbitrária, independente de nossa vontade ou de qualquer aprendizado (GOMES FILHO, 2002, p.19). Por isso, “é difícil estabelecer normas rígidas para a diagramação de páginas com ilustrações, sobretudo quando estas são em grande número e estreitamente relacionadas com o texto” (ARAÚJO, 1986, p.463).

Na percepção visual, “as forças de organização da forma tendem a se dirigir no sentido da unidade, do equilíbrio e da harmonia” (FIGURA 33) (FONTOURA, 1982, p.151).

Unidade - “a unidade é um equilíbrio adequado de elementos diversos em uma totalidade que se percebe visualmente” (DONDIS, 1997, p.145). Pode ser entendida como o conjunto de mais de um elemento, configurando um todo (GOMES FILHO, 2002, p.29).

Equilíbrio – o equilíbrio relativo trata-se de uma estratégia de design em que existe um centro de suspensão a meio caminho entre dois pesos. A instabilidade e a ausência de equilíbrio é uma formulação visual considerada extremamente inquietante e provocadora (DONDIS, 1997, p.141).

Harmonia - a harmonia é o resultado de uma perfeita articulação visual na integração e coerência formal das unidades ou partes daquilo que é apresentado. Diz respeito à disposição formal bem organizada onde predominam fatores de equilíbrio, ordem e de regularidade (GOMES FILHO, 2001, p. 51).



**Figura 33 – Exemplos de unidade, equilíbrio e harmonia**  
 Fonte: Site ALMOCODESEXTA, 2010a.

Dois fatores que muitas vezes agem em comum e se reforçam mutuamente para a unificação do todo no sentido da harmonia e equilíbrio visual são a proximidade e a semelhança (FIGURA 34) (GOMES FILHO, 2002, p.35). A semelhança é um fator de organização mais forte do que a proximidade, pois a simples proximidade não satisfaz a explicação do agrupamento de elementos, sendo necessário “qualidades comuns” (FONTOURA, 1982, p.55).



**Figura 34 – Exemplos de proximidade e semelhança**  
 Fonte: Site ALMOCODESEXTA, 2010b.

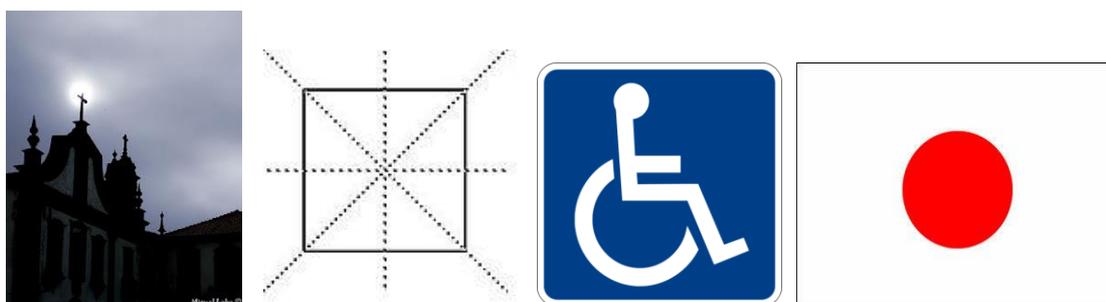
A interpretação do processo de percepção pode seguir algumas referências para avaliação visual, tais como contraste, simetria, simplicidade e minimização (FIGURA 35) (DONDIS,1997).

Contraste - consiste na força que torna visível as estratégias da composição visual. É importante para o controle visual de uma mensagem bi ou tridimensional e poderosa ferramenta de expressão para simplificar a comunicação (GOMES FILHO, 2002, p.62).

Simetria - diz respeito a uma formulação visual totalmente resolvida, em que cada unidade situada de um lado de uma linha central é rigorosamente repetida do outro lado (DONDIS, 1997, p.142).

Simplicidade - uma técnica visual que envolve a imediatez e a uniformidade da forma elementar, livre de complicações ou elaborações secundárias (DONDIS, 1997, p.144). Se caracteriza por organizações formais fáceis de serem assimiladas, lidas e compreendidas rapidamente (GOMES FILHO, 2002, p.78).

Minimização - “a minimização é uma abordagem muito abrandada, que procura obter do observador a máxima resposta a partir de elementos mínimos” (DONDIS, 1997, p.147). Ela realça os aspectos da clareza e da simplicidade em função do elementos essenciais (GOMES FILHO, 2002, p.80).



**Figura 35 – Exemplos de contraste, simetria, simplicidade e minimização**  
 Fonte: Site ALMOCODESEXTA, 2010c.

“Seria impossível enumerar todas as técnicas disponíveis, ou, se o fizéssemos, dar-lhes definições consistentes” (DONDIS, 1997, p.140), mas para a elaboração desse projeto foi necessário observar esses conceitos.

#### 4.5.1 Legibilidade

A legibilidade depende do meio e da maneira como se dispõe os caracteres na mancha gráfica, tornando a leitura cômoda ou não. Além desse aspecto o editor deve escolher um desenho de letra que corresponda a forma de apresentação do texto. (ARAÚJO, 1986).

“Qualquer que seja a orientação visual ou grafismo infundido na página pelo diagramador, seu norteamento sempre residirá no princípio da legibilidade i.e., no poder de comunicação da palavra impressa tal como acomoda num certo espaço” (ARAÚJO, 1986, p.402).

O modo como os caracteres se articulam nesse espaço configura-se em um todo, formando uma unidade. Por isso a escolha do tipo a ser usado requer justamente a sua legibilidade, “e para tanto é preciso considerar a inclinação, a dimensão do olho, a altura das astes ascendentes e descendentes e a força dos caracteres” (ARAÚJO, 1986, p.404).

Visto a importância da legibilidade para a composição do livro, foram observados esses aspectos na composição visual do guia.

#### 4.5.2 Tipografia

A tipografia de um impresso representa graficamente o conteúdo e o estilo da obra. Sua finalidade consiste em apresentar o pensamento escrito de forma que facilite a leitura e, graficamente, concorde com seu espírito (RIBEIRO, 1998).

De acordo com o Dicionário Aurélio, tipografia é: 1) Arte de compor e imprimir com tipos. 2) Estabelecimento onde essa arte é praticada.

A utilização de poucas famílias tipográficas no projeto ajuda a manter as características de um estilo. Porém, é válido recorrer ao auxílio de famílias tipográficas diferenciadas quando se quer chamar atenção, dar destaque ou dinamizar a composição (ARAÚJO, 1886).

Tais características foram observadas para a determinação das famílias tipográficas adotadas no guia.

### 4.5.3 Diagramação

Diagramação em um conceito geral refere-se ao planejamento do livro: fonte, tamanho, disposição, ilustração, etc (BAER, 2002). A editoração deve ser bem planejada por ser parte importante dentro da elaboração do projeto.

Design editorial é uma das especialidades que derivam do Design Gráfico. Sua função é idealizar projetos de revistas, livros e jornais, em parceria com jornalistas, editores e o pessoal da redação. Afinal, é o designer editorial que transforma em realidade as ideias e conceitos que se pretende passar com o texto (RIBEIRO, 1998).

Na elaboração do projeto foram utilizados os programas de computador de editoração *Corel Draw X5* e *Adobe Photoshop* visando sempre que a mensagem seja passada com eficiência. A escolha de tais programas se deu pela complexidade que o projeto exige na construção de *pop-ups*. Sua realização vai muito além dos domínios tecnológicos para que se torne impactante e convincente de detalhes. Há a necessidade de utilizar a arte manual, o *rough*, que é o planejar, o esboçar das ideias para um projeto no qual o destino final seja algo palpável e visível como matéria (FUENTES, 2006).

Considerando a importância desse planejamento, foram elaboradas tanto a mancha gráfica quanto a disposição dos demais elementos que compõem as páginas do guia.

### 4.5.4 Imagens

Apesar de parecer simples, é difícil dar uma definição para o termo imagem. Isso acontece porque a imagem indica algo que depende da interpretação de determinado sujeito e esta interpretação pode ser abstrata ou concreta. Desde sua origem, a imagem atua como instrumento de comunicação, divindade, se assemelhando ou confundindo-se com o que representa (JOLY, 1996).

As imagens são capazes de suscitar aos poucos quase todas as emoções e paixões humanas. Pois a imagem pode representar algo ausente desde que possua uma relação com o mesmo, despertando “as emoções e paixões que as coisas ou pessoas reais que elas representam poderiam suscitar” (WOLF, 2005).

O desenho é uma imagem, que também possui várias interpretações. No mundo contemporâneo o desenho é uma forma de linguagem, que tem forte poder de transmissão de valores e é capaz de desenvolver as possibilidades do conhecimento humano (CERQUEIRA, 2006).

Para os livros, esta ferramenta é considerada um atrativo a mais para os leitores. A ilustração deve ajudar o leitor a compreender a mensagem e aumentar o interesse pela leitura (RIBEIRO, 1998).

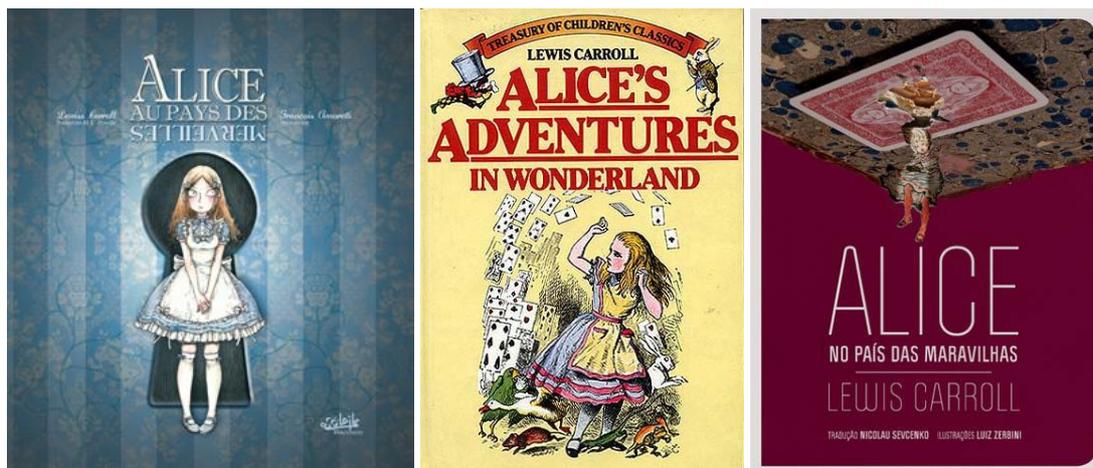
Portanto, além da função de comunicação e representação de uma informação, a imagem é ainda uma forma de expressão que permite o observador sensações e impressões pessoais sobre tudo que ele vê, pensa ou sente e será explorada nesse trabalho a fim de aproximar o leitor das informações trazidas no livro.

#### 4.5.5 Capa

A capa representa a obra e individualiza o livro, portanto “tem uma função comercial muito importante” perante o público, pois funciona como elemento de julgamento na decisão da compra. Assim, todos os elementos compositivos da capa devem ser criteriosamente escolhidos de acordo com o conteúdo literário da obra (RIBEIRO, 1998).

Ela possui três funções básicas, não por acaso, são as mesmas funções de qualquer embalagem: proteção, identidade e apelo comercial. A diferença entre elas é que “a capa de um livro é uma das poucas embalagens que é parte do produto. Não é descartável e, em condições normais, permanece conectada ao produto até seu derradeiro fim” (CAPITALISTA, 2012).

Uma mesma obra literária pode possuir diversos tipos de capas, como por exemplo o livro “Alice no País das maravilhas” (FIGURA 36), que ao ser publicado em diferentes edições recebeu novas composições gráficas.



**Figura 36 – Diferentes capas do livro “Alice no País das Maravilhas”**  
 Fonte: Site LIVRARIASCURITIBA, 2012.

Priorizou-se então no projeto a elaboração de uma capa que atendesse todos esses requisitos apresentados.

#### 4.6 EMBALAGEM

De acordo com o Inmetro as embalagens podem ser divididas em três tipos: Embalagem Primária – envoltório ou recipiente que se encontra em contato direto com o produto; Embalagem Secundária – é a embalagem destinada a conter a embalagem primária ou as embalagens primárias; e Embalagem Terciária – são as embalagens utilizadas para a proteção dos produtos durante o armazenamento e transporte do produto (EMBALAGEMBRASIL, 2012).

As embalagens devem conter e proteger o objeto embalado, zelar por sua conservação, informar o conteúdo e indicar o valor comercial. Ela deve ser prática, atraente e capaz de traduzir os benefícios do produto, indo além dos aspectos visuais. Tem que ter o poder de criar um diferencial junto a concorrência. E os elementos que a constituem (tais como: cor, texturas e outros signos) devem ser articulados entre si de maneira a representar algo ou ter significado compreensível ao receptor (CHINEM, M.J., 2005).

A embalagem deve ser atrativa para que o conteúdo seja valorizado além de servir de proteção. No caso de design de embalagem, entra também como fator decisivo no projeto a compreensão da linguagem visual da categoria a que o produto pertence (MESTRINER, 2002).

Uma peça diferente que não dependa apenas do conteúdo, valoriza o produto, desperta a atenção de quem o visualiza e é um potencial instrumento de venda, quando bem planejado e aplicado (FERNANDES, 2003).

As informações acima contribuíram na concepção da linguagem abordada na embalagem elaborada para o guia, sem deixar de atender suas funções básicas citadas anteriormente.

## 4.7 A PRODUÇÃO GRÁFICA E OS LIVROS

Produzir obras cada vez mais atraentes, resistentes, capazes de chamar a atenção dos leitores foi uma das formas encontradas pelos editores para vencer a concorrência nas prateleiras. Antes tratados como secundários dentro do processo produtivo editorial, o cuidado e o requinte com acabamento gráfico são hoje vistos como uma das maneiras – talvez a mais acessível em termos de custo – de agregar valor ao produto e diferenciá-lo (RIZZO, 2012). A seguir esse assunto será apresentado.

### 4.7.1 Acabamentos para livros

O acabamento compreende um fator importante para os designers gráficos, uma vez que, entre outros fatores, determina o aspecto final da peça gráfica (BRASILGRAF, 2012). Ele inicia-se com a saída do papel das máquinas. Em seguida, o papel segue algumas operações que darão a forma do livro, como produto (ARAÚJO, 1986).

O acabamento pode ser considerado como todo elemento que finaliza uma determinada peça gráfica. Existem vários tipos de acabamento, alguns relevantes para a produção de livros que serão apresentados posteriormente, cada obra gráfica pode possuir um ou mais tipos de acabamento dependendo do propósito da peça.

Os movimentos cinéticos da técnica *pop-up* se desenvolvem, entre outros aspectos, através de vincos e cortes que conferem ao papel uma forma tridimensional. Muitas vezes, nesse processo é necessária a utilização de colagem, encaixe e picotamento, que mantêm-se em sua maioria em operações manuais (ROCHA, 2000).

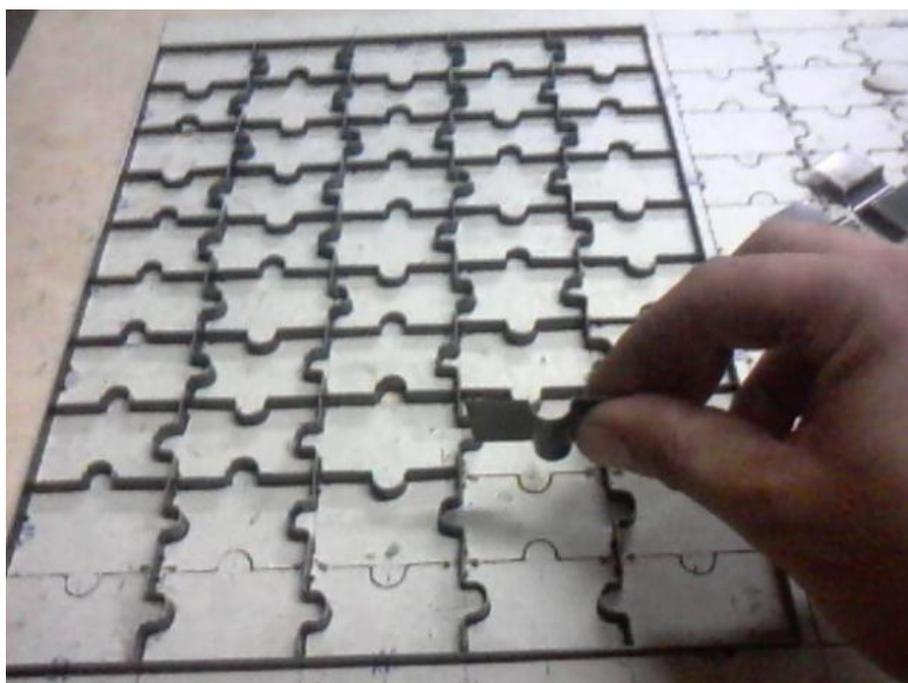
A seguir, definições de alguns acabamentos que serão utilizados no desenvolvimento do livro, foco deste trabalho.

Refile – o corte realizado nas guilhotinas é conhecido como refile. Existem três tipos de refile: inicial, intermediário e final. O refile inicial é realizado no suporte em branco para dimensioná-lo. O refile intermediário é realizado durante o processo de produção, podendo ter como objetivo um refile simples ou uma separação de formatos para acabamentos, como por exemplo a dobra. E o refile final é realizado para se obter o formato final do impresso, geralmente é utilizado o refile tri-lateral (base, topo e uma lateral) (INDEMDESIGN, 2012).

Corte – para esse processo utilizam-se elementos cortantes denominados facas, que são lâminas de aço endurecido que realizam o corte do suporte. As facas podem ser retas, como as utilizadas nas guilhotinas, ou assumir as mais variadas formas, como nas matrizes de corte e vinco, dependendo da necessidade do impresso (corte-especial) (INDEMDESIGN, 2012).

Vincagem – o vinco é um sulco ou caneleta realizado numa folha de papel encorpado para facilitar sua dobradura.

Faca especial – É utilizado para dar ao material um formato diferenciado, contornando alguma imagem ou áreas vazadas. O processo de corte e vinco na maioria das vezes é feito através de faca especial (FIGURA 37).



**Figura 37 – Exemplos de faca de corte especial**  
Fonte: Site RIODEJANEIRO, 2010.

Dobra – este trabalho pode ser realizado por uma máquina dobradeira, capaz de obter múltiplas dobras tanto em cruz, como em sanfona, em paralelo, etc.

Verniz localizado – O verniz é um tipo de acabamento de materiais que é usado para torná-los sofisticados. Este acabamento proporciona brilho ao material ou em partes dele, como no caso do localizado.

Laminação - A laminação BOPP fosca ou brilhante valoriza e embeleza o impresso. Oferecedo grande resistência ao atrito e a dobras.

Para o acabamento do guia utilizou-se de refile para o seu miolo, corte e vinco nas páginas (por apresentar corte vazado e formato diferenciado de algumas peças móveis), e na capa utilizou-se de laminação fosca e o verniz localizado para valorizar a peça.

#### 4.7.2 Revestimento

A plastificação, a laminação e o verniz, podem desempenhar a função de revestimento para o aumento da durabilidade do impresso. Esse processo causa interferência na vivacidade das cores e na definição de elementos, podendo diminuir ou aumentar esses efeitos e, também, influir na lisura do resultado final (VILLAS-BOAS, 2010).

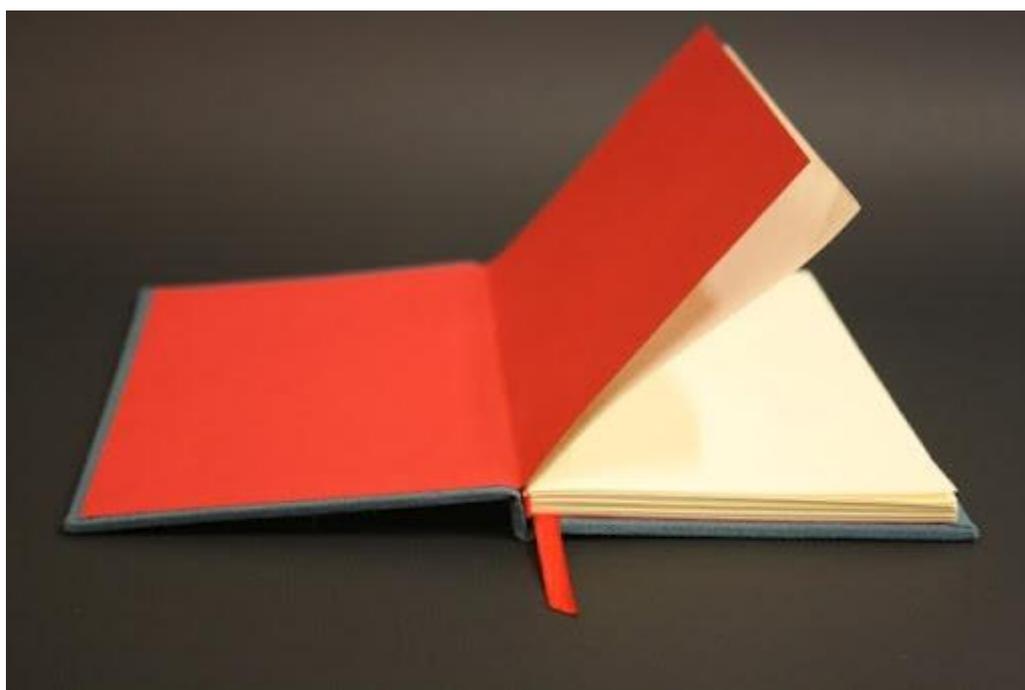
A laminação possui maior aderência ao suporte e consiste na aplicação de uma resina plástica na área a ser impressa, sendo a mais comum delas a laminação fosca. O verniz, por sua vez, consiste na aplicação de verniz no impresso ou na área em que se pretende destacar da peça. Quando feito em área específica, esse recurso é denominado verniz localizado e normalmente é utilizado Verniz U.V. Nesse caso são necessários equipamentos apropriados, com matriz específica em *nylonprint* e estufa de luz ultravioleta, o que o torna um processo de alto custo (VILLAS-BOAS, 2010).

Buscando a durabilidade da capa e da embalagem utilizou-se de laminação fosca em ambas.

### 4.7.3 Encadernação

“Encadernação é a técnica de juntar, de várias maneiras, as páginas que compõe um volume”. Ela pode ser separada basicamente em três partes, sendo elas: brochura, cartonagem ou capa dura e encadernados à mão (BAER, 2007).

A capa dura (FIGURA 38) rígida é indicada para grandes tiragens e adequada a publicações que exijam resistência ao manuseio. Consiste em uma base cartonada ou de papelão sobre a qual é colada uma sobrecapa (já impressa), ambas sendo um pouco maiores do que o formato aberto do volume. As “sobras” da sobrecapa, denominadas seixas, são dobradas para o verso e coladas, formando os debruns. E por fim, são coladas na base rígida as folhas de guarda, unindo a capa ao miolo do livro (VILLAS-BOAS, 2010).



**Figura 38 – Exemplos de capa dura**  
**Fonte: Site DENISPAGANI, 2011.**

Na produção de livros a utilização desses recursos para o acabamento ocorrem em determinada ordem, começando pelo dobramento e finalizando com a encadernação (ARAÚJO, 1986). A encadernação para o projeto foi determinada tendo em vista o manuseio do livro, por isso optou-se pela encadernação em capa dura.

## 5 ANÁLISE DE LIVROS

Foi realizada uma pesquisa acerca de livros sobre a temática abordada pelo projeto, com o objetivo de analisar obras existentes, comparando-as e levantando pontos positivos e negativos a respeito de cada uma.

Será apresentada uma breve descrição técnica, seguida de análise onde foram observadas elementos importantes para a caracterização do livro, como a diagramação e disposição das imagens.

### EXEMPLOS DE GUIAS

Os guias selecionados para análise foram: “*Toy Story – O Guia do Filme*” e “*Pixarpedia*”.

### DESCRIÇÃO

O livro intitulado “*Toy Story – O Guia do Filme*” (FIGURA 39), publicado originalmente nos Estados Unidos em 2010 consiste num guia do filme “*Toy Story 3*”. Traduzido por Ana Luisa Martins esse livro de autoria da Disney foi impresso pela editora Caramelo. Possui o formato de 21 cm x 27 cm, encadernado com capa dura.

Compreende 48 páginas, coloridas. O texto e as imagens foram diagramados por Eduardo Amaral e é dividido em 48 capítulos.

A capa dura possui verniz localizado e diversos elementos de composição, como o título, logotipos do filme e das empresas envolvidas na realização do livro e alguns personagens relevantes para o desenrolar da história.



Figura 39 – Livro *Toy Story 3 – O Guia do Filme*  
Fonte – Acervo das autoras, 2012.

## ANÁLISE

Com base nesta descrição, pode-se observar que, na capa, foram utilizados elementos importantes na caracterização do livro, tais como, título e personagens principais do filme. Desenhos infantis relacionados a história, em tons mais claros compõem o fundo da capa.

Diagramação mostra-se diferente em cada página e ao mesmo tempo complexa por possuir numerosas unidades formais de organização, exigindo um maior tempo de observação para a leitura, considerando a fundamentação teórica de *Gestalt*. A tipografia dos textos maiores são serifadas, com corpo grande, são organizados em quadros com fundo branco tornando de fácil leitura e legibilidade. E título com corpo maior e em negrito.

Cada capítulo segue um padrão de cores seguindo o sistema de navegação apresentado no sumário, sendo cada personagem relacionado à uma cor. Essas cores são usadas nas páginas que descreve tal personagem, exceto nas páginas em que o fundo ilustra imagens do filme.

Após análise pode-se notar que o livro é voltado principalmente para o público infantil, de fácil manuseio, bem elaborado com as imagens em alta resolução, porém, muito simplificado em se tratando de informações.

## DESCRIÇÃO

“Pixarpedia” (FIGURA 40) trata-se de um livro em inglês, sobre as histórias e personagens dos longas e curtas de animação produzidos pela Pixar. Além de uma linha do tempo explicativa da trajetória da empresa até 2010.

O livro descrito foi publicado em 2010 pela editora Dorling Kindersley-uk de Londres e importada pela Siciliano para o Brasil. Possui formato 33 cm x 27 cm, impressa em papel Couchê, encadernadas com costura e cola, e capa dura.

Possui, no total, 375 páginas e 10 capítulos, todos com imagens coloridas.



## EXEMPLOS DE POP-UP

Os livros de *pop-up* selecionados para análise foram: “*Alice’s Adventures in Wonderland*” e “*Alice No País Das Maravilhas*” de Lewis Carroll.

### DESCRIÇÃO

“*Alice’s Adventures in Wonderland*” (FIGURA 41) trata-se de uma adaptação em *pop-up* do livro “*Alice no País das Maravilhas*”. Escrito por Lewis Carroll e ilustrado por Robert Sabuda.

O livro foi adaptado por Roberto Sarruda e publicado em 2003 pela editora Simon&Schuster. É um livro infanto-juvenil, encadernado com capa dura de acabamento fosco, miolo com página dupla e possui dimensões de 21 cm x 26 cm x 5 cm. Há a intervenção de *pop-up* em todas as páginas e os textos estão dispostos em pequenos livros anexados na parte externa da página.



**Figura 41 – Livro Alice’s Adventures In Wonderland – Pop-Up**  
Fonte – Acervo das autoras, 2012.

## ANÁLISE

O livro é dinâmico, envolvendo o leitor através dos *pop-ups* que estimulam a imaginação tanto de crianças quanto de adultos. Possui cores vivas, que despertam a percepção do leitor. Por se tratar de um livro de tamanho grande dá a impressão de que o espaço ao seu redor é “invadido” pelos *pop-ups*, o que acaba envolvendo o leitor. Mas isso também dificulta o manuseio do material, o que o torna por assim dizer, mais frágil.

A capa possui acabamento especial no título, o que proporciona requinte e ao mesmo tempo faz uma alusão a própria ideia de *Wonderland*. O miolo do livro é rico na aplicação de técnicas sofisticadas de *pop-up* e possui grade diferenciada em cada página, levando em conta as limitações da técnica aplicada, o que desperta a curiosidade do leitor para descobrir o que o espera na próxima página.

O texto se encontra em pequenos livros distribuídos pelas páginas de acordo com a grade das mesmas e por vezes possuem em seu interior *pop-ups* e ilustrações, isso faz com que o leitor não desvie a atenção exclusivamente para os *pop-ups* e interaja melhor com o texto. A tipografia apresenta serifa e possui tamanho médio.

## DESCRIÇÃO

O livro de Lewis Carroll (FIGURA 42) foi publicado no Brasil pela editora Ciranda Cultural em 2009. Com adaptação de Harriet Castor e ilustração de Zdenko Basic. Diferentemente do livro “*Alice’s Adventures in Wonderland*” nele é usado técnicas simples de *pop-up* para contar a história de Alice. Impresso na China, ele possui formato de 21 cm x 18 cm, encadernado com capa dura.



**Figura 42 – Livro Alice No País Das Maravilhas**  
**Fonte – Acervo das autoras, 2012.**

## ANÁLISE

Compreende 24 páginas coloridas, todas com imagens de dupla página, sempre na mesma cartela de cores em tons pastel, dando um ar suave e lúdico.

A capa dura fosca carrega a ilustração de Basic e o título em *hot stamping*. Apenas pela capa pode-se notar que o livro não é apenas voltado para o público infantil, mas também para admiradores e profissionais da área. Confirmando essa dedução após analisar o miolo do livro que é rico em sua composição gráfica e demonstra criatividade nas técnicas *pop-up*.

O livro possui uma grade que é seguida rigorosamente, mas isso não prejudica a fluidez com que as informações são dispostas. Nos cantos direito e esquerdo das páginas possui quadros com o corpo de texto. A tipografia é serifada e em tamanho médio.

Tendo em vista que o público alvo se caracteriza por admiradores de cinema, em especial filmes de animação dos estúdio Pixar, indo desde crianças que se identificam com a temática dos filmes, passando por adultos profissionais da área como designers, críticos de cinema, produtores, roteiristas, até os idosos que admiram simplesmente por se tratar de histórias emocionantes, engraçadas e com algum cunho filosófico, buscou-se apresentar informações instigantes, imagens atraentes e que fossem representativas. Isso porque ao fazer o levantamento de livros para análise observou-se a inexistência de guias de filmes com foco nos

profissionais envolvidos para a produção das animações e que utilizasse recursos de interação com o leitor.

Observou-se a partir dos materiais analisados, que esse tipo de livro, em sua maioria: é encadernado em capa dura; há uma valorização das imagens; os textos em geral estão dispostos em blocos e a linguagem utilizada se apresenta de maneira informal, trazendo uma maior proximidade com seu público alvo. Esses fatores foram levados em consideração para decisão de tais aspectos gráficos no projeto do guia. A valorização de imagens para construção do livro foi vista como um meio de comunicação muitas vezes substituindo a necessidade de textos complexos.

## 5.1 PROJETO GRÁFICO DO LIVRO

O projeto gráfico do livro deve possuir em geral uma unidade, buscando a harmonia entre a forma e o conteúdo (ARAÚJO, 1986).

### 5.1.1 Elementos compositivos

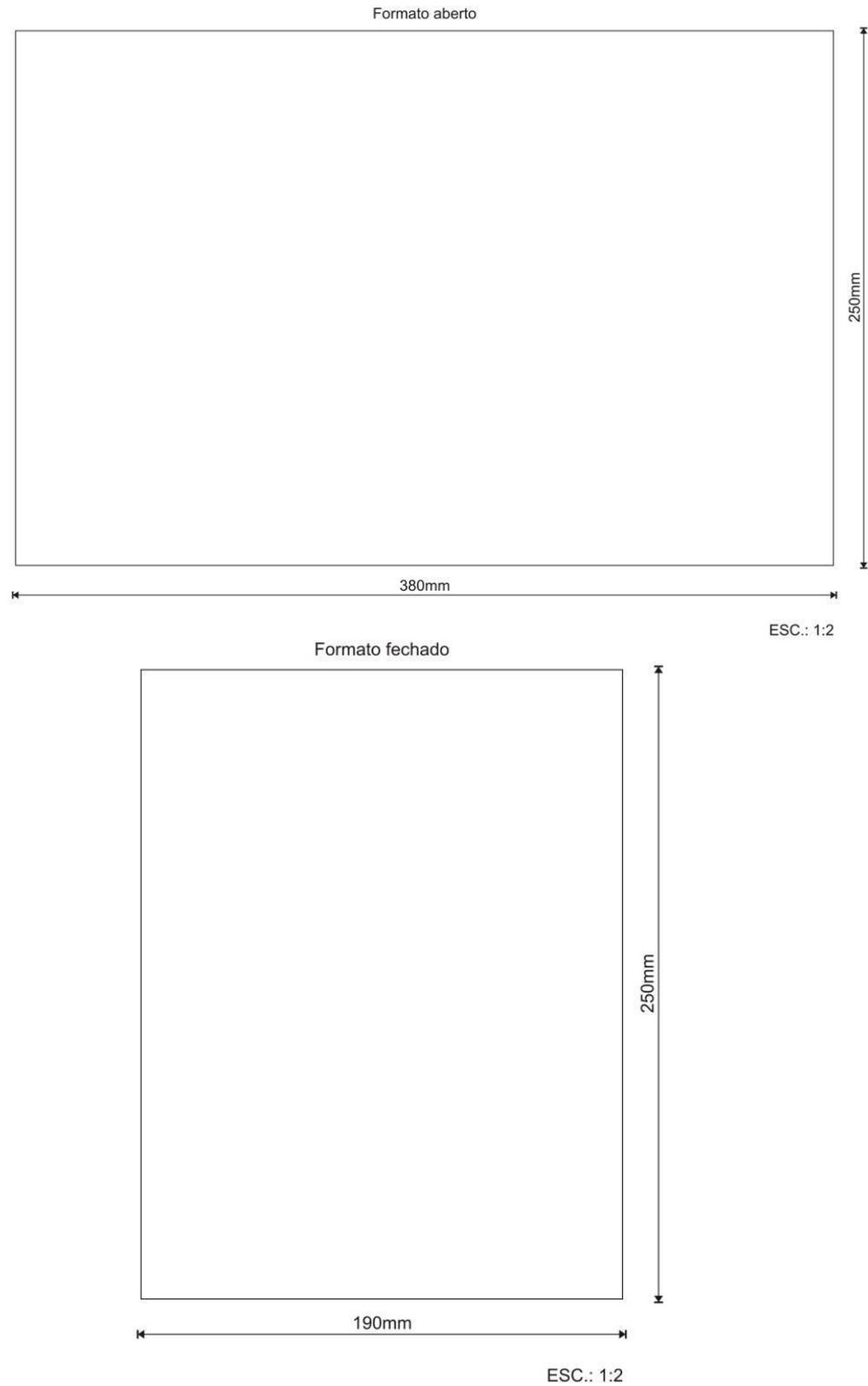
A seguir serão apresentados os elementos compositivos do livro proposto.

#### 5.1.2 Papel

O papel para *pop-up* deve apresentar maior resistência a dobra e ao atrito. O papel escolhido foi o couchê fosco de alto grau de alvura, nas gramaturas 180 g/m<sup>2</sup> e 230 g/m<sup>2</sup> por apresentarem um alto rendimento no processo de impressão offset e um bom resultado na impressão de cores.

#### 5.1.3 Formato

Visando o aproveitamento de papel, suas medidas são 380mm x 250mm (formato aberto) e 190mm x 250mm (formato fechado). Havendo a necessidade de refile e acabamento (FIGURA 43).

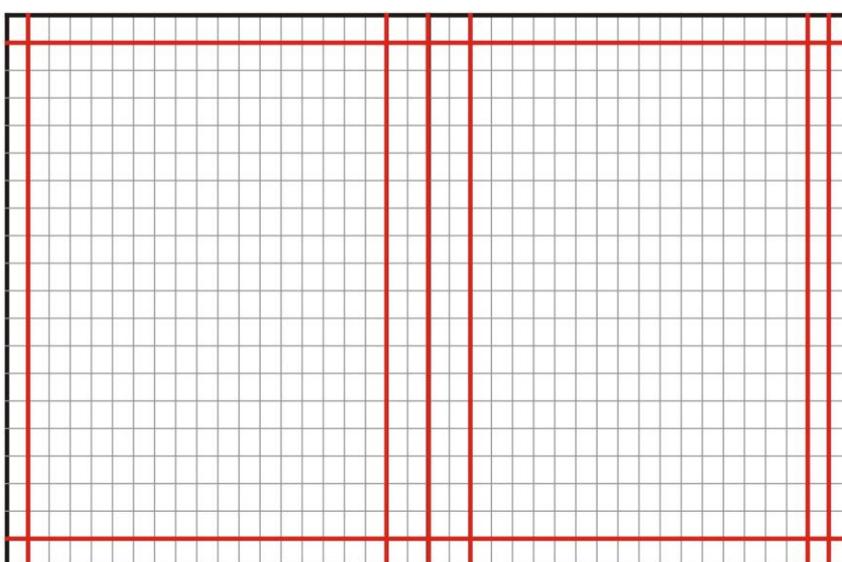


**Figura 43 – Formato do guia**  
**Fonte – As autoras, 2012.**

O tamanho foi escolhido por ser portátil e de fácil manuseio. A orientação do papel é retrato, com o texto disposto em colunas para facilitar a leitura. Sendo este um formato, aproximado, comum em livros infantis (ARAÚJO, 1986).

#### 5.1.4 Organização da página

As margens foram obtidas através do sistema de composição simétrico proporcional 20 x 20 (FIGURA 44).



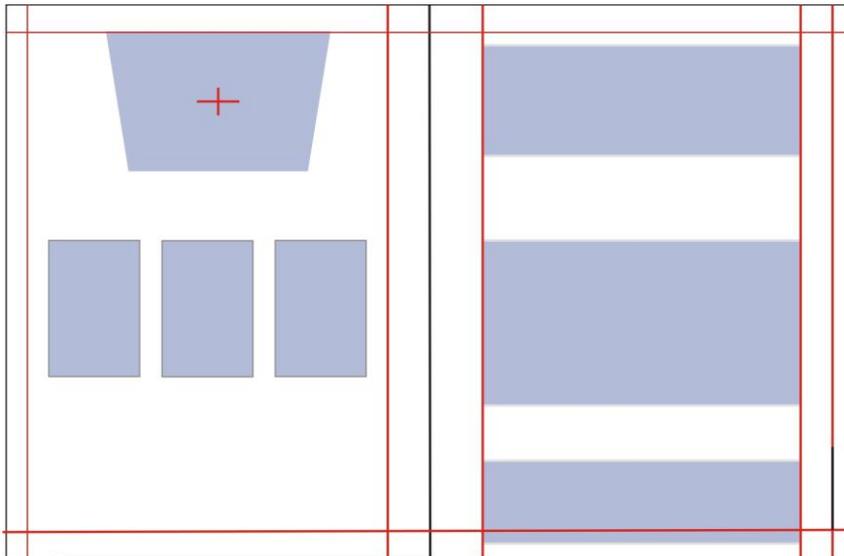
— Delimitação de margens

**Figura 44 – Margens do guia**

**Fonte – As autoras, 2012.**

As margens orientaram a delimitação das manchas gráficas. Essas manchas tem por objetivo facilitar a leitura do texto, direcionar o olhar do leitor e instigá-lo a descobrir algo a mais do que está sendo apresentado.

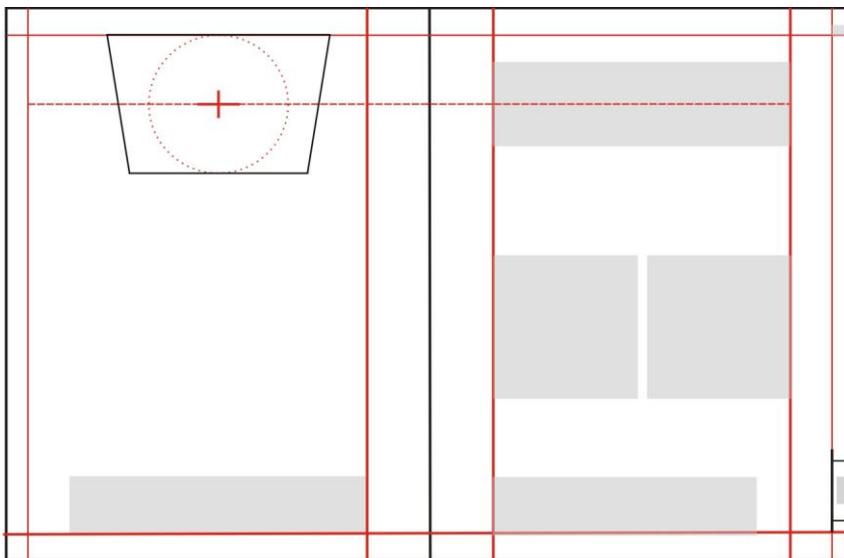
Como optou-se por utilizar uma imagem de fundo que ocupasse a folha inteira, foi necessário a determinação de espaços brancos (FIGURA 45).



■ Espaços brancos

**Figura 45 – Espaços brancos do guia**  
**Fonte – As autoras, 2012.**

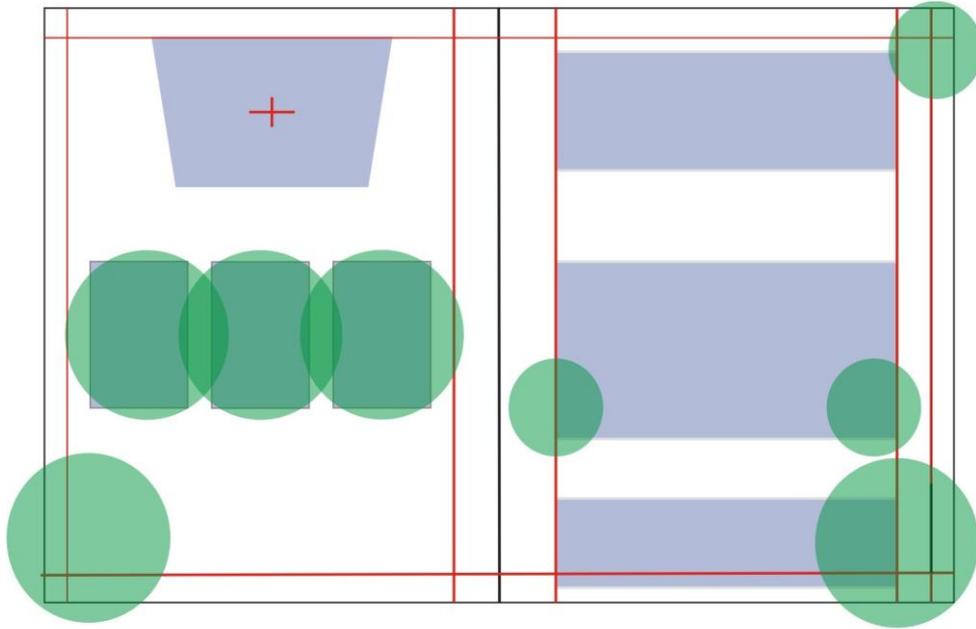
Esses espaços tem por objetivo aumentar a legibilidade e o contraste. Feito isto, foi organizada a mancha tipográfica (FIGURA 46).



■ Mancha tipográfica

**Figura 46 – Mancha tipográfica do guia**  
**Fonte – As autoras, 2012.**

Em algumas situações a mancha tipográfica sofreu interferência dos demais elementos compositivos. Por isso, foi delimitado o espaço compositivo para essa interação (FIGURA 47).



■ Arranjo das imagens interativas

**Figura 47 – Arranjo das imagens interativas do guia**  
**Fonte – As autoras, 2012.**

Essa delimitação interfere também nas outras manchas gráficas já apresentadas. Seguindo essa estrutura foi organizada a composição da página (FIGURA 48).



**Figura 48 – Composição da página do guia**  
**Fonte – As autoras, 2012.**

Por tratar-se de uma obra graficamente complexa onde há a necessidade de combinar na página grande número de elementos optou-se pela distribuição de espaços que proporcionam legibilidade, unidade e harmonia.

### 5.1.5 Tipografia

A tipografia constitui a essência do design. Além da função estética que desempenha no layout, o principal objetivo da tipografia é a comunicação. Por isso, é importante lembrar que o uso da tipografia pode direcionar a leitura para diferentes interpretações, provocar expressões graficamente e conferir um estilo próprio à obra (WILLIAMS, 2005).

As famílias tipográficas adotadas no projeto foram Frutiger e Garamond (FIGURA 49).

Para os títulos: Frutiger e Garamond

Frutiger 55 Roman

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVXZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvxz  
 1234567890@\$\$%?!:\*{}()[]

Frutiger 65 Bold

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVXZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvxz  
 1234567890@\$\$%?!:\*{}()[]

Frutiger 75 Black

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVXZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvxz  
 1234567890@\$\$%?!:\*{}()[]

ABCDEFGHIJKLMN  
 OPQRSTUVWXYZÀ  
 ÅÉÎÏÏÏÜabcdefghijklmnop  
 nopqrstuvwxyzàâéíõøü  
 &1234567890(\$£.,!?)

Figura 49 – Fontes para os títulos  
 Fonte: Site NETFONTES, 2012a.

Para o corpo de texto: Frutiger

Frutiger 55 Romam

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890@\$%?!:\*{}()[]

Frutiger 65 Bold

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890@\$%?!:\*{}()[]**

Frutiger 75 Black

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890@\$%?!:\*{}()[]**

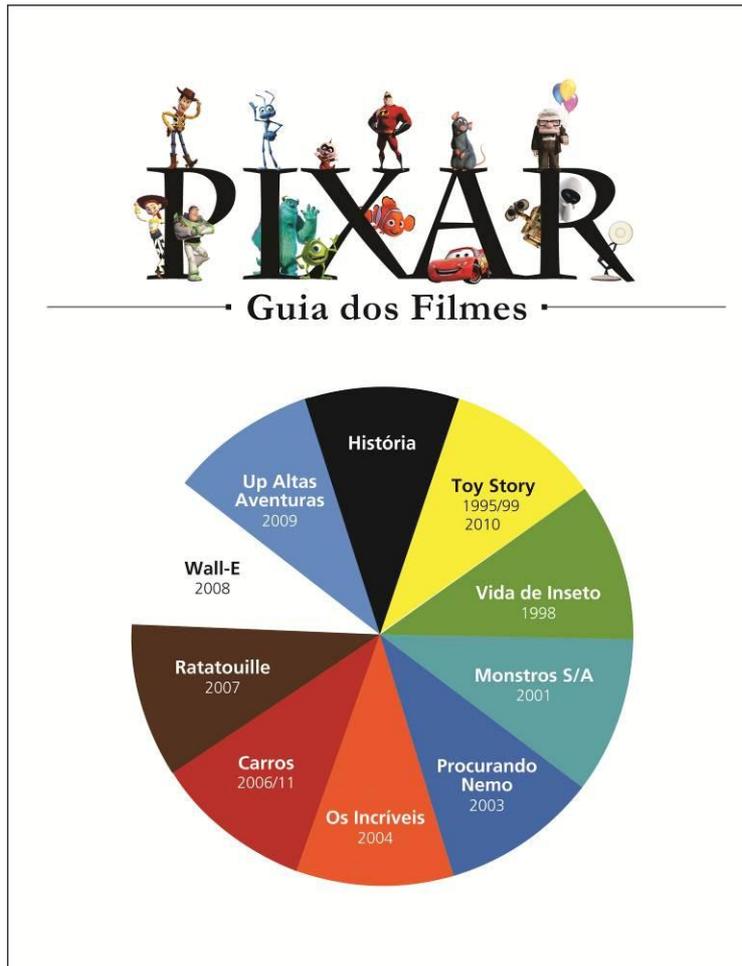
Figura 50 – Fonte para o corpo do texto  
 Fonte: Site NETFONTES, 2012b.

De acordo com Ribeiro (1998), quanto mais simples, mais legível será o tipo. Logo, o tipo eleito justifica-se tanto pela composição estética que caracteriza o livro, como pela facilidade de leitura e assimilação do conteúdo.

#### 5.1.6 Sistema de Navegação

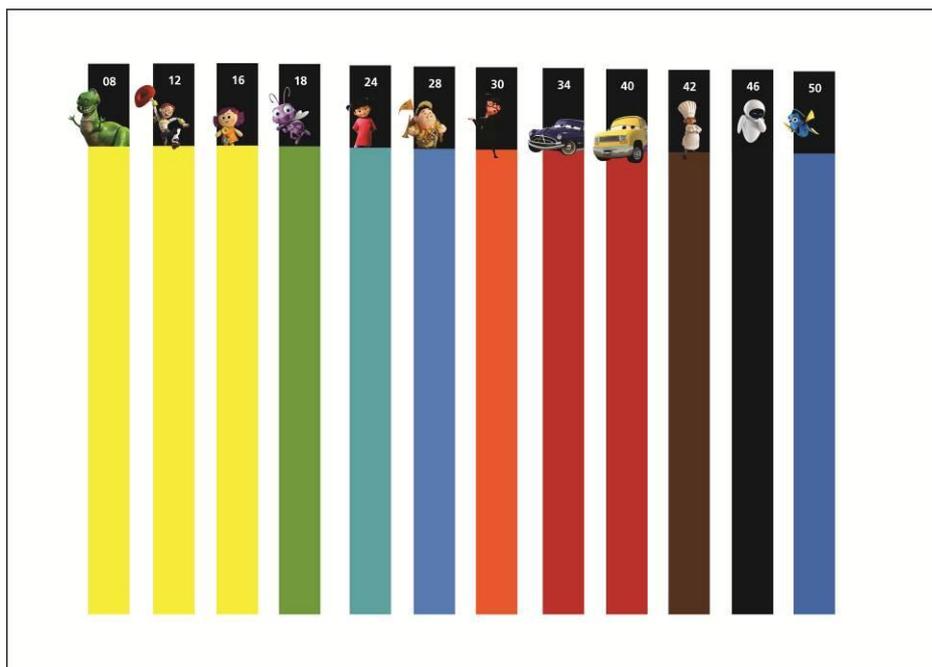
Para o sistema de navegação foram utilizadas, basicamente, as cores. Essas cores foram escolhidas de maneira a formarem um conjunto coerente com os filmes, com a pretensão de seguir a lei de semelhança da Gestalt (GOMES FILHO, 2002), onde a igualdade de cor desperta a tendência natural do cérebro de organizá-la e de se construírem unidades, acrescentando-lhes significado. O primeiro contato do leitor com as cores é no sumário (FIGURA 51), onde cada filme possui uma cor distinta.

Essas cores foram determinadas tendo em vista a cor predominante de cada filme e também estão presentes na página destinada a história da Pixar.



**Figura 51 – Sumário do guia**  
**Fonte – As autoras, 2012.**

A partir de então, essas cores vão se repetindo na paginação (FIGURA 52), proporcionando ao usuário a localização dos filmes tanto pelos números das páginas quanto pelas cores que estão associadas aos filmes.



**Figura 52 – Paginação do guia**  
**Fonte – As autoras, 2012.**

A paginação é feita apenas nas páginas ímpares, por não apresentar a necessidade de numeração em todas as páginas. O que proporciona uma diminuição da “poluição visual” ao conjunto das páginas abertas.

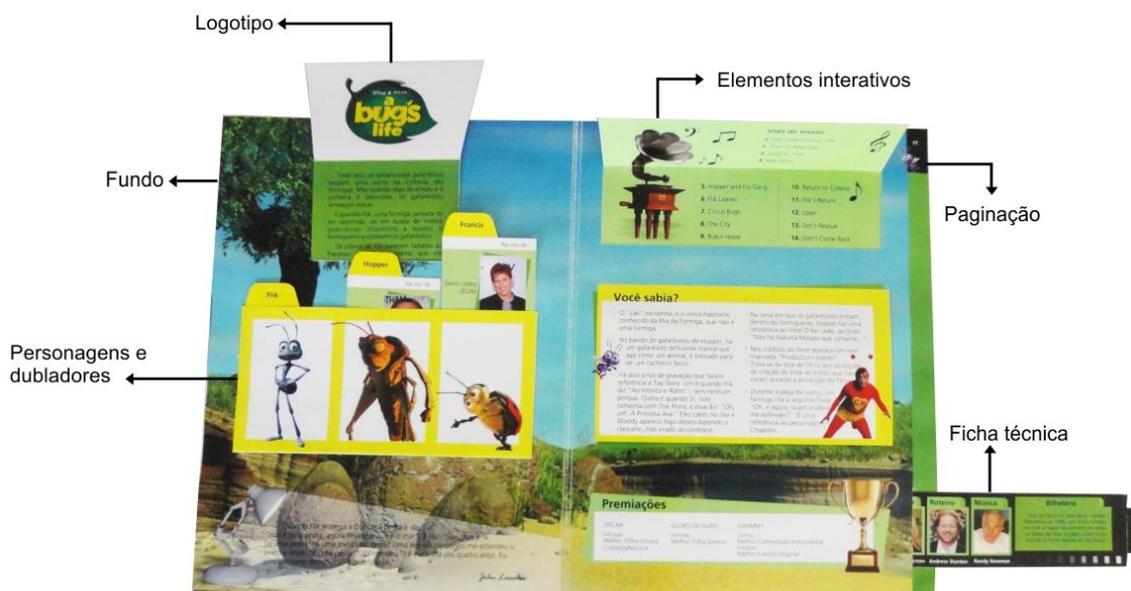
### 5.1.7 Imagens

No projeto tratado nesta monografia, as imagens escolhidas para compor o livro foram retiradas de diversos meios, tais como internet, livros, vídeos, etc. Grande parte das imagens foram tratadas durante a fase de desenvolvimento do projeto gráfico com o objetivo de aperfeiçoá-las.

As imagens foram utilizadas para referir-se ao Estúdio Pixar, aos seus filmes e as informações complementares contidas no texto. Tendo como base, para a seleção de imagens e para o tratamento digital das mesmas, a valorização do produto final.

Todas elas receberam tratamento de imagem, através do programa *Adobe Photoshop*, sendo redimensionadas e recortadas. Foram feitos ainda balanceamentos de cor. E organizadas da seguinte maneira: logotipos,

personagens, dubladores, imagem de fundo, paginação, ficha técnica e elementos interativos (FIGURA 53).



**Figura 53 – Organização das imagens do guia**  
Fonte – As autoras, 2012.

Caso a publicação venha a realmente ser editada, deverá obter licenças de uso. As imagens utilizadas para este trabalho foram coletadas para efeitos acadêmicos e em caso de publicação do guia, as imagens seriam negociadas com seus proprietários legais.

### 5.1.8 Textos

Mesmo não sendo o foco deste projeto, para a sua concretização, foi necessária a pesquisa de informações relacionadas ao assunto do livro, a elaboração e adaptação de textos para mantê-los coerentes e com um número aproximado de caracteres (de acordo com a mancha gráfica pré-estabelecida).

Foram apresentados no livro - baseados nas pesquisas - textos sobre a história da empresa, curiosidades, sinopses e levantadas informações sobre a trilha sonora, dubladores, premiações e informações técnicas dos filmes. A seguir listaremos os textos utilizados no guia de acordo com sua ordem de leitura (FIGURA 54), sendo eles organizados da seguinte maneira: História, *Toy Story*, *Toy Story 2*,

*Toy Story 3, Vida de Inseto, Monstros S/A, Procurando Nemo, Os Incríveis, Carros, Carros 2, Ratatouille, Wall-e e Up Altas Aventuras.*



**Figura 54 – Organização dos textos do guia**  
Fonte – As autoras, 2012.

## HISTÓRIA

“Inicialmente a especialidade da Pixar era a criação de hardwares destinados para a computação gráfica. A empresa começou a ser reconhecida, através de seus curta metragens que eram produzidos com a finalidade de demonstrar a eficiência dos seus produtos. Esses curta metragens eram feitos pelas mesmas pessoas que projetavam os softwares. E muito mais do que a simples demonstração das novas técnicas que estavam sendo criadas ali, a Pixar conseguiu provar que era possível contar histórias através dessa tecnologia, mudando para sempre a história da animação...”

### “Ed Catmull

Atual presidente da Walt Disney e da Pixar, é um importante cientista da computação. Foi vice-presidente da Lucasfilm desde 79 e quando Jobs comprou a empresa, Catmull foi convidado para ser cofundador da Pixar.”

“Steve Jobs

Diretor executivo da Pixar. Foi inventor, empresário e magnata do setor da informática. Ao se desligar de seu empreendimento anterior, Jobs apostou na animação feita por computador comprando a Lucasfilm e fundando a Pixar.”

“John Lasseter

Ao se desligar de seu último emprego, Lasseter se uniu ao grupo do diretor George Lucas, liderando as primeiras tentativas de animação feitas totalmente por computador e se tornando um dos principais animadores da Pixar.”

“Em 1991, a Pixar assinou um contrato para a produção de três filmes para a Disney, o que tornou possível o desejo de produzir longas-metragem. Em 1995, a parceria com a Disney se concretizou, com o lançamento de Toy Story. O sucesso foi tão grande, que em 1997 um novo acordo foi assinado entre as empresas, agora para a produção de cinco filmes. E em janeiro de 2006, ao ver o contrato estabelecido com a Pixar chegando ao fim e mesmo já possuindo um estúdio próprio de animação gráfica, a Disney comprou a Pixar.”

## TOY STORY

### Sinopse

“O aniversário de Andy está chegando e os brinquedos estão nervosos. Afinal de contas, eles temem que um novo brinquedo possa substituí-los. Liderados por Woody, um caubói que é também o brinquedo predileto de Andy, eles montam uma escuta que lhes permite saber dos presentes ganhos. Entre eles está Buzz Lightyear, o boneco de um patrulheiro espacial, que logo passa a receber mais atenção do garoto. Isto aos poucos gera ciúmes em Woody, que tenta fazer com que ele caia atrás da cama. Só que o plano dá errado e Buzz cai pela janela. É o início da aventura de Woody, que precisa resgatar Buzz também para limpar sua barra com os outros brinquedos.”

### Citação

“Coleciono brinquedos e ficava apavorado quando meus cinco filhos brincavam com eles. Brinquedos vieram ao mundo para divertir crianças. Ficar atrás de vidros, como colecionador gosta, não é vida. A emoção é a coisa mais

importante. Walt Disney sempre acreditou que para cada risada deveria haver uma lágrima. John Lasseter"

### Trilha Sonora

“Composta por Randy Newman. Ela foi lançada em 22 de Novembro de 1995, na mesma semana de estreia do filme, pela gravadora Walt Disney Records. A música You've Got a Friend in Me foi lançada em fita cassete e em CD. Em português, as músicas do filme são cantadas por Zé da Viola.”

### Você sabia?

- Toy Story é o 1º filme realizado através da parceria entre a Walt Disney Pictures e a Pixar Animation Studios.
- É o 1º filme de animação inteiramente computadorizada.
- Cada frame de Toy Story levou de 4 a 13 horas para ser feito, dependendo da complexidade da cena em questão.
- A textura do tapete na casa de Sid é a mesma presente em O Iluminado (1980).
- Na cena em que Woody e Buzz vão atrás do caminhão de mudanças, há uma menção do filme O Rei Leão toca a música de "Hakuna Matata".
- Quando Xerife Woody manda os soldados para investigar os presentes de Andy, pode-se perceber na Babá - Eletrônica a marca famosa de brinquedos PlaySkool.
- Relançado em versão 3D nos cinemas americanos, em 4 de outubro de 2009.
- Em 2011 foi lançado nos Estados Unidos selos dos filmes da Pixar.
- Na parte do quarto de Andy em que aparecem seus jogos, dá pra ver jogos conhecidos como Twister e Candy.

### Premiação

#### OSCAR

Melhor Trilha Sonora - Comédia/Musical

Melhor Roteiro Original

Melhor Canção Original - "You've Got a Friend"

#### GLOBO DE OURO

Melhor Filme - Comédia/Musical

Melhor Canção Original - "You've Got a Friend"

## TOY STORY 2

### Sinopse

“Desta vez, Woody (Tom Hanks) tenta salvar um brinquedo, que acaba indo parar num bazar de usados, e termina por ser sequestrado por um colecionador de brinquedos, que pretende vendê-lo a um museu japonês. Na casa do sequestrador, descobre que foi o protagonista de um famoso seriado da TV de décadas atrás e conhece os demais integrantes de sua coleção. Enquanto isso, os demais brinquedos, liderados por Buzz Lightyear (Tim Allen), partem numa atrapalhada operação de resgate.”

### Citação

"Todo mundo achava que a animação digital era fria demais, era algo estéril, simplesmente um bando de dados e elementos gráficos. Walt Disney acreditava nas mesmas coisas em que eu acredito - o que importa é a história e os personagens. Não importa o meio se há emoção. John Lasseter"

### Trilha Sonora

“An Original Walt Disney Records Soundtrack é a trilha sonora original do filme composta por Randy Newman. Ela foi lançada em 9 de Novembro de 1999, pela gravadora Walt Disney Records. A música "When She Loved Me" foi indicada ao Oscar de Melhor Canção Original.”

### Você sabia?

- A história de Toy Story 2, pelo que se dá a entender, se passa 1 ou 2 anos depois de Toy Story. Nota-se pelo envelhecimento natural na aparência dos personagens.
- A boneca da Mattel, Barbie, participou de cenas do filme. Ela aparece apenas na loja de Al. Ela é conhecida como Barbie Guia. Também aparece com elas outros tipos de bonecas Barbies, que fazem pequenas aparições no filme.
- Alexandre Lippiani, que era o dublador de Woody , de Toy Story, faleceu em um acidente de carro em 1997, dois anos antes de Toy Story 2.

## Premiação

OSCAR

Indicação

Melhor Canção - "When She Loved Me"

## TOY STORY 3

### Sinopse

“Andy tem 17 anos e está prestes a ir para a faculdade. Desta forma, precisa arrumar o quarto e definir o que irá para o lixo e o que será guardado no sótão. Seus antigos brinquedos são separados para serem guardados no sótão. Entretanto, uma confusão faz com que a mãe de Andy os coloque no lixo. Woody, que será levado por Andy para a faculdade, decide salvá-los. O grupo escapa, mas acaba no carro da mãe de Andy. Ela leva a uma creche diversos brinquedos. Ao chegarem, os amigos encontram um universo até então inimaginável, onde os brinquedos sempre têm crianças para brincarem com eles.”

### Citação

"As continuações são uma maneira fácil de ganhar dinheiro. Mas este não é o nosso estilo. Voltamos aos personagens porque acreditamos que há um desejo genuíno do público em saber mais sobre eles e porque temos algo bom para contar. Filme é um negócio, mas o mais importante é manter a qualidade. John Lasseter "

### Trilha Sonora

“Toy Story 3 Soundtrack é a trilha sonora original do filme composta por Randy Newman, que já havia feito a trilha sonora dos outros dois filmes de Toy Story. Ela foi lançada em 15 de Junho de 2010, pela gravadora Walt Disney Records. As músicas "Dream Weaver" e "Le Freak" foram usadas no filme, porém não aparecem no álbum.”

### Você sabia?

-Os alfinetes no mapa do quarto de Andy correspondem às cidades natais dos membros da equipe de TOY STORY 3.

-Algumas peças de arte penduradas nas paredes do quarto de Andy na verdade foram criadas pela coordenadora de arte de TOY STORY 3 Erin Magill quando ela estava no colégio.

-Andy tem um cartaz pendurado em uma das paredes do seu quarto com a sigla da P.U. Pixar University (Universidade da Pixar), um programa de desenvolvimento profissional para empregados da Pixar.

## Premiação

### OSCAR

Vencedor

Melhor Canção Original

Melhor Filme de Animação

Indicação

Melhor Filme

Melhor Roteiro Adaptado

Melhor Filme de Animação

Melhor Edição de Som

### GLOBO DE OURO

Melhor Filme de Animação

### GRAMMY AWARDS

Vencedor

Melhor Trilha Sonora

## VIDA DE INSETO

### Sinopse

“Todo ano, os gananciosos gafanhotos exigem uma parte da colheita das formigas. Mas quando algo dá errado e a colheita é destruída, os gafanhotos ameaçam atacar. É quando Flik, uma formiga cansada de ser oprimida, sai em busca de insetos guerreiros dispostos a ajudar o formigueiro a combater os gafanhotos. Os planos de Flik parecem fadados ao fracasso quando os insetos que ele convocou revelam-se um grupo de artistas rebeldes de um circo de pulgas. Hopper, líder dos gafanhotos, se prepara para mais um ataque ao formigueiro.

Então, Flik e os insetos de circo armam um confronto que culmina numa batalha inesquecível.”

### Citação

“Quando Flik entrega a Dot uma pedra e diz: "Isso é uma pedra, agora finja que isso é o mar". E ela: "Sim, mas é só uma pedra". É uma metáfora, certo? Uma vez um garotinho me estendeu o braço e disse: "É uma pedra!". "Entendeu"? E ele tinha uns quatro anos. Eu simplesmente derreti. Isso é gratificante. John Lasseter”

### Trilha Sonora

“A Bug's Life: An Original Walt Disney Records Soundtrack é a trilha sonora original do filme, foi composta por Randy Newman e produzida pela Walt Disney Records. A primeira faixa do álbum se chama "The Time of Your Life" sendo escrita e cantada por Newman, enquanto todas as outras faixas são orquestradas.”

### Você sabia?

- O "cão" da rainha, é o único habitante conhecido da Ilha da Formiga, que não é uma formiga.
- No bando de gafanhotos de Hopper, há um gafanhoto deficiente mental que age como um animal, é treinado para ser um cachorro feroz.
- Há dois erros de gravação que fazem referência a Toy Story. Um é quando Flik diz "Ao Infinito e Além!", sem nenhum porque. Outro é quando Sr. Solo conversa com Dra. Flora, e essa diz: "Oh, sim. A Princesa Ava." Eles caem no riso e Woody aparece logo depois batendo o claquete, mas virado ao contrário.
- Na cena em que os gafanhotos entram dentro do formigueiro, Hopper faz uma referência ao filme O Rei Leão, ao dizer: "Não há Hakuna Matata que conserte...".
- Nos créditos do filme aparece um item chamado "Productions babies". Trata-se da lista de filhos dos da equipe de criação de Vida de Inseto que nasceram durante a produção do filme.
- Durante a peça de teatro, uma formiga cita a seguinte frase: "Oh, e agora, quem poderá me defender?". É uma referência ao personagem Chapolin.

## Premiação

### OSCAR

Indicação

Melhor Trilha Sonora

Comédia/Musical

### GLOBO DE OURO

Indicação

Melhor Trilha Sonora

### GRAMMY

Ganhou

Melhor Composição Instrumental

Indicação

Melhor Canção Original

## MONSTROS S/A

### Sinopse

“Monstros S.A. é a maior fábrica de sustos existente. Localizada em uma dimensão paralela, a fábrica constrói portais que levam os monstros para os quartos das crianças, onde eles poderão lhes dar sustos e gerar a fonte de energia necessária para a sobrevivência da fábrica. Entre todos os monstros que lá trabalham o mais assustador de todos é James P. Sullivan, que junto com seu assistente Mike Wzowski atingem as maiores cotas e sustos da fábrica. As crianças são consideradas tóxicas pelos monstros. Porém, Mike e Sully conhecem a garota Boo, que acaba sem querer indo parar no mundo dos monstros.”

### Citação

"Em geral, todas as pessoas vêem monstros extremamente. Mas no nosso filme, eles são seres normais como quaisquer outros. Eles batem o ponto no início e no final do expediente de trabalho, discutem "abobrinhas" e se preocupam em ter uma arcada dentária correta. Assustar criancinhas é apenas seu trabalho. Pete Docter"

## Trilha Sonora

“Monstros S.A. é a quarta parceria entre a Pixar e o aclamado compositor Randy Newman. Seu trabalho no filme tem influência do jazz e das big bands dos anos 40. A canção que toca nos créditos chamada "If I Didn't Have You", é cantada por John Goodman e Billy Crystal.”

## Você sabia?

-Quando Sulley está para se despedir de Boo, ela quer brincar com ele lhe oferecendo uma bola amarela com uma faixa azul e uma estrela vermelha de Toy Story.

-O homem das neves descreve as crianças de uma vila no Himalaia como "Crianças, crianças fracas, crianças que sobem em pedras", uma linha tirada de uma música do exército americano.

-Os controles de mecanismo das portas em Monstros S.A. incluem um botão que começa o processo "FIZT" - na verdade é o mais novo software desenvolvido pela Pixar Animation.

-O restaurante que Wazowski e Celia vão é chamado Harryhausen. Ray Harryhausen foi o inventor do desenho stop-motion.

-Existe um caminhão da Pizza Planet de Toy Story e Toy Story 2. Esse mesmo caminhão aparece também em Vida de Inseto.

-O disfarce de Boo é idêntico ao brinquedo Babuska de Toy Story.

-Na cena em que Sully atrai Boo para o quarto com uma trilha de biscoitos, é uma paródia de ET o extraterrestre.

## Premiação

### OSCAR

Ganhou

Melhor Canção Original -

"If I Didn't Have You"

Indicações

Melhor Filme de Animação

Melhor Edição de Som

Melhor Trilha Sonora

### GRAMMY

Ganhou  
Melhor Canção  
Indicação  
Melhor Álbum

## PROCURANDO NEMO

### Sinopse

“Nemo é um pequeno peixe-palhaço, simpático e sonhador, que repentinamente é capturado do coral onde vive por um mergulhador e passa a viver em um aquário. Decidido a encontrá-lo, seu pai super protetor Marlin, sai em sua busca para trazer seu único filho de volta para casa. Nessa jornada Marlin conhece Dory, uma simpática blue tang que se oferece para ajudá-lo. O único problema é que Dory sofre de amnésia temporária e esquece as coisas assim que elas acontecem. Juntos, Marlin e Dory, superam medos e obstáculos enfrentando toda a imensidão das águas do oceano em uma missão quase impossível.”

### Citação

"Como cineasta, adoro a emoção sincera e verdadeira. E embora Nemo seja uma fantasia total, ele é baseado em coisas que são familiares para o público. A relação pai-filho, o primeiro dia de escola são coisas que todos compreendem, mesmo que se trate de um filme sobre peixes num recife de coral. John Lasseter"

### Trilha Sonora

“Composta por Thomas Newman, irmão de Randy Newman premiado compositor de Toy Story, a trilha sonora de Procurando Nemo conta com a participação de Robbie Williams na faixa "Beyond The Sea", originalmente famosa na voz de Bobby Darin. Assim como o irmão conquistou o Oscar de Melhor Trilha Sonora no ano de 2003.”

### Você sabia?

-A produção de Procurando Nemo teve início em novembro de 2000, mas estreou apenas três anos depois.

-Procurando Nemo é o primeiro longa-metragem produzido pela Pixar a ser lançado nos cinemas no período do verão americano.

-O orçamento de Procurando Nemo foi de US\$ 94 milhões.

-O ator John Katzenberger, que dubla Moonfish em Procurando Nemo, participou na dublagem de todos os longas-metragem da Pixar lançados anteriormente.

-Foi o 3º filme mais visto em 2003 no Brasil, tendo levado 4.931.137 pessoas aos cinemas.

-Um dos tubarões brancos vistos no filme se chama Bruce. Trata-se de uma citação a Tubarão, no qual o diretor Steven Spielberg apelidou o tubarão eletrônico com este nome.

### Premiação

#### OSCAR

Ganhou

Melhor Filme de Animação

Indicações

Melhor Trilha Sonora

Melhor Roteiro Original

Melhor Edição de Som

#### GLOBO DE OURO

Indicação

Melhor Filme - Comédia/Musical

### WALL-E

#### Sinopse

“Após entulhar a Terra de lixo e poluir a atmosfera com gases tóxicos, a humanidade deixou o planeta e passou a viverem uma gigantesca nave. O plano era que o retiro durasse alguns poucos anos, com robôs sendo deixados para limpar o planeta. Wall-E é o último destes robôs. Sua vida consiste em compactar o lixo existente no planeta, que forma torres maiores que arranha-céus, e colecionar objetos curiosos que encontra ao realizar seu trabalho. Até que um dia surge repentinamente uma nave, que traz um novo e moderno robô: Eva. A princípio curioso, Wall-E logo se apaixona pela recém chegada.”

## Citação

"Eu percebi que aquilo que eu estava querendo com esses dois robôs programados era o desejo deles de tentar entender o significado de viver. Percebi que isso era uma metáfora perfeita para a vida. O lidar com o próximo. Eu queria junto com a arte e a ciência um modo de projetar isso. Andrew Stanton"

## Trilha Sonora

"Thomas Newman recolaborou com Stanton em WALL·E já que ambos tinham tido um bom relacionamento em Finding Nemo. Ele começou a escrever a trilha sonora em 2005, esperando que ao começar a tarefa cedo o deixasse mais envolvido com o filme final. Porém, Newman comentou que como a animação é tão dependente de programação, ele deveria ter começado a escrever a trilha mais cedo ainda."

## Você sabia?

- Wall-E é a sigla de Waste Allocation Load Lifter - Earth-Class.
- O teaser utiliza parte da trilha sonora composta por Michael Kamen para Brazil, o Filme (1985). O compositor seria o responsável pela trilha sonora de Os Incríveis (2004), também produzido pela Pixar, mas faleceu antes de concluir o serviço.
- O orçamento da animação Wall-E foi de US\$ 120 milhões.
- "Wall-E" é a animação da Pixar que traz uma mensagem educativa de forma mais explícita.
- Enquanto a maioria dos filmes da Pixar tem por volta de 75.000 storyboards, WALL·E precisou de por volta 125.000
- Toda a trama é explicada por meio de imagens, sem diálogos. Mesmo com o uso econômico das palavras, que só aparecem quando Eva entra na história.
- Os olhos de WALL·E foram inspirados em um binóculo que Stanton recebeu para assistir um jogo do Oakland contra o Boston Red Sox.

## Premiação

OSCAR

Ganhou

Melhor Filme de Animação

Indicações

Melhor Roteiro Original

Melhor Som

Melhor Edição de Som

Melhor Trilha Sonora

GLOBO DE OURO

Ganhou

Melhor Filme de Animação

Indicação

Melhor Canção Original

## OS INCRÍVEIS

### Sinopse

“Roberto Pêra já foi o maior herói do planeta sob o codinome Sr.Incrível. Porém, após salvar um homem de se suicidar, ele é processado e condenado na Justiça. Uma série de processos seguintes faz com que a opinião pública se volte contra os super-heróis. Desde então, Roberto é levado a ter uma vida pacata, sem poder demonstrar seus superpoderes, ao lado de sua esposa Helen, que foi a super-heroína Mulher-Elástica, e seus três filhos. Com vontade de retomar a vida de herói, ele tem a grande chance quando surge um comunicado misterioso, que o convida para uma missão secreta em uma ilha remota.”

### Citação

"Acho que há um certo humor nas situações tensas. Na grande maioria das vezes, quando pessoas ficam sob pressão, elas tendem a responder a isso de uma forma engraçada. Então eu levei um pouco dessa sensibilidade ao filme. Brad Bird"

### Trilha Sonora

“Michael Giacchino é o compositor da trilha de "Os Incríveis". Originalmente o compositor escolhido era John Barry, responsável por temas clássicos dos filmes de James Bond 007. Os Incríveis também é o primeiro longa sem a participação de um compositor da família Newman. Randy Newman compôs para os quatro primeiros filmes. Seu primo, Thomas Newman, foi o compositor de Procurando Nemo.”

Você sabia?

- Trata-se do mais longo filme de animação em computação gráfica já lançado.
- A personagem Edna Moda foi inspirada em *Edith Head*, que trabalhou como figurinista de centenas de filmes produzidos em Hollywood por mais de 50 anos.
- Em um dos trailers do filme aparece na capa da TV Guide que é lida pelo Sr. Incrível a seguinte manchete: "Kevin O'Brien: First Artist on the Moon" (traduzindo, "Kevin O'Brien: Primeiro Artista na Lua"). Kevin O'Bryan é o responsável pelos storyboards de Os Incríveis.
- Durante os créditos dos filmes Pixar, bem no final aparece "Production Babies". São listados quantos filhos de artistas e nasceram durante a produção!
- Considerado uma espécie de talismã da sorte, o ator John Ratzenberger (muito querido pelos donos do estúdio) conseguiu a proeza de dublar um personagem em todos os filmes da Pixar (começando pelo porquinho de Toy Story). Em Os Incríveis, Ratzenberger dubla o vilão Underminer que aparece no final do filme.

Premiação

OSCAR

Ganhou

Melhor Filme de Animação

Indicações

Melhor Mixagem de Som

GLOBO DE OURO

Indicação

Melhor Filme - Comédia/Musical

CARROS

Sinopse

“Relâmpago McQueen é um carro de corridas ambicioso. A fama faz com que Relâmpago acredite que não precisa da ajuda de ninguém. Na última corrida da temporada, seus pneus traseiros estouram na última volta. Com isso, seus dois principais adversários cruzam a linha de chegada juntamente com ele. A caminho da corrida de desempate, a caçamba de Marck (um caminhão que faz parte de sua

equipe) se abre e faz com que Relâmpago seja largado em plena estrada. Relâmpago tenta encontrar Mack e em seu desespero chega à Radiator Springs, uma cidade do interior que jamais ouviu falar dele ou da Copa Pistão. Aos poucos Relâmpago começa a se afeiçoar pelos habitantes locais.”

### Citação

"Eu faço filmes para aquele garotinho que ama tanto os personagens que quer guardar suas roupas em uma mala do Relâmpago McQueen. Eu mergulhei fundo em mim mesmo e vi sobre o que era esse filme, e acho que está claro que houve uma reação do público. É um filme muito, muito especial para mim. John Lasseter"

### Trilha Sonora

“Composta por canções originais de Randy Newman. A trilha sonora foi lançada nos EUA em 6 de junho de 2006 e já se encontra disponível para venda por diversas distribuidoras.”

### Você sabia?

- Os créditos do filme contêm pequenas sequências dos personagens indo no cinema para assistir a versões de seu próprio universo dos filmes da Pixar, tais como Toy Car Story, Monsters Trucks.
- O nome do personagem principal, Relâmpago McQueen, é um tributo para Glenn McQueen, um animador da Pixar que morreu em 2002.
- O título provisório do filme durante 2001 era Rota 66 (em relação a histórica auto-estrada dos EUA), mas foi modificado para evitar confusão com a série de TV dos anos 60 com o mesmo título.
- Relâmpago McQueen é equipado com pneus Lightyear Buzzard, uma paródia dos pneus Eagle da Goodyear, e uma referência a Buzz Lightyear de Toy Story.
- O número de Relâmpago McQueen (95) é uma referência ao ano de lançamento de Toy Story.
- Steve Jobs, um dos donos da Pixar e CEO da Apple, teve uma Kombi igual a Filmore e vendeu para capitalizar a Apple Computer.

## Premiação

OSCAR

Indicações

Melhor Filme de Animação

## CARROS 2

### Sinopse

“Após ganhar a Copa Pistão pela quarta vez, Relâmpago McQueen e sua equipe retornam a Radiator Springs para descansar. Lá ele reencontra Mate, seu maior amigo, que aguarda ansioso pelo retorno. Pouco após sua chegada Relâmpago toma conhecimento do Grand Prix Mundial, evento organizado pelo empresário Miles Eixodarroda onde todos os competidores usarão Alinol, um combustível alternativo. Relâmpago resolve competir e decide levar Mate junto. Mas ele acaba sendo confundido com um espião americano. Desta forma Mate precisa lidar com Finn McMíssil e Holly Caixadibrita, que tentam descobrir qual é o plano do professor Z e seu enigmático chefe para a competição.”

### Citação

"Nós somos honestos uns com os outros e impulsionamos uns aos outros. Nenhuma boa animação vai salvar uma história ruim. Quando há muito dinheiro em jogo, como há nestes filmes, existe uma tendência de trabalhar com fórmulas já testadas. Nós simplesmente não fazemos isso. John Lasseter"

### Trilha Sonora

“Trilha sonora composta de músicas instrumentais do premiado compositor Michael Giacchino, ganhador do Oscar e Grammy. Incluindo ainda o sucesso francês Bénabar e ainda músicas inéditas da banda feminina japonesa Perfume.”

### Você sabia?

-É o 1º filme dirigido por John Lasseter a não ter a trilha sonora composta por Randy Newman.

-John Lasseter teve a ideia da história durante a turnê de divulgação de Carros (2006) na Europa.

-Em homenagem a Paul Newman, que faleceu em 2008, seu personagem Doc Hudson não foi incluído em Carros 2.

-Finn McMissil é um carro inspirado em James Bond, nenhum carro usado pelo agente 007 tinha a capacidade de disparar mísseis, mas em Carros 2 ganha o poder de uma metralhadora.

-O personagem Finn McMissile é um Aston Martin DB5, veículo tradicional do agente secreto James Bond.

-O primeiro trailer de Carros 2, apareceu no blu-ray e DVD de Toy Story 3, que foi lançado a 2 de novembro de 2010.

-Lewis Hamilton dubla um personagem com seu nome. Na versão do filme exibida na América Latina este personagem é dublado e recebe o nome de Emerson Fittipaldi.

#### Premiação

“O Carros 2 não levou nenhum prêmio, um acontecimento inédito na história da Pixar. Entretanto, o público parece não ter ligado muito para as críticas, com os personagens Relâmpago McQueen e Mate é uma das franquias que mais lucram entre os filmes.”

## RATATOUILLE

#### Sinopse

“Paris. Remy (Patton Oswalt) é um rato que sonha se tornar um grande chef. Só que sua família é contra a idéia, além do fato de que, por ser um rato, ele sempre é expulso das cozinhas que visita. Um dia, enquanto estava nos esgotos, ele fica bem embaixo do famoso restaurante de seu herói culinário, Auguste Gusteau (Brad Garrett). Ele decide visitar a cozinha do lugar e lá conhece Linguini (Lou Romano), um atrapalhado ajudante que não sabe cozinhar e precisa manter o emprego a qualquer custo. Remy e Linguini realizam uma parceria, em que Remy fica escondido sob o chapéu de Linguini e indica o que ele deve fazer ao cozinhar.”

#### Citação

"Seja com super-heróis à paisana ou ratos que querem ser cozinheiros, você está lidando com o faz-de-conta. O cinema é simplesmente uma versão high-tech da

nossa infância, quando você imagina tudo o que quiser, mesmo que seja fantasticamente absurdo. Brad Bird"

### Trilha Sonora

“Compostas por Michael Giacchino, a primeira faixa do disco, a música "Le festin" é cantada pela cantora Camille. Apesar de muito elogiada pela crítica, a trilha sonora foi indicada a vários prêmios, inclusive ao Oscar, mas não levou.”

### Você sabia?

- Durante o processo de desenvolvimento dos personagens, um escultor esculpiu a mão 9 modelos em argila do protagonista do filme, Remy.
- Nenhum dos personagens humanos tem dedos nos pés.
- Para criar uma pilha de composto orgânico de maneira realista, os artistas fotografaram e pesquisaram o processo real de apodrecimento de alimentos.
- A personagem Colette pilota uma moto da marca Calahan. Trata-se de uma homenagem a Sharon Calahan, diretora de fotografia de Ratatouille.
- Foram tiradas mais de 4500 fotos da cidade de Paris, para servirem de referência durante a produção.
- O produtor Brad Lewis e sua equipe fizeram um estágio de 2 dias na cozinha do French Laundry para observar como é seu funcionamento interno.
- Foram criados mais de 270 tipos diferentes de comida no computador. Cada alimento era preparado e decorado numa cozinha verídica, sendo posteriormente fotografado para referência e comido.

### Premiação

#### OSCAR

Melhor Trilha Sonora - Comédia/Musical

Melhor Roteiro Original

Melhor Canção Original - "You've Got a Friend"

#### GLOBO DE OURO

Melhor Filme - Comédia/Musical

Melhor Canção Original - "You've Got a Friend"

## UP ALTAS AVENTURAS

### Sinopse

“Carl Fredricksen é um vendedor de balões que, aos 78 anos, está prestes a perder a casa em que sempre viveu com sua esposa, a falecida Ellie. O terreno onde a casa fica localizada interessa a um empresário, que deseja construir no local um edifício. Após, um incidente em que acerta um homem com sua bengala, Carl é considerado uma ameaça pública e forçado a ser internado em um asilo. Para evitar que isto aconteça, ele enche milhares de balões em sua casa, fazendo com que ela levante vôo. O objetivo de Carl é viajar para uma floresta na América do Sul, um local onde ele e Ellie sempre desejaram morar. Só que, após o início da aventura, ele descobre que seu pior pesadelo embarcou junto: Russell (Jordan Nagai), um menino de 8 anos.”

### Citação

"Tem um pouco de todos nós no filme. Histórias pessoais, sonhos e as nossas fantasias de criança. Acredito que seja uma história da infância de todo mundo. Consultamos um especialista e ele nos disse que para erguer uma casa seriam necessários mais de 20 milhões de balões! Mas por favor, não repitam isso em casa! Pete Docter."

### Trilha Sonora

“Obra de Michael Giacchino, que também fez as trilhas de Ratatouille e Star Trek, a trilha de Up é quase toda instrumental. A única música que tem letra é The Spirit Of Adventure. A banda sonora do filme é toda construída sobre um mesmo tema, com mudanças na orquestração.”

### Você sabia?

-Numa das cenas do filme, pode-se ver no quarto um quadro de uma garotinha um urso rosa, o qual será um dos novos personagens no próximo filme da Pixar: Toy Story 3.

-Pete Docter dirige seu 2º filme para os estúdios da Pixar. O anterior foi Monstros S.A., que contou como um dos maiores sucessos de bilheteria de 2001.

-A produção do filme começou em 2007, porém, já em 2004 a equipe visitou locais para inspirar o longa de animação. Um dos lugares visitados foi o Monte Roraima.

-Dug, o cão da raça golden retriever, já havia aparecido antes em Ratatouille latindo para Remy (o personagem); além disso, em WALL-E a bengala de Carl pode ser vista onde o robô protagonista vive.

-Kevin (apesar de ser fêmea) é muito parecida com o faisão-do-nepal macho, que na verdade é do tamanho de uma galinha. A ave é o símbolo do Nepal.

#### Premiação

##### OSCAR

Ganhou

Melhor Filme de Animação

Melhor Trilha Sonora

Indicações

Melhor Filme

Melhor Roteiro Original

Melhor Edição de Som

##### GLOBO DE OURO

Ganhou

Melhor Filme de Animação

## 6 ESTRUTURA DO LIVRO

A seguir, são relatadas as análises de algumas páginas relevantes e de composição distinta das demais, apresentadas na mesma ordem, em que se encontram dispostas no livro.

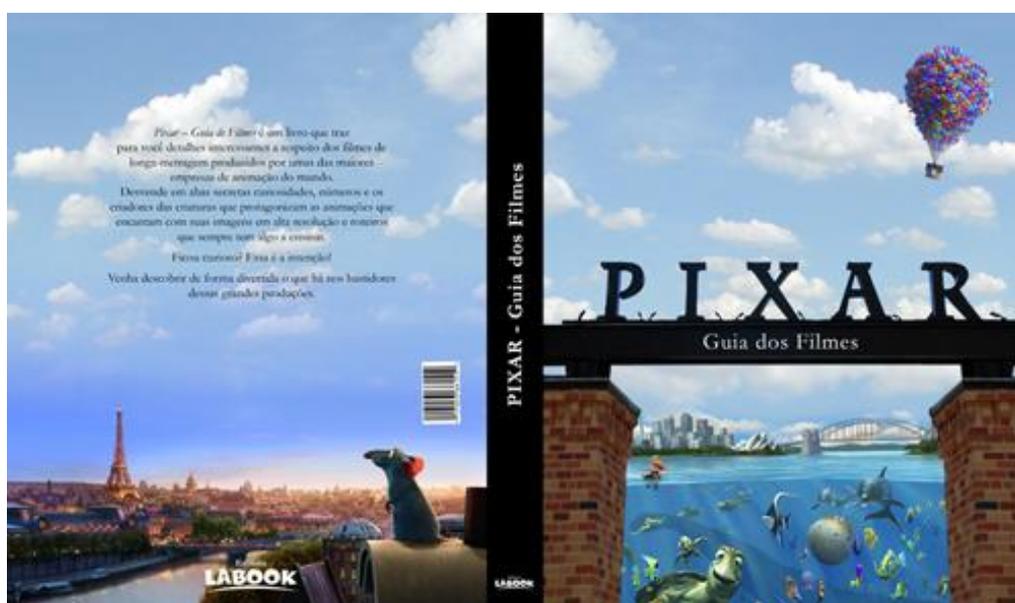
As obras literárias semelhantes possuem, em sua maioria, a parte estrutural que diferem de página para página. Por se tratar de um guia de filmes de animação com o intuito de interagir com o leitor, foi feita uma simplificação das partes que compõe o livro, para torná-lo mais dinâmico e com uma maior fluidez.

## 6.1 CAPA

Como dito anteriormente, a capa exerce forte influência na decisão de compra do público. Por isso, sua boa realização gráfica representa um fator importante para a obra (RIBEIRO, 1998).

A capa do livro “Pixar - Guia dos Filmes” (FIGURA 55) é composta por uma montagem resultante de uma manipulação de imagens de três filmes: *UP*, *Ratatouille* e *Procurando Nemo*.

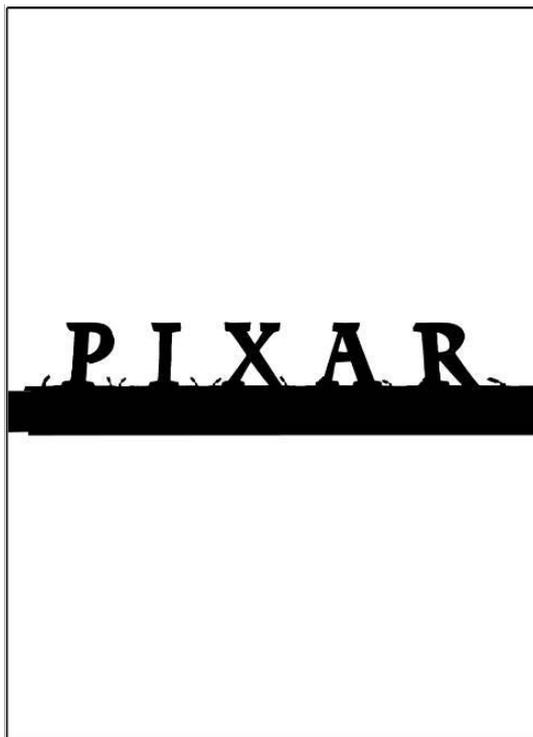
Ela tem como objetivo mostrar que os diferentes “mundos” presentes nos filmes de animação foram criados num mesmo lugar: Estúdio de Animação Pixar.



**Figura 55 – Capa do guia**

**Fonte – As autoras, 2012.**

Agregando valor ao produto foi aplicado verniz localizado (FIGURA 56) no título do livro, proporcionando uma sofisticação à peça gráfica.

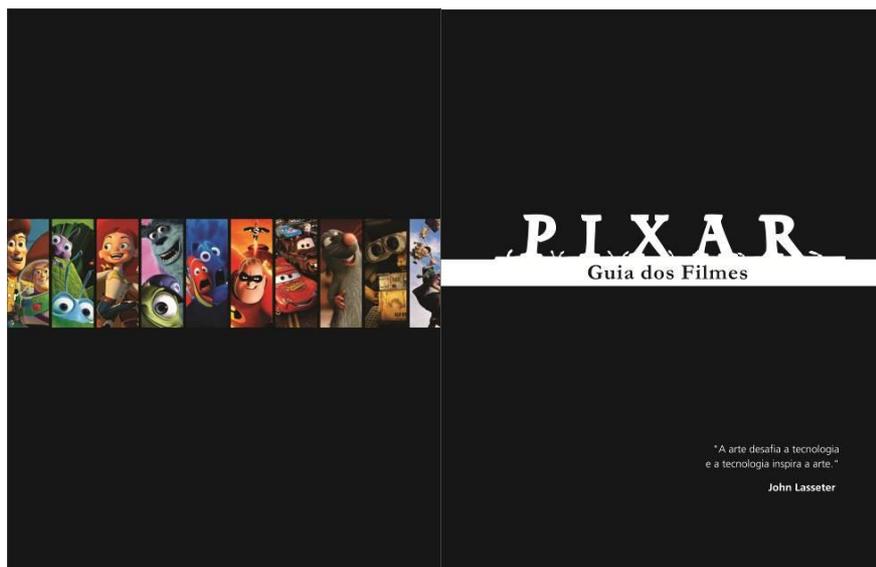


**Figura 56 – Verniz localizado da capa**

**Fonte – As autoras, 2012.**

## 6.2 FOLHAS GUARDA

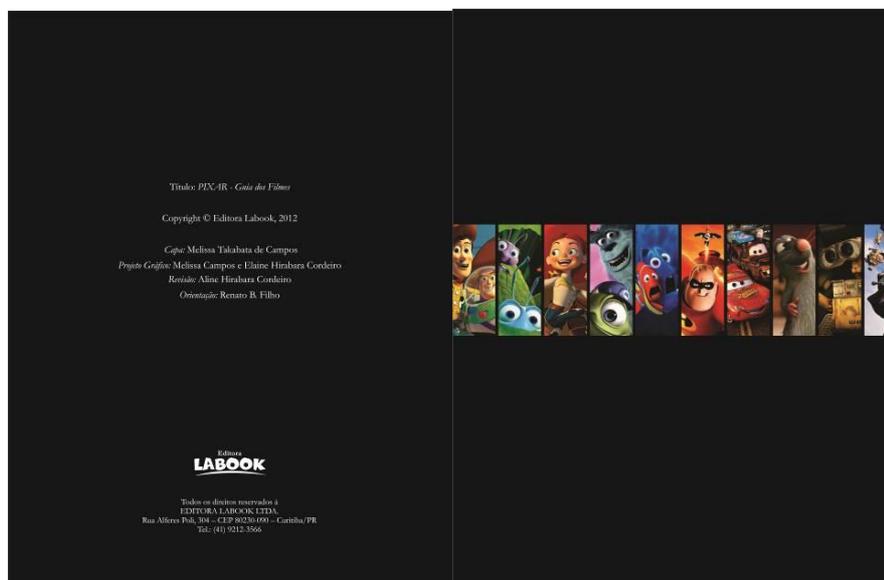
A primeira folha guarda (FIGURA 57) funciona aqui como uma falsa folha de rosto, onde tem-se a primeira apresentação do livro. A página da esquerda possui imagens dos filmes de animação produzidos pela empresa, ocupando o centro ótico da página. Na página direita, também ocupando o centro ótico da página, o título do filme aparece em negativo, e no canto inferior direito aparece uma frase de John Lasseter, fundador da empresa Pixar. Tudo isso, para que o leitor, desde o início, se envolva com a leitura do livro.



**Figura 57 – Folhas Guarda do guia**

Fonte – As autoras, 2012.

A segunda folha guarda, por sua vez, funciona como ficha (FIGURA 58) impressa na página esquerda e contendo informações que permitam a identificação bibliográfica da publicação. E na página direita, mais uma vez apresenta imagens dos filmes de animação produzidos pela empresa, ocupando o centro ótico da página.



**Figura 58 – Ficha técnica do guia**

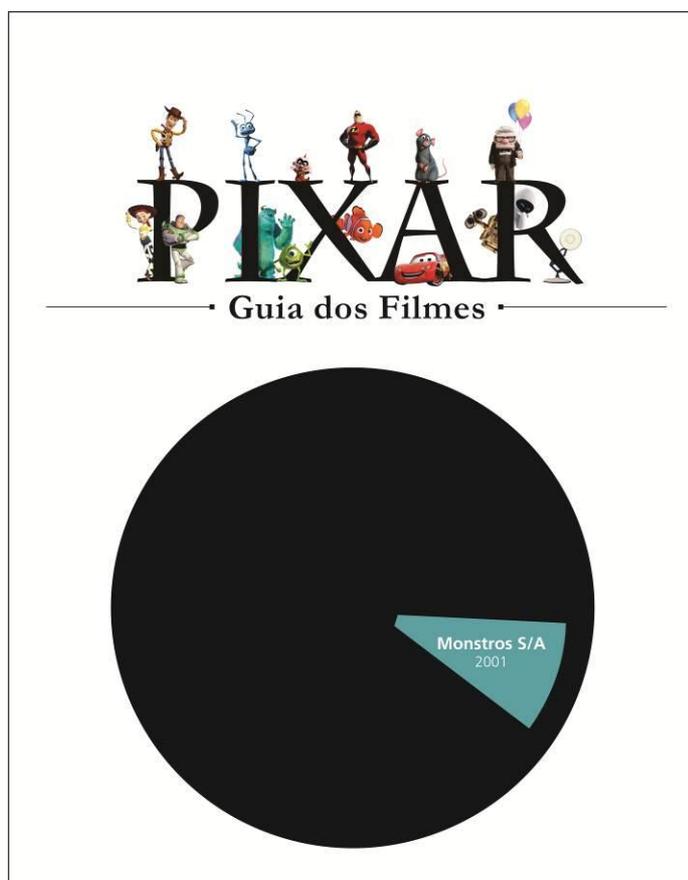
Fonte – As autoras, 2012.

Elas são indispensáveis para a boa execução do trabalho de encadernação, pois fazem a conexão com a capa do livro.

### 6.3 SUMÁRIO

O sumário corresponde à lista de referências das páginas e seus respectivos conteúdos, indicando todos os títulos das seções do livro (FIGURA 59).

Na diagramação do sumário possui uma técnica *pop-up* de círculo giratório com corte vazado que permite apenas visualização do enunciado da organização do livro em ordem sistemática, que se encontra no sentido horário.



**Figura 59 – Sumário com círculo giratório**  
**Fonte – As autoras, 2012.**

Os tópicos do guia foram organizados na ordem cronológica da estréia dos filmes, com exceção da história da empresa, que é o primeiro tópico apresentado ao leitor para uma maior familiaridade com o Estúdio. Além disso, os filmes que tiveram sequências foram agrupados em um mesmo tópico por se tratarem de um mesmo assunto.

## 6.4 PÁGINAS DO MIOLO

O miolo possui uma mancha gráfica (ver item 7.1.3) com a diagramação aplicada em todas as páginas, exceto no sumário e nas páginas destinadas à história da empresa.

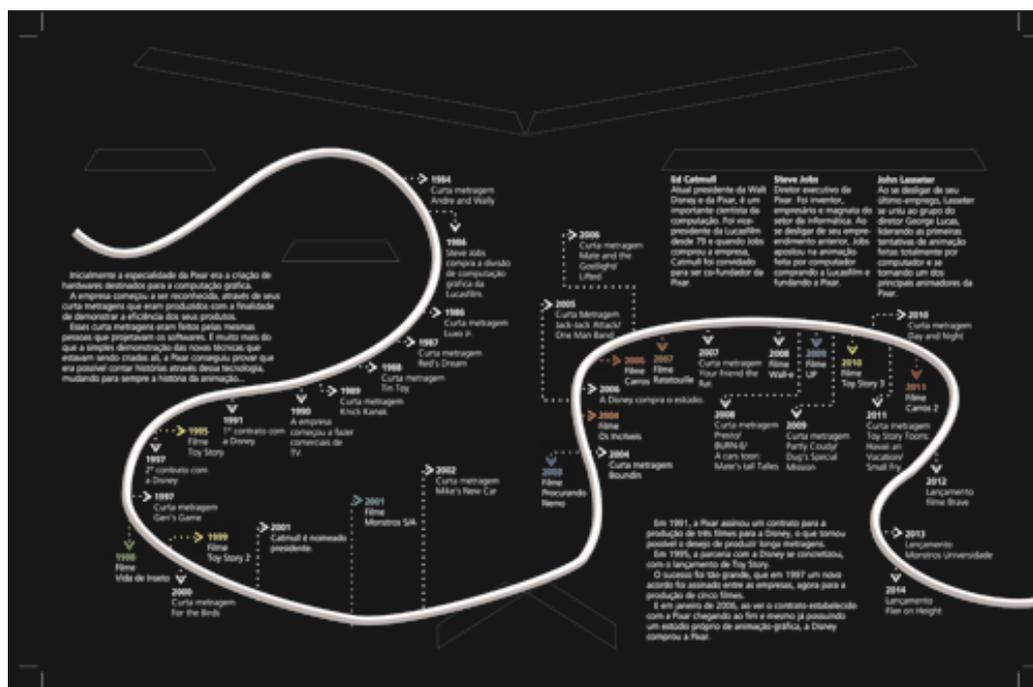
As interferências de *pop-up* (FIGURA 60) ocorrem praticamente em todas as páginas, algumas de forma camuflada, como por exemplo, a ficha técnica de cada filme e outras bem visíveis como nas páginas que contam a história da Pixar, propondo a descoberta do livro por parte do leitor.



Figura 60 – Interferências de pop-up no guia  
Fonte – As autoras, 2012.

As páginas foram tratadas como pares, isto é, a página esquerda e a direita formam um conjunto visual por tratarem do mesmo assunto (ARAÚJO, 1986).

As páginas referentes a história (FIGURA 61) possuem, além das partes móveis, uma ilustração de fundo que representa o fio da luminária Luxo Jr. (ver capítulo 2.1) para indicar ao leitor o caminho percorrido pela empresa através de suas produções de curta e longas-metragem.



**Figura 61 – Organização da página da História**  
Fonte – As autoras, 2012.

Nas demais páginas (FIGURA 62) foram utilizadas como fundo, em sua maioria, imagens em que fosse possível perceber um cenário do filme apresentado ali. As imagens foram dispostas de maneira a manter o equilíbrio visual da página e interagir com o meio em que estão inseridas.



**Figura 62 – Organização da página interna**

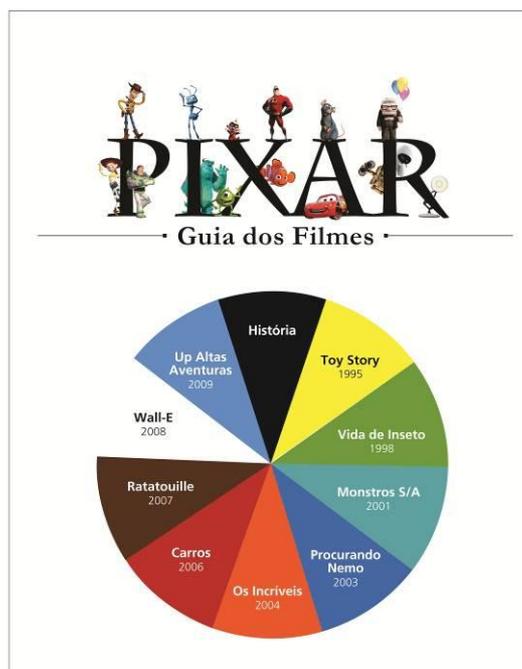
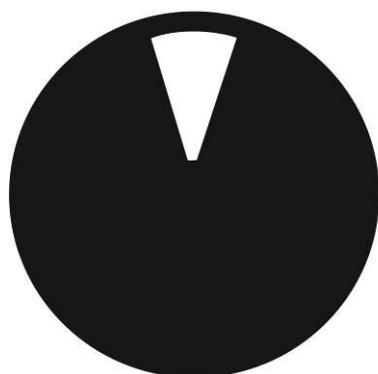
Fonte – As autoras, 2012.

Segundo Araújo a construção das páginas, do ponto de vista dos primeiros tipógrafos, não passaria de um problema de distribuição de espaços brancos (ARAÚJO, 1986). Neste projeto além de distribuição dos espaços em branco houve a preocupação na distribuição das imagens em função uma das outras.

## 6.5 PEÇAS MÓVEIS

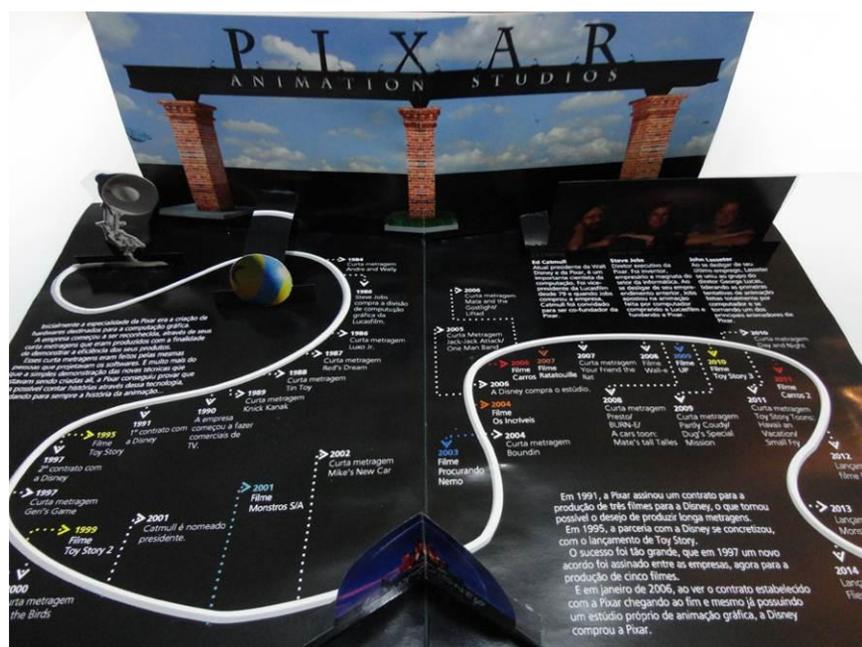
O miolo é composto por diversas peças que proporcionam os efeitos de *pop-up*, todas elas possuem faca especial.

No sumário foi feita uma intervenção com um disco móvel (FIGURA 63) para que apenas o tópico de interesse fique aparente.



**Figura 63 – Peças do sumário**  
Fonte – As autoras, 2012.

Para que o leitor conhecesse melhor a empresa, foram acrescentadas algumas informações sobre a história dos Estúdios Pixar. Assim, optou-se por dispor elementos que “saíssem” das páginas (FIGURA 64), convidando o leitor a percorrer pelas informações.



**Figura 64 – Página da história com pop-up**  
Fonte – As autoras, 2012.

As páginas internas possuem abas, linguetas e envelopes, para induzir o leitor a “procurar” por mais informações contidas nas mesmas. Além de uma intervenção que se assemelha a uma pasta arquivo que possui cartões em formato de ficha, em uma aba surgem notas musicais apresentando a trilha sonora do filme em questão e a sinopse juntamente com a ficha técnica, inspiradas nas fitas de filme, são apresentadas em abas de puxar (FIGURA 65).



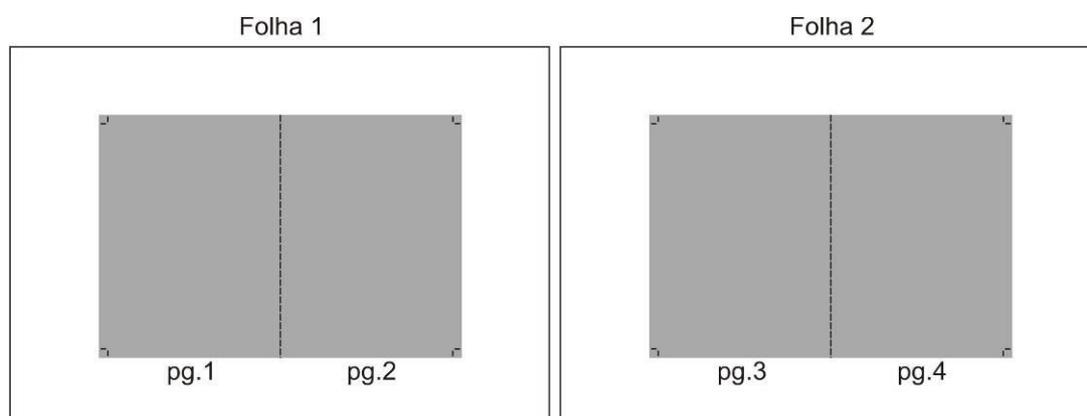
**Figura 65 – Peças do miolo**  
Fonte – As autoras, 2012.

As partes móveis foram pensadas com o intuito de despertar no leitor a curiosidade de conhecer mais informações sobre os filmes de animação. Por essa razão, o livro não contém todas as informações sobre os filmes, mas sim serve como guia, apresentando informações que seriam interessantes para serem pesquisadas mais a fundo.

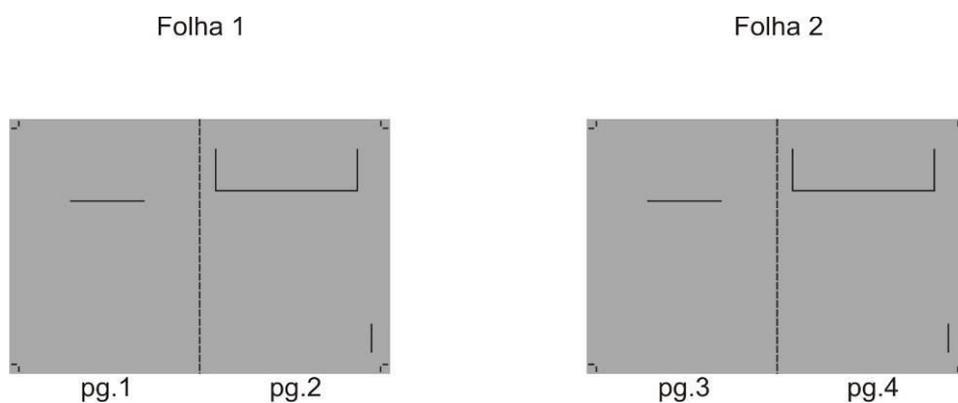
## 6.6 MONTAGEM

A montagem de um livro em *pop-up* requer uma atenção maior por ser um processo quase inteiramente manual. Isso porque, nesse processo, em uma face da folha são impressas duas páginas, não podendo haver impressão em seu verso, uma vez que ele serve para conter alguns elementos de *pop-up* e para unir a página atual com a posterior. Desta forma, temos os seguintes passos:

### 1º Impressão

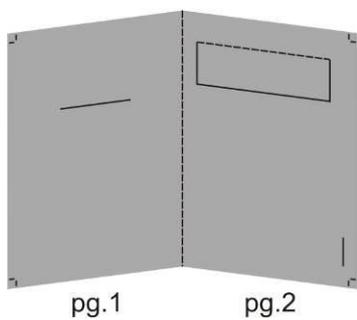


### 2º Corte – Faca

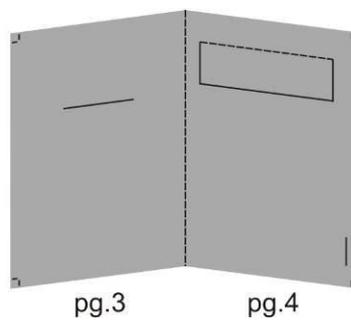


## 3º Dobra

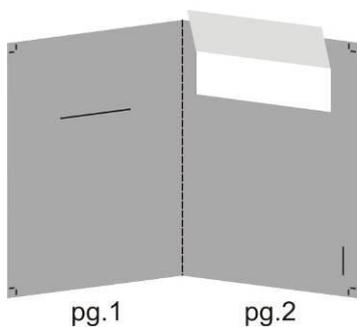
Folha 1



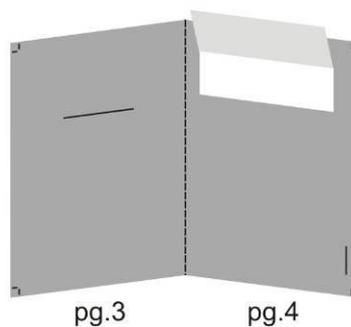
Folha 2



Folha 1

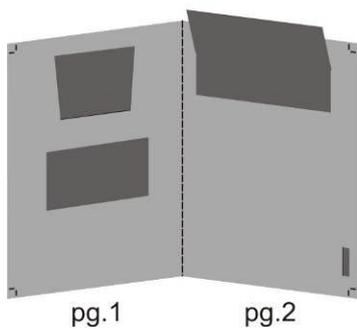


Folha 2

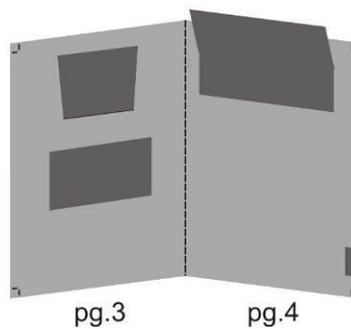


## 4º Encaixe dos elementos móveis

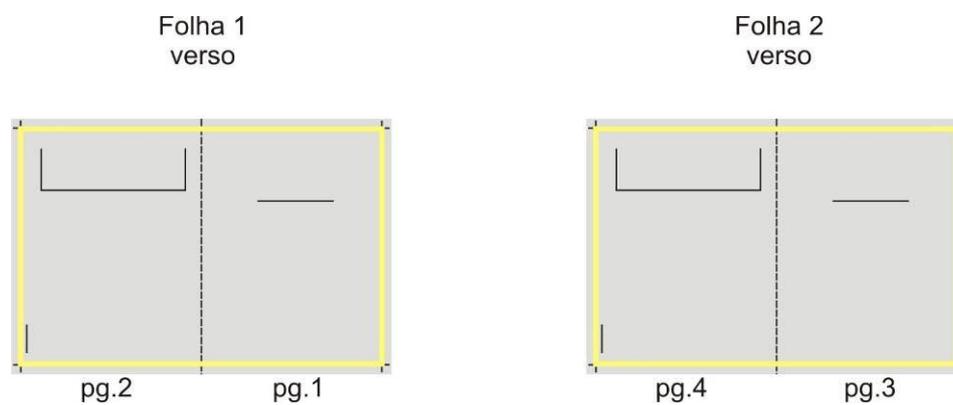
Folha 1



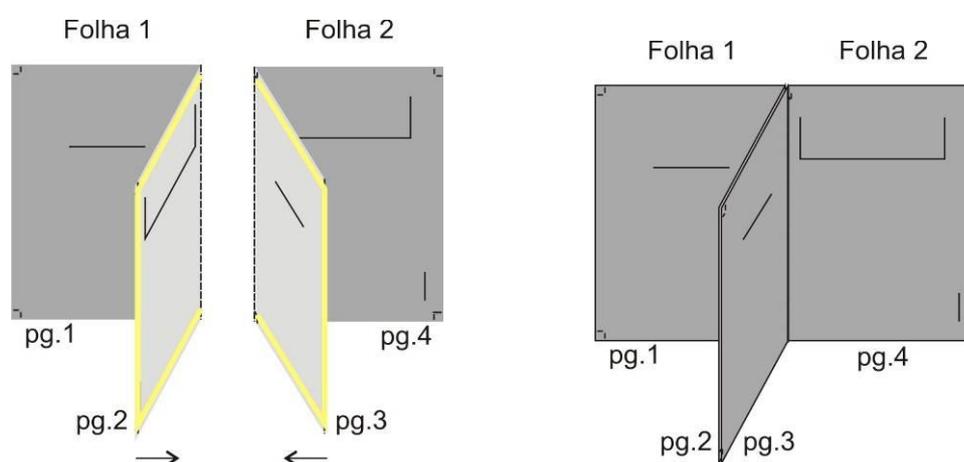
Folha 2



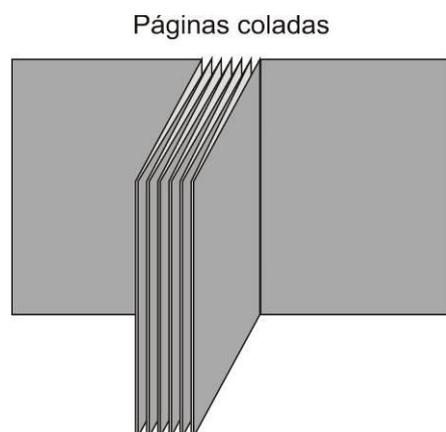
## 5º Área de colagem



## 6º Colagem

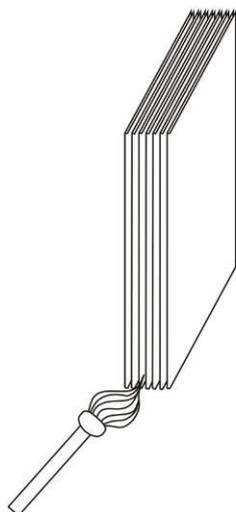


7º Repete-se esse processo até formar por completo o corpo do livro, incluindo as folhas guarda.

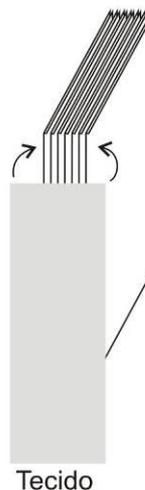


8º Nesse tipo de encadernação não se utilizam costuras, grampos, nem fechos metálicos ou de plástico, pois é necessário que a página se abra por completo, mas isso não descarta o acabamento com cola goma e tecido de algodão (devidamente branqueado, impermeabilizado e tratado com piroxilina) que lhe proporciona maior durabilidade.

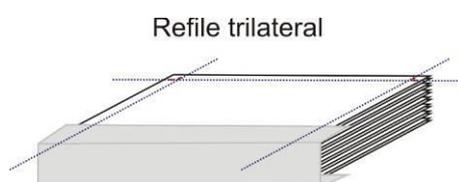
Aplicação de cola na lombada



Colagem do tecido na lombada



9º Refile



10º Encaixe comum da capa dura.

Colagem da folha guarda na capa

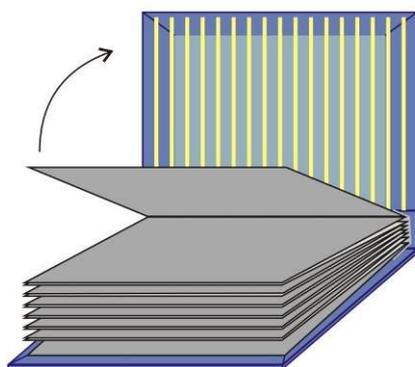


Figura 66 – Esquema de montagem do guia  
Fonte – As autoras, 2012.

Esse processo encarece o custo do livro, pois é necessário acrescentar as despesas com os funcionários encarregados pela montagem, por ser este um processo em sua maioria artesanal e que requer o desprendimento de um tempo maior do que o processo convencional.

## **7 ESPECIFICAÇÕES PARA PRODUÇÃO**

Neste capítulo serão apresentadas as especificações para a produção do boneco do livro, levando em conta os aspectos que seriam necessários observar caso o livro fosse produzido em escala industrial.

### **7.1 IMPRESSÃO**

Foram feitos diversos testes de impressão caseiros, e, posteriormente, os arquivos foram enviados à gráfica JZ Cópias, situada no Centro de Curitiba. Como foi impresso apenas um boneco do livro, optou-se pela impressão digital.

Todos os arquivos foram fechados em formato PDF, e o papel utilizado para impressão foi o couche fosco 230 g/m<sup>2</sup>.

A capa dura por sua vez foi impressa na gráfica Tecnicópias, também situada no centro de Curitiba e a encadernação por requerer um cuidado maior com as quantidades de peças que seriam encadernadas, foi feita artesanalmente pelas próprias autoras do projeto. Porém, se o projeto fosse produzido em escala industrial (acima de mil cópias), o processo de impressão offset seria o mais adequado, devido a alta qualidade da impressão e por o custo se tornar mais viável.

### **7.2 ACABAMENTO**

Foram utilizados na capa do livro acabamentos de verniz localizado, laminação fosca e encadernação de capa dura. Nas páginas do miolo, corte, vinco, colagem e faca especial.

### 7.3 EMBALAGEM

Para a criação da embalagem, buscou-se um contraponto ao livro. Enquanto no livro impera a utilização de cores e imagens, na embalagem preferiu-se a limpeza, simplicidade e o minimalismo. Buscando assim um equilíbrio na utilização desses recursos no projeto como um todo.

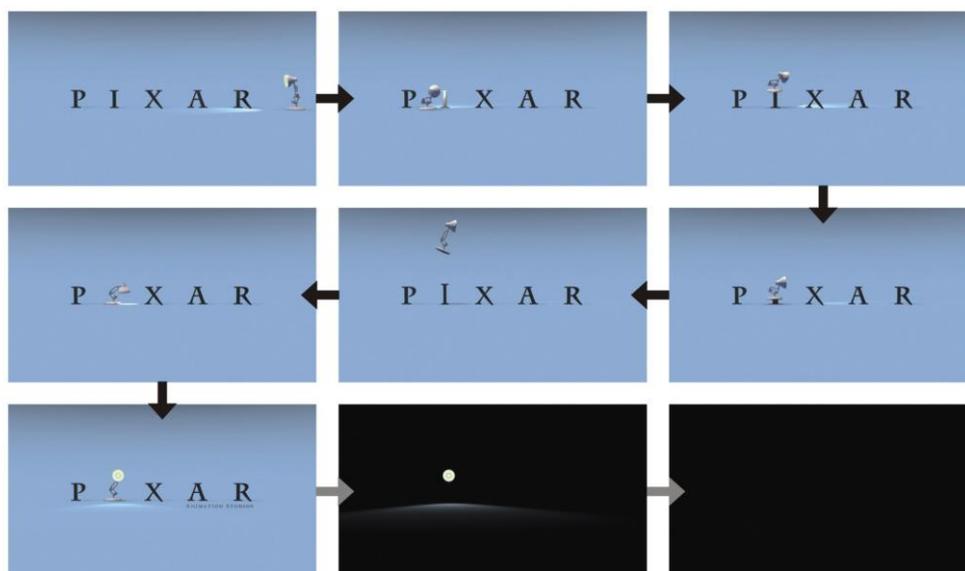
O formato é de um paralelepípedo de base retangular, com abertura lateral (deixando a mostra a lombada do livro), semelhante as embalagens de fitas de vídeo (FIGURA 67).

Para aumentar a resistência, a vida útil e agregar valores e modernidade a embalagem, foi utilizado papel triplex gramatura 300 g/m<sup>2</sup> e acabamento de laminação fosca.



**Figura 67 – Embalagem do guia**  
Fonte – As autoras, 2012.

Seguindo a idéia de limpeza, foi selecionada apenas uma imagem: a da luminária Luxo Jr. acesa no escuro. Nos primeiros filmes dos Estúdios Pixar, antes dos filmes começarem, era possível observar uma animação curta (FIGURA 68) mostrando o mascote da empresa (a luminária) pulando em cima da letra ‘l’ de “PIXAR”. Assim como acontece no curta “Luxo Jr.”, quando ao pular em cima da bola, esta vem a murchar, da mesma forma acontece com a letra ‘l’. E quando a luminária olha pra frente a luz do ambiente apaga e por último apaga-se a luz da própria luminária.



**Figura 68 – Sequência de cenas da logo da Pixar animada**  
**Fonte – Dvd Shot Film, 2012.**

A partir desse ponto o filme começava. Essa imagem foi selecionada porque faz referência a marca da empresa e por ser um indício de que “a história vai começar...”.



**Figura 69 – Embalagem planejada do guia**  
**Fonte – As autoras, 2012.**



**Figura 70 – O guia com a embalagem**  
Fonte – As autoras, 2012.

A embalagem projetada tem apenas o objetivo de conter, proteger e zelar pela conservação do livro. Uma vez que o desgaste desse tipo de livro é maior devido as partes móveis que o compõem e por poder vir a ser manuseado por crianças.

## **8 ORÇAMENTOS**

Foram solicitados orçamentos a gráficas da região de Curitiba, acentuando a necessidade de faca especial, montagem das peças móveis do livro e acabamento de verniz localizado. Obteve-se resposta positiva de duas empresas: Gráfica Capital e Comunicare. Os orçamentos serão apresentados a seguir.

### **LIVRO**

Para estabelecer uma estimativa de custos para a produção do projeto foi feito um levantamento de orçamentos para a publicação de 1.000 exemplares.

As especificações enviadas às gráficas foram:

- Material: livro
- Tiragem: 1.000 cópias
- Tipo de impressão: *offset*
- Formato: 40 cm x 27 cm (formato aberto)  
20 cm x 27 cm (formato fechado)

Miolo:

- Quantidade de páginas: 24
- Formato aberto: 30 cm x 25 cm
- Cores: 4x4
- Papel: couchê fosco 230 g/m<sup>2</sup>
- Acabamento: cola, corte, vinco e faca especial

Capa dura

- Cores: 4x4
- Formato aberto: 40cm x 27 cm
- Acabamento: laminação fosca frente e verniz localizado

EMBALAGEM

- Cores: 1x1
- Formato aberto: 40cm x 27 cm
- Acabamento: laminação fosca

A partir dessas informações, os valores propostos pelas duas gráficas, para cada livro impresso e acabado, foram de: 1) R\$ 65,00 (ANEXO I) e 2) R\$ 60,00 (ANEXO II).

Por ser um livro bem elaborado graficamente e rico em acabamentos, o custo para produção é elevado. Nesse tipo de trabalho é necessária uma tiragem mínima de pelo menos 1000 exemplares, para que o custo benefício seja apropriado para a produção e comercialização no Brasil.

## 9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os objetivos pretendidos com a criação do guia foram atingidos, tanto a elaboração de um material interativo em formato de livro, quanto a intenção de mostrar uma ótica diferente sobre os filmes de animação, pode ser percebida pelo leitor ao manusear o guia. Os elementos de *pop-up* garantem a interatividade e as informações diferentes aguçam a curiosidade por conhecer melhor outros aspectos da produção de animações.

Os conhecimentos adquiridos durante o período acadêmico somaram-se as pesquisas e análises realizadas durante o projeto, o que só veio a acrescentar na elaboração do livro.

O interesse sobre o Estúdio de Animação Pixar começou bem antes da elaboração desse projeto. Além do interesse pessoal, durante as disciplinas cursadas no presente curso de formação superior, Tecnologia em Design Gráfico, teve-se oportunidade de elaborar alguns trabalhos sobre animação, sendo exemplo deles: “AFun” – uma revista sobre animação elaborada para a disciplina de Gerenciamento da Produção Gráfica (FIGURA 71) e artigos desenvolvidos na disciplina de Metodologia, como por exemplo: “Elementos que contribuem para que as animações da Pixar obtenham grande aceitação do público”.

Esses trabalhos serviram, não apenas como inspiração para o presente projeto, mas também como direcionador do “foco” do livro, pois através deles houve a percepção da importância que as produções de animação desse estúdio teve para a tecnologia desenvolvida em computação gráfica e para a própria história da animação, como foi apresentado neste projeto. Durante o curso também foram desenvolvidos livros, como por exemplo, “Eu” de Augusto dos Anjos e o “Box Os Karas” de Pedro Bandeira o que direcionou a escolha do suporte (papel) para a elaboração do trabalho. Também foram elaborados trabalhos que tinham como objetivo a transformação de elementos plásticos bidimensionais para elementos tridimensionais. Todos esses fatores pesaram na definição do projeto de editoração do guia.



**Figura 71 – Exemplos de trabalhos acadêmicos**  
**Fonte – As autoras, 2012.**

Durante o desenvolvimento desse trabalho foi necessário aprofundar os conhecimentos já adquiridos sobre editoração, produção gráfica, elementos tridimensionais (*pop-up*), e também sobre o estúdio (Pixar) e suas produções de animação, sendo elas tanto curtas-metragem quanto longas-metragem.

No período de pesquisa para a produção do conteúdo do guia, observou-se uma gama grande de possibilidades para o desenvolvimento do projeto, o que dificultou a seleção de informações a serem apresentadas nele.

Um dos pontos, foi a história da empresa que tem como base os curtas-metragem. Eles foram importantes para o desenvolvimento da empresa e também deram visibilidade à mesma. Por isso tornou-se necessário acrescentar um capítulo ao guia referente a história da empresa, e que mostrasse a produção das animações de curta-metragem.

Outro ponto, foi a fragmentação das informações levantadas que seriam apresentadas no guia. Para a elaboração de animações é necessária uma equipe grande, que envolve pessoas desde a criação da história, até a exibição para o público. São escritores, roteiristas, diretores, animadores, editores, além dos compositores de música, dubladores, e uma extensa lista de profissionais e pessoas envolvidas. Teve-se então que selecionar essas informações de acordo com a relevância para a produção desses longas-metragem, a disposição delas na mancha gráfica (espaço previsto para a organização da página) e inclusive a relação que elas teriam com a composição das ilustrações. Isso ocorreu não apenas com os textos, mas também com as imagens utilizadas, além dessa seleção, observou-se a disponibilidade das imagens com boa resolução para que assim se atingisse o objetivo pretendido com elas.

A pesquisa teórica para o embasamento do projeto direcionou e aguçou a percepção das limitações do projeto. Nessa parte do trabalho investiu-se mais tempo do que o previsto no cronograma, mas isso não chegou a afetar o andamento do projeto.

Uma das maiores dificuldades foi encontrar referências sobre *pop-up* e seus modos de construção em livros. Observa-se que a mecânica complexa dos *pop-ups* somadas a poucas obras nacionais relacionadas ao tema veio a dificultar a realização dessa parte do trabalho.

Percebeu-se então, a necessidade de analisar obras literárias para a execução do trabalho. Para tal, foram selecionados livros em formato de guia de filmes e livros que possuem *pop-up*, justamente para avaliar qual a melhor maneira de utilizar esse recurso e de dispor as informações selecionadas na composição do livro. Aqui outra dificuldade foi determinar quais os critérios a serem observados, onde optou-se por determiná-los de maneira objetiva e simplificada para não perder o foco do objetivo das análises.

A partir de então deu-se a construção do projeto gráfico do guia. Mesmo sabendo das limitações técnicas e de produção, foi complicado determinar quais seriam os elementos de composição do projeto e como eles seriam utilizados no guia. As ilustrações elaboradas para o guia, por sua vez, foram retiradas do projeto, e buscou-se o uso das imagens já existentes produzidas pelo estúdio que fossem adequadas a representação que se buscava. Isso pode ser encarado de maneira positiva e negativa ao mesmo tempo, uma vez que eliminou o trabalho de produção das ilustrações, mas ao mesmo tempo aumentou o trabalho de pesquisa de imagens e tratamento das mesmas. Foi nessa parte que houve mais “trabalho perdido” e que a tarefa foi mais enfadonha de ser executada.

A impressão e o acabamento foi a última das dificuldades encontradas para a elaboração do boneco. Nenhuma gráfica ou estúdio de encadernação da região, se habilitou a montar e encadernar o boneco do livro. Por isso, esse processo foi executado manualmente e de forma artesanal. Nesse aspecto foi necessário mais uma vez um desprendimento de tempo maior do que o previsto no cronograma, além da locomoção (pois o miolo do livro juntamente com as partes móveis e a capa foram impressos em locais diferentes). Foram mais de 16 horas conjuntas para montar o miolo do livro. E para refilar, também foi difícil encontrar um local que realizasse esse trabalho, por receio (por parte da empresa) em acabar refilando

errado, estragando assim o livro. Já em relação a encadernação, algumas empresas alegaram que se fosse feita em capa dura, não seria possível a abertura por completo das páginas (que é um requisito básico para livros com *pop-up*). Então, para a encadernação seria necessário a contratação de um profissional especializado, o que não foi possível devido ao prazo de entrega.

Percebeu-se que o projeto gráfico que envolve *pop-up* necessita de tempo, de uma atenção maior ao projetar e principalmente ao montar e fazer o acabamento da peça gráfica, isso por existirem detalhes minuciosos. A relação de confiança do projetista com a empresa responsável pela impressão, montagem e acabamento tem que ser forte, pois ainda não há muitos profissionais na área aptos para a execução desse trabalho. Apesar de ser um processo em sua maioria manual, é um processo possível de ser produzido industrialmente, desde que seja produzido em grande escala.

Para a construção desse tipo de projeto, a dica que fica aqui é aquela já conhecida: “o importante é fazer algo de que realmente goste, por que dá trabalho!”, o que absolutamente não foi diferente nesse projeto. Acredita-se que esta monografia poderá servir como referência e inspiração para projetos que incluam *pop-ups* e contribuir para a valorização dos profissionais envolvidos. Pois percebeu-se, o interesse de terceiros pelo tema do projeto, que alia animação e *pop-up*, um fato encorajador para quem se interessa por esse tipo de trabalho. Seguindo esse mesmo tema é possível elaborar projetos dando enfoque aos curtas-metragem da empresa, abordar outras perspectivas sobre as animações, dar continuidade a esse trabalho mostrando as novas animações da Pixar, buscar abordar animações de outras empresas, ou contar as histórias das animações utilizando a técnica de *pop-up*. É possível ainda fazer um estudo mais aprofundado sobre linguagens com enfoques diferentes, seja ele textual, nas imagens ou nas estruturas de *pop-up*. E um ponto que foi apresentado nesta monografia e que poderia ser mais explorado em projetos futuros é a desmistificação da “ideia” de que desenhos animados são voltados apenas para crianças.

Aprimorar os conhecimentos de editoração, produção de livros e *pop-ups* foi importante como designers (uma vez que são conhecimentos pertinentes à profissão), mas acima de tudo foi gratificante, pois ao obtermos o resultado desejado conseguimos adquirir o que um profissional almeja: a satisfação.

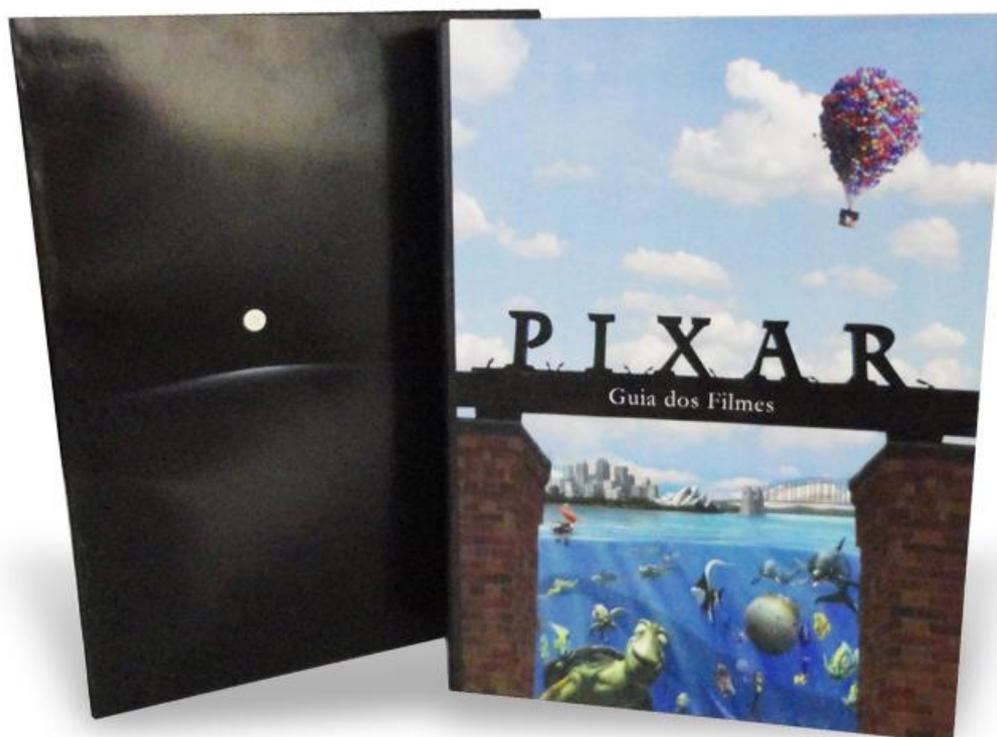


Figura 72 – O guia “Pixar – Guia dos Filmes”  
Fonte – As autoras, 2012.

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro: Princípios da técnica de editoração**. 1. ed. Rio de Janeiro, RJ: Lexikon, 1986.
- ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro: Princípios da técnica de editoração**. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Lexikon, 2008.
- BAER, Lorenzo. **Produção gráfica. 6. ed.** São Paulo, SP: SENAC, 2007.
- BYNGHALL, Steve. **Pixarpedia**. Londres: Dorling Kindersley-uk, 2010.
- CAPODAGLI, Bill. **Nos bastidores da Pixar: lições do playground corporativo mais criativo do mundo**. São Paulo: Saraiva, 2010.
- CARTER, David; DIAZ, James. **The Elements of Pop-Up**. New York: Little Simon, 1999.
- CARROLL, Lewis. **Alice no País das Maravilhas: Pop-Up**. São Paulo: Ciranda Cultural, 2010.
- CAVALLINI, Ricardo. **O Marketing Depois de Amanhã: Explorando Novas Tecnologias para Revolucionar a Comunicação**. São Paulo: Editora Digerati Books, 2006.
- CERQUEIRA, Ana Tereza Carvalho. **Signos Expressivos para Embalagens de Sucesso**. In: Anais P & D 2006 – Paraná/ SC, 2006.
- CHINEM, M.J.. **As variantes sógnicas da embalagem: as relações da percepção no processo intersemiótico na construção dos estímulos táteis e visuais**. São Paulo: Intercom, 2005.
- DISNEY. **Alice no País das Maravilhas - Guia Visual do Filme de Tim Burton**. São Paulo: Caramelo, 2010.
- DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- FERNANDES, Amaury. **Fundamentos de Produção Gráfica para quem não é produtor gráfico**. Rio de Janeiro: Rubio, 2003.
- FONTOURA, Ivens. **Decomposição da forma; manipulação da forma como instrumento para a criação**. Curitiba: Itaipu, 1982.
- FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa**. São Paulo: Rosari, 2006.
- GLENN, Dakin. **Toy Story 3 – O Guia do Filme**. São Paulo: Caramelo, 2010.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**. 9. ed. São Paulo, SP: Escrituras, 2010.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Papyrus, 1996.

JÚNIOR, Alberto Lucema Barbosa. **Arte de animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: SENAC, 2005.

MARTINS, Cristina. **O Dia da Confusão – Disney O Corcunda de Notre-Dame**. São Paulo: Melhoramentos, 1996.

MESTRINER, Fabio. **Design de Embalagem – Curso Avançado**. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

MESTRINER, Fabio. **Design de Embalagem – Curso Básico**. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

NEVES, José Luis. **Pesquisa qualitativa - características, usos e possibilidades**. Caderno de Pesquisas em Administração, São Paulo, vol.1, nº 3, 2º sem., 1996.

**Pixar Short Films Collection Vol. 1. DVDizzy**. October 17, 2007. Retrieved February 19, 2012.

PRICE, David. **A Magia da Pixar: Como Steve Jobs e John Lasseter fundaram a maior fábrica de sonhos de todos os tempos**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

RIBEIRO, Milton. **Planejamento Visual Gráfico**. 7.ed. Brasília: Linha Gráfica Editora, 1998.

ROCHA, Carlos Souza. **Plasticidade do Papel e Design**. 1.ed. Lisboa: Plátano Editora, 2000.

SABUDA, Robert. **Alice's Adventures in Wonderland – Pop up**. São Paulo: Publifolha, 2010.

STRUNCK, G. **Viver de Design**. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.

VELARDE, Robert. **A Fábrica de Sonhos da Pixar**. São Paulo: Universo dos livros, 2011.

VILLAS-BOAS, André. **Produção gráfica para designer**. 3. ed. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 2010.

WILLIAMS, R. **Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual**. 2. ed. São Paulo: Callis, 2005.

WOLF, Francis. **Por trás do Espetáculo: O Poder das Imagens**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

## Sites consultados:

ACEITAMS. Disponível em:

<<http://aceitams.geek.com.br>>. Acesso em: 05 agosto 2009.

ADOROCINEMA. **Carros**. Disponível em:

< [www.adorocinema.com/filmes- 55774/](http://www.adorocinema.com/filmes-55774/)>. Acesso em: 02 maio. 2012a.

ADOROCINEMA. **Carros 2**. Disponível em:

< [www.adorocinema.com/filmes- 135530/](http://www.adorocinema.com/filmes-135530/)>. Acesso em: 02 maio. 2012b.

ADOROCINEMA. **Monstros S.A.**. Disponível em:

< [www.adorocinema.com/filmes- 26862/](http://www.adorocinema.com/filmes-26862/)>. Acesso em: 02 maio. 2012c.

ADOROCINEMA. **Os Incríveis**. Disponível em:

< [www.adorocinema.com/filmes- 53096/](http://www.adorocinema.com/filmes-53096/)>. Acesso em: 02 maio. 2012d.

ADOROCINEMA. **Procurando Nemo**. Disponível em:

< [www.adorocinema.com/filmes- 29057/](http://www.adorocinema.com/filmes-29057/)>. Acesso em: 02 maio. 2012e.

ADOROCINEMA. **Ratatouille**. Disponível em:

< [www.adorocinema.com/filmes- 46211/](http://www.adorocinema.com/filmes-46211/)>. Acesso em: 02 maio. 2012f.

ADOROCINEMA. **Toy Story 2**. Disponível em:

< [www.adorocinema.com/filmes-22323/](http://www.adorocinema.com/filmes-22323/)>. Acesso em: 02 maio. 2012g.

ADOROCINEMA. **Toy Story 3**. Disponível em:

< [www.adorocinema.com/filmes- 126123/](http://www.adorocinema.com/filmes-126123/)>. Acesso em: 02 maio. 2012h.

ADOROCINEMA. **Up - Altas Aventuras**. Disponível em:

< [www.adorocinema.com/filmes- 130368/](http://www.adorocinema.com/filmes-130368/)>. Acesso em: 02 maio. 2012i.

ADOROCINEAAMA. **Vida de Inseto**. Disponível em:

<[www.adorocinema.com/filmes-13550/](http://www.adorocinema.com/filmes-13550/)>. Acesso em: 02 maio. 2012j.

ADOROCINEMA. **Wall-E**. Disponível em:

< [www.adorocinema.com/filmes- 123734/](http://www.adorocinema.com/filmes-123734/)>. Acesso em: 02 maio. 2012k.

ALMOCODESEXTA. Disponível em:

<<http://www.almocodesexta.com.br/prato-principal/gestalt/>>. Acesso em: 07 fevereiro. 2010a.

ALMOCODESEXTA. Disponível em:

<<http://www.almocodesexta.com.br/prato-principal/gestalt/>>. Acesso em: 07 fevereiro. 2010b.

ALMOCODESEXTA. Disponível em:

<<http://www.almocodesexta.com.br/prato-principal/gestalt/>>. Acesso em: 07 fevereiro. 2010c.

ASTRIDLINDGRENMEMORIALAWARD. Disponível em:  
<<http://astridlindgrenmemorialaward.wordpress.com/tag/kitty-crowther/>>. Acesso em:  
20 abril. 2012.

BIRMINGHAM, Duncan. **A Guide to Pop-Up**. Disponível em:  
<<http://duncanbirmingham.co.uk/>>. Acesso em: 09 março. 2011.

BOOKLETEER. Disponível em:  
<<http://bookleteer.com/blog/2010/05/pop-ups/>> Acesso em: 08 abril. 2010.

BRASILGRAF. **Acabamentos Gráficos**. Disponível em:  
<<http://blog.brasilgraf.com.br/acabamentograficos>>. Acesso em: 20 maio. 2012.

CAPITALISTA. **Os 7 Segredos Da Criação de Capas de Livros**. Disponível em:  
<<http://blog.capista.com.br/2012/03/uma-informacao-que-todos-que-trabalham.html>>.  
Acesso em: 24 março. 2012.

CINECLICK. **Os Incríveis**. Disponível em:  
<<http://www.cineclick.com.br/criticas/ficha/filme/os-incriveis/id/961>>. Acesso em: 02  
maio. 2012a.

CINECLICK. Disponível em:  
<<http://www.cineclick.com.br/capa-filmes-pixar>> Acesso em: 02 maio. 2012b.

CINEMAEAFINS. Disponível em:  
<<http://cinemaeafins.com>, 2009>. Acesso em: 05 agosto 2009.

DENISPAGANI. Disponível em:  
<<http://www.denispagani.com.br>>. Acesso em: 16 maio. 2011.

DIGICOLL. Disponível em:  
<<http://digicoll.manoa.hawaii.edu>>. Acesso em: 6 set. 2010.

DUNCANBIRMINGHAM. Disponível em:  
< <http://duncanbirmingham.co.uk/html/duncan.html>>. Acesso em: 22 abril. 2012.

EMBALAGEMBRASIL. Disponível em:  
<<http://www.embalagembrasil.com.br>>. Acesso em: 24 março. 2012.

ETSY. Disponível em:  
<<http://www.etsy.com/listing/59764890/pop-up-color-anatomy-medical/>>. Acesso em:  
20 abril. 2010.

GETRO. Disponível em:  
<<http://www.getro.com.br/2011/01/pizza-planet/>>. Acesso em: 27 abril. 2012.

HANNABARBERAWORLD. Disponível em:  
<<http://hannabarberaworld.blogspot.com.br/2010/10/jambo-e-ruivao.html>>. Acesso  
em: 12 abril. 2012.

HIGHLIGHTSKIDS. Disponível em:

<<http://www.highlightskids.com/stories/poppingin.asp/>>. Acesso em: 24 maio. 2012.

HILOBROW. Disponível em:

<<http://hilobrow.com>>. Acesso em: 11 out. 2011.

INDEMDESIGN. Disponível em:

<<http://www.idemdesign.net/pt/artes-graficas/acabamento-editorial.html>>. Acesso em: 20 maio. 2012.

LIVEAUCTIONEERS. Disponível em:

<<http://www.liveauctioneers.com/item/8090984/>>. Acesso em: 29 abril. 2010a.

LIVEAUCTIONEERS. Disponível em:

<<http://www.liveauctioneers.com/item/5297432/>>. Acesso em: 29 abril. 2010b.

LIVRARIASCURITIBA. Disponível em:

<<http://www.livrariascuritiba.com.br/livro-alice-no-pais-maravilhas>>. Acesso em: 23 abril. 2012.

LOWENDMAC. Disponível em:

<<http://lowendmac.com/orchard/06/pixar-story-lucas-disney.html/>>. Acesso em: 13 maio. 2012.

MICHAELIS. **Moderno Dicionário da Língua Portuguesa**. Disponível em:

<<http://michaelis.uol.com.br/>>. Acesso em 24 de Maio. 2011.

MUNDODASMARCAS. **Pixar Studios - Good Steve Jobs**. Disponível em:

<<http://mundodasmarcas.blogspot.com.br/2006/05/pixar-studios-good-steve-jobs.html>>. Acesso em: 16 maio. 2011.

NETFONTES. Disponível em:

<<http://www.netfontes.com>>. Acesso em: 10 jan. 2012a.

NETFONTES. Disponível em:

<<http://www.netfontes.com>>. Acesso em: 10 jan. 2012b.

PAPERPOPS. Disponível em:

<<http://paperpops.com/about/>>. Acesso em: 05 abril. 2011.

PAPODEARQUITETO. Disponível em:

<<http://www.papodearquitecto.com/dimensoes-padroes-e-tamanho/>>. Acesso em: 04 fev. 2008.

PIXAR. Disponível em:

<<http://www.pixar.com>>. Acesso em: 16 maio. 2011a.

PIXAR. Disponível em:

<<http://www.pixar.com/brave/>>. Acesso em: 09 abril. 2011b.

PIXAR. Disponível em:  
<[http://www.pixar.com/companyinfo/about\\_us/overview.html/](http://www.pixar.com/companyinfo/about_us/overview.html/)>. Acesso em: 16 maio. 2012c.

PIXARTALK. Disponível em:  
<<http://www.pixartalk.com/>>. Acesso em: 11 março. 2012.

POPUPLADY. **Glossary Of Pop-Up Terms**. Disponível em:  
<<http://www.popuplady.com/about03-glossary.shtml/>>. Acesso em: 20 março. 2012.

RIODEJANEIRO. Disponível em:  
<<http://riodejaneiro.inetgiant.com.br/addetails/corte-e-vinco-40-x-60/2755/>>. Acesso em: 24 março. 2010.

RIZZO, Sérgio. **Sofisticação ajuda a vender**. Disponível em:  
<<http://portaldacomunicacao.uol.com.br/graficas-livros/9/artigo204280-1.asp/>>. Acesso em: 20 maio. 2012.

STUDIOESTRO. Disponível em:  
<<http://studioestro.wordpress.com/imagens>>. Acesso em: 20 abril. 2012a.

STUDIOESTRO. Disponível em:  
<<http://studioestro.wordpress.com/imagens>>. Acesso em: 20 abril. 2012b.

STUDIOESTRO. Disponível em:  
<<http://studioestro.wordpress.com/imagens>>. Acesso em: 20 abril. 2012c.

STUDIOESTRO. Disponível em:  
<<http://studioestro.wordpress.com/imagens>>. Acesso em: 20 abril. 2012d.

STUDIOESTRO. Disponível em:  
<<http://studioestro.wordpress.com/imagens>>. Acesso em: 20 abril. 2012e.

STUDIOESTRO. Disponível em:  
<<http://studioestro.wordpress.com/imagens>>. Acesso em: 20 abril. 2012f.

STUDIOESTRO. Disponível em:  
<<http://studioestro.wordpress.com/imagens>>. Acesso em: 20 abril. 2012g.

STUDIOESTRO. Disponível em:  
<<http://studioestro.wordpress.com/imagens>>. Acesso em: 20 abril. 2012h.

STUDIOESTRO. Disponível em:  
<<http://studioestro.wordpress.com/imagens>>. Acesso em: 20 abril. 2012i.

STUDIOESTRO. Disponível em:  
<<http://studioestro.wordpress.com/imagens>>. Acesso em: 20 abril. 2012j.

STUDIOESTRO. Disponível em:  
<<http://studioestro.wordpress.com/imagens>>. Acesso em: 20 abril. 2012k.



## GLOSSÁRIO

**Adobe Photoshop CS4:** Software de edição de imagens bidimensionais, fabricada pela empresa Adobe Systems.

**Arte:** Termo utilizado para denominar o layout de um material a ser impresso em seu formato final.

**Corel Draw X5:** Software desenvolvido pela empresa Corel, utilizado para a criação de ilustrações vetoriais.

**Designer Gráfico:** Profissional da área de criação que desenvolve projetos gráficos de livros, jornais, revistas e sites. Encontra campo de trabalho em gráficas e nos departamentos de comunicação, publicidade, propaganda e marketing de empresas, no setor público e também em organizações não governamentais. Cuida da gestão de produção em segmentos da indústria gráfica. Empregando programas eletrônicos de desenho, editoração e tratamento de imagens, define a aparência e o formato das páginas, as cores, o tamanho e os tipos de letra, assim como máquinas, equipamentos, tinta e tipo de papel a ser utilizado. Cria logotipos, marcas e embalagens.

**Fonte:** Conjunto de caracteres de uma mesma família tipográfica, ou seja, cujo desenho siga um padrão básico de construção. (ABC DA ADG, 1998-2000, p. 49).

**Layout:** Representação gráfica de estudos de diagramação, mostrando a distribuição física e os tamanhos de elementos como texto, gráficos, etc. em um determinado espaço. Termo inglês, equivalente a “leiaute” em português, que significa “esboço de anúncio, em que se apresenta ressaltados os seus diversos elementos (título, texto, ilustração, etc.); esboço, projeto, planejamento ou esquema de uma obra, apresentados graficamente; distribuição física de elementos num determinado espaço” (FERREIRA, 2004, P. 1192). Peça produzida para a visualização e interpretação de um projeto. (ABC DA ADG, 1998-2000, p.67).

**Peça gráfica:** Qualquer trabalho criado e desenvolvido por um Designer Gráfico.

**Projeto gráfico:** Design, planejamento das características gráficas visuais de uma peça gráfica, seja uma publicação, um folder ou um cartaz envolvendo o

detalhamento de especificações para a produção gráfica, como formato do papel, processos de composição, impressão e acabamento.

**Software:** s. m. (termo inglês) Em linguagem de computação, conjunto de instruções destinadas ao funcionamento do aparelho, em oposição a *hardware*, que designa a sua parte física.

**Tipografia:** Coleção de caracteres tipográficos utilizados num projeto gráfico.

## ANEXO I



Curitiba, 23 de Abril de 2012.

A/C.: MELISSA

É com prazer que vimos apresentar nossa proposta de preço do(s) serviço(s) abaixo especificado(s):

Cálculo - 183601

Quant. - 1.000

Descrição do(s) Serviço(s)

LIVRO - CAPA+24 PÁGINAS, formato aberto 40,0 x 27,0 e formato fechado 20,0 x 27,0 cm

Capa em papel CCH FOSCO 230 g , 4x4 cores.

Prova Digital, CTP, VINCO, Laminação Fosca Frente, verniz uv hig gloss c/reserva frente

24 PÁGINAS em papel CCH FOSCO 230 g , 4x4 cores. Prova Digital, CTP, verniz de proteção F/V., FACA, CORTE E VINCO, Alceamento, Cola Quente.

Valor Unit. - 65,00

Valor Total - 6.500,00

Cond. Pagamento : 21 DIAS

Prazo Entrega : A combinar

Validade : 13/05/2012

Representante :

a) Preço sujeito a alteração, após a análise final dos serviços. - b) Reservamo-nos o direito de entregar 10% a mais ou a menos da quantidade solicitada. c) Não nos responsabilizamos por materiais executados sem provas. d) Após confirmado o pedido, se houver alterações que causem algum tipo de ônus à Grafica Comunicare, fica o cliente consciente, que estes eventuais prejuízos serão acrescidos ao valor original do orçamento.

A autorização da proposta autoriza também a consulta do CNPJ ou CPF do contratante junto as instituições necessárias para aprovação do cadastro.

Contando com a vossa preferência aguardamos breve retorno.

Atenciosamente,

\_\_\_\_\_  
 Life Serviços Gráficos Ltda.  
 Tel/Fax: (41) 3029-8088 / 3026-8044  
 Empresa do Grupo Comunicare.

Autorizo a confecção dos orçamentos a seguir indicados:

Números: \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

**ANEXO II**

Curitiba, 23/04/2012

À MELISSA

Prezado Cliente

Apresentamos nossa proposta orçamentária para a confecção do(s) material(is) abaixo especificado :

Itens solicitados do orçamento : 116268.

116268.01

1.000 LIVROS - CAPA + 24 PÁGINAS

CAPA: 40x27cm, 4x4 cores Soy Ink em SUPREMO 250g.

MIOLO: 24 págs, 15x25cm, 4 cores Soy Ink em COUCHE FOSCO 250g.

Lombada:3mm, Corte e vinco(CAPA), Corte e vinco(MIOLO), Dobrado(MIOLO), Hot Melt, Faca inclusa=1 Faca(s) (MIOLO).

Total: R\$ 6.000,00 Unitário: 60,00 Pgto: 21 dias

- Validade da Proposta: 15 dias.

- O cliente aceita o recebimento do produto com variação na qtde. de 10% a mais ou a menos, pelo mesmo valor unitário.

- Após confirmado o pedido, se houver alterações que causem algum tipo de ônus à Gráfica Capital, fica o cliente consciente, que estes eventuais prejuízos serão acrescidos ao valor original do orçamento.

- Para confirmação do pedido, favor retornar esta proposta informando o(s) item(s) escolhido, o CNPJ da Empresa a ser faturado o material e o endereço de entrega.

Atenciosamente,

**Gráfica Capital Ltda**

Autorizo a confecção do(s) item(ns) acima assinalado(s)

---