

BLOOMBERG



Ed Catmull: importante era que falassem sobre o que sentiam vendo "Toy Story"

Tecnologia pode ser um meio para ganhar dinheiro provocando emoções

"Criatividade S.A."

Ed Catmull. Tradução: Nivaldo Montingelli Jr. Editora: Rocco. 320 págs., R\$ 39,50

Olga de Mello

Para o Valor, do Rio

Na capa de "Criatividade S.A. – Superando as Forças Invisíveis que Ficam no Caminho da Verdadeira Inspiração", a silhueta do astronauta Buzz Lightyear, empunhando uma batuta de maestro, remete à imagem de Leopold Stokowski no comando de uma orquestra invisível em "Fantasia", a produção de Walt Disney, de 1940. Buzz, personagem de animação, poderia também representar o momento em que a Pixar é comprada pela Disney, mantendo o comando dos estúdios das duas empresas, hoje presididos por Ed Catmull. Físico especializado em computação gráfica e ganhador de cinco prêmios Oscar por inovações tecnológicas em cinema, Catmull aprendeu na prática a motivar equipes para um produto final que exige, mais que técnica, sensibilidade e ousadia.

Em 1995, a Pixar lança "Toy Story", o primeiro desenho animado de longa metragem totalmente computadorizado, o primeiro de 14 sucessos consecutivos de bilheteria, que conquistaram 30 Oscar. Enquanto a Disney fortaleceu a indústria de animação através da transformação de sombrios contos folclóricos europeus em histórias comoventes e ternas, a Pixar nasceu pronta para dar à luz novos clássicos, destinados ao

público infantil, com um forte apelo para os adultos.

Importante, diz Catmull, era que os críticos falassem sobre o que sentiam assistindo a "Toy Story" e não a respeito dos computadores que permitiram levar o filme às telas. Sensação semelhante à que experimentou, adolescente, assistindo, em 1956, a um programa de televisão apresentado por Walt Disney, que mostrava o trabalho dos desenhistas de animação. Transformar a figura estática em imagem tridimensional animada não passava de "um truque" para o jovem Catmull, fascinado, no entanto, pela "arte impregnada de emoção" (...). "Eu queria entrar na tela de TV e fazer parte daquele mundo", afirma.

O tom entusiasmado de suas recordações, reunidas no livro, que assina junto com a jornalista Amy Wallace, ressaltam o olhar curioso que Catmull procura preservar, sempre pronto a novas descobertas. Negócios, gestão de pessoal, tecnologia e cinema se misturam na narrativa sincopada de Catmull, que enumera episódios como a perda de 90% dos dados de "Toy Story 2": "Primeiro, sumiu o chapéu de Woody. Depois, suas botas. Então, ele desapareceu completamente". Mas a diretora técnica do filme, Gayle Susman, guardara cópias do trabalho no computador de sua casa.

"Criatividade S.A." traça um panorama da evolução da arte de animação cinematográfica a partir dos anos 1970, quando Catmull criou o primeiro curta-metragem animado em 3 D, usando um modelo digitalizado de sua

própria mão esquerda. "A mão" marcou sua primeira incursão no universo do cinema: fragmentos do curta de 4 minutos foram incluídos no filme de ficção científica "Futureworld", o primeiro longa-metragem de Hollywood a usar animação gerada por computador, em 1976. Três anos depois, contratado por George Lucas para dirigir a divisão de computadores da Lucasfilm, Catmull conhece o animador John Lasseter, formado pelos estúdios Disney, criador da lamparina de mesa que se tornaria o símbolo da Pixar e de "Toy Story".

A transição de pesquisador acadêmico para chefe de equipe leva Catmull à busca de um ambiente que estimule a criatividade do grupo. Sem temer arriscar sua posição, procura contratar "pessoas mais inteligentes" que ele próprio para o Graphics Group, uma subsidiária da Lucasfilm. Em 1986, Steve Jobs adquire o Graphics, que se torna a Pixar (junção de "pixels" com "art"), presidida por Catmull, tendo Lasseter à frente da equipe de criação. Lacônico, antipático e totalmente "desprovido de senso de humor", Jobs chegou perto de vender a Pixar, em 1991, desistindo diante de uma oferta de compra da Microsoft. "A Pixar não poderia ter sobrevivido sem Steve, mas mais de uma vez, naqueles anos, eu não sabia se iríamos sobreviver com ele", lembra Catmull. Por manter a Pixar, Jobs acabou se tornando o principal acionista individual da Disney, que adquiriu a empresa em 2006.

Cultores da descontração, Cat-

mull e Lasseter aprendem, na prática, as manhas do gerenciamento — algo que nenhum dos dois almejava. Na época da fusão com a Disney, é distribuído um documento, garantindo a manutenção de direitos como o de decorar seu espaço de trabalho "de forma a preservar a expressão da individualidade" e estabelecendo que ninguém, nem os executivos, teriam vagas marcadas no estacionamento. A informalidade, até então, era tamanha, que nenhum empregado da Pixar tinha contrato de trabalho.

A integração dos funcionários se faz através não apenas de festas com desafios de bandas ou concurso de aviões de papel, mas por seminários que misturam todos os setores, de forma que cada um conheça o trabalho de áreas distantes da sua. O investimento da empresa na criatividade de todos os envolvidos no processo se faz através de cursos de balé, escultura, dança do ventre, programação de computadores, representação e desenho, entre outras disciplinas que nada têm a ver com a produção de filmes. Os que estão envolvidos na criação de uma história podem ter que aprender a atirar com arco e flecha, como a equipe de produção de "Valente", ou integrar um grupo em viagem de pesquisa. No caso dos realizadores de "Ratatouille", foram duas semanas percorrendo restaurantes premiados e entrevistando chefs em suas cozinhas em Paris. Momentos que certamente compensaram a obrigação de visitar os esgotos da cidade, "lar de muitos ratos", diz Catmull.