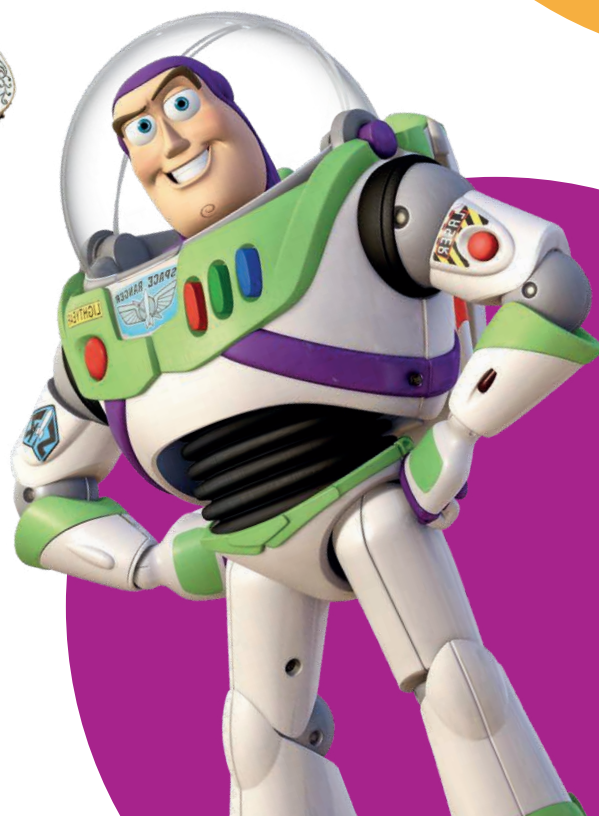




PIXAR

A scuola di **TALENTO**



A scuola di **TALENTO**

Scrittori di Classe è un progetto
realizzato da L-founders of loyalty Italy S.r.l. per



Realizzazione editoriale: Libri progetti educativi S.r.l.
Testi, editing e adattamento dei soggetti vincitori: Manuela Salvi
Copyright © 2026 Disney Enterprises, Inc. and Pixar. All rights reserved.

Per *Toy Story*: Mr. Potato Head is a trademark of Hasbro used with permission. © Hasbro.
All Rights Reserved; Slinky® Dog is a trademark of Just Play, LLC. © Just Play, LLC.

Per *Cars*: Hudson Hornet is a trademark of FCA US LLC; Dodge is a registered trademark of FCA US LLC; Volkswagen trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner Volkswagen AG; Chevrolet Impala is a trademark of General Motors; FIAT is a trademark of FCA Italy S.p.A.; Mack is a trademark of Mack Trucks, Inc.; MINI is a trademark of BMW AG; Porsche is a trademark of Porsche; Jeep® and the Jeep® grille design are registered trademarks of FCA US LLC; Mercury is a trademark of Ford Motor Company; Topolino is a trademark of FIAT S.p.A.

ISBN 979-12-80778-06-2

Finito di stampare nel mese di marzo 2026 da Rotolito S.p.A. - Pioltello (MI)



PIXAR

A scuola di **TALENTO**

SOMMARIO

12

TOY STORY e il talento
di saper lavorare in squadra

Scopri cosa fa
lo **Story Artist**



20



ALLA RICERCA DI NEMO
e il talento di viaggi e avventure

Scopri cosa fa
il **Character Designer**



40

GLI INCREDIBILI
e il talento di moda e design

Scopri cosa fa
l'**Animation Simulations Artist**

62



MONSTERS
e il talento dell'umorismo

Scopri cosa fa l'**archivista capo**

70

RATATOUILLE
e il talento di cucina e cibo

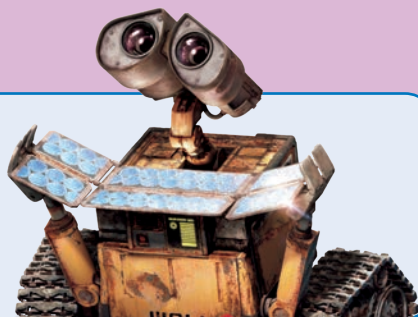
Scopri cosa fa il **direttore
tecnico dell'illuminazione**



90

WALL•E e il talento di scienza e tecnologia

Scopri cosa fa
l'**Ingegnere del suono**



110



CARS e il talento di andare alla giusta velocità

Scopri cosa fa
l'**Art Department Manager**



120

COCO e il talento di musica e arte

Scopri cosa fa
il **Graphic Designer**

140



UP e il talento di non arrendersi

Scopri cosa fa
lo **Shading Art Director**

148

INSIDE OUT e il talento di sport e movimento

Scopri cosa fa
il **Rendering Supervisor**



SCRITTORI DI CLASSE: COME È NATO QUESTO LIBRO

I partecipanti alla **dodicesima edizione** di **Scrittori di Classe** sanno bene che per scrivere una bella storia, oltre alla passione per la scrittura e a una grande creatività, ci vuole un **lavoro di squadra** che valorizzi anche il più piccolo **talento** di ogni bambina o bambino della classe.

Dodici classi sono state premiate tra le tante che si sono ispirate a sei personaggi della **Pixar** per scrivere un **soggetto cinematografico** in tre atti – proprio come dei veri sceneggiatori in erba – ma tutte hanno vissuto un'avventura indimenticabile.

Perché ogni anno, puntuale da oltre un decennio, il concorso **Scrittori di Classe** colora la vita scolastica con l'**amore per la lettura e la scrittura**; con grandi brand dai valori solidi, amati da ogni generazione; con tematiche attuali sempre stimolanti e un percorso

educativo di qualità.

Questo volume nasce anche da quell'avventura che ha coinvolto **migliaia di scuole in tutta Italia** per parlare del grande cinema della **Pixar** e del **talento** che si nasconde in tutti i bambini: basta saperlo riconoscere.



Scopri di più su Scrittori di Classe su
insiemeperlascuola.conad.it

PIXAR: UN TALENTO TIRA L'ALTRO



I **professionisti** che lavorano alla **Pixar** creano esperienze cinematografiche coinvolgenti immaginando – e portando sullo schermo – **mondi inusuali ma emozionanti**. Per ogni film, i personaggi e le scenografie prendono vita grazie al lavoro e al talento degli artisti e dei tecnici di ogni reparto dello studio.

Grandi e piccoli amano i film della Pixar perché riescono a instaurare un **legame emotivo** con le storie, intraprendendo così una straordinaria avventura, che li porta a entrare in **empatia** con i personaggi e persino a comprendere meglio se stessi!

Questo libro vi invita a esplorare l'affascinante lavoro di alcuni di questi talenti e delle storie che hanno creato. Perché alla Pixar, dallo Story Artist all'archivista che cataloga e conserva tutto il materiale che serve a far nascere un film (disegni, modellini, documenti digitali ecc.), quello che conta è il **contributo di ognuno**, il risultato dato dallo sforzo comune.

Ma **le vere star sono i personaggi** che nascono dalla creatività e dal duro lavoro dei team di professionisti. E forse non è un caso che ognuno di loro, a suo modo, abbia un grande o piccolo talento con cui fare i conti. C'è **un topo**, stufo di mangiare immondizia, che sa di avere doti da grande chef. E **un robot** che svolge il proprio compito con cura, sulla Terra post-apocalittica, la cui umanità brilla come un talento speciale. E c'è **una ragazzina** appassionata di hockey, le cui emozioni devono imparare a collaborare come una squadra. Poi c'è **un pesce pagliaccio** che non si fa spaventare da niente quando si tratta di partire all'avventura... E questi sono solo alcuni dei fantastici personaggi protagonisti dei lungometraggi prodotti dalla Pixar...

L'UNIVERSO PIXAR TRA TRADIZIONE E FUTURO

Quella della **Pixar** è una storia di **talenti** che si incontrano, di **idee apparentemente folli** e di **innovazione** senza precedenti. Una storia di successo? Sicuramente, ma raggiunto dopo anni e anni di mirabolanti prove e fallimenti...

Tutto è cominciato con **un informatico, un animatore e un imprenditore** che insieme fondarono una società destinata a cambiare il mondo dell'animazione: John Lasseter, Ed Catmull e George Lucas. Erano gli **anni '70** del secolo scorso, quando l'animazione computerizzata era ancora "in fasce". Bisogna tenere presente che all'epoca **quasi nessuno aveva un computer in casa**.

La **Pixar Animation Studios** all'inizio era di proprietà di **George Lucas** (il regista di *Star Wars*, fondatore della Lucasfilm) e poi passò a **Steve Jobs** (il proprietario di Apple). Oggi fa parte della grande **famiglia Disney**.

Realizzare un'**animazione 3D** realistica all'inizio sembrava un'impresa impossibile (e costosa) perché non esistevano computer abbastanza potenti per elaborare le immagini. Ecco perché la Pixar iniziò a progettare l'hardware e i software che servivano ai singoli progetti. Inoltre, animare gli oggetti era più facile che animare le persone! Così **Luxo Junior**, la famosa lampada che



è ormai il simbolo della Pixar, venne mostrata al pubblico nel 1986 e fu subito meraviglia: il cortometraggio fu la prima animazione 3D a ricevere una **nomination agli Oscar**.

C'erano tuttavia molti scettici che non credevano che la tecnologia sarebbe avanzata così tanto da permettere a questo tipo di cinema di esplodere. Nel 1988 uscì **Tin Toy**, con protagonisti un lattante e un giocattolo che prende vita (vi ricorda qualcosa?). Ci fu di nuovo grande entusiasmo ma il bambino era rigido e si muoveva a scatti, così altri dubbi nacquero sulla possibilità che il 3D potesse rendere **realistico un essere vivente**.

Il banco di prova arrivò nel **1991**, quando la Pixar firmò l'accordo con la Disney per la realizzazione del primo lungometraggio in 3D: **Toy Story**. Fu subito un grande successo? Assolutamente no. Le **meraviglie della tecnologia**, si accorse il team, dovevano essere combinate a una **grande storia**, capace di emozionare il pubblico, come in casa Disney si faceva da decenni. Altrimenti il film sarebbe stato un flop!



UN SUCCESSO DOPO L'ALTRO

Superati i primi ostacoli e scongiurato il pericolo di un flop, la storia della Pixar procede tra grandi successi e un crescente **amore del pubblico**. C'è infatti qualcosa di speciale in ogni film Pixar, dai **personaggi** profondamente realistici alle **storie** toccanti, fino alle **ambientazioni** spettacolari, con un'animazione curata nel minimo dettaglio.



Per realizzare un'impresa simile bisogna avere un **team affiatato** di scrittori, artisti, animatori e informatici. Sebbene i computer abbiano un ruolo importante nel processo di creazione di un film, restano solo degli strumenti perché **la vera magia viene dalle persone** che lavorano alla Pixar, dal loro talento e dall'impegno che mettono per realizzare ogni singolo fotogramma.

La **creatività** è quindi la chiave per realizzare un grande film Pixar. Gli animatori non vengono ingaggiati solo per il loro talento artistico ma addirittura devono anche avere una certa **capacità di recitare**. Alla Pixar si è convinti che se riesci a mimare le emozioni di un personaggio, questo si vedrà anche nell'animazione!

Un altro elemento importante è la **ricerca**, che per ogni film Pixar richiede quasi un anno. È un modo molto efficace per arrivare a un alto livello di qualità e autenticità. Ad esempio, per realizzare *Alla ricerca di Nemo* gli animatori fecero immersioni subacquee lungo la costa delle Hawaii per studiare i pesci. Lo studio affittò poi un gigantesco acquario per osservare la vita marina anche durante la lavorazione.

Per *Ratatouille* invece, fu invitato in studio Thomas Keller, **famoso chef** e proprietario di un ristorante francese, per cucinare gli stessi piatti che Remy prepara nel film. Gli animatori, inoltre, poterono osservare i **topi dal vivo** per studiarne i movimenti.

Realizzare un film della Pixar è quindi un vero atto di amore che richiede circa **cinque anni di lavoro** e una squadra di circa **trecento professionisti**. Di solito si portano avanti contemporaneamente almeno quattro o cinque progetti, più diversi cortometraggi e **nuove idee per il futuro**.

Gli **step per realizzare un film** sono invece "solo" dieci.

- 1.** Trovare l'idea giusta.
- 2.** Creare uno *storyboard*.
- 3.** Fare ricerca e creare bozzetti.
- 4.** Creare modelli 3D dai bozzetti.
- 5.** Rifinire oggetti e ambientazioni.
- 6.** Animare i personaggi.
- 7.** Aggiungere le luci e le ombre giuste.
- 8.** Fare il *rendering* di ogni fotogramma.
- 9.** Registrare le voci.
- 10.** Aggiungere musica ed effetti sonori.







Giochi, letture e curiosità per scoprire lo straordinario mondo
del cinema d'animazione insieme ai personaggi Pixar,
che con i loro talenti raccontano a grandi e piccoli
l'importanza di avere fiducia in se stessi e nei propri sogni.

All'interno troverete i 12 soggetti cinematografici
delle classi che hanno vinto il Concorso
Scrittori di Classe 2025/2026.

