



BLACK CASE

Toy Store 2

*Como todo projeto do Toy Story 2
foi deletado por um comando*



13/06/2015

Como todo o projeto do Toy Story 2 foi deletado para sempre por causa de um comando errado



Você conhece e muito provavelmente gosta de Toy Story 2, que foi lançado em 1999. A sequência da animação revolucionária da Pixar traz Woody descobrindo a própria origem, desenvolvendo laços sólidos com novos integrantes do grupo, como a vaqueira Jesse, e fazendo adultos e crianças derramarem lágrimas ao se lembrarem de bonecos abandonados ou de brinquedos guardados até hoje. O que muita gente desconhece é que o filme, que teve investimento de aproximadamente US\$90 milhões, quase desapareceu antes de ser finalizado — e que a culpa é de uma única e simples linha de código.

No livro *Creativity Inc.*, o cofundador do estúdio, Ed Catmull, conta uma história interessante sobre os bastidores do filme. Segundo ele, o projeto foi problemático desde o início: o desenvolvimento andava travado em termos de criatividade, o longa-metragem nem estrearia nos cinemas (seria lançado direto em VHS e DVD) e o diretor John Lasseter ficou exausto em ter que montar esse filme depois de projetos intensos, como o primeiro "Toy Story" e "Vida de Inseto".



Só que a situação ficaria muito pior: certo dia, em 1998, um funcionário não revelado colocou a seguinte linha de comando nos drives em que os arquivos do filme estavam armazenados:

```
/bin/rm -r -f *
```

Em resumo, o código significa remover rapidamente e de forma eficiente tudo de uma determinada localização. Foi o que aconteceu: cenários, modelos de personagens, sequências inteiras já montadas, tudo foi perdido. Um dos diretores técnicos que estava na Pixar quando isso aconteceu viu o processo ser feito na tela e até pediu ao suporte técnico para cortar a energia, mas já era tarde demais.

Acabou a brincadeira?

O saldo? Cerca de 90% do filme havia sido completamente deletado. Para piorar a situação, o backup do sistema falhou e a Pixar não mantinha uma terceira cópia do projeto no sistema — ainda mais um que não era exatamente uma prioridade.



Não adiantava nem chamar o Comando Estelar de Buzz Lightyear: o projeto estava completamente perdido e mais de um ano seria necessário para refazer tudo do zero e chegar ao ponto em que a equipe havia parado. Isso sem contar as perdas financeiras e o abalo psicológico dos funcionários, claro.



O final feliz

Parece destino: quem salvou Toy Story 2 foi, mesmo que indiretamente, uma criança. Acontece que a supervisora de direção técnica do filme, Galyn Susman, havia acabado de dar à luz o segundo filho e não estava disposta a parar de trabalhar. Para cuidar do bebê e programar ao mesmo tempo, ela começou um regime de "home office" que envolvia fazer uma cópia do projeto no escritório e levá-lo à residência ao menos uma vez por semana.

Ou seja, acidentalmente, ela era a dona da única cópia que sobrou de Toy Story 2. O computador de Galyn foi protegido em cobertores e transportado de carro para o escritório da Pixar, onde cuidadosamente teve os arquivos copiados. É claro que o backup dela não era completo, mas os danos "foram reduzidos significativamente", segundo Catmull.

Com muita pressa, a equipe conseguiu entregar o filme no prazo. Toy Story 2 foi um sucesso de crítica e bilheteria, consolidando a franquia e abrindo espaço para o terceiro longa-metragem, que foi ainda mais celebrado. Hoje muito maior e mais famosa, a Pixar garante que realiza mais cópias de seus trabalhos — e que criou mecanismos de segurança para evitar que todo o trabalho seja perdido por causa de poucas teclas.

Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/cinema/81458-toy-story-2-deletado-sempre-causa-comando.htm>