

COMPUTAÇÃO GRÁFICA



'The Fascinating World of Materials': vídeo de computação gráfica de Jerzy Kular feito no Ex Machina



'Lakmé', vídeo de Pascal Roulin: mais um trabalho no estúdio europeu, utilizando efeitos especiais

Videobrasil faz convênio com estúdio europeu

Na 11ª edição do festival, o criador do melhor trabalho na área poderá participar de uma co-produção com a empresa Ex Machina, uma das mais importantes do setor no mundo

GABRIEL BASTOS JUNIOR

A 11ª edição do Videobrasil, de 12 a 17 de novembro no Sesc Pompéia, em São Paulo, além de homenagear o pai da vídeoarte, Nam June Paik, vai dar ênfase para a computação gráfica, um dos ramos mais criativos da produção de vídeo. Além de convidados especiais da área, o Prêmio Aliança Francesa (ex-Futuris) passa a ser um dos mais importantes do festival, com a possibilidade de o vencedor realizar uma co-produção com o estúdio Ex Machina, o maior da Europa e, ao lado do Pixar, um dos mais importantes do mundo.

Nos últimos anos, o festival já enviou dois realizadores na qualidade de estagiários para conhecer o trabalho do Ex Machina — o brasileiro João Quintino e o argentino Pablo Rodriguez Jouregui. Este ano, Pascal Bap, gerente-geral da empresa, vem participar do júri para incrementar essa relação e firmar, de acordo com sua avaliação, o convênio de co-produção. "O prêmio passa a ter uma perspectiva do futuro, deixa de ser efêmero", diz Solange Farkas, organizadora do evento.

O Ex Machina foi fundado em 1988 e, nesses anos de existência, ganhou mais de 60 prêmios internacionais. Sua produção média é de 90 minutos de computação gráfica por ano, o que corresponderia, grosso modo, a um *Toy Story* (77 minutos de duração) por ano. Seus trabalhos são, como na Pixar, em áreas variadas, como publicidade, vídeos empresariais e ficção, nos quais enfatiza o caráter experimental.

É claro que a atuação do estúdio se estende ao cinema, na parte de efeitos visuais. Entre seus vários trabalhos, o mais conhecido por

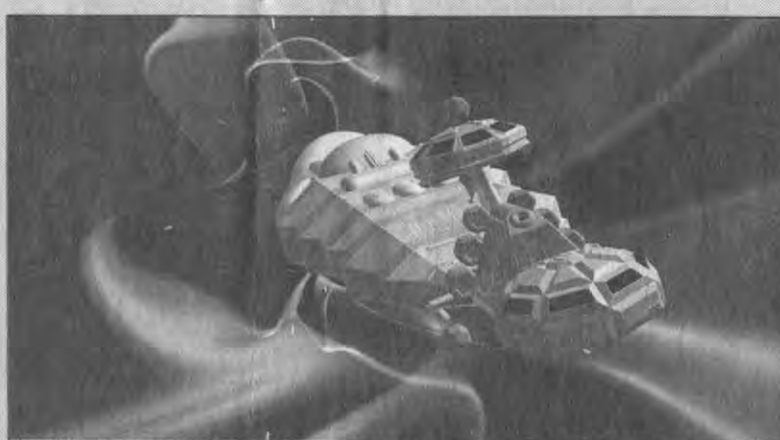
aqui é *A Rainha Margot*, de Patrice Chéreau. Seus curtas como *Sub-Oceanic Shuttle*, *Penguin Blues* e *Evoluzioni* vêm acumulando prêmios em festivais como o Imagina, em Montecarlo, considerado o mais importante na área de "computer arts".

Além de Bap, outra participação especial no júri é de Alain Burose, realizador francês. Ele coordena o programa *O Olho do Ciclone*, da rede francesa Canal +, um importante espaço para animação experimental na televisão europeia. Vem trazendo, obviamente, uma amostra do que de melhor já foi exibido no

ESTÚDIO CRIOU EFEITOS DE 'A RAINHA MARGOT'

A programação do festival ainda vai contar com o jovem talento de Cristian Boustani, realizador que vem sendo aplaudido em vários festivais. Segundo Solange, a importância de toda essa movimentação é ampliar a visão que se tem do computador como ferramenta, que já vinha ocorrendo em vários trabalhos nas últimas edições. "Queremos estimular trabalhos mais artísticos com o uso de computador", diz.

Solange agora espera que o volume de trabalhos em computação gráfica inscritos na mostra competitiva reflita o espaço que será dado ao gênero. "O convênio com o Ex Machina será fechado durante o festival e depende da qualidade do que for exposto", adianta Solange. "Mas sei que há uma produção de qualidade no Brasil." As inscrições para o festival ficam abertas até 12 de setembro. Não há formato exigido ou limite de tempo de duração para os trabalhos, mas a produção deve ser de países do Hemisfério Sul. Mais informações na Associação Cultural Videobrasil pelo telefone (011) 280-6031 ou fax (011) 883-3288.



'Cassiopeia', o primeiro longa-metragem totalmente virtual do Brasil: nenhum elemento do desenho foi feito fora do computador

'Cassiopeia' é projeto virtual pioneiro

O *'Toy Story'* brasileiro, do animador Clóvis Vieira, é tão vanguarda quanto o filme da Disney

Podem chamar de *Toy Story* brasileiro, não importa. O fato é que *Cassiopeia*, o primeiro longa-metragem de animação totalmente virtual produzido no Brasil, tem estreia nacional prevista para 5 de julho em 80 cinemas espalhados pelo País. Sem os orçamentos milionários da Disney, o animador Clóvis Vieira conseguiu concluir seu projeto, que é pioneiro. "Não importa quem lançou antes", comenta. "Os dois projetos são contemporâneos e o Brasil está na vanguarda de uma nova linguagem: o cinema virtual."

Vieira vem tentando explicar o que é essa nova linguagem, seja em palestras em faculdades ou no livro *Cassiopeia, o Filme — O Nascimento do Cinema Virtual*, que está produzindo para sair na época do lançamento. Conta todo o processo de produção, desde os primeiros experimentos, em 1992, até sua finalização.

A parte de criação do filme está completa. Agora Vieira está esperando a primeira cópia vinda do laboratório americano DuArt, responsável pela transposição das imagens digitalizadas para película. "A primeira cópia ficou com a marcação de cor errada e precisei mandar refazer", conta o diretor. O sistema — o Solitaire — é o mesmo utilizado em *Toy Story*.

Vieira classifica seu trabalho como cinema virtual porque nenhum elemento em todo o desenho foi externo ao computador. "Meu único contato com o mundo real era o mouse", brinca. Não houve desenhos digitalizados por scanners, cenários baseados em fotos ou nada semelhante. "Tudo foi criado virtualmente, direto no computador."

O animador virtual diz que não assistiu a *Toy Story* e não vai fazê-lo enquanto não vir a própria obra no cinema. Assim ele continua sem nenhuma referência, como quando co-

meçou o trabalho. "Mas acredito que *Toy Story* tenha sido feito dentro de uma mentalidade de computação gráfica", avalia. "Eu queria fazer um filme 100% virtual, que partisse do software", continua. "Esse era o desafio que eu queria vencer."

A diferença de atitude se baseia no que Vieira chama de preocupação

acadêmica, ou seja, a consciência de que seu trabalho pode ter também um valor de pioneirismo como pesquisa. Nesse sentido, ele não dispensa a disputa com a Disney. "Como conceito, chegamos primeiro e estabelecemos a fórmula."

Ao todo são 170 gigabytes de imagens produzidas digitalmente. Para se ter uma idéia do que isso representa, basta dizer que um giga equivale a mil megabytes e um bom computador pessoal tem apenas 8 mega de memória. É um volume de informação digital tão grande que a única possibilidade de exibição é transfe-

rindo para cinema. "Para exibir digitalmente precisaria ser remasterizado por um processo que não existe ainda", diz.

Espírito — Para conseguir o feito, foi preciso trabalhar com o espírito desbravador do cinema brasileiro. Nos quatro anos que durou o processo, em parte por causa da falta de dinheiro, Vieira consumiu US\$ 1,2 milhão, uma miséria perto dos US\$ 30 milhões consumidos pela Pixar Animation (sob direção de John Lasseter) para fazer o concorrente.

A preocupação acadêmica, no entanto, não quer dizer que o filme não tenha sido feito para agradar ao público, não apenas por seu impacto visual, mas pela história. "Trabalhei com imagens virtuais, mas usando a linguagem de cinema ao vivo, tentando trabalhar dramaticamente cada personagem", diz. É como se o filme buscasse uma espécie de terceira via entre a animação e o filme ao vivo. "Tentamos tornar os personagens 'bem humanos'", comenta Vieira. "Se conseguimos ou não, só vendo o filme." (G.B.J.)

ESTREIA ESTÁ PREVISTA PARA 5 DE JULHO EM 80 CINEMAS

Produção tem belas imagens, mas roteiro é ruim

A história, nada original, parece saída de algum episódio antigo de *'Jornada nas Estrelas'*

Não fosse brasileiro, com todas as dificuldades que uma produção local carrega, *Cassiopeia* seria um belo longa-metragem de animação, trabalhando com uma nova estética gráfica que se estabelece na computação gráfica — a estética dos volumes simples, que dão melhor a impressão de tridimensionalidade. O filme foi exibido pela primeira vez na segunda-feira, para a assinatura do convênio com as secretarias de Es-

tado da Cultura e Educação para o projeto Cine Escola. *Cassiopeia* será visto por estudantes da rede estadual, em sessões especiais, antes de seu lançamento, em julho.

Visualmente, o filme é épico. Tem algumas seqüências de animação repetidas, principalmente na rotina de operação das naves. Mas tem cenas fantásticas, como nas perseguições e batalhas aéreas. O problema, não raro no cinema brasileiro, é o roteiro.

A história parece saída da série original de *Jornada nas Estrelas*. Uma nave gigantesca está roubando

a energia vital do planeta Atenéia, que envia cápsulas com mensagens de socorro para o Conselho Galático Central. A mensagem é adulterada e um grupo de heróis ao estilo *Guerra nas Estrelas* precisa primeiro descobrir sua

origem para então salvar o planeta. Tudo em *Cassiopeia* remete aos clássicos da ficção e esse talvez seja seu maior problema. Mesmo as me-

lhores seqüências parecem variações em torno do tema — como a perseguição à nave vilã, citação da batalha final de *Guerra nas Estrelas*. O diretor Clóvis Vieira teve a preocupação de caracterizar bem os personagens. Acertou mais em alguns, como Leonardo — homenagem a Da Vinci, que conta com a voz de Osmar Prado —, do que em outros. Considerando que seu alvo é o público infantil, conseguiu dar emoção à história.

Se lembrarmos que o último longa de animação produzido no Brasil foi na década de 80, assinado pelos estúdios de Maurício de Sousa, *Cassiopeia* ganha vulto de filme histórico. (G.B.J.)

O mundo está ficando mais inteligente.

É melhor você começar a ler o Estadão.

ESTADÃO
É muito mais jornal.