

HISTÓRIA DE DEZ ANOS DE PRODUÇÃO DIGITAL INCLUI BRASILEIROS



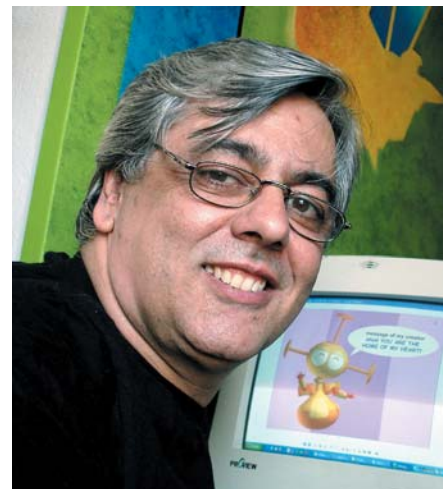
HOLDS-DIV/BR/2004

Cassiopeia: produção brasileira pioneira no uso da tecnologia digital

Como de costume, uma das maiores bilheterias do cinema de animação digital no ano até agora é um filme norte-americano, *A era do gelo 2*. Nenhuma novidade, não fosse o diretor dessa seqüência o animador brasileiro Carlos Saldanha, co-diretor de *A era do gelo*, lançado em 2002, e atualmente um dos animadores brasileiros de destaque no exterior, com uma carreira promissora em Hollywood. Para Wilson Lazaretti, diretor do Núcleo de Animação de Campinas e professor da Unicamp, o fato reforça a qualidade técnica dos profissionais brasileiros. “Os recentes trabalhos em animação mostram que dominamos técnica e tematicamente a produção. O que

nos falta, entretanto, é um ambiente intelectual de discussão acerca do que produzimos. Precisamos de críticos de animação de bom nível, de filósofos da animação e, principalmente, de produtores de animação com conhecimento”.

O envolvimento de brasileiros com o cinema de animação digital vem de antes da série *A era do gelo*. Há dez anos era lançado o primeiro filme inteiramente digital já feito no mundo. Quem pensou em *Toy story* (1995), dirigido por John Lasseter, passou perto mas errou. O filme pioneiro a qual nos referimos não era americano, muito menos uma superprodução da Disney. Na verdade era um filme brasileiro, pro-



Clóvis Vieira

duto do esforço de uma equipe dirigida pelo cineasta Clóvis Vieira. Iniciada em 1992, a animação *Cassiopeia* levou 4 anos para ficar pronta, com orçamento de US\$ 1,2 milhão. O filme narra a aventura de salvamento do pacífico planeta Atenéia, na constelação de *Cassiopeia*, que está tendo a energia de seu sol drenada por uma espaçonave com alienígenas belicosos, vindos de outra dimensão.

Clóvis Vieira conta que *Cassiopeia* preparava-se para ser o primeiro longa-metragem digital, com a possibilidade de arrebatar um Oscar técnico, não fosse uma série de contratempos e a poderosa mobilização da Disney na época. O diretor relembra: “quando nós já tínhamos prontos 40 minutos de *Cassiopeia*, o filho do meu sócio, que mora em Nova York, ligou avisando que, de acordo com a imprensa, a Disney soubera que na América do Sul estava sendo feito um filme totalmente em computação gráfica, e iria investir US\$ 50 milhões para se antecipar e terminar um projeto equivalente em primeiro lugar”.

Conseguiu. Mesmo tendo sido iniciado depois, *Toy story*, produto de uma união apressada entre a Disney e a Pixar, acabou sendo lançado meses antes de *Cassiopéia*, com ampla divulgação mundial.

DIFERENÇAS TECNOLÓGICAS Enquanto *Toy story* era criado com softwares de última geração em poderosas estações Sylicon Graphics (equipamentos projetados exclusivamente para trabalhos gráficos em 3D e edição de imagens), *Cassiopéia* era produzido em 17 PC's 486 ligados em rede, por uma equipe bem menor. Vieira destaca que *Cassiopéia* mantém o pioneirismo de ser o primeiro longa-metragem feito em computador pessoal – “o que não foi propriamente uma escolha, mas a única opção que tínhamos, em função do orçamento”.

Como o sistema era lento, o diretor comenta que cada animador trabalhava com dois micros. Enquanto era feita a pré-visualização (*previe u*) de uma cena numa máquina, o animador trabalhava em outra. Um *preview* levava até duas horas, contra uma média de dois minutos nos equipamentos atuais. Diariamente as cenas concluídas eram enviadas a um micro destinado apenas à renderização (processo de finalização dos arquivos de imagens). Quadros de cenas mais complexas chegavam a levar 56 minutos de renderização. “Houve cena de 15 segundos que levou 15 dias para ser renderizada, com o computador trabalhando dia e noite ininterruptamente”, lembra Vieira.

Além dessas dificuldades, a equipe teve que enfrentar o revés de ter oito microcomputadores roubados du-

rante a produção, o que acarretou um atraso considerável. “Quando o filme estava perto de ser finalizado nos E UA, com lançamento previsto ainda em 1995, um erro dos profissionais americanos na transposição da imagem digital para a imagem ótica nos atrasou mais três meses”, lembra Vieira. *Toy story* passava na frente e era lançado com grande estardalhaço em novembro de 1995. *Cassiopéia*, concluído ainda em 1995, não conseguiu salas para exibição devido à concorrência de *Toy story*.

TOTALMENTE DIGITAL Mesmo ofuscado pela superprodução da Disney-Pixar, produzido em equipamentos modestos e lançado com atraso em circuito bem mais restrito, *Cassiopéia* pode ser considerado o primeiro longa-metragem digital já realizado. Isso porque os personagens de *Toy story*, visualmente mais complexos, foram modelados primeiro fora do computador, em bonecos de argila, e depois digitalizados, por meio de *scanner* tridi-



Toy story, filme norte-americano lançado meses antes do brasileiro

mensional. Já *Cassiopéia* foi totalmente criado em PC's desde o início, resultando num longa metragem 100% digital. “Se você perguntar qual o primeiro filme em computação gráfica lançado no mundo, a resposta é *Toy story*, mas se você perguntar qual o primeiro filme totalmente digital, matemático, aí é o *Cassiopéia*, pois é 100% computação gráfica, nenhuma imagem foi construída fora do computador. Foi tudo a partir do software e do algoritmo”, comenta Vieira. De *Cassiopéia* e *Toy story* até hoje, a tecnologia do cinema digital progrediu vertiginosamente, desembocando em animações elaboradas como *Final fantasy* (2001), de Hiro-nobu Sakaguchi e Moto Sakakibara, ou filmes que misturam recursos digitais a cenas *liveaction*, como a trilogia *Matrix*, dos irmãos Wachowsky, ou a série *Homem-aranha*, dirigida por Sam Reimi. Filmes como esses sugerem cada vez mais que, se não formos muito observadores, corremos grande risco de tomar um personagem virtual como pessoa de carne e osso. José Mario De Martino, da Faculdade de Engenharia Elétrica e de Computação (FEEC) da Unicamp, autor da tese “Animação facial sincronizada com a fala: visemas dependentes do contexto fonético para o português do Brasil”, considera que um dos principais objetivos dos esforços de pesquisa na área de simulação digital tem sido a procura de técnicas e métodos para a produção de animações altamente realistas, que possam ser confundidas com o vídeo de uma pessoa real”.

Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia