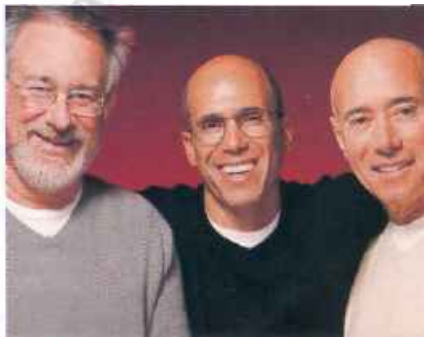


.O mago do cinema

Criador de *Shrek* e *Rei Leão* e sócio de Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg lança uma nova tecnologia para desenhos em 3D. A meta é trazer o público de volta ao cinema

ROSENILDO GOMES FERREIRA, DE LOS ANGELES

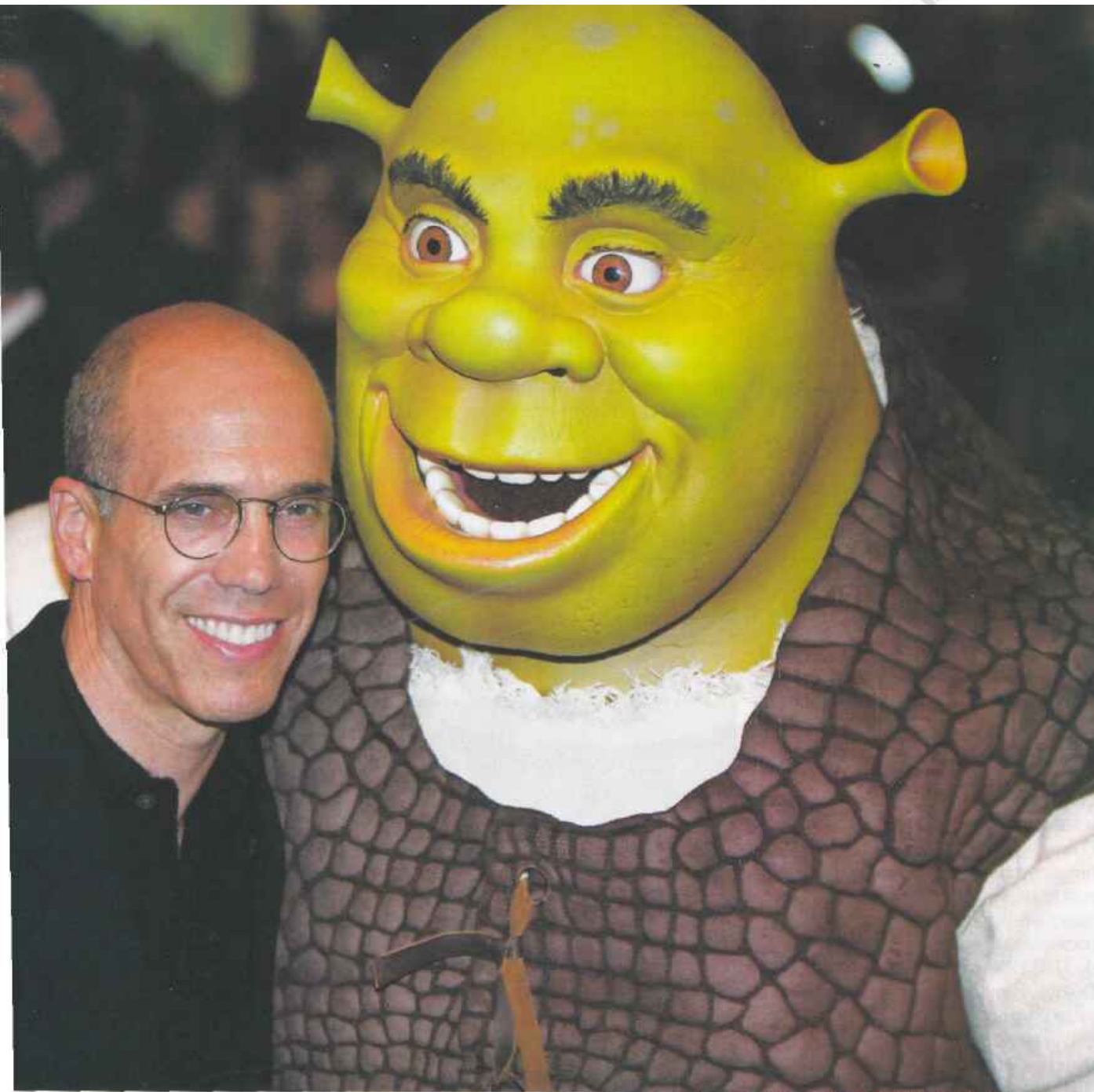
ALGUNS DETALHES chamam a atenção de quem atravessa os portões da DreamWorks Animation, situada em Glendale, nas cercanias de Los Angeles (EUA). A arquitetura campestre e o belo paisagismo fazem o visitante pensar que está diante de uma colônia de férias. É nesse ambiente bucólico que um pequeno grupo de jornalistas, do qual a DINHEIRO era a única representante do Brasil, é recebido por um senhor de 1,70 m, vestido com calça e camisa esporte na cor preta e um franco sorriso nos lábios. E ele quem segura a porta da sala de projeção na qual os repórteres são acomodados. Um raro gesto de simplicidade e modéstia de Jeffrey Katzenberg, de 57 anos, que surpreende os interlocutores. No encontro foi feita a primeira apresentação da mais nova cartada da DreamWorks no mundo da



TRIO DE OURO: PARCERIA COM SPIELBERG (À ESQ.) E GEFFEN DEU ORIGEM À DREAMWORKS

Sétima Arte: a tecnologia Ultimate 3D (algo como o máximo em terceira dimensão, em português). O sistema foi concebido para colocar o espectador "dentro" da tela de cinema, aumentando a sensação de realismo e emoção. O primeiro desenho da série







SUCESOS DE BILHETERIA Produções como *Madagascar*, *Shrek* e *O Espanta-Tubarões* ajudaram

vai ser *Monstros contra Aliens*, cujo lançamento está previsto para março de 2009, nos Estados Unidos. "Estamos diante da maior revolução no setor cinematográfico desde a invenção do filme em cores, há cerca de 70 anos", disse o imodesto Katzenberg à DINHEIRO.

E o mercado, pelo jeito, concorda. Prova disso é que, no início de março, o dirigente e sócio da DreamWorks Animation foi saudado com entusiasmo na Showest, evento que reuniu em Las Vegas centenas de executivos de estúdios e empresários da área de exibição. Afinal, Katzenberg ostenta no currículo produções como *Os Embalos de Sábado à Noite*, *Sociedade dos Poetas Mortos*, *Indiana Jones e Gladiador*. Verdadeiras máquinas de fazer dinheiro. Mas é no chamado cinema de animação que ele atingiu o ápice de sua carreira. Foi ele quem tirou esse gênero do ostracismo com o lançamento de *Rei Leão*, em 1994. O desenho rendeu US\$ 531 milhões nos cinemas de todo o mundo (sem contar o licenciamento dos personagens) e faturou dois Oscars. Um retorno e tanto para um investimento de US\$ 79,3 milhões feito pela Walt Disney. E mais: em parceria com o diretor Steven Spielberg e o magnata David Geffen, Katzenberg transformou sua DreamWorks Animation SKG em uma das maiores potências

do mercado de animação.

O 3D também pode ser o instrumento que o setor precisa para atrair mais pessoas às salas de cinema. Apesar da cura recorde de US\$ 9,63 bilhões obtida nas bilheterias americanas no ano passado, o número de espectadores praticamente estagnou em 1,4 bilhão. O crescimento do mercado de venda e aluguel de DVD (que rendeu US\$ 23 bilhões em 2007) e a pira-

MONSTROS CONTRA ALIENS (ABAIXO) SERÁ A PRIMEIRA PRODUÇÃO DA DREAMWORKS ANIMATION EM 3D



taria têm se mostrado concorrentes poderosos. "Nos últimos dez anos, todas as inovações na área de entretenimento tiveram como foco o lazer doméstico. Está na hora de o setor cinematográfico reagir", pondera Katzenberg. A tecnologia 3D permite atingir todos esses alvos de uma só vez. Isso porque o sistema não é viável em DVD, já que é impossível vivenciar os efeitos especiais na tela da TV. E mais: como as imagens aparecem fora de foco a olho nu, os piratas perderão sua principal arma, que é a cópia feita a partir da filmagem da telona. Os exibidores poderão, ainda, cobrar ingressos mais caros para filmes nesse padrão. Essa seria a forma de o setor amortizar o investimento, calculado em US\$ 800 mil na compra do equipamento digital necessário para a projeção de filmes 3D. O modelo foi desenvolvido de olho nos mercados dos Estados Unidos, Europa e Japão.

Trata-se de um desembolso que os exibidores brasileiros dificilmente teriam condições de absorver, segundo Marcelo Bertini, presidente da Cinemark. "Para viabilizar o investimento, tivemos que recorrer a patrocinadores", conta o executivo. A subsidiária da rede americana possui quatro salas dotadas com essa tecnologia: duas em São Paulo, uma no Rio de Janeiro e outra em Florianópolis. "A cobrança de ingresso entre 10% e



a solidificar um império cinematográfico que rendeu US\$ 767,2 milhões em 2007

15% mais caro, em relação às demais salas, não é suficiente para amortizar custos dessa magnitude", explica. Mas uma tecnologia não irá canibalizar a outra.

Todos os filmes terão cópias também no formato convencional e caberá ao espectador optar pelo que mais lhe interesse. Katzenberg deixa claro, contudo, que não encara o 3D como uma panacéia, capaz de resolver todos os problemas da indústria cinematográfica. "Para conquistar os telespectadores, teremos de continuar produzindo filmes de qualidade. Uma história ruim continuará sendo ruim, independentemente do grau de tecnologia que se tenha à mão", pontifica. A exemplo do que fez em outras empreitadas ousadas, Katzenberg procurou aliados de peso. Desta vez, ele conta com o suporte da Paramount. "A participação de Katzenberg em um projeto é garantia de sucesso", elogia Rob Moore, vice-presidente da Paramount Pictures.

A criação do Ultimate 3D consumiu investimentos de US\$ 30 milhões e vinha sendo executada em segredo havia 18 meses. Nesse período, Katzenberg mobilizou engenheiros e desenvolvedores de software, além de fabricantes de óculos e de carnerás, para produzirem equipamentos

O BRASIL É IMPORTANTE PARA A DREAMWORKS



Jeffrey Katzenberg, fundador da DreamWorks Animation, recebeu um seleto grupo de jornalistas na sede da empresa, em Glendale (EUA). A seguir, alguns trechos da entrevista da qual a DINHEIRO foi a única representante do Brasil.

DINHEIRO – Quando o sr. começou a pensar na tecnologia Ultimate 3D?

JEFFREY KATZENBERG – Foi há três anos. Reuni minha equipe de animadores, engenheiros e criadores de software e determinei que fossem propostas alternativas para melhorar o processo de animação em 3D.

DINHEIRO – Qual será o impacto desse processo nos custos da DreamWorks?

KATZENBERG – Teremos de investir um adicional de US\$ 15 milhões em cada filme.

DINHEIRO – O que o setor ganha com o 3D?

KATZENBERG – Trata-se de um poderoso instrumento que ajudará os estúdios e os exibidores a atraírem uma quantidade maior de espectadores para os cinemas.

DINHEIRO – O sr. conhece o Brasil?

KATZENBERG – Estive em seu país algumas vezes. Infelizmente em nenhuma delas durante o Carnaval, que dizem ser uma festa fantástica. Do ponto de vista dos negócios, posso dizer que o Brasil é um mercado importante para a DreamWorks Animation.

que viabilizassem a produção de desenhos com um grau de realismo nunca visto. No sistema atual, o desenho é produzido em 2D e convertido para 3D apenas no momento da pós-produção. Agora, a equipe da DreamWorks poderá trabalhar em 3D desde a concepção do projeto. Mais que urna tecnologia, Katzenberg criou um modelo de negócio. Tanto isso é verdade que ele pretende fazer um giro pela Europa e a Ásia para incentivar os exibidores a investir em projetores digitais. O Brasil também poderá ser incluído no roteiro. Hoje, existem apenas 6.440 salas 3D no mundo, de acordo com a consultoria Screen Digest.

Katzenberg espera ainda sensibilizar os fabricantes de óculos a apostar em lentes híbridas, capazes de proteger os olhos dos raios solares e ajudar a "enxergar" a tela 3D. O protótipo mostrado aos jornalistas na sede da Dreamworks tinha um jeitão fashion e em nada lembrava os velhos óculos de papelão com lente de celofane. Isso, é claro, desde que a produtora embolse royalties pela invenção. Afinal, o que move o apetite dos frios investidores de Wall Street, onde as ações da empresa são negociadas, é o lucro. No campo financeiro, a DreamWorks também vem se mostrando uma campeã de bilheteria. Fechou 2007 com receita de US\$ 767,2 milhões e lucro de US\$ 218,4 milhões. 