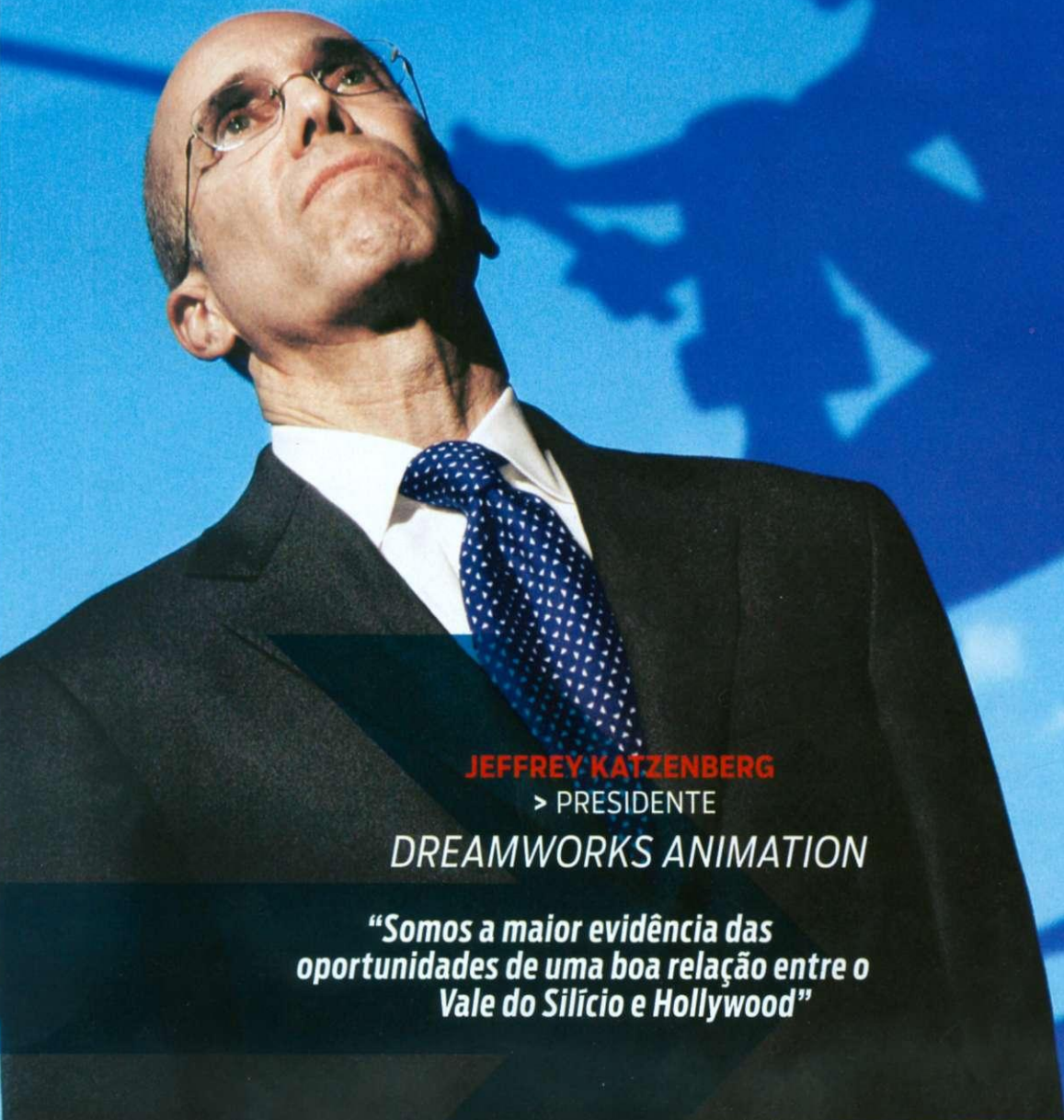


ELLE

**DESAFIA A DISNEY.
DE NOVO**



JEFFREY KATZENBERG

> PRESIDENTE

DREAMWORKS ANIMATION

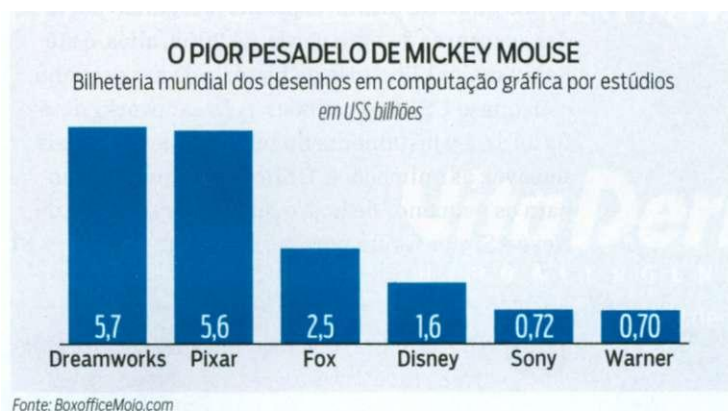
*“Somos a maior evidência das
oportunidades de uma boa relação entre o
Vale do Silício e Hollywood”*

Jeffrey Katzenberg, da Dreamworks, foi um dos primeiros a apostar em desenhos 3D. Agora, com três novas animações, ele volta a incomodar o estúdio de Walt Disney

Bruno GALO

Uma pomposa música clássica com trombetas parece anunciar a chegada do rei do pedaço. Não se trata de um monarca saído dos contos de fadas, mas talvez um do reino de Tão Tão Distante. Como por mágica e em sincronia perfeita, Jeffrey Katzenberg, o chefe da Dreamworks Animation, de sucessos como *Shrek*, *Madagascar* e *KungFu Panda*, surge no outro lado da linha telefônica. Ele parece animado. "Este é, sem dúvida, um grande ano para nós. Temos três desenhos incríveis e com ótimas histórias", afirmou, Katzenberg, em entrevista exclusiva à DINHEIRO, de seu escritório em Glendale, próxima a Los Angeles. Dezesesseis anos depois de deixar a Disney pela porta dos fundos - e ganhar uma quantia vultosa no processo que moveu contra seu antigo patrão -, ele se tornou o maior pesadelo para a casa de Mickey Mouse. E a principal arma na briga contra o ex-patrão é a tecnologia. Por isso, ele transformou seu estúdio em uma grande incubadora de novas tecnologias, parceiro de empresas como Cisco, HP, Intel e Samsung (*leia quadro napág. 46*). "Somos a maior evidência das oportunidades de uma boa relação entre o Vale do Silício e Hollywood", afirmou. Um dos resultados dessas parcerias pode ser visto nos cinemas desde a sexta-feira 26, quando foi lançado *Como treinar o seu dragão*, mais uma animação 3D da Dreamworks. Os outros dois estão no forno. Na sequência, vem *Shrek 4*. E, no final do ano, *Megamente*. As três animações têm custo estimado de mais de US\$ 500 milhões. "Ele é um pioneiro e reinventou a indústria de animação", disse à DINHEIRO Jorge Peregrino, vice-presidente da Paramount na América Latina.

É difícil discordar. Sem exagero, foi Katzenberg que mostrou (de novo) a Hollywood que as animações podiam ser sim um ótimo negócio. No início do século passado, o lendário Walt Disney era visto como louco por boa parte dos outros donos de estúdios. Enquanto os concorrentes apostavam na venda de ingressos para ganhar dinheiro, a maior parte da receita de Disney vinha das licenças de uso de Mickey Mouse e de outros personagens em toda sorte de brinquedos. Nas décadas seguintes, poucos estúdios se arriscaram a produzir um desenho. Isso até a Dreamworks Animation lançar *Shrek*, em 2001. A produção não só conquistou a crítica e o público como satirizou, da primeira à última cena, a Disney. *Shrek* ainda ganhou o primeiro Oscar de animação, categoria criada em 2002, para coroar a ascensão dos desenhos. Foi um duro golpe para a Disney, que inventou o gênero. Desde que Katzenberg mostrou o caminho, muitos outros estúdios passaram a apostar em animações. Neste ano, nada menos que dez desenhos são esperados. Em 2011, serão 12 lançamentos.





AS ARMAS DE JEFFREY:

depois de Shrek, Kung Fu Panda e Madagascar, a nova aposta é Como treinar o seu dragão

Qual o segredo do sucesso da Dreamworks? “Não fazemos filmes apenas para as crianças. Nossos filmes são mais subversivos e irreverentes, o que agrada bastante aos adultos e adolescentes”, afirmou Katzenberg, cuja fortuna é estimada em US\$ 800 milhões. Atualmente, apenas cerca de 20% da receita total de um filme de Hollywood tem origem nas bilheterias. O restante vem da venda de

DVDs, Blu-Rays, direitos de exibição em televisão e, finalmente, do licenciamento de filmes e personagens para centenas de produtos.

“As franquias são o sonho de todos os estúdios hoje em dia e poucos parecem dominar tão bem esse negócio como a Dreamworks”, afirmou

Paulo Sergio Almeida, diretor do site FilmeB, especializado no mercado de cinema. A aposta em continuções tem se mostrado certa para a Dreamworks. Seus dois maiores sucessos são justamente as sequências de *Shrek*, que neste ano chega ao seu quarto e último capítulo. A segunda parte das aventuras do ogro verde, de 2004, aliás, é até hoje a maior bilheteria da história de um desenho, com quase US\$ 920 milhões. A Dreamworks desafia a Disney justamente no terreno que lhe é mais sensível: as animações. E *Shrek* e o panda Po são para os pequenos de hoje o que Mickey, Branca de Neve e Simba foram para gerações anteriores. **ES**

Uma fábrica de inovação

Há 37 anos na indústria cinematográfica, Jeffrey Katzenberg acredita que a sétima arte passou por três grandes revoluções. As duas primeiras, há mais de 60 anos, com a migração do cinema mudo para o falado e a invenção do technicolor. Pode-se dizer que ele e seu estúdio estão no centro da terceira: a chegada dos filmes 3D. Parte da tecnologia utilizada nas duas recentes animações da DreamWorks foi desenvolvida dentro da empresa. Caso do programa de animação – conhecido como Emo (E-motion) – rodado em máquinas de última geração, capazes de processar bilhões de dados simultaneamente. Em *Como treinar o seu dragão*, a ferramenta permitiu aos desenhistas levar às telas personagens ilustrados a níveis sem precedentes de detalhes, da textura das roupas e imperfeições na pele a um único fio de cabelo. “Estamos alguns passos à frente da concorrência”, avalia o executivo-chefe de tecnologia, Ed Leonard, numa alusão à Pixar, seu principal concorrente, que agora pertence à Disney. A evolução pode ser medida em alguns números. Para dar vida a *Shrek*, em 2001, os designers definiram 500 linhas de movimento para o personagem. O dragão Toothless da mais nova animação tem 2,5 mil. Tudo isso se traduz em tempo diante do computador. Se para concluir *Shrek* foram passados cinco milhões de horas diante do computador, em *Como treinar...* o tempo consumido chegou a 50 milhões de horas, em cinco anos de trabalho. Ao todo, 100 terabytes em dados, o equivalente à capacidade de armazenamento de 20 mil DVDs.

Guilherme Queiroz, de Los Angeles



Leia entrevista exclusiva com Jeffrey Katzenberg no site da Istoé Dinheiro www.istoedinheiro.com.br