

PASSO À FRENTE

Tatiana de Mello Dias
tatiana.dias@grupoestado.com.br

• Criador do Kinect diz como convenceu a Microsoft e conta que essa é só a primeira fase

Há três anos, Alex Kipman estava no Brasil se preparando para mudar de área na Microsoft. O programador é brasileiro, mas vivia nos EUA há 11 anos e mudaria do Windows para a área do Xbox. Ele passava férias em um sítio próximo a Curitiba, cidade onde nasceu, quando veio o estalo. “Eu gostei do mundo sem tecnologia. O pessoal da indústria está passando muito tempo com gadgets, ‘gizmos’, botões. A tecnologia surgiu para ajudar, mas nós estamos ficando escravos dela”, lembra.

Passaram-se três anos. E essa história da fazenda foi repetida inúmeras vezes nos últimos dias. Aquele estalo aumentou. A ideia de um mundo sem botões deu origem ao Kinect, tecnologia de reconhecimento de movimentos que faz do corpo um controle remoto para games – no caso, o Xbox 360. O produto foi lançado mundialmente na quinta, 4, e Alex poderia estar em qualquer lugar do mundo para falar de sua criação, mas resolveu vir ao Brasil. Encarou a maratona de lançamento com bom humor. Coisa de quem gosta do que faz.

Ele contou ao *Link* que nunca, nem em seus sonhos mais loucos, imaginou chegar onde chegou. A paixão pelos games veio aos cinco anos, despertada por um Atari que ganhou de presente do pai diplomata. Foi por causa dele que Alex morou em Roma e Miami. Fez faculdade de engenharia de software nos EUA, no Rochester Institute of Technology. Está na Microsoft há oito anos, menos da metade deste tempo em seu atual cargo: diretor de inovação na divisão Xbox.

“Trabalhar com games permite criar mundos. A única barreira é a falta de imaginação”, conta, com sotaque ora puxado para o inglês, ora para o paranaense.

Hoje o trabalho de Kipman é pensar o futuro do Xbox – e dos games – no mundo. Mas isso não

é simples. Daquele insight no sítio, ele teve que convencer muitas pessoas de que sua ideia era boa. A começar pelos cabeças do Xbox: Don Mattrick, presidente da área de entretenimento da Microsoft, e Kudo Tsunoda, diretor criativo. A entrada de Mattrick coincidiu com a evolução da ideia. “Nosso objetivo era criar a nova versão do Xbox. Todos tinham pontos de vista diferentes, mas caíamos na mesma ideia: fazer a tecnologia desaparecer.”

Mattrick era inspirado pelas conversas com George Lucas e Steven Spielberg; Tsunoda buscava experiências inéditas. “Eu era o cara da tecnologia que pensava: ‘será que nós conseguimos inventar algoritmos sofisticados o suficiente para tornar real essa ideia do sensor reconhecer seus movimentos e sua voz?’”, lembra o brasileiro.

Sem as mãos. O grupo passou pelo menos dois meses tentando fazer que a “ficção científica virasse fato científico”. A ideia estava lá: pessoas se divertindo em pé, com a sala limpa, sem equipamentos, sem botões. “Como você junta a simplicidade da ideia com uma tecnologia complexa e ao mesmo tempo invisível?”, questiona. As pessoas não se movimentam da mesma maneira. Não têm os mesmos tamanhos nem a mesma voz. A câmera RGB, o sensor de profundidade e o microfone que compõem a tecnologia de reconhecimento precisam captar sutilezas. “Não estávamos mais no mundo digital, de zeros e uns. Começávamos a entender o mundo analógico, humano. É um mundo de probabilidades. Não de ‘verdadeiro ou falso’, mas de ‘quem sabe’. Não é preto e branco, é cinza. Era preciso programar um jeito novo de entender humanos”, explica Kipman.

Ele aposta que sua ideia será uma revolução. “As indústrias saem da fase estática e se mudam em fases rápidas de transformação. Acho que estamos ainda na fase em que os seres humanos têm de entender tecnologia, mas estamos mudando. Vamos desse mundo velho para o novo, em que a tecnologia desaparece e nos entende”, diz Kipman, apostando que o Kinect é o protagonista dessa revolução.

A proposta era ambiciosa des-

de o princípio. “Só uma pessoa tem a visão do mundo novo. Ninguém mais vê. Então você tem de passar por um processo de convencer e transformar uma organização inteira para ter a mesma paixão que você pela visão, embora eles não a vejam ainda. Devagar fomos convencendo a Microsoft de que esse era um mundo possível. Agora começamos a convencer o mundo.”

Hoje, diz ele, 70% da indústria de games está voltada para a novidade. Oito dos doze games que serão lançados até o final de 2010 para o Kinect foram feitos por outras empresas. “É muita felicidade ver a indústria ir atrás e ter a mesma paixão vendo as coisas impossíveis virando realidade”, diz.

O trabalho está pronto, mas o brasileiro não tirará férias. Hoje mesmo ele volta ao batente. É que, diz, “esse é o começo de uma grande jornada”. “Quando propusemos a visão do mundo de amanhã, não propusemos Kinect, mas sim a visão”, explica, emblemático. Ele diz que está trabalhando desde o começo do ano em uma tal fase dois do projeto.

São três etapas, diz, sem adiantar nenhum detalhe. “Nessa vida de inventor, você segue seu filho até o final, mas sempre começa o próximo antes. É corrido, mas mudar o mundo não é nada fácil. Requer paixão, trabalhar fortemente. Eu não reclamo, amo o que eu faço. É alucinante eles me deixarem fazer o que faço.”

tos. Com o acessório da Microsoft, não há nenhum controle, nenhuma interação óbvia com a máquina. Apenas seu corpo, o Xbox 360 e o próprio Kinect.

Durante a apresentação no lançamento do produto, na quinta-feira, 4, em São Paulo, os jornalistas experimentaram o aparelho por alguns minutos. Estavam disponíveis todos os jogos que chegam ao mercado agora: *Dance Central*, *Kinectimals*, *Kinect Joy Ride*, *Kinect Sports* e *Kinect Adventures*, o único que já vem com o acessório. Eu experimentei os três últimos. E gostei.

É que, como Kipman propõe, a ausência de botões e fios torna a experiência muito simples. A máquina realmente entende você: um “oi” faz você se logar à rede Live e um aceno faz de suas mãos um mouse para navegar pelos menus.

Começam os jogos. É inevitável se sentir ridículo.

Romper essa sensação faz parte da experiência de jogar: só joga bem quem deixa a vergonha de lado e realmente entra no personagem. No *Kinect Adventures*, experimentei descer a corredeira com outro jornalista em um bote. Era preciso sincronia para andar para os lados e pular para desviar de obstáculos e coletar moedas. A resposta é surpreendentemente rápida: você pula, os bonequinhos pulam. Você levanta as mãos, o boneco também levanta as mãozinhas. Aprovado.

O segundo foi o *Kinect Sports*. O jogo escolhido foi vôlei de praia. De novo, em dupla. Os movimentos são os mesmos de uma partida comum: defesa, barreira, saque, manchete. É preciso movimentar o corpo todo para jogar bem – inclusive dar saltos para saques mais poderosos. Resultado de cinco minutos: vontade de jogar mais e coração dispara-

do pela empolgação dos pulos. É um exercício. O *Kinect Joy Ride* é uma corrida de kart em que é preciso fingir que está dirigindo. Embora seja divertido e também tenha piruetas, foi o que menos diverti – é difícil controlar o carro com uma direção imaginária.

Para quem encara com ceticismo qualquer novidade na área, é justo dizer que o Kinect empolgou. Ele é caro (R\$ 599), fora o próprio Xbox, que custa no mínimo R\$ 999. Também exige um certo espaço na sala (a Microsoft recomenda pelo menos um metro de distância, mas é preciso mais do que isso para se movimentar). Essas questões limitam o potencial universal da diversão. Mas, para quem pode, vale a pena.

* É REPÓRTER DO LINK



Sujeito de sorte. “Não reclamo, amo o que faço. E é alucinante eles me deixarem fazer o que faço”

FOTOS: MARGIO FERNANDES/AE

ANÁLISE

Tatiana de Mello Dias *

É real: Kinect muda a maneira como se interage com o jogo

Claro que Alex Kipman é um pai orgulhoso de sua criação que está ganhando o mundo. Mas, quando ele fala em revolução, não está exagerando.

A experiência de jogar com o Kinect é totalmente diferente dos outros games, mesmo o do Nintendo Wii, o primeiro a detectar movimen-