

## **Nas telas, melhor efeito é o que não aparece**

*Cibelle Bouças*

Quem se impressionou com trolls, orcs e outras criaturas da trilogia "O Senhor dos Anéis", que foi às telas entre 2001 e 2003, pode esperar por seres ainda mais estranhos que o Gollum, ou Sméagol - personagem digital desenvolvido a partir da captura dos movimentos faciais e corporais do ator Andy Serkis. Em dezembro, estreia nos Estados Unidos o filme "O Hobbit: Uma Jornada Inesperada" e, no fim de 2013, a continuação - "O Hobbit: Lá e de Volta Novamente".

Os dois novos filmes estão orçados em US\$ 500 milhões, ante US\$ 190 milhões da trilogia de "O Senhor dos Anéis". Mas os custos altos não são a única preocupação da companhia neozelandesa Weta Workshop, responsável pelos efeitos visuais dessas produções. Scott Spencer, designer da produtora, gastou centenas de horas concentrado em diferentes softwares para dar a maior naturalidade possível às criaturas que atravessarão o caminho de Bilbo Bolseiro em sua nova aventura. Spencer é uma figura conhecida no meio cinematográfico, e já trabalhou em filmes como "Harry Potter e a Ordem da Phoenix", "O Código Da Vinci" e "X-Men III".

O cinema de Hollywood nunca foi tão dependente dos efeitos visuais - um dos principais chamarizes de público, principalmente entre os adolescentes. Mas se até recentemente valia a regra do quanto mais chamativo melhor, a ideia agora é fazer com que eles sejam tão naturalistas que fique impossível separar a realidade dos recursos digitais. Ou, como diz Spencer, eles devem ficar invisíveis a olho nu.

Entre os cerca de 20 softwares adotados para criar efeitos especiais em personagens e cenários, Spencer, tem preferência pelo Zbrush, desenvolvido pela americana Pixologic, que permite desenvolver personagens e cenários em três dimensões. "O resultado é muito similar ao obtido com softwares usados no passado, que adotavam como base modelos de argila dos personagens", afirma.

As inovações tecnológicas tornaram-se tão relevantes para Hollywood que têm até uma premiação à parte no Oscar. Não é de hoje, no entanto, que pesquisadores e cientistas ajudam a mudar a história do cinema.

Em 1895, os irmãos Lumière apresentaram o primeiro plano-sequência da história do cinema, colocando em movimento uma locomotiva na obra "A Chegada de Um Trem à Estação". O público fugiu da sala, com medo de ser atingido pelo trem.

Desde então, as técnicas foram se superando, ajudando a pontuar fases do cinema de Hollywood, como os filmes de terror da década de 30 ou os de ficção científica nos anos 50, quando os marcianos eram identificados com os comunistas, no auge da histeria anti-soviética nos EUA.

Por décadas, os efeitos especiais foram considerados por especialistas como um artifício para disfarçar roteiros fracos, em filmes de apelo fácil.

Mesmo produções de sucesso que fizeram uso maciço desses recursos foram recebidos com restrições pela indústria. O primeiro "Star Wars", de 1977, recebeu seis prêmios Oscar, mas todos de caráter técnico.

Em 1995, um drama mostrou que os efeitos visuais podiam ser usados fora das tramas de aventura, ficção científica ou terror. Em "Forrest Gump: O Contador de História", o diretor Robert Zemeckis lançou mão de técnicas de computação gráfica para permitir que o personagem de Tom Hanks fosse integrado a imagens de arquivo e pudesse "contracenar" com personagens históricos como o presidente John Kennedy. A experiência abriu espaço para a tendência atual, de efeitos poderosos e naturalistas.

"Frequentemente, vemos cenas em filmes que parecem ser uma ação viva, mas que têm muito efeito envolvido. A linha que separava a cena gravada de uma cena criada [por computador] se dissolveu e não vejo uma mudança tão cedo", afirma Alex Cançado, designer da americana Luma Pictures. Cançado participou de produções recentes como "Capitão América: O Primeiro Vingador", "Thor", "X-Men: Primeira Classe", "Piratas do Caribe: No Fim do Mundo" e "Harry Potter e o Enigma do Príncipe". Atualmente, trabalha na película "Os Vingadores", que estreia em abril e é uma das maiores esperadas do ano.

Embora a maior parte do seu portfólio seja de filmes de aventura e super-heróis, Cançado vê na Luma Pictures uma demanda crescente de estúdios para inclusão de efeitos especiais em dramas e obras de não ficção.

Outro especialista em super-heróis, Rob Nederhorst, supervisor de efeitos especiais de filmes, vê no mercado cinematográfico duas tendências: o uso mais costumeiro de recursos visuais em dramas e, paralelamente, uma febre pelas tecnologias de terceira dimensão (3D) nos filmes de ação. Nederhorst trabalha por conta própria e tem em sua bagagem participações em "Capitão América", "X-Men: O Filme", "Vanilla Sky" e "O Homem de Ferro 2".

Recentemente, ele trabalhou na composição de efeitos especiais no filme "Drácula 3D", que estreia em outubro. "É um cenário interessante porque os softwares 3D são relativamente antigos. A exceção é o Mari [desenvolvido pela The Foundry]", observa. De acordo com Nederhorst, embora a demanda por softwares para produções 3D tenha aumentado desde o lançamento de "Avatar", em 2009, houve poucos lançamentos de programas novos. "O Nuke [também da britânica The Foundry] é praticamente a única opção para a produção cinematográfica", diz.

No mercado brasileiro, a oferta de softwares para a produção de efeitos especiais aumentou e tornou-se mais acessível financeiramente nos últimos cinco anos, avalia Ricardo Laganaro, diretor de cena e responsável pela área de pós-produção da O2 Filmes.

"Antes, a inclusão de um efeito especial custava milhões de dólares e quase não havia estúdios equipados no país para isso", afirma o especialista. Atualmente, com investimento de R\$ 10 mil a R\$ 15 mil é possível ter um computador potente com softwares para a inclusão de efeitos especiais, diz Laganaro.

A facilidade de acesso, no entanto, não causou no cinema brasileiro um uso desenfreado de efeitos especiais. "Essas tecnologias são usadas apenas como recurso dramático, para agregar qualidade à cena. Mas o objetivo é sempre que esse efeito seja imperceptível para o espectador, senão soa como um defeito, ou algo estranho", diz Laganaro.

Entre as produções nacionais que fizeram uso de efeitos especiais estão "O Cheiro do Ralo", "Saneamento Básico - O Filme", "Tropa de Elite", "Cidade dos Homens", "Chico Xavier" e "Nosso Lar". "No caso do filme 'Chico Xavier', os efeitos ajudaram a tornar mais real a maquiagem que envelhecia o ator Ângelo Antonio", observa o especialista da O2.

**Somente para seus olhos**

20 filmes que deram impulso aos efeitos especiais

**1895**

Em Paris, "A Chegada de um Trem à Estação", dos irmãos Lumière, assusta o público. Com medo de serem atropelados pela locomotiva, os espectadores fogem da sala



**1902**

George Méliès leva o homem ao espaço em "Viagem à Lua". O foguete literalmente aterrissa no olho da lua, que no filme tem traços de um rosto humano

**1927**

Eugene Stull cria um processo que permite a atores reais contracenarem em cenários em miniatura no clássico "Metrópolis", de Fritz Lang

**1933**

O diretor Merian C. Cooper e o animador Willis O'Brien usam todas as técnicas disponíveis, de miniaturas e a "rear projection", para criar a obra-prima "King Kong"

**1934**

A Universal leva às telas "O Homem Invisível". O especialista é John Fulton, o mesmo de outros mestres famosos, como "Frankenstein" (1931) e "A Mímica" (1935)

**1951**

Em meio à paranoia nuclear e anticomunista, os efeitos especiais invadem a ficção científica. A exceção pacifista é "O Dia em que a Terra Parou", de Robert Wise



**1953**

Em "A Besta de Mil Olhos", Ray Harryhausen mostra de porque se transformaria em mestre do sistema quadro a quadro, pelo qual deu vida a polvos gigantes e figuras mitológicas



**1956**

Cecil B. DeMille não poupou esforços para dar realismo às cenas do Egito. O ápice é Moisés abrindo o Mar Vermelho. O truque foi colocar 300 mil galões de água em um recipiente e mostrar a sequência de trás para frente



**2009**

"O Senhor dos Anéis" explora um novo tipo de atuação: atores experimentam seus O maior exemplo é o Gollum, ou Smeagol



**2001**

Avatar traz de volta a técnica 3D, que teve uma estrela desastrosa nos anos 60, antes de desaparecer. Estúdios continuam apostando no sistema

**2012**

Efeitos realistas consagram super-heróis nas telas. Batman e Os Vingadores estreiam neste ano. Um novo Superman está previsto para 2013



**2012**



**1977**

O público assombrava-se com o que vê em "Star Wars", o primeiro filme das duas trilógicas de George Lucas. Os sabres de luz e a explosão da Estrela da Morte entraram para a história do cinema

**1974**

Os efeitos migram para os filmes catástrofe, como "Terremoto". Outros exemplos são "Inferno na Torre", do mesmo ano, "O Destino do Poseidon" (1972) e "O Dirigível Hindenburg" (1975)

**1968**

Efeitos especiais não são só diversão. Douglas Trumbull cria o estranho mundo de "2001", do diretor Stanley Kubrick. Em 2012, Trumbull recebeu um Oscar por sua contribuição tecnológica à indústria cinematográfica

**1982**

"Tron", dos estúdios Disney, passou despercebido, mas trouxe efeitos por computador e conceitos arrojados, como a possibilidade de uma vida digital

**1985**

Para criar o primeiro personagem 100% digital, um cavaleiro medieval, os técnicos de "O Jovem Sherlock Holmes" gastaram seis meses em uma sequência de 30 segundos

**1993**

Steven Spielberg traz à vida dinossauros com "Jurassic Park", no qual mescla animais digitais e criaturas animatrônicas

**1995**

Estrela "Toy Story", primeiro filme feito integralmente em computador. A produção exigiu 800 mil horas/máquina para a obtenção das imagens digitais

**1997**

"Titanic" consagra-se o filme de maior bilheteria da história ao inundar as telas de efeitos. Foram 450 tipos diferentes, feitos por 17 companhias

**1999**

O primeiro "Matrix" deixa o público ávido por suas continuações, que seriam mais fracas. Mas ninguém se esquece do efeito "bullet-time", em câmera lenta

