



Ele mistura fantasia e realidade de uma forma que nunca se julgara possível.

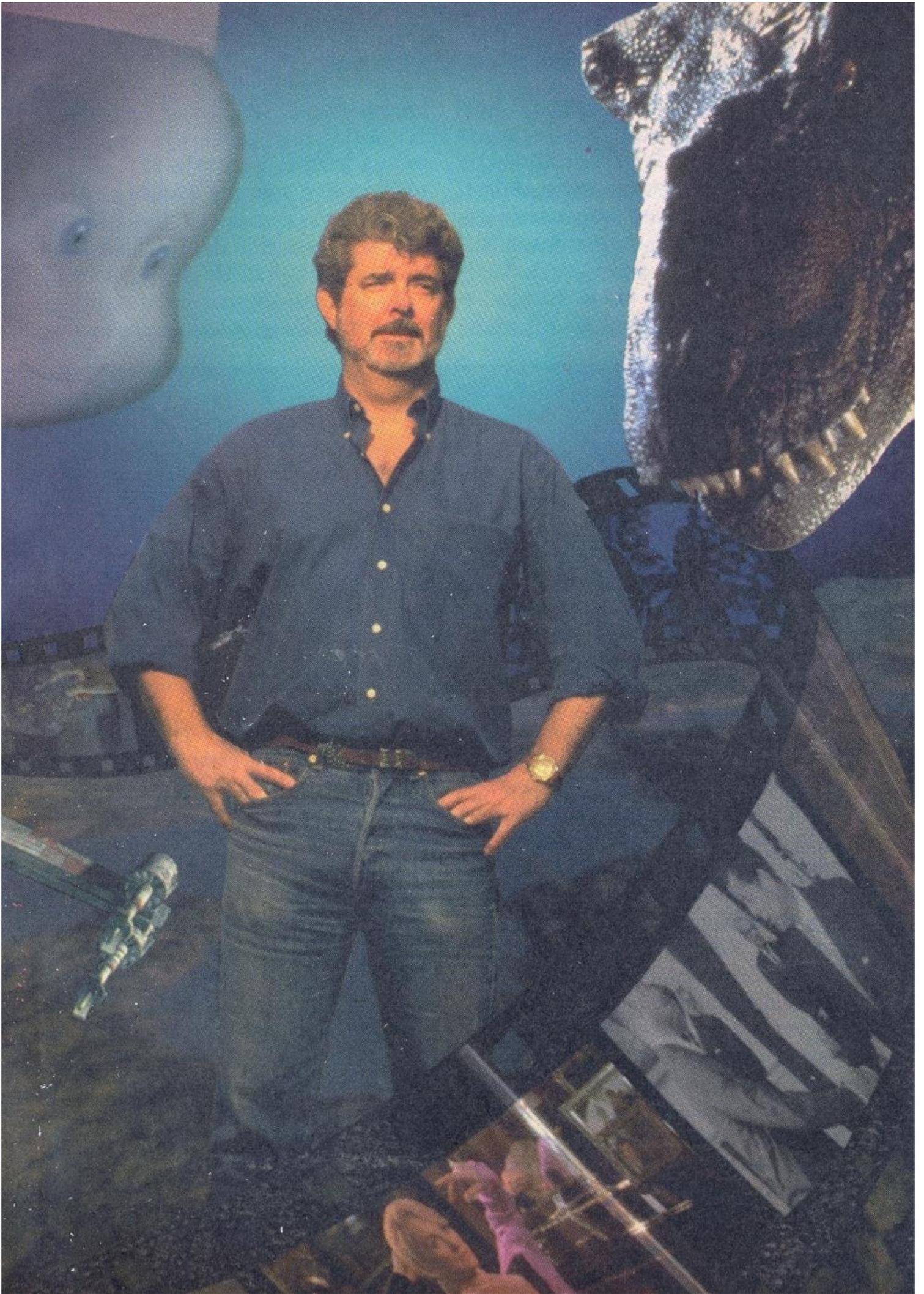
# GEORGE LUCAS

## mestre ilusionista

RANDALL LANE

**G**EORGE LUCAS e Steven Spielberg encontravam-se no intervalo para almoço, no Sri Lanka, durante as filmagens de *Indiana Jones e o Templo Perdido*. Spielberg, o diretor, bebia um *milk-shake* de chocolate quando Lucas, o produtor, levantou os olhos do prato e apontou para o canudinho por onde o amigo bebia. «Um dia», disse, «tudo o que aprendermos, virmos e ouvirmos virá de uma coisa igual a essas.»

Spielberg encolheu os ombros, mas Lucas acabara de ter uma espécie de visão do futuro. Efetivamente, sua vida nunca mais seria a mesma, pois foi desde esse momento, há 13 anos, que se afastou da direção e se dedicou ao aperfeiçoamento de novas tecnologias, em que pese o fato de suas trilogias *A Guerra das Estrelas* e *Indiana Jones* terem sido as duas séries mais lucrativas da história do cinema.



Fechando-se em seu rancho, a norte de San Francisco, Lucas começou a aplicar cerca de 200 milhões de dólares a desenvolver meio indefinidamente as idéias que aquele canudinho lhe dera, bem como o fluxo de informação digital que tal coisa acarretava. Foi como fundou o primeiro «estúdio digital» do mundo, onde diretor e produtor se encontrariam livres das amarras da realidade concreta. E o tipo de tecnologia de que foi pioneiro está transformando o cinema de forma tão radical como aconteceu com o som e a cor.

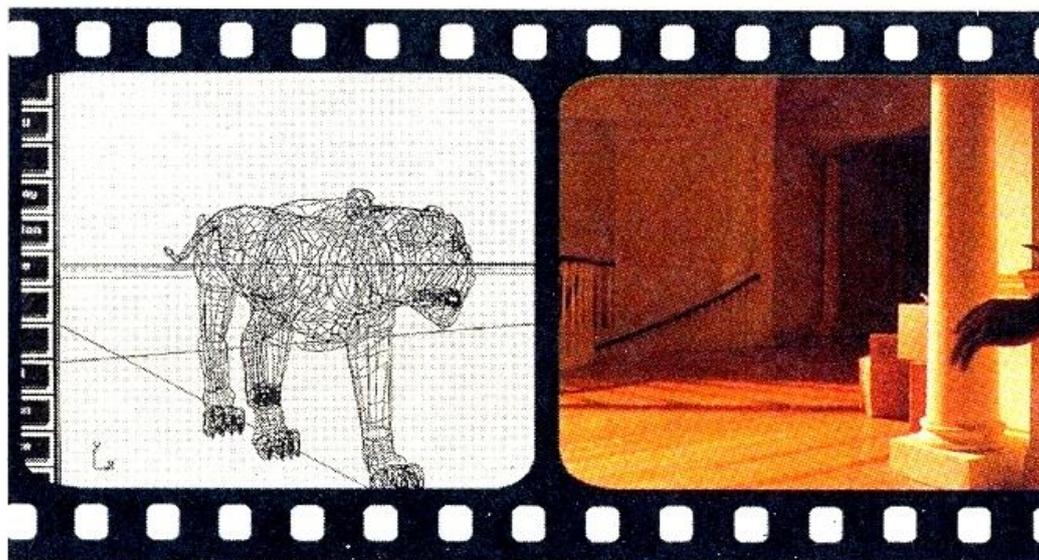
No passado, os diretores precisavam de cenários e pessoas verdadeiras para fazer filmes, programas de TV e anúncios. A imaginação do diretor era, como ainda é, reprimida pelos limites físicos.

Lucas colocou uma ferramenta nova e muito poderosa a serviço da imaginação humana, permitindo aos diretores uma fusão entre a fantasia e a realidade. Os computadores pegam um trecho de filme e elaboram-no digitalmente, desmontando-o em suas partes mínimas. Depois, o *software* transforma essa informação numa nova imagem, que é a seguir inserida numa cena.

Como resultado do processo, tivemos dinossauros de tamanho real

empinando-se no *Parque Jurássico*, e Forrest Gump conseguiu apertar a mão a John F. Kennedy. «De repente, vimo-nos com um poder que quase nos torna deuses», explica Richard Edlund, presidente da Boss Film Studios, uma empresa de efeitos digitais.

As técnicas digitais estão também tornando desnecessários alguns dos



aspectos mais caros da produção de filmes, como cenários, exteriores, figurantes e dublês. No recente filme *O Presidente Americano*, por exemplo, o chefe da nação (representado por Michael Douglas) dirige sua oração anual ao povo. Há alguns anos apenas, o diretor Rob Reiner teria tido de construir um Capitólio de imitação no interior de um palco sofisticado ou de alugar ou a Câmara dos Deputados ou qualquer casa opulenta, e depois voar com o elenco e sua equipe até o local, para uma filmagem exterior. Em vez disso, Reiner utilizou uma plataforma falsa e o cenário do Congresso foi criado digitalmente mais tarde. Oitenta figurantes foram multipli-

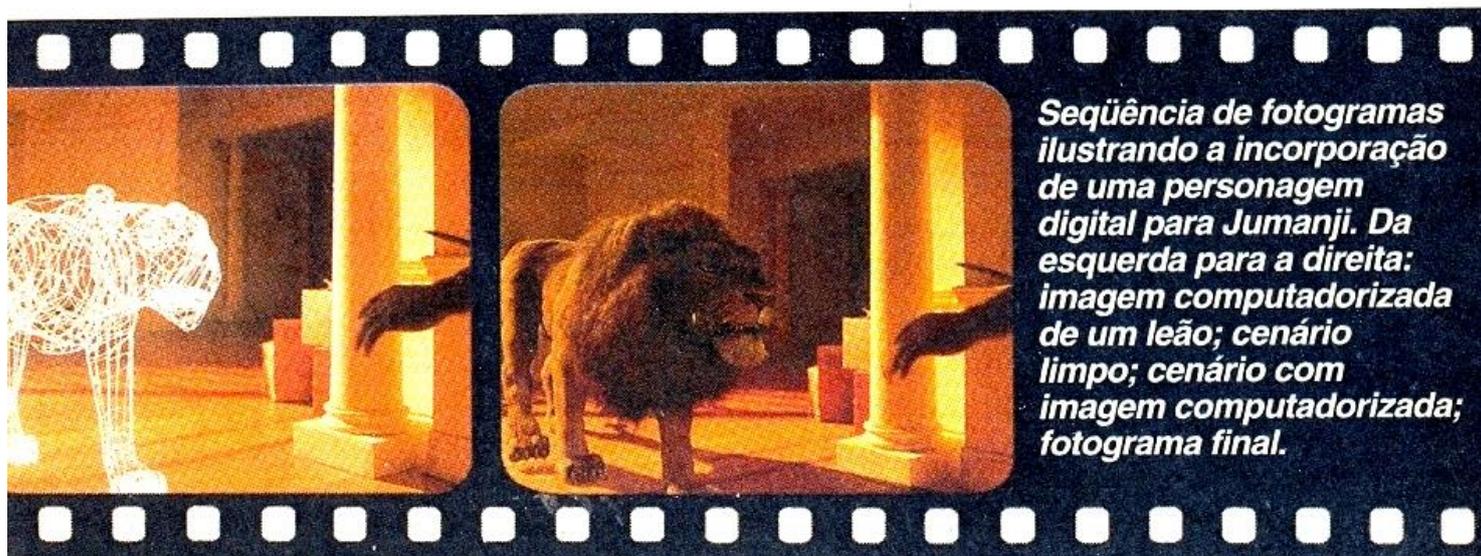
## GEORGE LUCAS, MESTRE ILUSIONISTA

cados por computador, transformando-se assim numa assistência de 1500 pessoas.

Num filme de *suspense* de 1994, *Cliffhanger*, sobre montanhismo, Sylvester Stallone dispensou dublês na maioria das cenas, aparentemente muito perigosas. Na realidade, estava suspenso por cabos de seguran-

lavra *Synthespian* para isso. Se ele (ou ela) conseguir granjear popularidade junto ao público, poderá valer uma fortuna, além de poupar os diretores às frustrações provocadas por atores com temperamentos difíceis ou empresários gananciosos.

Foi o fato de se sentir frustrado com a direção que levou Lucas



**Seqüência de fotogramas ilustrando a incorporação de uma personagem digital para Jumanji. Da esquerda para a direita: imagem computadorizada de um leão; cenário limpo; cenário com imagem computadorizada; fotograma final.**

ça e tinha redes por baixo. Mais tarde, os cabos e as redes foram apagados digitalmente. No filme *Missão: Impossível*, Tom Cruise também não recorreu a dublês. Nas cenas mais perigosas, inclusive naquela em que se vê um trem em movimento, o ator filmou suas seqüências em separado, sendo sua imagem depois transferida para a película.

Através do computador, até mesmo atores podemos criar. O filme *Casper*, do ano passado, foi o primeiro a apresentar uma imagem completamente digitalizada. No final da década, já poderemos certamente ver o primeiro ator humano criado por esse meio. Uma companhia de digitalização chegou a registrar a pa-

a procurar novos horizontes. Treinado para ser editor de filmes, sua principal preocupação era interligar imagens para produzir uma história coesa. Mas o processo fotoquímico tradicional não lhe permitia transportar suas idéias para a tela, embora ele pressentisse que a tecnologia o pudesse ajudar a resolver o problema. Nessa época, não recebeu grandes incentivos por seus esforços. «Todos achavam que meu trabalho jamais passaria de uma série de exercícios experimentais que nunca viriam a ter valor comercial», recorda ele.

Mas quase metade dos filmes saídos o ano passado nos Estados Unidos utilizaram efeitos visuais digitalizados deste ou daquele tipo, en-

quanto 90% apresentavam o som gravado digitalmente. Além disso, Lucas tem vários concorrentes: A Sony vem investindo muito dinheiro em sua divisão de efeitos digitalizados, enquanto a DreamWorks SKG, o estúdio fundado por Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg e David Geffen, tem sonhos semelhantes. Quanto aos grandes estúdios de Hollywood, eles se vêem na difícil escolha entre investir na criação de seus próprios meios de digitalização ou recorrer a Lucas e seus rivais.

Lucas é dono de quatro companhias: a Lucasfilm, que gere suas produções de TV e cinema; a Lucas Digital, com as divisões Industrial, Light & Magic (ILM), para os efeitos visuais, e a Skywalker Sound para os trabalhos sonoros; a LucasArts, no ramo dos jogos de vídeo; e a Lucas Learning, uma nova empresa educacional de multimídia. Segundo uma estimativa, elas valem cerca de 5 bilhões de dólares.

Nada mau para quem foi um rapaz solitário que não podia pagar um aluguel mensal de 80 dólares quando estudava na faculdade de cinema da Universidade do Sul da Califórnia. Em 1967, ainda estudante, as características inovadoras de seu trabalho chamaram a atenção do diretor Francis Ford Coppola. A pedido deste, a Warner Brothers ofereceu a Lucas (para dar sorte) 777 777 dólares para tornar seu filme de estudante de cinema sobre um Estado policialesco do futuro, o *THX-1138*, numa obra com alguma viabilidade comercial.

A experiência adquirida com esse filme, juntamente com seu segundo, *American Graffiti*, seria determinante para o futuro de Lucas tanto como diretor quanto como homem de negócios. Em ambas as ocasiões, os chefões dos estúdios intrometeram-se e alteraram a versão final de Lucas. Mas o jovem não se enfureceu. Em vez disso, conseguiu se dominar. «Estou bem ciente, como criador, de que os que controlam os meios de produção controlam também a visão criativa», afirma Lucas, agora com 52 anos. «Mas quando somos nós os donos das câmeras e dos filmes, nada nos pode deter.»

Assim, quando o espantosamente popular *American Graffiti* rendeu mais de 115 milhões de dólares, ele ganhou alguma influência — e usou-a. No filme seguinte, *A Guerra das Estrelas*, prescindiu de um salário maior, insistindo em coisas que os estúdios viam como praticamente sem valor: propriedade do *merchandising*, da música, dos direitos de publicação e de tudo o que adviesse da película.

O negócio garantiu-lhe sua verdadeira independência e o controle criativo que pretendia. *A Guerra das Estrelas* bateu todos os recordes de bilheteria, e Lucas recebeu cerca de 40 milhões de dólares pelo filme. O *merchandising*, livros e vídeo viriam trazer-lhe mais algumas dezenas de milhões posteriormente.

Mas o mais importante foi que ele detinha todos os direitos sobre o que adviesse do filme, controlando por isso também a área de fran-

quias. Assumindo grande risco, financiou então a primeira parte da continuação da série, *O Império Contra-Ataca*, endividando-se muito para cobrir as despesas de produção, que atingiram 30 milhões de dólares. Mas o filme seria mais um grande sucesso, tal como o que se seguiu, *O Regresso de Jedi*. Lucas obteria ainda lucros de bilheteria semelhantes com os três filmes sobre a personagem Indiana Jones, que produziu na década de 80. Atingiu assim influência suficiente para obrigar a Paramount a financiar seus filmes e deixá-lo possuir todos os direitos sobre os mesmos, lucrando, ainda, bem mais de 100 milhões de dólares.

«O George não tem medo de arriscar», diz Spielberg, diretor da trilogia de Indiana Jones. «É quando lucra, acho que ganha mais força para arriscar de novo.»

É provavelmente esta sua característica que explica o porquê de, quando se encontrava no auge, ele haver abandonado a produção cinematográfica e empatado dinheiro em suas experiências digitais, bem ciente de que estas poderiam levar muitos anos para se revelarem financeiramente compensatórias. Pouca gente conseguia justificar tal decisão, mas, nesse momento, Lucas já gastara dezenas de milhões na Industrial Light and Magic, que criara em 1975 por não conseguir uma companhia exterior que fizesse os efeitos especiais de *A Guerra das Estrelas*. A ILM tornara-se seu laboratório de pesquisas e aperfeiçoamento de efeitos especiais e seus filmes justificavam o esforço.

Por isso, ele estourou mais 75 milhões naquilo a que chama sua «experiência psicológica»: o Rancho Skywalker, assim chamado em homenagem à personagem principal de *A Guerra das Estrelas*.

Situado entre as colinas escarpadas do condado de Marin, na Califórnia, essa propriedade, com seus 4700 acres, tornou-se um local dedicado à energia criativa. Entre as casas em estilo vitoriano, onde ficam os escritórios, Lucas plantou mais de 2000 árvores para incentivar a proliferação das raposas e faisões existentes na área. Pelas salas, misturam-se quadros de Norman Rockwell e computadores de última geração. «Ter conseguido fazer esta comunidade criativa é só lucro para mim», afirma Lucas.

Mais tarde, a ILM começou a receber trabalhos de outros produtores cinematográficos, pelo que Lucas pôde continuar a financiar suas pesquisas. Pouco a pouco, a empresa começou a conseguir avanços que levaram ao futuro digital que seu fundador pretendia. Sua primeira inovação foi uma câmera de controle de movimento que se conseguia deslocar repetidamente em frente de objetos estacionários, dando assim a idéia de que estes voavam. Mais tarde, a ILM criou o Morf, um programa de computador que permite a transformação formal («morfização») de um objeto presente na tela em outro objeto.

Lucas canalizou seus lucros para negócios relacionados com suas pesquisas. A Skywalker Sound surgiu

como uma das companhias mais cotadas em termos de efeitos sonoros. Depois, ele criou um sistema sonoro digitalizado para salas de espetáculo e casas particulares, passando em seguida aos jogos de vídeo.

Apesar de seu sucesso nessas outras empresas, seu maior interesse continua a ser principalmente a utilização da tecnologia para fazer evoluir a arte cinematográfica. As câmeras digitais, que podem filmar à luz natural, acabarão com a produção, ao mesmo tempo que um novo sistema digital de transferência permitirá aos cinemas mudar de filme com uma simples ligação telefônica, poupando-se assim milhões em despesas com negativos em cada filme. E, dentro de cinco anos, segundo Lucas prevê, as imagens digitais de atores e cenários serão interativas, permitindo ao produtor inserir num computador uma personagem-bit ou o Coliseu de Roma. Na próxima década, os produtores conseguirão fazer filmes de qualidade utilizando a Internet por meros 100 000 dólares cada. Tais avanços transformarão a indústria cinematográfica e acabarão com a tirania dos grandes estúdios.

Para o 20.º aniversário de *A Guerra das Estrelas*, no próximo ano, Lucas reeditar o filme numa versão mais próxima daquela que começou por ter em mente. A aldeia deserta da famosa cena da cantina é substituída por uma cidade superlotada, cheia de robôs e extraterrestres que não existem na versão que conhecemos. Os efeitos visuais e sonoros estão sendo digitalizados e aprimorados. Desta vez, Han Solo encontra uma versão digital do vilão Jabba the Hutt.

Os sucessos das pesquisas de Lucas aparecerão todos reunidos quando começar a filmar a próxima trilogia de *A Guerra das Estrelas*, cuja primeira parte deverá estrear em 1999. Muitas das cenas serão criadas digitalmente, e Lucas calcula que cada filme lhe ficará em apenas 60 milhões de dólares (cerca de metade do custo que teriam se fossem feitos na maneira tradicional).

George Lucas é um dos homens mais ricos da América, mas não é isso que o faz correr. «No futuro, todos os estúdios se assemelharão ao nosso», afirma, olhando para seu rancho. «Vão ser exatamente como nós.»

CONDENSADO DE «FORBES» (11 DE MARÇO DE 1996). © DE FORBES, INC., NOVA YORK. FOTOMONTAGEM (DESIGN), JEAN-FRANÇOIS PODEVIN/LARRY SHER; FOTOS: (LUCAS), © DE ERIC MILLETTE; (SLIDE), DEATH BECOMES HER, © 1992 DE UNIVERSAL; FORREST GUMP, © 1994 DE PARAMOUNT; O EXTERMINADOR II, © 1991 DE TRISTAR; O ABISMO, © DE 20TH CENTURY FOX (FOTOGRAMAS, CORTESIA DA ILM); (FUNDO), CASPER, © 1994 DE AMBLIN; A GUERRA DAS ESTRELAS — EDIÇÃO ESPECIAL, © 1996 DE LUCAS FILM; O PARQUE JURÁSSICO, © 1993 DE AMBLIN/UNIVERSAL, A GUERRA DAS ESTRELAS II, © 1986 DE PARAMOUNT (FOTOGRAMAS, CORTESIA DA ILM), O PARQUE JURÁSSICO/COLEÇÃO EVERETT. FOTOGRAMAS DA PÁGINAS 68 E 69. © 1995 DE TRISTAR (FOTOGRAMAS, CORTESIA DA ILM)

---

## Má memória

— SABE — dizia a mulher à amiga enquanto observava o marido descendo a rua —, começa a ser difícil eu me lembrar que foi ele o homem que me fez esquecer o Paul Newman.

— F. Pegg, Reino Unido