



PRIMEIRA EDIÇÃO DO VFX CHEGA AO BRASIL EM DEZEMBRO

Evento de efeitos visuais traz ao país o chefe dos estúdios do “Call of Duty: Black Ops III” e o responsável pelo personagem Groot em “Guardiões da Galáxia”, entre outros

Alguns dos mais importantes nomes dos efeitos especiais do mundo do cinema e dos games desembarcam no Brasil no início de dezembro. Eles vêm para o VFX Rio, primeiro evento exclusivamente dedicado a efeitos visuais no país, que acontece dia 2 de dezembro e tem patrocínio do Telecine.

O VFX Rio - em inglês é a sigla para efeitos visuais desenvolvidos e criados para filmes, games, aplicativos e produções para TV - vai reunir profissionais e talentos de peso dos mais renomados estúdios de Hollywood, além das produtoras brasileiras O2 e Conspiração. Os efeitos de alguns dos mais importantes filmes e games serão vistos pela plateia em grande estilo: na mega tela do Centro Cultural Luiz Severiano Ribeiro - Cine Odeon, na Cinelândia, um dos mais antigos cinemas em funcionamento da cidade, recém-reformado.

O público que comprar o ingresso para os dois dias terá acesso a palestras, cursos, apresentações e uma pré-estreia.

Os ingressos já estão à venda na bilheteria do Odeon e no site ingresso.com, no link <http://vfxrio.com.br/2015/ingressos/>.

Entre os convidados, destaca-se o indicado ao Oscar **Mike Sanders**, Senior Visual Director dos estúdios da empresa de games Activision. Antes de juntar-se à Activision, Sanders trabalhou na Industrial Light and Magic, onde participou do desenvolvimento de tecnologia para 80 longas, entre eles vários blockbusters. É dele o elenco digital que vemos em “Titanic”; muitos dos efeitos das três últimas sequências de “Star Wars” e do filme que estreia em dezembro; a tecnologia por trás de “Avatar”, e os personagens impressionantes de “Piratas do Caribe”, pelo qual foi indicado ao Oscar de Desenvolvimento Científico.

E, para delírio dos *gamers*, Sanders vai falar de sua experiência no universo dos jogos. O tema de sua palestra é “Criando os novos Call of Duty: Black Ops III e Guitar Hero Live”.

Além de falar de sua experiência, ele vai mostrar como o desenvolvimento de um game nada deixa a dever aos grandes estúdios de Hollywood.

Outro nome confirmado é **Sheldon Stopsack**, responsável por um personagem que conquistou o público no longa da Marvel “Guardiões da Galáxia”: o Groot. É dele também a impressionante recriação do jovem Arnold Schwarzenegger em “O Exterminador do Futuro - Gênese”.

Supervisor de VFX de longas-metragens por mais de dez anos, em 2007 ingressou no estúdio global The Moving Picture Company, para trabalhar nos efeitos visuais de “Harry Potter e o Enigma do Príncipe” e “As Crônicas de Nárnia - O príncipe Caspian”. Desde então tem liderado times de produção para longas como “Robin Hood” (2010), “007 - Operação Skyfall”, “O Cavaleiro Solitário” e “X-Men: Dias de um Futuro Esquecido”. Stopsack vai falar sobre VFX em filmes blockbuster como “Guardiões da Galáxia” e “O Exterminador do Futuro - Gênese”.

Além do lado pop, o VFX também tem foco em formação e aprimoramento de mão de obra para o mercado audiovisual. Por isso, firmou parceria com a ACM Siggraph (<http://www.siggraph.org/>), voltada para pesquisa, desenvolvimento e difusão dos profissionais e das empresas de efeitos visuais e o maior evento de computação gráfica e VFX do mundo.

Pam Hogarth, Co-presidente da Comissão de Educação do Visual Effects Society, The Conduit (Eidos) vem ao Brasil para falar sobre “**Como construir uma carreira internacional em Efeitos Visuais**”. E ela receberá cinco jovens profissionais, selecionados entre vários inscritos. Pam fará uma revisão do portfólio de cada um.

Faz todo sentido falar sobre formação de carreira nesse universo. Vários brasileiros hoje estão trabalhando em empresas internacionais ou desenvolveram suas carreiras no exterior. Uma das mais bem sucedidas delas estará no VFX. É **Lucia Modesto**, executive supervisor of VFX Production da TV Globo. Ela foi diretora e gerente técnica de projetos em empresas importantes como a Dreamworks, onde esteve envolvida na criação de filmes como o ganhador do Oscar de Animação “Shrek”, além de “Madagascar” e “Como Treinar Seu Dragão”. Lucia vai mostrar os últimos projetos desenvolvidos em animação e VFX pela emissora.

O profissional brasileiro que acha que só há mercado de trabalho no exterior vai se surpreender com as oportunidades no Brasil. **Claudio Peralta**, da Conspiração Filmes, e **Sandro di Segni**, da O2 Filmes, vão falar de como o cinema nacional vem desenvolvendo expertise própria em efeitos especiais.

Peralta vai dissecar os efeitos especiais de filmes como “O Homem do Futuro” e “Rio Eu Te Amo”, na palestra “**Produzindo VFX no Brasil**”. E Segni vai lembrar os laboratórios de grandes filmes como “O Homem de Aço”, “John Carter - Entre Dois Mundos” e “Harry Potter e as Relíquias da Morte”. Além de mostrar o que vem sendo produzido pela O2 Produções na apresentação intitulada “**VFX para grandes estúdios no Brasil e no exterior**”. Sandro voltou ao Brasil para chefiar o departamento.

A academia também bate ponto no evento. **Luiz Velho**, uma lenda no universo da computação gráfica do país, Visual Computing Researcher - Instituto Nacional de Matemática Pura, vai abordar o tema “**Uma visão panorâmica do futuro das mídias audiovisuais**”.

Para mais informações sobre o evento, as palestras e os convidados, acesse: <http://vfxrio.com.br/2015/>

Programação

2 de dezembro

9h - Credenciamento

10h - Abertura VFX - Lucia Modesto, Executive supervisor of VFX Production da TV Globo

Palestra: Desenvolvendo Personagens na Dreamworks e TV Globo

11h Claudio Peralta, Supervisor de VFX da Conspiração Filmes

Palestra: Produzindo VFX no Brasil

12h - Luiz Velho, Visual Computing Researcher - Instituto Nacional de Matemática Pura e Aplicada

Palestra: Uma visão panorâmica do futuro das mídias audiovisuais

14h - Pam Hogarth, Consultora da Eidos e vice-presidente da Comissão de educação

Palestra: Como construir uma carreira internacional em Efeitos Visuais

15h - Mike Sanders, Diretor Senior da Activision Central Studios

Palestra: Activision Studios: Criando os novos Call of Duty: Black Ops III e Guitar Hero Live

17h - Sandro di Segni, Supervisor de VFX da O2 Filmes

Palestra: VFX para grandes estúdios no Brasil e no exterior

18h - Sheldon Stopsack, Supervisor VFX Supervisor da The Moving Picture Company

Palestra: Criando maravilhas visuais: A arte do VFX para filmes

Noite de encerramento

20 h - Apresentação da Première “Eletronic Theater” da Siggraph, por Mikki Rose (Co-diretora Computer Animation Festival Siggraph 2015). Pela primeira vez no Brasil, um levantamento do que de melhor foi produzido no mundo da animação, computação gráfica e VFX recentemente.

Presença confirmada de todos os convidados e do Secretário de Ciência e Tecnologia da cidade do Rio.

Duração: 120 minutos

Ingressos

O cinema e os games no Brasil

Em 2014, o Brasil ocupou posto de sétimo no ranking mundial em vendas de ingressos. Foram 155,6 milhões de tíquetes vendidos. O mercado brasileiro de games foi estimado em US\$1,5 bilhões e representa 35% do total de vendas da América Latina. Eventos como a ComiCon Experience, em São Paulo, parceiro do VFX Festival, atraíram um público jovem e digital, em 2014, de quase cem mil pessoas.