

VFX RIO TRAZ AO PAÍS OS MAIORES ESPECIALISTAS DE EFEITOS VISUAIS DO MUNDO

Entre os convidados está Kelly Port, criador de Thanos, o supervilão da Marvel e Max Wood responsável pelos efeitos visuais do filme O Quebra Nozes e Os Quatro Reinos, do estúdio Disney

Alguns dos maiores especialistas na produção de efeitos visuais para cinema, TV, games e novas tecnologias estarão reunidos para palestras e workshops na quarta edição do **VFX RIO**, que acontece de 3 a 5 de dezembro no Museu de Arte Moderna (MAM), no Rio de Janeiro.

O VFX RIO é um dos mais importantes eventos dedicados à tecnologia e entretenimento. Com parceiros internacionais como a Foundry, Intel e NVIDIA, além do patrocínio da TV Globo. A Globo vai estar presente com apresentações dedicadas às produções “Deus Salve o Rei” e “Ilha de Ferro”, além de um painel dedicado à Globo Tech e um estande de mais de 100 metros quadrados, aberto ao público, com experiências de tecnologia como Realidade Virtual, Mentorama e Projeção 8K. O VFX RIO é a maior vitrine para profissionais, produtoras e empresas no campo dedicado à produção de efeitos visuais e tecnologias imersivas para o mercado audiovisual.

Gigantes do setor vão mostrar todas as tendências da área, com espaço dedicado a workshops de Realidade Virtual, liderados pela produtora Super Uber; apresentações do making of de efeitos das novas produções da TV Globo, de filmes como “O Quebra Nozes e os Quatro Reinos” e “Vingadores: Guerra Infinita” além de masterclasses para melhor utilização da tecnologia MARI, oferecidas pela Foundry.

“Este ano temos a participação de todas as maiores empresas de VFX do Brasil e algumas das maiores no mundo. Estamos unidos para a ampliação e desenvolvimento do setor”, diz o criador do VFX RIO, Matteo Moriconi. “A Foundry aposta no evento como um aporte às grandes universidades, com o objetivo de desenvolver o mercado através de workshops educacionais. Este ano, a Siggraph de Los Angeles, maior evento de computação gráfica do mundo e parceira do VFX RIO desde o início, traz também o **Electronic Theatre**. E a Academia Brasileira de Cinema inaugura um **painel** anual dedicado ao vencedor do prêmio de efeitos visuais”, completa.

Entre os convidados, o americano Kelly Port, da Digital Domain, é um dos mais aguardados. Mestre dos efeitos visuais, ele vai falar, entre outras coisas, sobre Thanos, o vilão mais destrutivo de “Vingadores: Guerra Infinita”. Ele é o primeiro personagem criado digitalmente com tamanha qualidade de expressão, texturas e detalhes que

surpreenderam até mesmo os maiores fãs de efeitos visuais. Kelly promete revelar a técnica que ele e sua equipe guardam a sete chaves. O trabalho árduo envolveu centenas de pessoas, e Kelly trabalhou exclusivamente na elaboração do personagem. O supervisor de efeitos visuais acaba de ganhar o Hollywood Film Awards de Visual Effects of the Year, considerado aquecimento para o Oscar 2019.

Outro nome confirmado é Max Wood, VFX supervisor de “O Quebra Nozes e os Quatro Reinos” da Disney. Para criar os efeitos visuais do filme, Wood participou de uma equipe com mais de 500 profissionais. Entre os destaques em termos de efeitos visuais do filme, estão a criação dos quatro reinos, as luxuosas e ricas cenas com flocos de neve, doces, flores e os brinquedos animados. Outro destaque é a criação do Rei dos Ratos, um dos personagens criados com a ajuda da computação gráfica que não repete jamais a sua forma durante o filme.

O Brasil também estará muito bem representado. Paulo Barcellos, diretor geral de Pós Produção na O2 Filmes. Paulo vai participar do painel liderado por Jorge Peregrino, Presidente da Academia Brasileira de Cinema. Eles vão apresentar o filme “Malasartes e o Duelo com a Morte”, vencedor do prêmio de efeitos visuais da Academia Brasileira de Cinema, e conversar sobre o papel da O2 Filmes como uma das maiores produtoras de efeitos do Brasil.

Uno de Oliveira e Weslei Barbosa vão apresentar as inovações tecnológicas e artísticas em 4K, com base no case de “Ilha de Ferro”, aposta da TV Globo que está disponível em streaming e em breve chegará à TV. O projeto de VFX de “Ilha de Ferro” teve um desafio gigantesco do ponto de vista da execução. Construir uma plataforma de petróleo em 3D hiperrealista e que atendesse à dramaturgia da série foi um desafio que levou mais de um ano para realizar. Foi desenvolvido todo o universo offshore de dutos subaquáticos, navios, robôs, helicópteros e ambientes virtuais com diversas situações climáticas. Além do projeto 3D, os efeitos visuais serviram de apoio na execução de uma cidade cenográfica construída dentro dos Estúdios Globo. Esse projeto foi realizado em 4K HDR trazendo para o GloboPlay o pioneirismo na produção em alta resolução. Não é a primeira a ser produzida em 4K HDR, mas é a produção com maior contribuição de efeitos já realizada em uma série. E tudo será mostrado no VFX RIO.

“É comum as produtoras internacionais terem profissionais brasileiros no time. O profissional brasileiro é criativo e versátil, generalista com grande capacidade de oferecer soluções inovadoras”, afirma Matteo Moriconi. “O Brasil oferece várias escolas com formação em Efeitos e Computação Gráfica. O que falta é a oportunidade de desenvolvimento do profissional. O VFX RIO vai trazer esse ano a Vancouver Film School, uma das grandes escolas do setor, para explicitar quais são os percursos que um estudante pode seguir para se profissionalizar e ter sucesso”, finaliza.

O programa de três dias inclui mais de 20 palestras e workshops com supervisores, diretores e artistas que participam da criação de efeitos visuais e mídias imersivas. O VFX RIO 2018 é patrocinado pela TV Globo, Foundry e Intel, em parceria com Nvidia, e AMC

Siggraph. Parceiros institucionais incluem a Cinemateca do MAM e a Academia Brasileira de Cinema. A promoção é do Telecine, Omelete e ComicCon Experience, SP. O VFX RIO é um evento da Associação Brasileira de Tecnologia Produzido pela Cake Marketing e Entretenimento.

PROGRAMA COMPLETO DO VFX RIO

Ingressos: <https://www.sympla.com.br/VFXRio>

Site do evento: <http://vfxrio.com.br/>

Segunda-feira, 3 de dezembro

9h: Credenciamento

10h: Abertura com Matteo Moriconi, VFX RIO e Larry Bafia, Siggraph

10h30: Deus Salve o Rei - Marcelo Nicacio e Rafael Ambrosio, TV Globo

11h30: Interatividade e imersão - Liana Brazil, SuperUber

12h30: Futuristic User Interfaces in Sci Fi Films and Games - Nida Fatima, Vancouver Film School

13h30: Intervalo

15h: Globo Tech - Pablo Bioni, TV Globo

16h: Foundry - Juan Salazar

17h: The Art of Thanos - Avengers: Infinity War - Kelly Port, Digital Domain

18h: Electronic Theatre - Larry Bafia, ACM Siggraph

Terça-Feira, 4 de dezembro

9h: Credenciamento

10h: IMPA: Visgraph - Luiz Velho

11h: Técnicas Avançadas para Mari - Paul Paulino, Method Studios - Foundry

12h: VFX & VR Trends in Advertising - WPP - Hogarth WPP

13h: Intervalo

14h: O Papel dos Efeitos Visuais no Novo Mercado de Entretenimento - Thiago Pires /Luciana Fintelmam/ Claudio Peralta (VFX Supervisor), Conspiração

15h: Ilha de Ferro - Inovações Tecnológicas e Artísticas em 4K - Uno de Oliveira e Weslei Barbosa, TV Globo

16h: Academia Brasileira de Cinema apresenta Malasartes e o Duelo com a Morte, O2 Filmes

17h: O Quebra-Nozes e os Quatro Reinos - Max Wood, MPC

Quarta-Feira, 5 de dezembro: VRday

9h: Credenciamento

10h: O Futuro do Unreal Engine - Paulo Souza, Unreal

11h: Unity para a Indústria do Cinema - Alexandra Kikuchi, Unity

12h: Fotogrametria no Cinema, nos Games e no VR - Nelson Porto, Studio Kwo

13h: Intervalo

14h: NVIDIA

15h: Encontro XRBR

16h: INTEL: Ravi Velhal, Global Content Strategist

Workshop Realidade Virtual e Novas Narrativas

Com Russ Rive, Superviz

Grupo 1: 14 às 15h

Grupo 2: 15 às 16h