

amant

NR. 3 | 1 IANUARIU



Moldova
Discover us.

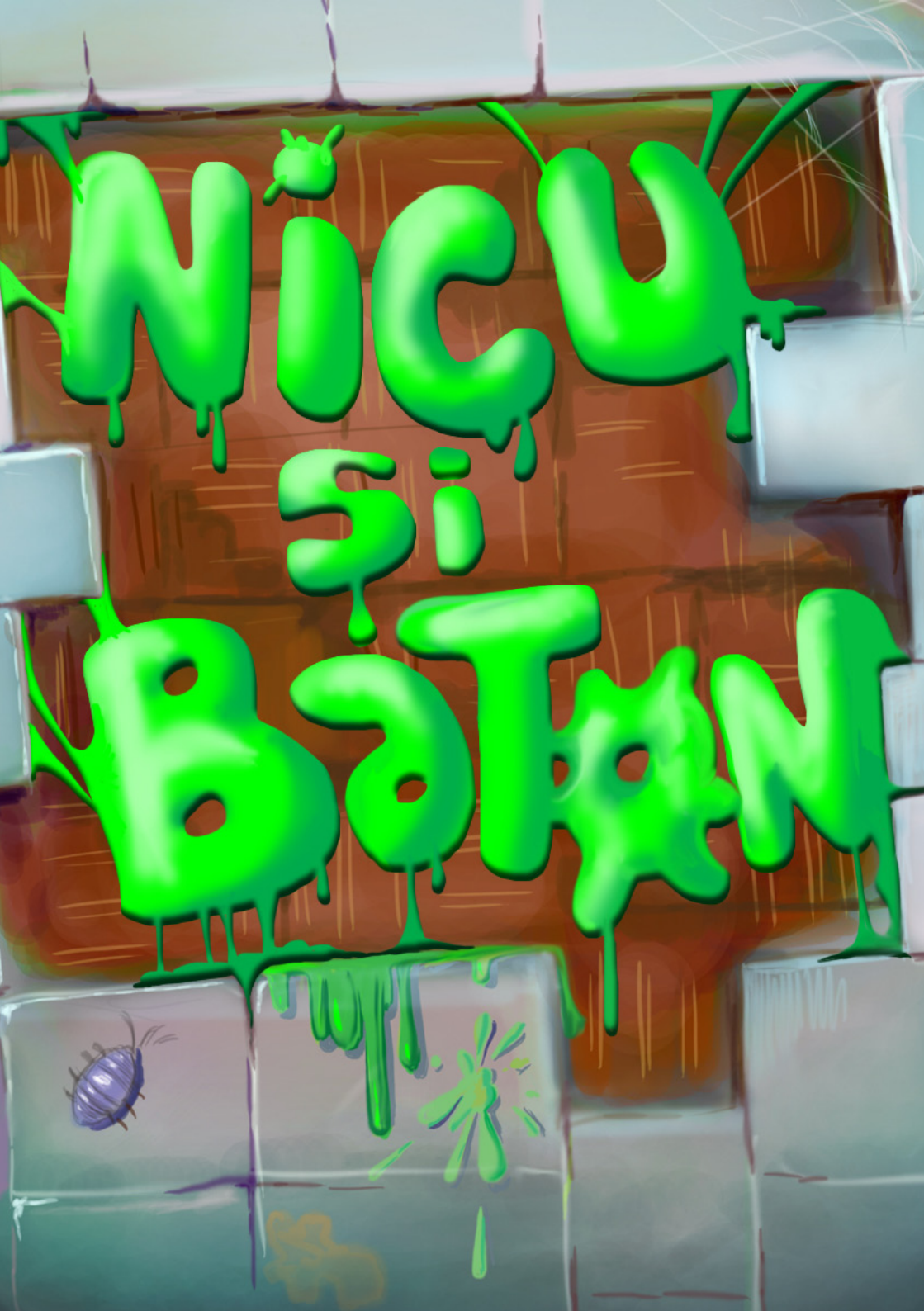
Eugen Frimu:

Ei, cum la lucru?!

Combaterea producției și comerțului ilegal de țigări

de Victor CIOBANU





Ei, cum la lucru?!

„De treci codrii de aramă de departe vezi albind,
Și-auzi mîndra glăsuire a Pădurii de Argint.”

Autor:

Ivan GONCEARUC

Acum transpuneți aceste versuri într-un postmodernism contemporan și veți primi locul unde se întâmplă minunea creației în varianta echipei Frimu Films. Mansarda pe care eu mă încăpăținez să o numesc „penthouse” parcă prinde viață cu fiecare, îndrăznesc să spun, artist ce-ți face apariția, intrînd vioi pe ușă. Nu sunt un grup matinal, cum o recunoaște și Eugen Frimu visul căruia, plusat de cunoștințele și talentul tizului său Eugen Balan, au dus la nașterea primului

desen animat autohton de calitate internațională.

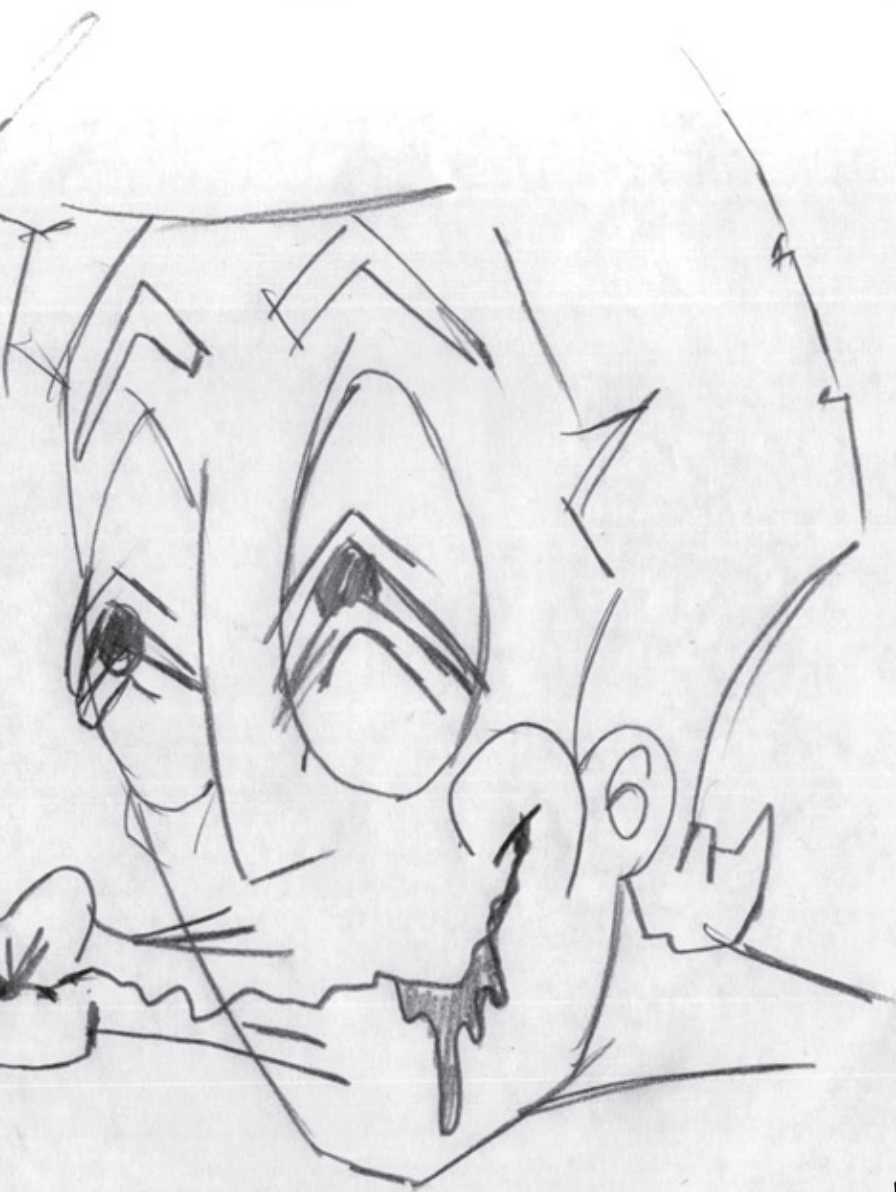
Camera parcă prinde viață, după cum vă spuneam, iar calculatoarele care stăteau parcă zîmbesc, trezindu-se cu cea mai mare bucurie din stand by-ul în care au fost forțate să stea o noapte întreagă, așteptînd să-i ajute pe meșterii animației să creeze noi fețe, aturajuri, sentimente și trăiri. Eugen Frimu, șeful și producătorul acestui proiect mi s-a părut un visător incurabil dar, totodată, o persoană care știe exact ce vrea și unde merge. O

îmbinare perfectă a unui om de afaceri cu spiritul creator care, pe semne, l-a măcinat în toți acei ani în care a lucrat pentru a face posibilă această echipă de creație.

Comparația cu atmosfera de sărbătoare totală din „Călin”-ul eminescian nu este deloc întîmplătoare – anume această atmosferă ți-o crează entuziasmul fătîș al echipei care a reușit să cucerească la doar cîteva ore de la lansare toată suflarea artistică de la noi prin extravaganța și complexitatea cu care au citit modelele arhe-

BIUZZLI

298



tipale ale unei societăți care încă gîfne în mocir-la mediocrității. Două personaje – Nicu și Baton, care întruchipează perfect modelul clasic de moldovean. Personal nu privesc aceste două personaje ca două entități aparte ci mai mult ca părțile antagoniste arhiprezente în fiecare dintre noi. Nu i-am întrebat pe băieți dacă am dreptate

sau nu pentru a nu distruge legenda interpretativă a spectatorului simplu, care ia din operă ceea ce vede doar el, nu neapărat ceea ce a vrut să ne comunice autorul.

Trebuie să recunosc că am fost, din start, pregătit să tratez tema subiectiv din simplu motiv că am fost cucerit de simplitatea și autenticitatea redării mesajului într-o formă absolut inedită pieței autohtone. Cu siguranță ați văzut deja primul episod din Nicu și Baton, iar dacă nu – aveți șansa s-o faceți la noi pe site, dar nu despre asta e vorba. Introul acestui prim episod te ține într-un suspans de „ce dracu va urma?” pînă în momentul cînd te cuce-rește definitiv prin clasica – „Cum la lucru?!” Aici se

rupe filmul și vine delectarea. Am avut un moment în care mi-am amintit de altă banalitate mărginită cu stupiditate maximă, atunci cînd cineva, vîzîndu-te cu căldările la fîntînă te întreabă politicos afîșînd un zîmbet americanesc – „Ce, la apă?!”

Absorbit de produs era cît pe ce să deviez serios de la cei care au făcut posibilă această stare de mîndrie că suntem compatrioți. Știți ce m-a uimit cel mai mult la Eugen Frimu? Modestia de a se pune în umbră atît la el cît și la Eugen Balan, regizorul acestui proiect și de a scoate în evidență animația – cea care „cu adevărat contează. Nu vrem să creadă lumea că-i imposibil să faci filme animate de calitate la noi în țară. Ba dimpotrivă cred că dacă poți să-ți iei puțin măcar gîndul de la cum ai să faci bani din asta, poți reuși”, se dă cu părerea Eugen Frimu. „Că de făcut bani din animație nu ai cum în Moldova, cel puțin acum”, îl completează Eugen Balan.

La întrebarea mea despre investiția inițială în acest proiect a trebuit să insist destul de mult ca să primesc un răspuns. „Am investit în tehnică, calculatoare, planșete pentru animație și alte chițibușuri, dar nu ne putem lăuda că plătim salarii mari. Băieții cu care lucrăm investesc foarte mult entuziasm personal și dedicație muncii



3



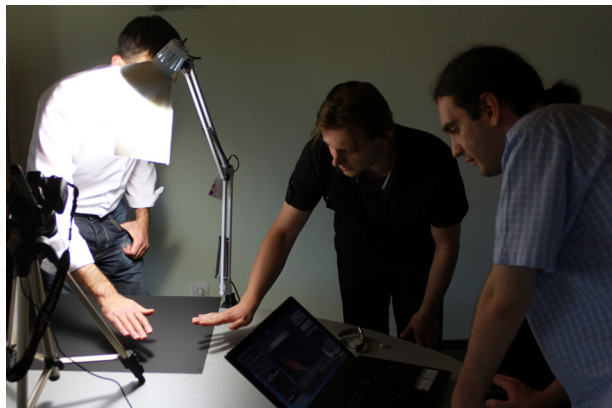


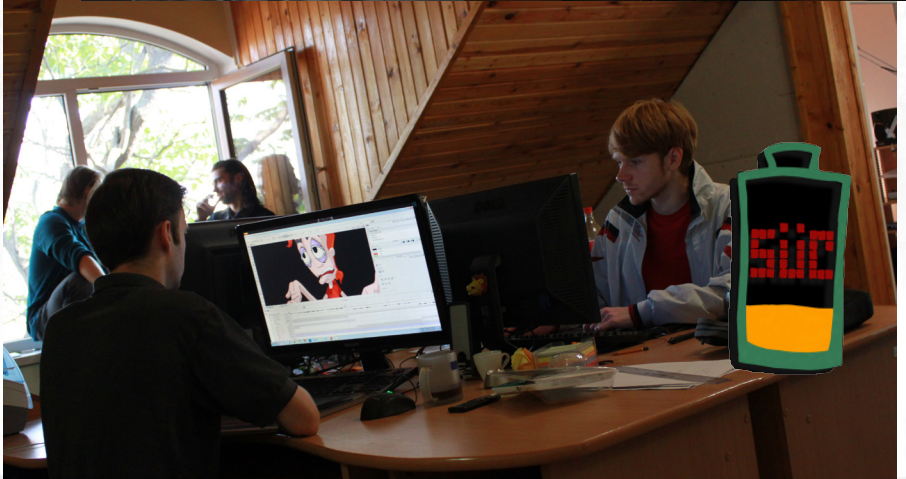
bucurându-se de rezultatul final”, ne explică Eugen Frimu.

Văzusem câteva filme documentare despre cum se fac desenele animate dar am înțeles complexitatea lucrului doar după ce am văzut miile de foi desenate de mână cu scenele primului episod. „Am folosit peste 8 mii de desene în procesul de creație a primului episod, iar lucrul, de la concepție pînă la produsul final, ne-a luat cam 5 cinci luni!”, ne explică regizorul proiectului.

Aici îmi îndrept privirile spre Radu, regizorul

de sunet, care-și fumează țigara pe pervazul „penthouse”-ului, omul care a lăsat munca de operator sunet în una dintre televiziunile tari de la noi pentru ași satisface dorința de a crea ceva personal. L-am întrebat cum e cu copyright-ul la soundtrack la care mi-a răspuns în stilul oamenilor de creație care alcătuiesc acest studioul de film – „Bucuria și surprinderea cea mare este atunci cînd auzi la oameni în telefoane pe post de ringtone, bucăți din coloana sonoră. Simți o satisfacție enormă în acele momente.”







Eugen Frimu care este producătorul general al proiectului și CEO, și-a creat propria afacere în 2007, atunci când a pus pe picioare o firmă de software, unde pe lângă programele și aplicațiile ieșite de sub penița-i s-a ocupat și de crearea de site-uri. A colaborat cu companii din Europa la diferite proiecte internaționale și a făcut spoturi publicitare și grafică pentru o televiziune de la noi. Purta demult visul creării unui studiou de animație dar, după cum singur recunoaște, a trebuit să strângă capital pentru a pune pe roate Frimu Films. Este un fel de Steve Jobs de Moldova, dacă vreiți, afaceristul cu inimă creatoare, care ca și celebrul fondator al Apple

a investit într-o afacere neprofitabilă doar din dorința enormă de a crea (comparația nu este deloc exagerată dacă o raportăm la realitățile pe scară valorică națională iar tangențele sunt izbitoare. Jobs, pe când fusese „alungat” de la compania pe care o înființase a investit în Pixar, celebra casă de animație, cumpărând-o de la George Lucas, cu care a făcut primul film de animație tridimensional – Toy Story. Criticii erau deosebit de sceptici în privința succesului dar aveau să se înșele cu toții. Toy Story a avut un succes enorm și practic a însemnat începutul unei noi ere în animație).

După cinci luni de muncă au lansat, la 20 noiembrie, primul episod



MAI MULTE INFORMAȚII
LA ACEASTĂ TEMĂ CITIȚI PE



din Nicu și Baton și au avut succes. Au strîns peste 20 de mii de vizualizări pe youtube dar au fost refuzați fără vreun motiv serios să prezinte un teaser la festivalul de animație Anim'Est, care se desfășurase puțin mai devreme. Nici pînă acum nu au un răspuns definitiv de ce nu, dar asta e altă temă de discuție.

„Important e că ne-am pornit și vrem să facem asta. Dacă ne vom mobiliza vom intra la vreun concurs internațional să ne încercăm forțele, în primăvara asta, și da –

lucrăm la cel de-al doilea episod din Nicu și Baton”, zîmbește Eugen Frimu. După estimările mele, în cazul în care nu vor avea unele surprize neplăcute, băieții vor lansa episodul doi undeva prin februarie-martie, iar pînă atunci cei care au reușit deja să le îndrăgească creația vor avea posibilitatea de a se informa despre activitatea acestor entuziaști pe o pagină event, creată special pentru Nicu și Baton la noi pe site.

```
X(CREER):/fișiere_ascunse/amintiri/lucru/..
```

```
>fisier_SC25.amt.. <access blocat>
```

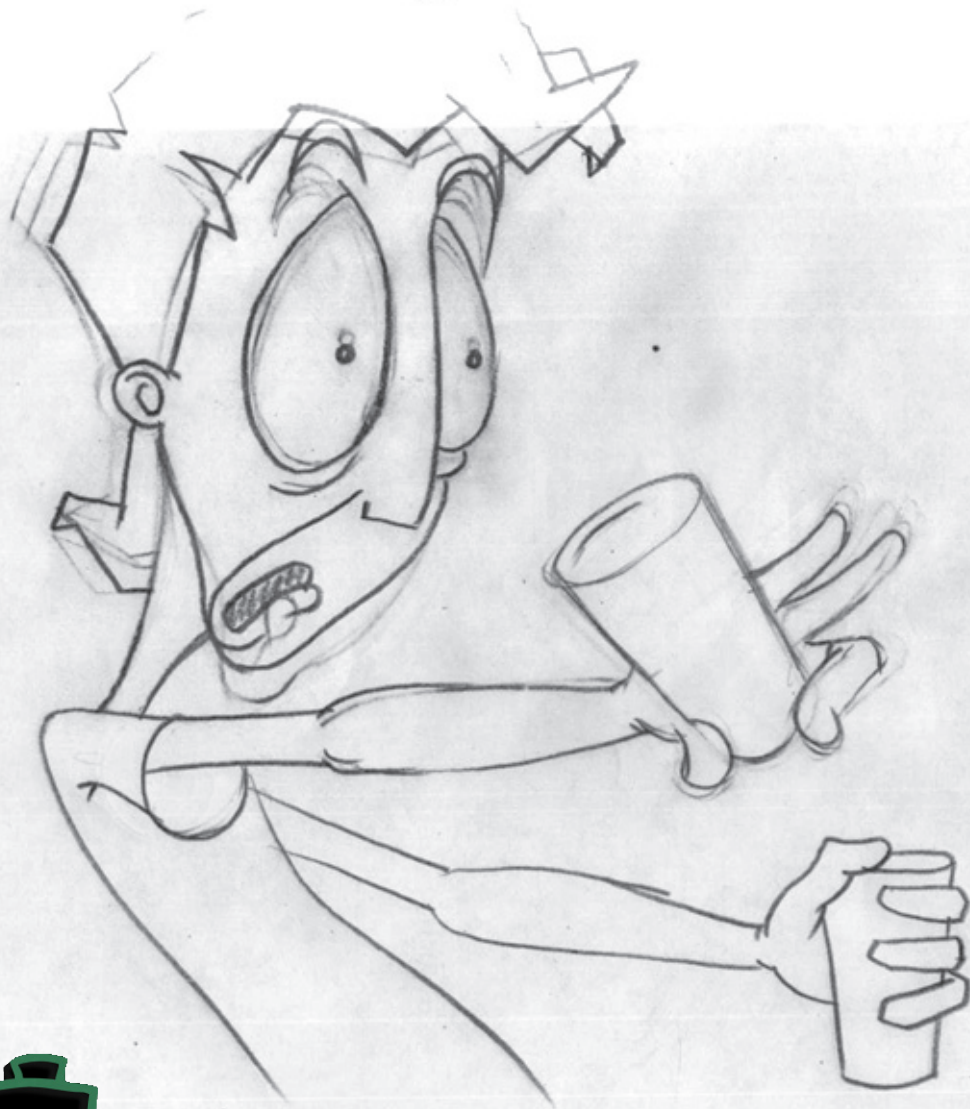
```
>fisier_SC25.kkt.. <serios blocat>
```

```
>fisier_SC25.xxx.. <renunță, băi!>
```

```
> SĂRCUIESC _
```

P.S. i-am lăsat pe băieți să muncească fără să fie deranjați de blitzul aparatului foto și întrebările mele iscoditoare, fiind și eu foarte nerăbdător să mă pot delecta cu episodul doi a ceea ce este probail cea mai bună producție de animație autohtonă.

amount.md



ECHIPA

1. Eugen Frimu, producator

Visator si romantic, pasionat de muzica, film, poezie si desene animate. Alinta echipa si ii tot aduce cu picioarele pe pamant ca sa nu se ridice prea aproape de soarele fanteziei.

2. Eugen Balan, regizor

Extrem de talentat, un om dintr-o bucata, foarte bun in toate, transforma in aur tot de ce se atinge. Coordoneaza intreaga productie si citeste gandurile intregii echipe.

3. Radu Zariciuc, regizor sunet

Tipul cu urechi ascutite, voce de inger si inima de artist. Canta, compune muzica, distruge si inregistreaza tot felul de instrumente muzicale sau pur si simplu distreaza toata lumea.

4. Mihai Luchian, animator, prelucrare postproductie

Cu studii la Bucuresti, cu o pregatire extrem de solida, este maestru in video si audio, toate programele il prefera anume pe el si daca cineva din echipa nu gaseste ceva pe Google, il intreaba pe Mihai.

5. Oleg Gavriluc, prelucrare postproductie, fundaluri

Prefera mai degraba sa manance o broasca decat sa produca un design care nu-i place si nu ai ce face cu asta, pentru ca are gusturi exceptionale.

6. Maxim Cerevcov, animator

Mester Faur, maini de aur. In mainile lui creioanele deseneaza singure, iar hartia danseaza, vibreaza si se coloreaza, tot singura.

7. Constantin Fana, animator

Arhitect de profesie, se regaseste in anatomia obiectelor simple si compuse, este parintele miscarii si are darul de a vedea viata cu o detalizare de 24 cadre pe secunda.

8. Lera Podborski, animator

Este in stare sa duca la perfectiune orice contur, forma sau culoare, deseneaza impecabil chiar si cu ochii legati, nu exista tehnica pe care ea sa nu o posede.

9. Irina Burduniuc, fundaluri

Este fata despre care toti credeau ca face fundaluri cu ajutorul aparatului de fotografiat pana cand, intr-o buna zi, a fost evident ca aparatul de fotografiat face poze dupa desenele Irinei.