

música
Obra completa e remasterizada dos Beatles acaba antes do lançamento.
Pág. 2



dvd
História dos Titãs é tema de documentário.
Pág. 6



audiovisual
Os selecionados do Festival de Jovens Realizadores.
Pág. 5



caderno2.AG

Vitória (ES), sexta-feira, 4 de setembro de 2009

A GAZETA

Editor: José Roberto Santos Neves | jrneves@redgazeta.com.br | (27) 3321-8608 | www.agazeta.com.br

GAMES ganham vida própria



INVENÇÃO. O jogo "Half-Life 2" é um dos mais usados para criar vídeos a partir de games

DIVULGAÇÃO

Criação. Mostra em Vitória exhibe filmes criados a partir do universo dos jogos

VITOR LOPES

vlopes@redgazeta.com.br

Conduzir personagens por caminhos pré-estabelecidos pelos desenvolvedores dos jogos de videogames já tornou-se uma ação do passado. Há alguns anos, vem crescendo o número de pessoas que partem do que é visto na tela para construir roteiros que nada tem a ver com os originais e que estão sendo vistos como filmes por milhões de aficionados tanto em games quanto em cinema.

Conhecidos por **machinimas**, os filmes curtos criados com ferramentas de jogos de videogames ganham evento especial a partir de hoje, às 21h, no Cine Metrôpolis, em Vitória. A Mostravídeo Itaú Cultural exibirá, no mês de setembro, 40 produções de diversas partes do mundo que ilustram como os games vêm se tornando uma nova forma de fazer cinema. As obras foram escolhidas pela pesquisadora francesa Isabelle Arvers, curadora de novas mídias e crítica especializada em vídeo, jogos de computador e animação para web.

LUZ, CÂMERA, AÇÃO

São várias as maneiras que uma pessoa pode utilizar para criar vídeos a partir das imagens de games. Uma delas é gravar as imagens que saem direto do console ou do computador. A outra é usar ferramentas feitas especialmente para essas criações que já vem com alguns jogos, como "The Sims 2", "Second Life" e o "The Movies". Personagens escolhidos, basta criar um roteiro, editar e exibir.

Há de tudo nas histórias criadas pelo jogadores/diretores. "A Democracia Francesa", de Alex Chan, usa o popular jogo "The Movies" para reconstruir os conflitos raciais que aconteceram nos subúrbios franceses em 2005. Em "Sussurros Desbotados: Denis", Robert Stoneman capta cenas do jogo "Half-Life 2" e conta a vida de um homem solitário que vive em meio aos pássaros.

De acordo com o gerente de audiovisual do Itaú Cultural,

Machinimas. Criado nos anos 90, o termo junta as palavras "machine" (máquina, do inglês) e "cinema".

Roberto Cruz, já existe um circuito internacional de festivais e mostras que escoam essa produção. Além disso, o site YouTube é o canal que esses novos diretores mais usam para apresentar seus trabalhos. Para Cruz, o crescimento dos machinimas tem relação direta com a popularização dos jogos em 3D.

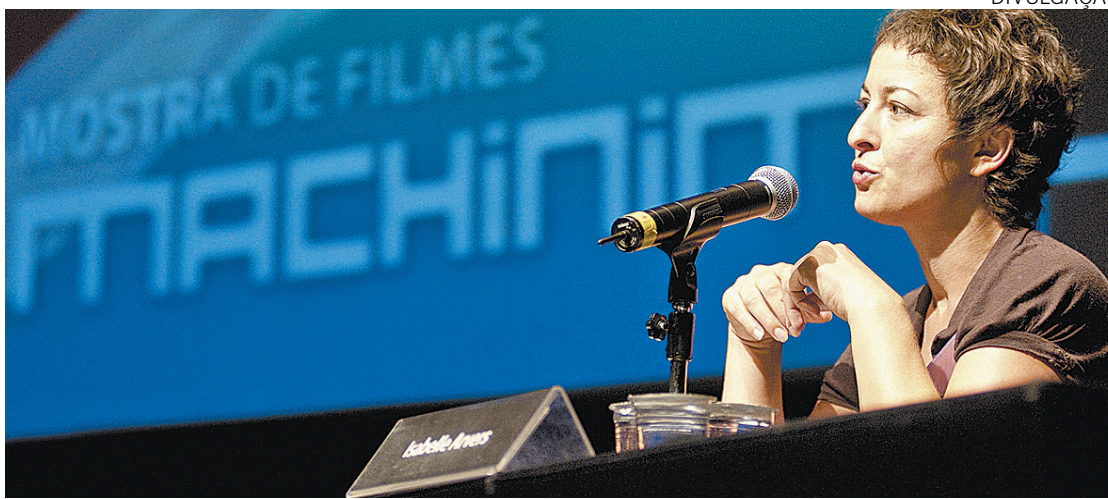
"Isso começou com maior intensidade nos anos 90. Os jogos em 3D dão mais a impressão de realidade virtual. Os games mostraram ao usuário o quão mais interativo o cinema pode ser. O princípio do game é cinematográfico. Apesar da construção de um vídeo proveniente de um game ser diferente de um filme tradicional, os diretores também lidam com questões de técnica narrativa, iluminação de cena e perfil dos personagens", afirma Cruz.

ESTÉTICA

Para o doutorando em Mídia e Comunicação na Universidade de Londres Gabriel Menotti, o videogame pode ser visto como o novo cinema. "Jogos sempre mantiveram uma relação parental com histórias. São poucos os que não vestem a narrativa como uma armadura. Os 'game designers' usam histórias para dar um sentido ao roteiro, às peninhas mágicas, ao roubo de carros que aparecem na tela", afirma o pesquisador.

Em texto escrito para a Mostravídeo, a curadora Isabelle Arvers afirma que novas formas de comunicação estão surgindo com esta técnica que vem influenciando os cinemas tradicionais, já que são inúmeros os filmes baseados em jogos, como "Silent Hill", "Resident Evil" e "Tomb Rider".

"Objetos de consumo de massa por excelência, os vi-



DIVULGAÇÃO

ARTE. Isabelle Arvers, especialista em machinimas, afirma que novos artistas estão surgindo

Os vídeos de hoje

METABUP. De Johann Van Aerden e Nicolas Boone. (França, 2008). Uma multidão de avatares, convocada pela dupla de artistas, participa dessa produção construída no "Second Life".

AMONG FABLES AND MEN. (Entre Fábulas e Homens, Dinamarca, 2007). De Mads Lund e Tobias Lundmark. A história de um homem que, de repente, acorda em uma floresta desconhecida, sem saber como ali chegou nem quem é. Feito de imagens extraídas do jogo "World of Warcraft".

RUSTY WHISPERS: DENIS. (Sussurros Desbotados: Denis. EUA, 2007). De Robert Stoneman. Realizado com o jogo "Half-Life 2", conta a história de um homem solitário que vive em meio aos pássaros e que sonha em voar.

BALLAD OF BLACK MESA. (Balada da Mesa Preta. EUA, 2007). De Ben Hundley e Zachariah Scott. Esta animação mistura o jogo "Half-Life 2" com música techno, feita pelos sons do próprio game.

THE SNOW WITCH. (A Bruxa da Neve. Reino Unido, 2006). De Michelle Pettit-Mee. Uma história de fantasmas concebida no jogo "The Sims 2". Conta a história de dois lenhadores que ficam presos numa floresta.

WHAT I LOVE ABOUT XMAS. (O Que Amo no Natal. EUA, 2007). De Phil Rice. Filme satírico sobre o Natal em tom de amargura e desilusão. A produção foi criada com o software 3D Moviestorm.

WATCH THE WORLD(S). (Assista ao(s) Mundo(s). EUA, 2007). De Robbie Dingo. Um filme que reinterpreta a célebre tela "A Noite Estrelada", de Van Gogh, usando o game "Second Life".

WILD POKER. (Pôquer Selvagem. Dinamarca, 2007). De David Riedel. A noitada de um grupo de amigos que perde o controle após ter bebido demais e jogado pôquer. Criado com recursos do jogo "The Sims 2".

I MIRROR. (Espelho. China, 2007). De Capo Fei. Documentário sobre o "Second Life", estrelado pelo avatar China Tracy, da artista chinesa Cao Fei. Feito para o pavilhão chinês da 52ª Bienal de Veneza.

deogames se transformam em meio de expressão. Desviando os videogames de sua finalidade primeira, artistas e ativistas ingressam no campo da arte, do documentário, da música e do cinema. Assisitimos então a uma democratização do fenômeno de desvio crítico do videogame", explica Isabelle.

Para o pesquisador Gabriel Menotti, a estética dos jogos tem a ver com o ambiente em que eles são produzidos. "Usar um videogame para fazer um filme é mais ou menos como usar o Word para diagramar uma revista. É rápido e sujo, mas infinitamente mais simples do que configurar quadros-chave, ou dirigir estrelas caprichosas de Hollywood. E sem esses preocupações, o que volta a importar é o conteúdo".

Não perca

MOSTRÁVÍDEO ITAÚ CULTURAL

Programa Machinimas

CURADORIA: ISABELLE ARVERS
QUANDO: ABERTURA HOJE, ÀS 21H. AS SESSÕES CONTINUAM NOS DIAS 11, 18 E 25 DESTE MÊS.
ONDE: CINE METRÓPOLIS, UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO, AV. FERNANDO FERRARI, 514, GOIABEIRAS, VITÓRIA.
ENTRADA: GRATUITA.
INFORMAÇÕES: (27) 3335-2376.

ASSISTA NA WEB
Alguns machinimas no gazetaonline.com.br/agazeta



REALIDADE. O jogo "Second Life" vira filme



PRODUÇÃO. O vídeo "Senhorio Justiceiro"



INSPIRAÇÃO. Cena do jogo "The Sims 2"



DOCUMENTÁRIO. "Minha Segunda Vida"

+

