

Inspirados em jogos como *The sims2* e *The movies*, nascem filmes com roteiro e personagens próprios, os machinimas

EDOUARD FRAIPONT/DIVULGAÇÃO

GAMES VIRAM CINEMA



A francesa Isabelle Arvers fala sobre os machinimas, mistura de cinema e machine

GRACIE SANTOS

Tem cara de videogame, mas não é. Os machinimas são obras com roteiro, personagens, narrativa e linguagem próprios criados a partir de videogames como *The sims 2* e *The movies*, ou do espaço do *Second life*. Especialista em vídeo, jogos de computador, animações para web e cinema digital, a francesa Isabelle Arvers está hoje em Belo Horizonte para a abertura da Mostravídeo Itaú Cultural deste mês, que tem abertura hoje, às 19h, no Cine Humberto Mauro do Palácio das Artes. Ela fala sobre a produção e apresenta seleção de filmes. Entre curtas, médias e longas-metragens, a programação apresenta 38 obras.

Machinima é nada mais nada menos que a contração das palavras inglesas cinema e *machine* (máquina), que surgiu para designar a nova forma de fazer audiovisual. O fenômeno surgiu nos anos 1990 e, atualmente, existem academia e festivais nos Estados Unidos, Ásia e Europa. Além do fato de os sites de jogos como *The sims 2* e *The movies* disponibilizarem



DOUGLAS GAYETON/DIVULGAÇÃO

Minha segunda vida, de Douglas Gayeton, do jogo para o cinema

diversificado agora: a maioria dos filmes é narrativo, mas também podem ser experimentais, artísticos ou relacionados à música, documentários, anúncios ou longas-metragens. Eles também podem ser vistos como um novo caminho de representação da era digital, ao lado da animação em 3D. do

vies; também podem ser semelhantes aos quadrinhos, caso do *The sims*, ou totalmente 3D, como *Second life*. A criatividade está mais no que diz a história do que nos gráficos, porque eles usam o que já existe no universo do 3D para criar os filmes. Então a criatividade depende também da edi-

mos da forma interativa para a linear. Como os diretores usam o 3D para criar os filmes, o poder de sedução é o do 3D, linguagem que conversa com o público que é seduzido por esse tipo de imagem. O que é interessante no machinima é que ele transforma o objeto de consumo num caminho de expressão, uma ferramenta de criação, e isso realmente tem força e é importante no meu ponto de vista.

É possível uma pessoa se tornar viciada em machinimas como nos jogos?

Sim, certamente, mas se falarmos sobre o vício em jogos frequentemente relacionados a famílias sem organização, manipuladas pela mídia e sem consciência, o vício em games tem menos força que o vício em drogas ou em televisão. Se você vir a porcentagem, as pessoas são mais viciadas em TV, elas ficam mais tempo em frente da televisão do que jogando. Então, o vício com games não é problema tão sério. Afeta poucas pessoas, se estivermos pensando na doença. Está cientificamente provado

ferramentas para internautas criarem curtas. O que se vê, na opinião da especialista e curadora da mostra, "é uma democratização do fenômeno de transformação do videogame. Os filmes se desligam progressivamente do universo de jogos que os compõem e se tornam uma crítica social ou política, talk shows ou obras de arte". Isabelle Arvers fala sobre o assunto com o Estado de Minas.

Qual é a transformação mais importante dos videogames para se tornarem machinima?

Machinima representa um momento particular, quando os jogadores começam a produzir e os jogos se tornam ferramenta de expressão. Os jogadores editam as gravações dos seus jogos e os transformam em filmes. A maioria desses filmes se assemelha a uma canção de hip-hop, explicando o quão alto e macho o jogador é, mas alguns realizadores estão usando essas cópias para fazer filmes mesmo. Cenas podem servir de modelo e ser manipuladas durante a pós-produção, usando as técnicas de edição de vídeo.

Machinimas são específicos para pessoas que gostam de videogames ou não?

O machinima começou no mundo pesado dos games, mas com a evolução tecnológica e a aparição de jogos como *The Sims 2* e *The movies*, tornaram-se mais populares, porque esses jogos têm ferramentas específicas para criação de filmes. As companhias proveram os games de softwares e encorajaram o machinima. Cresceu o público. No começo, as histórias estavam relacionadas aos games usados para criar os filmes. Mas isso se tornou mais

cinema digital e do vídeo.

Eles têm a mesma agilidade e criatividade dos games?

A criatividade do machinima depende da habilidade do diretor de contar histórias e criar cenários. Eles usam o 3D dos games e têm diferentes tipos de gráficos, que podem ser futuristas como o jogo *Halo*, ou ter estilo urbano como *Grand Theft Auto* ou como no *The mo-*

ção das cenas, do movimento da câmera dentro do jogo, da prática tradicional de fazer cinema e da habilidade relacionada ao jogo.

Você acha que os machinimas têm tanto poder de sedução quanto os videogames?

Machinimas são filmes, então as pessoas vão para assisti-los e não têm como interagir. A diferença principal é que passa-

que os jogos são benéficos para mentes jovens, por causa de suas propriedades cognitivas.

MOSTRA MACHINIMAS

Abertura hoje, às 19h, no Cine Humberto Mauro do Palácio das Artes, Av. Afonso Pena, 1.537, Centro, com palestra de Isabelle Arvers e exibição de filmes. A Mostravídeo Itaú Cultural tem sequência às 19h30, no dia 9, e às 19h, nos dias 16, 23 e 30. Entrada franca.

Apoio Institucional



LUCIO 80-30

LUCIO MAURO LUCIO MAURO FILHO

Com Alexandre Barbalho e Luly Barbalho



"No palco uma festa celebrada com o público"
Barbara Heliodora - Jornal O Globo

"Emocionado e divertido tributo"
Lionel Fischer

TEATRO EM MOVIMENTO

12 E 13 DE SETEMBRO **TEATRO SESIMINAS**
SÁBADO 21h e DOMINGO 19h **INFORMAÇÕES: (31) 3241-7181**
 Acesse, cadastre-se e concorra a ingressos: www.teatroemmovimento.art.br

Patrocínio local



Apoio:



Produção Local



Incentivo:



14

* Meia Entrada, para compra e acesso: carteira de estudante (ou identidade) e comprovante de matrícula recente. (Lei Estadual n.º 11052/93)