

Filmes e jogos digitais: narrativas em *machinima* além do cinema clássico¹

Fernanda Albuquerque de Almeida²

Resumo

Machinima é o termo utilizado desde meados de 2000 para se referir à apropriação da tecnologia de jogos digitais para criação fílmica, assim como às obras resultantes. Ele foi considerado um meio de produção audiovisual alternativo ao cinema e à animação pelos seus precursores. Todavia, algumas características dos jogos são compreendidas como entraves para a realização de boas narrativas. Este artigo visa demonstrar que essa consideração está vinculada à tentativa de reprodução do cinema clássico. Considera-se a possibilidade de produzir boas narrativas em *machinima*, sem utilizar necessariamente as convenções desse cinema, a partir da análise de três casos: *Dear Fairy*, de Tom Jantol; *Lost in Counting*, de Saskia Boddeke; e *Unheimliche*, de Olivier Delbos, Pierre Gaudillere, Audrey Le Roi, Jonathan Mutton e Thomas Van Lissum.

Palavras-chave: *machinima*, cinema clássico, *engines*, jogos digitais.

Movies and digital games: narratives in machinima beyond classical cinema

Abstract

Machinima is the term used since mid-2000 to refer to filmic creation from the appropriation of digital game technology, as well as the works resulted from this process. It has been considered an alternative mean of audiovisual production in relation to cinema and animation techniques. However, some features of these games are comprehended as obstacles for achieving good narratives. This article aims to demonstrate that this consideration regards an attempt to reproduce classical cinema. We consider the possibility to achieve good narratives in machinima without being restricted by the conventions of this cinema through the analysis of three cases: *Dear Fairy*, by Tom Jantol; *Lost in Counting*, by Saskia Boddeke; and *Unheimliche*, by Olivier Delbos, Pierre Gaudillere, Audrey Le Roi, Jonathan Mutton, and Thomas Van Lissum.

¹ Este artigo faz parte da pesquisa de mestrado da autora, apoiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo. Cf. ALMEIDA, F. A. de. *Machinima: entre a narrativa e a experimentação*. 2014. 119 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação Interunidades em Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

² Doutoranda em Estética e História da Arte na Universidade de São Paulo.

Keywords: machinima, classical cinema, engines, digital games.

Introdução

Em seus primeiros anos, o *machinima* foi ressaltado por seus precursores devido aos baixos custos e tempo reduzido de produção em relação ao cinema ou à animação. Contudo, autores como Matt Kelland, Dave Morris e Dave Llyod também reconhecem limitações, como a variedade reduzida de expressões corporais e faciais dos personagens dos jogos utilizados na sua realização. Essa característica é uma, dentre outras, vista como obstáculo para o bom êxito do *machinima* que pretende contar uma história, pois compromete a dramaticidade ligada à expressividade dos personagens. No entanto, deve-se ter em vista que a crítica que esses autores fazem remete a um tipo de filme que abrange a representação mimética, na qual é essencial que os personagens tenham uma variedade expressiva e gestual compatível com a humana. Sabe-se que há outras formas de instaurar a dramaticidade, através, por exemplo, do auxílio da música e da iluminação, portanto essa crítica se aplica ao *machinima* apenas caso o que esteja em jogo seja uma realização vinculada a esse tipo de representação.

Entre as maneiras de proceder para produzir filmes ou animações, a que toma a representação mimética como paradigma é o tipo de cinema que se convencionou chamar de clássico. O cinema clássico corresponde a um conjunto de normas e princípios, que envolvem tipos específicos de história, roteiro e forma de interpretação dos atores, além do procedimento ligado à construção do tempo e do espaço do filme, marcado pela decupagem clássica. Ele está ligado a uma determinada produção industrial, que tem sido continuamente realizada desde a primeira metade do século XX nos Estados Unidos, cujo objetivo é desencadear um mecanismo específico de identificação no espectador.

Este artigo propõe uma análise da influência do cinema clássico no *machinima*, de modo a demonstrar que as características consideradas limitações técnicas são, na verdade, apenas qualidades dos jogos apropriados, e a sua leitura como restrições está vinculada à tentativa de reprodução de um tipo específico de cinema. Contrariamente aos autores mencionados, propõe-se a incorporação dessas características para criar boas narrativas em *machinima*, sem a restrição às normas e convenções do cinema clássico. Por exemplo, como utilizar os personagens dos jogos,

considerando sua variedade limitada de expressões, para contar uma história e despertar emoção.

Para demonstrar essa proposição, o seguinte caminho será percorrido: primeiramente, serão delimitados os princípios que regem o cinema clássico, baseados nas considerações de Ismail Xavier e David Bordwell. A seguir, o *machinima* será introduzido, juntamente com a problemática que considera algumas características ligadas ao *design* de jogos como limitações. Nessa etapa, serão traçadas algumas conexões entre o cinema clássico e o *machinima*. Ao final, três *machinimas* narrativos, que rompam com algumas convenções tradicionais, tais como a representação mimética, a decupagem clássica e a forma de narração da história, serão analisados.

3

O cinema clássico

Em seu livro *O discurso cinematográfico: opacidade e transparência*, Ismail Xavier (2012, p. 41) afirma que o cinema clássico – o sistema instituído por *Hollywood* a partir de 1914 principalmente nos Estados Unidos – combinou três elementos fundamentais para desencadear o efeito naturalista: um método de interpretação de atores e a filmagem em estúdios com cenários baseados em princípios naturalistas; a decupagem clássica³, que possui a competência para produzir o ilusionismo, assim como o mecanismo de identificação; e a eleição de histórias provenientes de gêneros narrativos bastante conhecidos, portando facilmente legíveis.

O autor esclarece, entretanto, que o naturalismo intrínseco a esse cinema não se vincula ao estilo literário que utiliza o mesmo termo para lhe nomear, mas se refere a um tipo de construção do espaço-tempo que reproduz as aparências do mundo. Da mesma forma, o método de interpretação dos atores típico do cinema clássico busca reproduzir fielmente o comportamento humano, com seus movimentos, expressões e reações. A mesma estratégia é explorada na construção de cenários fictícios. Por sua vez, as ações dos atores nesses ambientes serão registradas por diferentes câmeras, e as imagens captadas serão retrabalhadas no processo de decupagem, que é responsável por estabelecer "a construção efetiva de um espaço-tempo próprio ao cinema" (XAVIER,

³ Para uma explicação mais detalhada sobre a decupagem clássica, Cf. *A decupagem clássica*. In: XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: opacidade e transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

2012, p. 37). Para atingir o objetivo de identificação com o mundo físico característico do cinema clássico,

a montagem, inevitável, só vem quando a descontinuidade é indispensável para a representação de eventos separados no espaço e no tempo, não se violando a integridade de cada cena em particular. A plateia aceita esta sucessão não natural imediata de imagens porque esta sucessão caminha de encontro a uma convenção da representação dramática perfeitamente assimilada. Tal convergência redime o salto, que permanece aceitável e natural porque a descontinuidade temporal é diluída numa continuidade lógica (de sucessão de cenas ou fatos). (XAVIER, 2012, p. 30)

Ou seja, no caso do cinema clássico, todos os elementos são meticulosamente elaborados e combinados para que a evolução da história aconteça de forma que seja recebida pelos espectadores como natural. O sucesso desse tipo de montagem também está atrelado às convenções dramáticas provenientes de outros meios, dos quais o cinema se apropria das histórias.

As histórias representadas no cinema clássico são, portanto, heranças de formas culturais mais antigas como o teatro e a literatura, assim como os padrões da trama, que advém de formas históricas particulares como a peça bem feita, a história de amor popular e o conto do final do século XIX (BORDWELL, 2005, p. 279). Em seu ensaio *O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos*, David Bordwell introduz questões relacionadas à representação e à estrutura, especialmente a dramaturgica, para demarcar a configuração particular do cinema clássico – que ele data entre 1917 e 1960 – para representar a história e manipular a composição e o estilo. O autor enfatiza três aspectos desse cinema: a história, a trama e a narração⁴.

O principal agente causal dos eventos da história é o protagonista, "um indivíduo distinto dotado de um conjunto evidente e consistente de traços, qualidades e comportamentos". (BORDWELL, 2005, p. 279) Esse personagem (protagonista) está sempre comprometido em solucionar um problema ou atingir objetivos específicos. A trama clássica geralmente apresenta uma estrutura causal dupla: o romance heterossexual e outra esfera que pode ser do trabalho, da guerra, alguma missão ou demais relações pessoais; e é composta, segundo manuais de roteiro *hollywoodianos*, "por um estágio de equilíbrio, sua perturbação, a luta e a eliminação do elemento perturbador". (id.) Essa causalidade motiva a organização dos princípios temporais, que combinados às configurações espaciais, as quais são motivadas principalmente

⁴ Neste artigo, os termos trama e história são utilizados para substituir *syuzhet* e fábula, respectivamente, com base nas observações que Fernando Mascarello faz na página 278 da sua tradução do texto de Bordwell.

realisticamente, resultam na linearidade da construção clássica. A narração, definida como o processo de informar o espectador para que ele construa a história a partir de padrões da trama e do estilo cinematográfico, é redundante e marcada pela forma como lida com as omissões, ou seja, pela maneira como fornece as informações necessárias para que o espectador mantenha sua atenção ao desenrolar da história e construa seu próprio repertório de desfechos possíveis.

De modo geral, a narração clássica revela sua discricção colocando-se como uma *inteligência editorial* que seleciona alguns fragmentos temporais para um tratamento em grande escala (as cenas), promove o enxugamento de outros e apresenta os demais de um modo enormemente comprimido (as seqüências em montagem), eliminando, simplesmente, os eventos sem consequência. (BORDWELL, 2005, p. 287)

5

Em suma, a construção do discurso clássico se baseia em um sistema específico de personagens e histórias, as quais seguem um modelo próprio de roteiro, que utiliza principalmente a linearidade e a redundância para estabelecer a sua comunicação com o espectador – todas as informações incluídas na história são dotadas de causa e efeito. Esses elementos são conectados através de um tipo de montagem fundamentada em uma seqüência lógica de eventos, a decupagem clássica, que conterà a resolução do problema principal no final.

O *machinima*

Machinima é o termo que representa desde 2000 a apropriação da tecnologia de jogos digitais para criação fílmica e as obras resultantes desse processo. Durante os seus primeiros anos, seus precursores, que incluem a extinta *Academy of Machinima Arts and Sciences* (AMAS), depositaram suas expectativas em relação a ele como meio alternativo de produção audiovisual em função da sua maior acessibilidade e viabilidade em termos de custo e benefício se comparadas às restrições e aos valores envolvidos no processo de produção cinematográfica convencional. Essa visão pode ser constatada na introdução de uma das primeiras publicações sobre o tema:

Muitos de nós sonham em fazer filmes. Infelizmente, poucos realizarão esse sonho. O custo de fazer um filme é tanto que apenas aos mais talentosos, dedicados e sortudos será confiada a tarefa de criar a mais excitante das formas de arte modernas. O resto de nós deve assistir e continuar sonhando. *Machinima* promete mudar isso. Pegando carona no ritmo vertiginoso do desenvolvimento da tecnologia de jogos de computador, ele coloca os recursos necessários para fazer filmes excitantes nas mãos de literalmente milhões de pessoas ao redor do mundo. Com potencial de longe maior do que

o de uma simples câmera, ele pode trazer um estúdio de cinema inteiro ao lar, completo com cenários, atores e efeitos especiais.

Para cineastas aspirantes no mundo inteiro, *machinima* é nada menos que um sonho se tornando verdade. (KELLAND; MORRIS; LLYOD, 2005, p. 06, tradução nossa.)

O que se percebe nessas considerações é que o *machinima* foi compreendido como uma forma de democratização dos meios de produção audiovisual. Por conter um ambiente inteiro, que pode ser customizado sem grandes despesas, ele foi considerado dotado de um potencial ainda maior que a própria câmera de vídeo⁵. Além desse paralelo, também foi relacionado à animação 3D por constituir um processo mais rápido, uma vez que as imagens e ambientes dos jogos são renderizados em tempo real. Conforme afirma Marino (2005, tradução nossa.):

Porque *machinima* pode ser gravado ao vivo ou roteirizado em tempo real, é muito mais rápido de produzir do que a animação tradicional em CGI. Um diretor de *live action* deve se sentir em casa e um diretor de animação será capaz de dirigir sem ter que se basear em quadros. Múltiplas ou apenas algumas tomadas podem ser feitas em tempo real enquanto o resto é ajustado posteriormente, dependendo do estilo do diretor.

Dessa forma, a legitimação do *machinima* foi conduzida pela consideração das suas possibilidades criativas em relação aos meios já consolidados, o cinema e a animação. Nesse processo, o modo discursivo predominante de ambos foi também apropriado, assim como as normas e princípios do tipo de cinema que elege a narrativa clássica como paradigma. Todavia, por se tratar de um meio diferente, as características dos jogos implicaram na consideração de novos aspectos, que foram interpretados como negativos a serem neutralizados pelos mesmos autores.

Segundo Kelland, Morris e Llyod (2005, p. 78, tradução nossa.): "Poucos jogos fornecem ao *machinimator*⁶ uma gama suficiente de gestos faciais e posições corporais para obter a variedade de emoções que um personagem animado à mão ou um ator podem alcançar." Esse fato está ligado ao interesse dos seus desenvolvedores que reside em habilidades como correr, pular e atirar, e não em propiciar uma plataforma para criação de filmes.

Para ultrapassar esse tipo de limitação relacionada à forma de atuação do personagem, os autores indicam algumas ações que podem ser realizadas como, por exemplo: a disponibilização da linguagem corporal e das expressões faciais criadas para

⁵ Vale ressaltar que na época em que essas considerações foram feitas a câmera digital ainda não era difundida como é atualmente.

⁶ Embora não seja mais amplamente utilizado, o termo costuma se referir ao criador de *machinima*.

as *cut-scenes* com o código do jogo; a criação de funcionalidades nos próprios jogos para produção de *machinima*, a exemplo da *Face Power*, contida no jogo *Half-Life 2*, da Valve Software, na qual os personagens tem quatro músculos que podem ser manipulados para modificar suas expressões faciais; e o desenvolvimento de ferramentas customizadas pelos próprios produtores de *machinima*, a exemplo de TOGLFaceS (*Take Over GL Face Skins*), criada pela Strange Company e utilizada em seus *machinimas* baseados no jogo *Neverwinter Nights*⁷. A essas opções, acrescenta-se o uso de *engines* de *machinima* ao invés de jogos, questão apresentada por Kelland posteriormente às demais opções em seu artigo *From Game Mod to Low-Budget Film: Evolution of Machinima*.

Nesse estudo, além de uma breve revisão histórica, o autor faz uma análise comparativa da utilização de *engines*⁸ de jogos e de *softwares* específicos para criação de *machinima*, que ele nomeia *engines* de *machinima*. Ambas ferramentas possuem limitações em função da geração em tempo real das sequências, ao contrário da qualidade gráfica que as animações tradicionais, que passam pela etapa da renderização posteriormente, podem alcançar. Entretanto, não funcionam da mesma forma e, para demonstrar isso, Kelland compara três itens que elenca como os mais importantes: os gráficos, o *gameplay* e a interface do usuário.

Conforme afirmado, o interesse dos desenvolvedores de jogos está ligado às ações que o protagonista irá desempenhar e que, via de regra, envolvem a agilidade em ações como correr, pular e atirar. Para que tais atos sejam realizados com sucesso sem que o jogo se torne muito pesado, algumas compressões são feitas em relação às características secundárias nesse contexto como, por exemplo, as expressões ligadas à representação da face e das emoções humanas ou ainda um maior detalhamento do cenário. Geralmente, os personagens não piscam, são caricaturais e tem repertórios limitados de expressões faciais e corporais para demonstrar emoções. Já uma *engine* de *machinima*, que, segundo Kelland (2011, p. 29), está concentrada na caracterização e no drama humanos, deposita mais atenção em personagens de alta qualidade. Há também o importante papel da câmera para a visão dramática da cena: nos jogos, existe a limitação

⁷ Entretanto, esse item pode chocar com os limites impostos pelas leis que regulamentam os direitos autorais. Essa é uma questão importante para o *machinima* e não há um consenso entre as desenvolvedoras de jogos sobre a utilização de seus produtos nesse sentido.

⁸ "A *engine* do jogo é o coração do *software* que faz o jogo rodar. (...) A primeira coisa que ela faz é criar o mundo virtual do jogo na sua tela. (...) Sempre que ela ou o jogador decide que um personagem fará algo, a *engine* do jogo executa a animação apropriada com o ambiente ou os outros personagens." (KELLAND; MORRIS; LLYOD, 2005, p. 14, tradução nossa.)

dos pontos de vista do jogador em primeira pessoa; já a *engine* de *machinima* deve fornecer ferramentas apropriadas para apoiar o uso de câmeras que explorem diferentes posicionamentos, qualidade que será retrabalhada, posteriormente, na montagem.

Quanto ao *gameplay*, nos jogos a frustração é destacada como elemento chave, pois é a sua presença que estabelece a dinâmica na qual aos desafios são combinadas pequenas recompensas que influenciam o jogador a continuar sua jornada. Esse elemento considerado inerente ao jogo pode se tornar um obstáculo para o *machinimator*, pois para gravar uma cena com determinado acontecimento, ele deve estar em um estágio específico que propicie o andamento desse evento. Caso a gravação não ocorra como o planejado, talvez esse estágio tenha que ser alcançado inúmeras vezes até que a sequência seja operada satisfatoriamente. Por outro lado, a *engine* de *machinima* permite definir tais ações, assim como o comportamento dos personagens, pois não possui fases a serem percorridas nem prêmios a serem conquistados.

Como os objetivos dos jogadores e dos *machinimators* são diferentes, a interface do usuário também deve ser redesenhada de acordo com as necessidades de ambos os grupos. No caso dos jogos, a *engine* se encarrega de gerar a ação escolhida pelo jogador. Para o jogador, essa é uma forma de proceder conveniente, já que ele está mais preocupado em realizar uma determinada ação e menos em como realizá-la. Por outro lado, o *machinimator* precisa ser capaz de coreografar o comportamento de seus personagens, então a *engine* de *machinima* deve permitir a realização das ações de formas compatíveis com a proposta da história, ao invés de gerá-las automaticamente.

A análise de Kelland sobre o conjunto desses elementos demonstra que a *engine* de *machinima* proporciona maior controle para o usuário, em relação aos jogos, no sentido de como realizar uma determinada ação. Além disso, há mais possibilidades gestuais dos personagens, assim como maior diversidade no que concerne à forma que o registro será feito. Os aspectos ampliados pelas *engines* de *machinima* abrandam as dificuldades mais expressivas apontadas pelo autor na realização de um filme baseado em jogos. Entretanto, essas mesmas plataformas não configuram problemas em propostas experimentais que se distanciam do modelo narrativo clássico, como filmes abstratos⁹. Mesmo na realização de filmes narrativos, muitas das características indicadas como negativas não precisam ser necessariamente neutralizadas, uma vez que

⁹ Cf., por exemplo, 9 (2009, Alemanha), de CD Schulz. Disponível em: <<https://vimeo.com/5975855>>. Acesso em: 30/08/2015.

há formas de instaurar a dramaticidade que vão além da atuação mimética do personagem, como, por exemplo, através do auxílio da iluminação ou mesmo pelo distanciamento do referencial da figura humana.

De qualquer forma, ambas *engines* têm sido vastamente utilizadas atualmente e, embora muitos filmes explorem a configuração do cinema clássico nessas plataformas, outros inauguram ou reconfiguram procedimentos na construção de narrativas. Eles fazem isso sem que as suas características sejam consideradas limitações e, portanto, fora dos moldes desse cinema.

Três *machinimas* narrativos

Entre os *machinimators* que utilizam *engines* de *machinima* está o animador Tom Jantol, cuja obra *Dear Fairy*¹⁰ (2010, Croácia) foi realizada com o *software Motionbuilder*. *Dear Fairy* conta a história que sucedeu a transformação de Pinóquio em um menino de verdade. O *machinima* inicia com o agradecimento do protagonista: "Querida fada, obrigado por me transformar em brinquedo novamente..." e a trama se desenvolve pelo ponto de vista desse Pinóquio que conta, a partir da sua perspectiva instaurada na tela através da história escrita, como tentou se encaixar no mundo sem ter sucesso. Ironicamente, ele se refere ao fato da fada não tê-lo avisado sobre contos de fadas e afirma que não sabia que "o final feliz significa o fim da felicidade".

Jantol retoma um clássico da literatura infanto-juvenil escrito no século XIX pelo italiano Carlo Collodi, *As Aventuras de Pinóquio* (inicialmente *História de um Boneco*), para lhe conferir a abordagem sombria do garoto que se indaga se nunca deixou de ser um brinquedo mesmo quando transformado em menino. Ele possui uma habilidade técnica não tão comum entre os *machinimators*, fato que configura seus filmes de maneira bastante diferenciada. Mais do que a montagem dos planos, a narração em seu *machinima* se desenvolve principalmente em função de dois aspectos: primeiro, através das próprias palavras, que são colocadas na tela, e, segundo, através da fluidez dos objetos que se transformam, a todo o momento, em outras figuras.

A seguir, pode-se ver imagens (1, 2 e 3) capturadas em uma sequência que se baseia no movimento circular das figuras sobre si mesmas: na primeira, Pinóquio está em cima de um poste, enquanto as frases "*changing too fast*" e "*changing too slow*"

¹⁰ Disponível em: <<http://vimeo.com/11618270>>. Acesso em: 20/08/2015.

giram em torno dele; em um segundo momento, tais figuras se transformam em um balanço de crianças que continua rodando; por último, há o corte para a outra cena, na qual, conservando o mesmo movimento, a cabeça de Pinóquio aparece em primeiro plano no lado esquerdo da tela, dando espaço à direita para a continuação da história, que será retomada através das frases instauradas na tela.



Imagens 1, 2 e 3 - *Dear Fairy*

A fluidez que marca a transição de suas figuras pode ser comparada à da obra surrealista *Dimensions of Dialogue*¹¹, do cineasta tcheco Jan Švankmajer. Não há um diálogo específico no filme de Švankmajer, mas sabemos que as figuras conversam, independentemente do título, pela transformação visual que ocasionam uma à outra. Além disso, a atmosfera de ambos filmes contém elementos passionais e fúnebres.

Jantol não incorpora as normas e princípios do cinema clássico, embora não os ignore. O poder de sua narrativa não reside na tentativa de produzir um discurso redundante pautado na representação mimética do mundo; seu protagonista não interpreta segundo convenções ligadas aos princípios naturalistas; e sua história, embora inspirada em um clássico da literatura, tem desdobramentos imprevisíveis no contexto do texto original. *Dear Fairy* pode ser considerado um exemplo de como é possível criar uma narrativa audiovisual intrigante em *machinima* sem a adesão irrestrita às convenções do cinema clássico. Nesse caso, as limitações apontadas por Kelland são imperceptíveis e não representam nenhum problema para a comunicação da história ou mesmo para a expressividade dos personagens, que é enfatizada em outros aspectos, dentre os já mencionados, e reforçada pela música *Danse Macabre*, do compositor romântico francês Camille Saint-Saëns.

Não apenas a música, mas todos os elementos sonoros incluídos em um filme são importantes para a construção da totalidade de uma proposta audiovisual. Segundo Xavier (2012, p. 36), "a manipulação do ruído ambiente, assim como a presença efetiva da palavra, vem conferir mais espessura à imagem, aumentando seu

¹¹ Disponível online em: <<http://vimeo.com/17034946>>. Acesso em: 20/08/2015.

poder de ilusão." Um *machinima* que combina a música à fala para envolver o espectador em um mundo onírico, construído também pela imagem, é *Lost in Counting*¹² (2010, Holanda) (Imagem 4), feito no mundo virtual em 3D *Second Life* (SL) pela artista Saskia Boddeke, também conhecida como Rose Borchovski.



Imagem 4 - *Lost in Counting*

Segundo Bodekke¹³, o *machinima* conta a história de Susa Bubble que acorda, um dia, duplicada. Após essa manhã, todas as seguintes surgem com novos pares de Susas. Porém, um dia, a 33ª chega sozinha, fazendo com que o equilíbrio seja rompido. Ela se entristece ao não ter a confiança das demais, por não possuir seu duplo, e mata a 32ª para se tornar par. Como todas as demais representam partes de uma única Susa, quando uma mata a outra, todas morrem.

A narração do *machinima* é desenvolvida da seguinte maneira: em um primeiro momento, Susa aparece dentro de uma extensão de água, da qual não vemos o fim. Sua voz em *off* passa a contar os números a partir do 1, enquanto a protagonista intercala o andar e o correr nesse espaço. Ao final do primeiro minuto, a segunda Susa é descoberta e passa a acompanhar a primeira em sua jornada. A contagem é interrompida, no entanto, por alguns números faltantes e, antes de prosseguir, a voz se indaga sobre isso. A partir da constatação da falta do número 34, ambas Susas se consolam e a voz em *off* inicia a formulação de uma hipótese sobre essa ausência, lançando, ao final, a seguinte pergunta: "O 33 veio sozinho com um significado especial?"

A presença do som é um item importante a ser analisado, pois nos momentos em que conta os números, a voz de Susa se torna um elemento mais sonoro do que informativo, combinando-se à música de Vivaldi para conferir mais dramaticidade ao *machinima*. Apenas a partir dos seus questionamentos é que as ações

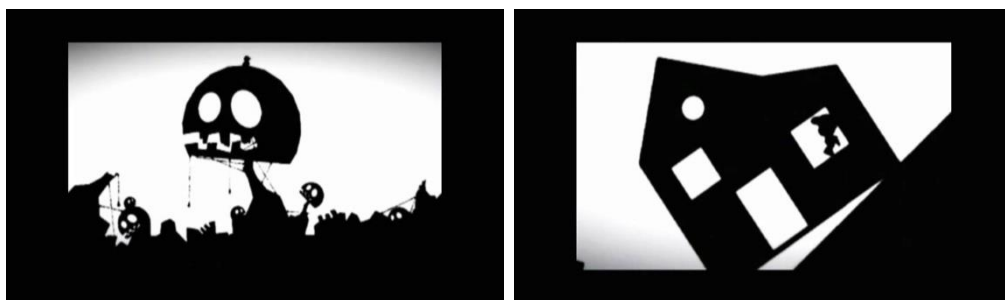
¹² Disponível *online* em: <<http://www.youtube.com/watch?v=h1a3iYrOE4>>. Acesso em: 20/08/2015.

¹³ Id.

das Susas são notadas como parte efetiva de uma história. Além das palavras, a comunicação estabelecida pela personagem é formada no diálogo com sua figura duplicada, ambas com expressões faciais exageradas e caricaturais, que remetem, principalmente, a sentimentos como a angústia e a melancolia.

Nesse caso, a representação surrealista é a principal marca de ruptura com os princípios naturalistas do cinema clássico. Essa estética vanguardista se mostra uma forma válida para lidar com as características pontuadas como limites na criação de narrativas fílmicas utilizando o *machinima*. A história de Susa não faz parte de gêneros estratificados, seu desenvolvimento não segue uma sequência causal linear e seu final não apresenta uma solução ou resolução de um problema, mas deixa questões que não são respondidas. Novamente, as limitações do *machinima*, ligadas aos princípios naturalistas, não influenciam o bom êxito da narração, já que ela se desenvolve em uma atmosfera onírica, onde as figuras mais bizarras podem aparecer.

Outro *machinima* que estabelece esse tipo de atmosfera é *Unheimliche*¹⁴ (2010, França) (Imagens 5 e 6), de um grupo de cinco estudantes: Olivier Delbos, Pierre Gaudillere, Audrey Le Roi, Jonathan Mutton e Thomas Van Lissum. Para qualquer espectador, até mesmo olhares mais atentos familiarizados com o *machinima*, essa seria apenas mais uma animação bem executada, porém ele se apropria do jogo *Little Big Planet* e utiliza apenas as sombras dos personagens, objetos e cenários.



Imagens de 5 e 6 - *Unheimliche*

A palavra alemã *Unheimlich* pode ser traduzida para o português como inquietante, sinistro, lúgubre, medonho e veste o título do filme muito bem, pois nele acompanhamos a história de um menino que foge de várias criaturas assustadoras, envolvidas em uma atmosfera obscura, como em um pesadelo infantil. O jogo utilizado, criado pela desenvolvedora britânica Media Molecule e distribuído pela Sony

¹⁴ Disponível *online* em: <<http://vimeo.com/12291418>>. Acesso em: 20/08/2015.

inicialmente para o *Playstation 3*, já é em si inovador, pois permite que o jogador customize até mesmo as fases pelas quais irá passar. Essa flexibilidade constitui um elemento a mais não apenas para o jogador, mas também para o *machinimator*, que dispõe de novas opções de criação. A atmosfera de *Unheimliche* ainda dialoga com o jogo *Limbo* (Imagens 7 e 8), da desenvolvedora dinamarquesa Playdead e distribuído inicialmente para *Xbox360*. Tal associação deve ser entendida como demonstrativo da variedade significativa dos jogos que existem atualmente, portanto indicadora da dificuldade de estabelecer limites para a criação de *machinimas*, já que tais produções andam de mãos dadas com o desenvolvimento de jogos.



Imagens 7 e 8 - *Limbo*

Em termos da história, este é, entre os *machinimas* analisados, o de inspiração clássica mais marcante, pois sua trama se desenvolve em uma sequência linear de perseguição, a qual segue o modelo de roteiro clássico, em que há um estágio inicial de paz que é perturbado e deve ser retomado no final. Entretanto, a representação do mundo não é naturalista, mas baseada em sombras, e os eventos envolvem um pesadelo infantil, que não é um tema típico. Ainda, a trilha sonora, composta por Pierre Gaudiller, contribui para o sucesso da construção da atmosfera, que é um item importante na leitura das ações.

Considerações finais

Como foi visto, o cinema clássico é construído na aplicação de uma série de normas e princípios para produzir o ilusionismo e deflagrar o mecanismo de identificação. Nesse contexto, torna-se importante um tipo de atuação, cenários e comportamentos baseados na representação mimética. Esse modelo de cinema ainda

conta determinadas histórias que são protagonizadas por indivíduos definidos, que percorrem caminhos modelados por certas convenções.

Considerando que os precursores do *machinima* o advogam como meio alternativo para produção audiovisual em relação ao cinema e à animação – em função dos seus custos e tempo de produção menores – algumas das suas características são consideradas limitações por autores como Matt Kelland, Dave Morris e Dave Llyod. Essas limitações estão ligadas principalmente à carência da representação de faces, movimentos corporais e emoções humanas. Como foi demonstrado, tais características podem ser consideradas empecilhos na produção de *machinimas* baseados na representação mimética do mundo, portanto na tentativa de reprodução do cinema clássico. Entretanto, não representam perda alguma, caso sejam considerados outros procedimentos de criação, tais como os instaurados nos *machinimas* *Dear Fairy*, *Lost in Counting* e *Unheimliche*.

Cada um à sua maneira, todos os *machinimas* escolhidos para análise rompem com o modelo clássico de alguma forma, seja no nível da representação, nas ações que configuram a decupagem clássica ou na forma de narração da história. Como fogem da representação mimética do mundo, espaços são abertos para que diferentes personagens, histórias e mundos sejam inventados. Ao utilizar as sombras, a representação caricatural e versões customizadas de personagens como protagonistas, o aspecto visual das narrativas já é retrabalhado, dialogando, por exemplo, com o movimento surrealista. As histórias são contadas em atmosferas oníricas, fato que reforça o vínculo com montagens não lineares, portanto contrárias às convenções do cinema clássico.

Os elementos sonoros tem influência decisiva na construção das propostas e das atmosferas que permeiam as histórias. A escolha de trilhas sonoras intensas, de compositores consagrados, como Vivaldi e Camille Saint-Saëns, ou produzidas para o próprio *machinima*, compensa a dramaticidade que poderia ser considerada perdida em função da carência da expressividade humana. Na verdade, mais do que compensar, tais elementos corroboram com os aspectos visuais sombrios e inquietantes dos *machinimas* analisados, os quais não produziram o mesmo impacto caso fossem pautados no referencial naturalista.

O que perpassa os *machinimas* vistos é que, ao invés de encarar as características dos jogos ou das *engines* de *machinima* como limitações, seus

machinimators formulam outras maneiras de construir narrativas, nas quais as qualidades das plataformas são exploradas criativamente. A possibilidade de contar histórias expressivas no *machinima* é comprovada, e ela existe justamente quando as convenções ligadas ao cinema clássico são postas de lado, dando lugar a experimentações que desencadeiam a formulação de procedimentos que valorizam as possibilidades técnicas do *machinima*. Essas obras não são as únicos que exploram tais configurações, mas servem de exemplo para confirmar que é possível alcançar bom êxito narrativo no *machinima*, desde que suas características sejam assumidas e trabalhadas de forma a corroborar com a realização de uma ideia. Essas ações tem papel importante até mesmo na legitimação do *machinima*, pois demonstram que ele não é apenas uma alternativa ao cinema ou à animação, mas uma forma válida de criar obras que possam inaugurar novos procedimentos para comunicação de propostas.

Fontes das Imagens

- 1 - *Dear Fairy* - quadro retirado diretamente do filme.
- 2 - *Dear Fairy* - quadro retirado diretamente do filme.
- 3 - *Dear Fairy* - quadro retirado diretamente do filme.
- 4 - *Lost in Counting* - quadro retirado diretamente do filme.
- 5 - *Unheimliche* - quadro retirado diretamente do filme.
- 6 - *Unheimliche* - quadro retirado diretamente do filme.
- 7 - *Limbo* -
<http://i1-games.softpedia-static.com/screenshots/LIMBO-In-game-Teaser-Trailer_6.jpg>.
- 8 - *Limbo* -
<http://i1-games.softpedia-static.com/screenshots/LIMBO-In-game-Teaser-Trailer_5.jpg>.

Referências bibliográficas

- ALMEIDA, F. A. de. *Machinima: entre a narrativa e a experimentação*. 2014. 119 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação Interunidades em Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.
- BORDWELL, David. "O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos". Tradução de Fernando Mascarello. In: RAMOS, Fernão. (org.) *Teoria Contemporânea do Cinema, volume II*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, p. 277-301.
- KELLAND, Matt. "From Game Mod to Low-Budget Film: Evolution of Machinima". In: LOWOOD, Henry; NITSCHKE, Michael. (Org.) *The Machinima Reader*. Cambridge: The MIT Press, 2011, p. 23-35.
- KELLAND, Matt; MORRIS, Dave; LLOYD, Dave. *Machinima: Making Animated Movies in 3D Virtual Environments*. Cambridge: Ilex, 2005.
- XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: opacidade e transparência*. 2ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 2008. 2ª impressão, 2012.
- MARINO, Paul. "Frequently Asked Questions". In: *Academy of Machinima Arts and Sciences*. 2005. Disponível em:
<<http://web.archive.org/web/20121010063429/http://www.machinima.org/machinima-faq.html>>. Acesso em: 20/08/2015.

Filmografia

- Tom Jantol. *Dear Fairy*. Croácia: 2010. 06 min. 04. Disponível em: <<http://vimeo.com/11618270>>. Acesso em: 20/08/2015.
- Saskia Boddeke. *Lost in Counting*. Holanda: 2010. 04 min. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=h1a3iIYrOE4>>. Acesso em: 20/08/2015.
- Olivier Delbos, Pierre Gaudillere, Audrey Le Roi, Jonathan Mutton, Thomas Van Lissum. *Unheimliche*. França: 2010. 03 min. 16. Disponível em: <<http://vimeo.com/12291418>>. Acesso em: 20/08/2015.