

CINEMA E AUDIOVISUAL MACHINIMA EM GIRLS IN THE HOUSE

CINEMA AND AUDIOVISUAL MACHINIMA IN GIRLS IN THE HOUSE

Ayrton Senna Seraphim do Amaral 1

Resumo: Esse artigo conceitua o que é machinima, versando sobre os elementos cinematográficos inseridos na narrativa dessa modalidade audiovisual. A pesquisa tem como objetivo identificar e analisar quais procedimentos audiovisuais estão presentes nos filmes machinima para averiguar como está construída sua narrativa. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica com materiais de autores pioneiros desse tema e, para a verificação da linguagem apresentada em machinima, uma análise de imagens em movimento, proposta por Diana Rose em Bauer e Gaskell (2003), foi realizada no primeiro episódio série brasileira 'Girls in the House'. Concluiu-se que machinima se apropria de elementos e procedimentos da linguagem cinematográfica utilizados pelas narrativas audiovisuais, tais como planos, ângulos, movimentos de câmera e ambientação sonora.

Palavras-chave: Cinema. Audiovisual. Linguagem Cinematográfica. Machinima. Girls In The House.

Abstract: This article conceptualizes what is machinima, dealing with the cinematographic elements inserted in the narrative of this audiovisual modality. The research aims to identify and analyze which audiovisual procedures are present in the machinima films to ascertain how their narrative is constructed. Bibliographical research was carried out with materials of pioneering authors of this theme and, for the verification of the language presented in machinima, an analysis of moving images, proposed by Diana Rose in Bauer and Gaskell (2003), was realized in the first episode of Brazilian series 'Girls in the House'. It was concluded that machinima appropriates elements and procedures of the cinematographic language used by the audiovisual narratives, such as planes, angles, camera movements and sound ambiance.

Keywords: Cinema. Audiovisual. Cinematographic Language. Machinima. Girls In The House.

Machinima e a convergência das mídias

Os machinimas começaram a ser feitos em meados da década de 90 nos Estados Unidos da América. Desde então, esse tipo de produção audiovisual vem sendo confeccionado em diversos países, inclusive no Brasil. Machinima são filmes criados a partir de jogos eletrônicos que estão tendo sua produção elevada em todo o mundo. Nesse tipo de produção audiovisual é possível constatar a convergência das mídias, conforme a concepção de Henry Jenkins.

A convergência presente no machinima traz à luz o aspecto da multifuncionalidade das plataformas midiáticas, visto que um jogo comporta variadas ferramentas para controle de imagem e som em um mesmo produto, bem como a possibilidade de o público consumidor interferir ativamente no conteúdo da mídia para satisfazer seus desejos. Nos filmes machinima observa-se a interferência do jogador nos jogos para a criação de narrativas audiovisuais. Os jogos possuem uma trajetória planejada por seus produtores, no entanto há jogadores que criam formas diversificadas de agir dentro desse jogo, descobrindo novos caminhos e jogabilidades, que às vezes são possibilitados somente por meio de estratégias hacker.

O criador de um machinima pode exercer ao mesmo tempo as funções de construção de roteiro, direção, produção, direção de fotografia, direção de arte, edição e, às vezes, até mesmo dublagem. Para as pesquisadoras pioneiras do tema no Brasil, Patrocínio e Moran (2011), o machinima é um caso exemplar de produção audiovisual contemporânea que tem em sua essência marcas da convergência das mídias. De acordo com Jenkins (2009), a convergência é um conceito que atravessa a tecnologia e age nas estruturas socioculturais e mercadológicas. Ela altera as lógicas preestabelecidas do funcionamento da indústria midiática e a relação do sujeito com as informações recebidas.

Ao contrário do que se pensava as novas mídias não começaram a se convergir para destruir as suas antecessoras. Elas apenas mudaram a forma do espectador se relacionar com o que consome. As concepções antigas das teorias da comunicação, ortodoxas e já ultrapassadas, adotavam um modelo que considerava apenas a) o emissor envia a mensagem e b) o receptor a recebe sem reagir. No cenário contemporâneo trabalha-se com um paradigma que envolve a cultura da convergência. É sob essa perspectiva que Jenkins (2009) aponta a necessidade de se reformular as estratégias midiáticas, visto que agora o espectador é alguém que interage e interfere na produção de conteúdo. É uma questão que vai além da convergência enquanto surgimento de aparelhos multifuncionais e conteúdos difundidos em diferentes plataformas midiáticas pois, para ele, a convergência trata conjuntamente com um público que migra de meios em busca do entretenimento e experiências que querem obter.

Os filmes machinima trazem em sua produção características provenientes da cultura da convergência das mídias. Neles observa-se a interferência dos jogadores no fluxo comunicacional dos conteúdos dos jogos-base utilizados criando um modelo de produção audiovisual não tradicional. Os cineastas desses filmes não trabalham em sets e/ou estúdios, eles são jogadores que não seguem passivamente o trajeto dos jogos e interferem na programação dos mesmos para criarem diversos conteúdos audiovisuais a partir da plataforma disponibilizada pelos games.

O machinima abre um novo campo de atuação e produção para os estudiosos do Cinema e Linguagem Audiovisual e empresas atuantes nesse segmento. É preciso explorar esse universo para ampliar o conhecimento acerca desse formato de produção audiovisual e, assim, possibilitar a difusão adequada desse mecanismo para a formação de novos diretores, criação de filmes e materiais audiovisuais a partir desse formato filmico proveniente dos jogos eletrônicos.

Apesar dos filmes machinima estarem em ascensão e serem promissores para o campo do cinema, poucas pesquisas são realizadas nessa área no Brasil, dificultando o surgimento de novos diretores e pesquisadores do tema no país. Por conta da maior parte das pesquisas serem estrangeiras, sustenta-se uma barreira criada pelo fato de os materiais técnicos, teóricos e de programação serem redigidos em outros idiomas. Segundo Almeida (2014, p. 24-25),

No Brasil, as pesquisas realizadas no âmbito acadêmico ainda são poucas. Machinima (2011), organizada por Patrícia Moran e Janaina Patrocínio, é a publicação que se destaca. Ela abrange traduções para o português de importantes artigos sobre machinima, como A Tecno-

logia Encontrada: Jogadores como Inovadores na Produção de Machinima, de Henry Lowood, e Reivindicando seu Espaço: Machinima, de Michael Nitsche, bem como artigos inéditos de pesquisadores brasileiros. Essa carência de estudos se deve principalmente ao fato de filmes de machinima não serem muito conhecidos no país e também da maior parte dos realizadores ser estrangeira. Alguns exemplos de produções nacionais são *As Aventuras de Paulo Bruscky* (Gabriel Mascaro, 2010, Brasil) e os projetos audiovisuais desenvolvidos na Oficina de Produção de Machinima com orientação de Janaína Patrocínio.

A carência de pesquisas brasileiras na área evidencia a necessidade de se estudar e aprofundar academicamente no assunto, pois nesse âmbito tal tema ainda é parcialmente desconhecido e pouco discutido. Sendo assim, buscou-se analisar quais procedimentos audiovisuais estão presentes nos filmes machinima para averiguar como eles constroem suas narrativas e quais são os signos utilizados por esse tipo de filme que atestam, de fato, sua composição esteticamente audiovisual.

Para isso, foi necessário conceituar o que se trata por machinima; reunir material bibliográfico existente sobre machinima na atualidade; descrever um episódio de um machinima brasileiro chamado *Girls in the House* à luz da linguagem audiovisual do cinema e analisar os dados coletados sob a perspectiva de metodologia qualitativa para imagem e som.

Máquina, cinema e animação: a origem dos filmes machinima

O surgimento do machinima está diretamente ligado ao sucesso e avanços tecnológicos dos jogos eletrônicos da década de 90. O primeiro machinima, chamado *Diary of a Camper*, produzido por um grupo de jogadores, clã The Rangers, do jogo *Quake* (GREGOLIN, 2009). O que se visualiza do machinima é uma imagem equivalente a um plano geral em plongée e o diálogo que acontece nas legendas no canto superior esquerdo, como é possível averiguar na figura 1.

Figura 1. Cena de *Diary of a Camper*



Fonte: LOWOOD (2008)

Em *Diary of a Camper*, a câmera sempre busca um enquadramento em plano geral em plongée, ainda que haja movimentos de câmera para a troca de cenário em busca da próxima ação a acontecer e ser gravada, e “os jogadores eram coreografados como atores, seguindo-se um roteiro único e com a existência de um jogador que desempenhava a função de camera-man” (GREGOLIN, 2009, p. 57).

No início, esses filmes eram utilizados como forma de aprendizado para jogar melhor, se tornar um estrategista de alta performance, funcionava de forma relativamente semelhante a uma cobertura esportiva (LOWOOD; NITSCHKE, 2011). Em meio a essas produções, alguns dos jogadores-produtores começaram a desenvolver ferramentas a fim de melhorar a qualidade da captação de imagem dos jogos para o desenvolvimento de seus filmes (GREGOLIN, 2009). Esses aprimoramentos facilitaram a inserção de mais câmeras e pontos de vistas diferentes, que permitiram aos criadores de machinima cenas mais próximas da linguagem cinematográfica ao se libertarem da limitação da câmera como primeira pessoa, como era no caso de *Diary of a Camper*.

Com o fim dessa limitação, as produções de entretenimento em relação aos filmes produzidos em jogos foram aprimorando a sua qualidade estética e narrativa, ocasionando no aumento de popularidade desses produtos audiovisuais. Novos filmes foram produzidos a partir do jogo *Quake* e ficaram popularmente conhecidos como Filmes *Quake* ao serem difundidos na rede (GREGOLIN, 2009). Dentre esses Filmes *Quake* é importante destacar a série de filmes que, nas palavras de Hancock e Ingram (2007), foi o indiscutível primeiro hit dos machinimas: *Quake done Quick* (LOWOOD; NITSCHKE, 2011).

Somente a partir de 2000 que os filmes oriundos de jogos eletrônicos passaram a ser chamados pelo termo Machinima. Esse "(...) foi o ano em que o Machinima atingiu sua forma amadurecida, representada pelo uso de tecnologia de jogos de computador para produzir filmes animados em tempo real" (GREGOLIN, 2009, p. 58).

Foi Anthony Bailey quem deu início à criação do termo Machinima e Hugh Hancock quem consolidou o termo e o popularizou. Bailey, matemático e diretor da série de filmes *Quake done Quick*, teve a ideia de fundir os conceitos de Machine (do inglês, Máquina) e Cinema, chamando esses filmes, assim, de Machinema. A partir disso, o diretor disseminou sua reflexão para uma lista de e-mails que continham os produtores de, então, Machinema e propôs que, "(...) talvez, eles pudessem chamar essa nova forma de arte Machinema" (HANCOCK; INGRAM, 2007, p. 36). Nessa lista estava Hugh Hancock, autor do livro de referência *Machinima for dummies* e, também, diretor de filmes Machinima. Hancock adorou o nome, acreditou ser uma ótima ideia e começou a difundi-lo na internet. Publicou em novos contatos de e-mail, posts na internet, blogs e em seu próprio site (HANCOCK; INGRAM, 2007).

Anthony Bailey procurou Hugh Hancock para agradecer a ajuda na popularização do termo que havia acontecido e parabenizar pela mudança do 'e' pelo 'i'. Para Bailey, Hancock teria feito essa alteração após uma análise perspicaz explicitando que ao chamar Machinema de Machinima ele estava incorporando, para além de Máquina e Cinema, a Animação, o que Anthony considerou genial e completou o que faltava para o conceito que caracterizavam esses filmes estar completo (HANCOCK; INGRAM, 2007). Contudo, Hugh Hancock tinha apenas cometido um pequeno erro. Hancock "(...) não percebeu que ele tinha feito uma mudança. Ele simplesmente não leu a mensagem original de Anthony com muito cuidado. Ele não mudou Machinema para Machinima, mas escreveu errado" (HANCOCK; INGRAM, 2007, p. 37). Na época do ocorrido, Hancock apenas agradeceu os cumprimentos de Bailey e enfatizou que a mudança era realmente importante para o conceito. Somente em sua obra, *Machinima for dummies*, que enquanto autor Hugh Hancock vai contar para seu leitor que havia sido apenas um descuido de leitura e escrita a reformulação do termo Machinema para Machinima (HANCOCK; INGRAM, 2007).

Assim, consolidou-se o termo Machinima para caracterizar os filmes de animação feito a partir da base de jogos eletrônicos, e "desde sua introdução oficial em 2001, o machinima tem se mostrado em festivais de filmes, exposições artísticas, cinema comercial, televisão e produções teatrais" (PATROCINIO; MORAN, 2011, p. 76).

Machinima no Brasil

O machinima no Brasil teve o reconhecimento de sua chegada a partir das produções realizadas por meio do jogo *Second Life Brasil*, lançado no país em 2007 (GREGOLIN, 2009). O *Second Life* (Figura 2), popularmente conhecido como SL, "(...) é um universo 3D interativo

criado em 2003 onde os usuários podem conversar com outras pessoas, construir, comprar e vender itens, dançar, jogar e realizar atividades” (GREGOLIN, 2009, p. 56).

Figura 2. Jogo *Second Life*



Fonte: Polygon (2014)

Por meio do acesso ao Second Life Brasil, ainda que quatro anos após seu lançamento oficial, possibilitou-se o crescimento de produções brasileiras de machinimas. Nesse período, poucos usuários buscavam os jogos eletrônicos com objetivo de criar narrativas audiovisuais e/ou produtos cinematográficos. Os poucos usuários de SL com esse interesse espalhados pelas regiões do país se uniram em comunidades específicas de interesse em produção de machinimas e, assim, consolidaram a chegada dos filmes machinima no Brasil (GREGOLIN, 2009).

Conforme aponta Gregolin (2009), o ritmo de produção de filmes machinima no Brasil é menos intensificado que o internacional devido a fatores como a ausência de referências populares nacionais e as fronteiras de idioma. Em 2007, as ferramentas, softwares, tutoriais, comunidades e fóruns eram em língua estrangeira, o que dificultava o aprendizado sobre a produção de filmes machinima e, por consequência, a criação de machinimas-referência brasileiros.

Em 2010, o mundo cinematográfico dos machinimas brasileiros ganhou um destaque com o documentário *As Aventuras de Paulo Bruscky*, de Gabriel Mascaro. A história do filme tem seu início quando o artista visual Paulo Bruscky

(...) entra na plataforma de relacionamento virtual Second Life e lá conhece o documentarista Gabriel Mascaro, que agora “vive” sob a forma de avatar e trabalha fazendo filmes na e para a rede virtual. Do encontro na rede, surge a ideia de fazer um registro machinima em formato de documentário sobre os projetos artísticos de Bruscky, sobretudo uma ideia que o artista tem de fazer um “filme” utilizando os dormentes de um trem como “fotogramas” e uma tela dentro de cada vagão onde seriam projetados esses “fotogramas”, através de um espelho reflex (MACHADO, 2011, p. 22).

O documentário é baseado em entrevistas cedidas pelo ator social Paulo Bruscky para o documentarista Gabriel Mascaro (Figura 3). Tudo ocorre conforme os procedimentos de um filme documentário, porém *As Aventuras de Paulo Bruscky* se diferencia do tradicional pelo espaço-tempo em que acontece o desenvolvimento da narrativa, que é o ambiente virtual do jogo Second Life.

Figura 3. Paulo Bruscky e Gabriel Mascaro em cena de *As Aventuras de Paulo Bruscky*



Fonte: Associação Cultural Kinoforum (2014)

Em 2014, surgiu um machinima nacional que se tornou um fenômeno midiático chamado *Girls in the House* (Figura 4). Esse machinima se trata de uma série online desenvolvida através do jogo *The Sims 4*. Nele os jogadores são como narradores oniscientes que controlam as histórias de seus personagens do ponto de vista de fora do enredo. Dessa forma, o próprio jogo se torna facilitador na construção de material audiovisual, pois o jogador-produtor não necessita de um personagem para executar o papel de cinegrafista, ele simplesmente pode fazer uso de recursos externos como *softwares* de captura de tela para criar e gravar a narrativa desejada.

Figura 4. Cartaz promocional de *Girls in the House*



Fonte: *Starving* (2016)

Nessa série, Alex, Duny e Honey administram a pensão da misteriosa Tia Ruiva. Lá acontecem diversas confusões e histórias em que as personagens se envolvem. O criador da série é Raony Phillips, que é o responsável pelo *RaoTV*, canal do YouTube em que publica as temporadas de *Girls in the House*. Assim como afirmado anteriormente sobre a relação do machinima com a cultura da convergência, “Raony roteiriza, produz, filma, edita e sonoriza todas as séries do canal, além de dublar a maioria dos personagens” (EVELEY, 2017, p. 165).

O primeiro episódio de *Girls in the House* foi postado no YouTube em 19 de novembro de 2014 e possui atualmente mais de 7,4 milhões de visualizações. A sua contribuição para o

machinima brasileiro é de grande destaque e importância. A série já está em sua quarta temporada e possui números expressivos em suas páginas oficiais nas redes sociais. A página de *Girls in the House* no Facebook conta com quase 700 mil curtidas e o canal do YouTube possui mais de 1,8 milhões de inscritos.

O sucesso da série foi tamanho que, do machinima *Girls in the House*, foi criado o *spin-off* machinima *Disk Dunny*, focado na vida e pontos de vista da personagem Dunny. Essa personagem obteve conquistas inéditas para o universo machinima ao ser contratada, desde 2016, como “(...) comentarista da rede TNT para eventos como Oscar, Grammy e Globo de Ouro, com entrada ao vivo no Facebook do canal” (EVELEY, 2017, p. 165) e por lançar, em 2017, seu livro intitulado *Meu livro. Eu que escrevi*. Dunny também teve músicas lançadas no Spotify com videoclipes disponibilizados no YouTube. Além disso, um filme de *Girls in the House* está sendo desenvolvido e a quinta e sexta temporada estão em planejamento.

A estruturação da metodologia

Para a compreensão de como se estabelecem narrativas audiovisuais nos machinimas, utilizou-se a análise de imagens em movimento, de Diana Rose, publicada no livro organizado por Bauer e Gaskell (2003). Os procedimentos propostos pela autora foram realizados da seguinte forma na presente pesquisa:

1. Escolheu-se o objeto de análise: o primeiro episódio da primeira temporada da série *Girls in the House, Date Night*. A escolha desse episódio do machinima se deu pelo fator de os primeiros episódios serem considerados protótipos nomeados de episódio piloto, que avaliam a recepção do público em relação à produção. No caso de *Girls in the House, Date Night* é o episódio mais assistido da série com o número expressivo de 7,4 milhões de visualizações;
2. Realizou-se uma transcrição das unidades de análise desejadas do produto audiovisual selecionado, sendo elas enquadramentos, movimentos de câmera, ângulos e sons. A transcrição ocorreu por meio da coleta de tipologia e quantidade de enquadramentos, movimentos de câmera, ângulos e sons utilizados na produção do episódio *Date Night*;
3. Tabelas foram construídas para as unidades de análise a partir da codificação elaborada para melhor visualização dos dados e resultados obtidos. Nelas, a codificação para os enquadramentos foi: plano geral (PG), plano de conjunto (PC), plano médio (PM), plano americano (PA), primeiro plano (PP), primeiríssimo plano (PPP), plano detalhe (PD) e plano sequência (PS); para os movimentos de câmera: zoom in (Zi), zoom out (Zo), panorâmica (Pan), tilt (T) e travelling (Tra); Os ângulos e sons não foram codificados, pois optou-se por realizar uma descrição por escrito a respeito da angulação e paisagem sonora do episódio;
4. Imagens foram utilizadas para ilustrar a categoria de análise enquadramentos. Foram selecionados *frames* do machinima analisado para representar visualmente o conceito adotado para cada enquadramento e movimento transcrito, a fim de averiguar os objetivos de usos dos mesmos para a construção de narrativa.

Signos da linguagem cinematográfica no machinima

Durante a análise, o episódio *Date Night* demonstrou ser um episódio completo em seu processo de construção narrativa audiovisual a partir de elementos provenientes da linguagem cinematográfica. Dessa forma, temos nesse episódio elementos do cinema e audiovisual que podem vir a ser seguidos como um modelo de produção para futuros machinimas.

Observou-se que o criador de *Girls in the House* fez uso de planos que estamos acostumados a ver em materiais audiovisuais e cinematográficos. Os planos no cinema fazem parte da composição imagética da produção de um filme. De acordo com Aumont (2007, p. 44), deve-se usar a palavra plano com cautela, pois “(...) ao empregá-la, devemos ter consciência do que ela *abrange* e do que ela *mascara*”. Para tanto, nessa pesquisa a significação de plano está direcionada para enquadramento e planificação como o recorte do objeto desejado como central na tela. Conforme Nogueira (2010, p. 34),

(...) o discurso cinematográfico se desenvolve no cruzamento de várias dimensões: o mundo e os seus fenômenos, os cineastas e as suas visões, o espectador e as suas expectativas. A planificação é, de algum modo, o momento fulcral em que cada um desses cruzamentos se dá. Para proceder a essa planificação, ou seja, para começar a construir um discurso especificamente fílmico (intuitivo ou programático, tanto faz), o autor socorre-se de um vasto repertório de planos cuja tipologia se pode construir a partir das suas principais características morfológicas e funcionais (...).

A tipologia de planos utilizadas para a aplicação da análise foi fundamentada nos estudos de Rodrigues (2007), de Nogueira (2010) e pelo *Glossário de Termos Técnicos do Cinema e do Audiovisual, Utilizados pela ANCINE* (2018). A fim de averiguar a presença e expressividade de elementos da linguagem cinematográfica no machinima foi realizada a quantificação dos tipos planos utilizados. Após completada a transcrição proposta do primeiro episódio da primeira temporada de *Girls in the House, Date Night*, foi construída a tabela 1 utilizando a codificação mencionada na metodologia para apresentar os resultados quantificados obtidos referentes aos tipos de enquadramentos presentes durante todo o episódio.

Tabela 1. Frequência absoluta e relativa da tipologia de enquadramentos em *Date Night*, de *Girls in the House*

Enquadramentos	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
PG	15	7,85
PC	38	19,90
PM	38	19,90
PA	20	10,47
PP	51	26,70
PPP	23	12,04
PD	6	3,14
PS	0	0,00
TOTAL	191	100

Fonte: AMARAL (2020)

O plano geral (Figura 5), conforme Rodrigues (2007), é um enquadramento que filma o cenário de forma aberta e ampla a fim de localizar o lugar em que a história se passa. Esse plano é capaz, também, de ambientar o clima de condução da narrativa e as emoções do espectador. Na figura abaixo o plano geral ambienta a local principal que se desenvolve o enredo da série machinima *Girls in the House*, a pensão da tia Ruiva, e explicita o tempo da cena.

Figura 5. Plano geral no episódio *Date Night*, de *Girls in the House*



Fonte: RaoTV (2014)

Segundo Rodrigues (2007), plano de conjunto (Figura 6) se configura na presença de dois ou mais atores. Seu enquadramento possui uma função dramática e possibilita ao espectador ver parte do ambiente em que a cena se passa. Como na figura abaixo, o plano de conjunto possibilita que as três personagens que estão dialogando sejam visíveis para quem assiste ao machinima, bem como situa que elas estão conversando na recepção da pensão da Tia Ruiva.

Figura 6. Plano de conjunto no episódio *Date Night*, de *Girls in the House*



Fonte: RaoTV (2014)

Quando a personagem é enquadrada da cintura para cima, de acordo com Rodrigues (2007) e a Ancine (2018), tem-se um plano médio (Figura 7). Esse plano geralmente é utilizado para tornar visível o movimento de mãos da personagem e criar melhor dinâmica nos diálogos entre personagens em cena. Com esse plano a entrevista dada pela personagem Dunny na cena abaixo ganha movimento com o destaque dado à movimentação e expressão corporal da personagem.

Figura 7. Plano médio no episódio *Date Night*, de *Girls in the House*



Fonte: RaoTV (2014)

Quando a personagem é mostrada do joelho para cima tem-se um plano americano (Figura 8), conforme Ancine (2018). Esse plano recebeu esse nome por ter sua origem nos filmes norte-americanos do gênero faroeste, que tinham a necessidade de mostrar as armas na cintura dos personagens para além do ambiente e expressões faciais e corporais (RODRIGUES, 2007). Na figura abaixo o motivo do nome desse plano não vem ao caso, contudo, esse plano americano foi inserido para dar dinâmica à cena por ser um momento que mostra para o espectador passos de dança e movimentação da personagem Dunny para além da movimentação dos braços e expressões faciais presentes em um plano médio.

Figura 8. Plano americano no episódio *Date Night*, de *Girls in the House*



Fonte: RaoTV (2014)

No primeiro plano (Figura 9) o espectador tem contato com a personagem por meio de um enquadramento do busto para cima (RODRIGUES, 2007). A partir dessa aproximação evidencia-se e destaca-se características de um personagem em específico da cena e traz mais proximidade do corpo retratado para revelar melhor as expressões faciais e corporais do corpo retratado, como é o caso do personagem abaixo que nessa cena está julgando o desempenho de Dunny cantando na audição do *American Idol*.

Figura 9. Primeiro plano no episódio *Date Night*, de *Girls in the House*



Fonte: RaoTV (2014)

Para destacar a expressão do personagem utiliza-se comumente o primeiríssimo plano (Figura 10), que enquadra o rosto inteiro do ombro para cima, segundo Rodrigues (2007). Esse plano possui finalidade semelhante ao primeiro plano, porém busca desenvolver mais carga dramática no ato da aproximação do objeto enquadrado, assim como pode ser verificado na figura abaixo em que o plano destaca a reação da personagem Alex diante da fala de James Roberto, personagem com quem ela dialoga nessa cena selecionada para exemplificar o primeiríssimo plano no machinima *Girls in the House*.

Figura 10. Primeiríssimo plano no episódio *Date Night*, de *Girls in the House*



Fonte: RaoTV (2014)

O plano detalhe (Figura 11) busca ressaltar no enquadramento alguma parte do corpo do personagem (ANCINE, 2018), mas utiliza-se também para mostrar objetos (RODRIGUES, 2007). É um plano que busca carga dramática e trazer o centro para algo de importância para a composição da narrativa durante aquele momento em que a cena está se desenvolvendo (NOGUEIRA, 2010). Na cena em que foi selecionado esse plano detalhe a personagem se pergunta se está em boa forma para se apresentar na televisão.

Figura 11. Plano detalhe no episódio *Date Night*, de *Girls in the House*



Fonte: RaoTV (2014)

Para a análise imagética do episódio a presença de plano-sequência também foi elencada para ser realizada a transcrição, no entanto, não houve a presença desse tipo de plano durante o episódio *Date Night*. O plano-sequência se trata de toda cena que acontece em um único *take* envolvendo deslocamento dentro do espaço cênico e que se inicia com uma ação e só é finalizado quando a mesma é encerrada.

Outra característica do cinema e audiovisual presente em *Girls in the House* são os usos de movimentos de câmera, como pode ser averiguado abaixo na tabela:

Tabela 2. Frequência absoluta e relativa dos movimentos de câmera em *Date Night*, de *Girls in the House*

Movimentos de Câmera	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
Zi	9	27,27
Zo	8	24,24
Pan	7	21,21
T	7	21,21
Tra	2	6,06
Total	33	100

Fonte: AMARAL (2020)

Durante o *zoom in* a câmera se aproxima do objeto filmado e o *zoom out* faz o contrário. No entanto, é importante ressaltar que o *zoom* recorta o ambiente ao fundo, diferentemente do *travelling*, que desloca a câmera por meio de uma plataforma chamada *dolly* sem recortar o ambiente, mesmo que se movimente para qualquer direção (RODRIGUES, 2007). Esse mecanismo pode ser utilizado para estabelecer dramas na narrativa e para a troca rápida de um enquadramento para outro, pois como o *zoom* recorta o ambiente ele facilmente possibilita a passagem de um plano geral para um primeiro plano.

Enquanto isso, os movimentos *tilt* e panorâmica trabalham a câmera sobre seu próprio eixo. Na panorâmica a movimentação ocorre na horizontal, podendo ser da esquerda para a direita ou vice-versa, já o *tilt* acontece de cima para baixo ou de baixo para cima (RODRIGUES, 2007). Essas movimentações de câmera são utilizadas para funções diversificadas, podendo ser somente para sondar o ambiente ou para avaliar por completo um objeto ou personagem.

No campo da análise de imagem em movimento ainda foram percebidos o uso de angulações na produção do machinima. O *plongée* (Figura 12), angulação em que a câmera filma da visão de cima para baixo (RODRIGUES, 2007), foi utilizado oito vezes durante o episódio da

série. Esse ângulo traz ao plano a ideia de oprimir, colocar para baixo, o elemento destacado pelo enquadramento. No caso abaixo a personagem Duny está sendo oprimida na narrativa por ter sido reprovada na audição do *American Idol*.

Figura 12. *Plongée* no episódio *Date Night*, de *Girls in the House*



Fonte: RaoTV (2014)

O ângulo denominado *contra-plongée* (Figura 13), oposto do *plongée*, filma do ponto de vista de baixo para cima (RODRIGUES, 2007), causando, assim, uma sensação de pequenez diante o cenário ou até mesmo deixar o personagem ou o espectador oprimido. Esse tipo de ângulo foi utilizado quatro vezes durante o primeiro episódio da cena. No exemplo abaixo o *contra-plongée*, além da especificação do tempo da cena, é capaz de transmitir nessa cena a dimensão e grandeza da pensão da Tia Ruiva, bem como uma sensação de pequenez diante daquele ambiente tão grande.

Figura 13. *Contra-plongée* no episódio *Date Night*, de *Girls in the House*



Fonte: RaoTV (2014)

Uma transcrição do som também foi feita durante a aplicação da metodologia de Diana Rose (2003). *Date Night* começa com *voice-over* (narração), que se trata de um som cuja fonte está ausente e não é diegética, "(...) ou seja, está situada noutra tempo e noutra lugar que não a situação diretamente evocada (...)" (CHION, 2011, p. 62). Outra *voice-over* presente no episódio é o narrador que apresenta Duny como participante do programa de televisão, *American Idol*. Nesse caso, o som é, de acordo com Chion (2011), *on the air*. É um som proveniente de aparelho eletrônico que é diegético, que está presente no espaço da cena que está acontec-

do, pois é o som que sai da televisão que as personagens Honey e Alex estão assistindo.

O diretor também fez uso de som interno subjetivo ou vozes mentais (CHION, 2011); antecipação, que é quando a voz da personagem é escutada antes de sua imagem ser visualizada; som fora de campo, que "(...) é o som acusmático relativamente àquilo que é mostrado no plano, ou seja, cuja fonte é invisível num dado momento, temporária ou definitivamente" (CHION, 2011, p. 62) e, por fim, o silêncio, que muitas vezes não é mencionado, porém é capaz de trazer grande emotividade e impacto para cenas.

Outros recursos de som utilizados em *Girls in the House* foram os efeitos sonoros e as trilhas sonoras. Os efeitos sonoros utilizados ao longo do episódio são: (a) canto de pássaros; (b) alimentos caindo na panela; (c) mexendo comida na panela; (d) água caindo para fora da panela; (e) barulho da mão pegando panela; (f) castelo sendo quebrado; (g) fundo ambiente noturno; (h) canto suave de grilos; (i) pulo na piscina; (j) porta abrindo; (k) porta fechando; (l) água da torneira caindo; (m) cadeira arrastando suavemente; (n) passos caminhando. As músicas utilizadas como trilha sonora, para Chion (2011) músicas de fosso ou som *off*, foram retiradas da Biblioteca de Áudio do YouTube. O diretor também criou trilha original para a série, a música de abertura e encerramento dos episódios.

Para finalizar a análise sonora, destaca-se que *Girls in the House* possui um rico trabalho de dublagem feito por Raony Phillips e convidados em variados episódios ao longo das temporadas da série.

Como a pesquisa visou investigar como o machinima se constitui como uma narrativa audiovisual, não é possível deixar de abordar a montagem depois de falar sobre a imagem e o som. De acordo com Martin (2009, p. 167),

(...) a montagem constitui o elemento mais específico da linguagem fílmica e que uma definição de cinema não pode deixar de conter a palavra «montagem». Digamos desde já que a montagem é a organização dos planos de um filme segundo determinadas condições de ordem e de duração.

A montagem é o elemento responsável por construir a narrativa do produto audiovisual e a história que se deseja contar. Entende-se por narrativa fílmica um conjunto de partes que, quando se unem, tornam-se uno. Martin (2009, p. 177) traz em sua obra *A Linguagem Cinematográfica* que "a narrativa fílmica aparece (...) como uma seqüência de sínteses parciais que se encadeiam num perpétuo ultrapassar dialético", na qual cada plano é uma unidade, mas uma unidade incompleta.

É possível constatar, a partir dessa conceituação de narrativa, como o cinema e o audiovisual em Machinima se constituem enquanto narrativas audiovisuais. Esse processo ocorre pelo fato de os machinimas se utilizarem dos procedimentos técnicos que compõem a linguagem cinematográfica, como a planificação, angulação, movimentos de câmera, planejamento sonoro e montagem, para contarem suas histórias.

Considerações Finais

O desenvolvimento da pesquisa possibilitou uma análise de como machinima se constrói enquanto uma narrativa audiovisual. De um modo geral, machinimas são filmes produzidos por meio de jogos eletrônicos. A pesquisa buscou reunir material bibliográfico existente sobre o tema para construir uma base de conhecimento sobre a conceituação de Machinima. No entanto, descobriu-se que o assunto ainda é carente de bibliografia e pesquisas tanto no Brasil quanto fora do país, sendo a maior parte delas publicadas em idioma estrangeiro.

Apesar dessa limitação enfrentada no campo do machinima no Brasil, a produção do documentário *As Aventuras de Paulo Bruscky*, de 2010, e a série *Girls in the House*, desde 2014, atestam a ascensão contemporânea gradativa dos machinimas no país. O machinima tem aberto uma nova forma de produção para os estudiosos do Cinema e Linguagem Audiovisual e para empresas que atuam nesse setor.

Com a aplicação da metodologia para análise de imagens em movimento no estudo de *Girls in the House* foi possível observar quais procedimentos audiovisuais estão presentes nos filmes machinima para averiguar como eles constroem suas narrativas. Foram transcritos e expostos dados acerca da planificação realizada na série, angulação, movimentos de câmera, planejamento sonoro e montagem, para contarem suas histórias. Assim, foi possível concluir que os machinimas se tornam narrativa audiovisual por fazerem uso das técnicas que compõem a linguagem cinematográfica.

É importante ressaltar como as características da jogabilidade e de vídeo de *The Sims* permitiram a produção de um machinima como o analisado aqui. Alguns jogos como *Quake* não possuem um sistema análogo às câmeras e movimentos de câmera. Neles um personagem precisa ser criado para que a visão em primeira pessoa seja utilizada como uma espécie de cinegrafista, esse personagem é responsável somente por “filmar” e não compor a narrativa e interferir no trajeto do jogo. Já no *The Sims 4*, o jogador possui grande flexibilidade nas movimentações de câmera e liberdade para ampliar ou reduzir a perspectiva da visão sobre o ambiente, pois se trata de um jogo que não acontece em primeira pessoa. Nele trabalha-se com a criação de ambientação e narrativa dos personagens por fora, assim como um narrador onisciente.

Outro fator que contribuiu para a produção de machinimas foram os *softwares* de captura de tela, que passaram a surgir e se aprimoraram, o que permitiu Raony “filmar” seus personagens e suas histórias para dar início à produção da série machinima *Girls in the House* por meio de outros elementos que compõem a linguagem cinematográfica.

É preciso permanecer pesquisando esse campo de estudo do audiovisual para que se possa manter contínuo progresso na popularização e difusão dos machinimas. O baixo número de material publicado sobre o tema, conforme dito anteriormente, reforça a importância de se aprofundar as pesquisas e difundir no país para que, assim, possibilite o surgimento de novas ideias, reflexões e novos diretores de filmes Machinima para girar essa ferramenta contemporânea de indústria criativa.

Referências

ANCINE. Agência Nacional do Cinema. **Glossário de Termos Técnicos do Cinema e do Audiovisual, Utilizados pela ANCINE**. Brasília, 2018. Disponibilidade em: https://www.ancine.gov.br/media/Termos_Tecnicos_Cinema_Audiovisual_28032008.pdf. Acesso em: 06 jan. 2020.

AUMONT, J. *et al.* **A estética do filme**. 5 ed. Campinas: Papyrus, 2007.

CHION, M. **A audiovisual: som e imagem no cinema**. 1 ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.
EVELEY, D. **Meu livro. Eu que escrevi**. 1 ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.

GREGOLIN, M. V. **Mídia e cultura: Machinima, produto da contemporaneidade**. 2009. 128 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2009.

HANCOCK, H.; INGRAM, J. **Machinima for dummies**. 1 ed. Indianapolis: Wiley Publishing, 2007.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LOWOOD, H; NITSCHKE, M. **The machinima reader**. 1 ed. Cambridge: The MIT Press, 2011.

MACHADO, A. Novos territórios do documentário. **Doc On-Line: Revista Digital de Cinema Documentário**, Covilhã, n. 11, p. 5-24, dez. 2011. Disponibilidade em: http://www.doc.ubi.pt/11/dossier_arlindo_machado.pdf. Acesso em: 06 jan. 2020.

MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 7 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 2009.

MORAN, P.; PATROCINIO, J. **Machinima**. 1 ed. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2011.

NICHOLS, B. **Introdução ao documentário**. 5 ed. São Paulo: Papyrus, 2010.

NOGUEIRA, L. **Manuais de Cinema III: Planificação e montagem**. 1ª= ed. Covilhã: LabCom Books, 2010.

RODRIGUES, C. **O cinema e a produção: para quem gosta, faz ou quer fazer cinema**. 3 ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.

ROSE, D. Análise de Imagens em Movimento. In: BAUER, Martin W; GASKELL, George (Org.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis: Editora Vozes, 2003. p. 343-364.

Recebido em: 27 de fevereiro de 2020.

Aceito em: 13 de dezembro de 2021.