



Não poderia haver par de assuntos mais incompatíveis do que a tragédia de Shakespeare e os lançadores de foguetes disparados contra helicópteros da polícia por homens com chapéus bobos. No entanto, *Grande Roubo Hamlet* explora esta combinação única de passado e presente enquanto revela camadas narrativas novas e inesperadas a cada passo. O documentário animado segue as tentativas imprudentes de dois atores de encenar uma produção completa de *Aldeia* em um mundo de videogame; o resultado é extremamente engraçado e surpreendentemente comovente.

O vencedor do Grande Prêmio do Júri SXSW deste ano na categoria Documentário - *divulgação*: Este crítico foi um dos juristas - *Grande Roubo Hamlet* também é uma peça de bloqueio do COVID, que captura o absurdo do isolamento de uma forma que poucos [filmes](#) recentes fizeram. É tanto uma história sobre videogames quanto sobre comunidade e como encontrar novos caminhos de conexão emocional, e percorre toda a gama emocional enquanto explora essas ideias.

VEJA TAMBÉM:

Como 'Grand Theft Hamlet' evoluiu da fuga do bloqueio para o sucesso de Shakespeare



Uma síntese única de forma, aborda criativamente o tema das frustrações artísticas enquanto reflete sobre a mortalidade das formas mais tolas possíveis. É atencioso e ousado na mesma medida, e ao final de seus meros 89 minutos - afinal, a brevidade é a alma da inteligência - o filme funciona apesar de todas as probabilidades, provando ser uma explosão completa e absoluta.

O que você vai ler:





- [Sobre o que é Grand Theft Hamlet?](#)
- [Grand Theft Hamlet é um filme de bloqueio verdadeiramente único.](#)
- [Grand Theft Hamlet é uma reflexão surpreendentemente comovente sobre a morte.](#)

Sobre o que é Grand Theft Hamlet?

O filme começa como uma coisa comum “Vamos jogar”- ou seja, imagens apresentadas dentro do jogo enquanto outras pessoas o jogam - focando em dois jogadores casuais passando o tempo cometendo crimes violentos e fugindo da polícia, como é incentivado em *Grande roubo de automóveis*. Por mais que assistir outras pessoas jogando videogame tenha se tornado uma indústria artesanal de streaming, pode não parecer a maneira mais interessante de fazer um longa-metragem. No entanto, *Grande Roubo Hamlet* dissipa rapidamente essa [noção](#).

NEW

Mashable GAMES

Free daily crosswords, mahjong, sudoku, solitaire, and more!

PLAY NOW



NEW
Mashable
GAMES

Free daily crosswords, mahjong, sudoku, solitaire, and more!

PLAY NOW

O conceito por trás do filme é ridículo em sua essência, remontando aos dias de *Vermelho vs. Azula* popular (e ainda em andamento) série de ficção científica da web que começou em 2003 e é inteiramente animada no mundo do jogo de tiro em primeira pessoa *Halo*. No entanto, *Grande Roubo Hamlet* O apelo do não se limita ao público de jogos hardcore. Sua filmagem inicial serve para apresentar aos não-jogadores a hiperviolência boba de *Grande roubo de automóveis* como uma dupla de atores de teatro ingleses animados e desempregados, Sam Crane e Mark Oosterveen - companheiros de brincadeira infinita - tropeçam em um anfiteatro dentro do jogo (o "Vinewood Bowl", inspirado no Hollywood Bowl em Los Angeles) . Em pouco tempo, a inspiração surge e eles decidem ver o que seria necessário para encenar uma produção inteira de *Aldeia* dentro deste metaverso online compartilhado.

O que parece, a princípio, um esboço descartável do YouTube torna-se rapidamente envolvente, à medida que o filme começa a narrar as tentativas de seus personagens de realizar audições e ensaios dentro de casa. *Grande roubo de automóveis on-line* (o MMORPG componente de *Grand Theft Auto V*; ênfase em "RPG"). Todas as filmagens apresentadas no filme são capturadas dentro do próprio jogo. Filmado a partir de uma infinidade de ângulos que giram livremente, livre do espaço físico, o filme é codirigido por Crane e sua parceira romântica, a cineasta Pinny Grylls, que não apenas atua como observador e arquivista digital, mas entra no jogo como um personagem ao lado de Crane e Oosterveen. Eventualmente, ela mesma se torna um dos temas principais do filme.

Depois que a dupla líder faz inúmeras ligações em fóruns digitais, eles finalmente encontram um punhado de colaboradores em potencial - sejam outros artistas ansiosos, jogadores novatos que desejam se manter ocupados durante o bloqueio ou espectadores curiosos que não entendem muito bem o que estão tentando. , mas continue assim mesmo. A simples tarefa de encenar uma performance e atrair espectadores e participantes revela-se hilariamente difícil, dada a natureza do jogo. À medida que reúnem outros atores neste espaço digital, com cada um realizando solilóquios através de fones de ouvido enquanto seus avatares repetem uma série de gestos limitados, os policiais do mundo e outros jogadores online frequentemente perturbam as reuniões pacíficas de Crane e Oosterveen. *Grande roubo de automóveis* é um mundo inerentemente hedonista, e não há nada que impeça um terceiro aleatório de aparecer, com armas em punho (ou punhos balançando) apenas pela emoção. Essas interrupções frequentes levam a suspiros de resignação devido ao emparelhamento acidental de Rosencrantz e Guildenstern cada vez que eles morrem e



têm que reaparecer em algum local distante e inconveniente antes de voltarem ao palco digital.

Isso é *Acampamento de Teatro* conhece *Justiceiro: Zona de Guerra* uma mistura bizarra e ridícula de criatividade bem-humorada e hiperviolência caricatural que coloca uma série de obstáculos logísticos únicos no caminho dos atores.

Grand Theft Hamlet é um filme de bloqueio verdadeiramente único.

Filmado principalmente no início de 2021, quando Londres passava por seu terceiro grande bloqueio devido ao COVID, *Grande Roubo Hamlet* traça a evolução do seu conceito central, de um produto do tédio a um projeto de paixão sincera e extensa. Ao longo de vários meses, as tentativas e falhas resultantes de encenar esta produção assumem formas cada vez mais frustrantes, não apenas graças à logística interna - como criar uma experiência comunitária pacífica num espaço dedicado a balas e bombas? - mas também devido à logística do mundo real.

Notícias principais do Mashable

Qualquer pessoa com experiência mínima no ensino médio provavelmente reconhecerá as complicações daí decorrentes e as maneiras pelas quais Crane e Oosterveen - vozes desencarnadas que emanam da boca de avatares digitais - navegam educadamente em cada problema. Desde recusar possíveis artistas que comparecem para uma audição no Vinewood Bowl até tentar convencer as pessoas de sua visão até equilibrar os horários das pessoas no mundo real ao decidir sobre horários e locais para praticar no jogo, *Grande Roubo Hamlet* termina com uma representação chocantemente precisa dos muitos obstáculos que surgem no mundo do teatro amador, embora com a desvantagem adicional de intrusos travessos invadirem os ensaios apenas para esfaquear os atores ou explodi-los em pedacinhos. Essa parte não é tão familiar para os artistas e os mantém alerta, ao mesmo tempo que faz com que todo o exercício pareça uma loucura induzida pela febre da cabine.

Quanto mais Crane e Oosterveen avançam na encenação, mais complicado se torna. Logo, torna-se uma produção itinerante dentro do mundo do jogo, à medida que membros curiosos do público são convidados a seguir os atores entre uma infinidade de locais perigosos, como no topo de um dirigível flutuante, uma ambição criativa que certamente resultará em auto-sabotagem, como os avatares dos atores morrem no meio da performance, cortesia de acidentes laterais. No entanto, quanto mais tempo eles gastam tentando apimentar a sua versão do *Aldeiamais* o mundo real começa a aparecer pelos cantos do quadro.

A sociedade não iria permanecer paralisada para sempre e os seus actores seriam obrigados a ser puxados em direcções diferentes assim que as circunstâncias mudassem. No entanto,



um elemento-chave do drama é também a relação entre os dois diretores da peça e como suas diferentes vidas pessoais (Crane é um homem de família; Oosterveen é mais solitário) se cruzam com a premissa do filme. A pandemia e os subsequentes confinamentos afetaram as pessoas de diferentes maneiras, mas o que *Grande Roubo Hamlet* consegue capturar é como as pessoas emergiram da mentalidade pandêmica em momentos diferentes e como essa discrepância pode ter prejudicado os relacionamentos no processo.

O relacionamento romântico entre Crane e Grylls também é um elemento-chave do filme, e Grylls aparentemente encena conversas importantes entre eles no mundo do jogo, mesmo que vivam na mesma casa. Não é nada naturalista, mas usa a mesma lógica criativa dos reality shows modernos, onde as tensões reais e a dinâmica interpessoal são intensificadas para o olhar do público. A principal diferença é que esse drama de relacionamento também acaba à mercê da mecânica do jogo, de maneiras extremamente engraçadas que confundem os limites entre os momentos públicos e privados.

No entanto, essas mecânicas também fornecem um contraste único com o assunto em questão.

Grand Theft Hamlet é uma reflexão surpreendentemente comovente sobre a morte.

Entre a premissa pandêmica do filme e seus temas ruminando sobre um dos textos mais pesados de Shakespeare, *Grande Roubo Hamlet* ecoa a ideia de mortalidade de várias maneiras silenciosas - a ideia do que significa "ser ou não ser" - ao mesmo tempo que explosões estridentes continuam interrompendo as tentativas de ensaio dos atores.

Talvez não haja espaço mais surreal para refletir sobre a morte do que dentro de um videogame onde a violência é tão comum e caricatural que ficamos insensíveis à morte, já que é um pouco mais do que um aborrecimento repetitivo à medida que os corpos são arremessados em direções diferentes. No entanto, este cenário casualmente brutal também força os temas macabros da peça de vingança e inevitabilidade cósmica à superfície, através de representações ridículas de violência mortal que - intencionalmente ou não - funcionam como reconstituições intensificadas do texto.

Na verdade, o meio de *Grande roubo de automóveis* acaba sendo a colher de açúcar perfeita para o remédio contemplativo e duradouro de Shakespeare. Esse desdobramento constante do subtexto da peça transforma o filme em um ato inadvertido de crítica de arte no processo, onde avatares de jogadores ostensivamente customizados, com cabelos coloridos e roupas de super-heróis, funcionam tanto como filósofos de fato quanto como externalizações profundamente pessoais dos atores. 'personas e neuroses.

Um personagem em particular, um imigrante norte-africano não familiarizado com a peça, faz um teste com um verso do Alcorão, enquanto aparece na forma de um alienígena verde brilhante. É como se ele estivesse se disfarçando e criando uma manifestação caricatural de



como se sente como um recém-chegado à sociedade inglesa, e isso acaba sendo uma das reflexões mais comoventes do filme sobre a experiência humana.

O filme mantém uma linha tênue entre a vida e a morte, não apenas graças à facilidade com que os avatares digitais do jogo se transformam em polpa sangrenta, mas também pela forma como essas imagens violentas são jogadas de cabeça na análise textual e na repetição cada vez que os atores ensaiar. O próprio ato da performance - de canalizar emoções e transformá-las em arte - é um dos atos mais vívidos, humanos e [vivo](#) processos dos quais somos capazes. Portanto, ser capaz de atuar apesar de ter sido roubado dos espaços tradicionais de atuação é praticamente desafiador, cuspir na cara de uma praga mortal da forma mais barulhenta. Não há nada como *Grande Roubo Hamlet*.

Grande Roubo Hamlet agora está em exibição nos cinemas.

ATUALIZAÇÃO: janeiro 17 de outubro de 2025, 9h23 EST *Grand Theft Hamlet* foi revisado no SXSW 2024. O artigo foi republicado com informações de lançamento atualizadas.