

ISSN 2011 - 401X

2010 #3

clave

019-97

territorio híbrido

Proyecto Salar

// Rejane Cantoni - Leonardo Crescenli

Machinimia un medio híbrido: Película animadas
usando videojuegos

// Ricardo Cedeño

Severed Ways - El fin de la historia y el 'historizar' Una temprana
mitología nórdica a través del realismo de alta definición

// Gregg Perkins

Campañas políticas en línea en el mundo post- Obama:
El caso de dos partidos políticos brasileños

// Gracieli Scremin - Stephanny Araújo

¿Qué diría Robo Critico? "El proceso creativo entre bastidores"

// Doug Sutherland

RESEÑA: La cultura DEMO en Europa - mostración y
demonstración en las artes digitales

// Diana Mesa

dvd clave 019-97 #3

<http://clave19-97.uniandes.edu.co>

Publicación Seriada en Creación Multimedia - Departamento de Arte

directora
Myriam Luisa Díaz

comité editorial
Claudia Mantilla
Jorge La Feria
Lucas Ospina
María Margarita Jiménez
Santiago Echeverry

coordinación editorial
Myriam Luisa Díaz

asistente editorial
Paula Zapata

desarrollo gráfico
Lorena Kraus

corrección de estilo
Juana María Rey

traducción Inglés - español
Inés Elvira Rocha

traducción francés - español
Camilo Sarmiento

portada e ilustraciones
Paula Zapata

versión electrónica
<http://clave19-97.unlandes.edu.co>
ISSN 2011-4001

producción web
Paula Zapata

dvd clave 819-97
ISSN 2011-3994
producción y diseño
Paula Zapata

ISSN 2011-401X
#3 - 2010 - © de los autores y de la Especialización en Creación Multimedia
<http://creacion-multimedia.unlandes.edu.co>

Universidad de los Andes, Facultad de Artes y Humanidades, Departamento de Arte.
Cr. 1. No. 18A-10 / Apartado Aéreo 4976, Bogotá, D.C., Colombia
Teléfonos: (571) 3324450 - 3394949, Ext.: 2636
<http://arte.unlandes.edu.co/>

Ediciones Unlandes
Cr. 1 No. 19-27, Edificio AU, Bogotá, D.C., Colombia
Teléfono: 3394949-3394999, Ext.:2133.Fáx:2158.
<http://ediciones.unlandes.edu.co>
infeduni@unlandes.edu.co

Clave 819-97 es una publicación seriada anual de criterio independiente con un propósito académico. Los contenidos de los artículos y trabajos son responsabilidad exclusiva de cada uno de los autores.

Impreso en Bogotá, Colombia, 2010.
Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra sin una autorización escrita.

índice

Proyecto Solar Rejane Cantoni - Leonardo Crescenti	13
Machinimia un medio híbrido: Películas animadas usando videojuegos Ricardo Cedeño	17
Severed Ways: El fin de la historia y el 'historizar' Una temprana mitología nórdica a través del realismo de alta definición Gregg Perkins	53
Campañas políticas en línea en el mundo post - Obama: El caso de dos partidos políticos brasileiros Gracieli Scremin - Stephanny Araúja	65
WWRCS, ¿qué diría Robo Cristo? "El proceso creativo entre bastidores" Doug Sutherland	83
Reseña : La cultura DEMO en Europa - mostración y demostración en las artes digitales Diana Mesa	95
dvd clave 019-97 #3	107

Machinima un medio híbrido: películas animadas usando videojuegos

37

Ricardo Cedeño*

Resumen:

Este artículo explora un medio digital híbrido que resulta de la mezcla entre el uso de videojuegos y la producción de películas animadas. Machinima surgió en la década de 1990, cuando los fanáticos de los videojuegos descubrieron que, con los editores de los videojuegos, era posible producir secuencias animadas; su práctica consistía en grabar las sesiones de juego para elaborar cortos narrativos. En el texto presento varias descripciones de machinima que permiten apreciarla como un medio híbrido. El carácter cultural de este fenómeno muestra cómo machinima emergió a partir de la acumulación de combinaciones y cambios graduales alrededor de los videojuegos.

Palabras claves:

Machinima, videojuegos, animación, películas, medio híbrido, títere.

* Creador audiovisual, docente y teórica. Master of Science in Digital Media, University of Applied Sciences Bremerhaven, Alemania. Especialista en Creación Multimedia, Universidad de Los Andes, Bogotá, Colombia. Diseño Industrial, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. Ha trabajado como docente y seminarista en la Universidad de los Andes, Universidad ICESI, Universidad de Caldas y University of Applied Sciences Bremerhaven. Ha participado como artista invitado y ponente en medios digitales en diferentes eventos en Colombia y Alemania. Actualmente es profesor Asociado de la Escuela de Diseño Industrial Universidad Nacional de Colombia. Su trabajo reciente se centra en las diferentes manifestaciones de prácticas marginales en la producción de imagen en movimiento con medios y máquinas digitales. Publicaciones anteriores: *DokumentarFilm Sproutbau: ein Sommer im Beton*, Bremen, Alemania 2009 y *Bit-bang Objeto Digital El Medio es el Diseño Audiovisual*, Manizales, Colombia, 2007. Producciones recientes: *Healing*, corto (2009), *ACT! Audiovisual Compendium of Film Terminology*, (2008), *Sproutbau: Tenever*, documental (2008) y *Distant T.A.B.*, video instalación (2008).

Abstract:

This article explores a hybrid media that results from the mixture of playing video games and producing movies. Machinima emerges in the late 1990s when devoted video game players discovered the possibility to use the video game software to produce short animated sequences. Their practice utilized recordings of gameplay to make simple narrative movies. In this text, I present a set of descriptions of machinima that permits the appreciation of this phenomenon as a hybrid medium. The cultural character of machinima can be seen in the manner how it appeared as the accumulation of combinations and gradual changes in the video games.

Keywords:

Machinima, video games, animation, movies, hybrid media, puppet.

Resumo:

Este artigo explora um meio digital híbrido resultante da mistura entre o uso de videogames e a produção de desenhos animados. A machinima surgiu na década de 90 quando os interessados pelos videogames descobriram que, com os editores dos videogames era possível produzir seqüências animadas: sua prática consistia em gravar as sessões de jogo para elaborar curtos narrativos. No texto apresento várias descrições de machinima que permitem apreciá-la como um meio híbrido. O caráter cultural deste fenômeno mostra como machinima emergiu a partir da acumulação de combinações e mudanças graduais ao redor dos videogames.

Palavras Chave:

Machinima, videogames, animação, filmes, meio híbrido, fantoche.

1. El fenómeno: Machinima

En 2004 un grupo independiente de productores de cortos en Nueva York, el *Ill Clan*, lanzó una serie de tres cortos animados titulados *On the Campaign Trail with Lenny and Larry Lumberjack*. Éstos satirizaban la campaña presidencial de 2004 en los Estados Unidos. Los videos muestran dos leñadores que se inscriben como candidatas a presidente y vicepresidente. Para producir esta serie de cortos, *Ill Clan* usó una versión modificada de *Quake®* que permitió emplear los personajes del videojuego como marionetas y la sesión de juego como tomas de video.



Imagen 1: *Movement under thousand eyes* (2009).
Ricardo Cedeño. Hecha con Unreal Tournament 2004

En los últimos años, tanto en los Estados Unidos como en Europa, se han organizado varios festivales de animación denominados *Machinimia*. Organizaciones de prestigio como *Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (ZKM)* en Alemania¹ y el *Centro Pompidou* en Francia² han realizado exhibiciones dedicadas a este tipo de películas. Éstas son señales que indican que un nuevo medio narrativa se está moldeando y que un interesante movimiento en la producción de imagen en movimiento está emergiendo. El objetivo de este texto es examinar el fenómeno y presentar las características que hacen de Machinima, una forma distinta de producción de animación. Machinima es un medio híbrido que resulta de la combinación de los editores de los video juegos, con técnicas de animación de títeres y la lógica de la grabación de películas en vivo. La historia de Machinima demuestra que es un fenómeno de carácter cultural donde los jugadores se transforman en autores y en motor de un medio de expresión propio.

¹ Future Cinema: The cinematic Imaginary After Film. Curadores: Jeffrey Shaw y Peter Weibel. Karlsruhe, Alemania: Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe ZKM. Noviembre 16 - 2002 - 30 Marzo 30 2003.

² Web Flash Festival 5e édition. Conférences - débats - rencontres. Paris, Francia: Centro Pompidou, Mayo 27, 2006.

Una colección de descripciones de Machinima

Machinima es un medio narrativo digital que se originó con los fanáticos de videojuegos en 3D en primera persona (*FPS, first person shooter*) y productores aficionados de video. Éste se define como "la producción en tiempo real de animación en un entorno virtual 3D, a menudo empleando tecnologías de videojuegos"³. El número de producciones se ha incrementado año tras año así como el número de seguidores de este fenómeno. Dos son los medios dominantes: el videojuegos y el video digital. Por esta razón, Machinima se presenta como una técnica para producir animación mediante el uso de videojuegos.

La palabra Machinima es una contracción, acuñada en 1999 por Hugh Hancock y Anthony Bailey. Las raíces etimológicas de la palabra se encuentran en *machine* (máquina) y *cinema* (cine) [3, p.12]. La palabra máquina se refiere al motor del videojuego y del cine, así como al carácter de imágenes en movimiento de estas producciones. Sin embargo, Machinima no sólo indica una forma particular de producir animaciones, también identifica estos productos visuales. Como práctica, Machinima fusiona tres actividades: jugar videojuegos, animar marionetas y producir video digital. Como objeto, Machinima es una forma híbrida de imagen en movimiento que combina las convenciones visuales tradicionales del cine con las imágenes de los videojuegos.

El término ha sido muy discutido en ámbitos académicos (*ver tabla 1*). ¿Es Machinima una técnica de animación, un medio, un movimiento artístico, un modo de producción de películas o reúne todas estas nociones? Pero quizá se debería considerar Machinima como un fenómeno cultural, como una expresión engendrada en la cuna de devotos jugadores de videojuegos. Machinima es una actividad productiva que surgió del contacto permanente con el consumo de los jugadores con medios electrónicos de entretenimiento. Es una práctica de apropiación y transformación del propósito de la tecnología de los videos juegos con fines visuales y narrativos. Estos videos retratan un "pastiche" cultural que, juguetonamente imita la producción de películas en los videojuegos [2, p.45].

Acercase a Machinima como un fenómeno de carácter cultural ayuda a comprender las diferencias en su entendimiento y permite percibir la naturaleza rizomática de los medios digitales. Éstos aparecen como superficies metamórficas en las que permanentemente se mezclan puñados disimiles de elementos y en cualquiera de sus pliegues, aparece una nueva protuberancia: un medio híbrido.

³ "... animated filmmaking within a real-time virtual 3D environment, often using 3D video-game technologies" Marino, Paul, y Frank Dellario, *The Machinima FAQ. What is Machinima?* 2005. Machinima.org, Sep 9 2008 <<http://www.machinima.org/mochinima-faq.html>>.

Katie Salen y Eric Zimmerman [12, p. 550]	"Part theatre, part film, part computer game."
Leo Berkeley [1, p.66]	"[Machinima] is where 3D computer animation gameplay is recorded in real time as video footage and then used to produce traditional video narratives."
Henry Lowood [7, p.165]	"[Machinima] means producing animated movies with the software that is used to develop and play computer games."

Tabla 1: Definiciones de Machinima.

2. Un medio híbrido

Recientemente Lev Manovich identificó un imperceptible cambio en la imagen en movimiento mediante la permanente combinación de diferentes medios como fotografía, tipografía, gráficos algorítmicos 3D, animación y tomas en vivo [9, p.36]. Como resultado, aparece un lenguaje visual híbrido que en su opinión, se ha convertido en la regla en la comunicación visual contemporánea. Los híbridos exploran territorios diferentes al *collage* o para buscar una expresión irreal como la observada en la película *Sin City* (2005). El impacto de este lenguaje híbrido, en el caso de la imagen en movimiento, se puede reconocer en cualquier pieza producida utilizando composición digital.⁴ Los híbridos son posibles porque el espacio de composición digital permite, la casi infinita adición y mezcla de diferentes medios en el cuadro cinematográfico.

El lenguaje híbrido consta de dos niveles. El primero es el resultado de una composición que abiertamente, combina cualquier número de materiales porque los interpreta como bloques de datos. El otro nivel implica la combinación de lógica, técnicas, métodos de trabajo y formas de expresión de cada medio combinado como por ejemplo, estilos de ilustración gráfica en tomas en vivo. Dicho de otra forma, la capa superior muestra el aspecto visual y la capa inferior deja ver los procedimientos. De esta forma, la lógica asociada a un medio puede ser aplicada, en combinación con otras, a un medio completamente diferente [9, p.39]. El medio híbrido toma ventaja del espectro de combinaciones posibles en el computador; es

⁴ En el cine los híbridos han sido identificados antes por Jay Bolter y Richard Grusin. Sus observaciones se centran en el evidente contraste e interacción entre los dibujos animados y la acción en vivo [2, p.149].

una máquina de remixes. Es importante anotar que un medio híbrido no es un software en particular, sino una combinación de técnicas como un conjunto de variables discretas de datos.

Videojuegos, películas y títeres

On the Campaign Trail consta de tres cortos y cada uno presenta distintos lenguajes de cámara. En el primer episodio de tres minutos, se expone el punto de vista al espectador a través de una cámara objetiva. En el segundo episodio, el espectador está situado dentro de la videocámara que los protagonistas usan para grabar su mensaje. En el episodio final, el espectador está ubicado frente a un televisor viendo a Lenny y Larry mientras son entrevistados. Los cortos toman prestados las tres lenguajes de cámara y se combinan para construir la narrativa (ver tabla 2).

La estética visual de *On the Campaign Trail* puede parecer tosca si se compara con producciones contemporáneas de video experimental o de cine convencional. Sin embargo, el lenguaje híbrido está presente no sólo en su superficie sino también en la combinación de técnicas de producción empleadas por *Ill Clan*. Los cortos fueron producidos utilizando personajes personalizados en un escenario de *Quake*® y combinando diferentes tipos de imágenes que incluyen sesiones de juego, fotografía, ilustración 2D y animación 3D. Aunque es probable que estas películas fueron ensambladas empleando un software de edición de video, cada una de las secuencias fue compuesta y grabada en tiempo real al interior del videojuego. En este trabajo, el motor de *Quake*® adquiere simultáneamente las características de un espacio de grabación y de composición donde un grupo de objetos 3D prefabricados y otros medios, son mezclados. Lenny y Larry toman vida a través de técnicas similares a las usadas por los títeres donde la cámara subjetiva de *Quake*® asume el comportamiento de una cámara objetiva de cine, de una videocámara y de un televisor.

Se advierte que las imágenes en movimiento de *Machinima* no son compuestas por la combinación de múltiples capas, son el resultado de incorporar la lógica de grabación de acción en vivo con la experiencia de jugar videojuegos 3D en primera persona. El motor del videojuego provee una extensa colección de modelos 3D, luces, personajes y leyes físicas; si esto no es suficiente, los comunidades de fanáticos ponen a disposición en línea, cientos de escenarios y modificaciones del videojuego. En el motor del videojuego se apropia de la lógica del títere y de la produc-

ción de películas para ser transformadas en entidades modulares y variables. La combinación de material mediático en Machinima ocurre en espacio de juego 3D, no en la composición digital de video. De esta manera, el videojuego se convierte en un entorno de recursos en tiempo real repleto de ready-mades para la construcción de escenarios virtuales.

Transformar un videojuego para generar secuencias animadas, emplear la cámara en tiempo real de un videojuego como cámara de una película y tratar personajes de videojuego como títeres virtuales, son las características de este medio híbrido. En Machinima, el motor del videojuego es un entorno de producción similar al de un estudio de filmación y hacer películas se reduce a grabar secuencias excluyendo edición y montaje.

Machinima es contradictoria y rompe con un aspecto fundamental del lenguaje híbrido: la fluidez. En los híbridos, la imagen tiende a cambiar sin cortes [9, p.43]. Las transiciones suaves y sin rupturas tienden a escapar del lenguaje formal impuesto por la tradición cinematográfica de dividir el tiempo y el espacio en toma, corte y montaje.⁵ La fluidez es una consecuencia de la variabilidad y carácter modular de cada entidad del medio híbrido, que espera impaciente a ser puesta en acción. Hasta donde este estudio ha llegado, en todas las piezas de Machinima sin excepción, se utilizan tomas, cortes y montaje como la base de la construcción del tiempo y del espacio en sus narrativas. Contrariamente, este comportamiento es difícil de observar en los videojuegos, donde tiempo y espacio son experimentados a través de un punto de vista continuo y fluido.



Episodio 1

Episodio 2

Episodio 3

Tabla 2: Imágenes de *On the Campaign Trail with Lenny and Larry Lumberjack*. Cortesía de *III Clan*.

⁵ Es importante recordar que para Manovich el cine digital se define como $f(x, y, t)$ [8, p. 302], en donde todos los elementos que hacen parte de una composición responden a esta función, incluyendo tomas de acción en vivo que finalmente se convierten en entidades para ser animadas en la composición digital. Así, cine digital es básicamente una animación aumentada algorítmicamente. Para Manovich, la regla en imagen en movimiento actual es la imagen que cambia continuamente sin cortes. En mi opinión, hasta ahora esto sólo ocurre en piezas aisladas y en el fenómeno VJ pero no es parte de la industria masiva de cine.

3. Una historia de adiciones

Las condiciones que hicieron posible Machinima, muestran el impacto que el acceso a tecnología asociada con videojuegos ha tenido en la aparición inesperada de contenidos mediales por parte de los jugadores. [7, p.165]. Un conjunto de innovaciones tales como la personalización de elementos del videojuego, modos de juegos multi-jugador y grabaciones de sesiones de juego, llevaron sutilmente a que Machinima emergiera como una forma de colaboración y exhibicionismo entre jugadores serios de FPS y los transformaron de consumidores de un medio a productores de material audiovisual.

En sus comienzos, Machinima era exclusivamente la grabación de las acciones de juego [7,p.168]. Su consolidación como un medio narrativo se debió a un cambio en el método de grabación que transformó la manera cómo los jugadores hacían estas películas y les permitió realizar narrativas más complejas. Esta es una historia de combinaciones y adiciones que abrió un campo nuevo de expresión y actualmente lucha por consolidar una identidad. Esto ha llevado a muchas personas a fundar estudios y organizaciones con el propósito de posicionarse como una alternativa importante para la industria del cine. Muy pocas han tenido éxito y hoy Machinima permanece como una práctica marginal en busca de reconocimiento.

Modding + demo movies = Quake movies.

A comienzos de la década de 1990, la máquina primaria para jugar videojuegos era el computador personal (PC) y los FPS se habían convertido en el género más popular durante este periodo. Una de la compañías líderes durante este periodo fue *id Software, Inc.*⁶ cuyos juegos: *Wolfenstein 3D* (1992), *Doom*[™] (1993) y *Quake*[®] (1996) marcaron importantes hitos en la historia de los videojuegos. Con *Doom*[™], los jugadores fueron animados a crear, distribuir y jugar niveles hechos por ellos mismos. Con la práctica de modificación de videojuegos conocida como *modding*, el jugador se convirtió en un agente activa en el proceso autorial del juego, en un momento clave de la cultura de los videos juegos [1,p.67].

Modding no fue una práctica extraña en los videojuegos pero *Doom*[™] la popularizó. Manovich describe *modding* como una nueva economía cultural que cambia la relación usual entre autor y consumidor. El autor crea una estructura básica con

⁶ *id Software* fue fundada en 1991 en Dallas, EEUU, por John Carmack, Adrian Carmack, Tom Hall, y John Romero.

un grupo de herramientas y lanza algunos ejemplos que permiten a los consumidores transformar el contenido original y adicionar nuevos contenidos [8, p.245]. Videojuegos como *Doom*⁶ fueron desarrollados como un conjunto de componentes separados incluyendo el motor del juego, texturas, mapas, modelos, gráficos y sonidos. Todos estos elementos son módulos listos para ser ensamblados, en diferentes combinaciones, durante el juego. Estas características permitieron a los jugadores modificar partes del videojuego en lugar de todo el software del juego. [7, p.170]. Prácticas como *modding* y *skinning* se volvieron comunes en las comunidades de jugadores.⁷ Los productos de *Id* no sólo son juegos sino un conjunto de herramientas para la creación de mundos para juegos 3D.

Otra característica del desarrollo futuro de *Machinima* es la grabación de demos (*demo recording*). En los juegos de *Id*, los jugadores pueden grabar sus sesiones de juego en archivos que posteriormente pueden reproducir como secuencias de animación dentro del videojuego, es decir, una especie de documentación del juego llamada, en inglés, *demo movie*. Este formato graba una secuencia de instrucciones en lugar de cuadros de video. Los archivos son livianos y de fácil distribución.⁸ Reproducir el demo es ordenarle al juego que ejecute una serie de instrucciones como si el jugador estuviera jugando [4, p.30]. Con estas grabaciones emergió el deseo de documentar y exhibir habilidades en el momento de jugar. La desventaja del formato es que el videojuego es necesaria para reproducirlo.

*Quake*⁹ es fundamentalmente un juego multi-jugador. Después del lanzamiento, las sesiones de juego en línea se popularizaron. Los jugadores pronto organizaron comunidades en línea y equipos no sólo para jugar y crear estrategias de juego sino también para compartir, discutir la información y exhibir progreso. Los llamados *clanes Quake* emplean los *demo movies* como un medio para demostrar sus habilidades o como material de estudio para mejorar en el juego [7, p.171].

En este contexto, *The Ranger Clan*, un reconocido grupo de jugadores, llamó la atención de la comunidad de *Quake*⁹ cuando en octubre de 1996 presentaron el primer corto narrativo grabado y reproducido dentro de *Quake*⁹: *Diary of a Camper* (Diario de un campista). Este corto, aproximadamente de 100 segundos de duración, es considerado como la primera *Machinima* verdadera [10, p.6].⁹ Este exhibe dos características importantes. Primero, a pesar de tener una trama simple, está centrada en una práctica conocida como 'acampar'.¹⁰ Segundo, *Diary of a Camper* cambia la tradicional cámara subjetiva de los FPS por una cámara objetiva que sigue el 'sangriento' combate de cinco jugadores contra un campista. A nivel formal,

⁶ *Skinning* se refiere a generar imágenes para 'vestir' personajes 3D en los juegos. Estas imágenes son mapas de bits 2D que el motor del juego aplica sobre la superficie de un modelo 3D como texturas.

⁸ Técnicamente un demo es un archivo de texto simple que ordena al juego los eventos que debe reproducir de forma automática. Los eventos pueden ser: cargar un nivel, mover personajes, cambiar armas, correr, disparar, saltar o girar.

el corto está compuesto por una sola toma sin cortes. Estos aspectos distinguen la animación producida por *The Ranger Clan* de los otros *demo movies*. Ellos fueron los primeros en emplear *Quake*⁹ como una plataforma para hacer cortos animados narrativos que por unos años fueron conocidos como los *Quake movies*.

Pronto comenzaron a circular películas hechas por otros clanes. Trabajos como *Blahbalicious* (1997) y *Operation Bayshield* (1997) ganaron notoriedad dentro de las comunidades de jugadores. Cada película introdujo nuevos elementos como diálogos, música y *skinning*. Algunos comenzaron a exhibir convenciones visuales del cine y la televisión. Elementos de los medios masivos también fueron incorporados a la estética y las narrativas de estas producciones. Sutilmente, la apropiación de los editores y los personajes de los videojuegos para grabar cortos animados hizo que algunos jugadores notaran que su juego favorito tenía el potencial para ser empleado como una herramienta de parodia, irreverencia y caricatura.

Según Lowood, los *Quake movies* reemplazaron una estructura de juego con otra de una forma subversiva [6, p.13]. En los inicios de Machinima, los *Quake movies* fueron más conversiones que subversiones. Una colección de cambios graduales y suaves dieron paso a una forma alternativa y paralela de juego sin que éstos reemplazaran completamente la forma de juego ya existente. En sus inicios Machinima fue una práctica subversiva debido a sus narrativas y estética visual, no al uso de los editores de los videojuegos.

Machine + cinema = Machinima.

En 1999 otros juegos FPS como *Unreal*¹⁰ y *Half-Life*¹⁰ ya incluían funciones de *modding* y juego en línea por lo tanto el nombre *Quake movies* pronto fue obsoleto. El término Machinima se acuñó para tomar distancia del motor de *Quake*⁹ como única plataforma de producción y al ser más genérico, rápidamente fue aceptado para describir las películas animadas hechas con diferentes videojuegos [7, p.183][11].

En enero de 2000 se abrió www.machinima.com como plataforma de exhibición y contacto para los productores de Machinima que además, ofrecía información y soporte técnico generado por la misma comunidad [10, p.12]. Sorpresivamente, la primera película lanzada no fue en formato *demo movie* sino en un archivo de video digital. Este hecho marcó un cambio importante que alejó Machinima de los

⁹ También en 1996 el artista Milton Manetas exhibió *Miracle* en Nueva York. Es un video grabado directamente de la pantalla de un computador jugando *F-18 Hornet*. Sin embargo, por su contenido abstracto y por haber aparecido en una galería de arte fuera de las comunidades de videojuegos, esta pieza no ha sido considerada como una de las primeras Machinimas.

¹⁰ *Campista* se refiere a un jugador de juegos FPS que espera en un sitio estratégico en lugar de buscar activamente batalla en una sesión en red de multi-jugadores.

videojuegos y la acercó a la producción de películas animadas. *Quad God* (Tritin-Films, 1999) hecha en *Quake III Arena*™ fue grabada con una videocámara, luego capturada en un computador y editada utilizando un programa de edición de video [4, p.30]. En *Quake III Arena*™, la función de grabación de demos fue removida y los productores de Machinima fueron obligados a buscar una forma alternativa de grabación. La solución fue simple: capturar la imagen directamente de la pantalla del computador [11].

Salir del concepto de producción basado en el registro de eventos (*demo movie*) y pasar a la captura de imágenes de los eventos (captura de video) ayudó a Machinima a adquirir su forma actual. El cambio en el formato de salida hizo fácil ver las películas porque el videojuego ya no fue necesario para su reproducción y llevó Machinima a una audiencia más allá de los jugadores de videojuegos. El videojuego permaneció como la fuente de las imágenes en movimiento pero como éstas son grabadas fuera del juego, técnicas tales como el montaje, post-producción de sonido y procesamiento de imagen de video comenzaron a ser comunes en estas producciones.

En la actualidad, casi todas las Machinimas son lanzadas en los formatos comunes de videodigital y el formato demo se ha vuelto inusual. Casi todos los sitios web para compartir video como *YouTube*™ y *Vimeo* tienen canales dedicados a Machinima. www.machinima.com sigue siendo considerado como el principal punto de encuentro de esta comunidad, a pesar que videojuegos como *World of Warcraft*®, *The Sims*™ y *Halo*® poseen sitios propios con noticias, foros e información para las personas interesadas en Machinima. Los videojuegos más usados en la producción de Machinima hoy son: *Grand Theft Auto*, *Half-Life*®, *World of Warcraft*® y *The Sims*™. Estudios recientes de Machinima como *Ill Clan* y *Lainy Voom Machine* han girado hacia *Second Life*® y en el mercado han aparecido programas exclusivos para Machinima: *Moviestorm*™, *The Movies*™ y *iClone*.

Organizaciones + estudios = identidad.

El establecimiento de una organización fue otro paso importante en la consolidación de Machinima como fenómeno cultural. En marzo de 2002, un grupo de productores fundó la *Academia de Artes y Ciencias de Machinima (AMAS)*²¹. Esta organización, sin ánimo de lucro, trabaja de cerca con la industria de los videojuegos con el obje-

tivo de promover Machinima en las industrias del cine, la televisión y la animación. Desde 2002 AMAS organiza el *Machinima Film Festival* en Nueva York, así como seminarios, conferencias y shows sobre el tema.

Los fundadores de AMAS son activos productores de Machinima con intereses comerciales. Katherine Anna Kang creó en Texas *Fountainhead Entertainment* en 2000. Su relación cercana con *id software* le permitió desarrollar *Machinimation*¹¹, primera herramienta comercial para Machinima basada en *Quake III Arena* con la que produjo *Anna* (2003) [4, p.92]. Hugh Hancock, líder del estudio *Strange Company* en Edinburgo, produce comerciales con Machinima para la cadena BBC, BAFTA¹² y *Electronic Arts* [3]. Publicó además *Machinima for Dummies* donde ofrece guías para el público interesado en la producción de Machinima.

Paul Marino, figura clave en Machinima, es la cabeza de AMAS y fundador del *Ill Clan*. En 1997 estudio comenzó produciendo *Quake movies*, utilizando *Quake*[®] durante varios años. Actualmente operan la división de Machinima *The Electric Sheep Company* que desarrolla estrategias de marketing para mundos virtuales como *Second Life*[®]. En 2004, Marino publicó *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*, el primer libro dedicado a Machinima.

El estudio de Machinima más famoso es *Rooster Teeth Productions* con base en Texas. Son los productores de la serie *Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles* que duró cuatro años y ha sido la Machinima más popular hasta la fecha. El primer episodio y su sitio web fueron lanzados en abril de 2003 y pronto ganó una gran popularidad y una gran audiencia. *Red vs. Blue* tuvo 100 episodios en cinco temporadas, el último fue lanzado en junio de 2007.¹³

The only reason why we've set a red base here is because they have a blue base over there and the only reason why they have a blue base over there is because we have a red base here. Episodio cero: *Why are we here?* *Red vs. Blue*. *Rooster Teeth Productions*. Abril de 2003.

Red vs. Blue es una parodia de ciencia ficción de los juegos militares FPS. La serie se escenifica en el mundo del juego *Halo*[®]. El primer episodio, *Why Are We Here?*, introduce las crónicas de dos equipos enemigos apostados en la mitad de la nada, sin ninguna idea alguna de por qué están allí o por qué luchan los unos contra los otros. La comedia y la parodia con tramas que hacen referencia al videojuego, son los géneros más comunes de Machinima.

¹¹ *Academy of Machinima Arts & Science* fue fundada por Anthony Bailey, Hugh Hancock, Katherine Anna Kang, Paul Marino y Matthew Ross.

¹² *British Academy of Film and Television Arts*.

¹³ El *Wall Street Journal* estimó que para el primer cuarto de 2004 *Red vs. Blue* tenía una audiencia cercana a 1'000.000. Delaney, Kevin. *When Art Imitates Videogames, You Have "Red vs. Blue"*. Abril 9 2004. *WSJ.com*. Dic 16 de 2008 (http://nikan.bungie.org/presscans/wsj.040904/red_vs_blue_wsj.pdf)

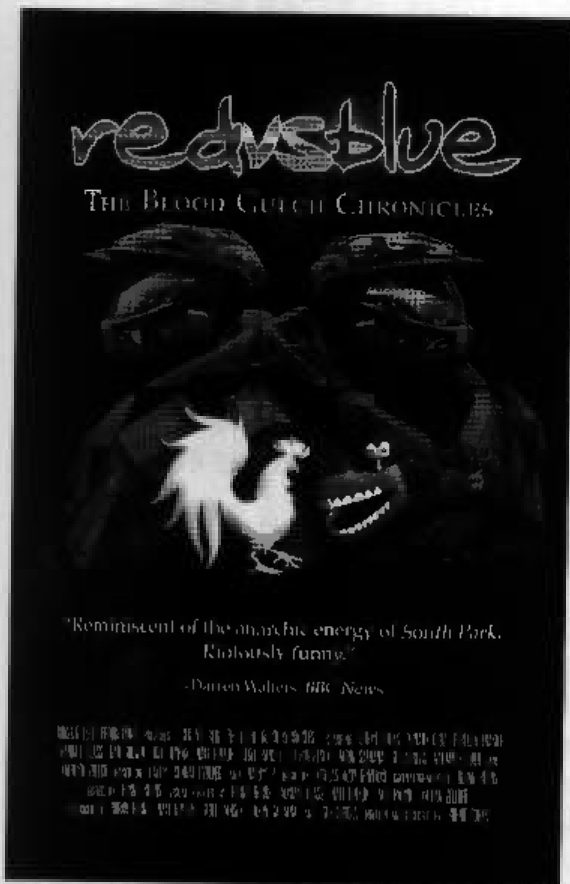


Imagen 3: Red vs. Blue (2003). Poster promocional. Cortesía de Rooster Teeth Productions.

La serie se distribuye en internet y en DVD. A través de su sitio web, *Rooster Teeth Productions* vende artículos como gorras, camisetas, afiches y libros sobre *Red vs. Blue*. Como resultado del éxito comercial, firmaron un acuerdo con *Microsoft*¹⁴, obtuvieron una licencia del motor de *Halo*[®] de *Bungie*[®] *Studios* y producen Machinima para publicitar *Halo*[®] 3. El éxito de *Red vs. Blue* fue percibido por muchos como un ejemplo la rentabilidad de Machinima.

Sin embargo el caso de *Red vs. Blue* es raro y es quizás el único que ha conseguido tal popularidad. La mayoría de Machinimas pasan desapercibidas y no todos los estudios reciben permisos para usarlos personajes del juego con fines comerciales.¹⁴

Una razón de la escasez de más ejemplos exitosos de Machinima son los derechos de autor que impiden a muchas de estas producciones usar libremente los personajes y los escenarios de los videojuegos. Otra razón es la falta de unidades de producción especializadas en Machinima. En general, estas producciones, incluyendo las más grandes, son creadas por un puñado de personas que gravitan alrededor del director. En 1900, los primeros años del cine en los Estados Unidos, los modelos de producción se centraban alrededor de la figura del camarógrafo y del director. En la década de 1940 emergieron modelos más especializados como el sistema de productor central y la unidad de estudio hicieron su aparición [5, p.26]. Estos cambios obedecieron a la lógica industrial y económica que estableció la industria de Hollywood [13, p.62]. Hasta el momento, Machinima no evidencia una división especializada del trabajo y su modelo de producción se centra en la figura del director. Los créditos de las piezas premiadas en el *Machinima Film Festival* de 2008 demuestran que una misma persona puede tener varios roles: escritor, voz,

¹⁴ Cuando Rooster Teeth comenzó a producir *Red vs. Blue*, no tenían idea sobre machinima, de AMAS o que hubiera más personas produciendo animación con los videojuegos. Kosak, Dave. *GameSpy Examines the Teeth of the Rooster*. Nov. 16 2004. *Gamespy PC*. Dic. 16 2008 (<http://uk.pc.gamespy.com/pc/the-sims-2/566692p3.html>)

titiritera, director y editor. Sin embargo, la ausencia de un sistema industrializado y de grandes presupuestos permite a los productores de Machinima explorar alternativas y tomar riesgos. Entre más dinero hay en juego, menor es el riesgo que se toma pero esta también significa que Machinima permanece como una forma más bien peculiar de producción de animación.

Este recorrido por la historia de Machinima muestra que sus raíces y posterior desarrollo, está intrínsecamente enlazada con la cultura surgida alrededor de los videojuegos. La apropiación de los videojuegos a través de prácticas como la modificación y las grabaciones animó los editores de los videojuegos a ir más allá de sus propósitos iniciales. Una vez Machinima se estableció como una actividad productiva, inició una lucha por ser reconocida como una nueva forma de producción de películas animadas.

Machinima no será como muchas entusiatas proclaman, "el medio de producción de cine del futuro" (4, p.8), sino un campo alternativo para la experimentación visual y narrativa con posibilidades estéticas aún no exploradas. Esta superficie híbrida es dominada por dos corrientes: la cultura de los videojuegos y la producción de imagen en movimiento. Las dos aproximaciones representan, nominalmente, intereses diferentes: la visión de enjambres de aficionados que ven en Machinima una mera extensión de su experiencia de juego y la visión de productores de animación que desean hacer de Machinima una actividad rentable. Esta contradicción permite un campo fértil para la creación. Machinima, nacida como una práctica marginal en los videojuegos, ahora lucha por tener una vida propia e independiente.

Referencias

- [1] Berkeley, Leo. "Situating Machinima in the New Mediascape". *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*. 4:2 (2006): 65-80.
- [2] Bolter, Jay David, y Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2000.
- [3] Hancock, Hugh, y Johnnie Ingram. *Machinimo for Dummies*. Indianapolis, IN: Wiley, 2007.
- [4] Kelland, Matt, Dave Morris and Dave Lloyd. *Machinima: Making Animated Movies in 3D Virtual Environments*. East Sussex, UK: Ilex Press Limited, 2005.
- [5] Kochberg, Searle. "The Industrial Contexts of Film Production". *Introduction to Film Studies*. Ed. Jill Nelmes. London, UK: Routledge, 2007. 24-58.
- [6] Lowood, Henry. "Real-Time Performance: Machinima and Game Studies" *The International Digital Media & Arts Association Journal*. 2.1 (2005): 10-17.
- [7] Lowood, Henry. "Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima". *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*. Ed. Tara McPherson. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. 165-196.
- [8] Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2001.
- [9] Manovich, Lev. "Understanding Hybrid Media". *Animated Paintings*. Ed. Betti-Sue Hertz. San Diego, CA: San Diego Museum of Art, 2007. 36-45.
- [10] Marino, Paul. *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*. Scottsdale, AZ. Paraglyph, 2004.
- [11] Nitsche, Michael. "Claiming Its Space: Machinima". *Dichtung Digital: New Perspectives on Digital Literature: Criticism and Analysis*. 37(2007). 30 Aug. 2008. (www.dichtung-digital.org/2007/nitsche.htm).
- [12] Salen, Katie, and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004.
- [13] Speidel, Suzanne. "Film Form and Narrative". *Introduction to Film Studies*. Ed. Jill Nelmes. London, UK: Routledge, 2007. 60-89.