

Narrativa audiovisual, videojuegos y mundos virtuales: machinima

María Magdalena López de Anda

Desde sus orígenes, la producción de comunicación mediada ha caminado de la mano de procesos de transformación en sus procedimientos, algunos con cambios más evidentes y acelerados que otros. La convergencia digital es uno – no el único - factor asociado a hibridaciones tanto en los procesos productivos como en la estética, narrativa y por supuesto, formas de consumo. Es aquí donde se sitúa nuestro interés en el machinima como una forma emergente de producción audiovisual.

En este artículo daremos cuenta del concepto de machinima y sus antecedentes históricos, describiremos generalidades del proceso de producción, algunos de los usos que se le han otorgado, proyectos y festivales connotados. Para tal fin, se realizaron entrevistas a realizadores, observación no participativa de procesos de producción y, revisión documental.



Imagen que promueve un festival con directores de machinima, abril de 2009, <http://www.orange-island.com/?p=346>.

¿Qué es Machinima?

Según el autor, la definición cuenta con dos o tres componentes, para Kelland & Dave, el concepto procede de la relación entre machine y cinema.¹ Para Kirschner, es una palabra compuesta de tres términos **machine animation cinema**.² En cualquier caso, se trata de un proceso de producción audiovisual en tiempo real, desarrollado en entornos tridimensionales³ en donde los actores son representaciones digitales tridimensionales denominadas avatares,⁴ operadas por usuarios que las controlan detrás de la computadora. El término machinima, se utiliza tanto para nombrar el proceso como las animaciones resultantes del mismo.

Hay tres constitutivos esenciales de los machinima:

1. Se trata de un **shooting film**, las cámaras registran video en vivo.
2. Se desarrolla en **espacios tridimensionales de interacción** correspondientes prioritariamente a dos tipos de programas: juegos multi-jugador y mundos virtuales. En ambos casos, los usuarios pueden manipular las acciones de sus personajes y desplazarse dentro de un entorno navegable.⁵
3. Es **en tiempo real**. A diferencia de los procesos de animación digital tridimensional que requieren de tiempo de procesamiento de los datos, antes de desplegar la imagen *rendering*. En las producciones realizadas

sobre entornos virtuales, los movimientos se desarrollan a velocidades de alrededor de una décima de segundo⁶ lo que puede ser considerado como tiempo real.⁷

Para Paul Marino⁸ de la Academy of Machinima Arts & Sciences, se trata de la convergencia de tres plataformas creativas: animación, cinematografía y tecnología tridimensional de video juegos. Nosotros agregaríamos en concordancia con Yáñez, que el machinima trastoca también la simulación y la estructura hipertextual.⁹

La conceptualización de machinima, tiene distintos énfasis dependiendo si se considera como punto de partida la producción audiovisual o los videojuegos:

- Cuando el acento se coloca en la producción audiovisual, el machinima puede ser vista como una forma de economizar recursos, explorar narrativa, es decir como una técnica distinta para producir.
- En aquellos casos donde el énfasis recae en la plataforma ya sea videojuego o entorno virtual, suele resaltarse el sentido de el machinima como una forma de registro de la experiencia lúdica, una estrategia de trabajo colaborativo o, incluso en palabras de Alexander R. Galloway, como un contrajuego o negación que excluye cualquier posibilidad de intervención lúdica “el machinima deja sin desvelar la verdadera esencia de eso que hace que un juego sea un juego, postergándola para siempre”.¹⁰

Antecedentes históricos

En 1992, se crea el juego Stunt Island que permite a los usuarios crear películas utilizando distintos movimientos de cámara y otro tipo de efectos, pero el movimiento inició en 1993 cuando los desarrolladores del juego multijugador en línea Doom, grabaron secuencias de acciones realizadas al interior del juego.¹¹ En 1996 un estudiante universitario realizó una historia basada en lo que su grupo (clan llamado “The Rangers”) realiza dentro del juego *Quake*, su video titulado *Diary of a Camper*, fue el primer demo de ese juego que se reprodujera fuera de él.¹² “Al principio las producciones basadas en juegos o plataformas 3D se conocían como ‘Quake movies’”, fue hasta el año 2000, en que se acuñó el término machinima.¹³

Para algunos autores como Nitsche,¹⁴ la machinima tiene como origen la producción de demostraciones “demos” realizados por la cultura hacker de los ochentas, a través de los cuales compartían con sus compañeros diversas técnicas para modificar los códigos.

Además de la “línea de tiempo general” del machinima, es importante observar la ruta de desarrollo al interior de cada plataforma de interacción, así pues, Frasca,¹⁵ indica atinadamente que en los SIM, se partió del álbum fotográfico que permitía a los usuarios registrar las imágenes de su familia virtual, posteriormente, hubo un desplazamiento hacia la elaboración de tiras cómicas que mantienen la imagen fija pero introducen la narración a lo largo del tiempo. Más tarde, se introdujo el registro de imagen en movimiento con los videodiaros, documentales y ficción. No todas las plataformas ni usuarios siguen una ruta preestablecida para incorporarse a la producción machinima.

¿Cómo se realiza el Machinima?

Diversas publicaciones ofrecen orientación sobre qué es y cómo se produce el machinima.¹⁶ Consideramos que el punto de partida, es el reconocimiento de los entornos que hacen posible su desarrollo, con ello nos referimos a los videojuegos y mundos virtuales.

Videojuegos. Pese a que técnicamente es posible capturar la imagen y sonido de lo que sucede en cualquier videojuego, los juegos asociados al machinima son aquellos donde los usuarios se desplazan a través de escenarios y controlan diversidad de acciones – lo que permite la actuación -, prioritariamente los que permiten que varios usuarios estén conectados e interactuando en el mismo entorno, estos son conocidos como MMOG (*Massively Multiplayer Online Game*) por su característica multiusuario y el acceso a través de una conexión a internet. Ejemplo de ello son *Ragnarok*, *Ultima Online*, *EverQuest*, *Dark Ages of Camelot*, *Asheron’s Call*, *Diablo and Blizzard’s*, *World of Warcraft*, *The Lord of the Rings Online* y *Dungeons & Dragons Online*.

Mundos virtuales. Son también conocidos como MMOWs (*Massively Multiplayer Online Worlds*) o metaversos, término acuñado en la novela *Snow Crash* escrita por Neal Stephenson. El Metaverso es descrito como un mundo virtual tridimensional en el que personajes humanos juegan, trabajan, viven – una alusión anticipada al desarrollo de Internet- "El Metaverso [es] mi invención, lo que me ocurrió cuando decidí que las palabras (como "realidad virtual") fueron simplemente demasiado difíciles de utilizar". 17

Otra forma de referirse a los metaversos es como "Mundo Persistente" o PSW (*Persistent World*), por tratarse de un espacio que se mantiene en constante movimiento las 24 horas del día, los 365 días del año. Mientras algunos usuarios se desconectan, otros están activos e interactúan transformando el entorno que permanece o persiste dinámicamente. Algunos representantes de este género son: *Second Life*, *There.com*, *Puzzle Pirates*, *HiPiHi*, *Sims*, *Whyville* y *EVE*.

Los MMOGs (games) o MMOWs (metaversos) con independencia de su plataforma, tecnología, resolución o cualquier modo de representación, presentan 9 características compartidas son: 18 espaciales, contiguos, explorables, persistentes, identidades con corporalización persistente, habitables, con participación consecuente, poblados, worldness.

Es fundamental aclarar que el machinima no representa un corpus uniforme, 19 existen producciones que podrían definirse como "caseras" realizadas por personas sin experiencia en realización audiovisual y, en contraparte, proyectos donde artistas y realizadores experimentados exploran formas alternativas de producción. En los extremos del contiguo –del amateur al profesional- se distinguen variedad de rutinas productivas: las que carecen de guión y se lanzan al vuelo para registrar lo que sucede, las que fabrican complejos escenarios y las que se montan en espacios prediseñados por otros, etcétera. Así pues, no podemos hablar de "una forma" de hacer machinima, sino de grandes etapas que se desarrollan de manera diferenciada.

1. **El guión.** La mayor parte de los cortos machinima que se pueden observar como "videodiarios" en la red, carecen de guión. Se trata de registros de acción – que no cuentan con una escaleta como las utilizadas en producción documental -. Sin embargo, sí hay proyectos machinima que parten de guiones como *Silver Bull*, realizado por Eric Call, quien adaptó la historia de *Silver Bells and Golden Spurs*. Call escribió y produjo el machinima relatando que el guión requirió diversos tratamientos. Otra variante que vale la pena mencionar respecto al guión son los proyectos *in progress*, donde se presenta a determinado grupo una propuesta base para, posteriormente enriquecerse con la participación de los demás (ver hipernarrativa o escritura colaborativa).
2. **Diseño de escenarios y personajes.** La posibilidad de diseñar y producir elementos del entorno es distinta en cada plataforma, por ejemplo en el MMOW *Ragnarok On Line*, el perfil y diseño de personajes ya está prediseñado, las opciones del usuario se reducen a configurar un número limitado de opciones como color y largo de cabello, ropa, accesorios... Por el contrario, en metaversos como *Second Life* que se define a sí mismo en su página principal www.seconddlife.com como "un mundo virtual tridimensional co-creado por usuarios", existen herramientas para generar e importar objetos de otros programas (modelos, texturas), lo que permite a los usuarios crear los ambientes y caracterizaciones que deseen.

Hay dos aspectos que nos parecen relevantes del proceso de escenografía y caracterización: los elementos son reutilizables y adaptables – mucho más que un departamento de utilería - y, cada personaje que participe en la producción, implica un usuario detrás de la pantalla. Dicho usuario puede cambiar sus representación gráfica con gran facilidad: ser un pez y al minuto un dinosaurio o una anciana. Las configuraciones visuales se pueden almacenar en librerías y se pueden transferir o regalar de avatar a avatar, así pues, es posible tener el número que se decida de personajes con las mismas características o, permitir que un mismo avatar/usuario represente diversidad de papeles (sin necesidad de someterse a horas de maquillaje).

Al momento, la calidad de los gráficos que se pueden desarrollar en metaversos y MMOG, es notablemente menor que la de programas especializados en animación.

Es importante considerar que en ciertos entornos, podrían presentarse problemas de copy right al distribuir

imágenes producidas en ellos. En ambientes virtuales como Second Life en lugar de prohibirse, se alienta la distribución, pues es una plataforma definida como co creada por usuarios.

1. **Actuación.** Generalmente se realiza un casting basado no en las características visuales del avatar – porque se pueden manipular fácilmente- sino en las capacidades histriónicas de los usuarios. Es fundamental indicar que como si se tratara de una marioneta sofisticada, la operación del avatar implica el dominio técnico expresivo de ciertas habilidades para interactuar y moverse en el entorno. Las plataformas –Second Life, There, Sim, WOW...- ofrecen un conjunto de movimientos básicos que, aunque difieren entre programas, suelen ofrecer la posibilidad de caminar, brincar, correr, levantar las extremidades, girar... otros movimientos “más especializados” como levantar la ceja, arrastrar un pie, fruncir la nariz... se logran a través de *scripts*, es decir instrucciones de programación. Por esa razón, la actuación suele requerir no sólo de un “director de escena” sino de especialistas en programación que generen los movimientos requeridos para ser ejecutados por los usuarios –actores-.

Es frecuente realizar ensayos entre usuarios para garantizar que las escenas se desarrollen conforme lo solicita el director (a). Una de las diferencias notables respecto a los procesos de rodaje en vivo, es que en machinima los actores son usuarios cuyos avatares coinciden en tiempo y espacio, pero que sin embargo se encuentran detrás de la pantalla en lugares distintos –en ocasiones la diferencia de horario de los lugares donde habitan los usuarios, es una complicación para las grabaciones-.

1. **Grabación.** Los entornos virtuales ofrecen recursos de comunicación oral y por escrito, lo que permite que al momento de dirigir la acción, se puedan brindar instrucciones a través de un chat o sala de conversación privada sin que ello afecte visualmente a la escena. También se puede intercambiar audio en vivo para brindar instrucciones y, posteriormente sonorizar las imágenes en un programa de post producción.

Una variante a la actuación en vivo es el *scripted machinima* que consiste en secuencias con movimientos prediseñados (programados) tanto de los avatares como de la cámara; este procedimiento presenta mayor similitud con la realización de animación digital tridimensional como el manejo de cuadros clave.

Para registrar la imagen se utilizan programas de captura desde dentro del entorno como FRAPS, SnapzPro X2, Ambrosia (para Mac), donde el punto de vista corresponde a la cámara (herramienta de visualización) de un avatar específico. También se puede capturar externamente, es decir cada cuadro de lo que se muestra en el monitor de la computadora –incluso si tiene abiertas varias ventanas con distintos programas -, algunos software que permiten hacer eso son Camtasia, Captivate y Breeze.

La herramienta de cámara de los avatares permite cambios de emplazamiento, altura, tiro, plano. Una misma escena puede registrarse con cuantas cámaras se desee (cada avatar que participe en el escenario, puede desde sus herramientas de visualización y en su computadora propia, ser una cámara que registre la acción). Esta particularidad de multi-grabación además de no incrementar el costo de producción, permite dinámicas sumamente interesantes como “el concurso de directores” donde los participantes avatar/cámara deciden la estética y estructura del registro -ejemplo de ellos son algunos documentales sobre conciertos, campañas, cursos... dentro del entorno virtual, que, dependiendo de cómo fueron registrados y posteriormente editados, ofrecen una narrativa distinta sobre la misma situación-.

1. **Sonido.** Algunos entornos virtuales no cuentan con herramientas propias para el intercambio de audio, por lo que se suelen utilizar programas externos que funcionen como “remediales”, tal es el caso de *Ventrilo* o *Skype*. Hay dos caminos básicos de sonorización:
 - Actuación en vivo (registra el audio al mismo tiempo que la imagen, aludiendo que hay mayor emotividad y congruencia con esa forma de registro). En entornos como *Second Life*, es posible importar sonidos que se pueden agregar a las animaciones a través de la programación de *scripts*.
 - Sonorización posterior: en la grabación en vivo se utilizan los intercambios sonoros para indicar a los participantes todo lo que se debe hacer (dirección de escena).

En ambos casos, la edición posterior incluye inserción de incidentales, ambientación y música. Un formato soportado en buena parte de las plataformas es RealMedia *.ra

1. **Postproducción.** Generalmente las secuencias se post producen para brindar consistencia y ritmo a la narrativa, para ello se utilizan diversidad de programas de edición local como Premiere o Final Cut, lo que posibilita el uso de formatos distintos con resoluciones diferenciadas.²⁰ Otros recursos de apoyo son los software que convierten formatos como VideoEgg.
2. **Distribución.** Los machinima suelen distribuirse a través del WWW en programas como *Youtube*, *Jumpcut*, *eSocial*, *Machinimations* o anidarse dentro de blogs de avinautas (es el nombre que reciben los usuarios cuya interacción e identidad pública es a través de la personificación de sus avatares). En algunos casos, los videos se muestran también al interior de los propios entornos en los que fueron creados –kioscos, salas de cine, noticieros-.²¹

Los canales de distribución mencionados, favorecen la exhibición viral a través de recomendaciones o fragmentos que se anidan o importan a sitios propios.

La participación colaborativa, es una característica destacada de algunas formas de producción y consumo de machinima. Estamos ante cambios importantes en el comportamiento de las audiencias donde “el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas, la cooperación entre industrias mediáticas y la migración de hábitos de consumo entre quienes buscan en cualquier lado, diversos tipos de experiencias... hacen que los usuarios de Internet estén invitados a participar en la creación y circulación de nuevos contenidos...”.²²

La colaboración puede realizarse en cualquier parte del proceso de producción: guión in progress, reutilización e intercambio de escenarios, edición grupal en línea utilizando software como “open movie” o recursos como Stray Cinema “un experimento que combina la cinematografía con el compartir información en línea”²³ en él, los usuarios pueden subir fragmentos de video – realizados o no con machinima - y también pueden descargarlos para realizar sus propias ediciones, mismas posteriormente suelen participar en competencias.

La edición genera un producto generalmente lineal: secuencia audiovisual con una duración determinada. Sin embargo, existen casos performativos que articulan propuestas de “salida” no lineales, lo que nos pone frente a proyectos de hipernarrativa que pueden ofrecer desde interacciones muy elementales - opción a y b -, hasta complejas formas de reproducción audiovisual a partir de parámetros y variables con algoritmos de generación de ambientes –mucho más cercanos a la simulación:

En el machinima “*Exploding Computer of Doom*” el autor ofrece dos finales diferentes, uno en el que el personaje muere y otro en el que es indultado por la muerte. Como haciendo referencia al medio del que proviene, la pieza nos ofrecen a partir de la historia inicial, dos opciones diferentes al modo de la estructura hipertextual de la que proviene, los videojuegos.²⁴

El análisis narrativo de los machinima es un trabajo que excede los propósitos de este artículo, para conocer detalles al respecto, sugerimos consultar el trabajo de Sánchez en torno al los documentales machinima realizados dentro del entorno SIMS (2008), en dicho análisis se distinguen tres tipos de producciones:

1. Mirada escopofílica, desde la teoría de la mirada ligada al deseo de ver y conocer. En estas producciones el autor, busca, desde la tercera persona, el reconocimiento del Otro.
2. Modelo vigilante: se trata de piezas en las que el plano es amplio, el foco es estático y la angulación de la cámara es pronunciadamente picada – como simulando una cámara de seguridad -. Este tipo de planos no nos muestran detalles concretos de los sujetos ni del entorno.
3. Mirada ubicua. aquella que está presente continuamente en la vida de alguno de los personajes, que persigue a los sujetos. Puede realizarse para documentar la actuación de alguien.

Funciones del machinima

No tenemos condiciones para indicar con precisión la diversidad de usos y funciones atribuidas a los machinima, sin embargo, existen proyectos relevantes que muestran algunas de sus aplicaciones:

- **Registro de actividades sociales** (función documental) como el proyecto 'Library Famous Paparazzi!' que arrancó en el 2007 dentro de Second Life solicitando voluntarios que registren eventos especiales.
- **Promoción de prototipos**, o simulaciones de productos que se lanzarán posteriormente al mercado (se pueden realizar pruebas de preferencia para las audiencias).
- **Educación:** proyectos como Tour of Solar System realizado por Aimee Weber, que ofrece un recorrido informativo sobre el sistema solar, son una muestra de aplicación pedagógica del machinima en tanto producto. También tendríamos que voltear nuestra mirada a las funciones educativas del proceso de elaboración de machinima, por ejemplo Bernadette Daly Swanson, promueve la colaboración entre bibliotecarios dentro de Second Life indicando cómo es posible realizar interpretaciones colaborativas del sistema bibliotecario y registrarlas audiovisualmente.²⁵
- **Teatro:** el grupo llamado ILL Clan, ha realizado diversidad de presentaciones teatrales en vivo, frente a un público, proyectando las animaciones de personajes que actúan en escenarios virtuales en tiempo real, esto les permite interactuar con el público, lo que claramente los distingue de otras formas de animación.²⁶

Dentro de Second Life, se recreó el Teatro del Globo de Shakespeare dentro del cual, en Octubre del 2007 se realizó un proyecto piloto sobre "machinima libro de cuentos" con la representación de Hamlet. Los avatares que participaron como espectadores presenciaron la obra en vivo, mientras que el registro audiovisual de la misma, se distribuyó a través de un machinima. Es extraño el uso de los términos "en vivo", "presenciar", cuando en todas las situaciones se trata de una experiencia mediatizada:

"A diferencia de los medios tradicionales, ahora es posible detectar una relación transformativa entre el usuario del medio y el mismo medio. Esta relación transformativa es básica para entender la diferencia entre "activo" e "interactivo"²⁷

- **Política.** Los entornos virtuales forman parte de las estrategias de campaña –ver la estrategia de Obama y Mc Cain-. La producción machinima forma parte de esa corriente, un ejemplo es la campaña de Izquierda Unida en 2008 realizada dentro de Second Life.

<http://www.zappinternet.com/video/FaLcTunJow/Sin-IU-no-soy-nada>

- **Experimentación.** "Suicide Solution" de Brody Condon (2004) documenta decenas de suicidios dentro de diversos videojuegos en primera persona o shooter. Para algunos usuarios, este video documental, representa un experimento psicológico, lo cierto es que no encontramos afirmaciones del autor respecto al sentido de la obra.
- **Video clip.** El machinima "In the waiting line" es un videoclip del tema del grupo ZERO7 realizado por el director Tommy Pallota (2003)
- **Publicidad.** La promoción de productos y servicios, es un ámbito de desarrollo comercial del machinima que se ha explorado exitosamente, algunos ejemplos son "Playtime is Over" corto publicitario de la marca Peugeot, realizado por Rémi Babinet (2006), "Play time is over" de Peugeot o "la fábrica de la felicidad" realizado en 2006 por Coca-Cola.

En el caso del machinima la fábrica de sueños, el marketing se introdujo desde la preproducción, pues se convocó a usuarios a diseñar una máquina de refrescos y la ganadora fue premiada e inspiró el diseño de la máquina utilizada

en el machinima. Además, a diferencia de la animación tridimensional “tradicional”, los escenarios no agotan su utilidad una vez que se realiza la animación, sino que quedan como un espacio “habitabile” por los usuarios del entorno tridimensional -es un poco como hacer una versión digital de los recorridos turísticos por los Estudios Universal de Hollywood-. El siguiente enlace muestra el machinima del evento de presentación del video la máquina de la felicidad. Es lo que podría llamarse un “meta machinima”

<http://www.tecnolives.com/coca-cola-machinima-la-fabrica-de-la-felicidad/>

- **Denuncia social** como el video “French Democracy” de Alex Chan, sobre los violentos disturbios que tuvieron lugar en Francia en el año 2005. <http://www.machinima.com/film/view&id=1407>
- **Participación ciudadana y cuidado del medio ambiente.** Global Kids impulsa un proyecto denominado video virtual en el que participan adolescentes interesados en aprender sobre los problemas globales y la comprensión del papel que los medios digitales desempeñan en sus vidas. Los jóvenes aprenden a realizar machinima y crean historias encaminadas a generar conciencia respecto a problemáticas sociales.



Organizaciones y festivales

- The Machinima Archive y Machinima Group project (MIT).
- How They Got Game research (Stanford).
- AMAS. The Academy of Machinima Arts and Sciences.
- Machinima Institute (localizado en la isla ALA Arts dentro de Second Life).
- Machinima Wiki que actualiza la lista de festivales (Kirschner, 2005).
- Machinima.com comunidad en línea que ofrece recursos y explicaciones sobre machinima.
- Machinima premiere ofrece estadísticas sobre el rating de machinitas.
- Machinima magazine es una revista con entrevistas, reportes, noticias.
- 3dfilmakers.com sitio dedicado a directores que desean realizar machinima.

Algunos festivales y competencias en los que han participado machinimas

- Machinima Film Festival
- Bitfilm Festival 2005
- Ion Filmfestival 2005
- Arts Electronica Animation Festival 2005
- Ottawa international Animation Festival 2004
- London International Animation Festival 2006

Anexo 1. Ficha de algunos machinima

Lista machinima						
Genero	Nombre	Director	Duración	Premios	Plataforma	Dirección
Action simulation (robots)	Mech warrior II	DeveloperPirah a games			PC	http://www.youtube.com/watch?v=-X3GD0UnBCK
Guerra (robots)	Quake				PC	http://www.youtube.com/watch?v=3clVvh5gbGE
Comedia, drama. (personajes reales)	The sims 3 trailer				PC	http://www.youtube.com/watch?v=LPnK9JHoddc
Comedia (robots)	Red and blue	Rooster Teeth Productions	Son 5 temporadas	Cuatro premios en festivales de cine en poder de la Academia de Artes y Ciencias de Machinima.	PC	http://www.machinima.com/film/view&id=23680
Comedia	Rick Jones	P1mpslap Productions		1st Annual Machinima Festival Nominee for Best Acting (2002)		http://www.machinima.com/film/view&id=68

Acción (personajes reales)	No Russian	Michael Barnes	6:30			http://www.vidaextra.com/cine/no-russian-de-michael-barnes-increible-machinima-de-modern-warfare-2
Drama	Anachronox	Jake Hughes	8:15	Multi-award winner at the 2002 Machinima Film Festival 2002, including Best Film.	PC-CD	http://www.youtube.com/watch?v=6NI92PhkLzI
Experimental	Fake science, 2002	Dead on Que, United States & Canada (Alphabetical order) Michael Holochwost, Concept/Director Brian Mayberry, Producer/Editor Daniel O'Neil, Music	5:40	Winner of Best Visual Design at the Machinima Film Festival 2002.		http://www.youtube.com/watch?v=JmyUALJZobQ
Drama	Rendezvous	Nanoflix	5:30	1st Annual Machinima Festival Nominee for Best Picture (2002) 1st Annual Machinima Festival Nominee for Best Acting (2002) 1st Annual Machinima Festival Nominee for Best Writing (2002) 1st Annual Machinima Festival Nominee for Best Independent Film (2002)	Apple	http://www.nanoflix.net/
Serie apocalíptica	Proyecto Nazareno	Javier González				http://www.youtube.com/watch?v=FmlocQkz2BM

Comercial Coca-Cola	
Premios que ha ganado comercial coca cola	http://marketing.blogs.ie.edu/archives/2007/10/cocacola_integr.php
Transmisión de un concierto de Avril Lavigne en la fábrica de la felicidad coca cola en Second Life (2007 Rivers Run Red)	http://www.tecnolives.com/coca-cola-machinima-la-fabrica-de-la-felicidad/
Comercial coca cola	http://www.youtube.com/watch?v=wuB4eYa1wSo

Anexo 2. Categorías de premiación en el Machinima Awards 2007

Mejor película

The winner in this category will be selected by the judges as being the best overall production submitted to the Machinima Europe Festival 2007.

Mejor dirección

The winner in this category will be selected by the judges as being the best coordination of artistic and technical team/resources and overall vision.

Mejor diseño de arte

The winner in this category will be selected by the judges as being the best use of modification/design of in-game characters and sets, including overall visual treatment, eg., effects, tints, editing, costumes, lighting, textures, avatar building, camera work, scenario design.

Mejor realización técnica

The winner in this category will be selected by the judges as being the best use/modification of a game environment and engine in order to create Machinima content

Mejor machinima experimental

The winner in this category will be selected by the judges based on its adventurous technical and artistic approach. This category suits those works that attempt to push the boundaries of Machinima both as a technique and as a genre: for instance exploring cross-overs with different media and art forms, music, digital online performance, game modding, etc.

Mejor machinima estudiantil

The winner in this category will be selected by the judges as being the best presentation of work produced by students. Proof of student status is required for submission to this category. Students may be enrolled on programmes of study in further or higher education in Europe or may be aged under 18 years.

Mejor producción comercial

The winner in this category will be selected by the judges as being the best promotional piece produced using Machinima techniques and used to market a product or service.

Mejor serie

The winner in this category will be selected by the judges as being the best animated series created using Machinima

techniques. Submissions in this category will include 3 examples of the series

Mejor sonido

The winner in this category will be selected by the judges as being the best use of voice, sound editing, music or sound track in support of Machinima produced material.

Mejor guión

The winner in this category will be selected by the judges as being the best writing or narrative production.

http://www.dmu.ac.uk/machinima/awards_and_submitting/index.php Consultado en abril de 2010.

CITAS

1 M. Kelland y Dave, M., *Machinima*, Boston, Thompson, 2005.

2 F. Kirschner, "Machinima: from subculture to a genre of its own" [Electronic Version], *machiniBlog*, consultado el 14 abril de 2010, <http://www.zeitbrand.de/machiniBlog/WhatIsMachinima.html>, 2005.

3 B. D. Swanson, "Second Life Machinima for Libraries: the intersection of instruction, outreach and marketing in a virtual world", ponencia presentada en la World Library and Information Congress, 73RD IFLA General Conference and Council, <http://www.ifla.org/iv/ifla73/index.htm>, 2007.

4 Un avatar es una representación gráfica digital de una persona para su identificación. En los entornos virtuales, los avatares son personajes tridimensionales operados por los usuarios –como si fueran marionetas- con el fin de interactuar con otros usuarios y con el entorno. La palabra proviene del Sánscrito, en él, *Avatāra* significa "encarnación", lo cual se refiere al descenso de la deidad a las esferas terrestres: Tecnolives, Glosario de términos en: *Second Life, Blog comercial dedicado a mundos virtuales*, consultado en abril de 2010, <http://www.tecnolives.com/glosario-de-terminos-en-second-life>, 2007.

5 Existe la posibilidad de crear un alter, es decir un personaje con interacción condicionada, por ejemplo un mono que da vueltas alrededor de un árbol de navidad cuando se acerca otro avatar. Los alter también pueden ser conocidos como NPC Non Player Characters. No hemos distinguido a ningún alter en las producciones machinima que revisamos, sin embargo, podrían ser utilizados para funcionar como "extras" en escenas donde se requiera presentar multitudes.

6 Dependiendo de factores como el programa, velocidad de la conexión a Internet, número de usuarios simultáneos, etcétera.

7 S. A., "Machinita", consultado en abril de 2010, <http://www.machinima.org>, 2009.

8 *3D game-based filmmaking: the art of machinima*, Scottsdale, Arizona, Paraglyph Press, 2004.

9 J. Yáñez, "Marionetistas de la imagen virtual. Machinima o como hacer animación con los videojuegos", *Cahiers du Cinema*, junio, 2007, pág. 59.

10 L. Sánchez, *Nuevo documental doméstico: machinima familiar*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2008, pág. 9.

11 H. Jenkins, *Convergence Culture: where old and new media collide*, New York, University Press, 2006, pág. 152.

12 Real, P., Parga, P. y Salamanca, F. *Investigación y análisis de un tema relacionado con los videojuegos: machinima*, Santiago de Chile, Pontificia Universidad Católica de Chile, 2006.

13 Kirschner, op. cit., pág. 5.

14 M. Nitsche, *Film Live: And Excursion into Machinima*, en: B. Bushoff (ed.), *Developing Interactive Narrative Content: sagas_sagasnet_reader*, Munich, High Text, 2005, págs. 210 - 243.

15 G. Frasca, "The Sims: Grandmothers are cooler than trolls" [Electronic Version], *Game Studies*, 1, 2001.

16 H. Hancock, H., & Ingram, J., *Machinima for Dummies*, 2007; M. Hanson, *End of Celluloid: Film Futures in the Digital Age* (Vol. 1), Western Road, U.K., RotoVision, 2004; C. Holly, *Career Building Through Machinima: Using Video Games to Make Movies* (primera ed.), New York, The Rosen Publishing Group, 2008 y Marino, op. cit.

17 Stephenson en: Y. Sivan, *The 3D3C Metaverse: A New Medium is Born*, Afeka College of Engineering in Tel Aviv, Metaverse Labs, LTD, 2007, pág. 2.

18 C. Pearce, *Communities of play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*, 2009, págs. 19 - 21

19 Hemos dado seguimiento tanto a machinimas "profesionales" con planes de producción, roles perfectamente definidos, guiones, escenografías, dirección de escena, vestuario... así como a producciones pequeñas – casi experimentales - entre grupos de amigos que deciden hacer una grabación en el allí y ahora con los recursos disponibles en ese momento y sesiones de grabación que no exceden las 6 horas – aunque sí implican regularmente más tiempo de post producción -.

20 Es posible capturar imágenes fijas a 300 dpi. Dar salida a secuencias con o sin compresión.

21 Para ampliar la información sobre la producción noticiosa en Second Life, consultar "The Second Life Herald", en: *The Virtual Tabloid that Witnessed the Dawn of the Metaverse*, Londres, Cambrigde, Massachusetts, 2007.

22 H. Jenkins, idem.

23 R. Broceño y Caubet, R., "Stray Cinema", <http://straycinema.com>, 2010.

24 Yáñez, idem.

25 Swanson, idem.

26 Real y otros, ibid, págs. 4 – 5.

27 Marshal en: C. Scolari, *Hipermediaciones, elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, primera edición, Barcelona, Gedisa, 2008.

BIBLIOGRAFÍA

- BROCEÑO, R. y Caubet, R., "Stray Cinema", <http://straycinema.com>, 2010.
- FRASCA, G., The Sims: Grandmothers are cooler than trolls [Electronic Version], *Game Studies*, 1, 2001.
- HANCOCK, H. e Ingram, J., *Machinima for Dummies*, 2007.
- HANSON, M., *End of Celluloid: Film Futures in the Digital Age* (Vol. 1). Western Road, U.K.: RotoVision, 2004.
- HOLLY, C., *Career Building Through Machinima: Using Video Games to Make Movies* (primera ed.), New York, The Rosen Publishing Group, 2008.
- JENKINS, H., *Convergence Culture: where old and new media collide*, New York, University Press, 2006.
- KELLAND, M. y Dave, M., *Machinima*, Boston, Thompson, 2005.
- KIRSCHNER, F., "Machinima: from subculture to a genre of its own" [Electronic Version], machiniBlog, consultada el 14 de abril de 2010, <http://www.zeitbrand.de/machiniBlog/WhatIsMachinima.html>, 2005.

- LUDLOW, P. y Wallace, M., *The Virtual Tabloid that Witnessed the Dawn of the Metaverse*. Londres, Cambridge Massachusetts, 2007.
- MARINO, P., *3D game-based filmmaking: the art of machinima*, Scottsdale, Arizona, Paraglyp Press, 2004.
- S. A., "Machinima", consultado en abril de 2010, <http://www.machinima.org>, 2009.
- NITSCHKE, M., "Film Live: And Excursion into Machinima", en: B. Bushoff (ed.), *Developing Interactive Narrative Content: sagas_sagasnet_reader*, Munich, High Text, 2005, págs 210 - 243..
- PEARCE, C., *Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, 2009.
- REAL, P., Parga, P. y Salamanca, F., *Investigación y análisis de un tema relacionado con los videojuegos: machinima*, Santiago de Chile, Pontificia Universidad Católica de Chile, 2006.
- SÁNCHEZ, L., *Nuevo documental doméstico: machinima familiar*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2008.
- SIVAN, Y., "The 3D3C Metaverse: A New Medium is born", Afeka College of Engineering, en: Tel Aviv, Metaverse Labs, LTD, 2007.
- SWANSON, B. D., "Second Life Machinima for Libraries: the intersection of instruction, outreach and marketing in a virtual world", ponencia presentada en la World Library and Information Congress: 73RD IFLA General Conference and Council, <http://www.ifla.org/iv/ifla73/index.htm>, 2007.
- SCOLARI, C., *Hipermediaciones, elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, primera edición, Barcelona, Gedisa, 2008.
- TECNOLIVES, *Glosario de términos en Second Life*. Blog comercial dedicado a mundos virtuales, consultado en abril de 2010, <http://www.tecnolives.com/glosario-de-terminos-en-second-life>, (2007).
- YÁÑEZ, J., "Marionetistas de la imagen virtual. Machinima o como hacer animación con los videojuegos", *Cahiers du Cinema*, 6, pág. 59, 2007.

Sitios de consulta

- Red Vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles – <http://www.redvsblue.com>
- The ILL Clan: <http://www.illclan.com>
- GameSpy's hosting of the Machinima Awards 2003
nominees: http://www.fileplanet.com/features/machinima_awards/
- Nanoflix Films - <http://www.nanoflix.net>
- YouTube: <http://www.youtube.com/profile?user=HVXSilverstar>
- FRAPS. <http://www.fraps.com>
- Internet Archive: Machinima. How they Got Game. <http://www.archive.org/details/machinima?>
- Online Video Editing: http://www.masternewmedia.org/news/2007/02/25/online_video_editing_the_best.htm
- RAY, Robin H. Machinima group animates life 'in-world' Technique harnesses 3-D game engines. <http://web.mit.edu/newsoffice/2006/machinima.html>
- Second Life Knowledge Base. Tips and Tricks – Ten Tips on Creating Machinima in Second Life. 2007. <http://secondlife.com/knowledgebase/article.php?id=280>
- Proyecto colaborativo juvenil gatech <http://www.gvu.gatech.edu/machinima/MachLinks.htm>

María Magdalena López de Anda. Profesora investigadora del Departamento de Estudios Socioculturales del ITESO, dedicada desde 1993 al estudio y producción de la comunicación mediada por tecnologías de la información. Formación: Licenciatura en Comunicación, Especialidad en Educación y procesos Cognitivos, Filosofía, Maestría en Sociedad de la Información y doctorante en Sociedad de la Información y el Conocimiento. Producción: líder de proyecto de alrededor de 126 producciones multimedia de distribución nacional e internacional.