UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERUNIDADES
EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE

Fernanda Albuquerque de Almeida

Machinima: entre a narrativa e a experimentação

São Paulo
2014

Fernanda Albuquerque de Almeida

Machinima: entre a narrativa e a experimentação

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação Interunidades em Estética e História da Arte da Universidade de São Paulo, para a obtenção do título de Mestre em Artes sob a orientação do profº. Artur Matuck.

São Paulo
2014

AUTORIZO A REPRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO TOTAL E PARCIAL DESTES
TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO, PARA
FINS DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

Catálogo da Publicação

Biblioteca Lourival Gomes Machado

Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo

Almeida, Fernanda Albuquerque de.

Machinima : entre a narrativa e a experimentação / Fernanda Albuquerque de
Almeida ; orientador Artur Matuck. -- São Paulo, 2014.

119 f. : il

Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-Graduação Interunidades em
Estética e História da Arte) -- Universidade de São Paulo, 2014.

1. Cinema Experimental. 2. Arte Digital. 3. Arte Contemporânea. 4. Jogos de
Computador. 5. Hackers. I. Matuck, Artur. II. Título.

Nome: ALMEIDA, Fernanda Albuquerque de

Título: *Machinima*: entre a narrativa e a experimentação

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação Interunidades em Estética e História da Arte da Universidade de São Paulo, para a obtenção do título de Mestre em Artes sob a orientação do profº. Artur Matuck.

Aprovada em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____	Instituição _____
Julgamento _____	Assinatura _____

Prof. Dr. _____	Instituição _____
Julgamento _____	Assinatura _____

Prof. Dr. _____	Instituição _____
Julgamento _____	Assinatura _____

Agradecimentos

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo pela concessão da bolsa de estudos sem a qual a dedicação integral a este estudo não seria possível.

À Universidade de São Paulo por abrigar encontros estimulantes de diversas reflexões.

Ao professor Dr. Artur Matuck pela oportunidade de ingressar na academia, pela confiança em meu trabalho e pelas contribuições durante o processo de pesquisa.

Às professoras Dr^a. Cristina Freire e Dr^a. Patrícia Moran pelas considerações por ocasião da banca de qualificação.

A essa e ao professor Dr. Ricardo Fabbrini pela participação na banca de defesa.

Ao Ricardo Barreto e à Paula Perissinotto pela oportunidade de integrar a equipe do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. A esse também por me apresentar ao *machinima*.

Aos artistas Baden Pailthorpe e Victor Morales pelas entrevistas concedidas para este estudo.

Aos meus pais, Cida e Eder, por acreditarem sempre em mim, pelo amor incondicional e pelos valores que não se aprende na academia.

À minha família, sem a qual a vida não teria a mesma importância. Em especial à Bruna, que com sua tão pouca idade foi uma das primeiras pessoas a querer ler esta dissertação ainda durante o processo de escrita. Também à Gabriela, que me auxiliou na formatação técnica.

À Margarete e ao Antônio pelo acolhimento sempre carinhoso.

Aos amigos Pedro e Ricardo pela compreensão das ausências.

Ao Gustavo, meu companheiro em todas as horas, maior instigador e crítico, por tudo. Principalmente pelo suporte e pelo auxílio na retomada do caminho tantas vezes perdido.

Resumo

ALMEIDA, F. A. de. ***Machinima: entre a narrativa e a experimentação***. 2014. 119 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação Interunidades em Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

Desde os primeiros filmes realizados em jogos digitais nos anos 1990, a noção de *machinima* vem sendo associada às convenções do cinema clássico. Com isso, ela falha em abranger a diversidade das obras audiovisuais produzidas em ambientes virtuais interativos em tempo real. Assim, o presente estudo busca contribuir com uma melhor compreensão dessa noção, através da análise interpretativa dos seus filmes experimentais e da bibliografia específica. Ele também pretende colaborar com a sua expansão como meio de comunicação e expressão artística. Em um primeiro momento, busca-se evidenciar a associação da noção de *machinima* com o cinema clássico, através da apresentação dos filmes relevantes durante a sua história e também de uma análise interpretativa das primeiras publicações teóricas. A partir dessa constatação, são apresentadas práticas audiovisuais precedentes e filmes experimentais realizados nos seus anos iniciais. Em seguida, pretende-se demonstrar que o afastamento da narrativa representado pelas obras experimentais de *machinima* abre espaço para a identificação de outros elementos que possam colaborar com um entendimento mais aprofundado da sua noção. Dessa forma, as seguintes características são apresentadas e analisadas em relação a essa ideia: a *performance*, a intervenção e o registro. Essa aproximação é prosseguida pela análise interpretativa dos filmes *Formation (Difference and Repetition)*, de Baden Pailthorpe, *30 Seconds or More – One Animation a Day*, de Victor Morales e *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)*, de David Griffiths. Ao enfatizar as obras experimentais de *machinima*, a proposta deste estudo é evidenciar que há uma diversidade de caminhos, entre a narrativa e a experimentação, a serem percorridos pelos artistas com *machinima* e que a sua noção deve abranger a pluralidade dessas produções audiovisuais.

Palavras-chave: *Machinima*. Cinema Experimental. Arte Digital. Arte Contemporânea. Jogos de Computador. *Hackers*.

Abstract

ALMEIDA, F. A. de. **Machinima: Between Narrative and Experimentation**. 2014. 119 f. Thesis (Master Degree) – Programa de Pós-graduação Interunidades em Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

Since the first films accomplished in digital games in the 1990s, the concept of machinima has been associated to the conventions of classical cinema. Therewith, it fails to embrace the diversity of audiovisual works produced in real-time interactive virtual environments. Therefore, this study aims to contribute to a deepen comprehension of this concept through an interpretative analysis of its experimental films and also of the specific bibliography. It also intends to collaborate with its expansion as a communication and an artistic expression medium. First, it is aimed to evince the association of the idea of machinima with the classical cinema, through the presentation of the relevant films of its history and also through an interpretative analysis of the first theoretical publications. From this verification, the previous audiovisual practices and experimental movies accomplished in its first years are presented. Then, it is intended to demonstrate that the distance from narrative represented by the experimental works in machinima makes room for the identification of other features that may collaborate to a deepening understanding of its concept. Thus, the following features are presented and analyzed in relation to this idea: the performance, the intervention, and the record. This approximation is followed by the interpretative analysis of the films *Formation (Difference and Repetition)*, by Baden Pailthorpe, *30 Seconds or More – One Animation a Day*, by Victor Morales, and *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)*, by David Griffiths. By emphasizing the experimental works in machinima, the proposal of this study is to evince that there is a diversity of paths, between the narrative and the experimentation, to go through by the artists with machinima. Thus, its concept must include the plurality of these audiovisual productions.

Keywords: Machinima. Experimental Cinema. Digital Art. Contemporary Art. Computer Games. Hackers.

Sumário

Introdução	8
 Capítulo 1. Considerações históricas	13
1.1. Contextualização e revisão bibliográfica.....	13
1.1.1. Primeiro período: a definição inicial de <i>machinima</i>	14
1.1.2. Segundo período: o aprofundamento das questões iniciais	17
1.1.3. Terceiro período: a pluralidade das publicações teóricas do <i>machinima</i>	23
1.1.4. Retomada dos períodos e contextualização desta pesquisa	25
1.2. O desenvolvimento da noção de <i>machinima</i> através dos filmes históricos.....	27
1.2.1. Anos de <i>hackeamento</i> (1996 a 2004)	28
1.2.2. A popularização da animação amadora em 3D através de jogos (2004 a 2006)	35
1.2.3. A livre forma do <i>machinima</i> (2007 aos dias atuais).....	37
1.2.4. A influência da narrativa clássica na noção de <i>machinima</i>	42
1.3. As práticas dos usuários em jogos digitais	44
1.3.1. <i>Demoscene</i>	45
1.3.2. Práticas <i>hacker</i>	47
1.3.3. Ações em obras de <i>machinima</i> experimentais.....	50
1.3.4. O desempenho e a programação em jogo na constituição de <i>machinimas</i> experimentais.....	57
 Capítulo 2. <i>Machinima</i>: além da narrativa cinematográfica.....	60
2.1. Três características	61

2.1.1. <i>Performance</i>	61
2.1.2. Intervenção	67
2.1.3. Registro.....	73
2.1.4. Considerações sobre a <i>performance</i> , a intervenção e o registro em <i>machinima</i>	82
2.2. Análise de obras	84
2.2.1. <i>Formation (Difference and Repetition)</i>	85
2.2.2. <i>30 Seconds or More - One Animation a Day</i>	92
2.2.3. <i>Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)</i>	99
Considerações finais	106
Referências	109
Glossário	113
Anexo A – Entrevistas	115
Anexo B – Códigos QR	119

Introdução

Nós devemos encontrar maneiras de dizer o que tem que ser dito à luz dos nossos novos meios de comunicação.”¹
(HIGGINS, 1966, tradução nossa)

Em *Statement on Intermedia* (1966), Dick Higgins afirma que a arte “é uma das formas que as pessoas se comunicam”² e que ele não vê razão em ataques a qualquer forma de comunicação por si. Paul Ricoeur (1995, p. 30)³ corrobora com esse pensamento ao declarar que a comunicação é “a superação da radical não comunicabilidade da experiência vivida enquanto vivida”. Ele explica que a solidão é fundamental a cada ser humano, no sentido de que “o que é vivido por uma pessoa não se pode transferir totalmente como tal e tal experiência para mais ninguém”. Apesar disso, algo se transfere. “Este algo não é a experiência vivida, mas a sua significação.” Assim, a comunicação, independentemente do meio no qual é realizada, tem papel fundamental na vida social humana. Higgins reconhece esse papel e admite que a maneira como as coisas são apreendidas e expressas mudou a partir da alfabetização em massa, da televisão e do rádio transistor. Para ele, o desdobramento previsível de mudanças como essas é que os artistas busquem meios de expressão que se adequem às novas situações, quebrando os paradigmas das formas tradicionais de arte. Como resultado dessa busca, em meados de 1960, surge a abordagem intermídia (*intermedial approach*), na qual diversas mídias e formas de expressão são postas em diálogo para a constituição de obras. Essa abordagem levanta questões que dizem respeito a como e para quê as novas ferramentas técnicas são utilizadas. Por essa razão, ela também permeia o uso atual dos computadores e das tecnologias que fornecem ambientes e formas inéditas de sociabilidade e comunicação.

Alguns desses ambientes são os chamados mundos virtuais que, para Pierre Lévy (1999, p. 145), podem ser compreendidos como reservas digitais de virtualidades sensoriais e informacionais que se atualizam apenas na interação com os seres humanos. “De acordo com

¹ *We must find the ways to say what has to be said in the light of our new means of communicating.* (original)

² *Art is one of the ways that people communicate.* (original)

³ No ensaio *Linguagem como Discurso*, Paul Ricoeur propõe uma concepção de discurso baseada na dialética entre evento e significação. Para ele, o evento “não é apenas a experiência enquanto expressa e comunicada, mas também a própria troca intersubjetiva, o acontecer do diálogo. A instância do discurso é a instância do diálogo. O diálogo é um evento que liga dois eventos, o do locutor e o do ouvinte.” (RICOEUR, 1995, p. 30) Sua proposição segue como contrapartida à linguística moderna, que, segundo o autor, negligencia o discurso em prol da estrutura e do sistema linguísticos.

os dispositivos, essa atualização é mais ou menos inventiva, imprevisível, e deixa uma parte variável para as iniciativas daqueles que nela[s] mergulham.” (LÉVY, 1999, p. 145) Quando explorados coletivamente, tais mundos se tornam meios de comunicação e locais de encontro para os participantes. Alguns deles são os que compõem os jogos digitais *online* que serviram como plataforma criativa para a realização das primeiras sequências audiovisuais que ficariam conhecidas como *machinima*.

Machinima é o termo que representa a apropriação de ambientes virtuais interativos para produção audiovisual e também os filmes que resultam desse processo. A noção advém da junção das palavras inglesas *machine* (máquina), *animation* (animação) e *cinema*. Ela foi cunhada com objetivo de reunir os novos tipos de filmes que estavam sendo realizados em diferentes jogos de computador no final da década de 1990. Até aquele momento, eles eram nomeados somente a partir da relação com o próprio jogo, como por exemplo, a expressão *Quake movie* que se referia aos filmes feitos em *Quake*. A iniciativa partiu do jogador Anthony Bailey, que desejava evidenciar a constituição de um novo tipo de cinema feito em jogos de computador (máquina). Como resultado disso, ele propôs o termo *machinema*. Essa ideia foi aceita entre os jogadores, mas um deles, Hugh Hancock, passou a difundi-la com um erro ortográfico, de modo que *machinema* foi transformada, assim, em *machinima*. Apesar do erro, Bailey aprovou essa mudança, pois ela remete ao conceito de animação, o qual deriva do termo latino *anima*, que pode ser traduzido como alma (vida)⁴. Dessa forma, a noção de *machinima* sintetizaria um novo tipo de cinema animado feito em máquinas.

A ideia de um novo cinema ou de uma forma alternativa de produzir filmes surge a partir do primeiro *machinima*, *Diary of a Camper* (United Ranger Films, 1996, Estados Unidos), o qual estabelece a prática de contar histórias (*storytelling*) em formato audiovisual a partir do registro de ações nos ambientes de jogos digitais. Com cerca de um minuto, o filme é simples, mas abarca uma história desenvolvida através de uma sequência causal de eventos, com personagens que os protagonizam até que um problema central seja resolvido. Devido a essa estrutura, ele é visivelmente influenciado pelo cinema clássico⁵, que constitui a referência de maior impacto para a consolidação do *machinima* como meio de produção audiovisual.

⁴ Nesse sentido, *anima* garante ao conceito original a presença da vida em adição ao cinema feito em máquinas.

⁵ São utilizados nesta dissertação os traços do modo narrativo clássico destrinchados pela análise da representação, da estrutura e da narração do cinema *hollywoodiano* por David Bordwell em seu artigo *O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos* (1986).

Essa influência do cinema clássico é também rememorada nas primeiras publicações escritas sobre *machinima*, como por exemplo, *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima* (2004), de Paul Marino, *Machinima: Making Animated Movies in 3D Virtual Environments* (2005), de Matt Kelland, Dave Morris e Dave Llyod, e *Machinima for Dummies*⁶ (2007), de Hugh Hancock e Johnnie Ingram. Essas publicações estabeleceram o *machinima* como uma forma acessível, rápida e barata de contar histórias audiovisuais, constituindo-o como uma alternativa à produção de narrativas cinematográficas.

Essa relação com o cinema clássico presente nessas publicações e em *Diary of a Camper* ajudou a estabelecer a primeira definição conceitual do *machinima*, a qual se baseou em um *machinima* ideal cuja ênfase reside na prática de contar histórias (*storytelling*). Essa definição permanece até hoje na maior parte dos estudos acadêmicos realizados. No entanto, existem filmes experimentais feitos em ambientes virtuais interativos que são constituídos de formas diversas desse modo ideal, tais como obras abstratas, registros de intervenções artísticas e *performances* audiovisuais.⁹ (Claus-Dieter Schulz, 2010, Alemanha), por exemplo, é um filme abstrato em preto e branco feito no *Second Life*, que faz uma clara alusão à obra dos cineastas experimentais Oskar Fischinger e Hans Richter. Por sua vez, *Ready for Action*⁸ (Kent Sheely, 2012, Estados Unidos) é uma série de filmes feita em diversos jogos, na qual o artista posiciona seu avatar⁹ armado à espera do transporte público. Essa ação interrompe o andamento típico dos jogos de tiro em primeira pessoa, constituindo um ato de intervenção. Já *I'm not playing*¹⁰ (Marco Mendeni e Bob Meanza, 2013, Itália) é uma *performance* audiovisual baseada em uma versão modificada de *Call of Duty 4*.

Através desses exemplos, é possível verificar que há obras em *machinima* que se distanciam do modo ideal cuja ênfase reside na narrativa clássica. Apesar disso, esses filmes são negligenciados pela maior parte dos estudos teóricos, que visam ressaltar o *machinima* como meio de produção audiovisual. Dessa forma, um estudo mais aprofundado sobre a noção de *machinima* deve ser realizado, de modo que as obras experimentais sejam consideradas juntamente aos filmes narrativos.

⁶ *Machinima for Dummies* foi deliberadamente escrito para o público leigo, mas é importante citá-lo, pois seus autores são figuras importantes para a história do *machinima*. Além de realizar filmes, Hancock, por exemplo, participou também da criação do termo.

⁷ Disponível em: <<http://vimeo.com/5975855>>.

⁸ Disponível em: <<http://www.kentsheely.com/ready-for-action>>.

⁹ Cf. Glossário.

¹⁰ Extrato do *machinima* disponível em <<http://vimeo.com/57869039>>.

Assim, o objetivo desta pesquisa é investigar a noção de *machinima* através das suas obras experimentais, de forma a contribuir com a sua melhor compreensão, bem como colaborar com a sua expansão como meio de comunicação e expressão artística. Propõe-se uma análise interpretativa da bibliografia específica e das obras selecionadas, assim como das publicações sobre cinema, *games* e internet. São consideradas também as pesquisas curatoriais para o FILE *Machinima*¹¹, realizadas entre os anos de 2010 e 2014, pois elas tiveram a principal finalidade de reunir a maior diversidade possível de obras experimentais em *machinima*. Também são incluídas informações reunidas pelas entrevistas com Baden Pailthorpe e Victor Morales, que são os realizadores de algumas das obras de *machinima* analisadas no último capítulo desta dissertação.

A dissertação está dividida em duas partes principais. O primeiro capítulo busca evidenciar a associação da noção de *machinima* com a narrativa clássica, através da apresentação dos projetos relevantes durante a sua história e também de uma análise interpretativa das primeiras publicações teóricas. A partir dessa constatação, são apresentadas práticas precedentes e obras experimentais em *machinima* realizadas nos seus anos iniciais, as quais são constituídas de formas distintas das convenções do *machinima* ideal. Esse capítulo se subdivide em três seções. A primeira é composta pela contextualização desta pesquisa em meio à revisão da bibliografia específica. A segunda apresenta o desenvolvimento histórico da produção de *machinima*, em relação aos filmes e ao seu estabelecimento como meio de produção audiovisual. Por sua vez, a terceira expõe uma ampliação dessa história com base em práticas precedentes e obras experimentais em *machinima* realizadas em seus anos iniciais. O segundo capítulo busca demonstrar que o afastamento do *machinima* ideal representado pelas obras experimentais abre espaço para a identificação de outras características que possam colaborar com uma melhor compreensão da própria noção de *machinima*. Com isso, também visa contribuir com a sua expansão como meio de comunicação e expressão artística. Semelhante ao primeiro, este capítulo também se subdivide em três seções. A primeira apresenta uma análise de algumas características relevantes que aprofundam a discussão e auxiliam em uma melhor compreensão da noção de *machinima*, a *performance*, a intervenção e o registro. A segunda é composta pela análise interpretativa de três obras de *machinima*, *Formation (Difference and Repetition)* (Baden Pailthorpe, 2011-2012, Austrália), *30 Seconds or More – One Animation a Day* (Victor Morales, 2013, Venezuela) e *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)* (David

¹¹ www.file.org.br

Griffiths, 2008, Finlândia). Já a terceira seção se refere às considerações finais do capítulo, que buscam relacionar essas obras com as características analisadas.

Cada subcapítulo possui um código QR (*Quick Response*) indicado nos anexos da dissertação que direciona o leitor para uma página *online* onde estão reunidos os filmes comentados. No final da dissertação, há também um glossário, no qual termos específicos recorrentes podem ser consultados.

Capítulo 1. Considerações históricas

1.1. Contextualização e revisão bibliográfica

A noção de *machinima* não pode ser compreendida sem que ao menos uma breve revisão dos aspectos históricos seja realizada. Isso porque ela foi elaborada a partir de uma associação com o cinema clássico, que foi consolidada ao longo dos primeiros anos em que filmes passaram a ser produzidos em jogos digitais. De forma similar, a pertinência deste estudo se revela apenas a partir da sua contextualização bibliográfica. Isso se deve ao diálogo que esta pesquisa busca estabelecer com a bibliografia específica, para contribuir com a sua expansão. Por causa disso, este subcapítulo se ocupa em apresentar as principais reflexões teóricas sobre *machinima* publicadas entre 2004 e 2013¹², assim como as questões que se destacam e seus desdobramentos, que se conectam em maior ou menor escala com esta pesquisa. Essas publicações podem ser divididas em três períodos relativos a três fases da pesquisa teórica em *machinima*, as quais são representadas nas partes deste subcapítulo. A seção final é dedicada à retomada das principais questões de cada período, de modo a contextualizar esta pesquisa.

A primeira parte é composta das publicações iniciais cuja ênfase reside no processo de produção de *machinima*. Elas abarcam técnicas e tutoriais, assim como a compreensão do *machinima* como meio de realização audiovisual acessível, cujas obras são influenciadas por características dos *games*, da animação computadorizada e da narrativa cinematográfica. No que diz respeito à noção de *machinima*, essas publicações se referem à sua associação com a narrativa clássica e, devido a isso, ao estabelecimento de um *machinima* ideal que se baseia na prática de contar histórias. A segunda parte demarca a inserção dos filmes e da noção de *machinima* em estudos acadêmicos, os quais aprofundam os temas tratados nas publicações iniciais. Como exemplos podem ser mencionadas as proximidades com os programas televisivos, a videoarte e a internet, bem como uma revisão da noção de *machinima*. A terceira parte é composta de publicações recentes que se constituem prioritariamente como reuniões de artigos. Esses estudos abarcam uma vasta gama de pesquisas que representam o desdobramento dos livros e artigos anteriores. Também

¹² Esse recorte se deve ao ano de publicação do primeiro livro sobre *machinima*, *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima* (2004), de Paul Marino.

apresentam proposições inéditas que refletem as mudanças técnicas e conceituais, em relação aos novos *softwares* e aos filmes que resultam do seu uso. As considerações finais retomam os principais pontos para contextualizar este estudo.

1.1.1. Primeiro período: a definição inicial de *machinima*

Pode-se afirmar que o principal objetivo das primeiras publicações sobre *machinima*¹³ foi contribuir com a sua consolidação como meio de realização audiovisual acessível, barato e sofisticado. Como alega o pioneiro Paul Marino (2004, p. XXIII, tradução nossa), essa acessibilidade diz respeito ao fato de que, para realizar um *machinima*, “tudo que você precisa é um computador, alguns *softwares* e um pouco de imaginação”¹⁴. Resultados similares aos filmes de animação podem ser obtidos em menos tempo de trabalho e com gastos mínimos, pois o *software* do jogo já fornece cenários, atores (os avatares) e efeitos especiais. Dessa forma, os três primeiros livros publicados sobre assunto, *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima* (2004), de Paul Marino, *Machinima: Making Animated Movies in 3D Virtual Environments* (2005), de Matt Kelland, Dave Morris e Dave Llyod, e *Machinima for Dummies* (2007), de Hugh Hancock e Johnnie Ingram, apresentam a noção de *machinima* ao grande público, com ênfase no processo de produção de obras ao fornecer dicas e tutoriais.

Esse destaque relativo às questões técnicas de produção de filmes de *machinima* estava relacionado à precariedade desse tipo de informação. Marino (2004, p. XXII) explica que por volta de 1999 fazer *machinima* exigia tanta pesquisa quanto uma produção convencional, pois não havia modelos. A tentativa e o erro faziam parte do processo de criação e geralmente era necessário *hackear* as *engines*¹⁵ de jogos disponíveis. As pesquisas práticas que ele e seus companheiros realizaram nos anos iniciais de produção de *machinima* resultaram nas seguintes técnicas posteriormente disseminadas: inteligência artificial, *puppetering*, *recamming* e *scripting*¹⁶. As duas primeiras são baseadas na captura de tela, o que significa que os eventos são registrados conforme ocorrem e resultam em arquivos de

¹³ A maior parte dos autores das publicações iniciais sobre *machinima* também é realizadora dos primeiros filmes.

¹⁴ *All you need is a PC, some software, and a little bit of imagination.* (original)

¹⁵ Cf. Glossário.

¹⁶ Esta classificação é explorada em *Machinima: Making Animated Movies in 3D Virtual Environments* (2005).

vídeo convencionais. Em inteligência artificial, cabe ao realizador apenas acionar comandos que resultem nas ações desempenhadas pelos personagens controlados pela *engine* do jogo, por isso elas são parcialmente aleatórias. Já em *puppetering*, cada avatar deve ser controlado individualmente, como uma marionete. Há um roteiro e textos que devem ser declamados, similar às produções em *live action*. Nas duas últimas, os eventos são registrados e visualizados como *demos*¹⁷, em arquivos executáveis pela *engine* do jogo em tempo real. As *demos* permanecem passíveis de modificação e podem constituir arquivos de vídeos convencionais posteriormente, mas o contrário não se aplica. Em *recamming*, os avatares são controlados pelos jogadores. Já em *scripting*, as ações dos personagens são previamente programadas e executadas pela *engine* do jogo que segue as instruções. “A cada personagem é dada uma série de pontos de passagem e tempos para suas movimentações. Cada gesto, cada movimento de cabeça e cada mudança de postura ou expressão é igualmente roteirizada.”¹⁸ (KELLAND; MORRIS; LLYOD, 2005, p. 94, tradução nossa)

O uso de cada uma dessas técnicas depende do objetivo e também do conhecimento do realizador e de sua equipe. Algumas foram inclusive incorporadas a produções *hollywoodianas*, fato que deu visibilidade ao *machinima* fora do contexto dos jogadores. O designer chefe de *A.I. - Artificial Intelligence* (Steven Spielberg, 2001, Estados Unidos), por exemplo, criou *Rouge City* como um mundo virtual em 3D. Com isso, Spielberg foi capaz de escolher os ângulos de câmeras, focos etc. Por sua vez, Seth Rosenthal, supervisor de visualização de cenários da *Industrial Light & Magic (ILM)*¹⁹, criou um sistema para permitir a mistura de personagens virtuais com atores reais, que funcionava enquanto a cena era gravada. Posteriormente, os personagens virtuais gerados em tempo real foram substituídos por animações de alta qualidade. Ainda, os filmes mais recentes da série *Star Wars* utilizaram uma versão customizada da *engine* de *Unreal Tournament* para pré-visualização de cenas, fato que contribuiu com a realização de um *storyboard* animado por George Lucas. (KELLAND; MORRIS; LLYOD, 2005, p. 64)

Hollywood é uma das principais referências para os realizadores ocidentais que desejam contar histórias em formato audiovisual. No entanto, a acessibilidade à indústria cinematográfica é restrita, pois exige uma dedicação de muitos anos e envolve gastos elevados. Por causa disso, os primeiros realizadores de *machinima* viram esta oportunidade de

¹⁷ Cf. Glossário.

¹⁸ *Each character is given a series of points to move to, and timings for their movements. Every gesture, every head movement, and every change of posture or expression is likewise scripted. (original)*

¹⁹ Empresa norte-americana de efeitos especiais fundada por George Lucas em 1975.

produzir filmes em jogos digitais como algo inédito. Assim, as obras refletiram o desejo dos seus criadores de contar histórias e a influência exercida pelo cinema clássico *hollywoodiano*.

Apesar disso, esse cinema é apenas uma das referências para a realização dos filmes e para a definição da primeira noção de *machinima*. Marino (2004, p. 03, tradução nossa) declara que:

Com *machinima*, narrativas visuais são criadas gravando-se eventos e *performances* (produção cinematográfica) com personagens desenvolvidos artisticamente movidos ao longo do tempo (animação) com um ambiente virtual ajustável (tecnologia de *engines* ou plataformas de jogos em 3D).²⁰

Nessa concepção, o autor especifica que os filmes de *machinima* são compostos por características da produção cinematográfica, da animação e da tecnologia de jogos em 3D. As similaridades com a produção cinematográfica são o registro das ações e dos eventos que ocorrem em tempo real²¹ e o processo de edição. Em um filme protagonizado por atores humanos (*live action*), suas ações são captadas por uma câmera, em diversos enquadramentos, conforme ocorrem. Posteriormente, esses vários trechos são editados de modo a constituir uma história. Em *machinima*, opera-se um processo semelhante, em que as ações dos avatares são registradas enquanto ocorrem para serem editadas depois. A diferença é que os atores são marionetes digitais controlados pelos usuários no mundo físico (técnica *puppetering*). Essas marionetes são justamente uma das características que associam a produção de *machinima* à animação em 3D. Além dela, a geração das imagens em tempo real por computadores é um aspecto comum a ambas. Contudo, animações devem ser criadas do zero, enquanto que *machinimas* utilizam ambientes modificáveis já prontos. As animações devem ser renderizadas²² posteriormente para que se possa visualizar o resultado. Por sua vez, a renderização em *machinima* ocorre em tempo real, o que possibilita visualizações imediatas e mais interação ao seu processo de produção.²³ Essas visualizações em tempo real e a possibilidade de modificar ambientes já prontos se devem à tecnologia de jogos de computador em 3D. Com ela, é possível controlar diversos elementos de ambientes virtuais passíveis de modificação. Dessa forma, decorre de todas essas conexões a definição inicial de *machinima*, que se refere à “produção cinematográfica animada em um ambiente virtual em

²⁰ *With Machinima, visual narratives are created by recording events and performances (filmmaking) with artistically created characters moved over time (animation) with an adjustable virtual environment (3D game technology platform or engine).* (original)

²¹ Cf. Glossário.

²² Cf. Glossário.

²³ As características do processo de produção de *machinima* são abordadas no artigo *Toward a Machinima Studio* (2011), de Friedrich Kirschner.

3D em tempo real”²⁴. (MARINO, 2004, p. 01, tradução nossa) Assim, essa noção se vincula à primeira fase de pesquisa teórica em *machinima*, a qual enfatiza aspectos técnicos para constituição de narrativas audiovisuais em jogos de computador.

1.1.2. Segundo período: o aprofundamento das questões iniciais

A primeira definição de *machinima* foi difundida pela *Academy of Machinima Arts and Sciences* (AMAS)²⁵, instituição da qual Marino era diretor executivo. Ela permanece aceita por grande parte dos autores que desenvolveram estudos posteriores. Contudo, alguns como Michael Nitsche a questionam em função da sua ênfase técnica. Esse autor relata que:

Como *machinima* descreve uma técnica, mas não seu resultado, a definição inicial é inacabada e possivelmente enganosa. Uma vez que é produzido em uma *engine* em 3D em tempo real, o resultado pode ser uma *performance* ao vivo, uma seção gravada de jogo ou videoclipes lineares pós-produzidos – todas formas aceitas de *machinima*. É óbvio que *machinima* pode ser muito mais do que a sua definição original descreve – ou, se a atual onda de entusiasmo se dissipar muito rapidamente sem deixar obras memoráveis, pode se dissolver em muito menos. Vários formatos de *machinima* estão inventando a si mesmos e a flexibilidade resultante das suas formas coloca um desafio interessante para contadores de histórias e pesquisadores.²⁶ (NITSCHKE, 2005, p. 02, tradução nossa)

Aqui é possível observar que a primeira noção de *machinima* é considerada restrita por abranger apenas os métodos e não os filmes que resultam do seu emprego. De modo a preencher essa lacuna, em *Film Live: An Excursion into Machinima* (2005), Nitsche admite três tipos de filmes de *machinima*, vídeos lineares, eventos gravados e *performance* ao vivo. Os vídeos lineares correspondem às narrativas audiovisuais editadas. Os eventos gravados são as *demos* que registram partidas com vários usuários ou apenas um jogador demonstrando suas habilidades. Já as *performances* ao vivo, que são atualizadas em tempo real, tornam possível a interação do espectador.

²⁴ *animated filmmaking within a real-time virtual 3D environment (original)*

²⁵ Cf. Glossário.

²⁶ *As Machinima describes a technique but not its results the initial definition is somewhat unfinished and possibly misleading. As long as it is produced in a realtime 3D engine the result can be either a live performance, a recorded game session, or post-produced linear video clips – all are accepted forms of Machinima. It is obvious that Machinima might be a lot more than its original definition describes – or, if the current wave of enthusiasm fades too quickly without leaving much memorable work, it might dissolve into much less. Various Machinima formats are inventing themselves and the resulting flexibility of their forms poses an interesting challenge to storytellers and researchers. (original)*

Todos esses formatos são permeados por alguns elementos chave, a remediação (*remediation*)²⁷ dos efeitos cinematográficos, as marionetes virtuais e o hiper-realismo²⁸. A remediação se refere ao uso de elementos de mídias pré-existentes em novos formatos. Ao abordar essa ideia, o autor referencia o emprego das convenções do cinema clássico nos filmes de *machinima*. As marionetes virtuais se referem às técnicas de *puppetering* ou *scripting*, nas quais os usuários controlam os avatares. Por sua vez, o hiper-realismo advém das aparências dos personagens dos mundos virtuais, as quais são claramente artificiais, mas emulam a visualidade do mundo real como apreendido pela visão humana (fotorrealismo).

Nitsche (2005, p. 04, tradução nossa) reúne esses elementos chave e a *performance* ao vivo para elaborar a noção de *live machinima*. Nela, os eventos funcionam como peças de teatro onde a captura e a edição cinematográfica são realizadas em tempo real. O autor analisa três exemplos que se conectam a essa proposta para estabelecer que o *live machinima* constitui a abordagem mais promissora para uma versão interativa de *machinima* narrativo.

Assim, o *live machinima* constitui uma opção ao cinema clássico enfatizado pelas primeiras publicações. Apesar disso, a narrativa é mantida como seu cerne. Nitsche (2005, p. 18, tradução nossa) acrescenta que a predominância narrativa na produção de *machinimas* “pode ser resultado da representação do movimento através do espaço virtual que é entendido como uma viagem cuja descrição leva predominantemente a uma forma narrativa.”²⁹ Desse modo, o domínio da narrativa em *machinima* se justificaria pelos percursos lineares dos usuários nos ambientes virtuais. Por causa disso, o autor considera que experimentações não narrativas configuram uma área pouco explorada que deveria ser percorrida pelos artistas. Um representante dessa nova área é *Fake Science*³⁰ (*Dead on Ques*, 2002, Estados Unidos).

Fake Science começa com o quadro preenchido por combinações de preto e branco que pulsam com a música. De repente, o espectador está, em um ângulo plano, no que parece ser um rio que beira a sombra de uma grande cidade, cujos contornos lembram Manhattan, em Nova York. Aos poucos, figuras retangulares preenchidas por quadros menores organizados em colunas e linhas paralelas surgem sobre essa imagem, como prédios vizinhos a outro, que abriga homens de jalecos brancos acompanhados de números e

²⁷ Cf. Glossário.

²⁸ Cf. Glossário.

²⁹ *The dominance of narrative might be a result of the depiction of movement through virtual space, which is understood as a travel and the description of such a travel leads predominantly to a narrative form.* (original)

³⁰ Feito na *engine* do jogo *Half-Life*, ganhou o prêmio de *Best Visual Design* no *Machinima Film Festival* 2002. Disponível em: <<http://vimeo.com/2765700>>.

anotações que remetem à pesquisa científica. O espectador está em laboratórios que parecem desenvolver tecnologias que se tornam a caixa preta de um televisor exposto na vitrine de uma loja na grande cidade. “Ciência é sua amiga. Compre hoje! Promoção!”, diz o cartaz. As luzes dos prédios palpitam até que o suicídio de um cientista causa um distúrbio sonoro. O espectador sai da caixa preta de um televisor em meio a fragmentos que parecem ser da cidade despedaçada, isolados em um espaço branco infinito. Ao final, apenas o televisor pisca e a cidade esvanece.

Esse *machinima* é composto por vários planos-sequência em espaços internos (os laboratórios e as salas dos prédios) e externos (as ruas da cidade) que são realizados em tomadas frontais em *zoom out* direcionado ao espectador, criando a sensação de torná-lo parte do ambiente do filme, como se estivesse em uma caminhada para trás. (Figura 1) A música tem ritmo dançante, salvo o momento em que ocorre o suicídio. O preto, o branco e os tons de cinza são predominantes. Há mistura de ambientes, objetos e personagens preenchidos por texturas e locais brancos apenas contornados em preto. Com trabalho de pós-produção marcante, a obra se distancia da visualidade jogo *Half-Life* pelo uso de ferramentas externas à sua *engine*.

Figura 1 – *Fake Science*

Dadas essas características, a intenção dos artistas é explorar a relação da humanidade com a ciência e a tecnologia. Assim, pode-se afirmar que, em *Fake Science*, a forma se constitui em analogia com o discurso, pois seus criadores intervêm no jogo para realizar uma experimentação visual e narrativa em *machinima*. Embora reúna elementos que possam ser conectados em uma sequência lógica de causa e efeito, esse filme não é composto por uma narrativa clássica, constituindo, assim, um exemplo da área pouco explorada mencionada por Nitsche.

Apesar das suas considerações em relação às experimentações não narrativas, a ênfase desse autor está na composição e execução em tempo real dos filmes em *machinima*, devido à sua constituição em *engines* de jogos. Por isso ele desenvolve a noção de *live machinima*³¹. Uma ênfase similar na manipulação em tempo real propiciada por essas *engines* é feita por Leo Berlekey em *Situating Machinima in the New Mediascape* (2006).

Com base em sua experiência como realizador de *Ending with Andre*³² (2005, Austrália), Berkeley afirma que é o processo de realização do *machinima* que contém as suas características distintivas, não a obra final. Isso porque esse processo envolve a incorporação dos elementos aleatórios que fazem parte da experiência do jogo. Por causa disso, para o autor, “*machinima* é onde experiência de jogo, sob a forma de animação computadorizada em 3D, é gravada em tempo real como sequência em vídeo e então usada para produzir narrativas audiovisuais tradicionais”³³. (BERKELEY, 2006, p. 66, tradução nossa)

É possível observar que a sua concepção de *machinima* abrange a realização da obra em tempo real, mas não a sua execução ao vivo. Por causa disso, a obra final é sempre uma narrativa clássica em vídeo. Assim, sua abordagem se diferencia das pesquisas de Nitsche, que enfatizam a execução de *machinimas* em tempo real, abarcando estruturas diferenciadas da narrativa clássica.

Berkeley (2006, p. 67, tradução nossa) conta que:

Ao ser introduzido ao *machinima* como uma nova forma de mídia pela primeira vez, eu fiquei impressionado não com como parecia novo, mas quão conservadora e rotineira era a forma de contar histórias. Em uma era onde as possibilidades narrativas de ambientes virtuais, hipertextuais e interativos estão se abrindo, mas foram apenas timidamente exploradas, *machinima* geralmente faz uso de recursos interativos cada vez mais sofisticados dos recentes jogos de computador em 3D para produzir textos que são predominantemente narrativas lineares tradicionais. É uma estranha forma híbrida, olhando para frente e para trás, vanguarda e conservadora ao mesmo tempo.³⁴

³¹ A constituição e a execução em tempo real das obras em *machinima* também são abordadas nos artigos posteriores do mesmo autor. Em *Claiming its Space: Machinima* (2007), a noção de *machinima* é relacionada ao cinema, à televisão e à *performance* teatral. Já em *Machinima as Media* (2011), o *machinima* é tratado como uma nova mídia “definida por um formato específico que é baseado na produção de eventos e imagens em tempo real e formas performativas de *replay*, por outro.” (NITSCHKE, 2011, p. 113)

³² Disponível em: <<http://vimeo.com/37504983>>.

³³ *machinima is where 3D computer animation gameplay is recorded in real time as video footage and then used to produce traditional video narratives. (original)*

³⁴ *On first being introduced to machinima as a new media form, I was struck not by how new it seemed but rather by how conservative and unadventurous the storytelling was. In an era where the narrative possibilities of interactive, hypertextual and virtual environments are opening up but have only been tentatively explored, machinima most commonly makes use of the increasingly sophisticated interactive features of recent 3D computer games to produce texts that are predominantly traditional linear narratives. It is a strangely hybrid form, looking both forwards and backwards, cutting edge and conservative at the same time. (original)*

O autor constata aqui o domínio da narrativa clássica na constituição das obras em *machinima*, apesar do emprego de recursos da tecnologia de jogos em 3D. Para explicar essa influência, ele se refere à remediação da mesma forma que Nitsche. Contudo, apesar de ressaltar esse aspecto narrativo, sua ênfase se mantém na construção de histórias audiovisuais a partir da interação com ambientes de jogos.

A interação do usuário/jogador com os ambientes dos jogos na realização de obras de *machinima* é também ponto de partida para as pesquisas de Henry Lowood. Esse autor declara que:

Como a mania das câmeras de celular, nós também aprendemos com *machinima* como a disseminação de ferramentas acessíveis – mesmo se elas não são necessariamente fáceis de usar – criam oportunidades para a emergência do conteúdo inesperado em um ambiente pós-moderno que coloca experimentos lúdicos e peças descartáveis ao lado de exemplos surpreendentes e originais de expressão criativa. *Machinima* nos lembra que a natureza dos jogos de computador como *softwares* permite uma quase ilimitada flexibilidade de conteúdo, cujo potencial ainda não foi completamente explorado.³⁵ (LOWOOD, 2007, p. 60, tradução nossa)

Lowood corrobora com as considerações das primeiras publicações escritas sobre *machinima*, que o tratam como novo meio de produção audiovisual acessível. No entanto, ele acredita que a abordagem estritamente técnica obscurece outras questões básicas, como as implicações do *machinima* emergindo do desempenho em jogo, a teatralidade e a elevação do jogador a produtor. Para ele, é importante lembrar que as origens do *machinima* se baseiam na experiência do jogo, não na criação de conteúdo. Por isso, os dois artigos que escreve nos anos seguintes ao de Berkeley enfatizam o papel dos jogadores. São eles *High-Performance Play: The Making of Machinima* (2007) e *Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima* (2008). Em ambos os estudos, o autor abrange a definição de Marino (2004) e não elabora nenhuma consideração em relação à narrativa.

Por sua vez, Elijah Horwatt evidencia a conexão da noção de *machinima* com a narrativa ao abordá-la pelo viés das obras experimentais de artistas vanguardistas em *New Media Resistance: Machinima and the Avant-Garde* (2008). Esse autor explica que:

As técnicas empregadas na criação de muitos *machinimas* se assemelham às práticas do cinema de vanguarda; os filmes tem uma estética de colagem, eles apropriam as imagens de outros meios, assim como as estratégias discursivas e narrativas da cultura de *videogame*, eles são atos de *détournement* ou resistência de mídia, muitas

³⁵ *Like the cellphone camera craze, we also learn from machinima how the dissemination of accessible tools - even if they are not necessarily easy to use - creates opportunities for the emergence of unexpected content in a postmodern environment that places playful experiments and throwaway pieces alongside startling and original instances of creative expression. Machinima reminds us that the nature of computer games as software allows for an almost limitless flexibility of content, the potential of which has yet to be fully explored. (original)*

vezes arraigados em políticas radicais, e são feitos com orçamentos apertados.³⁶
(HORWATT, 2008, tradução nossa)

Através dessas palavras, o autor constata que há obras de *machinima* que se conectam com a vanguarda cinematográfica pelos recursos utilizados na sua realização. Além disso, a noção de *machinima* é aproximada da ideia de resistência de mídia, em que as obras são constituídas como críticas às plataformas apropriadas em uma tentativa de redefinir as ideologias propagadas por elas.

Os jogos digitais, além de fonte de entretenimento, são repositórios ideológicos, pois fornecem ambientes elaborados com ideias, histórias e comportamentos que são assimilados pelos seus jogadores, constituindo parte do repertório cultural dessa parcela da sociedade. Conforme destaca Arlindo Machado (2001, p. 10), houve uma época em que o jogo *The Sims*, por exemplo, não permitia relacionamentos homossexuais, mas tolerava situações de infidelidade e poligamia. Horwatt explica que embora existam obras em *machinima* engajadas em uma crítica aos *videogames*, de forma similar a que a videoarte foi em relação à televisão, esse não é um atributo necessário a sua noção.

Isso pode ser demonstrado pelo que afirma o autor e realizador de *machinima* Hugh Hancock (2002, tradução nossa) em entrevista concedida a Matthew Mirapaul, do *The New York Times*: “*Machinima* parece ser a única forma que alguém como eu conseguirá produzir histórias na escala que eu quero sem ter que gastar 35 anos trabalhando em meu caminho até a TV ou a indústria cinematográfica.”³⁷ Essa consideração representa o que muitos criadores de *machinima* pensam em relação à dificuldade de contar histórias audiovisuais em cinema (*live action*) devido aos gastos exacerbados, ao tempo de produção e ao restrito acesso à indústria cinematográfica. Isso reverbera na compreensão da noção de *machinima* que se torna uma alternativa à produção de narrativas.

Além das questões relativas à acessibilidade, Horwatt se refere à remediação, de forma similar à Nitsche (2005) e Berkeley (2008), sobre a conexão do *machinima* com o cinema clássico. Também constata que o foco das três publicações iniciais³⁸ reside nos aspectos narrativos da produção em *machinima* com pouca ou nenhuma discussão sobre filmes experimentais. Por isso, em seu artigo, esse autor apresenta e analisa algumas obras

³⁶ *The techniques employed to create many machinima films resemble avant-garde film practices; the films have a collage aesthetic, they appropriate both the images of another medium as well as the discursive and narrative strategies of video game culture, they are acts of détournement or media resistance often entrenched in radical politics and they are made on a shoe-string budget.* (original)

³⁷ *Machinima seems to be the only way that someone like me is going to get to produce stories on the scale I want without having to spend 35 years working my way up in the TV or film industry.* (original)

³⁸ Cf. página 07.

experimentais realizadas por artistas de vanguarda, como *She Puppet*³⁹ (Peggy Ahwesh, 2001, Estados Unidos) e *Untitled (for David Gatten)* (Phil Solomon e Mark LaPore, 2005, Estados Unidos), e outros criadores consolidados entre o público de *machinima*, como Friedrich Kirschner. Horwatt quer destacar, no entanto, a unicidade do *machinima* a partir de suas origens: “desenvolvido por indivíduos que queriam se engajar com os discursos visuais hegemônicos dos *videogames* porque essa era a linguagem visual com a qual estavam mais familiarizados e porque eles tinham coisas importantes a dizer sobre a cultura como um todo”⁴⁰ (HORWATT, 2008, tradução nossa). Aqui o autor se refere à apropriação dos jogos pelos usuários que desejam fazer declarações culturais com os meios de expressão que lhes são conhecidos. Ele considera que embora o termo resistência de mídia tenha sido associado ao documentário ativista, ao vídeo e à arte de vanguarda, essa noção tem marcado o desenvolvimento crescente do conteúdo amador disseminado pela internet, no qual o *machinima* está incluso.

Em suma, essa breve reconstituição dos principais pontos abordados pelos primeiros estudos acadêmicos sobre os filmes e a noção de *machinima* reflete o período de aprofundamento das primeiras questões. Essas se referem à acessibilidade, desenvolvida posteriormente na relação entre os usuários e os jogos, às técnicas de produção, que se voltam à realização de obras em tempo real, e à conexão das obras e da noção de *machinima* com outros meios de realização audiovisual, como o cinema e a animação. Com isso, essas publicações do segundo período aqui demarcado ampliam o corpo teórico de investigação sobre *machinima*, colaborando com o desenvolvimento da teoria e da prática (filmes).

1.1.3. Terceiro período: a pluralidade das publicações teóricas do *machinima*

O aprofundamento realizado nos estudos do segundo período serve de referência para a produção acadêmica recente. Em sua maioria, essa produção é composta de coletâneas de artigos com diversas abordagens, desde a ênfase no *machinima* narrativo clássico até uma interpretação mais plural, a qual abrange também obras experimentais. Compreende também tanto as obras feitas em *engines* de jogos quanto às compostas em outros simuladores e

³⁹ Disponível em: <<http://vimeo.com/9197535>>.

⁴⁰ *developed by individuals who wanted to engage with hegemonic visual discourses of video games because it was the visual language they were most familiar with and they had important things to say about the culture as a whole.* (original)

softwares de animação em 3D em tempo real. Por se tratar de uma produção teórica recente e bastante variada é difícil mapeá-la com a mesma precisão dos períodos anteriores. Por isso, é apresentado aqui um panorama que auxilia a ilustrar essa diversidade.

A primeira coletânea de estudos acadêmicos sobre *machinima* foi organizada por Henry Lowood e Michael Nitsche sob o título de *The Machinima Reader* (2011). Os textos contemplam diferentes perspectivas, que são divididas em áreas como tecnologia, *performance*, cinema máquina e pedagogia.

Essa publicação foi seguida de *Machinima: The Art and Practice of Virtual Filmmaking* (2012), de Phylis Johnson e Donald Pettit, cuja ênfase reside no *machinima* narrativo vinculado à televisão e ao cinema clássico. Johnson e Pettit (2012, p. 08, tradução nossa) estabelecem que “simplesmente filmar eventos aleatórios em um ambiente virtual não é um *machinima*; contudo, tais eventos podem ser os ingredientes de uma história que poderia ser construída a partir destas várias cenas de filme.”⁴¹ Com essa demarcação, é possível verificar a reverberação das convenções do cinema clássico que permeiam a primeira definição de *machinima*. Essa publicação é dividida em duas partes. A primeira se refere ao *machinima* como produção cinematográfica virtual. A segunda parte é composta de entrevistas com criadores e a transcrição dos eventos que ocorreram em 2010⁴², os quais incluem temas como a terminologia, as tecnologias envolvidas, produções colaborativas e a comercialização.

No ano seguinte, uma nova coletânea acadêmica intitulada *Understanding Machinima: Essays on Filmmaking in Virtual Worlds* (2013) é organizada por Jenna Ng. Com ela, propõe-se uma nova abordagem que explora os seguintes desenvolvimentos do *machinima*: o deslocamento para *engines* com nenhum vínculo com jogos e o movimento da ênfase narrativa para trabalhos menos lineares, envolvendo construções mais elaboradas, mais nuances e trabalho de pós-produção.⁴³

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*,

⁴¹ *To simply film random events in a virtual environment is not a machinima; however, these events might be the ingredients to a story that could be constructed from those various film scenes.* (original)

⁴² Esses eventos consistem em dois encontros realizados em junho de 2010 no mundo virtual do *Second Life* para debater temas relativos ao *machinima*.

⁴³ Outras publicações que podem ser destacadas são: a edição especial sobre *machinima* no *Journal of Visual Culture* (2011), organizada por Henry Lowood, Matteo Bittanti e Susan Rojo; *Evolution von Machinima: Untersuchung zukünftiger Entwicklungen auf Basis vergangener und aktueller Tendenze* (2010), de Andrzej Kozłowski; e *Machinima! Theorie. Pratiche. Dialoghi* (2013), organizada por Henry Lowood e Matteo Bittanti.

como *A Tecnologia 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 os filmes de *machinima* não serem muito conhecidos no país e também da maior parte dos realizadores ser estrangeira⁴⁴. Alguns exemplos de produções nacionais são *As Aventuras de Paulo Bruscky*⁴⁵ (Gabriel Mascaro, 2010, Brasil) e os projetos desenvolvidos na *Oficina de Produção de Machinima*⁴⁶ com orientação de Janaina Patrocínio.

Em resumo, as recentes publicações que constituem o terceiro período de reflexão teórica sobre *machinima* compreendem uma vasta gama de obras e abordagens. Desde o desdobramento das questões apresentadas em estudos anteriores até proposições inéditas que refletem as mudanças técnicas e conceituais na realização dos filmes.

1.1.4. Retomada dos períodos e contextualização desta pesquisa

Como no primeiro período abordado neste subcapítulo, o *machinima* foi inicialmente compreendido como um meio de produção audiovisual acessível cujos resultados poderiam ser equiparados aos filmes em *live action* e animação. Bastariam um computador, alguns *softwares* e grandes ideias para realizar uma obra. O empecilho era que esses *softwares* não eram necessariamente fáceis de usar, por isso a necessidade de estabelecer técnicas e formatar tutoriais que alcançassem mais pessoas. Ambos, técnicas e tutoriais, foram direcionados ao formato audiovisual da narrativa linear, pois seus realizadores buscavam contar histórias. Por causa disso, eles se guiaram pelo cinema clássico, que era a sua maior referência. Assim, a noção inicial de *machinima* foi relacionada às convenções desse cinema, marcando a narrativa como uma das suas principais características.

Essa noção foi revisada em alguns estudos que marcam o segundo período aqui denotado. Nitsche (2005) admite outros formatos além da narrativa linear influenciada pelo

⁴⁴ Apesar da difusão do *machinima* ser reduzida no país, existe uma expressiva produção brasileira de conteúdo audiovisual vinculado aos *videogames*. Essa produção se refere prioritariamente a pequenas séries de humor e a experiências de jogo narradas por criadores de conteúdo para o *website Youtube*.

⁴⁵ Disponível em: <<http://vimeo.com/14656601>>.

⁴⁶ Essa oficina foi realizada como parte da mostra *Machinima*, que aconteceu no CINUSP Paulo Emílio entre 28 de fevereiro e 04 de março de 2011. Alguns filmes produzidos nessa oportunidade são: *Against the City* (Guilherme Avarenga, 2010, Brasil). Disponível em: <<http://vimeo.com/21017335>>. *Mergulho* (Ricardo Miyada, 2010, Brasil). Disponível em: <<http://youtu.be/D2kFAfo7VBY>>. *Requiem* (Alan Angeluci, 2010, Brasil). Disponível em: <http://youtu.be/CG8KICMFh_0>.

cinema clássico, como o registro de eventos e as *performances* ao vivo. A partir desse último formato, o autor desenvolve a ideia de *live machinima*, cuja ênfase está na execução da obra em tempo real. Também chama atenção ao domínio da narrativa nos filmes de *machinima* e considera que as experimentações que não contam histórias configuram uma área pouco explorada pelos artistas. Berkeley (2006) e Horwatt (2008) também constatarem o domínio da narrativa nesses filmes. Contudo, apenas Horwatt ressalta a existência de outras obras que se assemelham ao cinema de vanguarda. Incluem-se aqui críticas aos jogos, de forma similar a que a videoarte fez em relação à televisão. Por sua vez, Berkeley se interessa menos pelos filmes e mais pelo seu processo de realização. Isso porque ele acredita que é no processo que residem as características diferenciais dos filmes feitos em jogos, os quais devem incorporar os elementos aleatórios que fazem parte das experiências de jogo. Sob outro viés, tanto essas experiências quanto o papel dos jogadores na criação dos primeiros filmes de *machinima* são enfatizados por Lowood (2007 e 2008). Esse autor considera que a ênfase técnica das primeiras publicações obscurece questões importantes relativas ao jogo e às práticas dos jogadores, tais como as implicações do *machinima* emergindo do desempenho em jogo, a teatralidade e a elevação do jogador a produtor. Por isso, propõe uma compreensão dos filmes a partir da relação com o contexto em que são criados. Em resumo, esse segundo período denota o início dos estudos acadêmicos sobre *machinima* com o aprofundamento das questões iniciais.

Já o terceiro período, que se refere às produções acadêmicas recentes, é marcado pela pluralidade de abordagens. Essas produções revisam e ampliam os estudos anteriores, bem como desenvolvem novas pesquisas sobre a incorporação de simuladores e *softwares* de animação em 3D em tempo real na produção de filmes de *machinima*.

Apesar dessa diversidade, a noção de *machinima* permanece prioritariamente associada à narrativa clássica. Devido a isso, esta pesquisa fornece uma abordagem inédita ao enfatizar a contribuição que as obras experimentais podem fazer à discussão sobre essa noção. Dada a ausência narrativa nessas obras, é possível identificar e analisar outras características que possam contribuir com uma compreensão mais abrangente da noção de *machinima*.

Em resumo, com o objetivo de contextualizar esta pesquisa, este subcapítulo buscou abranger a discussão bibliográfica acerca do *machinima* através de uma retomada teórica. A seguir, esse mesmo debate será relacionado com a produção fílmica, de modo a compreender também o âmbito da prática.

1.2. O desenvolvimento da noção de *machinima* através dos filmes históricos

A formulação da ideia de *machinima* e o desenvolvimento histórico dos seus filmes foram expostos por diversos autores, portanto não é necessário abordar essas questões detalhadamente⁴⁷. Contudo, a retomada dessa história é relevante para a compreensão do debate exposto no subcapítulo anterior no âmbito prático, ou seja, em relação aos filmes. Através disso, será possível ilustrar as abordagens teóricas desenvolvidas nos períodos comentados anteriormente, sobretudo no que se refere à influência da narrativa cinematográfica clássica. Assim, o objetivo deste subcapítulo é reunir os principais filmes de *machinima*, a fim de que a associação com o cinema clássico possa ser compreendida como um dado fundamental à noção predominante de *machinima*.

O alicerce escolhido para essa exposição é a classificação proposta por Matt Kelland em seu artigo *From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima* (2011). Ao considerar a história da produção de *machinima*, esse autor estabelece três períodos principais. O primeiro abrange os anos de 1996 a 2004, cujas obras são caracterizadas por práticas de *hackeamento*, ou seja, ações que modificam os elementos e até mesmo a estrutura dos jogos. O segundo período, que vai de 2004 a 2006, se refere à popularização da animação amadora em 3D através da utilização de jogos. O último compreende o espaço de 2007 aos dias atuais, marcado pelo uso cada vez mais comum de *softwares* de animação em tempo real que o autor nomeia *engines* de *machinima*. Assim, esses períodos sintetizam as principais obras e questões que perpassam a história do *machinima* contada nos estudos mais relevantes sobre o tema.

⁴⁷ Estudos que contam a história do *machinima* com riqueza de detalhes são: MARINO, Paul. Understanding Machinima. In: MARINO, Paul. **3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima**. Arizona: Paraglyph Press, 2004, p. 01-24.

LOWOOD, Henry. High-Performance Play: The Making of Machinima. In: CLARKE, Andy; MITCHELL, Grethe (Ed.). **Videogames and Art**. UK: Intellect Books, 2007, p. 59-79.

LOWOOD, Henry. Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima. In: McPHERSON, Tara (Ed.). **Digital Youth, Innovation, and the Unexpected**. The John D. and Catherine T. Mac Arthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge: The MIT Press, 2008, 165-196.

KELLAND, Matt. From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima. In: LOWOOD, Henry; NITSCHKE, Michael (Org.). **The Machinima Reader**. Cambridge: The MIT Press, 2011, p. 23-35.

1.2.1. Anos de *hackeamento* (1996 a 2004)

Em suas raízes, o *machinima* está intrinsecamente ligado aos jogos digitais, tendo sido criado por jogadores para jogadores. Como afirma Lowood (2007, p. 61, tradução nossa), é “importante lembrar que as origens do *machinima* repousam não na produção de conteúdo, mas no *gameplay*”⁴⁸, que corresponde às experiências do jogador durante a sua vivência no ambiente virtual, em grande parte determinada pelas regras do jogo. Por isso, o contexto de criação dos primeiros filmes de *machinima* deve ser considerado. O autor também advoga que seriam os jogadores os responsáveis pela inovação na criação de *machinima*, em consonância com a tecnologia da época, em grande parte propiciada pela *id software*.⁴⁹

A *id software* é uma desenvolvedora de jogos norte-americana fundada em 1992 com liderança de John Carmack e John Romero, cuja atuação é destacada na realização das primeiras experiências audiovisuais que ficariam conhecidas como *machinima*. Para Lowood (2008, p. 169), as inovações instauradas nos jogos da *id*, em relação ao *design* e ao *gameplay*, foram decisivas para que o *machinima* pudesse emergir.

Os aspectos destacados em relação ao *design* são a separação da estrutura básica do jogo dos seus componentes externos (*assets*) e a forma como o mundo virtual é retratado. Nessa nova estrutura, a *engine* é arranjada em um local diferente dos códigos que definem níveis específicos como mapas, objetos e gráficos. Assim, é possível modificar esses elementos sem interferir na parte essencial responsável pelo funcionamento do jogo. A integridade dessa *engine* garante que o mundo virtual seja retratado da maneira correta. Isso implica no desenho rápido e constante dos ambientes em 3D vistos em primeira pessoa, em resposta imediata aos movimentos do avatar comandados pelo jogador no mundo físico.⁵⁰ Essa representação em 3D conjugada com a possibilidade de modificar os elementos do jogo propiciou o espaço para a criação de novos conteúdos pelos jogadores. Antes disso, realizar esse tipo de ação era mais complicado, pois era necessário *hackear* os jogos.

⁴⁸ *It is therefore important to recall that the origins of machinima lie not in content production, but in gameplay.* (original)

⁴⁹ Pioneiros como Uwe Girlich, que desenvolveu LMPC (*Little Movie Processing Center*), e David “crt” Wright, que desenvolveu *Keygrip*, também tiveram papel importante. (MARINO, 2004, p. 06-07)

⁵⁰ Apesar da *id* ter lançado os importantes jogos *Wolfenstein* (1992) e *Doom* (1993) com constituições próximas das descritas, apenas *Quake* (1996) “ofereceu o que é geralmente reconhecida como a primeira *engine* gráfica capaz de proporcionar verdadeiros gráficos em 3D.” (LOWOOD, 2007, p. 169, tradução nossa) Tecnicamente, *Doom* era 2.5D e não permitia que o jogador visse sob e sobre os objetos no jogo. (MARINO, 2004, p. 04, tradução nossa)

Em relação ao *gameplay*⁵¹, *Doom* (1993) podia ser utilizado por apenas um único jogador (*singleplayer*) e também continha um modo competitivo chamado *deathmatch*, no qual a competição era realizada via rede local entre jogadores que disputariam até que um dos avatares fosse derrotado. Por sua vez, *Quake* (1996) era voltado aos múltiplos jogadores *online* (*multiplayer*), o que propiciou a formação de grupos conhecidos como clãs. Lowood (2008, p. 170-171, tradução nossa) explica que:

Como gangues *hacker* dissecando as complexidades das redes de computador, esses clãs de *Quake* compartilhavam técnicas de alto desempenho tanto de jogo quanto de programação. *Multiplayer* não significava apenas conectar-se para eliminar oponentes *online*; também envolvia *chat*, discussão e compartilhamento de explorações e proezas entre jogadores.⁵²

O autor se refere aqui às práticas envolvidas com as vivências em jogo possibilitadas pela rede de múltiplos jogadores instituída em *Quake*, que incluíam a partilha e a demonstração de habilidades. Tais proezas de desempenho eram registradas pela ferramenta *demo recording*, que foi incluída pela *id* em *Doom* e *Quake*. Conforme explica Marino (2004, p. 03, tradução nossa), ela “capturava as posições, orientações e movimentos dos elementos do jogo ao invés de *frames* cheios de informação”⁵³, o que significa que os arquivos resultantes não eram vídeos, mas *demos*, constituídas por códigos que deveriam ser executados em *softwares* idênticos aos em que tinham sido gravados para serem visualizados⁵⁴. As *demos* funcionavam como uma forma de certificação de habilidades, de aprendizado e de troca entre os jogadores. Um dos exemplos mais conhecidos é a série *Quake done Quick* (Anthony Bailey, 1996, Estados Unidos), na qual os jogadores completam os níveis de *Quake* no menor tempo possível.

A primeira *demo* realizada fora do contexto de competitividade de *Quake* foi *Diary of a Camper* (*United Rangers Films*, 1996, Estados Unidos) (Figura 2). Com cerca de um minuto, a produção abarca um evento com início, meio e fim, permeado pelo diálogo dos personagens (escrito no *chat* do jogo), gravados em perspectivas diferentes da visão típica dos jogos de tiro em primeira pessoa (*fps*, *first person shooter*), que até então era marcante nas

⁵¹ Cf. Glossário.

⁵² *Like hacker gangs dissecting the intricacies of computer networks, these Quake Clans shared techniques of high-performance gaming, both play and programming. Multiplayer was not just linking up to frag opponents online; it also described chat, discussion, and sharing of exploits among players.* (original)

⁵³ *it captured only the positions, orientations, and movements of the game elements instead of full frames of information.* (original)

⁵⁴ Por exemplo, se um projeto fosse gravado com uma modificação (*mod*) instalada, seria reproduzido apenas em outra cópia do mesmo jogo contendo a mesma *mod*. Em termos práticos, pode-se imaginar a seguinte situação: o jogo x possui o personagem 1; a *mod* implementa o personagem 2; uma *demo* é gerada pelo registro das ações do personagem 2; logo, sua reprodução dependerá da *mod* que implementa o personagem 2 estar instalada no jogo, pois sem ela este personagem não existe. Cf. Glossário.

demos. O filme exhibe um grupo de jogadores que é surpreendido aos tiros por um *camper*⁵⁵ ao explorar alguns ambientes. Marino (2004, p. 06, tradução nossa) explica que:

Os *Rangers* coreografaram os jogadores como atores, acertando suas marcas enquanto outro jogador atuou como câmera, gravando os atores conforme a cena progredia. Os jogadores-atores também digitaram um diálogo que apareceu na gravação. (...) Uma vez completa, a *demo* serviu como o primeiro filme de *machinima* – uma história narrativa contada dentro do espaço do jogo.⁵⁶

Nesse trecho, uma breve relação dos jogadores com as funções (atores e câmeras) e ações (atuação e diálogo) pertinentes a uma produção de cinema em *live action* é elaborada. Além disso, a conexão da noção de *machinima* com a narrativa é ressaltada. Assim, embora tecnicamente uma *demo* ou um filme de *Quake* (*Quake movie*), como eram conhecidos tais projetos antes do termo *machinima* ser formulado, *Diary of a Camper* é considerado o primeiro *machinima*, pois instituiu a possibilidade de contar histórias em formato audiovisual a partir do registro de ações nos ambientes de jogos digitais.

Figura 2 – *Diary of a Camper*

Esse reconhecimento estabeleceu a narrativa como elemento constituinte da noção de *machinima*, cuja estrutura foi lapidada, ao longo dos anos, sob o paradigma do cinema clássico. Isso pode ser demonstrado pela seleção de *machinimas* históricos que se destacam realizada por Lowood (2007), a qual agrega, além de *Diary of a Camper* e *Quake done Quick, Operation Bayshield*⁵⁷ (*Clan Undead*, 1997, Estados Unidos). Para o autor, esse foi o primeiro projeto a incorporar elementos de atuação e animação tradicionais, utilizando extensivamente as convenções narrativas e alusões às mídias lineares estabelecidas, como a

⁵⁵ Cf. Glossário.

⁵⁶ *The Rangers choreographed the players as actors, hitting their marks while another player acted as the camera, recording the actors as the scene progressed. The actor players also typed in dialogue that appeared in the recording. (...) Once completed, the demo served as the very first Machinima film - a narrative story told within the game space. (original)*

⁵⁷ Disponível em: <<http://youtu.be/njbq-TcuCI4>>.

televisão e o cinema. (LOWOOD, 2007, p. 71) Especificamente, seu título e enredo se referem à série televisiva *Baywatch*, além dos créditos parodiarem a abertura e a trilha sonora original. Dois itens são destacados como inovações instauradas pelo projeto: a customização do conteúdo do jogo e a singular atenção aos movimentos e maneirismos dos atores virtuais. “O clã *Undead* vestiu os personagens (avatars) com novas peles, manipulou as suas imagens para simular a sincronização dos lábios e adicionou efeitos visuais”, além de sugerir “que o jogo teatral nos filmes de *Quake* não precisava estar ligado ao *gameplay*, que seu conjunto de gestos de desempenho podiam ser mais estreitamente mapeados para a narrativa e para o personagem.”⁵⁸ (LOWOOD, 2007, p. 71-73, tradução nossa) Ambas mudanças necessitavam, no entanto, de amplo domínio técnico em programação e jogo.

Em 1999, houve uma queda na produção dos filmes de *Quake*, vinculada à nova postura adotada pela *id* em relação ao uso da versão mais recente do jogo. Ao proteger seu código para evitar trapaças *online*, a desenvolvedora tornou público que quem infligisse suas regras estaria sujeito à punição legal. Com isso, os desenvolvedores responsáveis pelas ferramentas complementares ao *Quake* na produção de filmes, tais como LMPC (*Little Movie Processing Center*) e *Keygrip*, foram impossibilitados de atualizá-las. (MARINO, 2004, p. 10-11)

Apesar disso, no mesmo ano, Anthony Bailey sugeriu à lista de discussão *q2demos* que nomeassem os filmes que estavam sendo feitos nos jogos digitais pela combinação dos conceitos *machine* (máquina) e *cinema*. Devido à divulgação errônea de Hugh Hancock e à adição do termo *animation* (animação), *machinema* foi transformado em *machinima*. (HANCOCK; INGRAM, 2007, p. 12-13) Com maior amplitude do que filmes de *Quake*, a noção de *machinima* reuniu, assim, os “filmes que eram criados usando o mesmo processo de produção em relação à tecnologia de *engine* de jogo”. (MARINO, 2004, p. 12, tradução nossa) O termo também foi utilizado por Hancock para a constituição do portal *online machinima.com*, cujo objetivo era congrega os interessados e disponibilizar informações, tutoriais, entrevistas e espaços de compartilhamento de experiências e obras.

Machinima.com desempenhou um importante papel na disseminação e legitimação do *machinima* durante muitos anos, até que, em meados de 2006, Hancock deixou a sua direção e hoje o domínio é reconhecido como uma marca com enfoque completamente

⁵⁸ *Clan Undead dressed the characters (avatars) in new skins, manipulated the character images to simulate lip-synching, and added visual effects. [...] [They] suggested that theatrical play in Quake movies need not be wholly bound to gameplay, that a suite of performance gestures could be more closely mapped to narrative and character.* (original)

distinto. O portal lançou, por exemplo, um dos projetos com maior repercussão na história do *machinima*: *Quad God*⁵⁹ (*Tritin Films*, 2000, Estados Unidos), que foi o primeiro *machinima* realizado como um vídeo convencional cuja visualização não dependia do *software* do jogo. Os criadores Joe e Jeff Gross captaram as imagens do jogo *Quake III: Arena* com uma câmera externa ao computador, gerando um filme que pôde ser editado em um *software* comum e visualizado em *players* corriqueiros. Além disso, ele é consideravelmente mais longo do que os demais, com 45 minutos de duração. Segundo Kelland (2011, p. 24, tradução nossa), a recepção ao projeto não foi tão positiva entre os realizadores e o público dos *machinimas*:

Ao invés de ver isso como uma oportunidade para que mais pessoas se envolvessem com *machinima*, muitos consideraram algo semelhante a um ultraje. O acesso ao *machinima* não estava mais restrito à pequena comunidade auto-selecionada de jogadores de *Quake III*; *Quad God* podia ser visto por qualquer um, mesmo as pessoas que não eram jogadoras.⁶⁰

Por causa disso, um debate sobre o afastamento dos filmes de *machinima* da sua raiz *gamer* foi iniciado. Acerca desse tema várias discussões sucederam, incluindo-se as questões técnicas da sua execução em tempo real. Os novos arquivos de vídeo possibilitavam uma disseminação maior dos filmes, abrangendo públicos não relacionados aos jogos. Isso porque podiam ser vistos em computadores ou plataformas de reprodução convencionais, tais como dvd *players*. Por sua vez, as *demos* restringiam-se ao público de jogadores, pois necessitavam de uma cópia do jogo, bem como das condições necessárias para a sua execução. Apesar disso, elas eram muito menores do que os vídeos, pois não captavam *frames* cheios de informação. Elas também poderiam ser posteriormente editadas e recapturadas⁶¹, enquanto que os vídeos são editados apenas uma vez.

Devido à disseminação de *Quad God* e do portal *online machinima.com*, 2000 foi um ano de projeção para as obras e a noção de *machinima*. Ainda no mesmo ano, o crítico de cinema Roger Ebert escreveu uma matéria na qual apontou o *machinima* como uma forma revolucionária de gerar animações a um custo baixo e com grande liberdade de criação, uma vez que os ambientes virtuais são modificáveis. Seu único receio era que os filmes não fossem tão revolucionários quanto às técnicas empregadas na sua realização, consistindo em elaborações sobre temas de *videogames*. Um contraponto a esse caminho tem como exemplo

⁵⁹ Disponível em: <<http://youtu.be/kLfgPHrepj4>>.

⁶⁰ *Instead of seeing this as an opportunity for more people to become involved in machinima, many regarded it something akin to outrage. Access to machinima was no longer restricted to a small self-selected community of Quake III players; Quad God could be watched by anyone, even people who weren't gamers.* (original)

⁶¹ Há, por exemplo, uma versão em alta qualidade de *Diary of a Camper* disponível online (http://youtu.be/mq4Ks4Z_NGY). O responsável pela sua captação declara (2013, tradução nossa): “Não pude encontrar esta joia em uma qualidade razoável, então decidi capturá-la eu mesmo”.

o trabalho *Ozymandias*⁶² (Strange Company, 1999, Estados Unidos), o qual constitui uma interpretação audiovisual do poema homônimo de Percy Shelley. Segundo Ebert (2000, tradução nossa), o filme “envolve simples paisagens desérticas renderizadas e o rascunho de uma figura humana que as atravessa. Muito básico, mas curiosamente efetivo, e a música estabelece o clima.” Em relação às deficiências na aparência dos personagens, Ebert (2000, tradução nossa) explica que a animação não necessita realismo. “Embora a *Disney* e outras produções *mainstream* de *Hollywood* busquem a animação ideal com movimento total, alguns dos melhores filmes animados são muito mais simples”, tais como *Túmulo dos vagalumes* (Isao Takahata, 1988, Japão). No final da matéria, o autor ratifica seu receio:

O movimento *machinima* produzirá a habilidade de fazer filmes animados de longa-metragem em casa. Mas não realizará automaticamente o sonho de Coppola de colocar os meios de produção nas mãos dos artistas. Os meios de produção estão aqui. A parte do artista que é complicada.⁶³ (EBERT, 2000, tradução nossa)

Com isso, o crítico sintetiza a consideração de que o *machinima* consolida uma nova forma de realização audiovisual. No entanto, é preciso que o artista utilize esse novo meio de produção fílmica para o desenvolvimento de propostas que instiguem o espectador que está além dos domínios do jogo.

Essas considerações de Ebert tiveram grande impacto entre os realizadores de *machinimas*, os quais decidiram se juntar para evidenciar as possibilidades expressivas e comunicacionais das obras audiovisuais realizadas em jogos. Assim foi constituída a *Academy of Machinima Arts and Sciences* (AMAS)⁶⁴, uma organização sem fins lucrativos fundada em 2002, que passou a organizar eventos e premiações com categorias semelhantes ao Oscar. Com essa iniciativa, seus organizadores promoveram a primeira definição de *machinima*, a qual se vinculou ao cinema clássico devido às suas convenções para contar histórias. Esta sintonia entre as ações da AMAS e a primeira definição de *machinima* se deve principalmente à presença das mesmas pessoas em ambas iniciativas, tais como Paul Marino. Dessa forma, essa instituição buscou reunir o conhecimento adquirido nos anos iniciais de criação de *machinima*, de modo a constituir diretrizes técnicas e conceituais. (MARINO, 2004, p. 17)

Além de desempenhar um papel importante na consolidação do *machinima* como meio de produção audiovisual através das iniciativas mencionadas, a AMAS realizou também

⁶² Disponível em: <<http://youtu.be/30DsJ8eOmKA>>.

⁶³ *The Machinima movement will produce the ability to make feature-length animated films at home. But it will not automatically realize Coppola's dream of putting the means of production into the hands of the artists. The means of production are here. It's the artist part that's tricky.* (original)

⁶⁴ Os responsáveis pela organização da AMAS foram Anthony Bailey, Hugh Hancock, Katherine Anna Kang (Fontainhead Entertainment), Matthew Ross (Fontainhead Entertainment) e Paul Marino.

trabalhos em conjunto com as principais desenvolvedoras de jogos em 3D da época, como a *id Software* e a *Epic Games*. Um exemplo dessa colaboração ocorreu na primeira edição do *Machinima Film Festival*, em que foram lançadas as ferramentas de produção de *machinima* *Machinimation* para *Quake III: Arena* (*id*) e *Matinee* para *Unreal Tournament* (*Epic Games*). Elas funcionavam como extensões dos jogos desenvolvidas exclusivamente para a realização de filmes em *machinima*.

Tanto *Machinimation* quanto *Matinee* foram usadas por vários artistas. A primeira delas constituiu a base de *Anna* (Katherine Anna Kang, 2003, Estados Unidos), um dos *machinimas* mais aclamados até hoje. Esse filme contém um recorte da vida selvagem e conta a história do ciclo de vida de uma flor, desde a germinação das sementes até a morte pela colheita. Destaca-se até hoje devido à modificação total do ambiente do jogo. Por sua vez, *Matinee* foi utilizada por um dos realizadores de *machinima* mais conhecidos, Friedrich Kirschner. Entre as suas obras, *The Journey* (Friedrich Kirschner, 2003, Alemanha) (Figura 3) costuma ser destacada, assim como *Anna*, pela forma como o ambiente do jogo é totalmente modificado. Contudo, enquanto *Anna* compõe um arquivo de vídeo, *The Journey* funciona originalmente como uma *demo*, possuindo posteriormente uma versão em vídeo. Esse filme é considerado experimental e não possui uma narrativa clara, embora a intenção do artista tenha sido contar uma história de ninar de sua autoria. Kelland, Morris e Llyod (2005, p. 54, tradução nossa) o consideram uma obra única com personagens que “parecem desenhados à mão, flutuando em um fundo pintado, não havendo nenhuma dica de 3D, fotorrealismo ou ação de jogo”. Os autores ponderam que:

talvez o uso mais impressionante do *machinima* seja quando os *machinimators* criam algo que não se parece nada com o jogo, ou de fato nada com um mundo em 3D. Visualmente, eles não são diferentes de nenhuma outra forma de animação, dando pouca ou nenhuma dica da sua herança *gamer*.⁶⁵ (KELLAND; MORRIS; LLYOD, 2005, p. 54, tradução nossa)

Figura 3 – *The Journey*

⁶⁵ *perhaps the most impressive use of machinima is when machinimators create something that looks nothing like a game, or indeed nothing like a 3D world at all. Visually, they are no different to any other form of animation, giving little or no clue on their gaming heritage.* (original)

Com essa observação, constata-se que a criação em *machinima* possibilita resultados diversos devido à manipulação dos ambientes virtuais dos jogos. Esses têm constituição digital, a qual suporta até mesmo a interferência em seu código de programação.

1.2.2. A popularização da animação amadora em 3D através de jogos (2004 a 2006)

Ao longo dos anos, novos jogos foram lançados e assimilados na produção de *machinima*, abrindo possibilidades para os realizadores. Segundo Kelland (2011, p. 26), os jogos com maior repercussão na popularização do *machinima* como meio de produzir animações com custos irrisórios foram *The Sims 2* (Electronic Arts, 2004) (Figura 4) e *The Movies* (Lionhead Studios, 2005) (Figura 5). Eles também facilitaram o processo de realização dos filmes e ampliaram significativamente a variedade temática, bem como o número e a diversidade de realizadores e espectadores. Seus gráficos eram melhores do que os de jogos anteriores como *Quake* e, por isso, o nível de detalhamento das imagens, dos avatares e dos cenários era maior.

Figura 4 – *The Sims 2*

Figura 5 – *The Movies*

The Sims é um jogo que explora os acontecimentos cotidianos da vida social humana, em que a personalidade, a carreira e os relacionamentos do avatar são construídos pelo jogador. O objetivo é concretizar os anseios desse avatar conforme a sua vida se desenrola. A sua segunda versão, *The Sims 2*, constituiu o primeiro jogo equipado com ferramentas cujo objetivo era facilitar a realização de filmes. Bastava pressionar um botão para que os eventos gerados no ambiente virtual fossem captados como arquivos de vídeo. O

processo de modificação também foi simplificado, já que parte do jogo consistia na customização dos avatares e cenários, que poderiam ser compartilhados com outros usuários no *website* da própria desenvolvedora. Além disso, a sua proposta era diferente dos jogos de tiro em primeira pessoa, fato que colaborou para que houvesse a diversificação do perfil dos jogadores, que antes era predominantemente masculino. “De uma só vez, *The Sims 2* simplificou o processo de criar *machinima*, expandiu sua gama dramática e trouxe toda uma nova associação de criadores e espectadores.”⁶⁶ (KELLAND, 2011, p. 27, tradução nossa)

Por sua vez, *The Movies* também colaborou com a popularização da produção audiovisual baseada em jogos digitais ao adotá-la como seu objetivo. Em seu mundo, o jogador é um magnata de *Hollywood* responsável por um estúdio de cinema, onde deve criar filmes a partir de um número de clipes que podem ser adaptados e editados. Essa foi inclusive a plataforma escolhida pelo realizador do *machinima* de cunho político mais conhecido: *The French Democracy*⁶⁷ (Alex Chan, 2005, França). O filme é uma resposta às revoltas francesas que ocorreram principalmente em Paris, em 2005, devido ao eletrocutamento de dois adolescentes após uma perseguição com a polícia em uma subestação elétrica, bem como aos comentários que o ministro Nicolas Sarkozy fez a respeito do ocorrido. Como esclarece Lowood (2008, p. 167), *The French Democracy* busca compreender e explicar os sentimentos que fundamentaram os tumultos, frutos do assédio, da discriminação e dos eventos diários pelos quais os grupos minoritários franceses passam. “Apesar das estranhas legendas em inglês e da cinematografia – ou talvez por causa dessas qualidades – o filme surge como imediato e autêntico, atingindo diretamente um tom de tristeza pela perda dos ideais históricos franceses, como a liberdade e a fraternidade”⁶⁸. (LOWOOD, 2008, p. 166-167, tradução nossa) Ainda para Lowood (2008, p. 165-166), o projeto destaca dois aspectos importantes do *machinima*: mostra que os jogadores podem contribuir com discursos sobre eventos públicos e atuais através das suas atuações em jogo e ratifica-o como forma acessível de produzir animação. Em matéria escrita por Stephen Totilo (2005), Chan corrobora com essa opinião ao declarar: “Através dessas ferramentas você pode obter uma reação ou reflexão mais espontânea, não da mídia de massa, mas de um simples cidadão como eu”⁶⁹.

⁶⁶ *At a stroke, The Sims 2 simplified the process of creating machinima, expanded its dramatic range, and brought in a vast new pool of creators and viewers.* (original)

⁶⁷ Disponível em: <<http://youtu.be/stu31sz5ivk>>.

⁶⁸ *Despite awkward English-language subtitles and cinematography – or perhaps because of these qualities – the movie comes across as immediate and authentic, directly striking a heartfelt note of sorrow for the loss of French historical ideals such as liberty and fraternity.* (original)

⁶⁹ *Through these tools you can get some more spontaneous reaction or reflection, not from mass media but from a simple citizen like me.* (original)

Apesar de toda repercussão desses jogos e do alcance comunicativo exemplificado por *The French Democracy*, Kelland (2011, p. 28, tradução nossa) comenta que nenhum deles utilizou o termo *machinima* em seus materiais de divulgação. Ao mesmo tempo, muitos veteranos se recusaram a aceitar os novos vídeos como *machinima*, pois sentiam que a sua essência “era mostrar proeza em forçar a *engine* do jogo além dos limites intencionados por seus desenvolvedores, e jogos como *The Sims 2* e *The Movies* simplificavam demais isso”.⁷⁰

1.2.3. A livre forma do *machinima* (2007 aos dias atuais)

Em 2007 os filmes de *machinima* já haviam sido plenamente difundidos entre os jogadores e diversos *softwares* foram incorporados à sua produção. Kelland (2011, p. 28) reconhece que a maior parte ainda é realizada em jogos comerciais como *World of Warcraft* (WoW), *Halo* e *Grand Theft Auto* (GTA), além de mundos virtuais como o *Second Life*⁷¹. Entretanto, pondera que é cada vez mais corrente o uso de *softwares* de animação cuja renderização ocorre em tempo real. O autor opta por nomear essas plataformas interativas como *engines* de *machinima* para diferenciá-las das *engines* de jogos, uma vez que elas têm a função exclusiva de produzir *machinimas*. Exemplos de filmes feitos nessas *engines* são *The Hunter of the Dark*⁷² (Phil Browne, 2012, Estados Unidos) (Figura 6), em *iClone*, *Incubus*⁷³ (Chat Noir Studios, 2013, Estados Unidos) (Figura 7), em *Moviestorm*, e *I am not there, I did not die*⁷⁴ (Tom Jantol, 2012, Croácia) (Figura 8), em *CrazyTalk*,

⁷⁰ Many veteran machinimators felt that the essence of machinima was to show prowess at pushing a game engine beyond the limits intended by its developers, and games like *The Sims 2* and *The Movies* simply made it too easy. (original)

⁷¹ Exemplos de *machinimas* feitos nessas plataformas são:

The Lake (Stone Falcon Productions, 2010, Estados Unidos), em WoW.

Disponível em: <http://youtu.be/BesHrWs0H_A>.

Why are we here?, Episódio 1 de *Red vs. Blue* (Roosther Teeth Productions, 2007, Estados Unidos), em Halo.

Disponível em: <<http://roosterteeth.com/archive/?sid=rvb&v=more&s=1>>.

God's gonna cut you down (Johnny Cash) (Nonsense Studio, 2010, Estados Unidos), em GTA 4.

Disponível em: <<http://youtu.be/3cJDtnTKDty>>.

Lost in Counting, *Susa Bubble* (Saskia Boddeke, 2010, Holanda), em Second Life.

Disponível em: <<http://youtu.be/h1a3iIYrOE4>>.

⁷² Disponível em: <<http://vimeo.com/36530198>>.

⁷³ Disponível em: <<http://vimeo.com/15302416>>.

⁷⁴ Disponível em: <<http://vimeo.com/29557333>>.

Figura 6 – *The Hunter of the Dark* Figura 7 – *Incubus* Figura 8 – *I am not there, I did not die*

The Hunter of the Dark é uma interpretação audiovisual sobre o conto homônimo de H. P. Lovecraft escrito em 1930 e traduzido para o português como *Um sussurro nas trevas*. Por sua vez, em *Incubus*⁷⁵, acompanha-se a busca de Isabel pelo esclarecimento dos pesadelos que a perseguem durante seu sono. Já *I am not there, I did not die* consiste em uma declamação do poema *Do Not Stand at My Grave and Weep* (1932), de Mary Elizabeth Frye. Todas essas obras se conectam pela narrativa, embora essa última seja mais curta e contemple a única apresentação de um poema. Assim, elas demonstram a efetividade dessas *engines* de *machinima* para a realização de filmes narrativos clássicos.

Uma vez que esses *softwares* compõem alternativas para os produtores de *machinima*, Kelland (2011, p. 29-33) se empenha em uma análise comparativa entre as *engines* de jogos e as *engines* de *machinima*. Ambas são capazes de gerar as imagens em tempo real, diferentemente das animações computadorizadas tradicionais, em que a transformação dos dados em imagens ocorre depois. Essa constituição das imagens ao vivo implica em uma perda de qualidade em relação aos gráficos dessas animações. Contudo, também torna o processo mais dinâmico e aberto⁷⁶. Apesar dessa semelhança, essas *engines* possuem diferenças significativas. Por isso, Kelland analisa seus três elementos mais importantes, os gráficos, o *gameplay* e a interface do usuário.

⁷⁵ O título *Incubus* se refere a uma criatura demoníaca que visita mulheres enquanto dormem para ter relações sexuais.

⁷⁶ Cf. nota 22.

Geralmente, o interesse dos desenvolvedores de jogos está ligado às ações que o protagonista irá desempenhar e que envolvem a agilidade em correr, pular e atirar. Para que esses atos sejam realizados com sucesso sem que o jogo se torne muito pesado, algumas compressões são feitas nas características secundárias nesse contexto como, por exemplo, as expressões ligadas à representação da face e das emoções humanas ou ainda um maior detalhamento do cenário. Na maioria das vezes, os personagens não piscam, são caricaturais e tem repertórios limitados de expressões faciais e corporais para demonstrar emoções. Já uma *engine* de *machinima* está concentrada na caracterização e no drama dos personagens, pois existe uma expectativa relacionada à representação do mundo tal como apreendido pela visão humana. Porque deposita maior atenção nos detalhes que proporcionam alta qualidade à constituição dos personagens, os gráficos das *engines* de *machinima* têm qualidade superior que os das *engines* de jogos.

Os aspectos dramáticos relacionados a esses personagens e à construção das cenas podem ser evidenciados através de recursos cinematográficos, entre os quais está o posicionamento da câmera. Nos jogos, os pontos de vista são geralmente limitados. Por sua vez, a *engine* de *machinima* deve fornecer ferramentas apropriadas para apoiar o uso de câmeras que explorem diferentes posicionamentos, aspecto que será retrabalhado, posteriormente, na montagem.

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

As questões relativas à frustração demarcam a diferença entre os objetivos dos jogadores e dos realizadores de *machinima*. Por causa dessa diferença, a interface do usuário também deve ser adaptada. Nos jogos, a *engine* se encarrega de gerar a ação escolhida pelo jogador. Para ele, essa é uma forma de proceder conveniente, já que a preocupação está em concretizar uma determinada ação e não em como isso será realizado. Por outro lado, o

criador de *machinimas* precisa ser capaz de coreografar o comportamento de seus personagens. Por isso, a *engine* de *machinima* deve permitir a realização das ações de formas compatíveis com a proposta da história, ao invés de gerá-las automaticamente.

Com a análise de Kelland sobre o conjunto desses elementos, evidencia-se que a *engine* de *machinima* proporciona maior controle para o usuário concretizar uma determinada ação. Há mais possibilidades gestuais e expressivas dos personagens, assim como maior diversidade no que concerne à forma que o registro será feito. Os aspectos ampliados pelas *engines* de *machinima* abrandam as dificuldades mais significativas apontadas pelo autor na realização de filmes baseados em jogos. Entretanto, essas mesmas plataformas não configuram problemas em propostas que se distanciam do modo narrativo clássico, tal como filmes abstratos. Mesmo na realização de filmes narrativos, muitas das características indicadas como negativas não precisam ser necessariamente neutralizadas, uma vez que há formas de instaurar a dramaticidade que vão além da atuação mimética do personagem, como, por exemplo, através do auxílio da iluminação ou mesmo pelo distanciamento do referencial da figura humana.⁷⁷ Como afirma Ebert (2000) em sua matéria referencial para a história do *machinima*, animações não necessitam de fotorrealismo e algumas das melhores têm visualidade expressiva e gestual simples.⁷⁸

Assim, as considerações de Kelland sobre as facilidades que as *engines* de *machinima* proporcionam aos realizadores não refletem necessariamente uma melhoria generalizada das condições de produção de *machinimas*. Essas *engines* são aproveitadas predominantemente pelos interessados em contar histórias sob o referencial imagético fotorrealista. Por outro lado, há artistas que desejam explorar outras visualidades, bem como incorporar as aleatoriedades que fazem parte das experimentações e das experiências em jogo, fato que evidencia a pluralidade das obras em *machinima*.

Para Kelland, essas *engines* representam apenas um desdobramento natural da própria noção de *machinima*. O autor considera que:

O uso de *engine* de jogos é tão comum que a suposição geral é que *machinima* seja sobre fazer filmes em *engines* de jogos, da mesma forma que era há dez anos. Contudo, não é necessariamente assim. A *Academy of Machinima Arts and Sciences* define *machinima* como “a arte de fazer filmes animados em um ambiente virtual em 3D em tempo real.” Claro, a maioria dos ambientes virtuais em 3D são jogos, então a suposição geral é quase correta, mas alternativas estão começando a emergir,

⁷⁷ Cf. o filme de *machinima* *Unheimliche* (Olivier Delbos, Pierre Gaudillere, Audrey Le Roi, Jonathan Mutton e Thomas Van Lissum, 2010, França). Disponível em: <<http://vimeo.com/12291418>>.

⁷⁸ Deve-se considerar também que a qualidade gráfica dos jogos tem melhorado a cada ano e possivelmente em um futuro não tão distante as características evidenciadas por Kelland não configurarão empecilhos. Cf. *Activision R&D Real-time Character Demo* em: <<http://youtu.be/l6R6N4Vy0nE>>.

e estamos começando a ver uma nova geração de ferramentas dedicadas ao *machinima*.⁷⁹ (KELLAND, 2011, p. 28, tradução nossa),

Nesse sentido, é possível observar um novo questionamento sobre a noção inicial de *machinima*, a partir da ampliação dos *softwares* utilizados na criação de projetos fílmicos em ambientes virtuais em tempo real. Em uma tentativa de solucionar essa questão, o animador Tom Jantol propõe o termo *anyanimation*, o qual abrange qualquer (*any*) forma de animação. Em seu *Anyanimation Manifest*, ele explica que essa noção “é a compreensão de todas e quaisquer ferramentas disponíveis para criar expressão digital”⁸⁰. Com isso, Jantol não deseja rejeitar ou reformar os meios de produção audiovisual existentes, mas disseminar a consciência de se importar menos com as barreiras instituídas e mais com a produção de obras expressivas.

Embora essa noção tenha se tornado bastante conhecida, ela não predominou nem mesmo entre os realizadores de *machinima*. Com isso, as incertezas em relação a sua definição permanecem. Para Kelland (2011, p. 34) é uma questão de tempo até que as *engines* de *machinima* sejam incorporadas à animação computadorizada, restando ao *machinima* a sua ligação com os jogos. Por sua vez, em uma proposta anterior a essas, Nitsche (2005, p. 05) considera que:

O *machinima* é flexível, acessível, rápido, cheio de promessas e de rápido crescimento, impulsionado por avanços técnicos no desenvolvimento de *hardware* e *software*, no entanto ainda não se consolidou em qualquer nível técnico ou conceitual. Em uma repetição da história do início do cinema, muitos dos seus marcos são formulados não como expressões artísticas de ideias cuidadosamente desenvolvidas, mas como os avanços técnicos, tais como o lançamento de ferramentas essenciais de codificação, editores, ou os novas *engines* em 3D. Outras são produções “primeiras”, incluindo o primeiro longa-metragem, o primeiro filme usando uma técnica especial, o primeiro filme com uma certa *engine*.⁸¹

Com isso, o autor evidencia que a fragilidade conceitual do *machinima*, a qual vem reproduzindo o desenvolvimento histórico do cinema, foi marcada por avanços técnicos até consolidar-se com as convenções do cinema clássico. Embora Nitsche tenha desenvolvido

⁷⁹ *The use of a game engine is so common that the general assumption is that machinima is all about making films in game engines, as it was ten years ago. However, this is not necessarily so. The Academy of Machinima Arts and Sciences defines machinima as “the art of making animated films within a real-time virtual 3D environment.” Of course, most real time virtual 3D environments are games, so the general assumption is almost correct, but alternatives are beginning to emerge, and we are beginning to see a new generation of dedicated machinima tools. (original)*

⁸⁰ *Anyanimation is the embracing of any and all available tools in order to create a digital expression. (original)*

⁸¹ *Machinima is flexible, accessible, fast, full of promises and fast-growing, driven by technical advancements in hard- and software development, but it has not yet consolidated itself on any technical or conceptual level. In a repetition of early cinema’s history, many of Machinima’s milestones are formulated not as artistic expressions of carefully developed ideas but as technical breakthroughs, such as the release of essential coding tools, editors, or new 3D engines. Others are production defined ‘firsts’, including the first feature-length film, the first film using a special technique, the first film using a certain engine. (original)*

essas ideias anos antes do lançamento das primeiras *engines* de *machinima*, suas observações são atuais e constituem uma crítica pertinente. Isso porque as obras de maior impacto na história do *machinima* não representam inovações artísticas ou em termos de linguagem audiovisual. Elas têm importância inegável para a consolidação desse novo meio de produção fílmica, mas acabam por estabelecer um modo predominante influenciado claramente pelo cinema clássico.

Como foi visto anteriormente, a associação do *machinima* com esse cinema pode ser explicada pelo processo de remediação, o qual considera que o surgimento de uma nova forma de expressão será influenciado pelas outras já existentes. Assim, é compreensível que as primeiras obras tenham essa conexão com a narrativa clássica. Contudo, é necessário abranger as obras marginais a esse modo predominante, para que a noção de *machinima* seja compreendida de forma compatível com a amplitude das suas possibilidades comunicacionais e expressivas.

1.2.4. A influência da narrativa clássica na noção de *machinima*

Este subcapítulo buscou reunir as principais produções de *machinima*, a fim de que a associação com o cinema clássico pudesse ser compreendida como um dado fundamental à noção predominante de *machinima*. Os três períodos estabelecidos por Kelland (2011) auxiliam na reunião dessas obras e também na retomada dos principais acontecimentos em seu entorno. Por sua vez, esses também desempenham importantes papéis na consolidação do *machinima* como meio de produção audiovisual, bem como na sua associação com a narrativa clássica.

Conforme foi visto, os *machinimas* iniciais foram marcados pelas inovações inseridas em *Quake*. Elas permitiam que novos conteúdos fossem criados pelos jogadores, os quais eram costumeiramente partilhados com os demais. O hábito de jogar com múltiplos usuários consolidou grupos que passaram a colaborar também na realização de registros audiovisuais com a ferramenta *demo recording*. A partir de uma dessas colaborações, surgiu o primeiro *machinima*, em que o clã *Rangers* se organizou para contar uma história. Assim, com *Diary of a Camper*, os jogadores perceberam que poderiam usar essa ferramenta e os

ambientes virtuais de jogos para criar narrativas audiovisuais, semelhantes às vistas no cinema clássico.

Com a disseminação dessa ideia, novos jogos passaram a ser apropriados para criar filmes. Logo, o termo *machinima* foi designado para se referir ao processo e aos filmes, representando a junção das noções de cinema, máquina e animação. Essa ideia de *machinima* também alcançou outros públicos além dos jogadores, chegando até mesmo ao conhecimento dos profissionais da indústria cinematográfica, como o crítico de cinema Roger Ebert. De modo geral, concebeu-se *machinima* como uma nova forma de produzir narrativas fílmicas ou ainda um novo cinema feito em jogos.

Essa mesma ideia é compreendida no segundo período demarcado por Kelland. Para o autor, apesar da ampla divulgação, a animação amadora em 3D se popularizou realmente com os jogos *The Sims II* e *The Movies*, os quais foram lançados em 2004 e 2005 respectivamente. Por se tratarem de propostas diferenciadas dos jogos de tiro em primeira pessoa e por incluírem ferramentas que facilitavam a criação de filmes, ambos ampliaram o número de criadores e espectadores, bem como expandiram a variedade temática. *The French Democracy* é o filme de *machinima* que se destaca, devido ao seu pioneirismo em se tratar de um testemunho político de um cidadão francês acerca dos problemas de grupos minoritários em seu país. Por meio das ações que ocorrem no filme, da montagem e das suas legendas, ele ratifica o *machinima* como meio audiovisual narrativo acessível ao grande público.

A ênfase na narratividade em *machinima* se mantém no terceiro período, o qual é marcado pelo autor com a introdução de *engines* de *machinima*, ou seja, *softwares* de animação em 3D em tempo real, tais como *iClone*. Diferentemente das *engines* de jogos, elas foram feitas para serem usadas exclusivamente na realização fílmica. Por causa disso, elementos como os gráficos, o *gameplay* e a interface do usuário foram redesenhados para esse propósito, de modo a facilitar o trabalho do realizador de filmes.

Devido à incorporação dessas *engines* pelos realizadores, Kelland realiza uma análise comparativa entre elas e as *engines* de jogos que, no entanto, não reflete necessariamente uma melhoria generalizada das condições de produção de *machinimas*. Isso porque as *engines* de *machinima* enfatizam a realização de filmes fotorrealistas, em que os avatares devem agir de formas compatíveis com a humana. Outros formatos não narrativos, como registros de *performances*, intervenções e filmes abstratos não são abarcados. Desse modo, as características evidenciadas pelas *engines* de *machinima* condizem com a realização de filmes amparados no cinema clássico.

Em suma, o que fica evidente nesses períodos demarcados por Kelland é que as características do cinema clássico perpassam o desenvolvimento histórico dos filmes e da noção de *machinima*, de modo que a formatação das *engines* de *machinima* acentua esse aspecto. Apesar disso, há obras experimentais que não são abrangidas nesse contexto e que representam outras abordagens, as quais podem colaborar com a ampliação dessa noção inicial. Desse modo, o próximo capítulo se ocupará em apresentar essas abordagens sob duas perspectivas: as práticas dos usuários em jogos digitais, as quais precederam ao *machinima*, e as obras experimentais que se distanciam do cinema clássico.

1.3. As práticas dos usuários em jogos digitais

O surgimento do *machinima* está relacionado à tecnologia de jogos digitais desenvolvida na década de 1990 e ao seu uso pelos jogadores. No entanto, ambos fazem parte de um processo que remete ao período em que esses jogos funcionavam como método de demonstração das capacidades dos computadores. Por causa disso, é importante abordar as práticas audiovisuais precedentes ao *machinima*, as quais envolvem processos similares que fazem uso dos ambientes virtuais dos jogos. Nesse sentido, o *machinima*, as *demos* de *Quake* e as introduções animadas da *demoscene*⁸² se conectam pelo modo como os realizadores interagem com esses ambientes, de modo a explorar as suas características através das práticas *hacker*.

Essas práticas dizem respeito principalmente à modificação dos ambientes virtuais. Por isso, elas permeiam os filmes experimentais de *machinima* e os aproximam das modificações artísticas e da videoarte. Esses filmes configuram apropriações de ambientes virtuais interativos para produção audiovisual de forma similar aos *machinimas* narrativos, porém são praticamente desconsiderados no desenvolvimento histórico do *machinima* por não visarem contar histórias. Não obstante, justamente devido a essa ausência da narrativa, eles podem auxiliar em uma reflexão sobre a ideia predominante de *machinima*.

Dessa forma, o objetivo deste subcapítulo é pôr em relevo as questões que envolvem a produção de filmes de *machinima*, além da ênfase histórica influenciada pelo modo narrativo clássico. Isso é feito a partir da abordagem das práticas precedentes dos

⁸² <http://www.demoscene.info/the-demoscene/>

usuários em jogos digitais, tais como as realizadas pela *demoscene* e as estabelecidas pela ética *hacker*, assim como pela consideração das obras experimentais que dialogam com essas práticas. Ao constituírem renovações dessas práticas, essas obras apontam novos caminhos para a compreensão da noção de *machinima*.

1.3.1. *Demoscene*

Como foi abordado anteriormente, o *machinima* se relaciona com as *demos* dos anos 1990, sobretudo no primeiro período. Essas sequências audiovisuais surgiram como uma forma de expansão do jogo, em que competições não previstas pelos desenvolvedores foram iniciadas pelos jogadores, tais como *Quake done Quick*. No entanto, essas práticas instituídas em *Quake*, tanto em relação ao desempenho em jogo quanto às modificações no código, não são inéditas. Elas podem ser caracterizadas como desdobramentos de atividades anteriores, como a criação de introduções animadas pelos realizadores da *demoscene*.

A *demoscene* é uma rede de criadores de *demos*. Essas *demos* surgiram como introduções animadas feitas em código de programação que eram adicionadas a versões de *softwares* pirateados em meados dos anos 1980, com a função de certificar a ação dos *crackers*⁸³. Aos poucos, essas introduções se distanciaram da prática de pirataria e seus criadores passaram a se reunir em festas e prêmios⁸⁴, com o objetivo de disseminar seus filmes e processos de produção.

Essas ações relativas ao desempenho em programação permeiam as animações da *demoscene* e também o *machinima*. Esta conexão entre ambos tipos de filmes é mapeada por autores como Marino (2004), Nitsche (2005) e Lowood (2007 e 2008). Lowood explica que os costumes de cooperação associados aos laboratórios de ciência da computação que desenvolveram os primeiros jogos de computador, tais como *Spacewar!* e *Adventure*, colidiram na década de 1980 com os pressupostos empresariais fundamentados no desenvolvimento de propriedade, cuja ênfase residia na tecnologia fechada do cartucho de jogo. Os jogos de computador seguintes mantiveram predominantemente esse modelo de negócios, com a diferença de que era possível e aceitável entre os jogadores copiar os *softwares* adquiridos em disquetes. Essa mínima abertura propiciou a criação de práticas

⁸³ Cf. Glossário.

⁸⁴ <http://awards.scene.org/>

clandestinas em torno desses jogos. Em relação a isso, Lowood (2008, p. 174, tradução nossa) comenta que:

A disponibilidade de interpretadores de BASIC⁸⁵ incorporados na maioria dessas máquinas forneceu a tentação quase irresistível, principalmente entre usuários mais jovens de computadores domésticos, não apenas de copiar, mas muitas vezes de alterar o *software* como uma forma de resistência, a versão dos anos 1980 de tomar o poder do computador para as pessoas.⁸⁶

Desse modo, os usuários dos computadores almejavam utilizar os *softwares* além do campo previsto pelos desenvolvedores. Esta extrapolação representava também uma forma de resistência política ao modelo de negócios baseado no fechamento dos cartuchos. Por causa disso, a alteração do *software* passou a ser corrente entre os *crackers*, que começaram a inserir introduções feitas em código com a sua assinatura no jogo, para que a sua proeza ficasse registrada. Logo, a competição em relação à rapidez que um determinado *software* seria “*crackeado*” foi criada e, conforme os sistemas de proteção contra cópia se tornaram mais elaborados, a disputa se intensificou. Além da velocidade e da complexidade da quebra dos sistemas, as introduções em si passaram a constituir um foco de interesse, tornando-se cada vez mais sofisticadas e visualmente interessantes, chegando a constituir até mesmo animações com sonorização. Lowood (2008, p. 174, tradução nossa) acrescenta que: “Essas ‘*cracktros*’ (ou introduções de *crackers*) se tornaram uma forma autônoma de desempenho *hacker*, as ‘*demos*’ cinematográficas em plataformas multimídia emergentes, tais como o *Commodore 64* e *Amiga*, o *Atari ST* e o computador.”⁸⁷ Ou seja, as animações introdutórias realizadas por esses *hackers* representavam o seu desempenho e também a produção fílmica feita nos novos *softwares* respectivos à época.

Uma vez que sintetizavam trabalhos visuais e sonoros, essas *demos* passaram a ser apresentadas ao vivo em reuniões conhecidas como *demoparty* (originalmente *copyparty* ou festa da cópia). Nessas ocasiões, não bastava o pioneirismo em *crackear softwares*, mas também em realizar uma boa festa que estimulasse a socialização. As apresentações precisavam ser fortemente codificadas, dentro de restrições prescritas, tais como a memória disponível, um console particular ou um computador doméstico. Conforme afirma Lowood (2008, p. 176, tradução nossa):

⁸⁵ BASIC ou *Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code* é uma linguagem de programação criada em 1964 por John George Kemeny e Thomas Eugene Kurtz.

⁸⁶ *The availability of BASIC interpreters built into most of these machines provided the often irresistible temptation, particularly among younger users of home computers, of not just copying, but often altering software as a form of resistance, the 1980s version of taking computer power to the people.* (original)

⁸⁷ *These cracktros (cracker intros) became a self-standing form of hacker performance, the cinematic “demo,” on emerging multimedia platforms such as the Commodore 64 and Amiga, the Atari ST and the PC.* (original)

Na *demoscene*, o *hacker* já não estava demonstrando a tecnologia; ele estava demonstrando o *hacker*, e era seu desempenho que importava. A *demo* pública como demonstração de habilidades definiu o cenário para a realização de filmes baseados em jogos.⁸⁸

Assim, as apresentações iniciadas nessas festas abriram espaço para que os *hackers* se tornassem *performers*, de modo que o seu desempenho veio a influenciar os realizadores dos primeiros filmes feitos em jogos. De forma similar, as *demos*, que antes eram voltadas predominantemente para a demonstração de habilidades, se tornaram um campo de exploração artística. Por sua vez, as próprias reuniões se configuraram como atos performáticos, uma vez que era o seu conjunto, o qual agregava a apresentação e o público, que importava. Dessa forma, as investigações técnicas vinculadas à intervenção nos *softwares* deram lugar a um novo meio de expressão. O mesmo pode ser afirmado em analogia com o *machinima*, o qual foi propiciado pela tecnologia, mas surgiu apenas a partir da atuação inovadora dos jogadores. Aqui, novamente, a modificação técnica além do campo previsto pelos desenvolvedores forneceu uma nova área de ação aos artistas.

Apesar das similaridades, o *machinima* (e as *demos* de *Quake*) e as *demos* da *demoscene* também possuem diferenças de ordem técnica. Enquanto na *demoscene* o principal código da obra é gerado pelo *hacker*, constituindo algo inédito, no *machinima* e nas *demos* de *Doom* e *Quake* os realizadores operam sobre o código existente dos jogos. (NITSCHKE, 2005, p. 03) Em compensação, ambos tipos de *demos* são baseados em princípios comuns, fortemente pautados na demonstração de habilidades, na abertura dos *softwares*, no compartilhamento de informações e no uso criativo dos computadores, os quais envolvem as práticas *hacker*.

1.3.2. Práticas *hacker*

A associação das práticas *hacker* com o *machinima* e seus antecedentes é realizada por Lowood (2007) com base na sua leitura de Douglas Thomas em *Hacker Culture* (2003). Ambos reúnem a demonstração pública de habilidades de desempenho e programação dos usuários dos mundos virtuais. Os *hackers*, os realizadores da *demoscene* e os jogadores de

⁸⁸ *In the demoscene, the hacker was no longer demonstrating technology; he was demonstrating the hacker, and it was his performance that mattered. The public demo as skills demonstration set the stage for game-based moviemaking.* (original)

Doom e *Quake* se tornavam conhecidos por meio da sua afiliação com outros, para o compartilhamento de informações e o refinamento da sua destreza técnica.

Essas atividades de certificação de competências, desempenho e treinamento perpassam a história dos jogos de computador e remontam a *Spacewar!*. Esse jogo foi desenvolvido por um grupo do M.I.T. liderado por Steve Russel em 1962, o qual acreditava que os jogos eram uma boa forma de demonstrar as capacidades dos computadores, uma vez que eles envolvem o espectador de formas ativas e prazerosas. *Spacewar!* preencheu essa expectativa ao apresentar as características do computador PDP-1. Ao mesmo tempo em que demonstrou o que esse computador podia fazer, também o fez em relação ao domínio técnico dos programadores e *hackers* de *hardware*. Para Lowood (2008, p. 172, tradução nossa):

A reformulação do jogador como *performer* estabeleceu não um, mas dois modos predominantes: o jogador superior, o Deus do *joystick* e do *mouse*, e o jogador-programador capaz de invadir o código do jogo e mostrar o domínio da tecnologia. Ambos os tipos de desempenho ocorreram em demonstrações públicas em formas que mais tarde influenciariam o uso de jogos para fazer filmes, ao mesmo tempo ilustrando o grau em que importantes tipos de experimentação e aprendizagem informal têm acompanhado os jogos de computador.⁸⁹

Aqui o autor elucida que, próximo ao que ocorreu com os *hackers* da *demoscene*, a ênfase na atuação pública do jogador constituiu os modos predominantes de desempenho em jogo e em programação. Assim foram estabelecidas duas práticas que influenciaram a criação das *demos* e que também exemplificam a aprendizagem informal que ocorre nos jogos digitais. Contudo, essas atuações são apenas algumas das características das práticas *hacker* que reverberaram no *machinima*. Outras também podem ser abordadas, tais como a abertura dos *softwares* e o uso criativo dos computadores. Essas são particularidades que permeiam as criações digitais e advém do que se convencionou como a ética *hacker*.

A ética *hacker* é um conjunto de preceitos que se baseia nas ações comuns aos primeiros cientistas da computação e programadores, em meados dos anos 1960, como Peter Samson e Bob Saunders, Richard Greenblatt e Bill Gosper⁹⁰, respectivamente. Em *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (2001), Steven Levy enumera seis princípios, os quais abrangem questões técnicas, mas podem ser eventualmente expandidos e aplicados a outros sistemas. Nas palavras do autor, são eles: 1. O acesso aos computadores – e qualquer coisa

⁸⁹ *Recasting the player as a performer settled into not one, but two predominant modes: the superior player, the God of the joystick and mouse, and the player-programmer able to hack into game code and show off mastery of the technology. Both sorts of performance occurred as public demonstrations in ways that would later influence the use of games to make movies, while also illustrating the degree to which important kinds of experimentation and informal learning have long accompanied computer gaming. (original)*

⁹⁰ Todos foram cientistas do M.I.T. que colaboraram com o desenvolvimento do computador e da internet.

que possa ensinar algo sobre a forma como o mundo funciona – deveria ser ilimitado e total; 2. Toda informação deveria ser livre; 3. Desconfie da autoridade – promova descentralização; 4. *Hackers* deveriam ser julgados pelos seus *hackeamentos*, não falsos critérios como diplomas, idade, raça ou posição social; 5. Você pode criar arte e beleza em um computador; 6. Computadores podem mudar a sua vida para melhor.

Ao longo das páginas que dedica ao tema, Levy explica e exemplifica todos esses itens, relacionando-os aos códigos de programação e ao sistema do computador. A ênfase técnica pode ser notada através do exemplo mencionado acerca de Peter Samson em relação ao quinto item. Levy conta que, entre as contribuições desse cientista, havia um *software* de música que evidenciava o próprio código de programação, ao invés das sonoridades produzidas por ele. Isso porque com o espaço limitado dos primeiros computadores, como TX-0, para os *hackers*, a realização de programas que pudessem executar tarefas complexas com códigos cada vez mais breves estabeleceu um estilo de programação bastante valorizado. Semelhante ao que aconteceria posteriormente com as introduções animadas da *demoscene*, essa valorização levou à competição, de modo que vários *hackers* podiam trabalhar por horas buscando uma forma de realizar a mesma atividade em linhas de código menores.

Apesar desse destaque em relação às questões técnicas, os princípios da ética *hacker* podem ser eventualmente aplicados a contextos diversificados, a exemplo das ideias contrárias a autoridades e instituições centralizadoras. Ela também é baseada na livre troca de informações e em uma ânsia criativa que pode ser relacionada tanto à exploração de sistemas, quanto à criação de peças artísticas. A respeito disso, Levy (2001, p. 40, tradução nossa) pontua que:

Hackers acreditam que lições essenciais podem ser aprendidas sobre sistemas – sobre o mundo – ao separar as coisas, ver como funcionam e usar este conhecimento para criar coisas novas e mais interessantes. Eles ressentem qualquer pessoa, barreira física ou lei que tente mantê-los longe disso.⁹¹

Assim, percebe-se que a postura investigativa das possibilidades técnicas em programação pode ser expandida para buscar-se entendimento de outras coisas fora desse contexto, de modo que qualquer impedimento a isso (mesmo os de caráter legal) deve ser preferencialmente neutralizado. Com isso, a acessibilidade ilimitada aos meios que possam auxiliar em uma melhor compreensão das coisas do mundo constitui um guia das ações

⁹¹ *Hackers believe that essential lessons can be learned about the systems – about the world – from taking things apart, seeing how they work, and using this knowledge to create new and even more interesting things. They resent any person, physical barrier, or law that tries to keep them from doing this. (original)*

hacker, as quais estão a serviço do conhecimento e da criação de novas ideias, programas e sistemas.

Essa postura é similar à observação de Lowood (2008, p. 174, tradução nossa) sobre as práticas da *demoscene*, em que a quebra ou a intervenção em sistemas é encarada como uma forma de resistência, “a versão dos anos 1980 de tomar o poder do computador para as pessoas”. Essa ideia é uma resposta à restrição de acesso aos jogos de cartucho compatível com a ética *hacker*. Isso porque, nesse contexto, resistir implica em agir contra as barreiras que impedem os usuários de manipular e criar por meio dos recursos dos computadores.

Essa linha de pensamento que busca expandir os domínios de atuação dos usuários tem prosseguimento com as primeiras *demos* em *Quake* e os filmes de *machinima*. Nessas *demos*, outras competições como, por exemplo, completar as fases de *Quake* no menor tempo possível (*Quake done quick*) são criadas. Já nos *machinimas*, os jogos são transformados em plataformas para realização audiovisual. Lowood (2007, p. 66, tradução nossa) afirma que: “Como ‘performance da tecnologia’, *hackear* oscila entre o discurso da maestria tecnológica e o da subversão, entre práticas de perícia e exploração.”⁹² Nesse sentido, a atuação dos *hackers* envolve um profundo conhecimento da tecnologia, bem como explorações que podem resultar até mesmo na subversão da funcionalidade dos *softwares*. Assim, pode-se concluir que as práticas de *hackeamento* constituem o ponto de partida para o desenvolvimento dos filmes em *machinima*, das *demos* de *Quake* e *Doom* e também as animações da *demoscene*.

Em suma, tanto as introduções animadas da *demoscene* quanto às *demos* de *Quake* e os filmes de *machinima* são perpassados por práticas instituídas com a ética *hacker*. Daí vem o motivo pelo qual alguns veteranos do *machinima* se ressentiram com a assimilação de plataformas como *The Sims 2* e *The Movies*, ao acreditarem que a sua essência era demonstrar habilidade em extrapolar os limites intencionados pelos desenvolvedores dos jogos.

1.3.3. Ações em obras de *machinima* experimentais

⁹² Moreover, as a “performance of technology”, hacking hovers between a discourse of technological mastery and one of subversion, between practice as expertise or exploit. (original)

As ideias em relação à intervenção em sistemas a partir do desempenho em programação e em jogo se desvelam no *machinima* a partir das proposições de alguns autores, tais como Katie Salen (2002), Lowood (2008) e Rebecca Cannon (2007), assim como pela análise das obras de caráter experimental.

Salen compreende os jogos digitais como sistemas emergentes, nos quais não é possível antecipar totalmente como as regras irão atuar. Seus criadores estão limitados à elaboração das estruturas formais que produzem padrões de eventos. Às vezes, a dinâmica com os jogadores é tão complexa que resulta em novas formas de jogo ou até mesmo na alteração da sua estrutura.⁹³ Quando isso ocorre, caracteriza-se o *transformative play* (algo como o ato ou a ação transformativa de jogar). Para Salen (2002, tradução nossa), essa “ideia do *transformative play* oferece um rico exemplar para uma prática colaborativa de *design* entre jogo e jogadores, sugerindo que o modelo de jogador como transformador muda a desgastada questão 'quem é o designer?' para a gloriosa 'quem não é?'”⁹⁴ Dessa forma, o jogador passa a criador, de forma similar aos desenvolvedores os quais produzem a tecnologia.

Lowood (2008, p. 185) abrange a concepção de Salen e tece outra aproximação entre o *machinima* e a noção de objeto encontrado (*objet trouvé*), a qual se relaciona ao *ready made*, de Marcel Duchamp. O termo *ready made* se refere a objetos cotidianos produzidos industrialmente que são apropriados e recontextualizados como obras de arte. Como afirma Giulio Carlo Argan (1992, p. 358), “com o *ready made* apresenta-se como dotado de valor algo a que geralmente não se atribui valor algum”. Com isso, Duchamp buscou questionar os procedimentos técnicos e os valores estéticos disseminados pelo sistema artístico do início do século XX, através das suas obras de arte. Para Lowood, semelhante ao *ready made*, a produção de filmes em *machinima* parte de um objeto produzido industrialmente (o jogo digital) para transformá-lo em um meio de produção audiovisual. Contudo, a transformação operada no *ready made* oferece uma revisão do objeto, enquanto que no *machinima* essa mudança é realizada na tecnologia que o produz. Assim, em *machinima*, a funcionalidade dos jogos é subvertida para produção audiovisual. Por causa dessa diferença, ao invés de

⁹³ Dependendo do jogo, há maior ou menor abertura para que as ações dos jogadores expandam o campo de atuação previsto pelos desenvolvedores. Jogos com grande ênfase narrativa, como *Beyond: Two Souls* (2013), desenvolvido pela *Quantic Dream*, diminuem tais possibilidades.

⁹⁴ *The idea of transformative play offers a rich model for a collaborative design practice between game and players, suggesting that the model of player-as-transformer changes the tired question of “who is the designer” to a glorious “who isn’t?”* (original)

prosseguir com a noção de objeto encontrado, Lowood (2008, p. 187, tradução nossa) propõe a noção de tecnologia encontrada (*found technology*) e adiciona que:

Uma importante questão iluminada pelo desenvolvimento do *machinima* é a capacidade dos usuários não apenas moldarem o desenvolvimento da tecnologia utilizada, mas também transformarem a sua finalidade e, com efeito, criarem uma nova a partir de uma já existente através do seu reemprego em um novo propósito.⁹⁵

Nesse sentido, a ação dos usuários no desenvolvimento das tecnologias que eles utilizam é destacada. Como no caso da produção de filmes de *machinima*, pode-se até mesmo transformar a finalidade de algo já existente. Assim, a figura do jogador ou usuário não representa apenas um consumidor, mas um produtor cujas ações podem ser compreendidas com base na força do faça-você-mesmo (DIY, *do it yourself*), no livre compartilhamento de informação e no amplo uso dos meios de produção. Esses itens estão conectados às primeiras práticas do *machinima*, que, como tratado anteriormente, inclui os preceitos da ética *hacker*. Como Lowood (2008, p. 186) relembra, os jogadores têm feito melhorias em *softwares* e elementos dos jogos desde *Spacewar!* e *Adventure*, e as suas modificações (ou *mods*) têm constituído uma parte importante da indústria dos jogos. Jeff Morris, produtor da *Epic Games*, por exemplo, declara:

A *Epic Games* está muito interessada em ver uma comunidade de *mod* próspera. Ela não apenas estende a vida do produto base, mantendo-o instalado e movendo novas unidades, como também é uma excelente fonte de recrutamento para a nossa companhia.⁹⁶ (KELLAND, MORRIS, LLYOD, 2005, p. 16, tradução nossa)

Assim, as modificações realizadas por fãs constituem meios de divulgação gratuita dos jogos e os jogadores formam uma rede de profissionais que pode ser aproveitada pelas desenvolvedoras. Com isso, essas modificações correspondem a uma importante parte da dinâmica entre jogos e jogadores, ou seja, entre a indústria e os usuários.

Além dessas modificações realizadas por fãs interessados em expandir o jogo, há as de cunho artístico, conhecidas como modificações artísticas de jogos de computador (*Artistic Computer Game Modifications*)⁹⁷, as quais envolvem a reutilização criativa de *softwares* ou *hardwares* de jogo para um resultado especificamente artístico. Rebecca Cannon (2007, p. 39-40) explica que a importância na diferenciação desses dois tipos de *mods* reside na dificuldade em avaliar as peças artísticas devido à utilização dos mesmos critérios que

⁹⁵ An important issue illuminated by the development of *machinima* is the capacity for users of a technology not only to shape its development, but also to transform its purpose and, in effect, to create a new technology out of an existing one through redeployment for a new purpose. (original)

⁹⁶ Epic [Games] is very interested in seeing a thriving mod community. Not only does it extend the life of the base product, keeping it installed and moving new units, but the mod community is also a great recruiting resource for our own company (original)

⁹⁷ Também são conhecidas como *art modding* e *art mods*.

avaliam as modificações de fãs. Essa forma de avaliação não é pertinente porque elas têm diferentes fins. Enquanto as modificações de fãs celebram os jogos e são predominantemente interativas, as artísticas apresentam certa reflexividade sobre o funcionamento deles e, quando abrigam interação, utilizam os ambientes virtuais para desenvolver modelos de produção colaborativa. Assim, constituem alicerces para a reflexão sobre o ato de jogar e o papel cultural dos jogos.

Embora feitas em jogos digitais, essas modificações artísticas (*art mods*) podem ser subdivididas em diversas categorias, as quais se baseiam nas obras produzidas. Alguns exemplos são *machinima*, *sonichima*⁹⁸, intervenção *performativa* e *performance* em tempo real. Apesar dessa categorização, os limites entre elas são tênues. Um exemplo que ilustra esse fato é *gLanzol*⁹⁹ (*Glaznost*, 2001 – 2011, Espanha) (Figura 9). Nesse projeto, o artista explora mapas customizados de *Counter-Strike* para produzir imagens em tempo real que são combinadas posteriormente em vídeos lineares predominantemente abstratos. Assim, ele se encontra entre o *machinima* e a *performance* em tempo real. Do ponto de vista de Cannon, apesar de o *machinima* preencher o papel das narrativas baseadas em captura de tela, também abarca momentos abstratos que resultam em papéis de parede extasiantes, tais como os produzidos por *Glaznost*. A respeito desses *machinimas* abstratos a autora comenta:

Machinimas abstratos compartilham mais com videoarte do que fazem com jogos de computador, no entanto, eles são muitas vezes recebidos calorosamente por jogadores ávidos, devido à maneira com a qual encapsulam a essência caótica e acelerada do *gameplay* dos jogos de *fps*. Dada essa similaridade com videoarte, é interessante notar que o método de produção, o qual normalmente envolve a construção de um novo mapa, bem como o uso de mouse e controles de teclado, comandos de console e *hackeamentos* de código, é um problema complexo para o gênero da videoarte.¹⁰⁰ (CANNON, 2007, p. 43, tradução nossa)

Com isso, é possível observar uma relação entre esses *machinimas* abstratos e a videoarte, que apesar de próximos visualmente diferem nos processos de produção. Para a autora, as ações que envolvem a elaboração desses *machinimas*, como o desenvolvimento de novos itens, o *hackeamento* de outros e o desempenho com os comandos de jogo, são mais complexos. Contudo, esses filmes também podem agregar a distorção das imagens e a incorporação de erros nos jogos, características conhecidas como *glitch*.

⁹⁸ Cf. Glossário.

⁹⁹ Disponível em: <<http://nofun-games.com/en/tag/glanzol/>>.

¹⁰⁰ *Abstract machinima share more with video art than they do with computer games, however, they are often received warmly by avid gamers due to the manner in which they encapsulate the chaotic, fast-paced essence of FPS gameplay. Given this similarity to video art, it is interesting to note that the method of production, which usually involves the construction of a new map, as well as the use of mouse and keyboard controls, console commands and code hacks, is a complex one for the video art genre.* (original)

Figura 9 – gLanzol

Glitch é um termo difundido na indústria e na prestação de serviços nas áreas de programação e eletrônica, referindo-se aos erros que podem ocorrer em *softwares* em diversos sentidos, tais como: sintático, lógico e excepcional. O primeiro diz respeito aos problemas estruturais em um programa; o segundo às falhas em *algoritmo*; e o terceiro aos defeitos resultantes de condições e eventos inesperados. Todos são incorporados à arte e autores como Olga Goriunova e Alexei Shulgin (2008, p. 111) acreditam que *glitches* devem ser considerados uma manifestação genuína da estética do *software*. Isso porque eles configuram “marcas de (des)funções, (re)ações e (e)moções, as quais são trabalhadas em montagens computacionais pelo humano”.¹⁰¹ Contudo, apesar da sua conexão com os computadores, essas noções já teriam sido previstas nas vanguardas europeias. Goriunova e Shulgin (2008, p. 112, tradução nossa) acrescentam que:

Artistas como Mayakovsky, Gontcharova, Kandinsky, Larionov e Malevich poetizaram as novas máquinas em função da sua velocidade, energia e dinâmica. Os métodos usados para descrever o movimento, a luz, o poder e a velocidade poderiam ser considerados avôs de alguns dos *glitches* de hoje em dia (certas correlações de massas de cor; a diversidade ilimitada de cores, linhas e formas; estruturas geométricas repetidas, figuras, linhas, pontos etc.).¹⁰²

Assim, os visuais gerados com os *glitches* digitais são associados às imagens produzidas em pintura por artistas da vanguarda russa. Uma obra de *machinima* que ilustra essa correlação é *Max_Miptex*¹⁰³ (Chad Chatterton e Julian Oliver, 2001, Austrália e Nova Zelândia) (Figura 10). Seus criadores partiram de uma ideia simples: explorar as

¹⁰¹ *marks of (dys)functions, (re)actions and (e)motions that are worked in human-computer assemblages. (original)*

¹⁰² *artists such as Mayakovsky, Gontcharova, Kandinsky, Larionov, and Malevich poeticized new machines for their speed, energy and dynamics. The methods they used to depict movement, light, power and speed could be regarded aesthetically as grandparents of some of today's glitches (certain correlation of color mass; unlimited diversity of colors, lines and forms; repeating geometrical structures, figures, lines, dots, etc.). (original)*

¹⁰³ Disponível para download em: <<http://julianoliver.com/output/max-miptex>>.

possibilidades de composição audiovisual a partir da execução forçada do jogo *Half-Life* em configurações inferiores às necessárias para seu bom funcionamento. O resultado é um filme abstrato acompanhado por ruídos, que, ao invés de explorar a exatidão alcançada com as interferências nos códigos de programação, trabalha poéticas do imprevisto. Entre as obras dos artistas mencionados por Goriunova e Shulgin, a pintura *Composition rayonniste* (1916-17) (Figura 11), de Michel Larinov, dialoga com maior proximidade com *Max_Miptex*. É possível observar quadros desse *machinima* que se assemelham com as composições raionistas¹⁰⁴, as quais são orientadas por diagonais e pelas correlações de luz e cor, buscando a construção de espaços absolutos em que o tempo é suspenso. De forma similar, *Max_Miptex* abrange um tempo e um espaço que se distanciam da representação tridimensional do ambiente do jogo original. Enquanto esse *machinima* achata a tridimensionalidade do jogo digital, a pintura indica diferentes planos pelos traços que atravessam o centro do quadro.

Figura 10 – *Max_Miptex*

Figura 11 – *Composition rayonniste*

De modo geral, pode-se afirmar que a modificação e o *glitch* são duas características que marcam as obras experimentais de *machinima*. *Carmageddon Data-bending*¹⁰⁵ (Tim Drage, 2005, Reino Unido) e *The 1K Project II*¹⁰⁶ (Guillaume Klein, 2008, França) (Figura 12), por exemplo, são obras que exploram ambas particularidades. Na primeira, o jogo *Camageddon* é *hackeado* para que as texturas e o comportamento dos objetos em colisões sejam modificados. Com isso, os carros do ambiente virtual são transformados em massas de polígonos que formam esculturas abstratas em movimento. Essas alterações visuais são combinadas a uma trilha sonora de ruídos que enfatizam as distorções ambientais. Por sua vez, no segundo filme, o artista também cria modificações, desta vez no jogo *Trackmania: Sunrise*. Nelas os carros são replicados inúmeras vezes e suas reações às batidas também são alteradas. O resultado compõe paisagens invadidas por veículos automatizados

¹⁰⁴ Michel Larinov foi um dos pioneiros do Raionismo, gênero da pintura abstrata russa.

¹⁰⁵ Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=2b0ry6VO-eM>>.

¹⁰⁶ Disponível em: <<http://vimeo.com/775098>>.

que se juntam e expandem como um enxame aveludado sobreposto aos prédios e vias angulosas. A música *Flowers*, de Mob, ressalta a fluidez das imagens.

Figura 12 – *The IK Project II*

Outros exemplos de *machinimas* experimentais que exploram a modificação e os erros em jogos são *Super Mario Clouds*¹⁰⁷ (Cory Arcangel, 2002, Estados Unidos) (Figura 13) e *Kung-Fu Glitch*¹⁰⁸ (Vj Entter e Goto80, 2007, Espanha e Suécia) (Figura 14). O primeiro é amplamente conhecido e foi realizado originalmente como uma modificação do jogo *Super Mario World*, feito para *Super Nintendo Entertainment System* (SNES), em que todos os elementos, exceto as nuvens, são excluídos da paisagem. É uma *art mod* que funciona em tempo real, mas também possui sequências audiovisuais em *gif*¹⁰⁹ e em vídeo¹¹⁰. O segundo, ganhador do Machinima Festival Europe Awards 2007 na categoria Melhor Experimental, também é uma modificação, mas desta vez do jogo *Kung Fu Master*. Com acesso total à memória RAM do computador *Commodore 64*, os artistas manipularam os gráficos e a funcionalidade do jogo para produzir tanto as imagens quanto os sons. A tela azul que aparece em alguns momentos é a interface do cartucho e as listas de letras e números são os dados na RAM.

Figura 13 – *Super Mario Clouds*

Figura 14 – *Kung-Fu Glitch*

¹⁰⁷ Disponível em: <<http://www.coryarcangel.com/things-i-made/supermarioclouds/>>.

¹⁰⁸ Disponível em: <<http://vimeo.com/84032156>>.

¹⁰⁹ Disponível em: <<http://www.coryarcangel.com/images/artwork/arcangel-super-mario-clouds.gif>>.

¹¹⁰ Disponível em: <<http://youtu.be/fCmAD0TwGcQ>>.

Por terem sido compostos em jogos anteriores à *Quake*, que não fornecem um ambiente em 3D, tecnicamente esses projetos não seriam *machinima*. No entanto, as questões relativas à apropriação do ambiente do jogo para produção audiovisual permanecem. Os processos de constituição que lidam com as destrezas técnicas de programação e desempenho em jogo também são explorados nos filmes comentados, mantendo, em certa medida, o diálogo com as práticas *hackers*.

1.3.4. O desempenho e a programação em jogo na constituição de *machinimas* experimentais

Buscou-se destacar neste subcapítulo a relação entre os filmes de *machinima* e as práticas dos usuários nos jogos digitais. Isso porque essa nova forma de produção fílmica abrange as características específicas desses ambientes virtuais, as quais convergem com as de outras formas expressivas para a criação de obras, tais como o cinema clássico e a videoarte. Dessa forma, é importante considerar que a noção de *machinima* deve compreender as conexões dos seus filmes com essas outras formas de expressão, ao mesmo tempo em que mantém as características vinculadas à sua gênese nos jogos digitais.

Como foi visto, a criação dos primeiros *machinimas* e das *demos* em *Quake* foi marcada pela demonstração das habilidades técnicas dos jogadores. Eles se apropriaram desse ambiente virtual e das ferramentas desenvolvidas pela *id Software*, de modo a expandir os domínios do jogo, e acabaram por criar uma nova forma de realizar filmes. Contudo, esse tipo de ação não é inédito. Cerca de uma década antes, outra rede de produtores audiovisuais já havia se consolidado a partir de ações semelhantes, a *demoscene*.

Na primeira parte deste subcapítulo foi demonstrado que as similaridades entre as obras de *machinima/demos* de *Quake* e as introduções animadas da *demoscene* provêm dessa prática inicial de demonstrar habilidades técnicas, sejam elas de jogo ou de programação. *Machinima* e *demoscene* também se conectam pela ampliação que ocorreu ao longo da sua história: a passagem da ênfase demonstrativa para a criação de conteúdos autônomos e obras artísticas. Por sua vez, a diferença é técnica. Enquanto a primeira decorre da apropriação dos ambientes virtuais, a última é programada em código desde o rascunho.

Outras semelhanças entre essas criações se vinculam ao uso que os usuários fazem das plataformas interativas em contextos digitais. Os *crackers* da *demoscene* invadiam os

softwares, deixavam suas marcas registradas e posteriormente passaram a criar filmes animados em código. Os realizadores das *demos* de *Quake* expandiram os domínios do jogo. Já os de *machinima* inicialmente subverteram a sua funcionalidade para criar obras audiovisuais. Em todas essas situações, os usuários agiram fora do campo de atuação previsto pelos desenvolvedores, o que os transforma em criadores além de consumidores.

Esse tipo de utilização das plataformas digitais pelos usuários foi antecipado anos antes que esses filmes fossem realizados. Como demonstrado na segunda parte deste subcapítulo, as ações que envolvem altos desempenhos em jogo e em programação já faziam parte das práticas dos primeiros programadores e cientistas da computação. Isso porque eles desejavam evidenciar tanto a sua competência quanto a dos computadores. Devido a essa ânsia por demonstrar destreza em realizar atividades técnicas, foi constituído o que se convencionou chamar de ética *hacker*. Nela, alguns preceitos que faziam parte das ações comuns a esses cientistas foram reunidos, de modo a compor um tipo de uso ideal das plataformas digitais. Apesar de serem prioritariamente voltados aos aspectos técnicos das ações em computadores, esses princípios podem ser estendidos para outros contextos.

Dessa forma, a intervenção em jogos e *softwares* para realização de *machinimas* e *demos* pode ser compreendida como um desdobramento dos princípios *hacker*. Esses sintetizam o livre acesso aos computadores e o compartilhamento de informações. A reverberação das atuações previstas nessa ética também pode ser constatada na terceira parte deste subcapítulo, na qual as práticas de modificação e *glitch* são evidenciadas na constituição de *machinimas* experimentais. Por reunirem alguns desses princípios, esses *machinimas* confirmam a existência de uma produção fílmica realizada em jogos digitais que não corresponde necessariamente à noção de *machinima* associada ao cinema clássico e aos ambientes virtuais de jogos em 3D.

Junto a esses filmes é possível observar nas ideias abordadas de Salen (2002), Cannon (2007) e Lowood (2008) um caráter de intervenção que perpassa a criação da ideia de *machinima*. Isso porque não há *machinima* sem que se tome parte nos ambientes virtuais, de modo a alterá-los de alguma forma. O próprio processo de produção de um desses filmes constitui a expansão do jogo, a subversão da sua funcionalidade e a modificação de um ou vários elementos do ambiente.

Assim, esses filmes experimentais e as ideias de *transformative play* (Salen), de objeto encontrado (Lowood) e de modificações artísticas (Cannon) demonstram que a noção de *machinima* envolve muito mais do que o uso de jogos digitais para criar narrativas

fílmicas. A realização de um filme de *machinima* abrange um processo histórico de interação dos usuários com os ambientes virtuais. Nesse contexto, esses filmes experimentais retomam algumas das práticas que permearam esse processo. Por isso, eles podem contribuir com um melhor entendimento da própria noção de *machinima* que não esteja vinculada essencialmente à narrativa cinematográfica.

Capítulo 2. *Machinima*: além da narrativa cinematográfica

No capítulo anterior foi constatado que tanto as publicações iniciais sobre *machinima* quanto os seus filmes foram influenciados pelas convenções do cinema clássico. Isso ocorreu devido ao interesse predominante dos seus criadores que era utilizar os ambientes virtuais dos jogos para contar histórias audiovisuais. Com isso, a noção de *machinima* foi inicialmente compreendida de acordo com essas características, de modo que a narrativa passou a ser um elemento fundamental da sua conceituação.

Apesar da influência da narrativa cinematográfica, os primeiros *machinimas* também abrangem práticas comuns em jogos. Essas se referem principalmente à demonstração de habilidades técnicas, em jogo e em programação, bem como à expansão das ações do jogador nos ambientes virtuais. Nesse contexto, as obras experimentais em *machinima* fornecem uma revisão dessas práticas, ao evidenciarem as modificações e os *glitches*, em detrimento do referencial imagético do mundo físico e do humano. Esses filmes também retomam a ação de ir além dos domínios previstos pelos desenvolvedores, a qual fundamentou a criação dos primeiros *machinimas*.

Semelhante ao que se verifica nesses filmes experimentais, alguns teóricos que abordam o *machinima* abrangem reflexões que se encontram além do escopo da narrativa clássica. Essas envolvem a vivência do jogador ou as formas de interação do usuário nos mundos virtuais. Desse modo, elas se aproximam deste estudo, o qual também busca expor uma abordagem fundamentada nas práticas ao invés das técnicas.

Com o auxílio desses estudos que abrangem perspectivas não definidas pela narrativa e de filmes experimentais de *machinima*, o objetivo deste capítulo é circundar algumas características que possam colaborar com uma melhor compreensão da sua noção. Isso é feito a partir da análise interpretativa desses elementos e das obras experimentais selecionadas, amparada na bibliografia específica e complementar, que fornece os subsídios necessários para que uma discussão conceitual seja realizada.

O capítulo está subdividido em três partes. Na primeira, são expostas as proposições de alguns pesquisadores, nas quais três características principais – a *performance*, a intervenção e o registro – são destacadas como elementos que permeiam todos os *machinimas*. A seguir, os filmes da série *Formation (Difference and Repetition)*, de Baden Pailthorpe, os da série *30 Seconds or More – One Animation a Day*, de Victor Morales, e a

obra *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)*, de David Griffiths são descritos e analisados, de modo a evidenciar as características abordadas na parte anterior. A última seção busca articular essas características e as obras comentadas, com o objetivo de contribuir com um melhor entendimento em conjunto com a ampliação da noção de *machinima*.

2.1. Três características

2.1.1. *Performance*

Um dos elementos que aparece em diversos textos sobre *machinima* é a *performance*. Este termo se refere à atuação e ao desempenho, os quais podem se inserir em diversos contextos, tais como à atuação do ator em cinema, teatro ou televisão, ou ainda à avaliação do desempenho em uma competição esportiva. Nas artes, a palavra é prioritariamente associada ao gênero artístico da *performance art*, também conhecida como *live art* (no Reino Unido), *body art* (comum nos anos 1970) e arte de *acción* (em países de língua hispânica), o qual congrega as artes visuais, o teatro, as sonoridades e até mesmo as novas mídias. Por abarcar vários significados e contextos, vale ressaltar algumas das principais formas que adquire quando relacionada ao *machinima*.

A ideia de *performance* como desempenho do jogador em *machinima* permeia algumas pesquisas que foram comentadas no capítulo anterior. Por exemplo, Katie Salen (2002) é quem apresenta a noção de *transformative play*, na qual os jogos são expandidos pelo desempenho inovador dos seus usuários. Nesse sentido, os filmes de *machinima* são compreendidos como algumas das formas possíveis dessa expansão. Por sua vez, Henry Lowood (2007) chama especial atenção ao alto desempenho dos jogadores em relação às suas habilidades em jogo ou à sua destreza técnica em programação. São ações que advêm de práticas precedentes do *machinima*, tais como as *demos* de *Quake* e as animações da *demoscene*, e que se desdobram na sua criação e no seu desenvolvimento. Ainda, considerando as complexas ações dos jogadores em relação às plataformas apropriadas e se aproximando da noção de jogo transformador, Lowood (2008) também concebe a ideia do *machinima* como tecnologia encontrada, a partir do paralelo com os *readymades*, de Duchamp. Ambos são similares devido ao surgimento por processos de apropriação. No

entanto, enquanto o *readymade* apenas recontextualiza o objeto, o *machinima* o revisa (a sua funcionalidade), assim como a tecnologia que o produz. Isso significa que o desempenho dos usuários interfere diretamente no desenvolvimento do objeto apropriado, bem como no da nova criação.

Além das propostas de Salen e Lowood, que abordam a *performance* como desempenho dos jogadores, outros autores discorrem sobre a constituição dos personagens em *machinimas* narrativos. David Cameron e John Carroll (2011), Nitsche, Mazalek e Clifton (2013) são alguns exemplos a serem citados nesse sentido. Eles aprofundam a ideia dos avatares controlados por jogadores no mundo físico, os quais são compreendidos como marionetes ou atores virtuais. Por sua vez, os ambientes digitais os quais habitam são compreendidos como palcos de eventos a serem protagonizados nos filmes.

Michael Nitsche não aborda apenas a concepção de marionetes virtuais, mas também a ideia da *performance* da câmera (Nitsche e Thomas, 2004) e da própria *engine* (Nitsche, 2005). Ele está particularmente interessado na execução dos eventos e na possibilidade de *replay* em tempo real que as *engines* de jogos e de *machinima* possibilitam, e é a partir desses elementos que desenvolve a noção de *machinima* como mídia.

Em seu artigo *Machinima as Media*, Nitsche (2011, p. 113, tradução nossa) defende a ideia de que o *machinima* não é apenas um meio audiovisual, mas, dotado de complexidade notória, compõe uma nova mídia “definida por um formato específico que é baseado na produção de eventos e imagens em tempo real [...] e em formas performativas de *replay*”.¹¹¹ Essa concepção não pressupõe a habitual conexão com *engines* de jogos ou com os jogadores, embora para identificá-la o autor especifique os seus atributos em relação aos eles, ao cinema e à animação. A diferença reside na forma como o *machinima* é controlado. Para essa explicação, o autor se volta aos estudos de *performance* e à *procedurality* ou procedimentalidade¹¹² da imagem, com o objetivo de “ver o *machinima* como um formato de mídia baseado na produção e reprodução da imagem procedimental ao invés de uma forma de jogo emergente ou uma subcategoria da animação tradicional.”¹¹³ (NITSCHKE, 2011, p. 114, tradução nossa)

¹¹¹ *machinima as media defined by a specific format that is based on real-time image and event production [...] and performative forms of replay.* (original)

¹¹² A palavra inglesa *procedurality* é um substantivo que advém da qualidade do que é baseado em procedimento, ou *procedure*, ou seja, do que é procedimental, ou *procedural*. Por isso, opta-se por traduzi-la como procedimentalidade.

¹¹³ *The goal is to view machinima as a media format based on procedural image production and reproduction instead of a form of emergent play or subcategory of traditional animation.* (original)

Dessa forma, os subsídios necessários para que a *performance* seja abordada por Nitsche são fornecidos por John Mckenzie em *Perform or Else: From Discipline to Performance* (2001). O significado do termo é estabelecido a partir de três categorias de *performance*: a organizacional, a cultural e a tecnológica. A primeira é definida como o desempenho de trabalhadores em alguma forma de produção ou serviços para companhias. A partir disso, Nitsche (2011, p. 116, tradução nossa) relaciona essa concepção ao *machinima*, de modo a denotar que ela advém das novas formas de autoria nos meios digitais. Como uma forma de participação do jogador, “um filme de *machinima* pode incluir a customização ou o ajuste de uma obra através de um envolvimento mais passivo da audiência”.¹¹⁴ Um exemplo é *Leaving the Game*¹¹⁵ (Ethan Vogt, 2007, Estados Unidos), uma típica série de humor negro, que conta a história de Amber, um antigo assassino treinado que ainda é seguido em sua vida civil. A diferença entre ele e os demais *machinimas* reside no processo de renderização, que ocorre em tempo real em um console *Xbox 360*. Por se assemelhar às *demos*, as quais são executadas ao vivo pela *engine*, a imagem final permanece variável e o sistema é capaz de ajustar o conteúdo de um episódio previamente roteirizado para um perfil específico de usuário. Nitsche (2011, p. 116, tradução nossa) comenta que:

Leaving the Game pode ajustar detalhes da imagem, incluindo sangue ou revelando trajes para caber em uma certa taxa se um menor está logado, e pode fornecer uma fixação dinâmica de um produto em um mundo retratado em 3D dependendo do gênero, da idade ou das preferências do jogador.¹¹⁶

Ou seja, esses sistemas utilizam as informações do usuário para o ajuste dinâmico do conteúdo. Assim, esse usuário contribui indiretamente com a geração das imagens, de modo a atuar em conjunto com os desenvolvedores. Com isso, cria-se uma coautoria que modifica as relações iniciais de desempenho de ambas as partes, o usuário e a indústria.

Quando esse desempenho se refere à expressão de tradições e às suas transformações, a *performance* cultural é caracterizada. Essa pode ser ilustrada em mídias como a televisão, o cinema e o teatro. Para Nitsche, esse tipo de *performance* é visualizado nos filmes de *machinima* em duas situações, quando se aborda a própria experiência com o ambiente virtual do jogo (*gameplay*) e quando a sua *engine* é utilizada para expressar questões além da sua temática original. Na primeira circunstância, os jogos são compreendidos como

¹¹⁴ *a machinima film can include customization and adjustment of the piece through a more passive involvement of the audience.* (original)

¹¹⁵ Disponível em: <<http://vimeo.com/5248643>>.

¹¹⁶ *Leaving the Game can adjust details of the imagery including blood or revealing costumes to fit a certain rating if a minor is logged in, and can provide dynamic product placement in the 3D world depicted, depending on the gender, age, or preferences of the player.* (original)

campos culturais, ou seja, mundos com dinâmicas, costumes e crenças próprias preservadas por seus habitantes. Na segunda, a sua estrutura fornece um meio expressivo independente dos significados atrelados à *engine* ou ao ambiente de um jogo específico. As *demos* de *Quake* exemplificam o primeiro caso, enquanto que o segundo é elucidado por diversos filmes mencionados nesta dissertação como, por exemplo, o *machinima* abstrato 9.

Diferentemente das *performances* organizacional e cultural, a *performance* tecnológica não é especificamente definida por Nitsche a partir de McKenzie, mas pode-se inferir que ela se refira ao desempenho das máquinas na realização das suas atividades. Para abordá-la no *machinima*, Nitsche se volta às *demos* e às modificações de jogos, que devem ser executadas em tempo real pela *engine*, como *Super Mario Clouds* (Figura 13, p. 56). Segundo esse autor: “Assistir a uma gravação de qualquer uma dessas obras as reduz a uma linearidade alienadora e as conserva em uma forma que desrespeita o conceito original, o qual depende da atividade de *performance* tecnológica do computador.”¹¹⁷ (NITSCHKE, 2011, p. 115, tradução nossa) Com essa declaração, a execução ao vivo é evidenciada como uma parte essencial da proposta artística. Contudo, como o próprio autor explica, embora idealmente devam ser apresentadas com as imagens renderizadas em tempo real, muitas dessas obras não podem ser modificadas pela audiência. Se esse dado for considerado, a diferença entre a sua execução ao vivo pela *engine* ou em uma reprodução fiel em vídeo linear em *loop* não é realmente percebida pelo espectador. Como a mensagem recebida por ele é a mesma em ambos os casos, a sua ideia central é comunicada. Desse modo, a consideração de Nitsche enfatiza um aspecto técnico que não representa necessariamente uma redução da proposta inicial do artista.¹¹⁸

Essa crítica do autor à transformação da estrutura das *demos* em vídeos lineares nos filmes e na noção de *machinima* é coerente com o seu argumento. Para ele, é essencial que esses três tipos de *performance* sejam abrangidos pelo processo de criação e execução dos *machinimas*. A esse respeito, Nitsche (2011, p. 117, tradução nossa) sintetiza que:

O caráter performativo do *machinima* pode ser compreendido em uma *engine* de jogo (tecnologicamente), em uma *performance* de jogador (culturalmente) ou em diferentes formas de envolvimento do jogador com a produção da imagem em movimento final (organizacional).¹¹⁹

¹¹⁷ *Watching a video recording of any of these pieces reduced them to an alienating linearity and conserves them in a form that disrespects their original concept, which depends on the technological performance activity of the computer throughout.* (original)

¹¹⁸ Situação semelhante será abordada com mais detalhes no subcapítulo *Registro* desta dissertação.

¹¹⁹ *The performative character of machinima can be realized in a game engine (technologically), in a player's performance (culturally), or in different forms of player involvement with the production of the final moving image (organizationally).* (original)

Assim, as qualidades performativas da criação de *machinimas* envolvem como a *engine* do jogo funciona, como o jogador ou usuário interage com esse ambiente e também como ele organiza o material que constituirá o filme. Para esse autor, é a capacidade de se movimentar continuamente entre essas três categorias de *performance* que define o *machinima* como mídia.

Deve-se ressaltar que a realização dessas três formas de *performance* no *machinima* é possibilitada pela constituição digital das *engines* de jogos. Devido a essa composição, a informação pode ser lida como código e as imagens permanecem variáveis durante os processos de produção, gravação, montagem e execução (ao vivo). Assim, por serem constituídas nessas *engines*, as imagens dos *machinimas* se formam através dos procedimentos realizados nos seus ambientes virtuais. Para esclarecer essa ideia, Nitsche analisa a relação entre a produção de eventos e a produção das imagens em *machinima*, por meio de uma comparação com o cinema clássico, os jogos digitais e a animação computadorizada.

Como se sabe, o cinema clássico é constituído por imagens gravadas que representam eventos realizados previamente. Por sua vez, os jogos digitais geralmente constituem um conjunto de imagens pré-gravadas, as *cutscenes*, e imagens renderizadas em tempo real que formalizam os eventos jogados. Já as animações computadorizadas mostram ações compostas anteriormente à sua renderização. O formato predominante de *machinima* abrange características desses três meios audiovisuais. Como no cinema, as imagens correspondem ao registro de eventos realizados previamente, em filmes lineares. A diferença é que os eventos gravados são gerados, em tempo real, através dos mesmos procedimentos que resultam em uma partida em um jogo. Por causa disso, as imagens permanecem parcialmente abertas à modificação na sua execução, diferentemente das animações computadorizadas. Devido a essa possibilidade de manipulação do filme e em oposição ao modelo linear predominante, Nitsche considera que o *machinima* como mídia deve retomar a execução ao vivo das *demos*. Com isso, ele seria caracterizado por manter a variabilidade das imagens durante todo o seu processo de produção e execução, com a diferença essencial de que essas devem compor filmes e não jogadas formalizadas, como nos jogos.

Desse modo, Nitsche avalia que cada execução dos filmes de *machinima* (como *demos*) reflete: aspectos organizacionais, através dos ângulos de câmera que podem ser alterados pelo usuário enquanto a *demo* é executada; aspectos culturais, por meio dos movimentos originais do jogador no mundo virtual; e aspectos tecnológicos, os quais

correspondem à velocidade de renderização da *engine*. Nesse sentido, as características performativas e procedimentais da imagem convergem no *machinima*, o qual é definido como “*performance* digital que controla procedimentalmente imagens em movimento animadas”.¹²⁰ (NITSCHKE, 2011, p. 121, tradução nossa)

Essa noção de *machinima* representa uma alternativa ao paradigma do modo narrativo clássico que está longe de ser efetivada na prática dos realizadores. Para Nitsche (2011, p. 122), essa distância decorre da conexão do *machinima* com as *engines* de jogos e a aspiração dos próprios realizadores. Isso porque o uso dessas *engines* está submetido ao controle dos jogos pelos seus desenvolvedores e também à obsolescência tecnológica. Quanto aos realizadores, esse autor afirma que a maioria é influenciada pelo cinema clássico.¹²¹ Esse fato pode ser explicado por uma ideia pré-concebida de *machinima*, a qual foi difundida inicialmente, que se vincula à realização de filmes animados. Portanto, de acordo com seus pressupostos, o formato atual e predominante do *machinima* está aquém do que seria possível, em termos da identidade de seu próprio formato, devido à sua estrutura com base nas *engines* de ambientes digitais.

Assim, a proposta de Nitsche apresenta uma nova concepção de *machinima*, na qual os conceitos de *performance* e de procedimentalidade da imagem são articulados. Através dos aspectos performativos organizacionais, culturais e tecnológicos, o *machinima* como mídia se refere à produção de eventos e imagens digitais, em tempo real, através dos procedimentos das *engines*. É essa constituição digital e procedimental que permite que o filme seja alterado pelo espectador.

Essa ênfase técnica em relação ao tempo real no *machinima* pressupõe um novo modelo cuja característica essencial consiste na interatividade em todo o seu processo de produção. Com isso, uma nova restrição é estabelecida conceitualmente. Por causa disso, essa proposta não se integra por completo a este estudo. No entanto, ela colabora com uma ampliação da discussão teórica acerca do *machinima*, devido à ênfase nos diversos aspectos *performativos* da sua produção fílmica.

Através da aplicação dos tipos de *performance* teorizados por McKenzie, Nitsche demonstra que o *machinima* é fortemente marcado por diversos tipos de atuação e desempenho, tanto da *engine* quanto do criador. Todos os aspectos comentados –

¹²⁰ *machinima is digital performance that controls procedurally animated moving images.* (original)

¹²¹ Essa afirmação condiz com as ideias expostas no capítulo anterior, em que foi demonstrado que o principal objetivo dos realizadores dos primeiros *machinimas* era criar narrativas audiovisuais de acordo com o paradigma do cinema clássico.

organizacional, cultural e tecnológico – são marcados pela convergência entre o usuário e o ambiente virtual, na qual a atuação, o desempenho ou a *performance* desse criador é fundamental para que esse ambiente se torne dinâmico. Assim, em termos gerais, pode-se afirmar que a *performance* do criador no ambiente virtual, em suas diversas funções, a qual está conectada com a historicidade do *machinima* e o desempenho dos usuários em programação e jogo, é um dado fundamental na constituição de qualquer *machinima* e, portanto, para o entendimento da sua noção.

2.1.2. Intervenção

Como foi visto, a noção de *machinima* é permeada por um caráter performativo em vários aspectos da criação dos seus filmes. Isso ocorre, por exemplo, na apropriação do ambiente virtual para expressão artística. Também acontece em relação ao desempenho da *engine* na escolha de como organizar e apresentar o material coletado. Nesse contexto, é a ação do usuário que resulta em criações nos ambientes digitais.

Esses ambientes são previamente formatados e dotados de dinâmicas próprias, as quais são modificadas pelos usuários na criação dos filmes de *machinima*. Por caracterizarem-se a partir da apropriação desses ambientes, esses filmes se diferenciam das produções em *live action* ou em animação, nas quais uma nova realidade (a do filme) é construída do zero. Dessa forma, como são realizados em espaços pré-existentis, pode-se afirmar que os *machinimas* são constituídos através de atos de intervenção.

A intervenção ocorre fundamentalmente sobre uma realidade com existência prévia, dotada de estrutura, dinâmica e características específicas. Através da ação sobre essa realidade, alteram-se ou acrescentam-se novos usos, atributos e funcionalidades. Em termos práticos, intervenções podem ser realizadas em quaisquer espaços que reúnam esses requisitos. Como exemplos podem ser mencionados a paisagem natural e os ambientes urbanos e arquitetônicos (internos e externos). Quando ocorrem nesses contextos, elas resultam em diversas formas, como *performance art*, pôsteres e grafite. Na maioria das vezes, elas têm caráter social, de modo a disseminar os ideais de seus realizadores. Além desses espaços, intervenções também podem ocorrer nos domínios da imagem, através de procedimentos como colagem, montagem e *assemblage*. Com isso, pode-se modificar ou

combinar uma ou mais realidades, de modo que se altera totalmente os ambientes originais (suas características, usos e até mesmo funcionalidade).

Tanto a intervenção nos ambientes quanto a que ocorre nas imagens são abrangidas pelos filmes em *machinima*. Como foi mencionado, esse filmes se baseiam em realidades pré-existentes. Por sua vez, as imagens captadas podem ser geradas ou manipuladas por processos diversos, de modo a alterar o ambiente original. Entre esses processos estão a colagem e a montagem, em que é possível desconstruir e sintetizar novas realidades.

Apesar dessas características, a relação entre *machinima* e intervenção não é abordada claramente nos estudos sobre *machinima*. Contudo, ela encontra-se paralela às investigações conduzidas por Salen (2002) e Lowood (2007 e 2008) sobre a constituição dos filmes e até mesmo nas considerações de Cannon (2007) em relação às modificações artísticas. Essas pesquisas são fortemente embasadas na *performance* intervencionista dos usuários sobre os jogos. Isso porque essas modificações e as noções de *transformative play* (Salen, 2002), de alto desempenho (Lowood, 2007) e de tecnologia encontrada (Lowood, 2008) partem do pressuposto de que existe uma realidade prévia que é expandida ou alterada na apropriação dos seus usuários. E é através desse tipo de ação que novas peças são constituídas, entre as quais está o *machinima*.

Além desses estudos, a reflexão acerca da relação entre intervenção e *machinima* também pode ser encontrada no artigo *Arte e Mídia: aproximações e distinções* (2002), de Arlindo Machado. Nele há três blocos temáticos que incluem o desvio do projeto industrial midiático em obras artísticas, a arte como metalinguagem da mídia e a mídia como agente colaborador de um reordenamento do estado atual da arte, os quais podem ser compreendidos em uma analogia entre o *machinima* e os jogos ou os ambientes virtuais interativos.

Machado (2002, p. 20) inicia sua reflexão com o esclarecimento do termo artemídia, tradução da expressão inglesa *media art*, que designa “formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas”. Uma vez que a arte sempre foi produzida com os meios de seu tempo, é previsível que a televisão, o computador e os *games* sejam apropriados para esse fim. Nesses contextos, é mantido o desafio de extrair o máximo das possibilidades dos novos instrumentos que dão forma à sensibilidade da época respectiva.

Essa apropriação artística da tecnologia pode ser realizada de diversas maneiras. Uma delas é a subversão da funcionalidade originária. Isso ocorre, por exemplo, quando Nam June Paik utiliza ímãs para desconstruir as imagens da televisão em *TV Magnet* (1965), quando Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz propõem a interação em vídeo entre pessoas geograficamente distantes em *Hole in Space* (1980), ou ainda quando Frederic Fontenoy capta múltiplas imagens, em uma única película, obtidas pela modificação do obturador da câmera fotográfica em *Métamorphose* (1988 – 1990).

Analogamente, o *machinima* pode ser compreendido como resultado desse tipo de apropriação criativa, quando, de forma similar a Paik, Galloway, Rabinowitz e Fontenoy, os *Rangers* utilizaram as *engines* de jogos para produção fílmica. Assim, eles subverteram a funcionalidade de *Quake* e operaram fora do campo de ação previsto inicialmente pelos desenvolvedores. Afinal, como afirma Machado (2002, p. 23):

O que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa de que ele se utiliza, é manejá-los no sentido contrário de sua produtividade programada. Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades.

Esse autor ressalta a subversão da funcionalidade técnica como uma das ações artísticas mais importantes em uma sociedade tecnocrática. Tal consideração é particularmente aplicável aos criadores de *machinima*, uma vez que eles geralmente utilizam plataformas que possuem um objetivo predeterminado, o qual não é cumprido na realização audiovisual¹²². Assim, subvertendo a função dos jogos e os reinventando como meios de realização fílmica.

Contudo, como foi visto ao longo do primeiro capítulo, apesar dessa origem transgressora, a forma encontrada pelos primeiros criadores de *machinimas* para o seu estabelecimento foi a sua associação com cinema clássico. Dessa forma, eles se voltaram à narrativa clássica e à mimetização do mundo, ao invés de investigarem a diversidade de possibilidades compreendidas pela apropriação dos ambientes virtuais.

¹²² Um exemplo de *machinima* que ressalta a subversão do jogo em sua proposta é *Another Day of Depression in Kowloon* (Ip Yuk-Yiu, 2012, Hong Kong). Feito no jogo de tiro em primeira pessoa *Call of Duty: Black Ops* (2010), esse filme é uma viagem pelas paisagens despovoadas da cidade de Hong Kong conforme simulada no jogo.

Por outro lado, as obras experimentais que se distanciam dessa narrativa retomam esse ímpeto dos artistas, o qual permeia a subversão que Machado destaca. Com isso, elas também auxiliam no entendimento da própria noção de *machinima*. Pois, através delas, é possível aos artistas pesquisar formas de composição audiovisual, a partir dos recursos e das características dos ambientes virtuais. Esses filmes podem expandir o formato consolidado com o cinema clássico e também questionar as próprias ideologias propagadas pelos jogos. Quando esse questionamento é realizado, configura-se o que esse autor entende por metalinguagem da mídia.

Para Machado (2002, p. 26, grifo do autor), a metalinguagem da mídia ocorre quando há “um ataque *por dentro*” ou “uma contaminação interna, que faz com que essas estruturas deixem momentaneamente de funcionar como habitualmente se espera, para que as possamos enxergar por um outro viés, preferencialmente crítico”. O autor desenvolve essa linha de pensamento em relação à videoarte, a qual considera um dos primeiros lugares em que essa consciência se constituiu desde o início, dado que boa parte das pesquisas plásticas em vídeo ocorreu através da perturbação dos signos audiovisuais da televisão e da desmontagem de seus programas. Além de Paik, outro exemplo é Antoni Mundanas cuja obra evidencia a dominação cultural imperialista através de compilações de imagens similares captadas em televisões do mundo inteiro. Outros autores, entre os quais estão Cannon (2007) e Alessandro Ludovico (2004), acreditam que essa autorreflexão marca também e especialmente as modificações artísticas realizadas em jogos digitais. Cannon, por exemplo, compreende o *machinima* como uma modalidade de modificação artística. Assim como Ludovico (2004, tradução nossa), que declara:

Mais e mais artistas estão *hackeando* os códigos dos jogos de modo a desconstruir o paradigma de entretenimento adicionando valores sociais, descontextualizando os personagens principais e as suas ações, e subvertendo as regras comuns de contraposição. Dessa forma, os significados são definitivamente alterados e a paisagem digital é claramente manipulada.¹²³

Ludovico constata uma tendência dos artistas que trabalham com os jogos digitais e que envolve a modificação desses jogos através de diversos processos. Esses abrangem desde o deslocamento dos personagens e suas ações até a interferência nos seu código de programação. Assim, a partir do momento em que altera esses ambientes de modo a questionar seus paradigmas, a figura do artista como modificador de jogos coincide com a do

¹²³ *More and more artists are hacking into games' codes in order to deconstruct the entertainment paradigm by adding social values, decontextualizing lead characters and their actions, and subverting the usual rules of contraposition. In this way, the meanings are definitively changed and the digital landscape is clearly manipulated.* (original)

hacker (de jogos). Para Juan Martín Prada (2012, p. 241-242, tradução nossa), é como se o artista se tornasse uma modalidade de *hacker* cultural ao manipular “as estruturas tecnosemióticas imanentes aos produtos de entretenimento, distorcendo-as, subvertendo-as, fazendo-as derivar a outras esferas de sentido”¹²⁴. Desse modo, o autor estabelece que quando modificam os jogos e outros produtos de entretenimento os artistas se tornam *hackers* culturais. Ou seja, eles intervêm nas suas formas de representação, as quais produzem significados, de modo a modificar também o que é produzido com elas.

Contudo, não são apenas as mídias ou os produtos (e as produtoras) de entretenimento que são influenciados pelas atividades artísticas. O movimento inverso também ocorre e eles exercem influência sobre a arte. Machado (2002, p. 29) se apoia no que Walter Benjamin (1969, p. 72) pensa sobre a fotografia e o cinema para explicar que a questão principal não está em considerar ou não os novos meios de expressão, como o vídeo e as histórias em quadrinhos, obras de arte, mas “perceber que a existência mesma desses produtos, a sua proliferação e a sua implantação na vida social colocam em crise os conceitos tradicionais e anteriores sobre o fenômeno artístico, exigindo reformulações mais adequadas à nova sensibilidade que agora emerge”. Dessa forma, os limites entre a arte e os produtos industriais (de entretenimento) se tornam menos rígidos, estabelecendo a necessidade de um novo pensamento crítico sobre as questões que perpassam as recentes produções expressivas.

De forma similar, tanto a noção de *machinima* quanto as obras experimentais desempenham um papel subversivo e muitas vezes crítico em relação às plataformas apropriadas. Elas influenciam as ferramentas que os desenvolvedores disponibilizam aos usuários, como por exemplo, as funcionalidades para criação de filmes incluídas em *The Sims 2*¹²⁵ ou até mesmo as *engines* voltadas especificamente à realização de *machinimas*.¹²⁶ O movimento contrário também ocorre, ao passo que a noção de *machinima* está intrinsecamente ligada ao desenvolvimento dos jogos, conforme demonstrado ao longo do primeiro capítulo.

Em suma, pode-se inferir que a intervenção ocorre nos filmes e na noção de *machinima* em vários aspectos da sua criação. Quando a função do jogo é subvertida e ele é transformado em um meio de produção audiovisual, caracteriza-se a intervenção funcional. Por sua vez, quando esse ambiente é modificado para a realização dos filmes qualifica-se a

¹²⁴ *la figura del artista como una modalidad de hacker cultural que manipula las estructuras tecnosemióticas inmanentes a los productos del entretenimiento distorsionándolas, subvirtiéndolas, haciéndolas derivar hacia otras esferas de sentido.* (original)

¹²⁵ Cf. item 1.2.2. A popularização da animação amadora em 3D através de jogos (2004 a 2006).

¹²⁶ Cf. item 1.2.3. A livre forma do *machinima* (2007 aos dias atuais).

intervenção do ambiente virtual (ambiental). Essas modificações podem ocorrer como a adição de elementos discretos, como texturas e animações, ou a desconstrução das imagens fornecidas com o ambiente original.

Essas mesmas intervenções ambientais podem representar atos de resistência. Resistir significa aqui opor-se a algum aspecto desse ambiente. Desse modo, a resistência pode ocorrer em relação ao discurso ou a narrativa do jogo, ou ainda às suas imagens. Na primeira situação, questionam-se os signos e os significados que estão sendo passados com as representações do jogo. Na segunda, as imagens são geralmente submetidas a processos de desconstrução, de modo a romper com seus elementos figurativos. Nesses contextos, resistir se aproxima da noção de metalinguagem da mídia apresentada por Machado, em que a obra se constitui como um ataque “por dentro”, ou seja, uma forma de criticar as mídias através da modificação dos seus elementos ou até mesmo da sua estrutura.

Seguindo essa linha de pensamento, o termo “resistência de mídia” foi associado ao *machinima* e à crescente produção de conteúdo amador na internet por Elijah Horwatt (2008). Para o autor, essas produções são realizadas muitas vezes por indivíduos que desejam se engajar com os veículos e as formas predominantes de comunicação visual, o que é possibilitado pela crescente acessibilidade aos jogos e às câmeras digitais. Segundo Horwatt (2008, tradução nossa), apesar de parecerem exemplos de *fan fiction*, muitas obras de *machinima* constituem críticas radicais, “tentando redefinir as políticas e a ideologia da cultura dos jogos digitais ao invés de louvá-la”¹²⁷. O que significa que há obras de *machinima* que compõem críticas aos jogos.

Um exemplo que atua nesse sentido, resistindo ao discurso que permeia o jogo *Tomb Raider* é *She Puppet*¹²⁸ (Peggy Ahwesh, 2001, Estados Unidos). Nesse vídeo, as expectativas de desempenho da protagonista Lara Croft são desestabilizadas pela sua disposição em situações atípicas. Outro exemplo é a série *Ready for Action*¹²⁹ (Kent Sheely, 2013, Estados Unidos) (Figura 16), na qual avatares armados de diversos jogos de tiro em primeira pessoa são registrados à mercê do transporte público. Como em *She Puppet*, os avatares, que supostamente desempenhariam ações como correr, pular e atirar, são deslocados para situações incomuns. Por sua vez, um exemplo de resistência às imagens originais é a série *Adaptation*¹³⁰ (Kent Sheely, 2010, Estados Unidos) (Figura 17). Ela é constituída por

¹²⁷ *attempting to redefine the politics and ideology of video game culture rather than praise it.* (original)

¹²⁸ Disponível em: <<http://vimeo.com/9197535>>.

¹²⁹ Disponível em: <<http://vimeo.com/user5165543/videos/search:ready%20for%20action/sort:date>>.

¹³⁰ Disponível em: <<http://www.kentsheely.com/adaptation>>.

três vídeos, cada um representando uma fase do processo de adaptação do artista após a sua mudança para Nova York. Com ritmos diversos por representarem períodos distintos, eles abarcam imagens abstratas captadas em *engines* de jogos modificados.

Figura 16 – *Ready for Action*

Figura 17 – *Adaptation*

Assim, considerando os exemplos mencionados e a analogia com o texto de Machado, constata-se que há uma relação o *machinima* e a ideia de intervenção, que se revela tanto na constituição da sua noção quanto na composição de muitos filmes cuja crítica aos ambientes virtuais é parte da sua proposta. Dessa forma, a *performance* do criador no ambiente virtual, em suas diversas funções, tem caráter intervencionista, uma vez que toma parte em espaços previamente existentes, muitas vezes alterando suas características e sua estrutura, além de influir em seu desenvolvimento.

2.1.3. Registro

Como foi visto, a noção de *machinima* é notadamente marcada pela *performance* intervencionista do usuário nos ambientes virtuais. Isso porque a realização dos filmes implica em modificações nesses ambientes, os quais possuem uma realidade pré-existente. Contudo, apenas essas ações não constituem *machinimas*. Para isso, deve ocorrer também o seu registro audiovisual, de modo a compor um filme.¹³¹

¹³¹ É importante ressaltar que há *machinimas* que possibilitam a interação, mas, via de regra, o filme não interativo é o formato predominante. Um exemplo de *machinima* interativo é *gLanzol – Fabelmode* (glaznost, 2004, Espanha), o qual se configura como uma *performance* em tempo real. Registro disponível em: <<http://vimeo.com/3010895>>. *The Infinite Walk* (Jairo Gutiérrez Feut, 2012, Cuba) é outro exemplo. Em um ambiente virtual de um jogo, o espectador deve conduzir um avatar que se encontra em um espaço preto infinito em uma caminhada. Conforme anda, esse avatar é duplicado e espelhado em um processo de desconstrução da sua imagem que torna a interação em uma experiência fílmica sensorial. Registro disponível em: <<https://vimeo.com/84857868>>.

Tendo isso em vista, Henry Lowood, em seu artigo *Video Capture: Machinima, Documentation, and the History of Virtual Worlds* (2011), evidencia esse caráter de registro, sob a ótica da preservação da história dos mundos virtuais. Para o autor, o *machinima* “(1) é fundado em tecnologias de captura através das quais a *performance* e os *assets*¹³² do jogo são reempregados e retrabalhados e (2) cria documentação histórica que captura aspectos dos espaços, eventos e atividades através das lentes de visão do jogador no mundo do jogo.”¹³³ (LOWOOD, 2011, p. 04, tradução nossa) Ou seja, não se trata apenas de conservar o *software* em si, que já envolve uma série de desafios gerados pela contínua e rápida obsolescência tecnológica, mas de selecionar os registros relevantes para documentação histórica. O autor explica:

Quando enfatizamos a história desses mundos, nossa atenção se volta a eventos, ações e atividades. Futuros historiadores dos mundos virtuais irão querer saber o que as pessoas – jogadores, residentes, usuários – realmente faziam nos primeiros mundos virtuais, em parte no nível das experiências sociais e pessoais, e em parte para entender questões de identidade, lei, economia e governança que conectam o mundo virtual às atividades no mundo real. Claramente, há mais para a documentação da história do mundo virtual do que a perfeita conservação de *software* e dados.¹³⁴ (LOWOOD, 2011, p. 05, tradução nossa)

Assim, para Lowood, o foco da conservação da história dos mundos virtuais está nas ações dos seus usuários, pois elas podem colaborar com as pesquisas acerca das experiências pessoais e sociais, bem como da sua conexão com o mundo real. Dessa forma, o *machinima* é considerado um meio prolífico de documentação da história desses mundos, dada a sua constituição fortemente marcada pelas vivências nesses ambientes. Como foi visto anteriormente, os filmes de *machinima* são produzidos predominantemente em *engines* de jogos. Além disso, a sua concepção faz parte da relação dialógica entre os desenvolvedores e os jogadores, e o seu desenvolvimento foi fortemente marcado pelas práticas instituídas na dinâmica de interação com esses ambientes virtuais.

Lowood também reflete que os três primeiros métodos de produção de *machinima* – código, captura e composição – formam um paralelo com as formas de documentação histórica dos mundos virtuais. É nesse ponto que o autor desenvolve seu pensamento, em que

¹³² Cf. Glossário.

¹³³ (1) *it is founded on technologies of capture through which in-game assets and performance are redeployed and reworked and (2) it creates historical documentation that captures aspects of the spaces, events, and activities through the lens of a player's view of the game world.* (original)

¹³⁴ *When we emphasize the history of these worlds, our attention turns into events, actions, and activities. Future historians of virtual worlds will want to understand WHAT people - players, residents, users - actually did in early virtual worlds, partly at the level of social and personal experiences, partly in terms of historical events such as political protests or artistic performances, and partly to understand the issues of identity, law, economics, and governance that connect the virtual world to real-world activities. Clearly, there is more to the documentation of virtual world history than bit-perfect conservation of software and data.* (original)

avalia as questões relativas à documentação. Elas emergem com a aplicação desses métodos, de modo a estabelecer o *machinima* como um meio de documentação e preservação dessa história.

O primeiro método destacado pelo autor se refere à realização de *machinimas* através do código. Ele se relaciona às *demos*, nas quais as ações e os eventos no ambiente virtual são conservados por completo. Essa captura integral ocorre porque as *demos* compõem sequências de códigos a serem executadas pela *engine* em tempo real. Por causa dessa constituição, o filme permanece parcialmente aberto. Desse modo, é possível ao espectador optar por ver as cenas, enquanto são executadas, nos diferentes pontos de vista projetados nessa *engine*. Um exemplo desse tipo de captura são as *demos* de Chris Crosby, também conhecido como NoSkill, um excepcional jogador de *Doom* que morreu em 2001. Apesar disso, sua presença permanece na internet através de um *website*¹³⁵ memorial em que seus desempenhos em jogo, gravados como *demos*, estão disponíveis para *download*. Lowood (2011, p. 08, tradução nossa) acrescenta que:

NoSkill vem à vida conforme o arquivo de *replay* ativa a *engine* do jogo para executar a exata sequência das ações desempenhadas pelo jogador agora falecido. Ademais, porque estamos usando um jogo essencialmente 'morto' para produzir esse *replay*, também engajamos em um ato de preservação e ressurreição do *software*. O resultado é que, para esse FPS, é possível ver um jogo histórico sendo jogado – e visto – através dos olhos de NoSkill.¹³⁶

Nesse sentido, a alteração dos pontos de vista é um importante recurso na reprodução das ações em jogo executadas por NoSkill. O autor também constata que a reprodução das *demos* tem relevância para a ação desse jogador e também para a conservação do próprio jogo. Essa captura perfeita da partida representada pela *demo* (ou *replay*) é significativa para a preservação dos dados. Contudo, ela não explicita as motivações e as experiências do jogador isoladamente. O que significa que ela deve ser associada com outras informações, de modo a constituir documentos viáveis para pesquisas sobre a história dos mundos virtuais.

O segundo método de produção de *machinima* destacado por Lowood colabora com essa associação a outros documentos. Referindo-se à captura em tela, essa forma de registro implica no uso de *softwares* que geram vídeos lineares, os quais não são abertos a nenhum tipo de interação do espectador. Com esse tipo de captura, a ênfase passa da

¹³⁵ Disponível em: <<http://www.doom2.net/noskill/>>.

¹³⁶ *NoSkill comes back to life as the replay file activates the game engine to carry out the exact sequence of actions performed by the now-dead player. Moreover, because we are using an essentially “dead” game to produce its replay, we are also engaging in an act of software preservation and resurrection. The result is that for this FPS, it is possible to see a historical game as played – and seen – through NoSkill's eyes.* (original)

documentação integral (*demos*) para os pontos de vista específicos. Lowood considera essa adição da subjetividade um importante dado a ser interpretado pelos historiadores. Um exemplo desse tipo de captura é encontrado no *machinima Molotov Alva and His Search for the Creator: A Second Life Odyssey* (Douglas Gayeton, 2007, Estados Unidos). Esse filme foi originalmente lançado como uma série de vídeos documentários, em caráter de diário, que contemplavam a jornada de Molotov Alva no *Second Life*. Contudo, posteriormente, Gayeton admitiu ter criado tudo como uma ficção. (LOWOOD, 2011, p. 13) É importante destacar que mesmo compondo uma ficção, essa obra documenta locais do mundo virtual que já não existem mais. Desse modo, demonstra-se que, independentemente do seu objetivo, os filmes de *machinima* preservam ao menos uma parte da história desses mundos.¹³⁷

Essa constatação é reforçada pelo terceiro e último método de produção de *machinimas* mencionado por Lowood. Isso porque a composição de *assets* se refere ao período em que houve a inserção de ferramentas para realização fílmica nos jogos. Essa foi uma decorrência da criação dos primeiros *machinimas*. Exemplos dessas ferramentas são *WoW Model Viewer* para *World of Warcraft* (WoW) e *Cinema Mode* para *Uncharted 2*. Em jogos como *World of Warcraft*, os quais são baseados em servidor, o acesso ao código e aos dados fora do uso do jogo não é permitido. Por isso não existe a opção de realizar *demos*. Por sua vez, a captura de tela é possível e muitos *machinimas* foram realizados mesclando a *performance* em jogo com diálogo sincronizado. No entanto, foi apenas a partir do lançamento de ferramentas como *WoW Model Viewer* (de John Steele, também conhecido como Darjk) que os bancos de dados foram abertos aos jogadores. Com ela, eles puderam customizar equipamentos, personagens, animação etc. Lowood (2011, p. 16, tradução nossa) conta que:

Inicialmente, os jogadores usaram o visualizador para fazer coisas como vestir os personagens ou mostrar itens que haviam recebido em saques no jogo. Logo, os criadores de *machinima* perceberam que agora eles eram capazes de compor modelos e mapas (vistos com o apropriado *Map Viewer*), misturá-los com *performances* no jogo e combinar esses elementos para fazer filmes. Alguns foram ainda mais longe, editando modelos ou criando novas animações para adicioná-las à mistura.¹³⁸

¹³⁷ A documentação da história dos mundos virtuais é evidenciada em *Postcard* (Lainy Voom, 2009, Reino Unido). Disponível em: <<https://vimeo.com/1690420>>.

¹³⁸ *Initially, players used the viewer to do things like dress up characters or show off items they had received as in-game loot. Before long, machinima creators realized they were able now to composite models and maps (viewed with the appropriately titled Map Viewer), mix them with live in-game performance, and composite these elements to make movies. Some went farther by editing models or creating new animations and added them to the mix.* (original)

Logo, fica claro como o processo de utilização dessa ferramenta pelos jogadores se iniciou com simples demonstrações de itens e passou à composição de filmes de *machinima*. Com o acesso ampliado, os jogadores tiveram mais possibilidades de manipulação e intervenção no ambiente. *Wandering Dreamscape*¹³⁹ (Snoman, 2007, Estados Unidos) é um exemplo de *machinima* que possui alterações dos modelos de *WoW*. Além disso, esse filme é destacado por Lowood por se tratar de uma homenagem ao jogador Dopefish e à guilda¹⁴⁰ de exploradores *Nogg-aholics*, a qual ficou conhecida por encontrar locais no jogo ainda não lançados pela *Blizzard Entertainment*. Lowood (2011, p. 18) explica que:

Se com as *demos* e os *replays* verificamos a funcionalidade e eventos precisos nos mundos virtuais, e se com a captura em vídeo revelamos pontos de vista e o significado associado a esses eventos, então a captura e a edição de *assets* permite a recriação de ambientes com o propósito de descobrir o que está escondido, perdido ou inacessível embaixo da superfície.¹⁴¹

Dessa maneira, o autor sintetiza a principal diferença entre os três métodos de produção de *machinima* em relação ao modo que documentam a história dos mundos virtuais. O código (*demos*) abrange a captura integral, a captura em tela adiciona a subjetividade do realizador dos filmes, através dos pontos de vista, e a composição dos *assets* permite a recriação dos ambientes.

Lowood acrescenta que as aplicações como *WoW Model Viewer* também podem ser usadas para exportar modelos e mapas de um *software* para outros ambientes. Eventualmente esses ambientes poderiam ser concebidos e operados como arquivos ou bibliotecas. Assim, esses arquivos seriam tratados como repositórios, reunindo informações de diversas fontes, como *machinima*, *blogs*, *wikis*, fóruns etc. Dessa forma, a documentação da história dos mundos virtuais seria realizada através da junção dessas várias fontes de informação.

Em vista disso, o que Lowood demonstra é que os filmes de *machinima* abrangem a documentação da história dos mundos virtuais, pois eles são compostos predominantemente de eventos e imagens produzidas nesses ambientes. Nesse sentido, todos os métodos de produção apresentados – código, captura e composição – evidenciam essa possibilidade. Cada um adiciona uma forma diferenciada de contribuir com esse registro, com a captura integral, a

¹³⁹ Disponível em: <https://archive.org/details/soosdon_wandering_dreamscape>.

¹⁴⁰ Cf. Glossário.

¹⁴¹ *If with demo and replay we verify functionality and precisely track events in game worlds, and if with video capture we reveal points of view and the meaning associated with these events, then asset capture and editing allow the recreation of environments for the purpose of discovering what was hidden, lost, or inaccessible below the surface.* (original)

adição dos pontos de vista e a composição dos *assets*, respectivamente. Mesmo em relação às ações desempenhadas exclusivamente para a realização de filmes, pode-se considerar o filme resultante um documento que se refere a essa história. Afinal, ela demonstra o uso desses ambientes pelos seus usuários.

Esse debate sobre o *machinima* como meio de documentação colabora para a sua compreensão conceitual. Isso porque a função de documentar é preenchida pelos seus filmes e seus principais métodos de produção. Apesar disso, Lowood não abrange as implicações da relação entre os eventos nos ambientes virtuais e os registros audiovisuais que constituem os filmes para a noção de *machinima*. Nesse sentido, Philip Auslander contribui com o ensaio *A performatividade da documentação em performance*¹⁴² (2013).

Nesse estudo, Auslander propõe uma reflexão sobre a documentação em *performance art*, na qual indica que a documentação de *performance* tem sido compreendida em duas categorias, a documental e a teatral. A primeira constitui o modo tradicional, em que o registro da *performance* fornece uma fonte para a sua reconstrução e também a evidência de que ela realmente ocorreu. O exemplo citado é *Shoot* (1971), de Chris Burden, em que o artista foi baleado no braço esquerdo e posteriormente fotografado. A segunda categoria agrega obras que são geralmente conhecidas como *fotografia performada*, ou seja, “casos em que as *performances* foram encenadas unicamente para serem fotografadas ou filmadas e que não tiveram existência anterior como eventos autônomos apresentados a plateias”. Isso significa que “o espaço do documento (seja visual ou audiovisual) então se torna o único espaço no qual a *performance* ocorre”. Entre os exemplos mencionados está *Leap into the Void* (1960), de Yves Klein, fotografia que registra um instante de queda livre do artista do alto de uma casa ao meio da rua. Contudo, esse registro é manipulado, pois o pulo de Klein foi originalmente amparado por uma rede protetora, a qual não aparece na imagem. Nesse caso, a imagem grava um evento que nunca ocorreu além dos domínios dela mesma.

Apesar de parecerem antagônicas, ambas formas de documentação compartilham o fato de terem sido encenadas para a câmera. Auslander (2013, p. 05) explica que:

Ainda que algumas das documentações antigas da *performance art* e da *body art* não tenham sido cuidadosamente planejadas e concebidas como tais, os artistas de *performance* que se interessavam em preservar seus trabalhos rapidamente tomaram consciência da necessidade de encenar para as câmeras, assim como para uma plateia imediata, se não mais.

¹⁴² A tradução utilizada está disponível em: <<http://performatus.net/perf-doc-perf>>. O original em inglês pode ser encontrado em: <<http://lmc.gatech.edu/~auslander/publications/28.3auslander.pdf>>.

O autor explica que a consciência da preservação das suas obras pelos artistas implicou na encenação para a câmera. Isso ocorreu porque eles compreendiam a importância da *performance* adquirir um *status* simbólico na cultura. O próprio Burden fotografava e filmava as suas apresentações para posteriormente selecionar as imagens que seriam divulgadas. Por sua vez, para Gina Pane, era a fotografia que criava a obra que a plateia veria depois. A artista compreendia o fotógrafo como um fator interno, que estava junto a ela no espaço de ação e que até mesmo obstruía por vezes a visão do público. Desse modo, o documento (neste caso a fotografia) passa a ser constituído como um fim em si mesmo. O que quer dizer que ele abrange a ação ao vivo, mas a sua existência é tão importante quanto a dessa ação. Isso porque é através dela que os públicos posteriores a sua apresentação ao vivo entrarão em contato com a obra. A esse respeito, Auslander (2013, p. 06) alega que:

No final, a única diferença significativa entre os modos documental e teatral é ideológica: a presunção de que, no primeiro modo, o evento seja encenado primeiramente para uma plateia presente e que o documento seja secundário, um registro suplementar do evento, que tem sua própria integridade anterior. Como foi mostrado aqui, esta crença tem pouca relação com as circunstâncias reais sob as quais os atos de *performance* são documentados.

Nesse ponto de vista, ambas as formas de documentação da *performance* – documental e teatral – abrangem eventos que são ao mesmo tempo representados e constituídos através dos seus documentos. Para aprofundar essa ideia, esse autor desenvolve a noção de *performatividade da documentação*, na qual abrange o termo performativo do filósofo da linguagem John L. Austin a partir de *How to do Things with Words* (1975). Partindo das noções de frase constativa e frase performativa que Austin expõe, Auslander faz uma analogia com o modo tradicional de documentação da *performance* (documental) e a sua proposta que vista integrar os modos documental e teatral, respectivamente.

As frases constativas descrevem as ações, ou seja, elas narram o que está acontecendo. Por sua vez, as frases performativas implicam na constituição das ações através das próprias frases, o que quer dizer que a própria afirmação de algo significa a sua realização. Um exemplo de frase performativa seria o “Eu aceito” na cerimônia matrimonial, na qual se casa ao afirmar que se está casando. Ao contrário de uma frase que conteria a descrição da ação, como “A noiva diz que aceita se casar” (frase constativa).

Analogamente, o modo documental subentende os documentos de *performance* como constativos, pois eles descrevem a *performance*, de modo que a sua existência possa ser comprovada. Por sua vez, o modo proposto por Auslander (2013, p. 08) sugere que “o ato de documentar um evento como sendo *performance* é o que o constitui como tal. A

documentação não gera simplesmente imagens/afirmações que descrevem a *performance* autônoma e mostram o que ocorreu; elas produzem o evento enquanto *performance* em si”. Assim, o autor evidencia que o próprio ato de documentar uma ação como *performance* produz a *performance*. Desse modo, a existência de uma está, portanto, condicionada à outra. Um exemplo que corrobora essa relação é a *performance Blinks* (1969), de Vito Acconci. Ela consistiu em uma caminhada do artista pela Rua Greenwich, em Nova York, segurando uma câmera fotográfica direcionada à mesma paisagem que os seus olhos contemplavam. A cada piscar, uma imagem foi gerada. Auslander explica que as fotos dessa *performance* abrangem ambas formas de documentação. Isso porque ao mesmo tempo em que evidenciam que a ação ocorreu e colaboram com a sua reconstrução (documental), elas também mostram a própria *performance* ocorrendo (teatral). O artista não é apresentado executando as ações (frase constativa), as fotos são as suas ações (frase performativa). É apenas através delas que o público tem contato com a *performance*, pois, como pode ser visto nas imagens, a rua estava vazia. Dessa forma, esse é um caso que demonstra a convergência entre ambas formas de documentação.

Para clarificar ainda mais a sua proposta de que a *performance* e a sua documentação são condição de existência uma da outra, Auslander se reporta ao antropólogo Richard Bauman (2004 apud AUSLANDER, 2013, p. 09), para quem “a *performance* reside na presunção de responsabilidade com uma plateia com o intuito de mostrar virtuosidade comunicativa”. Para tanto, o “meio semiótico específico pelo qual o artista pode regular o enquadramento da *performance* – ou seja, enviar a mensagem metacomunicativa 'eu estou em ação' – vai variar de lugar para lugar e de período para período na história”. No caso de *Blinks*, a *performance* só é concretizada pelo seu registro, o qual não descreve a ação, mas a constitui. Sem ele, não haveria como realmente constatar a existência da *performance*, que consistiu em uma caminhada solitária na cidade de Nova York. Como afirma Auslander (2013, p. 09), essa “documentação, e nada mais, é o que permite ao público interpretar e avaliar suas ações como *performance*”. Mesmo se forem consideradas as *performances* que realmente ocorreram diante de um público prévio ao seu registro, é como admitir que elas tenham uma dupla existência e que uma não age em detrimento da outra.

Auslander também explica que embora a discussão predominante sobre *performance* estipule a presença do público e a interação com os artistas em tempo real como dados essenciais, a sua documentação é geralmente baseada em diferentes pressupostos. Desse modo, acrescenta que:

A finalidade da maior parte da documentação da *performance art* é tornar o *trabalho do artista* acessível a um público maior; não capturar a *performance* como um ato de “realização interacional”, para o qual uma plateia específica e um conjunto específico de artistas se juntam em circunstâncias específicas para fazer contribuições igualmente significativas. (AUSLANDER, 2013, p. 10, grifo do autor)

Assim, a documentação da *performance* não tem o objetivo de capturar e reproduzir as ações que são realizadas na interação com um público específico em condições particulares. Mas sim tornar a obra acessível a mais pessoas. Desse modo, Auslander (2013, p. 11) considera que “não é a presença inicial do público que faz de um evento uma obra de *performance art*: é o enquadramento como *performance* através do ato performativo de documentá-lo como tal”.

Nesse sentido, essas considerações se dirigem para a reflexão sobre a noção de *machinima*. Isso porque as ações dos realizadores nos ambientes virtuais por si só não constituem os filmes. Para que a mensagem chegue ao público e para que o artista afirme que está em ação, é necessário que haja a combinação entre os eventos nesses ambientes e o seu registro. É apenas através desse registro que essas pessoas entram em contato com a obra. Desse modo, as ações e o registro estão necessariamente vinculados um ao outro na realização dos filmes de *machinima*.

Essa composição dos *machinimas* pelo registro das ações nos ambientes virtuais acrescenta à proposta de Lowood, a qual destaca esses filmes como formas de documentação da história dos mundos virtuais. Lowood não abrange as implicações da relação entre os eventos nos ambientes virtuais e os registros audiovisuais que constituem os filmes para a noção de *machinima*. Por isso, é a combinação das suas ideias com a proposição de Auslander que evidencia a relação intrínseca entre ação e documentação, ou seja, entre a *performance* intervencionista do usuário no ambiente virtual e o seu registro audiovisual, na constituição do *machinima*.

Como visto anteriormente, Lowood compreende os métodos de produção de *machinima* – código, captura e composição – como formas diferentes e ao mesmo tempo complementares de documentação histórica. Desse modo, os filmes de *machinima* são abrangidos como documentos que contém as ações captadas e fornecem, por isso, referências para pesquisadores da história dos mundos virtuais. Essa maneira de apreender os filmes evidencia um caráter descritivo, que dialoga com mais proximidade com a forma de documentação tradicional das *performances* (documental). Contudo, os *machinimas* não descrevem as ações, mas são constituídos por elas. Assim, aproximam-se da noção de performatividade da documentação que Auslander desenvolve. Nela, os registros são

compreendidos como as próprias ações, de modo que a existência de um está atrelada a existência do outro. Nesse ponto de vista, os *machinimas* correspondem às próprias *performances* intervencionistas do usuário no mundo virtual. São esses registros audiovisuais que materializam a mensagem do artista. Desse modo, remetem às frases performativas de Austin por Auslander.

Dessa forma, pode-se inferir que os filmes de *machinima* constituem as *performances* intervencionistas dos seus realizadores nos ambientes virtuais. Eles não apenas descrevem as ações, mas as realizam através do registro. Assim, não existe um elemento que se destaque perante o outro. A *performance*, a intervenção e o registro compõem três características que permeiam todos os *machinimas*, independentemente da sua proposta ser documentária ou ficcional, narrativa ou experimental.

2.1.4. Considerações sobre a *performance*, a intervenção e o registro em *machinima*

Na primeira parte deste capítulo foram abordadas algumas características que permeiam os filmes de *machinima*. Essas características – a *performance*, a intervenção e o registro – não são exclusivas de obras narrativas nem das obras experimentais. O que significa que elas perpassam a criação de todos os filmes feitos em ambientes virtuais interativos.

A proposta de se abordar outras características que estão além dos domínios da narrativa é resultado das evidências do primeiro capítulo. Essas se referem à constatação de que a narrativa clássica destacada nos primeiros filmes de *machinima* não representa necessariamente as várias possibilidades de criação audiovisual nos ambientes virtuais. Por causa disso, é necessário abranger as obras realizadas em outros formatos, bem como os estudos que se voltam a outras questões.

Em relação à *performance* é Nitsche (2011) quem desenvolve uma concepção de *machinima* que busca ampliar as considerações iniciais, abrangendo-o como uma mídia. A sua ênfase está em considerar que a interação em tempo real propiciada pelas *engines* é o seu diferencial. Para o autor, a sua constituição plena remete às *demos* em *Quake*. Isso porque o seu formato baseado em códigos e a sua execução ao vivo propiciava que os filmes permanecessem parcialmente abertos à manipulação do usuário. Desse modo, a realização de

filmes em *machinima* estaria vinculada ao tempo real em todos os aspectos da sua criação: na ação do realizador, na execução do filme e na interação do espectador.

Essa proposta de Nitsche contribui com a ampliação da noção de *machinima*, pois evidencia uma característica que geralmente tem menos impacto no formato predominante de *machinima*, composto pelas narrativas lineares em vídeo. Contudo, ao abranger apenas obras cuja realização, a execução e a interação do espectador ocorrem ao vivo, novamente os filmes são restritos a um formato específico. O autor também propõe uma concepção que se distancia dos jogos. Contudo, esse não parece ser um caminho tão favorável para a compreensão desses filmes, uma vez que a sua criação e o seu desenvolvimento ao longo dos anos reverberam usos e experiências específicas nesses ambientes virtuais.

Esses usos e essas experiências dizem respeito também à segunda característica aqui enfatizada para um alargamento da noção de *machinima*, a intervenção. Embora não seja abordada diretamente, a relação entre *machinima* e intervenção permeia alguns estudos sobre a gênese do *machinima*. Como foi visto, as modificações artísticas (Cannon, 2007) e as noções de *transformative play* (Salen, 2002) e de tecnologia encontrada (Lowood, 2008) abrangem os filmes como possibilitados pelo desempenho (ou *performance*) original do usuário nos ambientes interativos dos jogos. Ação essa que se relaciona a várias práticas realizadas por jogadores, *hackers* e usuários de computadores ao longo dos anos.

Apesar desses estudos que fazem menção direta aos *machinimas*, é Machado (2002) que contribui com as reflexões aqui instauradas. A analogia com o seu texto, o qual aproxima e distingue a mídia da arte e vice-versa, possibilita a constatação da relação entre o *machinima* e a intervenção. Essa se revela tanto na constituição da sua noção quanto na composição de muitas obras cuja crítica aos ambientes virtuais é parte da sua proposta. Assim, a *performance* do criador no ambiente virtual, em suas diversas funções, tem caráter intervencionista, uma vez que toma parte em espaços previamente existentes, muitas vezes alterando suas características e sua estrutura, além de influir em seu desenvolvimento.

Entretanto, os *machinimas* não são caracterizados apenas pelas *performances* e intervenções dos seus realizadores nos mundos virtuais. Eles são resultado do registro dessas ações, de modo a constituir vídeos predominantemente lineares e não interativos. Esse aspecto de registro em *machinimas* é evidenciado por Lowood (2011) em um estudo que enfatiza esses filmes como uma forma de documentação da história dos mundos virtuais. Esse autor estabelece que os métodos mais comuns de produção de *machinima* – código, captura e

composição – podem ser abordados analogamente às formas de documentação dessa história. Assim relacionando-se às experiências sociais e pessoais dos usuários desses ambientes.

Com isso, Lowood colabora com a ampliação da noção de *machinima*. Semelhante a Nitsche, o autor evidencia uma característica que perpassa esses filmes, mas que se torna secundária quando a ênfase está na constituição de narrativas em que a representação dos personagens e a história são os elementos fundamentais. Contudo, ele está interessado em um tema específico que não se relaciona diretamente a essa noção. Nesse sentido, Auslander indica algumas questões entre as obras de *performance art* e a sua documentação que se relacionam às ações nos ambientes virtuais e o seu registro na constituição dos *machinimas*. A sua proposta é de que as ações (as apresentações ao vivo da *performance*) e a sua documentação têm relação intrínseca na constituição da mensagem do artista. De forma similar, a mensagem do artista é composta nos *machinimas* apenas através de uma atuação conjunta entre as ações e os eventos que ocorrem ao vivo no ambiente virtual e o registro deles, o qual materializará os filmes.

Em suma, o que é demonstrado ao longo das exposições feitas com o auxílio desses estudos é que a *performance*, a intervenção e o registro compõem três características que permeiam todos os *machinimas*. Contudo é necessário demonstrar que os *machinimas* experimentais corroboram com essa abordagem teórica, uma vez que a ausência da narrativa abre o espaço para a identificação desses elementos. Assim, para ilustrar essas questões, a seguir, serão desenvolvidas análises interpretativas dos *machinimas* *Formation (Difference and Repetition)*, de Baden Pailthorpe, *30 Seconds or More – One Animation a Day*, de Victor Morales, e *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)*, de David Griffiths. Através desses filmes, essas três características reunidas na formação da ideia de *machinima* serão evidenciadas.

2.2. Análise de obras

Com os estudos abordados no subcapítulo anterior, foi visto que a *performance*, a intervenção e o registro constituem características que perpassam todos os *machinimas*. Por causa disso, elas também colaboram com uma ampliação da noção de *machinima*, a qual está predominantemente vinculada à narrativa clássica.

A partir desses estudos, este subcapítulo se dedicará à análise interpretativa de *machinimas* experimentais. O objetivo é ilustrar a proposição teórica da ampliação de noção de *machinima* com base na *performance*, na intervenção e no registro. Serão analisadas a série *Formation (Difference and Repetition)*, de Baden Pailthorpe, a série *30 Seconds or More – One Animation a Day*, de Victor Morales, e o *machinima Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)*, de David Griffiths.

Esses filmes foram escolhidos pelo diálogo que estabelecem com essas características e também por representarem o diversificado grupo de obras experimentais realizadas em *machinima* nos últimos anos¹⁴³. Assim, eles ilustram e evidenciam a consideração de uma noção de *machinima* a partir do registro da *performance* intervencionista do usuário nos ambientes virtuais.

2.2.1. *Formation (Difference and Repetition)*

*Formation (Difference and Repetition)*¹⁴⁴ (2011-2012, Baden Pailthorpe, Austrália) é uma série em *machinima* composta por oito vídeos feitos em uma versão *hackeada* do jogo *Arma 2: Operation Arrowhead*. Esses vídeos mostram soldados de duas linhas inimigas andando ou correndo em cenários predominantemente desérticos alheios à presença uns dos outros. A origem da série remete ao *Master of Fine Arts* (MFA) do jovem artista e pesquisador australiano Baden Pailthorpe¹⁴⁵, no qual os jogos de guerra foram abordados como locais para prática criativa e resistência política. Para a conclusão dessa pesquisa, o artista realizou *Formation (battle)*¹⁴⁶, vídeo que inspirou a série *Formation (Difference and Repetition)*. Nele já havia a ideia principal de explorar o movimento dos soldados, cuja repetição dos passos remete à disciplina do treinamento militar tantas vezes abordada no cinema¹⁴⁷. Contudo, a composição entre as duas linhas que ora estão paralelas, ora se entrecruzam seria explorada apenas a partir de *Formation (Difference and Repetition) I*, oficialmente o primeiro vídeo da série.

¹⁴³ Essa constatação advém das pesquisas curatoriais realizadas entre 2009 e 2014 para o FILE Machinima combinadas a este estudo acadêmico.

¹⁴⁴ As referências futuras a essa obra serão constituídas resumidamente apenas por *Formation*.

¹⁴⁵ <http://www.badenpailthorpe.com/>

¹⁴⁶ Disponível em: <<http://vimeo.com/23601244>>.

¹⁴⁷ Um exemplo de filme que aborda a disciplina militar e seus efeitos em soldados é *Nascido para Matar* (Stanley Kubrick, 1987, Estados Unidos).

Assim, a série *Formation* representa a convergência entre a pesquisa teórica e a experimentação prática de Pailthorpe sobre a prática criativa e a resistência política em jogos de guerra. Ele conta que usou o editor de missões do jogo *Arma 2* como um tipo de *software* compositivo em formas opostas a sua função declarada. Com isso, “a poesia do movimento que veio dessas ferramentas militares sendo usadas de forma incorreta era um sinal de que, mesmo nos ambientes mais controlados, há possibilidade para alternativas”¹⁴⁸ (PAILTHORPE, 2014, tradução nossa). Aqui o artista evidencia as ações criativas que vão além do que é previsto nesses ambientes, de modo a contribuir para a quebra de paradigmas e para a criação de coisas novas. Assim, ao explorar os passos padronizados dos militares em um contexto alternativo aos combates, novas sensibilidades podem ser despertadas.

Questões como essas, relativas à cultura e às políticas relacionadas à tecnologia têm sido engajadas na sua obra. Ela tem sido exposta em exposições individuais e coletivas em locais como o Centre Pompidou (Paris), Martin Browne Contemporary (Sydney) e NIMk (Amsterdam). Seus trabalhos recentes abrangem a apropriação e a manipulação dos meios de comunicação militares, como os simuladores, os jogos digitais e o cinema. Acerca desse envolvimento, Pailthorpe (2012) explica que quando era criança teve bastante contato com jogos (dos anos 1980), além de simuladores nos laboratórios em que o pai, que era físico da computação, trabalhava. Seu interesse por esses ambientes virtuais adormeceu após a conclusão do ensino médio, mas despertou conforme a sua prática artística foi sendo consolidada. Isso ocorreu porque, para ele, é importante notar que os jogos de *FPS* e outros objetos culturais pró-militares como simuladores promovem posturas políticas conservadoras. Nesse sentido, *machinima* é um interessante meio de expressão e “talvez sempre desconstrutivo, já que envolve um tipo de apropriação em que amostras são pegadas, recontextualizadas, reprocessadas e reconstruídas”.¹⁴⁹ (PAILTHORPE, 2014)

De modo a corroborar com essa declaração, a série *Formation* manipula a figura do soldado para desconstruir o paradigma de violência que geralmente é associado a ela. Essa proposta dá continuidade às pesquisas similares feitas anteriormente por Pailthorpe, como, por exemplo, *Rockets (After Roman Signer)*¹⁵⁰ (2010) (Figura 18). Nesse *machinima*, o espectador se depara inicialmente com o céu de um ambiente virtual que o convida para a contemplação do movimento sutil das nuvens. Contudo, ele é logo surpreendido por tiros, explosões e

¹⁴⁸ *The poetry of movement that came from these misused military tools were a sign that even within the most controlled environments there is the possibility for alternatives.* (original)

¹⁴⁹ *Machinima is perhaps always deconstructive, since it usually involves a kind of appropriation where samples are taken, recontextualised, reprocessed and reconstructed.* (original)

¹⁵⁰ Disponível em <<https://vimeo.com/18390191>>.

quedas de aviões. A partir daí é instaurada uma reflexão sobre os impactos de combates armados de maneira poética e livre da violência explícita. Não há tanques, sangue, nem soldados sobreviventes ou mortos; apenas o céu e a sua perturbação imagética e sonora.

Figura 18 – Cenas de *Rockets* (After Roman Signer)

Por sua vez, em *Formation*, o foco é deslocado da paisagem para os soldados que, ao invés de gerarem violência, são dispostos em linhas paralelas para andar no deserto. As imagens e os sons gerados pela repetição dos passos, bem como a uniformidade do movimento, transformam os corpos em massas que se movimentam em ondas. Assim, os grupos de combate armado se transformam em uma unidade poética que explora as visualidades geradas pela repetição.

Além dessa proposta geral da série, cada vídeo possui uma ênfase diferenciada no registro das ações dos soldados. *Formation I*¹⁵¹ (Figura 19) abrange um plano sequência de dez minutos que capta o início das duas filas de soldados integralmente e em um *plongée*¹⁵² frontal. O plano é alto e dinâmico com pequenas variações de ângulos. Os soldados iniciam o vídeo parados, passam a correr em linhas paralelas, que por vezes se cruzam, até que, próximo ao final, param novamente. *Formation II*¹⁵³ (Figura 20) é também um plano sequência, com cerca de oito minutos, que abarca as costas das filas de soldados. O plano e os ângulos se assemelham aos do primeiro. O início contempla o andar dos soldados que pouco a pouco aceleram o passo. Após correrem aparentemente sem destino, o vídeo termina sem nenhum indício de conclusão do percurso com um movimento de subida da câmera para o céu. Já o plano sequência de *Formation III*¹⁵⁴ (Figura 21) compreende as costas das filas dos soldados durante quinze minutos, em um plano alto cujos ângulos têm pequenas variações. Aqui apenas uma parte das filas aparece, ao contrário dos dois vídeos iniciais em que elas são visualizadas integralmente. Em *Formation IV*¹⁵⁵ (Figura 22) novamente há um plano sequência, agora de

¹⁵¹ Disponível em: <<http://vimeo.com/25781603>>.

¹⁵² Cf. Glossário.

¹⁵³ Disponível em: <<https://vimeo.com/25781603>>.

¹⁵⁴ Disponível em: <<https://vimeo.com/26372132>>.

¹⁵⁵ Disponível em: <<https://vimeo.com/29714868>>.

dois minutos, em que a frente das duas filas é captada parcialmente e por cima. Contudo, apenas as cabeças dos soldados aparecem, pois eles se encontram submersos em águas cujo movimento é acompanhado por eles.

Figura 19 – *Formation I*

Figura 20 – *Formation II*

Figura 21 – *Formation III*

Figura 22 – *Formation IV*

*Formation V*¹⁵⁶ (Figura 23) se distingue dos anteriores por utilizar largamente os vários planos, ângulos e câmeras características do cinema clássico. Segundo Pailthorpe (2014), essa extensão foi realizada para uma exposição em Paris que pedia uma extensão mais longa. Por isso, o artista adaptou a proposta para uma versão cinematográfica. Com vinte minutos de duração, o filme começa com uma panorâmica lateral para a direita que capta um plano de conjunto da fila de soldados, que se dirige também à direita, a qual inicialmente é composta apenas de talibãs, mas logo passa a um alternado deles com americanos. Aos poucos, a movimentação de câmera modifica o plano para 1/4¹⁵⁷ e mostra a fila inteira. Certa distância é tomada e, após cerca de um minuto, corta-se para um ângulo de 90° de um trecho da fila, alterando as sombras em protagonistas, enquanto os corpos se tornam seus reflexos no deserto. Poucos segundos depois, muda-se para um plano americano¹⁵⁸ em que o último soldado é captado de costas. Esse também tem curtíssima duração até que um novo trecho da fila é abarcado em um plano geral e logo mais substituído pelo *close-up* de um soldado

¹⁵⁶ Disponível em: <<https://vimeo.com/30374874>>.

¹⁵⁷ Cf. Glossário.

¹⁵⁸ Cf. Glossário.

americano. A partir daí, a câmera se desloca um pouco para a esquerda e para direita, volta à esquerda e sobe para mostrar a fila que pouco a pouco se transforma em duas, cada qual composta exclusivamente de soldados americanos ou talibãs. Aos dois minutos de vídeo, os soldados passam a caminhar em paralelo. O vídeo prossegue com essa linha de construção, contrapondo diferentes pontos de vista mesclados por edição. De andar, os soldados passam a correr, ora juntos, ora separados, até que finalmente param e as filas são desfeitas. A câmera sobe para que as montanhas atrás dos soldados sejam focadas e o filme acaba. Como utiliza recursos do cinema tradicional, a quinta experimentação da série compõem uma investigação estrutural do cinema em vídeo.

Figura 23 – *Formation V*

*Formation VI*¹⁵⁹ (Figura 24) se volta novamente a um único plano sequência, no qual as filas de soldados são espelhadas de modo a compor diversas imagens abstratas que desconstroem seus corpos. Por sua vez, *Formation VII*¹⁶⁰ (Figura 25) é um projeto para dois canais, cada qual com enfoque em uma única fila composta de apenas um soldado que se repete em diversas sombras. *Formation VIII*¹⁶¹ (Figura 26), assim como o quinto, tem

¹⁵⁹ Trecho disponível em: <<https://vimeo.com/49000216>>.

¹⁶⁰ Trecho disponível em: <<https://vimeo.com/45550971>>.

¹⁶¹ Não está disponível online.

diferença marcante ao captar, em um ângulo de 90° em plano médio, uma fila de soldados cuja repetição dos corpos os desmembra em infinitas sombras.

Figura 24 – *Formation VI*

Figura 25 – *Formation VII*

Figura 26 – *Formation VIII*

Assim como a série *Formation* advém de *Rockets* (After Roman Signer), há obras posteriores que podem ser compreendidas como seus desdobramentos. Entre elas estão *Very Few Good Man*¹⁶² (2012) (Figura 27) e a série *Cadence*¹⁶³ (2013) (Figura 28). No primeiro, trechos do filme homônimo, dirigido por Rob Reiner em 1992, são combinados e espelhados, abstraindo a figuração das imagens e transformando a apreensão narrativa do filme original em uma experiência sensorial. Já em *Cadence*, soldados virtuais executam movimentos que se desenvolvem como danças captadas em fotografias dinâmicas, as quais registram diferentes movimentos em um mesmo quadro, remetendo, assim, à técnica investigada por Norman McLaren em *Pas de Deux*¹⁶⁴ (1968) (Figura 29). Segundo Pailthorpe (2014), há uma conexão evidente entre *Formation VIII* e as obras de *Cadence*. Isso porque elas foram criadas com técnicas de composição ao invés de completamente dentro da *engine*. Essas técnicas, como *Chroma Key*¹⁶⁵, foram usadas dentro do ambiente de *Arma II* para então as figuras serem duplicadas e separadas no *After Effects*. O artista explica cada filme de *Cadence* tem aproximadamente 500 camadas de imagem para criar o efeito escultórico.

Figura 27 – *Very Few Good Man*

Figura 28 – *Cadence*

Figura 29 – *Pas de Deux*

¹⁶² Trecho disponível em: <<http://vimeo.com/69866405>>.

¹⁶³ Trecho do primeiro vídeo da série disponível em: <<http://vimeo.com/69939943>>.

¹⁶⁴ Disponível em: <https://www.nfb.ca/film/pas_de_deux_en>.

¹⁶⁵ Cf. Glossário.

Essa sequência de obras de Pailthorpe conduz investigações acerca do individual e do coletivo, pois os vários soldados se transformam em massas únicas que se movem continuamente. Em especial, a série *Formation (Difference and Repetition)* aborda o sistema militar, em que a individualidade dos soldados dá lugar ao grupo e a sua atuação em combate. Essa mesma individualidade é diluída também na obra de Pailthorpe, mas através da desconstrução e da síntese da figura do soldado através da repetição. Em ambas situações o coletivo é formado em detrimento do individual. No entanto, ao invés de gerar a violência habitual dos jogos de guerra, *Formation* abrange os soldados de grupos inimigos andando lado a lado. Em uma paisagem desértica e silenciosa, esses grupos por vezes se transformam de volta em um só. Com isso, a narrativa da guerra é substituída por uma experiência sensorial que envolve uma escultura em movimento feita pelos corpos reunidos dos soldados.

Essas questões relativas à abstração pela repetição e à anulação do combate no jogo de tiro em primeira pessoa evidenciam o caráter performativo e o caráter intervencionista do *machinima*. Como foi visto, a própria criação de um filme de *machinima* subentende a subversão do objetivo do jogo, uma vez que ela torna esse ambiente virtual em um meio de produção fílmica. Nesse sentido, é a *performance* do realizador nesse ambiente que resulta nos eventos que são registrados em vídeo. Essa *performance* é aqui compreendida como a ação ou as ações realizadas no ambiente virtual. No caso dos jogos de tiro em primeira pessoa, quando os avatares são deslocados para situações que não envolvem o combate, subverte-se novamente o seu objetivo. Assim, *Formation* é constituído como uma forma crítica de apreensão desses jogos, configurando um perfeito exemplo de resistência formal e discursiva. Conforme abordado anteriormente, essas resistências se referem à desconstrução da proposta do jogo original. Aqui elas são realizadas, respectivamente, pela repetição dos corpos e por não gerarem violência. Com isso, evidenciam a intervenção do artista nesse ambiente virtual para a realização fílmica. Essa *performance* intervencionista chega ao espectador em um vídeo linear não interativo, de modo a corroborar com a noção de *machinima* que se vincula ao registro.

Em suma, *Formation* é uma série compreendida por registros da *performance* do artista no controle dos avatares e da *engine* na execução dos eventos. Esses caracterizam-se como intervenções no ambiente virtual, pois configuram a subversão da proposta original do jogo de tiro em primeira pessoa. Desse modo, como *machinima*, essa obra confirma a relevância da *performance*, da intervenção e do registro na sua constituição.

2.2.2. 30 Seconds or More - One Animation a Day

*30 Seconds or More - One Animation a Day*¹⁶⁶ (Victor Morales, 2013, Venezuela) é uma série em *machinima* feita na *Cryengine 3*, resultado da proposta que Victor Morales fez a si mesmo de produzir experimentações diárias em fevereiro de 2013. A ideia era explorar um tipo de mundo surreal dentro da máquina. Por isso, ao invés do fotorrealismo, um tipo de tragicomédia é investigado a partir de falhas e erros no ambiente virtual. Esse mês de experimentação deu continuidade ao trabalho de Morales com a *Cryengine*, o qual vem desenvolvendo há anos. Um exemplo dessa trajetória é *Vogelstimmen*¹⁶⁷, uma *performance* ao vivo apresentada em 2009 no Festspielhaus St. Pölten, na Áustria. Nela o artista manipulou a *Cryengine 2* em tempo real para gerar os visuais, os quais foram complementados pela música também executada ao vivo pela TonKünstler Orchestra.

Essa apresentação representa a abrangente experiência do artista em áreas como a *performance*, o teatro, a animação. Desde 2003 ele também tem se interessado em modificar e explorar *engines* de jogos para produzir *machinima* e experiências híbridas em tempo real. Morales é um artista venezuelano que atualmente mora em Nova York. Ele se formou em direito pela Universidade Católica Andrés Bello e é mestre em Tecnologia Aplicada às Artes pela Divisão Gallatin da Universidade de Nova York. Sua obra já foi exposta em vários locais, tais como *Performance Space 122* (Nova York), *Gessner Alle* (Zurique) e *Theater Freiburg* (Friburgo).

Em entrevista a Matteo Bittanti, Morales (2013) conta que seu interesse pela apropriação de jogos digitais para criação artística foi despertado em uma noite em que jogou *Metal Gear Solid 2* extensivamente. Após oito horas de jogo seguidas, seu avatar foi morto e renasceu nu em uma espécie de prisão. A partir daí, jogar foi se tornando cada vez mais difícil, pois além de desarmado, seu avatar estava preocupado em cobrir suas partes íntimas. Como parte do jogo havia uma imagem que fornecia ajuda ao jogador, guiando-o ao longo da sua jornada. Conforme o tempo de jogo aumentava, esse mecanismo passou a repetir frases como “Você deveria parar de jogar agora. Você está jogando há oito horas. Este jogo não é tão importante. Você deveria descansar.”. A dificuldade de continuar aliada às frases proferidas fez com que Morales desligasse o jogo e nunca mais voltasse a ele. Para ele, foi

¹⁶⁶ A série poderá ser referida também como *30 Seconds or More*.

¹⁶⁷ Há um registro dessa *performance* como *machinima* disponível em: <<https://vimeo.com/6828326>>.

incrível perceber que aquela mídia o conhecia e foi a partir daí que ele tomou a decisão de passar a conhecê-la melhor.

Assim, apesar do início de seu interesse se conectar ao mecanismo específico de um jogo, a prática artística de Morales não se restringe à exploração de um ou de alguns jogos. Diferentemente da série de Pailthorpe, que explora uma temática cara a simuladores de guerra, os vídeos de Morales são variados, pois se voltam especificamente à produção de imagens em tempo real em *engines*, independentemente da narrativa dos jogos.

Essa abordagem baseia também a série *30 Seconds or More - One Animation a Day*. Ao todo, ela é composta por vinte e dois vídeos¹⁶⁸, entre os quais estão alguns que agregam mais de um dia de experimentação. Todos foram feitos na mesma *engine* e, de forma geral, exploram elementos como a repetição, diferentes saturações de cores, distorções e erros (*glitches*), os quais acabam por atuar como estratégias de desconstrução das imagens. Para manipular esses aspectos, Morales conta com a colaboração do programador Hendrik Polczynski. Outra participação essencial é a do músico Pål Asle Pettersen, quem compôs as trilhas sonoras.

Morales explica que o som tem importância fundamental no seu processo criativo, muitas vezes constituindo o seu epicentro. Nesse sentido, declara que:

Olho e ouvido são feitos para serem combinados e, para mim, a possibilidade de ter o som afetando a imagem às vezes leva a resultados inesperados, ao “incerto”. Eu acredito que o incerto é o início e o fim da arte, especialmente quando você está trabalhando sozinho em seu computador, bombardeado por uma cultura ultravisual, que é toda planejada, concebida e roteirizada *ad nauseum*.¹⁶⁹ (MORALES, 2014, tradução nossa)

Desse modo, o artista afirma que a convergência entre o sonoro e o visual gerada pela interação ao vivo com as *engines* de jogos leva a resultados inesperados, os quais são fundamentais em seu processo de criação. Especificamente, a sua colaboração com Pettersen decorreu da mostra *Fractured Bones*, coordenada pelo grupo de *performance* norueguês Sandmark//Finlay, em 2011/2012. Na época, Morales percebeu que a sua música era bastante sintética, ruidosa e procedimental, características que vinha buscando para os seus visuais. Por causa disso, pediu que o músico desse algumas gravações a ele, as quais foram posteriormente selecionadas para alimentar os vídeos feitos para *30 Second or More*. Tendo isso em vista, pode-se afirmar que a música de Pettersen inspirou os seus filmes.

¹⁶⁸ Disponível em: <<https://vimeo.com/moralvictor/videos/search:30%20seconds/sort:date>>.

¹⁶⁹ *Eye and ear are meant to be combined and for me the possibility of having the sound affecting the image sometimes leads to unexpected results, to “the uncertain”. I believe that the uncertain is the beginning and the end of art, especially when you are working alone in your computer, bombarded by an ultra-visual culture that is all planned, conceived and story-boarded ad nauseum.* (original)

Assim, as imagens da série *30 Second or More* apresentam características similares às destacadas nas músicas desse compositor. A repetição, a saturação das cores, as distorções, os erros e são combinados ao artificial, ao ruidoso e ao procedimental. Esses elementos permeiam toda série *30 Seconds or More*, de modo que não é preciso abordar particularmente seus vinte e dois vídeos. Dessa forma, opta-se por analisar os filmes destacados na curadoria do File Machinima 2013: *The Tree 01*¹⁷⁰, *Oasys of Buggy Threes*¹⁷¹ e *Quantum People on Vacation*¹⁷².

The Three 1 (Figura 30), o quinto vídeo da série, é constituído por um plano sequência com cerca de um minuto e meio. Ele inicia com uma paisagem em que há um morro bege claro com manchas marrons e apenas uma árvore em seu topo. Ao fundo, o céu é apresentado em azul claro opaco no qual linhas e riscos rosas aparecem. À frente, encontram-se linhas amarelas que vêm e vão como se fossem uma mostra da estrutura deste ambiente virtual¹⁷³. A câmera se desloca para baixo e passa a sobrevoar o que parece uma floresta em direção ao topo da montanha. O som relembra o chiado de antigos discos em vitrolas no momento do sobrevoos acima da folhagem. Esse percurso é quase reto, com pequenas variações de ângulos até que a câmera imerge no solo. Esse revela um mundo à parte ainda mais estrutural e do qual apenas elementos esparsos podem ser identificados, tais como sinais de figuras humanas cartonizadas¹⁷⁴. A partir daí, o chiado desaparece e uma composição sonora aguda passa a acompanhar a jornada que alcança a árvore do morro por dentro dele, o qual se torna invisível. Conforme a proximidade da árvore aumenta, um novo som grave e pulsante surge e se torna cada vez mais intenso. Esse percurso é acompanhado por manchas vermelhas que às vezes sobrepõem parte da imagem, como erros que destoam da uniformidade do ambiente. A câmera sobe junto a uma escalada na árvore, a qual chega ao céu. Ao final, a jornada revela um corpo natural pulsante que manifesta a sua artificialidade pela constituição da imagem, a qual pode ser cruzada e modificada sem que nenhum dano material seja causado.

¹⁷⁰ Disponível em: <<http://vimeo.com/58961564>>.

¹⁷¹ Disponível em: <<http://vimeo.com/60411418>>.

¹⁷² Disponível em: <<http://vimeo.com/60796127>>.

¹⁷³ Cf. o primeiro quadro da Figura 30.

¹⁷⁴ Cf. o terceiro quadro da Figura 30.

Figura 30 – *The Three I*

Essa mesma artificialidade da imagem é evidenciada em *Oasys of Buggy Threes* (Figura 31), vigésimo vídeo da série. Esse é também um plano sequência que mostra um tipo de vulcão em erupção. Contudo, ao invés de lava, vários números e libélulas são expelidos repetidamente. Dependendo da proximidade da câmera, esses itens transformam a paisagem em um emaranhado de formas abstratas. O som acompanha o jorrar desses elementos, como se houvesse um ser que precisa expelir os estrangeiros que habitam seu corpo.

Figura 31 – *Oasys of Buggy Threes*

Diferente dos filmes anteriores que mostram apenas paisagens, *Quantum People on Vacation* (Figura 32) abrange duas figuras que se pretendem humanas. Compreendendo as experimentações dos dois últimos dias da série, esse filme aborda uma breve jornada de um casal que se funde e rumam ao alto-mar. Logo de início, duas figuras, que parecem um homem e uma mulher, são dispostas lado a lado em um cenário complementar ao sobrevoado em *The Three I*. Entretanto, não são pessoas comuns, são indivíduos que parecem se multiplicar, pois cada um é composto de ao menos cinco outros similares. A câmera contempla esse processo em detalhes ao abarcar imagens que vão além dos limites da superfície, mostrando que o seria o interior dessa mutação através de passagens entre o figurativo e o abstrato. O som repetitivo e incômodo que acompanha o tremor dos corpos tem o volume aumentado ao longo do tempo. Após quase dois minutos, as duas figuras passam a andar e a distância entre os corpos é diminuída até que ambos se integram e passam a voar. Nesse momento, o som predominante é alterado por outro com agudos mais bem demarcados, que também acompanham o tremor dos vários corpos que se movimentam juntos, como em uma coreografia perfeitamente sincronizada. A câmera acompanha esse trajeto dando continuidade à exploração dos vários ângulos e distâncias. Finalmente, os corpos encontram um barco espectral em alto mar e o vídeo acaba, deixando o espectador curioso sobre o que teria motivado a jornada.

Figura 32 – *Quantum People on Vacation*

A repetição dos corpos em *Quantum People on Vacation* se conecta especialmente à visualidade de *Formation VIII*, de Pailthorpe, na qual os soldados são desmembrados em inúmeras sombras (conforme pode ser constatado na Figura 33). Apesar da semelhança, as duas obras demonstram diferentes tipos de apropriação da tecnologia dos jogos digitais para produção audiovisual. Enquanto Pailthorpe envolve sua proposta com a temática do jogo apropriado e explora a sua visualidade, Morales não se limita a um determinado jogo, utilizando a *engine* como livre fonte de experimentação.

Figura 33 – *Quantum People on Vacation* e *Formation VIII*

Essa forma experimental de criar com as *engines* de jogos funciona como ponto de partida para a criação de peças mais estruturadas. Essas podem abranger as características dos ambientes virtuais e também os recursos discursivos já sistematizados, como os que fundamentam o cinema clássico. Embora contar histórias não esteja entre os seus objetivos,

isso vale para o próprio Morales, que pretende aproveitar esses experimentos para realizar obras mais organizadas.

Em suma, embora diversos, os vídeos *The Tree 01*, *Oasys of Buggy Threes* e *Quantum People on Vacation* representam a coerência interna da série *30 Seconds or More*, a qual se guia pela experimentação das visualidades possíveis na *Cryengine 3*. Essas experimentações foram guiadas pelos sons de Pål Asle Pettersen, o que colaborou para que Morales as constituísse de modo a abranger as características dos mundos virtuais. Isso porque eles também foram produzidos e manipulados digitalmente. Assim, são destacados nos filmes os aspectos relativos à artificialidade da constituição digital desses ambientes, os quais podem ser modificados, distorcidos, desconstruídos e sintetizados novamente.

Por destacarem essas características específicas dos ambientes virtuais, os vídeos de Morales evidenciam a sua constituição a partir deles. Isso significa que podem ser observadas as intervenções nesses ambientes para a realização audiovisual. Essas intervenções são prioritariamente marcadas pelas modificações inseridas pelo programador Polczynski, as quais permitem que Morales controle as variáveis da *engine*. Isso porque, diferente de Pailthorpe, Morales não subverte a temática de um jogo específico, mas utiliza a própria estrutura que sustenta diversos jogos (a *engine*) para explorar as possibilidades de interação em tempo real nesse ambiente. Desse modo, seus *machinimas* são constituídos como registros das intervenções que realizou em sua *performance* em tempo real na *Cryengine 3*. Assim, eles corroboram com a ideia de que a *performance*, a intervenção e o registro são características que permeiam todos os *machinimas*, mesmo os que não estão conectados aos mundos de jogos específicos. Aqui, mais do que o ambiente virtual de um jogo, a própria tecnologia por traz dessas produções é apropriada para a produção fílmica.

Fica claro, portanto, que para que um *machinima* seja constituído, não é necessário que a obra esteja vinculada à temática de um jogo, mas apenas que se aproprie da sua tecnologia para produção fílmica. Nesse contexto, a única limitação é a própria ação do usuário, pela qual se decide como interagir com as extensas possibilidades que esses ambientes virtuais fornecem.

2.2.3. *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)*

Embora o uso de jogos populares como *Arma II*, *Grand Theft Auto* e *World of Warcraft* seja predominante entre os realizadores de *machinima*, há quem que não se limite a jogos específicos, assim como Morales, e ainda quem utilize *engines* desenvolvidas de forma independente. Esse é o caso de David Griffiths¹⁷⁵, idealizador de *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)*¹⁷⁶ (David Griffiths, 2008, Finlândia), um *machinima* feito na *engine Fluxus*, que foi elaborada pelo próprio artista em colaboração com Gabor Papp.

*Fluxus*¹⁷⁷ é uma *engine* em 3D para várias plataformas cuja fonte é aberta para ser utilizada livremente na produção de jogos, música, imagens e *performances* audiovisuais¹⁷⁸. Ela faz parte da pesquisa em programação e *games* que o artista vem conduzindo ao longo dos anos. Griffiths é um designer de jogos finlandês com prática artística voltada principalmente ao *livecoding* e à *net art*. Desde 2009 faz parte da FoAM¹⁷⁹, uma organização independente de pesquisa artística, onde trabalha com jogos de computador sobre permacultura¹⁸⁰ e robótica. Estudou no Centro Nacional para Animação Computadorizada na Universidade de Bournemouth, no Reino Unido, e tem dez anos de experiência na indústria de *games* e do cinema. É pesquisador associado na Universidade de Exeter, no Reino Unido, e tem acumulado prática de ensino tanto para crianças quanto para adultos. Desde 2013 leciona Programação Crítica (*Critical Programming*) no Instituto para Música e Mídia da Escola Robert Schumann de Música e Mídia, em Düsseldorf.

Como parte da sua prática em programação de *games* e *livecoding*, o objetivo do artista com *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)* (Figura 34) foi simular e homenagear *Missile Command* (1980) (Figura 35), um dos primeiros jogos para *Atari*. Exceto à abertura, o vídeo é composto por um plano sequência com pouco mais de onze minutos que registra a tela de uma *performance* em *livecoding* realizada pelo artista em 2008. Como o próprio nome sugere, *livecoding* significa programar ao vivo. Dessa forma, esse *machinima* é

¹⁷⁵ <http://www.pawfal.org/>

¹⁷⁶ Disponível em: <<http://www.pawfal.org/dave/index.cgi?Projects/Missile%20Command>>.

¹⁷⁷ <http://www.pawfal.org/fluxus/>

¹⁷⁸ Informações de alguns projetos desenvolvidos com *Fluxus* podem ser encontradas em: <<http://www.pawfal.org/fluxus/projects-using-fluxus/>>.

¹⁷⁹ <http://fo.am/about/>

¹⁸⁰ Um exemplo é *GerminationX*, um jogo *multiplayer* desenvolvido em parceria com Lina Kusaite. Mais informações em <<http://www.pawfal.org/dave/index.cgi?Projects/GerminationX>>.

o registro de apenas uma dentre as possíveis sequências audiovisuais geradas nesse ambiente virtual.

Figura 34 – *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)*

Figura 35 – *Missile Command* (1980)

A *engine* usada para essa *performance* de Griffiths permite que o artista altere as formas e as cores geradas por comandos específicos. Assim, a progressão do filme se dá a partir da execução desses comandos, bem como da sua modificação. O espectador pode acompanhar essa *performance* através das imagens e também do próprio código que as gera. Isso porque ele é sobreposto às imagens (conforme pode ser visto na Figura 34). A exibição desse código de programação evidencia a estrutura que constitui as imagens digitais, tornando visível algo que geralmente encontra-se escondido. Desse modo, propaga uma conscientização sobre o uso dos ambientes virtuais, como os encontrados em jogos digitais, os quais podem ser muito mais do que a sua superfície demonstra.

Com isso, pode-se afirmar que *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)* exibe visuais possíveis apenas pelo digital, assemelhando-se a *Formation* e a *30 Second or More*. Contudo, diferencia-se pelo destaque que dá ao código de programação¹⁸¹. Também se assemelha a essas séries pelas imagens que possuem elementos figurativos e abstratos. No entanto, não há pessoas, histórias nem personagens. O espectador é convidado a vivenciar uma experiência sensorial (Figura 36).

Figura 36 – *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)*

¹⁸¹ Outro *machinima* que evidencia a constituição por código dos ambientes virtuais é *Hidden in Plain Sight* (Gottfried Haider, 2009, Áustria). Originalmente uma modificação de *Quake*, há versões em *machinima* que mostram o ambiente desse jogo modificado, em que todas as texturas são preenchidas pelo código que está sendo executado pela *engine* enquanto o usuário percorre os locais. Disponível em: <<https://vimeo.com/10877197>>.

Assim, o filme de Griffiths abrange uma proposta diferenciada, a qual evidencia claramente o registro da *performance* intervencionista do artista nos ambientes virtuais para a realização de *machinimas*. Isso porque a sua própria realização implica no registro de uma *performance* ao vivo, na qual os códigos de programação são modificados. Ele também demonstra que as *engines* de jogos podem ser usadas para *performances* audiovisuais ao vivo, abrangendo outro formato de *machinima* que não é tão comum, mas que tem sido experimentado por alguns artistas¹⁸². Essa obra também destaca que não é necessário contar histórias nas *engines* de jogos para que um *machinima* seja concebido. Isso porque os eventos compreendidos não fazem parte de uma sequência com personagens que protagonizam situações até que algum problema central seja resolvido. Ao invés disso, eles constroem uma experiência sensorial. Com isso, o filme também indica as possibilidades de criação de *machinimas* abstratos.

Assim como as séries *Formation (Difference and Repetition)* e *30 Seconds or More – One Animation a Day*, *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)* corrobora com as indicações desta dissertação de que a associação do *machinima* com a narrativa clássica não abrange a diversidade das obras que têm sido produzidas no uso de jogos, suas *engines* e sua tecnologia na realização audiovisual. Por sua vez, a *performance*, a intervenção e o registro podem ser consideradas características que permeiam tanto os filmes de *machinima* narrativos quanto os experimentais. Por isso, elas também colaboram com uma ampliação da noção predominante de *machinima*.

2.3. *Machinima* como registro da *performance* intervencionista nos ambientes virtuais

Ao longo deste capítulo buscou-se abordar algumas características que permeiam os filmes de *machinima* independentemente da estrutura narrativa enfatizada na noção predominante. Essas são a *performance*, a intervenção e o registro, as quais foram apresentadas e analisadas a partir dos estudos sobre *machinima* e também dos filmes experimentais *Formation (Difference and Repetition)*, de Baden Pailthorpe, *30 Seconds or More – One Animation a Day*, de Victor Morales, e *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)*, de David Griffiths.

¹⁸² Cf. gLanzol (*Glaznost*, 2001 – 2011, Espanha). Os vídeos correspondem a uma série de *performances* audiovisuais feitas em uma versão modificada de *Counter Strike*. Disponível em: <<http://nofun-games.com/en/tag/glanzol/>>.

Como foi visto, a *performance* é articulada na criação de *machinimas* de diversos modos. Ela pode se referir ao desempenho dos jogadores em programação e em jogo, à atuação dos avatares controlados como marionetes por pessoas no mundo físico, ou ainda ao desempenho da própria *engine* na geração dos eventos ao vivo. Assim, de modo geral, ela se refere às ações do usuário no ambiente virtual, as quais constituem os filmes de *machinima*.

Essas ações são realizadas em tempo real devido à constituição das *engines*. Elas permitem que vários aspectos do ambiente virtual possam ser modificados pelo usuário imediatamente. Desse modo, a interação que ocorre ao vivo entre o usuário e esse ambiente torna-se uma das características mais evidentes na diferenciação entre *machinimas* e as animações computadorizadas, cuja renderização ocorre posteriormente.

Nitsche (2011) compreende esse aspecto como fundamental à sua concepção de *machinima* como mídia. Isso porque ela envolve a produção de eventos e imagens em tempo real e as formas performativas de *replay* que também ocorrem ao vivo. O autor recorre aos estudos de *performance* por John Mckenzie (2001), que distingue três categorias, a organizacional, a cultural e a tecnológica. A partir delas, Nitsche propõe uma analogia com os aspectos de criação de *machinimas*.

Em resumo, compreende-se que a *performance* organizacional se refere aos modos que os usuários intervêm nos ambientes virtuais. Essa intervenção pode ocorrer até mesmo de uma forma mais passiva, em que os seus dados são considerados na geração de conteúdos personalizados. A *performance* cultural ocorre quando esses usuários utilizam as *engines* de jogos para fazer declarações culturais vinculadas ou não à temática dos jogos. A *performance* tecnológica diz respeito a como as *engines* de jogos são usadas na realização dos filmes. Refere-se aqui especificamente à geração procedimental dos eventos que são executados ao vivo pela *engine* na reprodução do filme. Assim, esse formato remete às *demos* de *Quake* e *Doom*.

Para Nitsche, é a capacidade de se movimentar entre essas três formas de *performance* que torna o *machinima* uma mídia diferenciada, capaz de receber, produzir e disseminar informação. O maior empecilho em relação a essa abordagem é que ao enfatizar o tempo real em todas as fases de criação de *machinimas*, os filmes lineares não são compreendidos. Desse modo, novamente a noção de *machinima* abrange apenas uma parcela das obras.

Portanto, apesar dessa proposta se distanciar dos filmes lineares não interativos, que compõem o formato predominante do *machinima*, ela colabora com uma ampliação da

sua noção. Isso porque evidencia o aspecto performativo dos filmes, o qual não está estritamente vinculado aos compostos por narrativas clássicas. Como foi visto através das análises de *Formation (Difference and Repetition)*, *30 Seconds or More – One Animation a Day* e *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)*, a *performance* permeia diversos aspectos da criação de *machinima*. No caso específico do último mencionado, o próprio motivo do filme é a *performance* no código de programação do ambiente virtual (*livecoding*). Além disso, em todos esses exemplos, ela se caracteriza como as ações dos realizadores produzindo os eventos gerados pelas *engines*, os quais são registrados em formato audiovisual.

Mas essa *performance* que caracteriza os *machinimas* não implica em qualquer ação ou desempenho. O realizador deve necessariamente agir no ambiente virtual, de modo a apropriar-se desse espaço para intervir em suas características. Essa intervenção pode ocorrer de várias formas. Ela pode se referir a pequenas inserções de animações, mudanças de texturas e a criação de novos cenários ou pode se estender de modo a alterar até mesmo a estrutura do ambiente ou a sua funcionalidade. É essa funcionalidade dos jogos que foi subvertida na criação dos primeiros *machinimas* em *Quake* e que continua a ser realizada pelos artistas que operam sobre os jogos digitais e as suas *engines*.

Não obstante, a relação entre intervenção e *machinima* não é abordada claramente nos estudos sobre *machinima*. No entanto, encontra-se paralela às investigações conduzidas por autores como Salen (2002) e Lowood (2007 e 2008) quando eles desenvolvem as noções de *transformative play*, alto desempenho e tecnologia encontrada, respectivamente. Em suma, todas essas ideias se referem à expansão do jogo pela ação do jogador. Nesse sentido, os *machinimas* caracterizam um dos resultados possíveis, referindo-se à transformação dos jogos em meios de produção fílmica. Uma abordagem similar é realizada também por Cannon (2007), que compreende esses filmes como modificações artísticas de jogos.

Apesar dessas considerações, a intervenção no *machinima* foi compreendida nesta dissertação com o auxílio de Machado (2002), em um estudo que faz aproximações e distinções entre a mídia e a arte. Analogamente, foi proposto investigar a relação entre os ambientes virtuais (desenvolvidos geralmente pela indústria de jogos digitais) e os *machinimas*. Esse autor propõe três relações predominantes entre a mídia e a arte. São elas a subversão da funcionalidade da mídia pela arte, a arte como metalinguagem de mídia e a mídia como colaboradora de um reordenamento do estado atual da arte.

Uma subversão similar da funcionalidade que a arte faz da mídia é inferida na gênese dos *machinimas*, conforme percebido nos estudos mencionados de Salen, Lowood e Cannon. Nesse sentido, o jogo é expandido e a sua função é transformada para a produção fílmica.

Os *machinimas* também podem constituir o que Machado compreende como metalinguagem da mídia, que consiste em um ataque “por dentro”, ou seja, uma forma de apreender criticamente a mídia pela intervenção que se faz nela. Essa não é uma característica necessária aos *machinimas*, mas pode ocorrer em obras que caracterizam formas de resistência formal e discursiva nos jogos. Um exemplo completo para esse aspecto é a série *Formation (Difference and Repetition)*, na qual o artista faz uma crítica evidente aos simuladores de guerra, ao deslocar os soldados de grupos inimigos para situações em que não se produz violência. Como foi visto, esses soldados são dispostos lado a lado para andar e correr em cenários desérticos, muitas vezes se tornando uma única massa corpórea que parece uma escultura cinética em movimento. Justamente por alterar a visualidade do jogo através de um cenário *hackeado* e por constituir uma crítica aos jogos de guerra, esse filme representa a resistência formal e discursiva.

Essa mesma forma de intervenção não ocorre necessariamente em *30 Seconds or More – One Animation a Day* e *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)*. Isso porque esses *machinimas* foram feitos diretamente em *engines*, não se vinculando às temáticas de jogos específicos. Contudo, ela acontece de outro modo, que não constitui formas de resistência ou o que Machado compreende como metalinguagem da mídia. O primeiro *machinima* analisado controla as variáveis dessa *engine*, a partir de conteúdos adicionados à sua programação original. O segundo filme também modifica esse código, mas de uma maneira ainda mais evidente, ao consistir em um registro de uma *performance* em *livecoding*. Em ambos, os artistas influem nos ambientes virtuais, modificando algum tipo de elemento ou característica original. Assim, mesmo que a intervenção não ocorra como uma forma de resistência, ela ainda marca as criações em *machinima*, conforme evidenciado pela análise dessas obras experimentais.

Mas não é apenas a arte que influencia a mídia ou os *machinimas* que influenciam os ambientes virtuais. Esses também tem papel fundamental no desenvolvimento desses filmes, haja vista que foram os próprios jogos *Doom* e *Quake* que possibilitaram a realização dos primeiros *machinimas*. Desse modo, a relação entre esses ambientes e os filmes que resultam da sua apropriação consiste em um aspecto fundamental da criação de *machinimas*.

Vale ressaltar que embora esse aspecto tenha sido evidenciado através das obras experimentais, ele também permeia as narrativas clássicas em *machinima*, mesmo que elas apenas adicionem texturas ou animações.

Como foi visto, a *performance* do artista e a intervenção sobre os ambientes virtuais não bastam para que os filmes sejam constituídos. Necessita também que essas ações sejam registradas em formato audiovisual. Desse modo, a última característica analisada se refere a esse registro que precisa ocorrer para que a mensagem dos seus realizadores chegue ao público.

Em vista disso, a relação entre *machinima* e registro foi abordada a partir do estudo de Lowood (2011) sobre *machinima* como forma de documentação da história dos mundos virtuais. Esse autor acredita que os três principais métodos de produção de *machinima* – código, captura e composição – correspondem às formas dessa documentação histórica. A ela outras fontes devem ser combinadas, tais como blogs e *wikis*, para que seja possível apreender as experiências nesses ambientes, bem como a sua reverberação no mundo físico. Contudo, Lowood não abrange as aplicações dessa documentação na noção de *machinima*.

Por isso, Auslander (2013) contribui com a reflexão sobre as relações da intervenção e da *performance* com o registro para a constituição dos *machinimas* ao desenvolver a ideia de performatividade da documentação em *performance*. Com esse conceito, os registros são compreendidos como as próprias ações, de modo que a existência de um está atrelada a existência do outro. Nesse ponto de vista, os *machinimas* correspondem às próprias *performances* intervencionistas do usuário no mundo virtual. O que quer dizer que é através desses registros audiovisuais que a mensagem do artista é transmitida para o público. Desse modo, pode-se ver em *Formation (Difference and Repetition)*, *30 Seconds or More – One Animation a Day* e *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)* as *performances* e intervenções dos artistas através do seu registro audiovisual (*machinima*), sem o qual elas não existiriam para o público.

Em resumo, pode-se inferir que os filmes de *machinima* constituem o registro das *performances* intervencionistas dos seus realizadores nos ambientes virtuais. Com isso, a *performance*, a intervenção e o registro compõem três características que permeiam todos os *machinimas*, independentemente da sua proposta ser documentária ou ficcional, narrativa ou experimental.

Considerações finais

A pesquisa desenvolvida nesta dissertação teve como principal objetivo realizar um aprofundamento da noção de *machinima*, para que ela pudesse representar a diversidade dos seus filmes. Ao mesmo tempo, também visou destacar o *machinima* como uma forma de comunicação e expressão artística. Este estudo foi realizado através da análise interpretativa da bibliografia específica e das obras experimentais de *machinima*. Com isso, buscou-se uma melhor compreensão dessa noção e dos filmes não narrativos.

Essa revisão da concepção de *machinima* decorreu do seu vínculo com as normas e as convenções do cinema clássico. A partir de *Diary of a Camper*, considerado o primeiro filme de *machinima*, a narrativa desse cinema foi compreendida como um elemento fundamental à sua noção. Como resultado dessa associação, os filmes e as primeiras publicações teóricas a seu respeito se voltaram à prática de contar histórias sob o paradigma da narrativa cinematográfica clássica. Entretanto, como foi visto, essa ideia de *machinima* não abrange a diversidade dos filmes produzidos.

Tendo isso em vista, uma breve retomada histórica dos filmes que se destacaram e da noção de *machinima* foi realizada no primeiro capítulo, com base nas primeiras publicações teóricas acerca do assunto. Através dessa exposição, pôde-se verificar a implicação das convenções do cinema clássico na noção predominante de *machinima*. Além da narrativa, essas normas reverberaram na representação dos ambientes e dos personagens sob o referencial do mundo físico e da figura humana, respectivamente. Essa ênfase nesse cinema colaborou para que os *machinimas* experimentais, que se distanciam desse modelo, quase não fossem abordados por essas publicações.

Desse modo, apesar da escassez de informações acerca desses *machinimas*, pretendeu-se demonstrar que eles constituem uma parcela significativa da produção fílmica realizada em ambientes digitais interativos. Isso foi feito através da associação entre alguns desses filmes e as práticas audiovisuais realizadas em mundos virtuais que precederam o *machinima*. Esses filmes experimentais foram realizados na mesma época em que a noção de *machinima* estava sendo associada à narrativa. Contudo, por se afastarem dessa ideia, não foram destacados pelas primeiras publicações. Por sua vez, essas práticas condizem com as *demos* de *Quake*, as introduções animadas da *demoscene* e as interferências *hacker*. Em comum, todas essas formas fílmicas exploram a sua constituição digital, consistindo em modificações, distorções e erros (*glitches*). Dessa forma, é possível afirmar que esses

machinimas representam, mais do que as narrativas, as possibilidades de criação audiovisual nesses ambientes virtuais.

Assim, esse diagnóstico histórico desvinculou a noção de *machinima* das restrições relativas a um formato cinematográfico. Com isso, abriu-se espaço para a reflexão sobre as características que permeiam todos os seus filmes. Tendo isso em vista, o segundo capítulo buscou clarificar a constituição dessa noção através de uma articulação entre algumas proposições teóricas sobre *machinima* com as obras experimentais recentes selecionadas para análise e interpretação.

Para tanto, foram apresentadas as proposições de alguns autores que refletiram sobre o *machinima*, como Michael Nitsche e Henry Lowood. Os estudos de Arlindo Machado e Philip Auslander também auxiliaram na busca pelas características do *machinima*. Esses não abordam diretamente essa temática, mas indicam questões que dialogam com ela. Da convergência dessas pesquisas, decorreram a *performance*, a intervenção e o registro.

A permanência dessas três características no *machinima* foi ilustrada através dos *machinimas* experimentais *Formation (Difference and Repetition)*, de Baden Pailthorpe, *30 Seconds or More – One Animation a Day*, de Victor Morales, e *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)*, de David Griffiths. Esses filmes foram escolhidos por evidenciarem esses elementos e por representarem a diversidade dos *machinimas*. Através das suas análises, foi possível estabelecer que todos os filmes de *machinima* se referem ao registro da *performance* intervencionista do usuário no ambiente virtual.

Como foi visto, *machinimas* são constituídos através da *performance* do criador em diversas funções durante o seu processo de produção. Essa *performance* tem necessariamente um caráter de intervenção. Isso porque esse criador se insere nos ambientes virtuais, de modo a alterar diversos aspectos dele. Essa alteração pode se configurar na adição de elementos discretos, como novas animações e texturas, ou até mesmo a modificação da sua estrutura (código). No entanto, essas ações por si só não configuram um *machinima*. É apenas através do seu registro em formato audiovisual que elas são compostas como tal.

Essa ideia de *machinima* que sintetiza a *performance*, a intervenção e o registro, ou como registro da *performance* intervencionista do usuário no ambiente virtual, resultou de um estudo que envolveu os autores mencionados anteriormente. Como foi visto, cada um deles analisou uma característica, a exemplo da *performance* por Nitsche e da documentação por Lowood. Por causa disso, eles realizaram aprofundamentos pontuais e nenhuma proposta que abarcasse uma visão mais geral foi concretizada. Desse modo, a principal contribuição

que esse estudo faz é envolver essas noções particulares para compor um aprofundamento que reúne os pontos essenciais de cada pesquisa.

Esse envolvimento dessas três características também auxilia na abertura de um espaço para que um novo conceito de *machinima* possa ser articulado futuramente. Como foi visto, a concepção vigente não abrange a complexidade e a pluralidade dessas produções. Nesse contexto, este estudo pretendeu fazer uma breve contribuição para fundar o terreno de um conceito porvir. Assim, essa é uma tarefa necessária a ser realizada posteriormente pelos pesquisadores.

Em suma, este estudo efetivou uma breve contribuição para aprofundamento dos estudos sobre *machinima* e para o alargamento da sua noção. Isso porque buscou identificar as características que permeiam todos os filmes, com base no distanciamento do modo narrativo predominante. Com isso, pretendeu-se averiguar que o *machinima* como registro da *performance* intervencionista do usuário no ambiente virtual não se vincula necessariamente à narrativa, mas permeia os interstícios entre ela e a experimentação.

Referências

Livros

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**: do Iluminismo aos movimentos contemporâneos. Tradução de Denise Bottmann e Federico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1992. 2ª edição, 1ª reimpressão, 2006.

HANCOCK, Hugh; INGRAM, Johnnie. **Machinima for Dummies**. Wiley Publishing, Inc, 2007.

JOHNSON, Plylis; PETTIT, Donald. (Org.) **Machinima**: The Art and Practice of Virtual Filmmaking. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012.

KELLAND, Matt; MORRIS, Dave; LLYOD, Dave. **Machinima**: Making Animated Movies in 3D Virtual Environments. East Sussex: Ilex Press Limited, 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.
LOWOOD, Henry; NITSCHKE, Michael. (Org.) **The Machinima Reader**. Cambridge: The MIT Press, 2011.

MARINO, Paul. **3D Game-Based Filmmaking**: The Art of Machinima. Arizona: Paraglyph Press, 2004.

MORAN, Patricia; PATROCINIO, Janaina. **Machinima**. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2011.

NG, Jenna. **Understanding Machinima**: Essays of Filmmaking in Virtual Worlds. New York: Bloomsbury Academic, 2013.

PRADA, Juan Martín. **Prácticas Artísticas e Internet em la Época de las Redes Sociales**. Madrid: Akal, 2012.

RICOEUR, Paul. **Teoria da Interpretação**: O Discurso e o Excesso de Significação. Lisboa: Edições 70, 2011.

Artigos

AUSLANDER, Philip. A Performatividade Da Documentação De Performance. In: **Performatus**, Ed.7, nº 7, 2013. Disponível em: <<http://performatus.net/wp-content/uploads/2013/10/A-Performatividade-Da-Documenta%C3%A7%C3%A3o-De-Performance-%C2%AB-Performatus.pdf>>.

_____. The Performativity of Performance Documentation. In: **Project MUSE: Scholarly Journals Online**. 2006, p. 01-10. Disponível em: <<http://lmc.gatech.edu/~auslander/publications/28.3auslander.pdf>>.

BERKLEY, Leo. Situating Machinima in the New Mediascape. In: **Australian Journal of Emerging Technologies and Society**, vol. 4, nº. 2, 2006, p. 65-80.

CAMERON, David; CARROLL, John. Encoding Liveness: Performance and Real-Time Rendering in Machinima. In: LOWOOD, Henry; NITSCHKE, Michael. (Org.) **The Machinima Reader**. Cambridge: The MIT Press, 2011, p. 127-141.

GORIUNOVA, Olga; SHUNGIN, Alexei. Glitch. In: FULLER, Matthew. (Ed.) **Software Studies: a lexicon**. The MIT Press, 2008, p. 110-118.

HIGGINS, Dick. **Statement on Intermedia**. 1966. Disponível em: <<http://www.artpool.hu/Fluxus/Higgins/intermedia2.html>>.

HORWATT, Elijah. New Media Resistance: Machinima and the Avant-Garde. In: **Cineaction 73/74**, 2008. Disponível em: <<http://cineaction.ca/issue73sample.htm>>.

KELLAND, Matt. From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima. In: LOWOOD, Henry; NITSCHKE, Michael. (Org.) **The Machinima Reader**. Cambridge: The MIT Press, 2011, p. 23-35.

KIRSCHNER, Friedrich. Toward a Machinima Studio. In: LOWOOD, Henry; NITSCHKE, Michael. (Org.) **The Machinima Reader**. Cambridge: The MIT Press, 2011, p. 53-71.

LEVY, Steven. The hacker ethic. In: LEVY, Steven. **Hackers: Heroes of the Computer Revolution**. London: Penguin Books, 2001, p. 39-49.

LOWOOD, Henry. High-Performance Play: The Making of Machinima. In: CLARKE, Andy; MITCHELL, Grethe. (Ed.) **Videogames and Art: Intersections and Interactions**. United Kingdom: Intellect Books, 2007, p. 59-89. Disponível em: <http://web.stanford.edu/~lowood/Texts/highperformanceplay_finaldraft.pdf>.

_____. Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima. In: McPHERSON, Tara. (Ed.) **Digital Youth, Innovation, and the Unexpected**. The John D. and Catherine T. Mac Arthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge: The MIT Press, 2008, p. 165-196. Disponível em: <http://www.academia.edu/930089/Found_technology_Players_as_Innovators_in_the_making_of_machinima>.

_____. Video Capture: Machinima, Documentation, and the History of Virtual Worlds. In: LOWOOD, Henry; NITSCHKE, Michael. (Org.) **The Machinima Reader**. Cambridge: The MIT Press, 2011, p. 03-22.

LUDOVICO, Alessandro. Video-Game Art: Changing Software Meanings. In: **Springerin: Hefte für Gegenwartskunst**, issue 1/04, 2004. Disponível em: <<http://www.springerin.at/dyn/heft.php?id=38&pos=1&textid=1435&lang=en>>.

MACHADO, Arlindo. Arte e Mídia: Aproximações e Distinções. In: **e-compós**, 1ª Ed., dez. 2004. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/15/16>>.

NITSCHKE, Michael. Film Live: An Excursion into Machinima. In: BUSHOFF, Brunhild. (Org.) **Developing Interactive Narrative Content**: sagas_sagasnet_reader. Munich: Hugh Text, 2005, p. 210-243.

_____. Machinima as Media. In: LOWOOD, Henry; NITSCHKE, Michael. (Org.) **The Machinima Reader**. Cambridge: The MIT Press, 2011, p. 113-125.

Entrevistas

MORALES, Victor. Interview: Victor Morales' Golden Age Of [Game] Arts. 22 de novembro de 2013. San Francisco: **GAMESCENES**, Art in the Age of Videogames. Entrevista concedida a Matteo Bittanti. Disponível em: <<http://www.gamescenes.org/2013/11/interview-victor-morales.html>>.

PAILTHORPE, Baden. Interview: Baden Pailthorpe's pattern recognition. 18 de setembro, 2012. San Francisco: **GAMESCENES**, Art in the Age of Videogames. Entrevista concedida a Matteo Bittanti. Disponível em: <<http://www.gamescenes.org/2012/09/interview-baden-pailthorpe.html>>.

Fontes Consultadas

Livros

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Tradução de Estela dos Santos Abreu e Cláudio Cesar Santoro. Campinas: Papirus, 2012, 16ª edição.

DOANNE, Mary Ann. **The Emergence of Cinematic Time**: The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive. Massachusetts: Harvard University Press, 2003.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. Tradução de Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004. 2ª edição, 2011.

FLANAGAN, Mary. **Critical Play**: Radical Game Design. Cambridge: The MIT Press, 2009.

GREGOLIN, Maíra Valencise. **Mídia e cultura**: Machinima, produto da contemporaneidade. 2009. 126 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2009.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LEVY, Steven. **Hackers**: Heroes of the Computer Revolution. London: Penguin Books, 2001, p. 39-49.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e Pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 2011. 6ª edição, 2ª reimpressão, 2012.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2002.

PARENTE, André. (Org.) **Imagem-Máquina**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

PATROCÍNIO, Janaína. **Machinima**: exercícios do olhar pelo fazer. 2008. 103 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2008.

POPPER, Frank. **Art of the Electronic Age**. London: Thames and Hudson Ltda., 1993.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play**: Game Design Fundamentals. Cambridge: The MIT Press, 2004.

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico**: Opacidade e Transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2008. 2ª impressão, 2012.

Artigos

CHAMPION, Erik. Keeping It Reel: Is Machinima A Form Of Art? In: **Digra**, 2009. Disponível em: <www.digra.org/dl/db/09291.09190.pdf>.

CRUZ, Dulce Márcia. Tempos (pós-) modernos: a relação entre o cinema e os games. In: **Revista Fronteiras** – estudos midiáticos. Unisinos, setembro/dezembro 2005, p. 175-184.

MACHADO, Arlindo. Repensando Flusser e as imagens técnicas. In: Lúcia Leão. (Org.). **Interlab**: Labirintos do Pensamento Contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002, p. 147-156.

TAVARES, Roger. **Freinet joga counter-strike?** Machinima e mod-games no processo de Educação e inclusão social. São Paulo, 2006. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/roger.pdf>>

Glossário

Academy of Machinima Arts and Sciences (AMAS) – Organização sem fins lucrativos, fundada em março de 2002, em Nova York, por alguns realizadores de *machinima* com o objetivo de conscientizar as indústrias da existência dos *machinimas*.

Assets – Os elementos que constituem um determinado jogo digital.

Avatar – Personagem do mundo virtual controlado pelo jogador no mundo físico.

Camper – O jogador que permanece em um local estratégico de um jogo para múltiplos jogadores onde armas e munições são reabastecidas, concedendo suprimentos infinitos.

Cracker – Tipo de *hacker* cujo principal objetivo reside no pirateamento de *softwares* e na quebra de sistemas digitais de segurança.

Chroma Key – Técnica de efeito visual que consiste em colocar uma imagem sobre outra através do anulamento de uma cor padrão.

Engine – As *engines* de jogos surgiram na década de 1990 contextualizadas com os jogos de tiro em primeira pessoa. Utilizadas até hoje, a sua função é simplificar o desenvolvimento de novos jogos, pois ele separa a estrutura (a *engine* propriamente dita), onde as propriedades internas do mundo virtual, como a gravidade, são definidas, de seus componentes externos, como texturas e mapas. Diferentes *engines* são responsáveis por diferentes setores. Por exemplo, a *engine* de inteligência artificial define como os personagens do jogo que não são passíveis de controle do jogador se comportam. Já a *engine* física é responsável pela resposta do ambiente às ações do jogador: se um carro bate em um poste, uma explosão é desencadeada.

Gameplay – São as experiências do jogador durante a sua vivência no ambiente virtual, em grande parte determinada pelas regras do jogo.

Guilda – Grupo de jogadores formado em *MMORPGs* (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*).

Hiper-realismo – Refere-se à visualidade claramente artificial que cita e comenta as aparências do mundo físico através da sua artificialidade.

Interface – Parte disponível ao usuário que possibilita a interação com um determinado ambiente virtual.

Marionetes Virtuais – Os avatares controlados através das técnicas de *puppetering* ou *scripting*.

Mod – Uma modificação feita para um determinado jogo que deve ser instalada como se fosse uma nova funcionalidade do jogo original. *Mods* são desenvolvidas normalmente pelos próprios jogadores e podem atribuir ao jogo novos personagens, comandos, mapas etc.

Plano Americano – Enquadramento cinematográfico que abrange um personagem da cabeça aos joelhos.

Plano ¼ – Enquadramento cinematográfico cujo ângulo abrange o espaço intermediário entre a lateral e as costas.

Plongée – Significa “mergulho” em francês. Na linguagem cinematográfica, refere-se ao ângulo de câmera que abrange o personagem de cima para baixo, dando ao espectador a impressão de estar acima desse personagem.

Remediação – Conceito desenvolvido por Jay David Bolter e Richard Grusin em *Remediation: Understanding New Media* (1999). Refere-se ao uso de elementos de mídias pré-existentes em novos formatos.

Renderização – Processo que transforma dados em imagens digitais na finalização de filmes.

Sonichima – Termo cunhado por Julian Oliver para se referir às experiências sonoras criadas a partir de jogos, em um processo semelhante ao *machinima*, mas com o objetivo de produzir sonoridades.

Tempo Real - “Na linguagem técnica da produção cinematográfica, o termo tempo real se refere à duração de uma única filmagem (assumindo que ela não está em *fast* ou *slow motion*). Se o filme físico não é cortado e a velocidade da projeção se iguala à velocidade de filmagem (normalmente algo entre dezesseis e vinte e quatro quadros por segundo), o movimento na tela se desdobrará em um tempo que é isomórfico ao tempo do filme – por isso o termo real. O tempo do aparato se combina, é casado, ao tempo da ação ou da cena.” (DOANE, 2003, p. 172, tradução nossa)

Anexo A – Entrevistas

Entrevista com Baden Pailthorpe em 16 de junho de 2014 (via e-mail)

1. You have mentioned that “Formation (battle)” was made for your MFA thesis. Could you speak more about it? Where did the idea for the series [“Formation: Difference and Repetition”] come from?

The topic of my MFA thesis focused on the use of war-based video games as a site for creative practice and political resistance. The Formation series started as a result of this research. I used the open nature of the ARMA mission editor as a kind of compositional software, using it in ways that were directly opposed to their stated function. So by using the game engine to produce (militarily) useless manoeuvres, there was an inherent political act in this action. The poetry of movement that came from these misused military tools were a sign that even within the most controlled environments there is the possibility for alternatives.

2. I read in the interview you gave to Mathias Jansson for the Gamescenes blog in 2012 that you believe FPS and war simulators stimulate a conservative political posture. What role do you think machinima can play about it?

Machinima is an interesting phenomenon because the games studios themselves have actively promoted its production as a kind of free, user-generated marketing tool. So although the possibility for machinima to undermine and resist the conservative politics of most FPS is real, that the games studios also harness this power for free marketing shows how machinima works in both directions.

3. There are several works of yours dealing with war and soldiers in a deconstructive way. How do you think processes of deconstruction and abstraction can collaborate for the expansion of machinima possibilities as a communication and artistic tool?

Machinima is perhaps always deconstructive, since it usually involves a kind of appropriation where samples are taken, recontextualised, reprocessed and reconstructed. This process mirrors the visual apparatus of the military, where communications networks, sensors, cameras and human eyes translate messages between each other, at each stage coding, decoding and recoding information. For me, the military-industrial-entertainment complex is a global abstraction, so it is appropriate to engage with its myriad spatialities through abstraction.

4. The “Formation V” is the only video of the series in which you combine several takes. Why is that?

I originally made “Formation V” for an exhibition in Paris that required a longer format, 20 minutes minimum, so I expanded the work to be more cinematic.

5. In “Formation VIII” you start investigating the slow motion in addition to the repetition of the bodies. This seems to me a deployment to the “Cadence” Series. The videos of “Cadence” were also made in Arma II? Can you elaborate a little about the possible connection between these two series?

“Formation VIII” and the “Cadence” works do have clear technical links between them, as these were created through compositing techniques rather than completely inside the game engine. These works used traditional filming techniques (green screen etc) but inside the ARMA II environment, the figures were then duplicated and separated in time using After Effects. In the “Cadence” series, each video uses about 500 layers of video to create a sculptural effect, pushing the technique I used in “Formation VIII” to a very large scale and producing interesting effects.

Entrevista com Victor Morales em 14 de junho de 2014 (via e-mail)

1. You mentioned in the interview you gave to Matteo Bittanti in the Gamescenes blog that the sound is the origin of your work (answering about the creative process of “Venus: The Bringer of Peace”). It was the same with “30 Seconds

or More”? The works of Pål Asle Andersen were produced after, during or before the images? Could you say a little more about your creative process with Cryengine in this series?

For me, more often than not, sound is at the epicenter of the creative process. I like to make sound-reactive visuals because there are layers of meaning that can be found within this technique. Eye and ear are meant to be combined, and for me the possibility of having the sound affecting the image sometimes leads to unexpected results, to “the uncertain”. I believe that the uncertain is the beginning and the end of art. Specially when you are working alone in your computer, bombarded by an ultra-visual culture, that is all planned and conceived and story-boarded ad nauseum.

So yes, working with a musician like Pal Asle is very key to the process, in fact, in a way, his soundshaped the “30 seconds or more” series, and the story behind our collaboration comes from a show we did: “Fractured Bones” for Sandmark/Finlay performance group from Norway in 2011/12. While we were working on the show I felt that his music, which is very synthetic, noisy and procedural, has a lot to do with what I was looking for with my visuals, so I asked him to give me some of his recordings and I spend a week or so listening to his stuff and picking what I liked. Then I analyzed the sound and fed the results to the little scenes I made every day in Cryengine.

2. You also mentioned that you have been working with the programmer Hendrik Polczynski, who has provided you important tools to master variables of the engine. How important do you consider for the artist to master the technology he uses to elaborate his proposals?

An artist always has to be concerned with technique. I can see how conceptual art can be valid and powerful, but for me in the execution is where the fun is... so if I want to do real time 3D visuals I would have to learn something like the Cryengine or the Unreal engine. The problem is that these are very complex systems, impossible to master by one person, so you either end up like me who knows a lot of techniques without mastering none or you become specialized on character design or level design or programming, etc.

One thing about technology and technique in general is that it gets easier with time and we are standing on the shoulders of Giants! Specially when you think about the early

days of animation where each frame had to be drawn individually, and now technology is “advancing” exponentially. So in 10 years the technology will make some things much easier to do 3D realtime media and maybe it will open new uncertainties to be explored.

3. What do you consider to be the main questions or problems regarding the machinima in relation to property rights?

Sometimes the Giants are greedy. The companies that produce these 3D real time engines are very protective of their assets, and it is difficult for someone like me to “sell” my work. But this is changing. Epic, the company that makes the Unreal Engine, just opened up their policies and made the subscription to the engine very affordable, and it is free to use in machinimas or any kind of linear narrative. This is a huge change! So the last few months I have been learning this engine, stay tuned for some work coming out!

4. You were born in Venezuela, lived in New York and now is based in Berlin. What could you say about the differences regarding art&technology productions between these places?

Berlin is nice because it gives you freedom to experiment, you get the chance to work with people and do pretty much what you want, the problem is that there is not enough work to make a living... or rather there are too many artists for the amount of resources there are. I know a lot of great artists in Berlin that are barely getting by... so i moved back to NYC 6 months ago... not only because there is not enough work in Berlin, but also I could not really adapt to German culture... but that is a long story.

NYC has everything, the very high end and the very experimental... the very high end is all about money and the very experimental has no money. But if you look for the very experimental, you find it, and it is very, very good! It is a difficult city, a lot of the time is spend on finding ways to pay the rent; but New York has something no other city has: the people that comes from all corners of the world.

And as for Venezuela, I could not really say how it is to work there anymore since I left so long ago. Every time I go there to visit I find it more chaotic and somehow worst... maybe I should move there in search for the uncertain...

Anexo B – Códigos QR

Capítulo 1. Considerações históricas

1.1. Contextualização e revisão bibliográfica

1.2. O desenvolvimento da noção de *machinima* através dos filmes históricos

1.3. As práticas dos usuários em jogos digitais

Capítulo 2. *Machinima*: além da narrativa cinematográfica

2.1. Três características

2.2. Análise de obras