

MACHINIMA



CINUSP

Machinima

CINUSP

Este trabalho foi licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição - Uso Não Comercial
- Partilha nos Mesmos Termos 3.0 Não Adaptada.

Realização: CINUSP “Paulo Emílio”

Organização: Patrícia Moran Fernandes, Janaina Patrocínio,

Produção: Ricardo Miyada

Projeto Gráfico: Rafael Makoto Fuzitani

Tradução: Gabriel Ribeiro Soares

Revisão: Sabrina Moura Aragão, Thiago de André, Patrícia Moran Fernandes, Janaina Patrocínio

Expediente CINUSP

Reitor da Universidade de São Paulo: João Grandino Rodas

Pró-Reitora de Cultura e Extensão Universitária: Maria Arminda do Nascimento Arruda

Diretora do Cinusp ‘Paulo Emílio’: Esther Império Hamburger

Vice-Diretora: Patrícia Moran Fernandes

Coordenador de Produção: Thiago de André

Estagiários de Produção: Jacqueline Praça, Bruna Carvalho, Ricardo Miyada, Paula Zogbi, Pedro Cortese, Eduardo Azevedo

Projeção: Fransueldes de Abreu

Secretária: Maria José Ipólito

Auxiliar Administrativa: Maria Aparecida Santos

Programação Visual e Arte: Rafael Makoto Fuzitani

Ficha catalográfica

M7931 Moran, Patrícia, 1961-

Machinima / Patrícia Moran (org.), Janaina Patrocínio (org.). - São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2011.

186 p. ; 21cm

ISBN 978-85-62587-04-7

1. Cinema 2. Jogo Eletrônico I. Título

CDD-791.43

-794.8

CDU-791.3

Cinusp “Paulo Emílio”

Rua do Anfiteatro, 181

Colméia Favo 04 (sala de exibição) e 37 (administração)

São Paulo SP 05508-900

Tel 3091 3540

Fax 3091 3364

cinusp@usp.br

www.usp.br/cinusp

Twitter: @CINUSP

Entrada Franca - 100 lugares

Machinima

Coleção CINUSP

Índice

Coleção CINUSP

Apresentação	
Janaina Patrocínio e Patrícia Moran	6
A Tecnologia Encontrada:	
Jogadores como inovadores na produção de machinima	
Henry Lowood	10
Um estudo sobre tecnologias, técnicas e temáticas	
Daniela Kutschat Hanns, Ricardo Nakamura e Luciana Abe	52
Ataques e contra-ataques de políticas e poéticas	
Patrícia Moran	64
Reinvidicando seu espaço: Machinima	
Michael Nitsche	76
Máquina de animação	
Arlindo Machado	90
A questão não é "o que é Machinima?" mas "porque Machinima?"	
Janaina Patrocínio	100
Enganos ou Falhas? A voz como modificação no Machinima	
Isabelle Arvers	118
Cinema, games, machinima: algumas passagens	
Renata Gomes	136
Ideias iniciais sobre o espaço-tempo dos machinima	
Eduardo de Jesus	150
No mundo do tempo real	
Marcus Bastos	158
Video rec como um modo de gameplay	
a gravação de partidas contribuindo para o engajamento, a análise e o desenvolvimento de videogames	
Gabriel Menotti	168
Manifesto Anymation	
Tom Jantol	180
Notas biográficas	
	182
Agradecimentos	
	186

Apresentação

Janaina Patrocínio
Patrícia Moran

O Cinema da Universidade de São Paulo (CINUSP “Paulo Emílio”), órgão da Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária, disponibiliza neste segundo volume da Coleção *CINUSP* ensaios sobre o Machinima, uma forma expressiva audiovisual contemporânea produzida em ambientes virtuais. Nesta edição, damos prosseguimento a nossa política editorial de oferecer ao público material bibliográfico inédito de autores brasileiros e traduzir artigos estrangeiros ainda não publicados no Brasil. A ausência de bibliografia em língua portuguesa sobre o tema justifica nosso empenho em fazer circular parte do legado crítico acumulado até então. Apesar disso, a relevância das discussões colocadas extrapola a lacuna a ser preenchida, de modo que a diversidade e a qualidade dos artigos são um testemunho da pertinência desta publicação.

O hibridismo e a convergência das mídias, marcas da produção audiovisual contemporânea, têm no Machinima um caso exemplar. Videogame, arte do vídeo, televisão, cinema, performance audiovisual são campos de criação constitutivos do Machinima. Os experimentos abordados nos ensaios deste volume trazem aspectos distintos do Machinima e elegem alguma fronteira para pensar as estratégias poéticas, estéticas e políticas dos realizadores. Dado o caráter inaugural do tema no Brasil, optamos por perspectivas de abordagens horizontais sobre o atual estado da arte e verticais para tratar de problemas singulares.

Na primeira parte, reunimos textos sobre “certo” Estado da Arte do Machinima. Retomam-se, perspectivas históricas sem se limitar à sucessão de acontecimentos. Traça-se um panorama com problemas relativos a questões teóricas de meios de produção específicos como a televisão e o game, por exemplo.

Um pano de fundo presente nos debates é o atravessamento entre técnicas e estéticas. Tal aspecto merece menção, pois o desafio técnico e lúdico está em sua gênese. O

Machinima é um fruto da cultura hacker voltada para o debate de formas estandardizadas de invenção audiovisual.

Henry Lowood, referência obrigatória na área, traz questões caras aos estudos de autoria, tecnologia, linguagem e circuitos de produção artística a partir dos meios digitais, especificamente, o videogame. “Um estudo sobre tecnologias, técnicas e temáticas” de Daniela Kutschat, Ricardo Nakamura e Luciana Abe recupera a heterogeneidade dos processos e recursos técnicos utilizados na produção dessa forma midiática. O texto de Patrícia Moran apresenta o aspecto auto-referencial das obras e a postura política dos realizadores, como estratégia de jogo, criação e apropriação em ambiente digital. Michael Nitsche posiciona a prática do Machinima no contexto das experiências criativas e artísticas contemporâneas e seu potencial intermidiático. Elege o cinema, a televisão e a performance teatral como matrizes formadoras do Machinima. Arlindo Machado entende a tecnologia a partir de sua apropriação e uso. Neste ensaio provocativo, trata o Machinima como uma alternativa de cinematografia em tempos de “*web 2.0*”.

Na segunda parte da publicação, reunimos textos sobre as questões poéticas do Machinima, seus processos técnicos de produção, relações com linguagens e meios anteriores ao ambiente digital. Esses textos tornam evidente a marca da materialidade digital no Machinima e sua impressão nos trabalhos.

Em “A questão não é ‘o que é Machinima?’ mas ‘por que Machinima?’” de Janaina Patrocínio, a noção de “exercícios do olhar” entende o processo de criação como (re)programação de sua visualidade. Experimentar linguagens e arranjos audiovisuais são assim compartilhados com a audiência. Isabelle Arvers chama a atenção para a inventiva prática de *Mod* sonoro no Machinima. Eduardo de Jesus em “Algumas idéias iniciais sobre o espaço-tempo dos machinima” discute estratégias utilizadas para a construção de uma representação espaço-temporal em diálogo e ruptura com o videogame, matriz geradora do Machinima. Na interseção entre linguagens e meios, Renata Gomes discute a presença do referencial cinematográfico nas produções e problematiza a porosidade das fronteiras entre cinema, vídeo e Machinima.

Finalmente, encerramos a publicação com práticas e processos compartilhados por outras formas expressivas do meio digital. Gabriel Menotti toma como ponto de partida o gesto inaugural do Machinima, o registro do jogo, para discutir o desdobramento dessa prática como traço marcante da própria cultura *gamer*. Marcus Bastos, com experiências do início da década de 90, repensa nosso tempo, em que todo ambiente digital abre-se para a ação dos sujeitos se apropriarem do fluxo contínuo de imagens que povoam as redes digitais, recombinando-as noutras obras em tempo real.

No Manifesto “Anymation”, o realizador de Machinima Tom Jantol torna pública sua visão sobre o processo criativo inaugurado pelo Machinima, que marca toda criação

artística a partir da digitalização. Jantol apresenta com o termo “anymation” uma instigante abordagem do meio digital, onde tudo (*any*) pode ser animado e tornar-se matéria-prima para a criação artística.

A diversidade de questões e abordagens do Machinima aponta caminhos para investigações futuras. Esperamos com esta publicação inaugural contribuir para o fortalecimento da pesquisa sobre formatos audiovisuais pouco explorados e conhecidos.

A Tecnologia Encontrada:

Jogadores como inovadores na produção de machinima¹

Henry Lowood

...enquanto para adultos a Internet quer dizer principalmente uma rede global (world wide web, a www), para crianças ela significa e-mail, chat, jogos – e aqui elas já são, inclusive, produtoras de conteúdo. Frequentemente negligenciadas, exceto como fonte de risco, essas atividades centradas em entretenimento e comunicação, em contraste com as centradas em informação usadas no discurso público e político, estão encaminhando o letramento midiático emergente... Tendo em conta que o domínio de elite da alta cultura já foi invadido, quem pode dizer que essa forma de criação de conteúdo vale pouco? – Sonia Livingstone²

O foco deste ensaio é um novo meio narrativo, chamado machinima, que surgiu da tecnologia e jogabilidade dos games de computador, a partir de meados dos anos 90. Machinima é “produção cinematográfica em um ambiente virtual em tempo real e 3D”.³

1 Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima – Henry Lowood: publicado originalmente em: Digital Youth, Innovation, and the Unexpected, ed. Tara McPherson. (Cambridge, Mass.: M.I.T. Press, 2007): 165-196

2 Sonia Livingstone, The Changing Nature and Uses of Media Literacy, *Media@LSE Electronic Working Papers* 4 (2003): 13–14. Acesso em setembro de 2006. http://www.lse.ac.uk/collections/media@lse/pdf/Media@lseEWP4_july03.pdf.

3 Paul Marino, The Machinima Faq, (atualizado em 03/08/2005), Academy of Machinima

Isso significa a produção de filmes animados com o software utilizado para desenvolver e interagir com games de computador. O crescimento de machinima como um meio criativo dentro da cultura de games digitais muito revela sobre a criatividade dos jogadores. Pensar em machinima como uma forma de inovação criada por jogadores também explica como e o que os jogadores aprendem sobre jogabilidade e a tecnologia dos games, como compartilham conhecimentos sobre o que aprendem e como esse comprometimento os fazem compreender os problemas que ameaçam limitar o potencial de machinima como um meio de expressão. A criatividade e a inovação dos jogadores, portanto, é o foco desta investigação de machinima como um subproduto da cultura de games de computador. Esses games estão fornecendo novas oportunidades de performance e expressão mediadas por computadores e redes; os jogadores apreciam filmes de replays de jogos e vídeos de machinima e são igualmente fascinados pelas atividades do jogador que está por trás disso, enquanto tentam entender a mistura de habilidades e truques que tornam esse produto possível. Posto de outra forma, o desenvolvimento de machinima nessa década de existência se baseia em como os jogadores aprenderam a dominar conceitos de tecnologia de computadores, jogabilidade e performance. Como os jogadores aprenderam a ser criativos pode muito bem ser a história mais significativa na atual cultura de games.

Introdução: *The French Democracy* de Koulamata

Para muitos observadores de fora da cultura de games, o primeiro exemplo visível do poder de expressão proporcionado por machinima parece ter sido um filme baseado em game criado em novembro de 2005: *The French Democracy*,⁴ de Koulamata. A história por trás dessa criação mostra que jogadores em comunidade – jogadores que criam e circulam performances baseadas em jogos dentro de comunidades de jogadores – podem contribuir para o discurso público sobre eventos atuais. Isso já é importante por si só e também, fornece um exemplo convincente para outra afirmação: o machinima tornou-se acessível, colocando uma poderosa tecnologia para produção de animação em tempo real nas mãos de um crescente círculo de jogadores. Em outras palavras, games digitais e tecnologia de games têm um lugar dentro das novas formas de mídia que traduziram tecnologias de entretenimento em mecanismos para a criação de conteúdo. Sonia Livingstone descreveu o impacto da mídia em rede na capacitação de crianças e jovens adultos como “produtores de conteúdo”. O exemplo de *The French Democracy* de Koulamata sugere que a produção cinematográfica baseada em games é capaz de tornar uma grande variedade de faixas etárias em produtores de filmes.

Arts and Sciences.

Web site: <http://machinima.org/machinima-faq.html>; para a história de machinima, veja Henry Lowood, High-Performance Play: The Making of Machinima, *Journal of Media Practice* 7, no. 1 (2006): 25–42. Também por aparecer em: Andy Clarke and Grethe Mitchell, eds., *Videogames and Art: Intersections and Interactions* (Bristol, UK: Intellect Books, 2006).

⁴ The French Democracy. Um filme por Koulamata. The Movies. <http://movies.lionhead.com/movie/11520>.



Figura 1 Koulamata (Alex Chan), *The French Democracy* (2005).

Começamos olhando mais de perto o projeto de Koulamata. No fim de outubro de 2005, revoltas explodiram no subúrbio parisiense de Clichy-sous-Bois – habitado, em sua maior parte, por africanos e árabes – e em outras partes da França depois de comentários incendiários do ministro do Interior Nicolas Sarkozy e da electrocussão de dois adolescentes fugindo da polícia em uma subestação elétrica. Essas manifestações espalharam-se e cresceram por cerca de duas semanas, atingindo seu ápice entre 6 e 8 de novembro, seguidas pela declaração de estado de emergência em 9 de novembro para combater a violência. Ao mesmo tempo, em 8 de novembro, a Lionhead Studios de Peter Molyneux, na Inglaterra, lançou um jogo chamado *The Movies*, parte simulador de estúdio de Hollywood, parte kit de ferramentas para fazer filmes animados, criando cenas simples e manipulando atores avatares. A razão óbvia para os jogadores criarem esses filmes é que, como chefes de estúdios virtuais, este se torna seu trabalho dentro do espaço da simulação. No entanto, muitos jogadores encontraram outro motivo para jogar o game: eles descobriram como chegar direto ao estúdio e fazer os filmes. Isso não foi surpresa para Molyneux, que revelou que “um dos sonhos para o jogo era que, conforme a pessoa jogasse, ela percebesse que podia dirigir seu próprio filme”.⁵ Sua visão do jogador como criador foi confirmada dias depois do lançamento, quando dúzias, e depois centenas de filmes foram postados na comunidade do website da Lionhead. Cerca de dois meses depois do lançamento do jogo, mais de 3000 filmes já estavam disponíveis para assistir apenas nesse site.⁶ Mais de um ano depois, em novembro de 2006, filmes ainda estavam sendo colocados nesse

⁵ Mike Musgrove. Game Turns Players into Indie Moviemakers. <http://washingtonpost.com> (1o de dezembro de 2005): D1.

⁶ <http://www.lionhead.com/themovies/>, com a base de filmes em <http://movies.lionhead.com/movies.html>.

website a um ritmo de quase setenta por dia, sem contar os postados em mídias virais e outros pontos de distribuição na rede.⁷

De volta ao subúrbio parisiense de Seine-Sant-Denis, Alex Chan, um designer industrial freelancer de vinte e sete anos e absolutamente sem nenhuma experiência em fazer filmes, decidiu comprar *The Movies* e fazer sua própria declaração em filme sobre as manifestações francesas. Ainda eram meados de novembro de 2005; o burburinho estava apenas começando a acalmar em Paris e o game era novo em folha. Esses dois fatos não relacionados foram ligados pelo desejo de Chan de produzir uma resposta imediata para os eventos ao seu redor. Como o próprio Chan coloca, “através dessas ferramentas pode-se obter uma reação ou reflexão mais espontânea, não da mídia de massa, mas de um simples cidadão como eu”.⁸ De forma notável, com o nome Koulamata, ele pôde postar seu filme de treze minutos no site da Lionhead em 22 de novembro, apenas duas semanas depois do fim das revoltas e também do lançamento do game. Seu filme contava várias histórias sobre a vitimização dos grupos minoritários franceses através de abusos, discriminação em empregos e eventos do dia a dia em uma tentativa de explicar as tensões e emoções que alimentaram as revoltas. Apesar das legendas em inglês estranhas e da inabilidade cinematográfica – ou talvez por causa disso –, o filme passa a imagem de imediatismo e autenticidade, atingindo diretamente um tom de tristeza pela perda de ideais históricos franceses como a liberdade e a fraternidade. A MTV News admitiu que o primeiro filme sobre esses eventos surgiu “graças a um videogame”.

The French Democracy foi rapidamente distribuído através de numerosos websites de games, blogs e sites de download de filmes na rede e acendeu uma discussão acalorada no website “The Movies” e em outros lugares. No site da Lionhead, por exemplo, mais de 400 pessoas que assistiram deram nota ao filme nas primeiras seis semanas desde seu lançamento; um ano depois, em novembro de 2006, pessoas ainda estavam postando comentários. O tópico principal para discussão do filme apresenta um número similar de comentários, tanto em francês quanto em inglês, desde o primeiro post em 22 de novembro (“Magnifique, tout simplement!”) até reflexões que documentam a contínua ressonância do projeto através do mundo quase dois meses depois (“Eu acho que esses eventos podem ser relacionados aos nossos aqui em Quebec em 1970, quando nosso país chamou o exército contra nós”). Esses exemplos documentam os papéis que o gameplay e os fóruns online, onde as comunidades de jogadores se reúnem, e podem ajudar a se estender a participação do discurso público sobre eventos atuais na “vida real”, não só na cultura gamer. Eles também sugerem as novas formas de aprendizagem informal que estavam ocorrendo nesses fóruns, como os participantes trocando ideias sobre eventos e projetos devido ao seu comprometimento com o jogo. Notícias do trabalho de Koulamata também surgiram

⁷ 460 filmes enviados nos últimos 7 dias. <http://movies.lionhead.com/recent.html>.

⁸ Stephen Totilo, First Film about French Riots Comes Courtesy of a Video Game. *MTV News* (5 de dezembro de 2005).

⁹ Muito bom trabalho!

em canais da mídia. Ele foi coberto desde veículos como *The Washington Post*, *USA Today*, MTV.com e *Business Week* até o importante diário socialista *Libération*.¹⁰ O filme foi exibido amplamente via mídia viral e websites de machinima e continuou a ser exibido durante 2006 em lugares como o Flash Festival do Centre Pompidou em maio, e no World Wide Short Film Festival em junho seguinte, em Toronto.¹¹ A essa altura, o filme de Chan tinha se tornado mais do que um comentário dos eventos recentes de seu próprio país. Tinha se tornado uma propaganda do potencial do machinima como meio. Paul Marino, artista veterano de machinima e diretor executivo da Academia de Artes e Ciências de Machinima, concluiu que o filme de Chan tinha provado “que Machinima pode ser um poderoso meio – mostrando que ele pode estender o pensamento de indivíduos nas áreas que os desenvolvedores talvez não entrem tão rápido”.¹² Xavier Lardy, fundador do principal website francês voltado a machinima, disse ao *USA Today* que “nunca houve um machinima com uma mensagem política tão clara e proeminente”.¹³

Durante o tumulto e na sua sequência, Jacques Chirac reclamou publicamente da falta de diversidade e representação de minorias na mídia francesa. Ele insistiu que a mídia mainstream deveria “refletir melhor a realidade da França hoje”, precisamente quando Koulamata estava aprendendo a usar *The Movies* para responder a esse desafio do seu jeito.¹⁴ As discussões que se seguiram na França durante dezembro de 2005 concentraram-se na solução específica de contratar mais repórteres e âncoras de grupos minoritários. Essa proposta foi importante, mas ignorou questões igualmente críticas em torno de pontos de vista, e o poder de se criar novas narrativas. Nesse sentido, a discussão pública perdeu a contribuição de *The French Democracy*. De fato, Chan disse a repórteres que ele fez um filme baseado em game para se diferenciar da mídia mainstream e também para corrigir os erros que ela veiculava. Então, a história em relação ao projeto de Chan é que ele preencheu um vazio não só na representação de minorias, mas também utilizando um novo

10 Por exemplo, Musgrove, *Game Turns Players . . .*; Totilo, *First Film . . .*; Joelle Diderich, *French Film about Riots Draws Applause*, *USA Today*, 15 de dezembro de 2005; Carol Matlack, *Video Games Go to the Movies*, *BusinessWeek* online 9 de dezembro de 2005. Acesso em janeiro de 2007. http://www.businessweek.com/technology/content/dec2005/tc20051208_639203.htm; Marie Lechner, *La cité animée d'Alex Chan*, *Libération*, 12 de dezembro de 2005.

11 http://www.worldwideshortfilmfest.com/schedule/programme_details.php?program=Machinima; <http://iarvers.free.fr/pages/evenement.html>.

12 Paul Marino, *The French Democratizer*. Postado no blog *Thinking Machinima* (16 Dez. 2005). Acesso em janeiro de 2007. http://www.machinima.org/paul_blog/2005/12/french-democratizer.html.

13 Citado em Diderich, *French Film . . .*

14 “Je rencontrerai également l'ensemble des responsables de l'audiovisuel. Les médias doivent mieux refléter la réalité française d'aujourd'hui”. Déclaration aux Français de Monsieur Jacques Chirac, Président de la République, 14 de novembro de 2005, website *Présidence de la République*, http://www.elysee.fr/elysee/francais/interventions/interviews_articles_de_presse_et_interventions_telewisees/2005/novembre/declaration_aux_francais.32000.html.

formato que, embora fora do radar da mídia mainstream, respondeu imediatamente, foi visto amplamente e ofereceu um ponto de vista diferente do que podia ser visto em veículos na mídia estabelecida. A revista online *Alterités do Cité nationale de l'histoire de l'immigration*, que apontou problemas da mídia que interessam a grupos de imigrantes franceses, destacou em dezembro que de “blogs a videogames”, a nova mídia estava se dedicando a “toda a juventude de cor no mundo”. Mogniss H. Abdallah citou *The French Democracy* em um artigo para *Alterités* evidenciando que “inovações tecnológicas estão sendo usadas para satisfazer a ânsia por expressão pública (*expression ambiante*)”.¹⁵

É importante reconhecer que a produção e circulação de conteúdo baseado em games pode abrir novas formas de expressão pública e criativa, e não só para gamers. E, no entanto, reduzir uma avaliação positiva do gameplay ao seu potencial de vanguarda para formas “mais sérias” não é nem a única, nem a mais forte das razões para voltarmos nossa atenção para o machinima. De uma perspectiva estritamente histórica, isso move e distorce do contexto original as motivações dos jogadores de usos inovadores de tecnologias de games. Supervalorizar objetivos “sérios” como o fim do uso criativo de tecnologias de entretenimento, leva a uma justificativa anacrônica: o valor dessas atividades *então* é visto através das lentes que só mostram seu valor recontextualizado *agora*. Se esse fosse o único problema, talvez apenas historiadores tivessem motivo para se preocupar. Se o resultado de projetos como *The French Democracy* adiciona valor ao discurso público ou cria novos meios de expressão artística, se descaracterizaram os interesses e motivações dos jogadores que criaram as técnicas que exploraram essa moda? De fato, existem razões relevantes para se prestar atenção nas lições que podemos tirar do machinima. A primeira é que ele ilustra todo o alcance da cultura “faça você mesmo” que surgiu com tanta força na cultura gamer, não só para modificar a tecnologia e conteúdo dos games, mas também como uma ação através de tecnologias de mídia, de games digitais interativos a filmes animados. Em segundo lugar, se falharmos em contextualizar o surgimento de práticas associadas à produção de machinima dentro de comunidades de jogadores, perderemos a associação essencial dessas práticas a uma mistura de tecnologia, gameplay e performance pública dentro da cultura gamer. Talvez ainda mais importante, a história do machinima provoca a discussão de assuntos frequentemente debatidos na avaliação de novas mídias associadas a “fãs, blogueiros e gamers”¹⁶, assim como outras desse tipo: ao se liberar a produção de filmes baseados em jogos, o que os jogadores aprenderam sobre a conexão de usos inovadores de tecnologia para o surgimento dessas novas modalidades culturais disponibilizadas a eles?

Este ensaio lida com essas questões apresentando três tomadas no desenvolvimento de machinima. Tomada um: O que as origens da produção de filmes baseados em jogos

15 Mogniss H. Abdallah, *Quand les banlieues s'embrasent. Entre révolte "ethno-religieuse" ou colère sociale, une opinion publique divisée*, Web site *Alterités* (Médias), 22 de dezembro de 2005, http://www.alterites.com/cache/center_media/index.php.

16 Henry Jenkins, *Fans Bloggers and Gamers: Media Consumers in a Digital Age* (Nova York: New York University Press, 2006).

nos dizem a respeito do relacionamento entre aprendizagem, demonstração e performance nos usos da tecnologia associada a games de computador? A história sobre como os jogadores aprenderam a fazer machinima é mais fácil de entender quando ela se torna mais do que uma resposta à pergunta: “quem inventou o machinima?”. Ela também deve mostrar como alguns jogadores aprenderam a usar essa tecnologia e desenvolveram práticas de performance comunicativa e produção, assim como outros adquiriram habilidades como espectadores e começaram a assistir a esses filmes. Tomada dois: como o status dos criadores de machinima como jogadores e usuários de tecnologia de games os redefiniu como jogadores – ou, como “produtores de cinema”? Como a dependência de machinima com *game engines*, ou seja, com uma tecnologia em particular, interagiu com o contexto de machinima surgindo da cultura gamer e comunidades de jogadores? Seguindo na trilha dos estudos tecnológicos recentes, esse *take* explora não só se os jogadores como consumidores são importantes, mas também como o *uso* importa.¹⁷ Explorarei a noção de “game engine”, estabilizada em games como *DOOM* e *Quake*, que também impulsionou a criação dos replays e de machinima, como “tecnologia encontrada”, pronta para a apropriação pelos jogadores. Tomada três: dado que o machinima surge do lado geek da cultura gamer, o contexto de sua criação oferece vantagens especiais ou, ao contrário, restrições para a convergência com outras formas de expressão cultural?

Sabemos que, hoje, um jovem francês pode adquirir um estúdio de animação na forma de um game comercial custando cerca de 50 dólares. Poderia *The French Democracy* ser um sinal de que a tecnologia e a cultura gamer estabeleceram novas formas de expressão cultural e política? Ou as limitações atreladas a essa cultura, que vão da autorreferencialidade até a falta de respeito à propriedade intelectual, impedirão a expansão da audiência de machinima?

Demo pública: origens do cinema feito com games

Em dezembro de 1993, a *id* Software lançou o primeiro jogo de tiro em primeira pessoa, *DOOM*. Os autores eram um grupo de programadores liderado por John Romero e John Carmack, que tinham fundado a *id* em fevereiro de 1991 para desenvolver shareware para computadores pessoais. Desde o começo, Carmack em particular, concentrou-se no desenvolvimento de tecnologia gamer de ponta como uma plataforma para jogos de ação competitivos e acelerados. O *gameplay* de *DOOM*, por exemplo, consistia principalmente no massacre (a tiros) de demônios ou oponentes no mundo do jogo. O que era inovador nos games da *id* era sua representação do mundo da maneira como o personagem o veria, de uma perspectiva 3D em primeira pessoa que era rapidamente redesenhada quando o personagem se movia pelo ambiente. Essa inovação estabeleceu um gênero de game que dominaria o desenvolvimento da tecnologia de games durante os anos 90: o jogo de tiro em primeira pessoa (First-person shooter, FPS na sigla em inglês).

17 Nelly Oudshoorn and Trevor Pinch, *How Users Matter: The Co-Construction of Users and Technology* (Cambridge, MA: MIT Press, 2003).

DOOM deixou imediatamente suas marcas em praticamente todos os aspectos da cultura gamer, desde gráficos e tecnologia de conectividade até estilos de jogo, noções de autoria e investigação pública de conteúdo. A *id Software* seguiu, em junho de 1996, com o lançamento de *Quake*, construído nos moldes de competitividade introduzidos com *DOOM*. *Quake* era um *tour de force* tecnológico. Seu sistema de conexão cliente/servidor era uma melhora para a conexão *peer-to-peer* de *DOOM*, estimulando enormemente a popularidade dos jogos de múltiplos jogadores na internet. *Quake* também oferecia o que normalmente se reconhece como o primeiro *engine* gráfico capaz de fornecer gráficos em 3D verdadeiro.¹⁸ A recepção de *DOOM* e *Quake* oferece uma lição sobre a importância de se distinguir as reações do público ao conteúdo do jogo das práticas associadas ao uso da tecnologia fornecida por esses mesmos jogos. O tema em *DOOM* (mortes sangrentas e violentas de demônios no espaço sideral), seus gráficos e áudio condizentes, bem como vocabulário associado ao gameplay (“shooters”, “death match”) aumentaram a atenção pública para os níveis de violência dos games de computador. Coincidentemente, o jogo foi lançado enquanto audições no congresso estimuladas pelos senadores Herb Kohl e Joseph Lieberman estavam a caminho de examinar a violência da mídia e sua influência sobre as crianças e, obviamente, alguns anos depois *DOOM* foi particularmente analisado pela conexão com os trágicos assassinatos no colégio Columbine. A representação de jogos como *DOOM* ou *Quake* como “simuladores de assassinato”¹⁹ e “sedentos de sangue” obviamente se refletiu nos jogadores, que eram muitas vezes representados como desconexos ou deslocados, ou envolvidos em uma atividade viciante, repetitiva ou vazia.

Não pretendo, aqui, entrar na discussão sobre a apresentação ou não de conteúdo violento em jogos de computador ou seus efeitos nos jogadores. Estou me concentrando, ao invés disso, em como *DOOM*, e especialmente *Quake*, abriram o meio dos games de computador para formas inesperadas de criatividade dos jogadores. Práticas associadas a FPS e a configuração técnica desses games tornaram novas formas de criação possíveis, dentre as quais estava a de filmes animados usando os engines gráficos de tempo real da *id*. Por que essa tecnologia inspirou a criatividade dos jogadores? Para responder a essa pergunta, temos de começar com a ideia do “game engine” conforme Carmack. Inspirado em hacks de programação que alteravam games, como o “Barney patch” para o original de Silas Warner *Castle Wolfenstein* (Muse Software, 1981), Carmack tinha alterado muitos jogos de computador quando adolescente. Ele inseriu formas de modificar o jogo em *DOOM*, mas de uma maneira que simplificava o processo e não exigia tais hacks. Ele fez isso separando o núcleo do game engine do código para níveis específicos do game defi-

18 Projetado por John Carmack e otimizado por Michael Abrash. Um bom resumo das inovações técnicas de *Quake* é fornecido por Abrash, *Ramblings in Realtime*, esp. chap. 6: *Quake's 3-D Engine: The Big Picture* (2000), *gamedev.net* Web site, <http://www.gamedev.net/reference/articles/abrash/abrash.pdf>. Esses ensaios são revisões dos capítulos no livro de Michael Abrash *Graphics Programming Black Book: Special Edition* (Scottsdale, AZ: Coriolis, 1997).

19 Jack Thompson, *Bloodlust Video Games Put Kids in the Crosshairs*, *Denver Post*, 30 de maio de 1999, G1.

nidos por mapas, objetos, monstros, gráficos, som e assim por diante, que foram chamados de “recursos do jogo”. A intenção explícita dessa separação foi tornar possível para os jogadores a criação de seu próprio conteúdo, desenhando seus próprios mapas ou *níveis*. Informações específicas de cada nível eram capturadas nos assim chamados arquivos *wad*, que eram carregados separadamente no jogo para se jogar esses níveis; a edição ou criação de arquivos *wad* mudava o conteúdo do jogo sem alterar o game engine. Isso protegia o código crítico do software que produzia as funcionalidades fundamentais do jogo, como os gráficos ou a física. A decisão de design de Carmack de separar o game engine dos recursos gerou um design de níveis de terceiros, como a *id* esperava, e encorajou o desenvolvimento de ferramentas de software para produzir novo conteúdo, fosse pela *id*, outras companhias ou pelos jogadores.²⁰ O game engine também representou um novo modelo de negócios para a *id*, agora posicionada como uma companhia de tecnologia de games, tanto quanto uma desenvolvedora de jogos. A padronização da produção de games também abriu os portões para uma enxurrada de conteúdos criados por jogadores, o que, por sua vez, estenderia a vida comercial do game. De acordo com a própria história corporativa da *id*:

O time de inovadores também tornou o código fonte de *DOOM* disponível para sua base de fãs, encorajando pretensos designers de games a modificarem o jogo e criarem seus próprios níveis, ou “mods”. Os fãs eram livres para distribuir seus mods do jogo, contanto que os updates fossem oferecidos gratuitamente para outros entusiastas. A comunidade de mod decolou, dando ao jogo aparente vida eterna na internet.²¹

Iniciando com *DOOM*, boa parte da diversão começava depois que um game de FPS era publicado, já que os jogadores (e outros designers independentes) criariam seus próprios níveis e mapas, ou modificariam outros recursos do jogo. Jogos de computador como *Quake* podiam funcionar, essencialmente, como ferramentas de design; aprender a usar o software da *id* para fazer mods, mesmo a menor personalização do jogo, tornou-se parte do comprometimento do jogador. Isso também significou que “abriu-se mão do controle autoral” por parte dos desenvolvedores do jogo, algo que o curador de mídia Randall Packer chamou de uma característica distintiva dos jogos de computador, em con-

20 No entanto, a versão original de *DOOM* não foi lançada como um software open-source; ao invés disso, a *id* passou uma licença de uso de dados (“Data Utility License”) que permitia modificações do game sob condições estritamente definidas. Com o lançamento de *DOOM II* em 1994, Romero lançou mais informações sobre o programa do game. Carmack lançou o código fonte de *DOOM* como um presente de Natal para a comunidade de jogadores em dezembro de 1997.

21 *Id* Software, n.d. *id* Software Backgrounder, n.d. De: *id* Software Web site, em: <http://www.idsoftware.com/business/home/history/>.

traste com outras mídias de entretenimento ou artísticas.²² E por que não abrir mão de um pouco desse controle? Carmack era particularmente cético sobre o designer do game ser um *auteur*, argumentando, em uma declaração amplamente conhecida, que “a essa altura, não existe tanta diferença entre o que o melhor designer do mundo produz e o que alguns jogadores razoavelmente espertos poderiam produzir”.²³ De fato, os jogadores passaram a ver a personalização de *Quake* como outra forma de mostrar a outros jogadores a superioridade de suas habilidades.

A configuração do game engine e dos recursos de Carmack não foram os únicos aspectos de seus games que inesperadamente conduziram à produção de filmes baseados em jogos. Um outro aspecto estava mais ligado ao gameplay do que ao desenvolvimento de games. *DOOM* podia ser jogado como single player ou mesmo como um game cooperativo, mas também introduziu um novo modo de jogo competitivo visualizado pelo co-fundador da *id*, John Romero, chamado *deathmatch*. Jogadores conectavam-se via Local Area Networks (Redes locais) para competir contabilizando mortes (ou *frags*) contra os oponentes. *Quake* era, fundamentalmente, um game competitivo e de múltiplos jogadores (multiplayer), sendo jogável via Internet. Imediatamente após o lançamento de *Quake*, os jogadores formaram grupos mantidos por sua incrementada conectividade multiplayer e opções de chat. Como gangues de hackers dissecando os detalhes das redes de computadores, esse clãs de *Quake* compartilhavam técnicas de alta performance, tanto de jogo quanto de programação. O multiplayer não era apenas conectar-se para dar frags nos oponentes online; ele também era chat, discussão e compartilhamento de *exploits* entre os jogadores. A competitividade levou à comunidade; o *deathmatch* em rede abriu espaço para as redes de jogadores. O Ranger Clan fornece um exemplo interessante. Talvez o mais famoso dos clãs, seus jogadores de primeira linha também ajudaram a modelar a comunidade voltada à tecnologia de *Quake*. Eles tinham participado do primeiro teste pré-lançamento do engine de *Quake*. Um membro projetou o mod original de *Capture the Flag*; outro fundou uma das maiores fontes de informação sobre o desenvolvimento de *Quake*, *Blue's News*; no todo, metade dos cerca de vinte e cinco membros permanecerem ativos no desenvolvimento de games ou foram trabalhar nessa indústria.²⁴ Estar em um clã desses significava ser um jogador de comunidade; significava executar técnicas e demonstrar habilidades, mostrar como fazer as coisas, espalhar informações e construir ferramentas de software e conteúdo para compartilhar com outros jogadores. Com sua reputação de performances estelares como jogadores e programadores firmemente estabelecida, os Rangers surpreenderam a comunidade de *Quake* em outubro de 1996 com outro tipo de

22 Randall Packer, *Net Art as Theater of the Senses: A HyperTour of Jodi and Grammatron, Beyond Interface* (2004). http://www.archimuse.com/mw98/beyond_interface/bi_fr.html (Acesso em junho de 2007).

23 John Carmack, Re: Definitions of Terms. Post de discussão para Slashdot. 2002. <http://slashdot.org/comments.pl?sid=25551&cid=2775698> (Acesso em janeiro de 2007).

24 Hugh Hancock, Ranger Gone AWOL. *machinima.com*. http://www.machinima.com/articles/Ranger_Gone_AWOL/index.shtml.

exploit. Em torno de um mês após seu lançamento comercial, eles circularam um filme feito dentro de *Quake*, *Diary of a Camper*. Ele estabeleceu o game de tiro em primeira pessoa da *id* como a primeira plataforma para filmes baseados em games, conhecidos por muitos anos simplesmente como filmes de *Quake*.



Figura 2 The Rangers, *Diary of a Camper* (1996).

Esses filmes de *Quake* estavam fortemente relacionados a uma forma de performance dentro do game chamada de filme de demonstração ou “demo”. A demo como forma de certificação de habilidade, performance e treinos atravessa a história da cultura de games de computador. Ela data de *Spacewar!*, provavelmente o primeiro game moderno de computador. Desenvolvido no M.I.T. em 1962 por um grupo liderado por Steve Russell, *Spacewar!* estabeleceu o game de computador como um método de demonstrar as capacidades dos computadores. O grupo de Russell desprezou métodos anteriores de mostrar o que um computador podia fazer e acreditava que uma boa demonstração “deve envolver o espectador de forma agradável e ativa – em resumo, deve ser um jogo”.²⁵ *Spacewar!* fez exatamente isso, exibindo o novo computador PDP-1, seus gráficos, I/O e tecnologia de exibição; o grupo do M.I.T. afirmou de forma confiante à comunidade de usuários de PDP que *Spacewar!* “demonstra amplamente as capacidades em tempo real do PDP-1” e

25 Stewart Brand, SPACEWAR: Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums, *Rolling Stone*, 7 de dezembro de 1972. Disponível também em http://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html.

verificava sua “excelente performance”.²⁶ Mas, ao mesmo tempo em que mostrava o que os computadores podiam fazer, esse game revelou a proeza técnica dos hackers de hardware e programadores. Como um game competitivo imensamente popular e disponível em qualquer laboratório de computação dos Estados Unidos nos anos 60 e 70, a comunidade de programadores e jogadores de *Spacewar!* cresceu rapidamente. Stewart Brand, escrevendo no início dos anos 70, considerou que esse game era uma “bola de cristal perfeita das coisas que estavam por vir na ciência computacional e no uso de computadores”. Ele o citou como evidência de uma nova cultura, parte co-produção, parte performance do jogador. Em “dias de processamento e consumo em massa”, é uma “heresia, que não é bem-vinda nem esperada. Os hackers fizeram *Spacewar!*, não os criadores”.²⁷



Figura 3 NoSkill, *DOOM2* demo, 1995.

Então, a demonstração do público como uma forma de performance baseada em computador esteve associada a games de computador desde suas origens em laboratórios de ciência da computação. Jogadores de *Spacewar!* demonstraram a performance mediada por computador através do jogo. A reinterpretação do jogador como um ator teve não só uma, mas duas formas predominantes: a do jogador superior, o Deus do joystick e do

²⁶ D. J. Edwards and J. M. Graetz, PDP-1 Plays at Spacewar, Decuscope 1, no. 1 (1962): 2–4. Veja também J.M. Graetz, The Origin of *Spacewar!*, *Creative Computing*, 1, no. 1 (1983): 78–85.

²⁷ Brand, SPACEWAR.

mouse, e a do jogador-programador capaz de hackear o código do game e exibir o domínio da tecnologia. Ambas as formas de performance ocorreram como demonstrações do público de formas que, mais tarde, influenciariam o uso de games para se fazer filmes, ao mesmo tempo em que ilustravam os tipos de experimentação e aprendizagem informal que tem acompanhado os games de computador há tanto tempo.

Tecnicamente, demos de *DOOM* são arquivos de replay, sequências arquivadas de instruções de um jogo anterior que, quando executadas pelo software do game, mostrariam o mesmo game da mesma perspectiva (primeira pessoa) do jogador original. Como um dos guias coloca, “no universo de *DOOM/DOOM II*, o termo “demo” refere-se a um arquivo que contém uma sessão gravada de gameplay”.²⁸ Demos de *DOOM* demonstravam as habilidades dos jogadores. A ação veloz de *DOOM* como um jogo competitivo, de múltiplos jogadores; o crescimento de uma comunidade de jogadores em rede e a tecnologia de replay, tudo isso se juntou no demo para estabelecer uma relação ator-espectador. Um aspecto crítico desse relacionamento era a experiência de aprendizado. *DOOM* exigia habilidades. Alguns jogadores possuíam mira excepcional, outros se centravam em truques de movimento, e outros ainda na discrição e no aspecto psicológico de perseguir seus oponentes. Jogadores-estrela apareceram, e meros mortais queriam ver esses “Deuses de *DOOM*” jogar para obter dicas para suas próprias táticas e também aprender a melhorar seus desempenhos. Como aponta BahdKo, uma veterana da cena demo de *DOOM*, “O uso de demos por seu valor educacional tem acontecido quase desde o princípio”. Demonstrações de habilidade por parte de jogadores admirados como NoSkill, XoLeRaS e Smight circularam amplamente. Em um típico uso desses filmes, “um novo jogador que quer melhorar pede para que a partida com um jogador de alto nível seja gravada, e então o jogador novo assiste à demo (em que ele presumivelmente perdeu) do ponto de vista do jogador experiente, tentando aprender formas de melhorar sua própria técnica. Tal jogador pode, então, comparar seus próprios movimentos, sua mira e, possivelmente, estratégias com o outro jogador, permitindo que ele pratique sozinho para melhorar sua própria performance.”²⁹ Single-player, deathmatch e filmes de demos de clãs certificavam o status dos jogadores estrelas ao mesmo tempo em que ajudavam os jogadores normais a comparar e melhorar suas habilidades. Começando em 1994, o programa de Título Honorífico de *DOOM* (*DOOM Honorific Title*, DHT na sigla em inglês), um sistema de avaliação do game, tornou-se “a forma pela qual bons jogadores podiam provar ao mundo,

28 Ledmeister, What is a *DOOM/DOOM II* Demo (or LMP File). *Classic DOOM*. <http://www.classicd.com/>.

29 E-mail de Laura “BahdKo” Herrmann para Henry Lowood (28 Jan. 2004). Interessantemente, há muito tempo se suspeita que alguns jogadores estrela se absteram da prática de apresentar filmes demo de seu gameplay para manter sua vantagem competitiva. No entanto, tal relutância parece ter sido incomum e a ausência de filmes demo de jogadores como Thresh (cuja fama é baseada em sua dominância do deathmatch de *Quake*) é vista agora como uma evidência de que eles não eram tão ativos na cena *DOOM* como os rumores levam a acreditar. Isso mostra a necessidade de plateia e comunidade, assim como habilidade, para se ter o status de jogador “Deus”.

de maneira objetiva, que eles eram tão bons quanto diziam ser”.³⁰ O processo de certificação promoveu explicitamente a performance do gameplay através de filmes demo. Outro projeto, COMPET-N, começou em 1994 a coletar demos e uma variação delas conhecida como *speedruns* (que visa completar um game ou um nível o mais rápido possível), ao qual se juntou em pouco tempo o Public Demo Archive of the Non Gods, DOOMed Speed Demos Archive e outras coleções de filmes demo, estabelecidos para que os jogadores pudessem achar demonstrações de qualquer habilidade ou nível do game. Estabelecer uma base de espectadores através de gameplay gravado também alimentou o crescimento da comunidade gamer. Os clãs de *DOOM* procuraram criar reputação através de demos, assim como os jogadores individuais. Essas práticas variadas de mostrar, ver e aprender através de replays de *DOOM* mostraram que a colaboração multiplayer podia surgir da competição.³¹

Evidentemente, a noção de demonstração é cheia de implicações para o game de computador como lugar de exibição, certificação e aquisição de habilidades. Esse é, de novo, o caso numa emblemática cena associada a um determinado tipo de programa de demonstração conhecido simplesmente como “demo”. Essas demos eram filmes animados não interativos, no sentido de que combinavam visão e som e, como demos de *DOOM* e *Quake*, eram tipicamente gerados em tempo real. A maior diferença entre filmes-demo e demos é que, a assim chamada *demoscene* surgiu das práticas de pirateamento de games e hacks dos anos 80, particularmente em computadores domésticos como o Apple II e o Commodore 64. A essa altura, a cultura aberta e cooperativa de design de games associada a computadores de laboratórios e jogos como *Spacewar!* e *Adventure* ou ainda o movimento de computação dos anos 70 tinham colidido com uma cultura de negócios fundada no desenvolvimento de propriedade e tecnologia fechada de um cartucho de game. A queda da geração de consoles Atari coincidiu com o sucesso de games como Pac-Man, propriedades intelectuais controladas por estúdios industriais fechados que produziam games para serem jogados, com os quais não se podia brincar. A nova geração de companhias, liderada pela Nintendo, preservou cuidadosamente a tecnologia e a propriedade intelectual de seus consoles. Games publicados para computadores domésticos seguiram esse modelo de negócios, em sua maioria, mas com a importante diferença de que era possível, e muitas vezes aceitável (ao menos entre os jogadores) copiar o software adquirido em formatos como cassetes de áudio e disquetes. Isso deu abertura para os jogadores criarem uma cultura, ironicamente clandestina, em volta dos videogames e dos games de computador. A disponibilidade de interpretadores de BASIC incluídos na maior parte dessas máquinas forneceu a tentação, muitas vezes

30 Welcome to the *DOOM* Honorific Titles! *DOOM Honorific Titles*. <http://www-lce.eng.cam.ac.uk/~fms27/dht/dht5/#dht5>. Uma excelente compilação de filmes demo de todos os tipos pode ser encontrada no website *DOOM2.net*, <http://www.DOOM2.net/>, junto com todas as ferramentas de treinamento e gravação.

31 Dentro de certos limites, claro. Alguns jogadores eram conhecidos por não revelar todos os seus melhores truques.

irresistível, particularmente entre os usuários mais novos de computadores domésticos, não só de copiar, mas muitas vezes de alterar o software como uma forma de resistência, uma versão dos anos 80 de levar o poder do computador às pessoas.



Figura 4 Uma tela de um crack.

Conforme os jogadores tornaram-se capazes de desmontar e reconstruir programas, vencer esquemas de prevenção de cópias ou crackear códigos viraram formas de modificação de games ou de simples distribuição sem licença, gratuitamente. Alguns crackers, como eles passaram a ser conhecidos, com nomes como German Cracking Service, AEK Crackware Essen 2099, 1103 ou JEDI, adquiriram reputação de mestres do código, circulando com games copiados; já vimos que reputações são importantes em redes sociais de jogadores. Os crackers documentavam suas proezas adicionando créditos ou telas de carregamento no começo dos jogos que marcavam como tendo sido liberados por eles. Como tatuagens no corpo ou grafites nas paredes da cidade, essas introduções tornaram-se assinaturas pessoais (ou grupais). Elas também se tornaram a base para a competição entre os crackers. Eles jogavam um game novo com o objetivo de serem os primeiros a postar a nova versão crackeada publicamente. Essa competição se intensificou no final dos anos 80 conforme os sistemas de prevenção de cópias tornaram-se oponentes mais inteligentes nesse campo de jogo. Após crackearem um game novo, os grupos celebravam cada exploit com telas de carregamento cada vez mais elaboradas e impressionantes visualmente, incluindo gráficos, sons e mesmo animações. Essas *cracktros* (introduções cracker) tornaram-se uma performance hacker à parte, a “demo” cinematográfica, em plataformas multimídia emergentes como o Commodore 64 e Amiga, o Atari ST e o PC.

Grupos da demoscene começaram a competir publicamente, especialmente na Europa e na Califórnia. Seus programas viraram shows multimídia em tempo real de proezas de programação, não só intros, mas produções por si só, com gráficos e sons que duravam tanto quanto um vídeo musical ou mais. Em uma *demoparty* ao vivo (conhecida originalmente como *copyparty*), a grandeza não era mais demonstrada pelo mais rápido a crackear um software, implicava também em dar uma boa festa, compartilhando e socializando; ser o melhor não era só crackear o maior número de games, também significava fornecer uma apresentação única, mas bem programada, fazendo isso com limites previstos, como uma memória disponível ou uma plataforma de computador doméstico ou um console específico, e compartilhá-la.³²

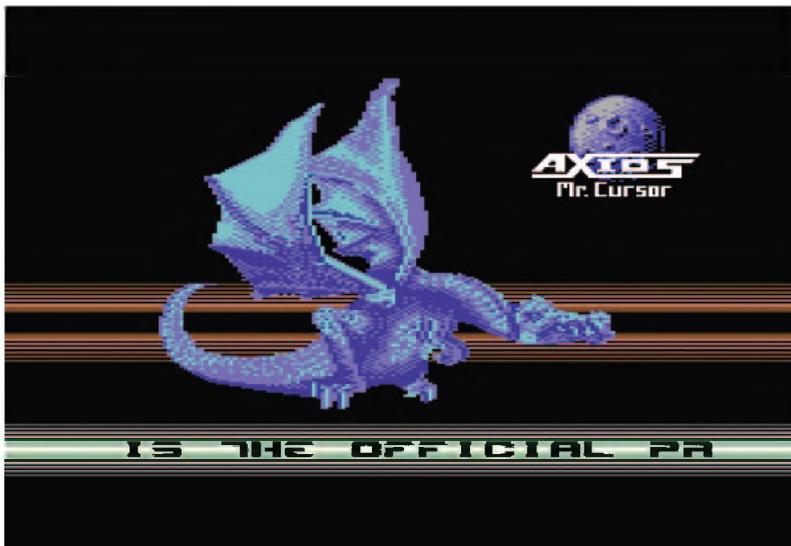


Figura 5 Anúncio Copy Party de Axios, 1988.

O fundador do grupo cracker Sledgehammer (SLH, entrevistado por JS) descreveu sua rede social:

JS: Quantos anos você tem?

SLH: Tenho 22 (22-10-65).

³² A documentação extensiva da história de *copyparties* e *demoparties* tem sido carinhosamente preservada pela própria *demoscene*. Para um exemplo, veja “CSDb: The C-64 Scene Database,” <http://noname.c64.org/csdb/>.

JS: Quando você fundou a Hotline?

SLH: Eu fundei a HOTLINE no começo de agosto de 1986.

JS: Quantos membros a HTL tem no momento?

SLH: A HOTLINE tem agora 15 membros!

JS: Qual foi seu primeiro crack?

SLH: Foi *Donkey Kong*, da Ocean!

JS: Quantos *swappartners* (parceiros de compartilhamento) você tem?

SLH: Dez de verdade! Quatro na Holanda, três dos quais são membros da Hotline, um da SRG, Popeye na Dinamarca e cinco caras na Inglaterra. Eu compartilho por correio expresso com eles.

JS: Quantos pacotes você manda por semana?

SLH: Quatro expressos e 26 ou 27 para o resto!³³

A demoscene alimentou-se dos mesmos impulsos que outras formas de demonstração de habilidades baseada em games, enquanto mostrava outra mudança de competição para exibição e de domínio de tecnologia computacional para a criação de novos espaços sociais e performativos, definidos pelos games de computador e seus jogadores. Alguns anos depois, com *game-modding* ou machinima, os jogadores aprenderam sobre demos com as próprias demos, e mantiveram-se aprendendo quando se reuniam (em festas ou online). Curiosamente, essa cultura demo bastante pública dentro de várias comunidades de jogadores, permaneceu um de seus segredos mais bem guardados, uma vez que o custo de se entrar era exatamente o alto nível de envolvimento, motivação e comprometimento de tempo que manteve a demo como o centro da rede de aprendizagem informal. Foi provavelmente só na metade dos anos 90 que o modding conectou a cultura demo tanto à tecnologia de games mais popular (via o game engine padronizado) quanto à indústria gamer (via recrutamento localizado). Mas os programadores de demos ainda assim adquiriram técnicas com relevância direta para eventuais carreiras na indústria gamer, e muitos deles moveram-se nessa direção. Como um programador colocou, “na época eu fazia por ‘amor ao código’, não porque eu planejasse entrar na

33 Interview of the Month! This time: SLH/Hotline. *Illegal: The Cracker Magazine 2* (1987). Esse, apropriadamente, é um excerto das seções em inglês que aparentemente circularam como arquivo de texto, apesar de o original ter sido impresso na Alemanha. CSDb, entry for Illegal #22, <http://www.df.lth.se/~triad/triad/ftp/Illegal/illegal22.txt>

indústria dos games. Ser parte da cena permite que você discuta suas ideias com outras pessoas e se exponha, o que ajuda a melhorar sua habilidade. Além disso, você também obtém experiência ao construir algo trabalhando com outras pessoas, tanto programadores quanto ‘tipos artísticos’, assim como no mundo real”.³⁴ Ao mesmo tempo, essas mesmas práticas prepararam o terreno para filmes de *Quake* e machinima completando a ideia de programa de demonstração de forma importante. Na demoscene, o hacker não estava mais demonstrando tecnologia; ele estava demonstrando o hacker, e era a sua performance que importava. A demo pública como demonstração de habilidade preparou o terreno para a produção de filmes baseados em games.

De filmes de *Quake* a Machinima: Jogadores como produtores de filmes

Então, o machinima foi inventado por desenvolvedores de games ou por jogadores? Os clãs de jogadores que fizeram os primeiros filmes de *Quake* simplesmente ligaram os pontos entre game em tempo real e produção de filmes em tempo real, ou eles só viram essa possibilidade através da imersão nas práticas e na comunidade de game multiplayer? Machinima foi uma invenção ou um uso inovador de tecnologias existentes? Vimos até agora que a produção de filmes baseados em games surgiu de uma cultura existente de performance que incluía a exibição, o compartilhamento e a competição a partir de maneiras permitidas pelos replays, pela competição em tempo real e pela demonstração de habilidade. Mas será necessário separar as práticas surgidas do que tipicamente chamamos de “cultura” de games de computador daquelas diretamente permitidas – ou limitadas – pela inovação na tecnologia de games de computador? De forma alguma. A condição de espectador e a performance baseada em game associadas a machinima dependiam de decisões específicas de design (por exemplo, a arquitetura de Carmack do game engine), mas ao mesmo tempo foram possibilitadas pelos jogadores. Esses jogadores eram usuários da tecnologia de games que descobriram, mais do que inventaram, novos usos para ela.³⁵ A excitação deles com exploits, hacks e demonstrações de usos da tecnologia surgiu das relações que tinham com os computadores – um compromisso que só pode ser descrito como lúdico, mas também pode ser reconhecido como uma forma poderosa de aprendizagem informal.

Seguindo o modelo introduzido pela *id* Software, os desenvolvedores de games produzem ou utilizam softwares chamados “game engines” para lidar com sofisticados gráficos em tempo real, física, iluminação, câmera e outros aspectos dos jogos. Games são interativos; animações pré-renderizadas têm aplicabilidade limitada em softwares que devem responder imediatamente e redesenhar a tela em resposta às ações do jogador.³⁶

34 Saxon Druce, citado por Vincent Scheib, Introduction to Demos & the Demo Scene: How They Relate to Games, and Their Appearance at SIGGRAPH, *Gamasutra* (2001). http://www.gamasutra.com/features/20010216/scheib_01.htm#a1.

35 Por exemplo, o desbloqueio por Uwe Girlich dos formatos de demo de *DOOM* e *Quake*.

36 Exemplos de games pré-renderizados seriam *Dragon's Lair* de Don Bluth ou o enorme

Games de ação rápida feitos a partir da perspectiva dinâmica do jogador/avatar – jogos de tiro em primeira pessoa como o melhor exemplo – aumentaram significativamente o desafio técnico para os desenvolvedores. Para encaixar o jogador na ação frenética do game, os desenvolvedores de FPS tiveram de renderizar um espaço 3D do ponto de vista do jogador. O software (mais tarde, com o auxílio de placas gráficas especializadas) constantemente recalcula e re-renderiza, em altas taxas de frames, conforme o personagem do jogador se move através desse espaço. O insight que levou aos filmes de *Quake* e machinima foi ver essa tecnologia como fornecedora de um sistema fértil para a produção de animação em tempo real, em oposição a ter de fazer animação de forma exaustiva (seja à mão ou em *server farm*) como artistas da Pixar ou da Disney.

Isso não quer dizer que desenvolvedores e programadores de games ignoraram ou não perceberam o potencial de seus games para fazer filmes animados. Eles já estavam ocupados o suficiente fazendo games, claro, mas, ainda mais importante, a produção de filmes com games foi uma inovação dos usuários. Era outra forma de jogo que evoluiu do contexto particular de multiplayer, games de competição e outras formas de demonstração, aprendizagem e performance que surgiram das tecnologias e comunidades associadas a esses games. Podemos ver o impacto dos jogos competitivos mais claramente em uma ideia que surgiu antes dos filmes de *Quake*, a de “filme de game”. Essa noção desdobra os filmes baseados em game inicialmente para o replay, e daí para outras formas de performance midiática ou de arquivo, como em esportes televisionados (introduzido como o “*instant replay*” da Ampex, primeiro utilizado em um jogo de futebol americano exibido pela CBS em 1965). A noção de replay também está relacionada a práticas de “proto-performance”,³⁷ como ensaio e treinamento, ambos em performance teatral, especialmente em esportes (como o time de futebol que gasta horas “estudando a gravação do jogo”). Dani Bunten Berry, designer de games de estratégia multiplayer como *Modem Wars* (1988), *Command HQ* (1990) e *Global Conquest* (1992), trouxe essa ideia para o desenvolvimento de games. Berry projetou esses games para recompensar a coordenação visio-motora e o domínio da interface bem como o pensamento estratégico, para que “cada pessoa tivesse seu estilo especializado de jogar”. O design técnico tornou possível armazenar dados a partir dos quais replays, ou “filmes de games”, como Berry os chamou, podiam ser criados. Os jogadores podiam assistir a esses filmes para rever e avaliar seu desempenho. Estimular esse tipo de aprendizagem informal era exatamente o papel que os replays desempenharam mais tarde na comunidade de *DOOM*. Berry também percebeu a facilidade com que os jogadores interpretavam o replay, tanto como material de aprendizado quanto como de histórias sobre games lembrados. Ela ficou surpresa com “como as pessoas usaram essa oportunidade que os filmes de games proporcionaram para racionalizar suas perdas e criar histórias a partir da experiência efêmera e intensa da batalha”. Berry acreditava que as comunidades de jogadores vibrariam com a capacidade do replay de criar “lendas a partir de

sucesso *Myst*. Mas essas são exceções que provam a regra de games baseados em engines 3D.

37 Richard Schechner, *Performance Studies: An Introduction* (London: Routledge, 2002), 191.

seus melhores desempenhos”.³⁸ Filmes de game foram incluídos tanto em *Command HQ* quanto em *Global Conquest*, mas essa visão só se realizaria quando as redes de computadores e sociais necessárias para criar as reputações dos jogadores em comunidade estivessem mais sincronizadas com a tecnologia de replay, ou seja, quando surgiram *DOOM* e *Quake*.

Já vimos muitas vezes que a demonstração de habilidade através de competição estava por trás do replay capturado como um filme demo; o aprendizado do gameplay por meio do replay implicava em práticas de espectador, testemunha e certificação. Ambos forneceram meios e motivos para os jogadores em comunidade – de novo, jogadores que se mostravam para outros jogadores – aprenderem mais sobre como gravar seu gameplay. Não só os replays eram passados como demonstrações de habilidade como o próprio código que tornou os filmes de *Quake* possíveis estava ligado a algo chamado de formato “demo” e salvo em arquivos DEM (com a extensão de arquivo .dem). Essa convenção foi mantida de *DOOM* a muitos outros games: *Quake/Hexen*, *Half-Life*, *Unreal Tournament* e assim por diante. O *Diary of a Camper* dos Rangers lembrava os filmes demo de *DOOM*, com explosões de ação pontuadas por sangue voando e pedaços de corpos. Ainda assim, *Diary of a Camper* rompeu com o filme demo de *DOOM* em um aspecto essencial: a independência da visão do espectador daquela de qualquer jogador/ator. O filme não foi “filmado” da perspectiva em primeira pessoa do atirador. Uma câmera independente gravava a ação. Essa inovação ilustra a importância de *Quake* como uma plataforma de jogo de alta performance. Falando estritamente, demos de *DOOM* não eram realmente filmes. Ao invés disso, elas eram seqüências de comandos ou scripts que diziam ao game engine o que fazer, essencialmente repetindo-se os comandos do teclado e do mouse na mesma seqüência que o jogador havia feito. Uma consequência da separação do game engine dos arquivos de recursos na arquitetura de Carmack foi que a demo, ou filme *intro*, era gravada em um arquivo discreto em seu próprio formato, o LMP. Esse era um recurso do jogo na forma de um filme de gameplay exibido quando um jogador iniciava o game. Os jogadores também podiam gravar suas próprias sessões de jogo como demos e exibi-las novamente dentro do jogo, carregando e executando esses arquivos LMP. Devido à arquitetura do design, a produção desses filmes não exigia que se hackeasse o game engine, criando efetivamente um novo espaço performativo. Essa mudança técnica diferenciou os produtores de filmes demo de *DOOM* e *Quake* das formas anteriores de performance baseada em games.

O engine de animação em tempo real dentro do game de computador foi descoberto por jogadores, que encontraram a tecnologia e aprenderam a usá-la para produzir filmes animados de uma forma nova. Claro, foram os desenvolvedores que criaram essa tecnologia, mas eles não previram essa aplicação, que foi descoberta, testada e melhorada por esses jogadores. Uwe Girlich tornou-se a principal autoridade técnica na produção de filmes em *Quake*; ele descobriu em sua análise desse novo formato de demos que “as coordenadas do jogador e as posições da câmera podem ser diferentes”, em outras palavras, que diferentes pontos de vista da câmera podem ser apresentados em demos de replay. Essa descoberta

38 Berry, n.d.

o levou a observar que, “para pessoas com muito tempo extra, *Quake* pode substituir um sistema de modelação em 3D completo para desenhos ou coisas do tipo”.³⁹ Quando os Rangers descobriram como mover as câmeras em *Quake*, eles programaram suas próprias ferramentas para isso, demonstrando habilidades de programação tanto quanto de jogo. Girlich mostrou como essa abordagem poderia ser levada mais além, concentrando em uma análise cuidadosa da arquitetura e operação de *Quake*, especialmente o formato demo e o protocolo de rede; ele revelou o que descobriu para a comunidade de jogadores e forneceu ferramentas como o *Little Movie Processing Center* (Centro de processamento de pequenos filmes) para a gravação de replay em *DOOM* e outros games. Outros seguiram seus passos, notadamente David “CRT” Wright, que escreveu os utilitários Keygrip e Keygrip 2 para “edição de demos sem compromisso”, ou seja, trabalho de pós-produção em filmes de *Quake*.⁴⁰ Claramente, essas contribuições para a produção de filmes em *Quake* eram uma outra forma de performance baseada em games, já que esses mecânicos do código abriram o game engine e revelaram seus talentos desbloqueando capacidades escondidas dentro do código de programação de *Quake*. *Diary of a Camper* usou as ferramentas feitas pelos Rangers, mas projetos posteriores basearam-se cada vez mais em um reservatório de conhecimento e habilidades compartilhadas por uma crescente comunidade de jogadores e produtores de filmes. Os jogadores estavam uma vez mais demonstrando aprendizado multiplayer derivado de demonstração, competição e colaboração.

Durante o primeiro ano depois do lançamento de *Quake*, projetos como os specdrums de “*Quake done Quick*” e “Operation Bayshield” do Clan Undead mostrou como o movimento da câmera em games de computador podia ser melhorado com técnicas como “*recamming*” (edição de filmes demo de modo a alterar a posição da câmera) e edição em pós-produção com ferramentas de software criadas por jogadores.⁴¹ Cada novo projeto parecia introduzir uma técnica ou avançar com a produção de filmes de uma maneira não prevista. Uma vez que os jogadores aprenderam como reutilizar sofisticados game engines *para* fazer filmes, eles começaram a ver-se como produtores de filmes. Eles descobriram que seu conhecimento de jogo e de tecnologia traduzia-se em atuação e direção, literalmente transformando jogadores em “câmeras” para fazer esses filmes animados com baixo custo nos mesmos computadores pessoais com os quais eles davam frags em monstros e amigos em *DOOM* ou *Quake*. A *id* continuou a permitir o acesso a *Quake* para tornar mais fácil aos jogadores personalizar ou modificar o game. Carmack apoiou a discussão aberta da tecnologia da *id* como benéfica, pois a “programação não é um jogo de soma zero. Ensinar algo para um colega programador não tira isso de você”. Abrash, o perito em programação 3D que ajudou Carmack com *Quake*, seguiu essa “atitude iluminada”. Ele publicou artigos sobre seus truques de programação “mesmo antes

39 Uwe Girlich, The Unofficial DEM Format Description Version 1.02, 30 de julho de 1996: 3.2 e 3.4. <http://www.gamers.org/dEngine/Quake/Qdem/dem-1.0.2-3.html#ss3.2.a>.

40 Cf. o website de Keygrip 2, <http://keygrip.planetquake.gamespy.com/>.

41 Para mais detalhes dessa fase no início da história de machinima, veja Henry Lowood, 2006; Andy Clarke e Grethe Mitchell, 2006.

de *Quake* ser lançado” e notou que “quando é legalmente possível, o compartilhamento de informações é bom pra todos a longo prazo”. Ele chamou essa filosofia de “aprenda agora, passe adiante”.⁴² Esses valores passaram para a comunidade de jogadores de *Quake*, incluindo aqueles que faziam filmes de *Quake*. Assim como jogadores de FPS compartilhavam seu conhecimento sobre como modificar games, avançando juntos de designs de mapas e níveis para add-ons e eventualmente mods de conversão total, produtores de machinima também se ajudavam. Os Rangers aprenderam como mudar a câmera, *Operation Bayshield* foi o primeiro filme *Quake* a usar recursos artísticos personalizados, e assim por diante. A cada passo, os Rangers, o Clan Undead e outros jogadores compartilhavam suas técnicas conforme as aprendiam. Assim como outros jogadores faziam para mods de game, eles criaram peles para os avatares, projetaram efeitos visuais, adicionaram sons e produziram gráficos do game (para cenários, personagens, etc.) para fazer filmes mais ambiciosos. Projetos que davam seqüência a esse trabalho durante o final dos anos 90 ensinavam métodos para revisão de recursos do game tão claramente como quando demonstravam gameplay e propiciavam entretenimento.

O impacto da modificação do software do game e seus recursos na economia cultural do design do game está bem documentado, particularmente em relação a *mods*. A atitude “iluminada” da *id* na discussão de suas inovadoras técnicas de programação encorajou a comunidade de jogadores a mergulhar na investigação do software do game e, eventualmente, produzir ferramentas e recursos com cada aguardado lançamento (ou algumas vezes inesperado) de novo código fonte. Mas mesmo se compartilhar for cuidar, essas práticas seriam suficientes para levar os jogadores a uma esfera de atividade que podemos chamar de co-design ou co-criação da própria tecnologia (em oposição ao conteúdo de mídia produzido por essa tecnologia)? Posto de outra forma, quando jogadores usam a tecnologia de games para fazer mods e filmes, em que sentido eles são inovadores? Será que essas atividades poderiam ser mais bem representadas como uma extensão do uso que eles fazem da tecnologia ao invés de ser parte do processo que a inventa? Quando os jogadores descobriram como usar games de computador para fazer filmes animados, eles estavam inventando uma nova tecnologia para produção de animação em tempo real ou inventando uma nova forma de jogar esses games? E, se eles não foram co-inventores, isso significa que eles estavam só se divertindo?

Historiadores de tecnologia concentraram-se por muito tempo no processo de invenção de uma forma que prestava muito mais atenção à invenção, ao design e mesmo à produção do que em como as tecnologias são continuamente redefinidas, estabilizadas e redefinidas de novo com o uso. Em uma variedade de disciplinas abrangendo a história da tecnologia, negócios, inovação e mídias, cada vez mais atenção tem sido dada recentemente a consumidores e usuários, especialmente para enfatizar como eles tomam parte na modelação, modificação e criação de novos usos para as tecnologias que utilizam. Estudos

42 Michael Abrash, Michael Abrash's *Graphics Programming Black Book. Special Edition* (Albany, NY: Coriolis, 1997), xxxii, xxxiii, 1190.

de inovação tecnológica estão prestando atenção não só em *usuários* como consumidores, mas também ao *uso* e as práticas associadas a ele como parte do processo de inovação.⁴³ Essa perspectiva surgiu no fim dos anos 80, em estudos de tecnologia sob a égide da “construção social de tecnologia” (Social Construction of Technology, SCOT na sigla em inglês). O manifesto da SCOT foi um conjunto de ensaios publicado como *A construção social de sistemas tecnológicos* em 1987.⁴⁴ Como uma abordagem para inovação, a SCOT inicialmente concentrou-se em interações entre produtores (incluindo inventores, designers, etc.) e usuários como um processo de negociação conduzindo à “estabilização” de um artefato tecnológico. O espaço aqui não permite uma história detalhada de estudos de inovação na parte da demanda. No entanto, é importante notar que, durante os anos 90, a crítica do foco da SCOT na estabilização do design através de interações entre fornecedores e o lado da demanda (consumidores e usuários, tratados alternadamente) mudou para uma abordagem que engloba usuários de tecnologias maduras e produtores. Em resumo, a SCOT começou a abordar “como as tecnologias são usadas na prática”.⁴⁵

Essa “mudança para os usuários”⁴⁶ está aliada a impulsos similares de outras disciplinas. Estudos culturais, estudos de fãs, estudos de inovação, história dos negócios e uma ampla variedade de escritos na mídia contemporânea mudou o foco da criatividade e inovação para o usuário ou consumidor de tecnologia.⁴⁷ Essa variedade de abordagens inclui modelos para descrever usuários como ativos e criativos, ao invés de apenas consumidores passivos, partindo de resistência até inovação distribuída. Uma importante característica comum dessas abordagens tem sido a ideia de *negociação* como parte de um processo global

43 JoAnne Yates, *How Business Enterprises Use Technology: Extending the Demand-Side Turn*. *Enterprise and Society* 7 (2006): 423

44 Wiebe E. Bijker, Thomas P. Hughes, e Trevor Pinch, eds. *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology* (Cambridge, MA: MIT Press, 1987).

45 Nelly Oudshoorn and Trevor Pinch, *How Users and Non-Users Matter* (2003). Veja Ronald Kline e Trevor Pinch, *Users as Agents of Technological Change: The Social Construction of the Automobile in the Rural United States*, *Technology and Culture* 37 (1996): 763–95 para um estudo pioneiro.

46 Oudshoorn e Pinch, 4.

47 Uma pequena amostra de textos importantes, em adição àqueles já citados: Stuart Hall, *Encoding/Decoding*, in *Culture, Media and Language*, ed. Stuart Hall (London: Hutchinson, 1980), 128–38; Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* (New York: Routledge, 1992); John Fiske, *The Cultural Economy of Fandom*, in *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, ed. Lisa Lewis (London: Routledge, 1992), 30–49; Susan Strasser, *Consumption Conspicuousness: Transgressive Topics go Mainstream*, *Technology and Culture* 43 (2002): 755–570; Cornel Sandvoss, *Fans: The Mirror of Consumption* (Cambridge, England: Polity, 2005); Eric von Hippel, *Democratizing Innovation* (Cambridge, MA: MIT Press, 2005); Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006).

que molda tecnologias e seus usuários a partir de inovação e design através do consumo. No estudo desse processo, os pesquisadores relacionaram uma declaração feita por Kline e Pinch em sua pesquisa sobre o início do uso rural de automóveis nos Estados Unidos, “que o uso de um artefato ou sistema não só resultou em consequências imprevisíveis, mas que os usuários ajudaram a moldar o próprio artefato ou sistema”.⁴⁸ Ao entender as dinâmicas desse processo, é crucial identificar diferentes participantes em tal processo de negociação e os significados que eles associam a determinadas tecnologias sob discussão. A SCOT propôs a “flexibilidade interpretativa” de um artefato como forma de dizer que ele pode ter diferentes significados para diferentes grupos sociais interessados. Essa noção foi cunhada para um modelo que mostrava como essa flexibilidade eventualmente levava a “conclusões” conforme as tecnologias se estabilizavam e as noções distintas desapareciam. Estudos posteriores exploravam “como a flexibilidade interpretativa pode reaparecer no estágio de uso da tecnologia”.⁴⁹

Obviamente, como a historiadora de negócios JoAnne Yates destacou, a “própria noção de conclusão em flexibilidade interpretativa é problemática” no âmbito do software.⁵⁰ Machinima fornece um bom exemplo. Certamente, Carmack atingiu um design dominante para game engines, mas os jogadores exploraram esse design usando-o como engine de animação em tempo real para fazer filmes; eles redesenharam a tecnologia estabelecendo necessidades e desejos para um novo grupo de usuários (vamos chamá-los de produtores de filmes) com diferentes expectativas para como a tecnologia seria usada. Isso pode ser concebido como usuários reinterpretando a configuração de uma tecnologia estabelecida pelos designers, mas isso nos informa pouco sobre como a tecnologia também configurou os usuários, e no caso de machinima, como o uso de game engines para fazer filmes criou um certo tipo de jogador e produtor de filmes.⁵¹ Como vimos, ao menos em 1998, não havia comunidade de machinima, só uma comunidade de filmes de *Quake*.⁵² Isso é importante de se reconhecer, porque mesmo que os filmes produzidos estivessem crescendo em escopo e ambição, a comunidade que os produzia e consumia estava limitada a jogadores de um game de computador em particular, apesar de ser um jogo bastante popular. Seja criador ou espectador, se você conhecia de filmes de *Quake*, você era um jogador de *Quake*; de fato, o formato demo exigia acesso ao game para se poder exibir os filmes.

Contudo, a popularidade do game estava atraindo novos jogadores, e alguns desses jogadores imaginaram que filmes baseados em games podiam conduzir a uma convergência significativa de gameplay interativo e formas de entretenimento lineares, em torno de

48 Kline e Pinch, *Users as Agents*, 765.

49 Kline e Pinch, *Users as Agents*, 767.

50 Yates, *How Business Entreprises Use Technology*, 442.

51 Cf. Keith Grint e Steve Woolgar, eds. *Configuring the User: Inventing New Technologies*, in *The Machine at Work: Technology, Work and the Organization* (Cambridge, UK: Polity, 1997), 65–94; Hugh Mackey, Chris Crane, Paul Beynon-Davies, and Doug Tudhope, *Reconfigure the User: Using Rapid Application Development*, *Social Studies of Science* 30 (2000): 737–757.

52 Incluindo *Quake II*, lançado em 1997.

uma história. Eles começaram a pensar neles mesmos não tanto (ou não sempre) como jogadores, mas como produtores de filmes. Jogadores com treinamento ou experiência profissional em vídeo, comédia de improviso, produções de televisão ou de cinema começaram a explorar as possibilidades de se avançar “para além do mundo de *Quake*”,⁵³ notadamente o Ill Clan nos Estados Unidos e a Strange Company na Grã-Bretanha.



Figura 6 *Hardly Workin'*, de Ill Clan (2001).

Por exemplo, *Apartment Huntin'* (1998) e *Hardly Workin'* (2000) do Ill Clan adicionaram voz, comédia de improviso e arte personalizada para as habilidades derivadas do gameplay de *Quake*, resultando em um curta de humor bom o bastante para vencer os prêmios de Melhor SHO e Melhor Curta Experimental no Festival de mídia alternativa da Showtime Network. Paul Marino, diretor de *Hardly Workin'*, citou esses prêmios como um indicador do “reconhecimento de machinima por um veículo de mídia mainstream”.⁵⁴ Apenas espectadores familiarizados com *Quake* (ou *Quake II*, no caso do segundo filme) teriam reconhecido que os filmes do Ill Clan tinham qualquer coisa a ver com um game de

⁵³ Strange Company, Company History (2005), <http://www.strangecompany.org/page.php?id=19>.

⁵⁴ Ill Clan press release, 12 de fevereiro de 2001, <http://www.illclan.com/ILL%20Clan-Showtime-PR.htm>.

computador. Mas essa percepção apontou, talvez, para um problema, para o aumento de visibilidade desses filmes; se apenas jogadores de *Quake* podiam vê-los, que diferença fazia se não jogadores achassem esses filmes interessantes?

No fim dos anos 90, os jogadores já tinham aprendido que eles podiam fazer filmes animados a partir de games de computador. Enquanto, por um lado, podia-se dizer que os game engines já estavam prontos para fazer filmes, por outro, o descobrimento de que essa tecnologia podia ser usada dessa forma não influenciou significativamente no desenvolvimento posterior do game engine como tecnologia. Essa é uma questão importante para entender melhor como os usuários da tecnologia de games (jogadores) interagem com papéis tradicionalmente entendidos como de inventores e produtores (programadores, desenvolvedores), seja mudando o conteúdo do jogo ou remodelando a tecnologia dos games. Pode-se pensar que, se fazer filmes com game engines é uma ideia tão atraente, produtores tais como desenvolvedores de game, criadores de modelos em 3D e software de renderização ou mesmo produtores de processadores gráficos teriam respondido com uma tecnologia dedicada a isso, talvez um estúdio flexível de animação em tempo real. Havia, de fato, muito pouco incentivo para desenvolvedores de games ou quem quer que fosse, para criar tais engines de animação como nova tecnologia apenas para jogadores que escolheram fazer filmes usando *Quake*.⁵⁵ A questão de por que a tecnologia de filmes baseados em games não se separou da tecnologia dos games força-nos a investigar como o machinima independente de plataformas “surgiu” do mundo relativamente fechado dos filmes de *Quake*. Além disso, essas questões se focam em saber se os jogadores que faziam filmes pretendiam romper com a cultura dos games de computador e partir para uma audiência maior, ou seja, atravessar para outras mídias e abordar um leque cada vez mais diverso de problemas e gêneros em seus filmes. De fato, a dependência dos filmes baseados em *Quake* no desenvolvimento de game engine da *id* desempenhou um importante e inesperado papel no estímulo do desenvolvimento de machinima além dos filmes de *Quake*.⁵⁶

Quake II, o sucessor de *Quake*, foi lançado em 1997 e continuou a plataforma dominante para a produção de filmes baseados em demos. Grupos de produção, como o Ill Clan, Zarathustra Studios e Strange Company usaram o game para projetos influentes, alguns dos quais (como *Eschaton*, da Strange Company, que se situava no mundo fantasia do “mythos de Chtulhu” de H. P. Lovecraft) se estenderam em seu desenvolvimento entre *Quake* e *Quake II*. No final de 1999, a *id* lançou *Quake III Arena* (daqui por diante, *Quake III*), publicado pela Activision. Com uma versão atualizada e melhorada do engine de *Quake*, que a *PC Magazine* chamou de “a atual tecnologia de ponta nos gráficos de games”⁵⁷, e o aparente encorajamento, por parte da *id*, à criação de conteúdo por jogadores, o novo game parecia

55 Exceções incluem o Lithtech Film Producer/Player, co-desenvolvido com o grupo de machinima Strange Company, e o patrocínio da Epic com NVidia da competição “Make Something Unreal”.

56 Outras razões para o declínio do filme de *Quake* incluem aspirações entre os produtores de machinima de produzir para vídeos da web ou outras mídias e as melhoras na tecnologia dos games introduzidas por outros sistemas.

57 Michael E. Ryan, *Quake III Arena*, *PC Magazine*, 26 de junho de 2001: 176.

oferecer apenas benefícios para os filmes baseados em games. O entusiasmo inicial entre os produtores de filmes demo, porém, logo se dissipou. Os desenvolvedores de *Quake* tinham começado a se preocupar com as trapaças nas versões de competição do game. O efeito potencial no sucesso do game era óbvio; como um jogador de games de FPS colocou, o conhecimento de que outros jogadores estavam trapaceando online fez com que ele ficasse “pronto para se afastar do game com repulsa e dizer para todos fazerem o mesmo”.⁵⁸ O que aconteceu foi que, conforme os jogadores ganharam mais conhecimento do código de rede que regia os games multiplayer, eles aprenderam não só a fazer mods e filmes, mas também a trapacear com mais eficiência. Girlich tinha agido, mais do que ninguém, para revelar e disseminar os detalhes do formato demo, mas mesmo ele teve de admitir que “os formatos de demo existentes são apenas variantes dos dados de rede movendo-se entre o servidor e os clientes. Então, qualquer descrição de formato demo existente leva diretamente ao protocolo de rede. Muitos trapaceiros usam de forma inadequada essa informação para programar *proxy-bots*”. De fato, as mensagens de rede enviadas entre servidor de *Quake* e os clientes eram idênticas às usadas em arquivos demo. Girlich concluiu que ele não podia mais informar sobre o formato de demos de *Quake III* para a comunidade de filmes, observando que havia também “razões legais” para essa decisão.⁵⁹ Wright, criador de Keygrip e Keygrip 2, também anunciou que não haveria novas versões para *Quake III*.⁶⁰ Um perito em filmes de *Quake* concluiu que “parece muito improvável que alguma ferramenta seja lançada com a capacidade de editar demos de *Quake III*”.⁶¹ De repente, parecia que as conexões de aprendizagem e inovação multiplayer haviam, acidentalmente, possibilitado tecnologias de trapaça. A organização social dos jogadores em clãs competitivos e padrões de comunicação que promoviam o compartilhamento dessas técnicas para um jogo de qualidade também instigou aqueles que propagariam trapaças baseando-se nesse conhecimento. Membros de clãs compartilharam esses hacks da mesma forma que fariam com outros exploits de programação que divulgavam as habilidades superiores de seu clã. Jogadores solitários tinham mais probabilidade de manter esses truques para eles mesmos.⁶² Os filmes de *Quake* corriam risco de desaparecer.

Da perspectiva da *id*, o que um desenvolvedor de games deveria fazer? A companhia decidiu obstruir o acesso ao código de rede de *Quake III* para proteger o game. Ferramentas de edição de demos como o Keygrip de Wright e o LMPC de Girlich, que usavam essas informações, estavam sem sorte. Agora que a circulação de informações detalhadas sobre

58 Matt Pritchard, How to Hurt the Hackers: The Scoop on Internet Cheating and How You Can Combat It, *Game Developer*, 24 de julho de 2000. http://www.gamasutra.com/features/20000724/pritchard_01.htm.

59 Uwe Girlich, The OpenDemo Project: Mission Statement. <http://www.machinima.com/opendemo/od-about.html>. Seu único recurso foi inventar seus próprios protocolos através de seu projeto OpenDemo.

60 Hugh Hancock, Upcoming Technology: 2/00, machinima.com, <http://www.machinima.com/article.php?article=403>.

61 Hancock, *Upcoming Technology*.

62 Pritchard, *How to Hurt the Hackers*

esse aspecto do game estava proibida, a ponto de a *id* ameaçar tomar ações legais contra qualquer um que revelasse o código ou como ele funcionava, essas ferramentas não estariam disponíveis para fazer filmes com *Quake III*. A crise iniciada pelas decisões da *id* a respeito da tecnologia de *Quake III* forçou uma resposta dos produtores de filmes, que até então tinham um game engine confortável para trabalhar. Eles começaram a ver essa tecnologia encontrada como uma limitação à sua criatividade. Como coloca Paul Marino, membro do Ill Clan, “esse se tornou um ponto de virada para a comunidade dos filmes. A novidade de se colocar situações mundanas e comentários em ambientes fantásticos pareceu desaparecer. Simplesmente a piada envelheceu. Isso coincidiu com a decisão da *id* de proteger o código de rede de *Quake III Arena*, e assim a quantidade de produções diminuiu a quase zero. A comunidade entrou em modo de sobrevivência – ou ela se reinventava ou sucumbia à dura realidade de que o apelo da produção de filmes de *Quake* acabaria lentamente.”⁶³

A comunidade de filmes de *Quake* se reinventou em torno de uma concepção mais geral de filmes baseados em games como uma nova forma de mídia. Hugh Hancock, fundador da Strange Company, e Anthony Bailey, reconhecido como membro fundador do time de *Quake done Quick* que tinha popularizado a classe de filmes de *Quake* conhecidos como speedruns, cunharam um termo que iria redefinir o trabalho da comunidade. Bailey, em um e-mail particular para Hancock em maio de 1998, pensou no termo como um amálgama de máquina e cinema, então ele escreveu originalmente “machinema”. No e-mail original ele notou que “é um termo um pouco complicado... mas *como* vamos chamar em geral essas obras de cinema feitas com *engines 3D*?”. Ele também previu com precisão que “não só ‘filme de *Quake*’ é um termo feio e confuso, como também vai se tornar ultrapassado rápido, conforme outras tecnologias se tornem relevantes”.⁶⁴ Por um tempo, o termo foi pouco usado em fóruns públicos.⁶⁵ No final de 1999, por volta de quando *Quake III* seria lançado, Hancock, trabalhando no website da Strange Company, propôs “machinima” como uma melhora. O termo sugeria animação gerada por uma máquina (game engine). Ele registrou o nome do domínio e logo em seguida lançou o website machinima.com no início de 2000; quase imediatamente, esse se tornou o site da comunidade e recursos de produtores de machinima.

O uso consciente de Bailey e Hancock da palavra “machinima” para descrever um escopo de filmes baseados em games que não estivesse limitado ao engine de *Quake* coincidiu com a decisão da *id* de restringir o acesso ao formato demo para proteger seu código de rede. Jogadores e desenvolvedores partiram em sincronia, mas sem uma noção comum do destino. No entanto, o machinima continuou a incluir projetos criados nas várias ver-

63 Paul Marino, *3-D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima* (Scottsdale, AZ: Paraglyph, 2004), 11.

64 Machinima, The Word Spy, Postado em 9 de agosto de 2002. <http://www.wordspy.com/words/machinima.asp>.

65 A única exceção que encontrei para o uso de Bailey de “machinema” em “Suggested *Quake1* toolkit,” (28 Jan 1999), ReMaic Web site, <http://www.machinima.com/remaic/index.shtml>.

sões da tecnologia de *Quake*, e a *id* deu suporte a esse conteúdo criado pelos jogadores no início, mesmo que sua decisão de design tivera o efeito de afastar os projetos do game. O primeiro filme a ser feito com *Quake III* foi “Quad God”, da Tritin Films, e os efeitos dessas contracorrentes são ilustrados pelas circunstâncias de sua criação e lançamento. O trabalho no projeto começou em junho de 1999, muito antes do lançamento do game, e o filme foi lançado no início de janeiro de 2000. A equipe da Tritin havia respondido a uma competição organizada por Katherine Anna Kang, da *id* Software, para criar a obra de arte mais original usando o logo de *Quake III*. Eles fizeram mais de quinze mapas personalizados e trinta peles de personagens para lançar um filme de trinta e três minutos feito com o *test engine* do game (já que ele ainda não havia sido lançado). Embora “Quad God” seja claramente um filme de *Quake III*, as circunstâncias de seu lançamento previam características de um meio mais amplamente acessível. Ele foi um dos primeiros filmes a ser lançado via o então novo site *machinima.com* de Hancock; além disso, ele foi lançado não como um filme demo que exigia que os espectadores possuíssem e executassem o game, e sim em um formato convencional de vídeo que podia ser exibido com *media players* fáceis de se obter. Agora, com um pouco mais de privação de sono, os filmes de game podiam ser convertidos para arquivos de vídeos, podendo ser vistos por praticamente qualquer um.

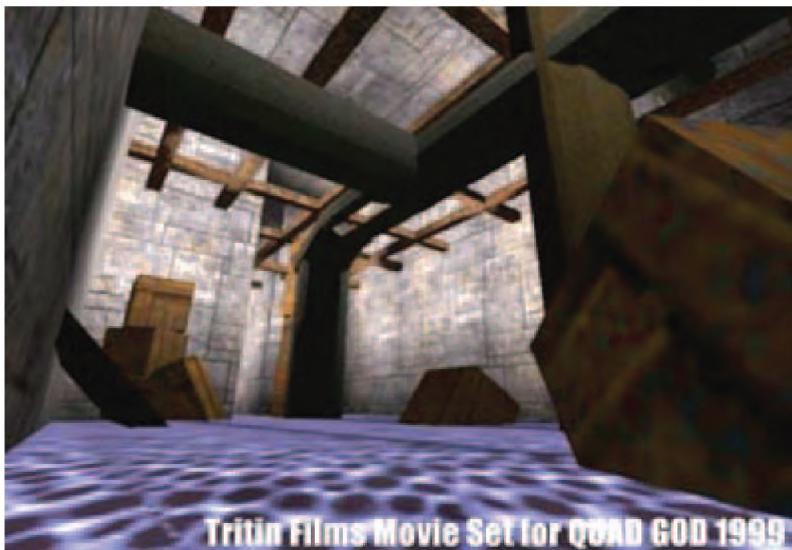


Figura 7 “Set de filmagem da Tritin Films para *QUAD GOD 1999*”. Fonte: Tritin Films. ⁶⁶

A separação da noção de filmes de *Quake* e a queda gradual do formato demo se aceleraram ao longo de 2000. A crise permitiu o surgimento de *machinima*. Mais filmes

66 <http://www.machinima.com/tritin-films/>.

baseados em outros *engines* apareceram, como *Unreal* e *Half-Life*.⁶⁷ *Apartment Hunting* do Ill Clan no final de 1998 foi a primeira obra de machinima no formato Real Media mas, dois anos depois, arquivos de vídeo podiam ser distribuídos pela Internet (praticamente de graça) tanto como arquivo de replay original do game quanto em um formato de vídeo. Alguns anos depois, praticamente todos os filmes de machinima seriam lançados em um dos formatos comuns de vídeo, e hoje praticamente todos os sites de mídia viral incluem um canal para filmes de games. O declínio do filme de *Quake* pode ser visto como a consequência da conexão entre filmes baseados em games e uma configuração técnica específica do game engine e do formato demo. O impulso inesperado que a decisão da *id* deu aos produtores de filmes de *Quake* foi o que os forçou a pensar em seu trabalho como definidor de um meio cinematográfico novo e mais acessível, com o potencial de ser visto como algo significativo por uma audiência mais ampla do que a de jogadores de *Quake*. Assim, o que temos aqui é um exemplo de como a estabilização do uso pelos jogadores não segue o que estudos tecnológicos podem descrever como conclusão do design. Machinima resultou do rompimento da conexão entre o game engine projetado pela *id* e as práticas de produção de filmes criadas pelos jogadores. A inovação dos filmes baseados em games não foi atingida através do design e do uso para criar um novo artefato (tecnologia). Ao invés disso, os jogadores descobriram que eles podiam estender as práticas e a cultura surgida desses filmes – de fato, a essência do que eles tinham criado – de outras formas.

Captura de tela: A política da tecnologia encontrada

Os jogadores aprenderam, ao fazer machinima, que a disseminação de ferramentas acessíveis – mesmo que elas não sejam necessariamente fáceis de usar – cria oportunidades para o surgimento de conteúdo inesperado. A cultura dos jogadores valoriza experimentos divertidos e descartáveis tanto quanto manifestações criativas, originais ou surpreendentes, da mesma maneira que as outras formas de mídia viral hoje em dia.⁶⁸ Nesse sentido, podemos pensar em machinima como a exploração de uma tecnologia encontrada. Essa ideia de tecnologia encontrada vem daquela de objeto encontrado (*object trouvé*) do mundo da arte, o objeto *readymade*, do dia a dia, reciclado, que é apropriado ou reinterpretado como uma forma de expressão artística, pronta pra usar, mas também prontamente descartada por alguma outra coisa. Marcel Duchamp cunhou o termo “readymade” para

⁶⁷ Apesar de *Half-Life* ter sido baseado em tecnologia de *Quake*.

⁶⁸ Devo essa linha de pensamento a Galen Davis do projeto de Stanford How They Got Game. Ele está preparando para publicação um artigo sobre teoria da performance e machinima. Sobre câmeras de telefones e o surgimento de novos conteúdos, veja: Daisuke Okabe and Mizuko Ito, Camera Phones Changing the Definition of Picture-Worthy, *Japan Media Review*, 29 de agosto de 2003. <http://www.ojr.org/japan/wireless/1062208524.php>, e também Justin Hall sobre weblogging e câmeras de telefones em *The Feature*, como em Rehearsing the Future: First International Moblogging Conference Report, *The Feature*, 8 de julho de 2003. <http://www.thefeature.com/article?articleid=24815&ref=30721>.

os objetos encontrados que ele usou para trabalhos como *A roda de bicicleta* (1913)⁶⁹ e *A fonte* (1917). Tenham eles permanecido ou não em suas formas originais, todavia, o essencial era que o artefato não tinha sido criado para ou pelo artista, nem, geralmente, para o propósito de exibição ou declaração artística. O artista seleciona objetos comuns e dá a eles novo contexto ou propósito. A roda de bicicleta escolhida por Duchamp é como qualquer outra. Mesmo se o artista não afirmar ter criado o artefato, ele cria algo novo com a declaração visual ou conceitual que emerge de sua recontextualização.

Descrever machinima como uma tecnologia encontrada enfatiza algumas de suas características como um uso criado pelos jogadores dos games de computador, tal como a disponibilidade da tecnologia como *readymade* para um propósito que não é fazer filmes, ou a facilidade com que os criadores de machinima partem para novos *game engines* ou migram de técnicas de *demos* para captura de tela (*screen capture*). Hugh Hancock, da Strange Company, gosta de citar William Gibson nesse aspecto, que “a rua acha seus próprios usos para as coisas”.⁷⁰ Ao mesmo tempo, há uma diferença importante. Na noção artística do objeto encontrado, o processo de trabalho eleva o objeto como obra de arte e lhe dá novo significado. O artista oferece uma revisão do objeto. Em machinima, a transformação estimulada pelo processo artístico revisa a tecnologia que produz o artefato. Não se alterando o *game engine*, mas transformando-se a tecnologia encontrada do *game engine* em um *engine* de animação, ou seja, encontrando-se um novo propósito e contexto para ele. Quando tecnologias são revisadas dessa forma inesperada, o usuário opera em um espaço híbrido, misturando práticas aprendidas com a tecnologia encontrada, familiar, e retrabalhando-as como uma aplicação dessas habilidades para novos propósitos. Paul Marino, comentando sua experiência em filmes de *Quake* como parte do Ill Clan, observou que o trabalho desses projetos foi “uma combinação de jogar *Quake* multiplayer e gravar um filme ao vivo”. A linguagem usada para descrever técnicas de machinima tornou-se uma mistura da terminologia de games e de atuação, como ao se certificar que “*key configs* estavam prontas e que nós sabíamos nossas deixas nos mapas”.⁷¹ A recontextualização do *game* de computador levou a uma formação de camadas de práticas. Os primeiros machinimas “definitivamente precisavam de habilidades de mod”,⁷² assim como as ferramentas para capturar, editar e reorganizar arquivos que podiam ser visualizados pelo software do *game*; trabalhos posteriores em games como *World of Warcraft* possuíam, tipicamente, facilidades como visualização de modelos, técnicas de composição e edição de vídeo na pós-produção para reorganizar radicalmente os recursos do *game*. Como Hancock colo-

69 De The Sidney and Harriet Janis Collection em exposição no Museum of Modern Art, New York, http://www.moma.org/collection/browse_secondary_images.php?criteria=O%3AOD%3AE%3A81631&page_number=1&template_id=1&sort_order=1&sec_img=1.

70 Strange Company, *Company History*.

71 Xavier Lardy, An Interview with Paul Marino, [www.Machinima.fr](http://www.machinima.fr), 11 de fevereiro de 2006. http://www.machinima.fr//index2.php?option=com_content&task=view&id=16&pop=1&page=0&Itemid=41.

72 Xavier Lardy, An Interview with Paul Marino.

cou, os produtores de machinima não criam tecnologia própria, mas “pegam uma porção de tecnologias variadas e distintas – na maioria, coisas que surgiram do vídeo digital ou do mundo gamer – e juntam todas, usando suas várias capacidades para fazer filmes”.⁷³ Colocar machinima como uma tecnologia encontrada torna possível que nos afastemos da ideia de criatividade do usuário concentrada na invenção de novos artefatos para aquela que traça novos compromissos e usos dos jogadores, muitas vezes através do aprendizado de como juntar práticas importadas de outras atividades e contextos.

A natureza híbrida de machinima como uma tecnologia readymade ou encontrada trouxe importantes implicações, conforme o novo meio se dividiu em uma variedade de espaços de mídia menos ligados à cultura hardcore de games de FPS. Como vimos, arquivos de vídeo são facilmente distribuídos na internet praticamente de graça. Significativamente, os filmes de machinima que se tornaram os mais populares com a audiência dependiam de um modo de produção bastante diferente dos filmes demo de *Quake*. Ao invés de captura no game, edição com ferramentas especiais, recompilação no formato demo e reprodução dentro do game, esses filmes seguiram o caminho desbravado pelo *Quad God* da Tritin, capturando a tela em vídeo, editando o vídeo (com editores de vídeos não lineares como Adobe Premiere) e então distribuindo e visualizando esses filmes em formatos comuns de mídia. Ao invés de games de FPS, games de console e de múltiplos jogadores online tornaram-se as formas dominantes de produção de machinima baseado em *screen capture*. O primeiro grande sucesso foi “Red vs. Blue”, da Rooster Teeth, uma série de comédia agora em seu quinto ano, baseada nos games de Xbox *Halo* e *Halo 2*. Em 2006, números incríveis de títulos de machinima eram produzidos em games de múltiplos jogadores (*World of Warcraft*), mundos virtuais (*Second Life*) ou games que exportavam diretamente para vídeo (*The Movies*); em cada caso, a forma predominante de produção é a captura direta para um formato de vídeo. Os problemas criados pelo uso de *screen capture* como método dominante de machinima são muitos. Como o conteúdo da tela, que claramente inclui conteúdo e propriedade intelectual dos desenvolvedores, deveria ser licenciado e comercializado? Quem é o dono do produto artístico baseado em contribuições de uma mistura de fontes e criadores? Que restrições podem ser impostas sobre a liberdade de expressão no caso de uma contestação da propriedade de recursos (não só da tecnologia) usados para criar esses filmes?

Os jogadores fizeram mudanças e melhoras nos softwares e recursos do game desde *Spacewar!* e *Adventure*. Tais modificações têm sido parte permanente da cultura de negócios do design de games desde o lançamento de *DOOM*. Essa é inegavelmente uma qualidade da cultura gamer que inspirou alguns observadores a valorizar essa criatividade como uma forma de resistência ao consumo passivo, ou como uma participação na criação de conteúdo. De fato, eu estive menos preocupado com uma avaliação estética de machinima do que com as formas como esse novo meio revela formas de criatividade e inovação

73 Hugh Hancock, Making Machinima: Part 1, *machinima.com*, 31 de julho de 2002. <http://www.machinima.com/article.php?article=302>.

Hitchcock. Spielberg. Tarantino. Guy with an Xbox.™



Explore the evolution of animation and filmmaking.



Animated filmmaking, videogame style.

The 2006 Machinima Festival

Saturday, November 11th and Sunday, November 12th, 2006

Museum of the Moving Image

55 Ave of the Stars - Astoria, New York, USA

Hours: 12pm-6pm - Admission: \$10/day, \$20 for both days

For tickets and festival information, visit www.movingimage.org
or phone (716) 427-2200



Figura 8 Anúncio do Machinima Festival de 2006, *Computer Gaming World*. Número 268 (Novembro de 2006): 73.

associadas à atividade de jogar games de computador, aprender como jogá-los melhor e descobrir qual a tecnologia que produz o que eles podem fazer. É importante ver a disponibilidade já pronta de filmes baseados em games, evidente na produção de *The French Democracy*, não só como uma validação dos games de computador como sendo culturalmente expressivos. Ao invés disso, devemos ir mais fundo e descobrir por que jogar esses games leva alguns jogadores a querer fazer filmes para outros jogadores e explorar tecnologias encontradas independentes de *gameplay*. Embora a criatividade expressa através de autoria, invenção ou propriedade intelectual seja importante, outros aspectos dos games de computador como a tecnologia, a base para comunidades de jogadores ou o lugar para técnicas e práticas de performance deram aos filmes de games seu significado específico. Esses jogadores, que eu chamo de “jogadores de comunidade”, não são só criativos e teatrais, mas também preocupam-se em exibir domínio da tecnologia e habilidades cibernetéticas (*cyberathletic*). É importante reconhecer a performance expressiva e extrovertida do jogador de comunidade pelo que ela é. Parte ator de palco, parte ativista, o jogador de comunidade joga para outros jogadores. A complexa co-criação de machinima e outros filmes baseados em games se beneficia da consideração do jogador não só como um “consumidor que também produz” mas também como um “usuário que também inova”, e do game de computador em si como uma tecnologia encontrada capaz de ser apropriada para a nova aplicação de produção de filmes em tempo real. Uma importante questão trazida pelo desenvolvimento de machinima é a capacidade dos usuários de uma tecnologia não só modelarem seu desenvolvimento como também transformarem seu propósito e, com efeito, criarem uma nova tecnologia a partir de uma já existente a partir de reuso para novo propósito. O resultado foi mais do que a entrega de vídeos de entretenimento, mais até do que a criação de uma nova tecnologia de produção de filmes; incluiu mostrar como *fazer* isso. Nesse sentido, a inovação central era a própria *demonstração* como paradigma para aprendizado multiplayer movido pelo envolvimento com o jogo digital.

Vimos que a cultura de replay de filmes de games e screen capture complementou o formato demo como a base para a produção de filmes baseados em games. Isso foi possibilitado por um crescimento do seu apelo, principalmente através da substituição de arquivos de game por formatos de filme que podiam ser baixados ou obtidos por *stream*, e que qualquer um pode ver. Claro, conflitos podem surgir quando a doação de tempo, esforço e invenção é envolvida com – e na verdade dependente de – tecnologias e conteúdos desenvolvidos por empreitadas comerciais e artistas profissionais. Em machinima, isso acontece quando um game fornece localidades virtuais, estúdios e câmeras, ou uma canção pop serve de trilha sonora para um vídeo de dança. Para chegar a esses conflitos, revisitarei um projeto de machinima que eu abordei em outros lugares, *Not Just Another Love Story* de Tristan Pope, feita com (e dentro de) *World of Warcraft (WoW)*.⁷⁴

74 Muito do que se segue em filmes de *WoW* é tirado de meu Storyline, Dance/Music, or PvP? Game Movies and Community Players in *World of Warcraft, Games & Culture* 1 (Oct. 2006): 362–382.

Até os produtores de filmes aprenderem a extrair modelos e mapas com novas ferramentas como o *WoW* Model Viewer, games baseados em servidores como *WoW* proibiam acesso direto ao código e mesmo a recursos do game fora de seu uso dentro dele; a produção de filmes estava limitada a *screen captures* editadas. Isso significa que os primeiros filmes de *WoW* eram essencialmente replays obtidos via *screen capture*, então astuciosamente editados, talvez com *voice-overs* ou diálogos sincronizados. Um jogador conhecido como JuniorX fez os primeiros filmes de *WoW* serem amplamente distribuídos.⁷⁵ Seus filmes eram essencialmente filmes de treinamento, introduzindo potenciais jogadores ao game, dando uma indicação de seu ritmo, desafios e táticas através de extensivas gravações de aventuras encontradas no game, pouco mais que o próprio gameplay. Seu filme sobre a classe *hunter*, por exemplo, mostrava cada momento da carreira de um personagem anão até o nível dez; apesar de ter mais de uma hora e exigir quase 400 MB de espaço, ainda assim foi baixado mais de 11.000 vezes em Warcraftmovies.com, um novo website dedicado inteiramente a machinima de *WoW* e replays. Esses filmes nos levam de volta ao treinamento de habilidade que motivou os filmes demo de *DOOM* ou o compartilhamento de replay entre jogadores de outros games da Blizzard: *Starcraft* e *Warcraft III*. JuniorX reinterpretou o replay de treinamento como entretenimento quando ele fez “Dancemovie” e “Dancemovie 2”. Ele combinou a descoberta de movimentos de dança dentro do jogo, a presença de outros jogadores como co-atores ou espectadores e a exibição de truques e exploits (como a capacidade de ativar movimentos de dança no combate, um “recurso” rapidamente eliminado no teste beta) para promover suas performances gravadas. Vídeos de dança tornaram-se tradicionais nos filmes de *WoW*, dialogando com vídeos de música da MTV através do *gameplay* adequado a música, com atenção particular para a combinação de letras e imagens, a sincronização de movimentos dos personagens a trilhas sonoras, e elaboradas coreografias dos jogadores. Para a nova comunidade de jogadores de *WoW*, a novidade desses vídeos adequava-se à cultura de replay para mostrar a jogadores de *WoW* como atuar para outros jogadores em um mundo virtual.

Filmes de *WoW*, desde filmes de games e vídeos de dança até *memes* de cultura viral, como o “Leeroy Jenkins” do Pals for Life, tornaram-se parte da cultura dos jogadores de *WoW*. Produtores de filmes em *WoW* descobriram, no entanto, que a crescente popularidade aumentou as restrições criativas em seus trabalhos devido a questões de propriedade intelectual, dinâmica social e política. A produção e recepção de *Not Just Another Love Story* ilustra a nova política de performance do jogador de comunidade, sugerindo tanto as recompensas como os problemas que ele encontra. Sua recepção apontou para o potencial de conflito criativo sob a superfície do relacionamento entre desenvolvedores de games e machinima. Pope, como JuniorX, foi um dos primeiros jogadores de *WoW*. Ele lançou seu primeiro filme de *WoW*, *I Surrender*, perto do fim do período beta. Terminado após jogar *WoW* por apenas três dias, Pope foi inspirado por outros filmes de festa e dança do período beta e logo criou o website Crafting Worlds para facilitar a distribuição de seus

75 United Canadian Alliance Web site. <http://clanuca.ca/index.php?content=about&PHPSESSID=2383368b5ff886e3c04ba1f0f1baab7c>.

projetos na comunidade de *WoW*. Com cada um de seus filmes a partir de *I Surrender*, lançado em novembro de 2004, até *Onyxia Eliminated*, terminado em abril de 2005, Pope trabalhou com remediações (*remediations*) de vários formatos de execução de filmes e até games, como vídeos de música, comédia de esquetes e *guild demo*. Em abril, ele introduziu um projeto mais ambicioso, *Not Just Another Love Story*:

Eu queria dar uma descrição completa do filme, mas isso arruinaria a surpresa. Eu vou dar uma dica: eu só executei o que os pixels em *WoW* sugerem... E isso tem algo a ver com algo que foi removido no patch 1.3. Ok, é só isso que eu vou dar para vocês!⁷⁶

Começando com o anúncio de que “esse filme contém material que pode não ser adequado para todas as idades”, o filme de Pope conta uma história de Romeu e Julieta, mas com um twist específico do game. Ele começa a história com seu personagem Troll Rogue, Tristanmon, partindo para trabalhar no deserto para outro dia de monótonas mortes de criaturas. No meio do combate, ele percebe e se apaixona perdidamente por uma fêmea humana capaz de se igualar a ele no número de mortes. Personagens da Aliança e da Horda não se misturam nesse jogo, mas apesar desses tabus, eles noivam e se casam. Pope usa edição, posicionamento de personagens e ângulos de câmera cuidadosamente escolhidos para mostrar o casal consumando seu amor de várias maneiras. O destaque no filme de Pope é uma *rave* espetacular durante a qual o troll emerge da sua casca e é transformado pelo amor em um animal festivo dançante. A série de cenas primorosamente coreografadas não seria possível sem dezenas de jogadores-atores, ações coreografadas e efeitos de feitiços, lugares cuidadosamente escolhidos e um imenso planejamento de pré-produção. Em um *twist* surpreendente, a nova vida do troll é estilhaçada depois pela morte de sua esposa em combate. Sua sorte, porém, continua. Ela é ressuscitada por uma fêmea humana igualmente atraente, e os três vivem felizes para sempre.

Mas havia mais nessa história de amor. Pope tinha intencionalmente afiado a narrativa para dar voz à comunidade de jogadores. O roteiro dava especial atenção a questões de propriedade criativa do mundo da história. Desde o primeiro game *Warcraft*, de subtítulo “Orcs vs. Humanos”, o momentum narrativo que conduzia a campanha single-player era o ódio racial e de facções. Enquanto as raças em oposição e sua relativa elevação moral podiam ser recriadas de versão para versão do game (como o foco na nobreza despertada nos Orcs de *Warcraft III*), o papel do conflito sem tréguas nem paz no molde da história do mundo ficcional permaneceu constante e fundamental. Conforme os jogadores desciam da perspectiva estratégica dos games de RTS para jogar no chão em *World of Warcraft*, eles descobriram que esses conflitos tinham sido incluídos em seus personagens. Esse fato

76 Tristan Pope, Crafting Worlds Web site (2005). <http://www.craftingworlds.com/>. Filmes disponíveis em <http://www.craftingworlds.com/videos.html>.

fundamental da vida de *Warcraft* foi traduzido na incapacidade de personagens da Horda e da Aliança de se comunicarem diretamente dentro do jogo com linguagem. Chat era impossível, e o discurso “gritado” era transformado em baboseira ininteligível; o software do game até mesmo descobria e filtrava tentativas subversivas de se comunicar ao colocar texto em gestos descritivos, conhecidos como “emotes”. Começando na versão beta do jogo, os jogadores descobriram que a linguagem da cultura do game fornecia a chave para desbloquear um sistema de conversa universal. Eles descobriram que era possível colocar o “1337 speak” (“leetspeak”, ou dialeto de elite), baseado em números e caracteres especiais, junto com os emotes, contornando os filtros de texto da Blizzard e tornando possível, por exemplo, os trolls falarem com seus inimigos humanos. Assim como uma geração anterior de hackers e gamers tinham usado isso para contornar controles de linguagem em e-mails e boletins, eles usaram isso para falar através de uma divisão cultural dentro do game e compartilharam a técnica. Essa foi uma transgressão clara do controle da Blizzard do relacionamento entre *gameplay* e o mundo da história, então, no patch 1.3 mencionado acima, o time de desenvolvimento anunciou que a partir daí “números e pontuação não serão passados através de comunicação de chat para membros da facção oposta”.⁷⁷

No contexto dessa afirmação de controle da Blizzard, a composição de Pope do casamento entre personagens Troll e Humanos, assim como a colaboração em massa de jogadores da Horda e da Aliança, evidente no próprio filme, põe em jogo uma visão alternativa do game. No filme, Pope dirigiu um comentário final para a Blizzard depois que os créditos tinham passado e as notas finais de “I Believe in a Thing Called Love” do grupo The Darkness tinham desaparecido: “Mesmo sem leetspeak vocês não podem impedir nosso amor!”. O conteúdo maduro construído criativamente através das posições dos personagens e ângulos de câmera no vídeo intensificou esse argumento, mas também aguçou a controvérsia que se seguiu. Uma implicação muitas vezes subestimada da falta de capacidade dos produtores de filmes de *WoW* de modificarem o MMO baseado em servidor foi que, como Pope argumentou com um *wink*, ele só tinha mostrado “o que os pixels de *WoW* dão a entender ☺”. Mesmo as imagens sexuais, portanto, não eram mais do que uma reorganização do que os artistas da Blizzard tinham desenhado, ou, mais precisamente, o que seu game engine gerou durante o *gameplay*. Ao invés de afirmar seu direito de subverter o conteúdo do game, Pope disse que ele não tinha, de fato, criado nada na tela, apenas capturado.

Desde o lançamento desse game de fenomenal sucesso, a Blizzard patrocinou muitos eventos de *WoW* como competições de feitos e *screenshots*, encorajando jogadores a usar os recursos visuais do game como Pope, como uma forma de gerar novo conteúdo que se torna parte da cultura compartilhada de seus milhões de jogadores. (De fato, Pope acabou se tornando empregado da Blizzard e desempenhou um papel importante nas porções de machinima do notório episódio de South Park “Make Love, Not Warcraft”). Os

⁷⁷ *World of Warcraft* 1.3 patch notes (2005). <http://www.worldofwarcraft.com/patchnotes/patch-05-07-04.html>.



Figura 9 Tristan Pope, *Not Just Another Love Story* (2005).



Figura 10 Tristan Pope, *Not Just Another Love Story* (2005).



Figura 11 Ruby (Tilda Swinton) em "Second Life" (Abril de 2006).

reguladores da comunidade encorajavam anúncios de filmes de games em fóruns oficiais de *WoW*, permitindo aos criadores fornecer links para facilitar o download de arquivos de vídeo. Pope pôde postar um desses links, mas dentro de dois dias o volume de reclamações, *flames* e *contra-flames* sobre as cenas “adultas” em *Not Just Another Love Story* fizeram com que a Blizzard citasse o termo de uso que tratava de imagens ou linguagem que fossem “pornográficas por natureza” e encerrasse o assunto sobre esse projeto. Ela barrou links para qualquer um dos sites de download nos tópicos de discussão seguintes.⁷⁸ O marketing da criatividade dentro do game entrou em conflito com a demografia e o sucesso do game, que a essa altura já tinha atraído muitos jogadores novos para a comunidade de jogadores de *WoW*. Os jogadores discutiram sobre as implicações; alguns davam suporte a Pope, outros à Blizzard: “Como um filme DENTRO DO GAME usando apenas animações DO GAME, em um fórum sobre ESSE GAME pode ser considerado inapropriado?” ou “Deixe-me ir pegar os bonecos Ken e Barbie na *Toys R Us* e colocá-los em posições sexuais, e dizer ‘Oh, meu Deus! Eles se INCLINAM dessa forma, então não é sexualmente sugestivo ou inapropriado fazer propaganda deles assim!!!’ Além disso, você está desprezando o simples fato de que EXISTEM regras no fórum proibindo essas coisas”.⁷⁹ Pope concordou com o direito da Blizzard de exercer certo controle e entendeu que os direitos de liberdade de expressão nos fóruns não eram regidos “pela Constituição”, mas ao mesmo tempo argumentou que “eu também não quero censura sobre algo que usou o que já está no game e apenas tornou isso mais provocativo”.⁸⁰ Agindo como um para-raios para comentários na fronteira entre o controle dos jogadores e dos desenvolvedores de um mundo de game multiplayer complexo, *Not Just Another Love Story* de Pope mostrou que filmes de games podiam funcionar como meios de negociação de questões importantes para a comunidade de jogadores. O filme de Pope nos leva de volta a uma visão otimista do potencial de filmes baseados em games implícita em *The French Democracy*. Ela sugere que os jogadores estão aprendendo a usar a mídia digital que importa a eles para expressar ideias e opiniões que são igualmente importantes em suas vidas. Note que vimos que essas questões de importância vão desde política e conflitos da vida real até mundos virtuais e comunidades de games.

Vimos também que o potencial de expressão de machinima traz à tona uma medida de como práticas geradas por jogadores e usos de tecnologia digital podem estar

78 Caydiem, *Subject: Re: Rated M for Mature: LOCKED Was a good run!* Postado em 22 de abril de 2005 para General Discussion Forum. 2005. <http://forums.worldofwarcraft.com/> (Acesso em maio de 2005).

79 Necrotus, *Subject: Re: Rated M for Mature . . .* Três posts datados de 22 de abril de 2005, e resposta datada de 23 de abril de 2005. General Discussion Forum. 2005. <http://forums.worldofwarcraft.com/>.

80 Antes do fim da controvérsia, dois tópicos de discussão devotados a ela reuniram quase 800 respostas com mais de 200.000 visualizações. Pope. 2005. *Subject: Rated M for Mature . . .* Postado em 22 de abril de 2005 como “Tristanmon,” em General Discussion Forum. <http://forums.worldofwarcraft.com>.

limitadas pelo uso de games digitais como tecnologia “encontrada” para a produção de filmes. Qualquer que seja a pertinência das afirmações que eu fiz em nome do uso inovador e mantido pelos jogadores da tecnologia dos games, permanece o fato de que a maioria das tecnologias e muitas das imagens, músicas e, em alguns casos, até textos permanecem como propriedade intelectual contestada, graças a uma mistura de negligência benigna de desenvolvedores de games, conteúdo criado pelos jogadores e outras fontes de conteúdo, como música publicada comercialmente. Nesse início do desenvolvimento histórico de animação em tempo real e produção de filmes baseados em games, o importante é que os jogadores estão aprendendo como usar tecnologias de games de computador para desenvolver novas práticas para se expressarem através do desempenho baseado no game. A capacidade de um meio baseado em games de computador de ir além da auto-referência está no centro das práticas dos jogadores que, como vimos, encorajam uma sensação de co-propriedade (mesmo que isso seja enganoso em termos legais) e a liberdade de reproduzir, reinventar e refazer. Essas práticas incluem a performance para outros jogadores, a certificação de habilidades, mostradas ao serem executadas, e a aprendizagem multiplayer através das redes de jogadores. Em particular, as práticas de performance que evoluem a partir da demonstração como o momento chave nos mostram que “o jogo de alto nível”⁸¹ é capaz de levar os jogadores de seu envolvimento profundo com games e tecnologia de games para a descoberta de novos usos de tecnologia digital para aprendizagem, assim como para produção cultural.

81 Henry Lowood, 2006; Andy Clarke and Grethe Mitchell, eds., *Videogames and Art: Intersections and Interactions* (London: Intellect, 2007), 59–79.

Referências Bibliográficas

- AARSETH, Espen J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- AUSLANDER, Philip. Tee Vee's playhouse: live performance in a mediatized culture. *Film studies journal*, 2000. 101, 26-43.
- BENFORD, Steve, FRASER, Mike, REYNARD, Gail, KOLEVA, Boriana and DROZD, Adam. Staging and evaluating public performances as an approach to CVE research, in C. Greenhalgh and E. Churchill (eds) *4th international conference on collaborative virtual environments*. New York: ACM Press, 2000. 80-7
- BLIZZARD ENTERTAINMENT. (2004) *World of warcraft*. [PC game]. USA: Blizzard Entertainment.
- BRADSHAW, Lucy E. P. *e-Sims 2*. (2004) [PC game]. USA: Electronic Arts.
- BURRILL, Derek A. Out of the box: performance, drama, and interactive software. *Modern drama*, 2005. 48, 492-513.
- CARMACK, John and ABRASH, Michael. (2004). *Quake*. [PC game]. USA, id Software.
- DIXON, Steve. *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- FRASCA, Gonzalo. *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Unpublished MA thesis, Georgia Institute of Technology, 2001.
- HANSON, Matt. *The end of celluloid: Film futures in the digital age*. Mies: CH, RotoVision SA, 2004.
- HAYES-ROTH, Barbara, SINCOFF, Erik, BROWNSTON, Lee, HUARD, Ruth and LENT, Brian. *Directed improvisation*. Stanford Knowledge Systems Laboratory. Technical report, 1994. KSL-94-61.
- ILL CLAN (2003). *On the campaign trail with Larry and Lenny Lumberjack*. [recording of a live performance at the Machinima Film Festival]. USA.
- ILL CLAN (2005-). *Tra5hTaIk*. [video series]. USA.
- JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture, in N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan (eds) *First person: new media as story, performance, and game*, pp. 118-31. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
- JUUL, Jesper (2005). *Half-real: video games between real rules and ctional worlds*. Cambridge, MA, MIT Press.
- KANG, Katherine Anna (2004). *Anna*. [video]. USA.
- KELLAND, Matt, MORRIS, Dave and LLOYD, Dave. *Machinima*. Boston, MA: Thomson, 2005.
- KING, Geo. *Spectacular narratives: Hollywood in the age of the blockbuster*. London, I. B. Tauris, 2000.107

- LAUREL, Brenda. Toward the design of a computer-based interactive fantasy system. Unpublished Ph.D. thesis. Ohio State University, 1986.
- LAUREL, Brenda. Computers as theatre. Reading: Addison-Wesley, 1993.
- LEVINSON, Paul. Toy, mirror, and art: the metamorphosis of technological culture, in L. Hickman (ed) Philosophy, technology, and human affairs, pp. 162-75. College Station, TX, Ibis, 1985.
- LOWOOD, Henry. Real-time performance: machinima and game studies. The international digital media & arts association journal, 2005. 2, 10-8.
- MARINO, Paul. 3D game-based filmmaking: the art of machinima. Scottsdale, AZ, Paraglyph Press, 2003.
- MATEAS, Michael. Interactive drama, art and artificial intelligence. Unpublished Ph.D. thesis. Carnegie Mellon University, 2002.
- MOLYNEUX, Peter (2005). The movies. [PC game]. UK, Activision Publishing.
- PALMER, T. (2004). Bot. [video]. USA.
- PERLIN, Ken and GOLDBERG, Athomas. Improv: a system for scripting interactive actors in virtual worlds, in J. Fuji (ed) 23rd annual conference on computer graphics and interactive techniques, pp. 205-16. New York: ACM Press, 1996.
- ROMERO, John, GREEN, Shawn C., PETERSEN, Sandy, ABRASH, Michael, CARMA-CK, John and TAYLOR, David (1993). *Doom*. [PC game]. USA, *id* Software.
- Rooster Teeth. (2003-2007). [online]. Last accessed 13 August 2007 at <http://rvb.roosterteeth.com/home.php>.
- SALEN, Katie. Telefragging monster movies, in L. King (ed) Gameon: the history and culture of videogames. London: Laurence King, 2002. 98-112
- SALEN, Katie and ZIMMERMAN, Eric. Rules of play: game design fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- STEPHENS, Adrian (1992). Stunt Island. [PC game]. UK, Walt Disney Computer Software Inc.
- TASAJÄRVI, Lassi. Demoscene: the art of real-time. Helsinki: evenlake studios, 2004.
- VAN SICKLER, Matthew (1996). Diary of a camper. [video]. USA.
- WARSHOW, Robert. Movie chronicle: the westerner, in R. Warshow (ed). The immediate experience: movies, comics, theatre & other aspects of popular culture. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2001.
- Word Spy. (1995-2007). [online]. Last accessed 15 July 2007 at <http://www.wordspy.com/words/machinima.asp>.

Um estudo sobre tecnologias, técnicas e temáticas

Daniela Kutschat Hanns, Ricardo Nakamura e Luciana Abe

Segundo o site *Academy of Machinima Art & Sciences* (<http://machinima.org/>), criado em 2002 para congregar a produção desse tipo de mídia e seus realizadores (Buchanan, 2003), machinima compreende um conjunto de técnicas de filmagem do mundo real aplicadas a um espaço virtual interativo, no qual personagens e eventos podem ser controlados ou por humanos, ou via scripts ou, ainda, via inteligência artificial¹. Para Henry Lowood (2008), à época dos primeiros machinimas, os desenvolvedores de games não vislumbraram o potencial dos games para o cinema de animação, o que viria a configurar uma inovação criada pelos usuários – uma outra forma de jogar – advinda do contexto dos jogos competitivos para múltiplos jogadores. Ele destaca que machinima é uma inovação proveniente da cultura dos games capaz de nos ensinar como os gamers compartilham conhecimento, manipulam limites e potenciais do jogo, modificam-no e tratam-no como um novo meio de expressão. Ainda segundo o autor, o uso de recursos presentes em jogos para um fim não esperado ou planejado pelo desenvolvedor coloca a figura do usuário-jogador como um agente que redesenha ou modifica um produto, ou as funções de um produto, conferindo-lhe novo significado.

Através da difusão de aplicativos e ferramentas que propiciam ações colaborativas e compartilhadas, a Internet atual se firma como um espaço ampliado de relacionamento, de publicação de conteúdos pessoais e de autorepresentação. Os realizadores de machinima divulgam e compartilham impressões e críticas em comunidades, em sites dedicados ao assunto e no *YouTube*. Para Salen (2006), o advento do machinima espelhou e prenunciou práticas participativas em outras áreas; sites como *PlanetQuake*² ou *Psych's Popcorn Jungle*³ seriam os predecessores

1 “Machinima is real-world filmmaking techniques applied within an interactive virtual space where characters and events can be either controlled by humans, scripts or artificial intelligence”. Disponível em: <http://machinima.org/machinima-faq.html> (atualizado em 08/03/2005).

2 <http://planetquake.gamespy.com/>

3 <http://homepages.nildram.co.uk/~tv13rfc/ppj/>

do *Youtube*. Keith Morton (2010: 143) sugere que os machinimas fazem emergir uma nova forma de arte⁴ e colocam a problemática de uma nova forma de expressão que pode se encontrar estagnada, caso se mantenha restrita a modos de ver e análises ancoradas em linguagens anteriores. Problemática similar foi discutida por ocasião da emergência tanto da fotografia como do cinema e tem permeado reflexões acerca do uso de novas mídias e suas convergências.

Lowood (2008) apresenta uma revisão bastante completa do histórico da apropriação e evolução das tecnologias utilizadas para a criação de machinima, que pode ser resumida em três fases: a) arquivos de “replay”; b) captura de vídeo e c) ferramentas incorporadas aos jogos.

Criados para permitir que os jogadores pudessem analisar o desempenho em jogos de estratégia, os arquivos de replay foram incorporados em jogos 3D como *Doom* (1993, id Software) e *Quake* (1996, id Software), levando aos primeiros machinimas, que consistiam em gravações de partidas de jogadores visando principalmente demonstrar suas habilidades no jogo (Figura 1). Em uma segunda fase, a partir do momento em que a edição de arquivos de replay não era mais viável no jogo *Quake III Arena* (1999, id Software), os interessados em machinima passaram a trabalhar com a captura de vídeos através de ferramentas de software externas ao jogo, manipuladas a partir de sistemas de edição não-linear de vídeos. A popularização do machinima entre comunidades de jogadores levou alguns desenvolvedores de games a incorporar recursos para facilitar a gravação de vídeos em seus jogos. Alguns exemplos são *The Movies* (2005, Lionhead Studios) (Figura 2), e *Grand Theft Auto IV* (2008, Rockstar).



Figura 1 - *Doom II*

⁴ “Machinima brings together much of what films and videogames have been able to accomplish as art forms and brings them together. In doing so, it creates in altogether a new kind of art form”.



Figura 2 - *The Movies*



Figura 3 - *City of Heroes*

Hoje em dia, a produção de machinima pode envolver recursos que relacionam as três fases citadas por Lowood. Existem jogos, notadamente os de estratégia, que mantêm a tradição dos arquivos de replay e, mesmo assim, frequentemente são convertidos para vídeo e editados. Um exemplo dessas produções envolvendo múltiplas abordagens ocorre no jogo online *City of Heroes* (2004, Cryptic Studios e Paragon Studios). Nesse caso, a combinação de ações orquestradas envolvendo múltiplos jogadores, gravação e edição de replays e edição e pós-produção dos vídeos levam a resultados bastante elaborados (Figura 3).

Um ponto interessante é a relação entre os produtores de machinima e os desenvolvedores de jogos. Como no caso dos *game mods*, existe um equilíbrio, às vezes instável, entre a liberdade proporcionada pelos desenvolvedores (dos pontos de vista dos direitos de propriedade intelectual e do custo de desenvolvimento de ferramentas de apoio aos “modders”) e o apoio da comunidade de fãs do jogo. Conforme relatado por Lowood, uma decisão unilateral dos desenvolvedores levou a uma completa mudança na forma de produção de machinima. Com a existência de *game engines* gratuitos e de códigos abertos como *OGRE* e *Panda 3D*, foi possível questionar sobre a inexistência de uma plataforma unificada para criação de machinima que fosse criada e mantida pela comunidade e menos vulnerável à influência da indústria. Chang, Chiu & Hung (2010) propõem uma ferramenta desse tipo e apontam a existência de algumas alternativas. No entanto, observa-se a continuada utilização de jogos digitais como plataforma para criação de novos machinimas, independentemente de tais alternativas.

Uma possível razão para isso pode estar ancorada na observação de Katie Salen (2006) sobre a continuação do caráter amador da produção de machinima. Um exemplo disso é que, com o passar do tempo, uma temática que permanece popular é a exploração de situações inusitadas ou cômicas no ambiente de um jogo, o que requer, obviamente, o uso daquele jogo.

De uma forma ou de outra, autores especulam sobre a origem de machinima e sua relação com as mídias e a tecnologia. Markus Wiemker (2009), por exemplo, afirma que a produção de machinima só se viabilizou a partir do desenvolvimento de jogos de tiro em primeira pessoa como *Quake* ou *Half-life* (1998, Valve); ou seja, por ocasião do surgimento do *game engine* parametrizável, em que é possível modificar as informações do jogo sem a necessidade de hackear o seu código executável.

Na realização de machinima, o jogador/criador gera eventos audiovisuais, cria personagens e comportamentos, constrói e manipula pontos de vista e de imersão na cena em tempo real e pode gravar o todo; é o diretor e editor da ação. Para a produção de machinima, são utilizadas as mesmas ferramentas e técnicas que gamers utilizam para manipular ou modificar games; os processos de pré-produção, produção e pós-produção podem ser realizados facilmente em equipamentos domésticos. Em nosso estudo, foram identificadas três formas de produção de machinima: a) de ação ao vivo; b) via programação e c) híbrida, que mistura ambas. Na ação ao vivo, o jogador/criador controla um personagem virtual via mouse, teclado ou outros dispositivos e assume o ponto de vista da câmera. Durante a gravação ou na pós-produção podem ser incluídos, por exemplo, efeitos sonoros ou diálogos.

Além disso, personagens, cenários, animações, sons e texturas podem ser criados e importados, visto que há ferramentas simples para substituição ou inclusão desses elementos no jogo. Essa forma de criação é simples e de fácil assimilação. Já a produção via programação exige o conhecimento nessa área, mas garante um grau de liberdade maior para a criação e controle dos elementos.

A influência técnica e tecnológica dos games e do cinema sobre o machinima foi amplamente discutida por Lowood (2008) e Landay (2009). Complementarmente, cabe ressaltar a influência do machinima sobre esses meios. Um efeito observável em games é a transição do uso de filmes e animações pré-renderizadas para a execução, em tempo real, de sequências não-interativas. Um exemplo recente é o de *Grand Theft Auto 4* (2008, Rockstar Games), no qual há a combinação da linguagem do cinema (planos e cortes) e da computação gráfica (posicionamento de câmeras e vistas aéreas). Ações como a criação de um estúdio de animação por computador para filmes digitais pela produtora de games *Ubisoft* (2007), e a inclusão de uma nova categoria denominada “Live Real-Time Demos” no programa do *Computer Animation Festival* do congresso ACM SIGGRAPH 2009, já indicavam essa tendência.

Em seus primórdios, a temática mais comum de machinima era a de parodiar jogos ou criar situações de humor. Piadas internas de cada jogo, levadas ao “mundo exterior” como machinima, ainda hoje evidenciam a criatividade e a engenhosidade do gamer, um elemento essencial da cultura *in-game*. Um exemplo é *Cataclysm Millionaire* (2001, AFK PL@YERS) (Figura 4), que reúne diversos personagens da trama do jogo *World of Warcraft* (2004, Blizzard Entertainment) (Figura 5), em uma paródia a um programa de televisão do tipo “Quem quer ser um milionário?”. As personagens agem como versões caricatas, por vezes exageradas e bem-humoradas, do jogo original: repetem falas fora de contexto e fazem referências a outros jogos da empresa. Nota-se que, para quem não conhece o universo *World of Warcraft*, boa parte das piadas não faz sentido, como o motivo dos personagens não serem capazes de responder corretamente o nome do líder dos elfos de Silvermoon, um personagem que só os jogadores dedicados conhecem.

Observamos que é possível fazer machinima com humor sem excluir o espectador que desconhece o jogo que lhe deu origem. Um exemplo é *Red VS. Blue: the Bloody Gulch Chronicles* (2003, Rooster Teeth Production), que apresenta situações do jogo original, a série *Halo* (2001, Bungie). Com recursos de linguagem presentes em *sitcoms*, cria-se um discurso autônomo capaz de costurar elementos cômicos de personagens em um contexto novo e próprio. Outro exemplo é a série de machinimas promocionais *Meet the Team* (2008, Valve), criada para o jogo *Team Fortress 2* (2009, Valve). Aqui, os desenvolvedores buscam introduzir aos potenciais novos jogadores os personagens, enfatizando ações e comportamentos através de flashbacks e pistas sobre o passado de cada um, como a hipervelocidade de Scout, a paixão de Heavy por sua arma, os problemas de Sniper com os pais (Figura 6), algo raramente encontrado em jogos do gênero *first-person shooter* (atirador em primeira pessoa). Tais escolhas reforçam o humor mórbido que permeia o jogo.



Figura 4 - *Cataclysm Milionaire*



Figura 5 - *World of Warcraft*

Garry's Mod (2006, Facepunch Studios), entre outros editores de vídeo, viabiliza a inserção de personagens de vários jogos diferentes no mesmo vídeo e permite a reprodução de cenas de outros jogos. Em produções que utilizam esse software, não é raro encontrar paródias que congregam personagens de diversos jogos interagindo em um contexto inesperado. O tom é principalmente humorístico, mas há casos como *Law Abiding Engineer* (2010, OneMoreUser), no qual o criador usou o trailer do filme *Law Abiding Citizen* (2009) como base e substituiu os personagens principais por personagens do game *Team Fortress 2* (Figura 7). Em nossa avaliação, esse exemplo se apresenta mais como uma experimentação técnica do que como uma exploração da linguagem.

Experiências de *roleplaying*, como na série *Freeman's mind* (2009, Valve Software), também servem de base para a produção de machinima. À primeira vista, essa série parece um *walkthrough* do jogo *Half-Life*; no entanto, logo se percebe que a perspectiva é em primeira pessoa, do protagonista do jogo Gordon Freeman, que se encontra em uma luta pela sobrevivência. Aqui, a perspectiva personagem-jogador é sobreposta, e a imersão do jogador é ampliada pelo áudio, em que a personagem dialoga com os outros e narra pensamentos e ideias. Por um lado, a personagem não sabe se vai sobreviver, mas o jogador entende que a morte no jogo é apenas temporária. Já a transformação de personagem em jogador é explorada no machinima *Ignus solus* (2007, Lit Fuse films) (Figura 8), no qual um jogador de *Team Fortress 2* vê-se sozinho dentro de um servidor. Inicialmente, o personagem segue seu script, que é o de capturar as maletas do adversário. No entanto, a tarefa logo o aborrece e ele resolve explorar o ambiente e fazer outras coisas, “quebrar” as regras do jogo como um jogador que examina o game e suas limitações.

Outra categoria encontrada é aquela que visa questionar o funcionamento do *gameplay*, não tanto para revelar *bugs*, mas para demonstrar a experiência do jogador. A série *If it were realistic* (2010, Euphorian Filmes) (Figura 9), por exemplo, mostra as diferenças entre as mecânicas de *gameplay*, os diferentes tipos de problemas que um jogador enfrentaria se estivesse jogando como atirador de elite em um jogo mais realista, sem esquecer de que está em um jogo e, portanto, sujeito a imprevistos como problemas na conexão de Internet. Já a série *Mythbusters* (2010, defendthehouse) brinca com as expectativas do jogador dentro dos jogos, como a possibilidade de desviar de um míssil pulando por cima dele.

Quase que involuntariamente, machinima já faz parte da paisagem contemporânea. Também em nosso ambiente acadêmico encontramos, com certa frequência, alunos de artes, design, audiovisual e engenharia que divulgam e discutem machinima. Keith Morton (2010) prevê a criação de machinima em salas de aula para alunos de comunicação em disciplinas como roteiro, por exemplo. O autor destaca que a produção de machinimas críticos e interessantes ainda é pequena, que poucos merecem ser analisados e até mesmo discutidos. Em nosso estudo, que abrangeu a leitura de artigos e a análise das tecnologias utilizadas, bem como as técnicas e tipologias de machinima, concluímos que, além de aspectos formais e estéticos presentes em estruturas narrativas advindas de outras linguagens e de impactos de tecnologias, também devem ser consideradas as inovações próprias dessa linguagem emergente e o contexto de uma cultura que vem se formando a partir dela.



Figura 6 - *Meet the Team*



Figura 7 - Comparação entre as cenas de *Law Abiding Citizen* e *Law Abiding Engineer*



Figura 8 - *Ignus Solus*



Figura 9 - *If it were more realistic*

Referências bibliográficas:

BUCHANAN, Levi. "Underground machinima is making waves". In: *Chicago Tribune* (online edition), 9 de agosto de 2003. Disponível em: <http://www.illclan.com/chicagotribune.pdf>

CHAN, CHIU & HUNG. "A Machinima-like 3D Animation Production System". In: *ISTASC'10 Proceedings of the 10th WSEAS international conference on Systems theory and scientific computation*. Disponível em: www.wseas.us/eLibrary/conferences/2010/Taipei/.../ISTASC-30.pdf

GREGOLIN, Máira. *Mídia e cultura: Machinima, produto da contemporaneidade*. Dissertação de Mestrado. Instituto de Artes da UNICAMP, 2009. Disponível em: www.hrenatoh.net/textos/dissertacao_maira.pdf

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

KIRSCHNER, Friedrich. *Machinima. From Subculture to a Genre of its Own*, 2005. Disponível em: <http://www.zeitbrand.de/machiniBlog/WhatIsMachinima.html>

LANDAY, Lori. "Virtual KinoEye: Kinetic Camera, Machinima, and Virtual Subjectivity in Second Life". In: *The Journal of e-Media Studies*, Vol. 2, N. 1, 2009. Disponível em: <http://journals.dartmouth.edu/cgi-bin/WebObjects/Journals.woa/2/xmlpage/4/issue/32>

LOWOOD, Henry. "Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima". In: McPHERSON, Tara. *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*. Cambridge: The MIT Press, 2008. 165–196.

MORTON, Keith. "Machinima-to-Learn: From Salvation to Intervention". In: *Currents in Electronic Literacy*. University of Texas: Austin, 2010. Disponível em: http://currents.cwrl.utexas.edu/2010/morton_machinima-to-learn

_____. *Play, Record, Learn. Machinima as Epistemic Rhetoric*. St Louis: World of Difference Publishing, 2010.

SALEN, Katie. *Quake! Doom! Sims! Transforming Play. Family Albums and Monster Movies*. Apresentado no Walker Art Center em 19 de outubro de 2002. Disponível em <http://www.walkerart.org/gallery9/qds/>

_____. "Arrested Development: Why Machinima Can't (or Shouldn't) Grow Up". In: LOWOOD, Henry & NITSCHKE, Michael (orgs.). *The Machinima Reader*. Cambridge: The MIT Press, 2011. Disponível em: http://www.gamersmob.com/weblog/archives/Why_machinima_salen.pdf

WIEMKER, Markus. "Machinima: Game Engines und die Demokratisierung des Kinos". In: *Kunst und Unterricht. Exkurs: Computerspiele*. Anexo do Caderno 329/330, 2009. Disponível em www.subotron.com/lectures_audio/071103_subotron_wiemker_machinima.pdf

Sites Consultados:

<http://www.gamespot.com/news/6165617.html>
<http://machinima.org/machinima-faq.html>
<http://www.fountainheadent.com/>
<http://www.teamfortress.com/movies.htm>
http://www.ufscar.br/rua/site/?p=2239#_ftn1
<http://www.youtube.com/watch?v=H4bCUxfzDog>
<http://www.youtube.com/watch?v=h5dPe0PFG00&feature=channel>
http://www.youtube.com/watch?v=pC_aGQyFETU
<http://samuraiko.com/Videos.html>
http://www.siggraph.org/s2009/submissions/caf_real-time/

Fontes das imagens:

Figura 1: *Doom II* - <http://www.gamefaqs.com/pc/524287-doom/images/screen-32>
Figura 2: *The Movies* - <http://lionhead.com/media/p/3461689.aspx>
Figura 3: *City of Heroes* - <http://www.cityofheroes.com/>
Figura 4: *Catadlysm Milionarie* - http://www.youtube.com/watch?v=pX5KI_5JhFQ
Figura 5: *World of Warcraft* - <http://us.battle.net/wow/en/>
Figura 6: *Meet the Team* - <http://www.teamfortress.com/movies.htm>
Figura 7: Comparação entre as cenas de *Law Abidin Citizen* e *Law Abidding Engineer* - <http://www.youtube.com/watch?v=js2ixPcRT7U>
Figura 8: *If it were more realistic* - <http://youtube.com/watch?v=W11boxnqR78>

Ataques e contra-ataques de políticas e poéticas

Patrícia Moran

“O nosso desafio não é uma sociedade de deuses ou de artistas inspirados, mas sim uma sociedade de jogadores.”

Vilém Flusser

Nascido da violação de uma máquina de jogar, o machinima é fruto do desvio de um uso do game previsto pela indústria. Debuta este ano, completam quinze anos os primeiros trabalhos em vídeo linear criados a partir da gravação da performance do jogador no joystick. *Diary of a Camper* (1996), realizado pelo The Rangers ¹, vem do jogo de tiro em primeira pessoa. Se procurarmos entender o Machinima por esse trabalho seminal, estaremos anos luz da realidade atual.

Quake done quick, nome dado aos primeiros Machinimas, é um *game engine* ou motor do jogo, composto de um conjunto de softwares necessários para o jogo eletrônico rodar. O *game engine* é composto por diversos *engines* responsáveis pela visualidade e som do ambiente. O *engine* gráfico, por exemplo, define aspectos visuais como a textura. O *engine* de áudio controla os sons presentes no jogo. O *engine* físico define parâmetros como a gravidade, o movimento, o descolamento, aplicando-os a objetos como um avião, um carro ou uma planta. O *engine* de inteligência artificial é totalmente automatizado e comanda ações e eventos não controláveis pelos usuários, como por exemplo os saltos de um personagem, a ação de se pentear os cabelos, uma porta que se abre ou os tiros de inimigos.

1 O *clan* (grupo de jogadores de games) conhecido por The Rangers foi pioneiro em transformar um jogo em um vídeo ou uma peça audiovisual linear.

Em relação aos primeiros Machinimas, quase tudo mudou. O aspecto visível dos vídeos, a base material de produção, os conhecimentos técnicos demandados aos jogadores-criadores, o círculo de realizadores (agora ampliado para além de *experts* em programação e jogos) e a própria audiência. Os primeiros trabalhos eram resultado da gravação da performance do jogador, ou seja, não havia, inicialmente, o interesse de se realizar vídeos, mas de se exibir as estratégias para se alcançar os níveis de velocidade e dificuldade mais altos do jogo. Hoje, jogos como o GTA já trazem a possibilidade de edição do material gravado.

Misturar sem reverenciar qualquer cânone é uma constante nas produções. A paródia e hibridação são carro chefe dos trabalhos. A cena atual apresenta diversos gêneros e se desenvolve em várias plataformas de criação, tendo como denominador comum sua produção em ambiente virtual com ferramentas 3D. Tem crescido a exploração de ambientes virtuais como o *Second Life*, o *Google Street View*² e simuladores de voo como o clássico e também seminal *Bill et John*³ (2005). Os realizadores adotam diversos materiais para hibridação. Misturam-se imagens gravadas e criadas a partir dos programas, imagens presentes nos games são modificadas e nelas acrescentadas vozes. Ambientes como o *Google Street View* são invadidos, como se fazia originalmente nos games. Alguns realizadores como Friedrich Kirschner⁴ desenvolvem programas disponibilizados online. A hibridez é tão radical que a *Academy of Machinima Arts and Sciences* confere o prêmio *Best Off-the-Shelf Machinima* (Melhor Machinima Fora da Plataforma) para abarcar a diversidade de ambientes e ferramentas passíveis de serem utilizadas na realização dos vídeos.

Os jogadores, ao realizarem vídeos com a gravação da performance no jogo, são a expressão de uma sociedade antevista por Vilém Flusser. Para o autor, trata-se de uma época de reinvenção da arte e do artista possibilitado pela interconexão da informática e comunicação, ou seja, da telemática. Nela, o artista deixa de ser um criador *ex nihilo* e passa a ser um jogador a realizar a síntese de informações precedentes. O novo, essa exigência modernista a qual Flusser ainda se agarra, seria resultado da brincadeira com “pedaços disponíveis de informação. Esta é precisamente a definição do termo diálogo: troca de pedaços disponíveis de informação” (2008: 92).

Esses realizadores, bem como outros aficionados por novidades tecnológicas, trabalham dialogando com máquinas. Os usuários de computadores em geral, de alguma forma, dialogam com máquinas, mas eles não conhecem ou pesquisam a programação, permanecem nas interfaces. Já os jogadores, na busca de conhecer e dominar programas e

2 <http://www.atopicfestival.com/>

http://www.dailymotion.com/video/xfyx07_gcity_creation

3 http://www.ask.com/bar?q=The+Adventures+of+Bill+and+John&page=1&qsrc=2891&dm=all&ab=1&cu=http%3A%2F%2Fbilletjohn.free.fr%2Findex_en.html&sg=wwhIAsUEvnUm7gLo7vNyCnp9%2B%2BW5oy46WUJhzpHgRK4%3D%0D%0A&ts=1307654493183

4 <http://www.zeitbrand.de/>

a parte dura das máquinas, entram em contato com estruturas de conhecimento desses objetos inteligentes e da inteligência. O primeiro diálogo se dá com esse saber materializado na máquina. Os realizadores-jogadores trocam informações com os repertórios contidos nos *engines*. O segundo momento é o de subversão do uso previsto de códigos e modelos, um gesto produtor de novas formas pela alteração de sua base matemática e combinação de “pedaços de informação”.

Flusser destaca como os *output* das máquinas geram modelos de criação em que o ponto de partida já não é mais a página em branco. Parte-se, agora, de módulos. As formas expressivas desenvolvidas em ambientes passíveis de manipulação modificam a natureza e o papel da imagem. Elas não são mais pontos de chegada, mas pontos de partida. Também modificam-se conhecimentos e técnicas de trabalho. “As novas imagens não são apenas modelos para futuros produtores de imagens, mas são, mais significativamente, modelos para futuras experiências, para a valoração, para o conhecimento e para a sociedade.” (Flusser, 2008: 21) Como consequência, continua Flusser, “o universo imaginário da sociedade é transformado, e o poder da imaginação faz com que a rigidez da circunstância, anterior a produção de imagens, seja substituída por fluidez e maleabilidade” (Flusser, 2008: 21).

A maneira como os grupos se organizam também se modifica. Dificuldades técnicas são discutidas e solucionadas coletivamente nos fóruns. A criação estética é compartilhada entre realizadores chamados a participar como espectadores e críticos de trabalhos ainda em fase de elaboração. Mostrar os trabalhos inacabados é comum no cinema ou mesmo no vídeo, grupos de amigos são convidados para a discussão, mas a troca pela internet amplia e modifica esses diálogos, como em *Test Pinocchio* de Tom Jantol. O realizador disponibiliza no *Vimeo*⁵ um trecho de um minuto e dezesseis segundos de um futuro trabalho de seis minutos em desenvolvimento. O pedaço da animação postado há dois anos ainda não foi concluído. Por ocasião do *upload*, o vídeo suscitou debates com realizadores de *Machinima* como Layne Voom, Kate Fosk, Phil Rice e Ricky Groove. Comentários laudatórios e sugestões sobre estratégias discursivas a serem adotadas trazem o debate para o vídeo antes mesmo deste ter uma primeira estrutura definida. Há, assim, o compartilhamento desde a gênese do vídeo.

Tom Jantol⁶ mistura programas de animação como o *motionbuilder* e o game *Half Life 2* que roda no *engine Valve*, ao qual ele agradece em seus vídeos disponibilizados em *creative commons*. Com um trabalho singular, Jantol modifica a noção de quadro do cinema e vídeo. Apresenta uma visualidade para a passagem entre as cenas, ou melhor, para os acontecimentos, semelhante ao rolamento de páginas de Internet. Desse modo, o avanço da narrativa não se dá por cortes, por sobreposição ou por incrustação de elementos no quadro, mas pelo deslocamento vertical ou horizontal da página. O pano de fundo de algumas das cenas rola como se fosse um blog. Enquanto o fundo desce, objetos e personagens em 3D

5 <http://vimeo.com/5713084>

6 <http://vimeo.com/user193906/videos>

atuam. O vídeo se aproxima da Internet em termos visuais. *Boxes* lembram sistemas de janelas com os recursos dos programas, as janelas abertas provocam mudanças de deslocamento nos personagens ou cenários. Em *Wizard of Oz*, personagens como um robô e um peixe com a pele coberta de letras movem-se sobre páginas escritas que rolam horizontalmente. Personagens e fundo coexistem no mesmo espaço visual, mas sem qualquer relação de significado ou de composição gráfica, tendo em vista a narrativa. Não se respeitam escalas ou direção dos objetos em quadro, cada um tem um caminho próprio. A passagem entre as paisagens usa recursos de efeitos especiais que lembram o morphing, em que há a dissolução de um espaço em outro, de natureza completamente diferente: de paisagens com neve ao motor de uma máquina. A fantasia do filme *O mágico de Oz* é estruturada pela simultaneidade de acontecimentos e pela mistura de imagens realistas e repletas de artifícios em termos de visualidade, movimento, deslocamento em espaços inverossímeis etc.

No vídeo *The remake 7*, também de Jantol, há uma releitura de *O Garoto*, de Charles Chaplin. Do diálogo entre Chaplin e o autor do Machinima abre-se um espaço para a discussão da refilmagem e de estratégias de representação caras a certo cinema, como o realismo. Chaplin pergunta: “Por que refazer o filme? Há algo de errado com o original?”. Ao que Tom responde não ser este suficientemente real. “Você pode me dar um exemplo de... suficientemente real?”, pergunta Charles. Uma ironia perpassa a resposta, pois a nova versão se passa dentro de uma máquina repleta de artifícios, como a construção de uma casa para Charles, que observa tudo enquanto lê o jornal. O diretor do Machinima representa-se como uma máquina. Sua pele parece de metal envelhecido, seu movimento é mecânico e a voz de lata. Chaplin e o Garoto ora são uma tela, ora um corpo com uma tela como cabeça. Criador e criatura movem-se por entre as engrenagens. Tom provoca um incêndio e a história segue pontuada de poesia e incidentes. A obra de Jantol merece estudo mais acurado sobre os trânsitos entre animação, ficção e Internet. Suas fisionomias bem cuidadas remetem a arquétipos do mundo fantástico e das artes. Entre programas distintos, personagens variados e atitude de resistência à standardização como realizador de Machinima ou de animação, Jantol cria uma obra ímpar. A partir do jogo, os vídeos começaram a ser feitos; no jogo, os vídeos continuam não apenas como disputa, mas como crítica e postura.

Outro trabalho singular que destoa da auto-referencialidade dos Machinimas é *The French Democracy* (2005) de Koulamata ⁸. Ao estabelecer diálogo não só com a indústria do videogame ou com seus pares, o vídeo trouxe uma dimensão de denuncia política para realizações a partir de games. Koulamata atçou a grande imprensa ao conferir visibilidade e lastro político ao Machinima. Foi produzido no jogo *The Movies*, que traz um pacote de dados para animação, contando com estúdios, personagens em pequenos *loopings*, texturas etc. O vídeo de Koulamata não se alinha à gênese do Machinima de invasão ao motor dos jogos ou de captura da tela para exibição do desempenho do jogador, utiliza-se de uma ferramenta acessível e de fácil manuseio criticada por realizadores da velha escola. Paradoxalmente, *The*

7 <http://vimeo.com/user193906/videos>

8 <http://www.archive.org/details/thefrenchdemocracy>

French Democracy foi um marco ao simplificar tecnicamente a criação e difusão de vídeo produzido a partir de um ambiente virtual sobre a luta e discussão do ódio racial que, nos subúrbios de Paris, provocava violência e tumultos nas ruas. Tal produção fez das ferramentas do jogo e da Internet um espaço para militância e protesto político.

A grande imprensa mantinha-se em silêncio sobre a repressão aos imigrantes, o vídeo disponibilizado na Internet por um jovem imigrante de vinte anos levou o debate ao mundo ao ser discutido pela MTV, *The Washington Post*, *USA Today*, *Business Week* e o *Libération* (2008: 166-167). O mérito de Koulamata, pseudônimo de Alex Chan, foi produzir em discurso direto, com recursos expressivos simplórios, um vídeo no calor da hora de um debate em processo: a violência advinda do problema secular da discriminação aos imigrantes. Está na resposta à violência policial e tumulto nas ruas o mérito do vídeo, com um provocante título: *The French Democracy*. Até então, os jovens realizadores de Machinima não haviam enfrentado problemas sociais dessa envergadura, alguns vídeos já haviam tratado de questões políticas, mas não de uma forma direta e alinhados a uma situação conjuntural. O viés político de alguns dos trabalhos passa pela crítica a instituições como as forças armadas no hilário *Bill et Jonh*, desenvolvido no já citado simulador de voo. Em *Red vs Blue* a guerra também é problematizada nas falas dos personagens. Em ambos prevalece o tom de chiste. Não se referem a nenhum acontecimento específico, mas a situações genéricas.

The Movies, utilizado por Chan, foi criticado em fóruns por se tratar de um recurso de realização que aniquilava um dos princípios dos primeiros trabalhos, a performance em tempo real das habilidades do jogador-realizador de avançar nas diversas fases do videogame. Se o Machinima havia surgido da gravação da tela demonstrando a perícia de jovens hackers-jogadores-realizadores, se a competência como resultado de dedicação, destreza e treino foram varridos pelo *The Movies*, é louvável o alarido da comunidade. Eis um paradoxo, pois o jogo *The Movies* possibilitou a aceitação do Machinima nos círculos da política oficial ao encarnar um problema social e ganhar visibilidade na grande imprensa e, como um vírus perverso, representou uma pequena vitória da indústria por se tratar de um produto facilitador da animação com objetos, o que modificaria de maneira definitiva, até segunda ordem, a produção do Machinima.

Essa modalidade de criação traduz uma mudança em processo, tanto por parte do produtor, quanto do consumidor. Representa a capacidade da sociedade de informação capitalizar os desafios colocados por seus usuários, fazer dos invasores aliados e transformar o uso dos *hackers* do motor do game em produto novo do comércio. Nesse caso, o desafio pontual ao *status quo* por meio do enfrentamento das normas da indústria não ameaça nem chega a demover poderes, pelo contrário, responde à demanda de novos produtos. O Machinima testemunha assim, a velocidade da indústria em transformar gestos de rebeldia em mercadoria com interface amigável.

A formalização crítica e teórica sobre esse campo de criação audiovisual também caminha no calor da realização. Os trabalhos são pensados pelos realizadores enquanto

surtem novas poéticas e nomes. Acompanhamos as mudanças da construção de uma arqueologia na qual experiências sem desdobramentos evidenciam a fraqueza de leituras evolutivas do audiovisual. Os trabalhos e experimentos não originaram uma forma específica de Machinima. A história em processo não é linear. Da diversidade, de caminhos paralelos e cruzados constitui-se um leque de experimentos distintos de um campo de criação marcado não pela unidade, mas pela diversidade.

Paul Marino foi um dos primeiros realizadores a se preocupar com a agremiação dos produtores-jogadores e com a definição desse campo do audiovisual. Em 2002 criou a *Academy of Machinima Arts & Science* (AMAS), no mesmo ano realizou-se o primeiro *Machinima Film Festival*, cuja última edição aconteceu em 2008. As categorias de premiação, ao longo das seis edições do festival, sinalizam as constantes mudanças de formato e propostas expressivas na área. No primeiro ano foram apresentados apenas curtas e, excetuando-se a categoria de melhor realização técnica, as demais seguiam o modelo do cinema de curta-metragem. A última edição do festival, além de incluir formatos de longa-metragem, premiou séries, performance virtual e vozes. Já estamos no campo de algo particular ao Machinima, um campo com ferramentas de criação consolidado segundo diversos gêneros audiovisuais.

Em 2005, no Festival de Machinima, Gustavo Sorola, um do sócios da produtora *Roosterteeth* e desenvolvedor da série *Red vs Blue*, foi agraciado com o prêmio de melhor Machinima independente. Na tradicional entrevista após ser laureado, afirmou não haver pensado em cinema quando começou a produzir. Fazia algo novo e cômico para a Internet por eles nomeado de *render-vision*⁹. Sua definição traz no bojo o processo de realização, a apresentação da visualização do jogo. Se, num primeiro momento, o objetivo era a disputa e exibição de competência, *render-vision*, num segundo, é a realização de uma web-série a partir do procedimento original. No caso de *Red vs Blue*, a ação de jogar ainda permanece, mas agora não um jogo de habilidades e sim de linguagem. Nessa mesma entrevista, Sorola comenta haver sido informado por um telefonema de Paul Marino se tratar de Machinima o que eles realizavam, risos jocosos acompanham a fala, e desde então ele assume o novo nome.

As categorias de premiação são semelhantes às de programas de televisão e de cinema e trazem ainda, como vimos, algumas específicas ao Machinima, como performance virtual e melhor Machinima fora da plataforma. Dos programas televisivos, premiam-se séries de ficção e entrevistas; do cinema, a duração longa e curta. As categorias apontam o pertencimento do Machinima a diversos campos da criação audiovisual. Se a intersemiose é o atravessamento entre sistemas expressivos, aqui a noção de sistema expressivo estoura. O hibridismo do Machinima nos impede de estabelecer a prevalência de um meio ou formato. A noção de ambiente abarca com mais propriedade os diálogos poéticos das criações originalmente produzidas a partir das performances no videogame. Agora, eles emulam formas expressivas audiovisuais de qualquer meio, nos gêneros consolidados e

9 <http://www.youtube.com/watch?v=Rn-SzHuTAb>

inventando novos quesitos, como performance virtual, realização técnica, melhor atuação da voz e Machinima fora da plataforma.

Na revista *Maginimag*¹⁰ o pesquisador Ahmet Emre Acar reconhece algumas dificuldades metodológicas para circunscrever o Machinima como um meio. Para o autor, ele estaria mais próximo de um movimento, também difícil de se precisar. Falta-lhe um ideário coletivo ou proposta a ser abraçada, ao contrário, encontramos diversidade de objetivos e idéias de seus integrantes. Estaríamos diante de uma nova noção de movimento? Talvez. Movimento sem centro, cujo único objetivo comum é a realização de vídeos em ambiente virtual, seja ele destinado ao jogo, a um espaço de relacionamento, ou a uma ferramenta para treino como os simuladores de voo.

Como já dissemos, das experiências de gravação das telas do jogo com a performance dos jogadores surgiram as primeiras imagens para a realização dos vídeos. Elas também têm o jogo por princípio, pois faz parte do jogo de habilidades a demonstração de destreza e superioridade em relação ao adversário. Gravar as telas é, ainda, um mecanismo do jogo ao se estender a disputa além do momento da partida, trata-se de uma forma de compartilhamento da experiência do expert. A gravação das telas pode ser lida como um espetáculo, como uma peça autônoma, na qual acompanhamos a performance dos realizadores de alto nível. Como nas partidas de futebol reprisadas, quando o aficionado pelo futebol tem a possibilidade de rever lances raros calçados na destreza dos atletas.

Criado no jogo de diversos jogadores (*multiplayer*) online no engine Halo 2 com recurso para gravação da partida, *This Spartan Life*¹¹ foi objeto de discussão no congresso americano ao tratar, em um dos seus programas de entrevista, a falta de neutralidade dos sistemas de busca da Internet. *This Spartan Life* aborda temas políticos caros à rede e sua programação voltada para a vigilância e venda de informação. Mas tudo acontece no espaço do jogo com penhascos, tanques, desertos e emboscadas. O entrevistado e o convidado são personagens em deslocamento por ambientes minados, outros jogadores online não sabem que acontece uma entrevista. Dois jogos acontecem simultaneamente, o previsto pelo game e o Talk Show. As bombas e ruídos do ambiente encobrem as vozes algumas vezes, quando os personagens estão em algum vale em campo aberto, suas vozes podem desaparecer. Nesse percurso, a entrevista versa sobre a arte em geral, o mundo virtual e, claro, os games. Todos esses temas recebem tratamento humorístico. A estratégia de enunciação de programas como *Talk Shows* acaba sendo atingida nesse jogo cômico. *This Spartan Life* entrevista personagens da vida real, discute sem medo questões relevantes para a arte contemporânea, mas não adota estratégias discursivas pautadas na reverência dos temas, ou no bom comportamento. Não se abre mão de jogar.

10 <http://machinimag.com/> - Issue 6 – pg 26.

11 <http://thisspartanlife.com/index.php>





Figuras 1, 2 e 3 This Spartan Life

Nitsche¹² (2007: 1), em sua breve taxonomia sobre os diálogos intersemióticos dos vídeos realizados em ambiente virtual, propõe dois grupos com diferentes relações com os games: a *outside-in* e a *inside-out*. Na primeira, predominam trabalhos sem relação direta com o jogo, trata-se de uma ferramenta, ou seja, uma plataforma para a realização que se inscreve em uma tradição já consolidada pelo cinema ou pelo vídeo. Há uma decupagem clássica, narrativa linear e busca de realismo no enredo e na imagem em longas-metragens como *The Trashmaster*¹³ de Mathieu Weshler, no curta fantástico *Ghosts*¹⁴ de Maxime Lebled e no faroeste *Read Dead Redemption*¹⁵ desenvolvido em ambiente 3D de alta definição e dirigido pelo cineasta John Hillcoat. A presença residual do jogo está nos personagens, em alguns dos cenários e na animação, o investimento dos realizadores é o cinema clássico, numa narrativa em que não são vistas as marcas de enunciação.

Os vídeos *inside-out*, ao contrário, deixam evidente sua filiação com o jogo. Utilizam os cenários do game sem modificações e os personagens dos primeiros jogos produzem distanciamento em relação à narrativa. O jogo é ainda tema dos vídeos, a auto-

12 <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2007/Nitsche/nitsche.htm>

13 <http://www.youtube.com/watch?v=7eBxfYuyKjM>

14 <http://www.youtube.com/watch?v=Zw1uSxPyczc>

15 http://www.youtube.com/watch?v=ykoN_1253vU

-referencialidade uma constante. Com vocabulário cômico e despojado, os “jogadores usam o Machinima como expressão e gravam o seu jogo [...] tratam-se de produções como o *Red vs Blue (Roosterteeth, 2004-2007)*, eles incorporam elementos do *game engine* em seu conteúdo” (Nitsche, 2007: 1). A presença da automação dos *engines* não nos deixa esquecer que se trata de animação; os movimentos dos personagens em nada se parecem ao caminhar de um ser humano, os deslocamentos acontecem em pequenos saltos, como nos jogos. Seus corpos têm aparência rude, usam capacetes e portam armas. Um dos contrastes passíveis de se provocar estranhamento advém da oposição entre os corpos presos a armaduras, os movimentos dos personagens e as questões por eles colocadas.

O primeiro vídeo da série *Red vs Blue*, denominado *Why are we here?*¹⁶, já traz no título um deslocamento discursivo, a pergunta “Por que estamos aqui?” pode se referir tanto a questões existenciais quanto a uma situação bem pragmática, fácil de se circunscrever na indagação colocada pelo personagem com uniforme vermelho de tipo espacial. Ao ouvir a pergunta, um dos personagens começa a divagar, remete à religião, diz haver passado a noite pensando sobre a questão. Ao que seu companheiro replica: “O quê? Eu digo o que estamos fazendo neste cânion (...) quadrado no meio do nada”. A pergunta é metalingüística e refere-se ao deslocamento provocado pelos realizadores do Machinima ao transformar em peça audiovisual linear o jogo, retirar dos personagens seus objetivos de guerra e introduzir o enredo. O jogo de guerra passa a ser discutido. “E se fossem vencidos pelos azuis?”, pergunta o Amarelo. Eles teriam duas bases no meio de um cânion quadrado. Esvaziamento do jogo pelo Machinima, esvaziamento da própria questão pela falta de expressão fisionômica dos personagens. Entre o jogo e uma história linear como chiste, permanece a questão na materialidade da imagem, cenário pobre para se jogar um game. *Apartment Hunting*¹⁷ (1998), de Phil Rice do coletivo *Ill Clan*, segue a mesma direção. Um dos primeiros Machinima produzidos a partir da performance dos jogadores coreografando como atores os personagens do game. O cenário também é duro visualmente como nas séries *Red vs Blue* e em *This Spartan Life*.

Por se tratar de um metameio¹⁷, noção criada por Lev Manovich para designar trabalhos audiovisuais criados a partir de meios digitais, uma leitura do Machinima implica em se trabalhar entre meios. As teorias demandadas não cabem em um campo único, pelo contrário, uma leitura de suas marcas estéticas demanda conceitos e ferramentas de diversas áreas. Tampouco é fácil circunscrever seu realizador. Começa pelo seu pertencimento à indústria, à arte, ao mercado e hoje alguns ocupam postos na indústria do game, outros prestam serviços e ainda existem aqueles sem qualquer filiação institucional em termos de trabalho. A fragilidade dos laços de pertencimento dos realizadores, a diversidade de estratégias discursivas dos Machinimas e o jogo como metáfora presente em diversos trabalhos confirmam um contexto cultural sem centro.

16 <http://www.youtube.com/watch?v=9BAM9fgV-ts>

17 <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=493>

Pautado em um ambiente de trabalho, o Machinima é uma forma de criação que materializa o atravessamento de sistemas de arte, de comunicação e de entretenimento, sem haver a prevalência de um sobre o outro. A utopia do criador sem lastro e sem formação está disponível nesse universo online.

Referências Bibliográficas

FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas. Elogio da Superficialidade*. São Paulo: Anablume, 2008.

LOWOOD, Henry. *Found-Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima*. In: McPHERSON, Tara. *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*. Cambridge: The MIT Press, 2008. pp: 165-196.

NITSCHKE, Michael. *Claiming Its Space: Machinima*. Disponível em: <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2007/nitsche>

Reinvindicando seu espaço: Machinima¹

Michael Nitsche

Apesar de o machinima ter crescido exponencialmente, ele permanece uma prática artística digital indefinida, no meio das tradições já existentes. Os realizadores de machinima combinam, misturam e transformam livremente elementos das mídias tradicionais. Eles “jogam” com suas referências. Este ensaio não se propõe a enquadrar o machinima em uma única definição, e sim identificar as relações intermediárias para melhor posicionar o machinima no cenário das mídias digitais. O argumento vai se concentrar nas três principais influências: cinema, televisão e performance teatral. Para exemplificar esses pontos, o ensaio discutirá exemplos relevantes de machinima. Os aspectos de tempo real da produção e reprodução serão enfatizados, para destacar especificidades-chaves desse formato relativamente novo.

Introdução

Machinima é uma técnica de produção de vídeo que usa mecanismos geradores de gráficos em tempo real, como videogames, para produzir imagens em movimento. Desde sua introdução oficial em 2001, o machinima tem se mostrado em festivais de filmes, exposições artísticas, cinema comercial, televisão e produções teatrais. Ainda assim, permanece um fenômeno bastante indefinido em meio às mídias existentes. As referências midiáticas são muitas e não são tomadas criticamente ou sequer conscientemente, na maior parte do tempo. Produtores de machinima combinam, misturam e transformam livremente elementos das mídias tradicionais. Eles “jogam” com suas referências.

1 Claiming Its Space: Machinima - Michael Nitsche: Publicado originalmente na revista digital: *Dichtung Digital: New Perspectives on Digital Literature: Criticism and Analysis* ed. by Astrid Ensslin and Alice Bell. No 37 (February 2008) [<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2007/nitsche.htm>]

Este ensaio não pretende adequar o machinima a uma só definição, mas mostrar algumas das referências midiáticas e intertextuais que estão em ação. Na comunidade machinima, essa intertextualidade é debatida como parte da discussão sobre a abordagem “inside-out” contra a “outside-in”. “Inside-out” refere-se a jogadores que usam o machinima como expressão e gravação de seus games. “Outside-in” refere-se ao uso de mecanismos dos games como ferramentas para animação tradicional e para se contar histórias independentemente dos games. Produções “Outside-in” como *Anna* (Kang, 2004) não são reconhecidas como obras baseadas em games, e sim como animações de categoria própria. Produções “Inside-out” como *Red vs Blue* (Roosterteeth, 2004-2007) incorporam os elementos do mecanismo do game em seu conteúdo. Até hoje a discussão permanece, envolvendo o papel do game, da jogabilidade e da apresentação em machinima. Este ensaio debate duas das principais influências: imagens em movimento (filme e televisão) e performance teatral. A base para ambas é a fonte principal do machinima: o videogame.

Videogame

Machinima foi definido como “cinema feito a partir de renderização visual de games de computador” (Hanson, 2004: 60) ou como produção cinematográfica usando ambientes virtuais em 3D em tempo real (Kelland et al., 2005) e “Produção cinematográfica + Animação + Tecnologia de games” (Marino, 2004: 3). As tentativas de se definir esse novo formato ainda são recentes, e a comunidade tem dificuldade em criar uma definição clara, uma vez que ele continua a evoluir. A definição de machinima que mais se ajusta a este ensaio é o conceito de Katie Salen (2002: 99) como uma forma emergente de jogo: “parte teatro, parte filme, parte videogame”. Salen estabelece as pedras angulares da intermedialidade do formato: nascido em videogames, o machinima aplica técnicas de teatro para gerar o evento, que é apresentado muitas vezes de forma cinematográfica. De acordo com ela, o machinima opera em um triângulo de mídias. A forma como o machinima conecta as várias referências tem mudado na história do formato. As próprias mudanças ilustram a constante quebra de barreiras de mídias, que é a base do machinima.

Os pioneiros do machinima geralmente se baseiam na cultura hacker e a *demoscene*, com seus programadores que se orgulham em criar extravagâncias gráficas altamente elaboradas, frequentemente com o código mais eficiente e elegante (Tasajärvi, 2004). Eles buscam os melhores gráficos possíveis, renderizados em tempo real, usando o menor código-base. Para manter o arquivo pequeno, a maioria dos elementos é criada processualmente. Isso quer dizer que os visuais são criados, animados e renderizados durante o processo. A mesma tarefa se aplica a sistemas de videogame. *Game engines* 3D como *Doom* (Romero et al., 1993), *Stunt Island* (Stephens, 1992) ou *Quake* (Carmack e Abrash, 1996) dependem desde o começo da animação em tempo real dos personagens e espaços virtuais. Para artistas interessados, modificar esses games é muito mais fácil que programar uma demo clássica do zero. Não é de surpreender, portanto, que os jogadores tenham se tornado produtores e tenham começado a usar tecnologia de games para sua arte. Ao invés de programar eles mesmos o código dos algoritmos de

renderização (como os programadores de demos faziam), os jogadores começaram a usar e modificar os *game engines* disponíveis.

Quake, especialmente, tornou-se uma ampla plataforma de produção de machinima por ter otimizado a gravação de eventos no *game engine* em *data logs*. Esses *data logs* – chamados “demos” – podem ser reproduzidos no *game engine* para recriar os eventos no mundo do game. Originalmente, jogadores usavam demos para gravar suas partidas virtuais e distribuir essas gravações como arquivos de dados. Muitas vezes, os eventos gravados eram simples filmes de exibição ou exemplos de estratégias de jogo, e permaneciam no domínio dos games. *Quake* tornou-se tão dominante como ferramenta de produção que o termo “*Quakemovie*” (filme de *Quake*) se tornou um predecessor de “machinima”. Mas, conforme os artistas experimentavam com outros *game engines*, a referência a um único *game engine* tornou-se obsoleta, e o termo mais genérico “machinima” foi cunhado por Anthony Bailey e Hugh Hancock em 1998/1999 como uma combinação de “máquina” (em inglês, *machine*) e “cinema” (Word Spy, 1995-2007). No início, o formato vivia quase que inteiramente no próprio *game engine*. Exemplos de machinima estavam disponíveis exclusivamente como arquivos demos que podiam ser executados apenas nos mesmos *game engines* em que foram produzidos, e apenas se determinadas configurações de hardware e software fossem combinadas. A comunidade de machinima, portanto, estava limitada a experientes jogadores de videogame que conseguiam dominar seu *game engine*. No entanto, mesmo no início do machinima – 1990-1996 –, *engines* de videogame já apresentavam proximidade com a produção de filmes e a apresentação artística de imagens móveis. Um game como *Stunt Island* já remete ao mundo dos filmes em seu próprio design: *Stunt Island* fornece ao jogador um playground (uma ilha virtual) onde acrobacias e colisões podem ser feitas entre diversos objetos do game. Essas ações podem ser reproduzidas e os ângulos de câmera mais adequados podem ser escolhidos para mostrar a cena de maneira mais eficiente. Os jogadores não ganham uma pontuação alta, e sim um espetáculo.

Desde o início, o machinima se uniu a esse tipo de tecnologia de games e a expressão cinematográfica, o que o torna sujeito à problemática da combinação de meios. No entanto, precisamente devido a esse tipo de atrito entre as mídias envolvidas é que o machinima permanece tão interessante. Durante esse período inicial, o crescimento do formato foi impulsionado principalmente pela comunidade de jogadores. Hackers, modders (que modificam os *game engines* existentes para um uso personalizado) e artistas de games criaram suas obras de machinima em *game engines* preparados, muitas vezes modificando-os ainda mais para alcançar efeitos específicos. Machinima se desenvolveu não como um formato de mídia claramente definido, mas a partir das práticas de uma produção artística underground que engenhosamente se apropriou de qualquer formato de mídia que se disponibiliza para sua prática artística. Foi criado por jogadores experientes e experimentado por um grupo limitado, mas crescente de aficionados, todos unidos pelo game necessário para produzir e reproduzir a “demo”.

Quando desenvolvedores de games mudaram o formato da demo, essa técnica de produção se tornou mais complicada para os produtores de machinima. A era da “demo” começou seu lento declínio na virada do século. Em seu lugar, os adeptos de machinima começaram a capturar as imagens em movimento direto da tela. A apresentação em si se tornou a parte principal. Os jogadores transformaram os *game engines* com aspecto de brinquedo em expressivos ambientes de produção que podem, no fim das contas, gerar e conter arte (cinematográfica). A essa altura, o machinima exemplifica o que Levinson chama de passos de desenvolvimento de uma mídia: de brinquedo para espelho e, em seguida, para arte (Levinson, 1985). Mas essa mudança do foco do machinima em direção ao formato cinematográfico teve um preço: o *game engine* perdeu seu valor como mecanismo de replay e se manteve apenas como uma ferramenta de produção. *Game engines* apenas renderizavam as imagens durante a produção; daí em diante, essas imagens eram gravadas diretamente em fita ou capturadas digitalmente a partir da tela. O resultado final é um arquivo de vídeo normal que não depende mais do game, e pode ser visto em qualquer media player.

O desaparecimento do *game engine* como mecanismo de reprodução diminuiu, literalmente, as especificações tecnológicas do machinima pela metade. Ao mesmo tempo, disponibilizou o machinima para o grande público. Uma vez que o machinima tornou-se disponível em formatos de vídeo padronizados, todos podiam baixar e assistir. O machinima espalhou-se para além da comunidade hardcore de games e surgiu como uma ampla forma de expressão cultural usando videogames. Hoje em dia, o machinima é aceito como uma plataforma para expressão artística que usa videogames e oferece sua própria estética e cultura.

Era apenas questão de tempo para que a indústria dos games se adaptasse à abordagem e simplificasse a produção de machinima. Games como *The Movies* (Molyneux, 2005) ou *The Sims 2* (Bradshaw, 2004) incluíam importantes recursos para o machinima desde o início, assim como editores para personalização do conteúdo. Enquanto os *engines* antigos precisavam de uma boa dose de domínio técnico e ferramentas criadas por jogadores, estes, mais modernos, são mais acessíveis. No entanto, eles ainda possuem suas limitações. Por exemplo, nenhum desses dois *engines* suporta gravação de demo.

Machinima tornou-se mais popular entre os espectadores e mais acessível aos produtores, mas também perdeu algumas de suas capacidades originais. Hoje, a gravação de demos está quase toda à sombra da técnica de captura de tela (*screen capture*). Essa é uma mudança de paradigma, da gravação do evento (em uma demo) para a gravação de um ponto de vista do evento (na *screen capture*) – de um formato de logging, novo, baseado nos games, para a produção bem estabelecida de imagens móveis como sucessivas renderizações fixas. No início dessa mudança corrente em direção à produção tradicional de filmes, mais e mais técnicas cinematográficas se tornam populares em machinima: som na pós- ou pré-produção, edição de imagens móveis pré-gravadas, efeitos especiais de pós-produção, como *compositing* ou correção de cores, e outras técnicas são, agora, lugar-comum em muitas produções de machinima. Isso ilustra a mudança gradual de machinima de uma mídia de game para uma mídia televisiva e cinematográfica – e também descreve um declínio gradual de suas características originais.

Em machinimas de captura de tela, o triângulo de teatro, filme e game de Salen inclina-se para o aspecto cinematográfico, com um declínio da parte do jogo e, como será discutido, da parte da performance ao vivo. O argumento a seguir será que as qualidades teatrais e de performance do machinima são implícitas na forma de jogo desse formato, enquanto as tradições visuais de imagens móveis são mais indicadoras do que a maior parte dos machinima aspira ser e como isso é normalmente visto pela audiência.

Teatro

Ambientes virtuais tem sido discutidos como palcos teatrais desde metade dos anos oitenta, começando com a não publicada tese de Ph.D. de Brenda Laurel (Laurel, 1986) como primeiro ponto de referência. Laurel clama por um ambiente virtual dramatizado e sugere a estrutura aristotélica como um conceito útil para guiar a geração de eventos no mundo virtual. Ela sugere um sistema de Inteligência Artificial gerador de histórias com três tarefas principais: “criar um mundo, tornar esse mundo interativo e fazer a experiência do usuário desse mundo dramática” (Laurel 1986: 21). Essa ideia de uma estrutura de eventos dramatizada parece ser em geral aceita, mas sua referência a Aristóteles é controversa.

Exatamente qual modelo teatral deve ser aplicado tem sido o cerne de muitos debates. As sugestões variam de aristotélico (Laurel, 1993), não imersivo (Frasca, 2001), neoaristotélico (Mateas, 2002) e espacial (Jenkins, 2004). No entanto, mesmo os mais proeminentes críticos da teoria de Laurel aceitam que haja um “aspecto performativo” (Aarseth, 1997: 21) para se jogar um game. Ao mesmo tempo, estudos de performance começaram a abordar a noção de ator virtual (Burrill, 2005), por exemplo, e experimentos práticos foram conduzidos na área de teatro virtual. Mundos digitais hospedaram formas de improvisação (Perlin e Goldberg, 1996; Hayes-Roth et al., 1994), programas virtuais de televisão (Benford et al., 2002) e variadas performances de mídias combinadas – para um resumo, ver, por exemplo, Dixon, 2007 –, assim como muitas outras formas de performances virtuais. Especificamente para machinima, o aspecto teatral surge da maneira como eventos são gerados no *game engine*, por um lado, e da maneira com que eventos são reproduzidos no arquivo demo, por outro. Os parágrafos seguintes abordarão esses aspectos típicos de machinima e que dialogam com conceitos teatrais.

Jogadores atores

Existem diferenças significativas entre jogar um game e atuar para uma obra de machinima. Games são frequentemente definidos usando um “resultado quantificável” (Juul, 2005; Salen e Zimmerman, 2003), em que o resultado é fornecido pelo mundo do game. A ação é muitas vezes motivada por um objetivo fixo que deve ser atingido dentro dos limites traçados pelo game. Para atingir esse objetivo, o jogador deve executar certas ações baseadas em regras específicas. Uma vez que o machinima, em geral, usa a limitada variedade de (inter) ações disponível em um videogame, ele é muitas vezes limitado pelo repertório de ações finito do game. Mas a mudança acima mencionada, de “jogar o game”

para “representar em uma obra de machinima”, exemplifica como essa variedade pode ser reaplicada de diferentes formas. O jogo não é focado no pequeno círculo da configuração específica do game, mas nos futuros espectadores. Atores de machinima não melhoram sua alta pontuação, mas jogam o game como uma atuação para uma audiência – veja também Lowood, 2005 – que é o destinatário final. Com isso em mente, atores de machinima utilizam o repertório disponível de engenhosas maneiras. O que pode ser uma falha do ponto de vista do game pode ser uma bem-sucedida forma de expressão dramática para a obra de machinima; o que pode ser uma trapaça ou um *bug* que ameaça a consistência do game ou sua estabilidade técnica pode ser o próprio tema de uma obra. Os aspectos do game podem muitas vezes ser o foco do machinima na forma de comentário crítico (veja, por exemplo, *Bot* (Palmer, 2004)) ou autorreflexão (veja, por exemplo, *Red vs Blue* (Rooster Teeth, 2003-2007)). Machinima não só se baseia na tecnologia dos games, mas também seu conteúdo muitas vezes expressa opiniões sobre assuntos dos games, seu design, experiência e tecnologia.

O *talk show* de machinima *This Spartan Life*, apresentado e produzido por Chris Burke (2005) e disponível para download gratuito na Internet, situa-se nessa área de intersecção entre jogar um game e apresentar um espetáculo. Chris Burke, também conhecido como “Damian Lacedaemion”, convida pessoas para se juntarem a ele no mundo online do popular game de tiro *Halo*. Dentro desses ambientes abertos do game, ele conduz entrevistas como um chat visual entre dois avatares passeando no espaço do game. Mas enquanto ele, seu convidado e seus operadores de câmera virtuais, que gravam o evento, usam o espaço do game como um palco virtual, outros continuam a entrar no mesmo mundo para jogar o game propriamente dito. Os arredores ainda funcionam como um espaço de game funcional, onde heróis virtuais matam uns aos outros. E, por não estarem a par da situação de entrevista corrente, esses jogadores podem atacar o apresentador do show ou mesmo o convidado. O game está entrelaçado com o conceito e o cenário do show. Ocasionalmente, mesmo Burke e seus convidados se voltam para o comportamento esperado do game: em um momento eles podem estar falando de ativismo digital e produção artística, enquanto no momento seguinte eles atiram um no avatar do outro. A fronteira entre “fazer uma entrevista” e “jogar o game” é extremamente estreita e *This Spartan Life* ganha muito de seu momentum inovador por jogar junto com essa fronteira midiática.

Mais próximo da tradição dos *talk shows* de TV, o trabalho do ILL Clan (*On the Campaign Trail with Larry & Lenny Lumberjack* (ILL Clan, 2003) e *TraShTalk with ILLWill* (ILL Clan, 2005)) é um bom exemplo de improvisação em um mundo de game especialmente preparado. *TraShTalk with ILLWill* é um *talk show* ao vivo apresentado em um estúdio de TV virtual feito para esse propósito. A imprevisibilidade do jogo que falta ao show, se comparado com *This Spartan Life*, é balanceada com as habilidades de atuação improvisada de seus participantes, que executam suas obras como apresentações teatrais com audiência ao vivo e em palcos reais. Essa forma de machinima mistura a performance real e a física: os palcos virtuais e físicos se conectam.

Processamento ao vivo – performance ao vivo

A performance ao vivo e o game também podem se conectar na forma de uma “demo”. A discussão sobre ser ao vivo (*liveness*) já transportou o termo para outras mídias antes. Auslander (2000), por exemplo, argumenta que a televisão substituiu a performance ao vivo conforme busca “recriar a experiência teatral para o telespectador através do discurso televisivo” (Auslander, 2000: 30). Mas o reprocessamento de uma demo gravada no *game engine* força ainda mais essa questão de ser ao vivo e também o discurso. O jogador-audiência encontra o evento renderizado em tempo real como uma performance sempre nova acontecendo na máquina individual a sua frente.

Como foi previamente descrito, a *data log* da demo preserva os eventos da performance dentro do game e pode recriar essas ações depois, no mesmo *game engine*. O replay de uma demo efetivamente renderiza os eventos de novo no mesmo sistema do game. Tanto a ação quanto o espaço do evento são gerados de novo em tempo real, mas sem os atores humanos originais. É por isso que cada reprodução de demo é uma criação única de evento em tempo real. As reproduções podem se diferenciar umas das outras dependendo do hardware e software da máquina. Por exemplo, a resolução da obra depende das configurações do *game engine*, a *frame rate* possível para o *graphic card*, e o *collision control* do processador. Em outras palavras: pode-se baixar um arquivo demo da série de obras em machinima baseadas em *Quake*, *Diary of a Camper* (van Sickler, 1996), executá-lo dentro do *engine* de *Quake* e receber uma nova – e em algumas formas a primeira – apresentação do evento originalmente criado pelo Rangers Clan em 1996.

Uma vez que o evento é recriado, algumas opções de interação se abrem. A demo recria a situação do evento e normalmente bloqueia a ação, mas a câmera pode continuar flexível e o “espectador”, assim como o *game engine* local, pode controlá-la e moldar a visualização à vontade. De forma similar a acontecimentos de larga escala que permitem à audiência entrar no espaço da performance e participar do evento, demos podem oferecer aos espectadores interatividade através de exploração visual.

Performance virtual e gravação das demos posicionam o machinima em uma proximidade dupla com o teatro. A intermedialidade, aqui, está operando na produção e na reprodução, repleta de características específicas de games que criam oportunidades únicas.

Filme

Machinima pode ser entendido em referência a gêneros de filmes já existentes. No entanto, essas referências podem ser misturadas para criar uma nova perspectiva voltada aos games. Essa referência pode variar, dependendo dos tipos de *game engines* usados para criar o machinima. Para evitar confusão, todos os exemplos aqui usados se focarão em machinimas feitos no mesmo game, *World of Warcraft* (Blizzard En-

tainment, 2004). Isso afunila a variedade de games relacionados e permite uma comparação válida entre machinima diferentes. *World of Warcraft* é um fenômeno online de múltiplos jogadores (*Massively Multiplayer Online*) que foi lançado em 2004 e permite a seus milhões de jogadores acessarem um mundo virtual consistente e pré-construído, onde eles podem entrar em caçadas virtuais, socializar, explorar e interagir com outros jogadores e o “mundo”. Apesar de o ambiente ser claramente “extramundano” e inspirado na literatura folclórica e fantástica, quando essas interações são gravadas na forma de machinima, podemos observar várias convenções cinematográficas no resultado em machinima.

Entrando no gênero

Um dia no espaço de *World of Warcraft*, Daddar, um jogador experiente, prepara-se para matar os guardas virtuais no Ironforge Bank, um lugar proeminente no mundo do game. Sua investida pode ser interpretada como típica ação no game, uma vez que segue princípios básicos de interação de *World of Warcraft* e não altera a localização ou o ator. Mas Daddar grava suas ações, edita os melhores momentos e os disponibiliza como o machinima *A Day at the Ironforge Bank a.k.a. Ironforge Bankers* (2005). Essa gravação será o primeiro guia para localizar gêneros de filmes em machinima.

Essa obra se localiza na tradição mais antiga do filme de autopromoção de machinima, e todo o evento é feito tendo em mente uma audiência futura. Daddar quer ganhar o reconhecimento de sua comunidade (é um avatar masculino). A obra em machinima é o objetivo de suas ações, não um golpe a banco bem-sucedido. Como as primeiras gravações de teatro, o trabalho de câmera é limitado e confinado aos controles de câmera extremamente restritos de *World of Warcraft*. Além disso, a única pós-produção de *A Day at the Ironforge Bank* é a edição e acréscimo de uma trilha sonora bem pouco relacionada. Ainda assim, as ações de Daddar e seu machinima se encaixam em uma forma específica de representação cinematográfica.

O conto de um fora da lei solitário lutando contra o azar tem sua própria tradição em filmes de faroeste. O roubo de um banco, um ataque furtivo, uma resistência desesperada contra forças numericamente superiores, uma derrota, o retorno teimoso desafiando a morte e a feroz e sangrenta batalha conduzindo a uma fuga a cavalo na grande paisagem aberta – todos os elementos que definem *A Day at the Ironforge Bank* – podem também ser encontrados em clássicos filmes de fora da lei. E como os (anti-) heróis da nova Hollywood nos anos 1960 a 1970 que cresceram de uma contracultura se opondo ao sistema estabelecido (King, 2000), a fama de Daddar é baseada em um ataque ao sistema: um banco controlado pelo sistema do game e sua empresa. Ele é situado em um lugar virtual que é por definição hostil à sua espécie, protegido por personagens controlados por computador que não podem de fato ser derrotados. Suas ações podem ser inúteis no sentido do game, mas se enquadram nos padrões estabelecidos do gênero.

Mesmo antes do surgimento da contracultura nos anos 60, Warshow argumentou que “o gângster é o ‘não’ para o grande ‘sim’ da América”, uma figura que “se pôs numa posição onde todo mundo quer matá-la e alguém eventualmente vai conseguir” (Warshow, 2001: 106). O personagem de Daddar é parte da classe enfurecida (*rogue*) e, além disso, da raça “morto-vivo”. Esse personagem tem a aparência e o background mais próximo de um gângster possível no game *World of Warcraft*. Como Warshow sugere, essa figura do gângster tem de ser trágica. No fim das contas, os esforços de Warshow são inúteis: o banco virtual não pode ser derrotado. O enfurecido não pode destruir o sistema do game que o gerou em primeira instância e, por mais guardas e contadores que esse anti-herói possa enfrentar, devido à configuração do game, os tesouros do banco continuam além do seu alcance e os contadores mortos ressurgem automaticamente. O banco sempre vence.

Mesmo o último ponto de exclamação do trágico anti-herói aceitando uma morte dramática diante de chances impossíveis não está disponível. O game impede os personagens de morrer permanentemente e fornece uma forma de renascimento instantâneo em caso de morte virtual. Diferentemente dos heróis em *Bonnie e Clyde* (*Bonnie and Clyde*), de Arthur Penn (EUA, 1967), *Butch Cassidy* (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*) de George Roy Hill (EUA, 1969) ou *Meu ódio será sua herança* (*The Wild Bunch*), de Sam Peckinpah (EUA, 1969), Daddar não pode morrer em uma gloriosa última batalha porque até os gângsteres estão protegidos de morrer em *World of Warcraft*. O sistema sempre vence, mas o jogador nunca pode de fato perder, porque ele renasce automaticamente e a morte do personagem é logo esquecida. Isso cria uma nova forma de heroísmo trágico baseado inteiramente nas características do mundo do game. Por fazerem tanto sentido na conexão com o game e os filmes de gângster, as ações de Daddar permanecem um significativo comentário social – um comentário que visual e conceitualmente segue os mitos de fora da lei estabelecidos no cinema e em outras mídias. Nessa tradição, a obra termina adequadamente com o “*money shot*” do fora da lei cavalgando em seu cavalo na vastidão selvagem.

Convenções de games capturadas na fita

A Day at the Ironforge Bank é um bom exemplo de um filme inicial de *World of Warcraft* que consiste quase inteiramente em gameplay capturado em vídeo que foi editado, mas de outras formas deixado inalterado. A adição de material personalizado ao mundo do game é muito difícil devido à natureza técnica do sistema de jogo de *World of Warcraft*. Isso impõe uma série de limitações na produção de machinima para esse *game engine* em particular. Por exemplo, ele previne a gravação de demos, complica o já complexo trabalho de câmera e proíbe a edição dentro do game. Artistas de machinima usando esse game, portanto, tiveram de achar outras formas de contornar as limitações e aumentar a variedade de expressões disponíveis (por exemplo, eles usam a visualização de modelos no game como uma forma de estúdio tela verde). Conforme os filmes de *World of Warcraft* ficaram mais complexos, seus criadores também começaram a colocar mais efeitos na pós-produção. O aclamado filme de *World of Warcraft* de Jason Choi, *Edge of Remorse* (2006), usa efeitos de cor de pós-produção, composição de imagens e uma variedade de incrementos audiovisuais. Ele tem sucesso ao entregar uma obra de

animação computadorizada que por acaso é produzida em um *engine* de tempo real. Seu conteúdo e suas ações não fazem referência ao cenário do game original ou a suas tarefas. *Edge of Remorse* ainda usa os recursos do game, mas não seu sistema de regras nem sua funcionalidade. Por exemplo, ele exclui a interface gráfica onipresente, necessária para se jogar, e usa uma configuração widescreen para copiar as tradições de outros épicos em filme. Aqui, o machinima abandona suas raízes de game e se torna apenas um método de produção técnica.

O efeito duplo supramencionado de jogar e atuar é também parte do filme de *Leeroy Jenkins* (2005), que trouxe fama súbita ao personagem online Leeroy Jenkins. O machinima foi também criado no mundo de *World of Warcraft*, mas sua lenda se espalhou para outros mundos online e comunidades – um sinal para a troca de referências também dentro da comunidade gamer. O filme em si é sobre um ataque desastroso em uma base de monstros localizada na área do game chamada de Upper Blackrock Spire. Ele começa com um grupo de avatares se reunindo na frente da caverna dos monstros e se preparando para um ataque controlado. Tudo se torna caótico quando um jogador, Leeroy Jenkins, avança para uma surpreendente e aparentemente espontânea investida na caverna. Os outros jogadores seguem para resgatar seu entusiasmado camarada, mas o grupo todo morre miseravelmente na tentativa. O filme de Leeroy usa diálogo de áudio entre diferentes jogadores, o que acrescenta profundidade e personalidade, e é a fonte para a maior parte do efeito cômico. As vozes não são regravadas, mas mantidas na qualidade inferior da performance original, aumentando a impressão de se estar vendo um evento real do game. A obra também mostra a interface típica de *World of Warcraft*: cursor do mouse, ícones típicos do game, menus e informações. Uma vez que todos esses sinais do game estão claramente visíveis e que o evento é uma performance contínua sem pós-produção, o filme pode parecer, para o olho destreinado, um tipo de documentário de um jogo sério.

No entanto, qualquer jogador experiente nota que o evento não é um documentário trágico e sim uma comédia representada. Ao invés de um documentário sobre jogo irritante e perigoso, *Leeroy Jenkins* é uma performance virtual gravada que brinca com as convenções do game. De fato, ele obtém sucesso de sua intertextualidade entre game e filme, porque muito do humor do filme só pode ser entendido se o espectador souber a respeito do game, incluindo comportamento típico, estruturas sociais de grupos e configurações do jogo. O incidente Leeroy ficou tão famoso que se tornou parte da história de *World of Warcraft*, entrando no círculo cultural que se forma ao redor desse ambiente de jogo precisamente por lidar com assuntos do game de forma inovadora e – como será discutido – também de forma cinematográfica. O arquivo foi baixado mais de um milhão de vezes de Warcraftmovies.com, um importante website exclusivo para machinimas de *World of Warcraft*, e é um bom exemplo da inter-relação da interpretação de games e de cinema na formação da identidade e cultura de um mundo virtual.

Em termos de referências cinematográficas, *Leeroy Jenkins* encontra suas raízes em filmes *slapstick* clássicos e performances de *vaudeville*. Isso inclui corridas através de armadilhas de inimigos, óbvios problemas de comunicação e comportamento espontâneo e irresponsável motivado por incrível incompetência e arrogância. Leeroy se comporta

como um anárquico personagem de cartoon; seus companheiros são as contrapartes aparentemente mais responsáveis e representantes da “razão”. Desde o início, o palco está pronto para uma cômica bola de neve do planejamento lógico à chacina caótica. A obra acelera até seu final desastroso, muito similar à clássica comédia excêntrica. Isso é notável, uma vez que a câmera permanece presa às restrições do mundo de *World of Warcraft*. Não há, por exemplo, corte ou música de fundo em *Leeroy Jenkins*, o que dá suporte ao estilo audiovisual de um “falso documentário” contínuo no game. Ao mesmo tempo, isso reposiciona o filme nas proximidades dos tradicionais filmes de um rolo só que conservavam atos *vaudeville* em uma única cena.

Como *A Day at the Ironforge Bank*, o filme *Leeroy Jenkins* é um eco distante de clássicos como *Diabo a quatro* (*Duck Soup*) dos Irmãos Marx (Leo McCary, EUA, 1933) ou a maestria de Keaton ou Chaplin, mas aponta nessas direções para criar as referências intertextuais necessárias ou, no mínimo, as associações subjacentes. Sua operação através de mídias é chave para entender como funcionam. É necessário conhecer as tradições artísticas de filmes e games para entender totalmente essas obras de machinima. O incidente Leroy não funciona como uma história baseada em textos ou uma única tela, assim como os truques de Keaton não funcionam com uma única imagem ou uma história curta. Ambos devem ser apresentados e gravados para permanecerem acessíveis. O impacto do game na performance e nos métodos de reprodução adiciona um novo ponto de referência. As características cinematográficas que o machinima cita podem ser universais, mas sua realização específica é altamente adaptada ao mundo dos videogames.

No fim das contas, todos os machinimas mencionados operam no contexto do cinema narrativo. *Edge of Remorse*, *A Day at the Ironforge Bank* e *Leeroy Jenkins* contam histórias e as contam de formas cinematográficas, mas com níveis variáveis de referências de games. Suas variações intertextuais exemplificam o alcance do machinima dentro de um único *game engine* enquanto o conectam ao teatro e aos gêneros cinematográficos, jogando com essas referências no processo.

Conclusão

Machinima vive em um espaço no meio: entre performance cinematográfica e ao vivo, game e teatro, código e ação física, atuação e game. O equilíbrio é mantido pelas especificidades e a tecnologia do videogame que suporta geração de eventos em tempo real e gravação, por um lado, e a construção das imagens móveis com suas tradições cinematográficas por outro. É nesse triângulo de referências intermediárias em que o machinima está em constante movimento. Machinima é uma expressão do game ou da técnica cinematográfica possibilitada por ele? Não existe uma única resposta para isso, e por esse motivo o machinima permanece um campo excitante e bastante flexível, com muitas oportunidades criativas. Esse campo pode influenciar outros *crossovers* midiáticos como televisão interativa ou teatro virtual. Pelo machinima ainda ser conduzido pela comunidade de jogadores, é também um bom indicador daquilo que é possível em termos de aceitação de uma audiência mais ampla.

Os jogadores, audiências e produtores de machinima crescem com a alfabetização midiática em expansão. Sua nova geração pode fazer as transições entre jogar, atuar e assistir um evento, sem considerá-las quebras entre qualquer formato textual já existente. Esse conhecimento midiático conecta ações lúdicas do game, filme narrativo e apresentação dramática ao vivo. O machinima destaca-se como uma forma notável de expressão de grande intermedialidade e como um bom playground para mais experimentação.

Referências Bibliográficas

AARSETH, Espen J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press.

AUSLANDER, Philip (2000). Tee Vee's playhouse: live performance in a mediatized culture. *Film studies journal*, 101, 26-43.

BENFORD, Steve, FRASER, Mike, REYNARD, Gail, KOLEVA, Boriana and DROZD, Adam (2002). Staging and evaluating public performances as an approach to CVE research, in C. Greenhalgh and E. Churchill (eds) *4th international conference on collaborative virtual environments*, pp. 80-7. New York, ACM Press.

BLIZZARD ENTERTAINMENT (2004). *World of warcraft*. [PC game]. USA, Blizzard Entertainment.

BRADSHAW, Lucy E. P. (2004). *The Sims 2*. [PC game]. USA, Electronic Arts.

BURRILL, Derek A. (2005). Out of the box: performance, drama, and interactive software. *Modern drama*, 48, 492-513.

CARMACK, John and ABRASH, Michael (1996). *Quake*. [PC game]. USA, id Software.

DIXON, Steve (2007). *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, MA, MIT Press.

FRASCA, Gonzalo (2001). *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Unpublished MA thesis, Georgia Institute of Technology.

HANSON, Matt (2004). *The end of celluloid: film futures in the digital age*. Mies, CH, RotoVision SA.

HAYES-ROTH, Barbara, SINCOFF, Erik, BROWNSTON, Lee, HUARD, Ruth and LENT, Brian (1994). *Directed improvisation*. Stanford Knowledge Systems Laboratory. Technical report KSL-94-61.

ILL CLAN (2003). *On the campaign trail with Larry and Lenny Lumberjack*. [recording of a live performance at the Machinima Film Festival]. USA.

ILL CLAN (2005-). *Tra5bTa1k*. [video series]. USA.

JENKINS, Henry (2004). Game design as narrative architecture, in N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan (eds) *First person: new media as story, performance, and game*, pp. 118-31. Cambridge, MA, MIT Press.

JUUL, Jesper (2005). *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA, MIT Press.

KANG, Katherine Anna (2004). *Anna*. [video]. USA.

KELLAND, Matt, MORRIS, Dave and LLOYD, Dave (2005). *Machinima*. Boston, MA, Thomson.

KING, Geoff (2000). *Spectacular narratives: Hollywood in the age of the blockbuster*. London, I. B. Tauris.

- LAUREL, Brenda (1986). *Toward the design of a computer-based interactive fantasy system*. Unpublished Ph.D. thesis. Ohio State University.
- LAUREL, Brenda (1993). *Computers as theatre*. Reading, Addison-Wesley.
- LEVINSON, Paul (1985). Toy, mirror, and art: the metamorphosis of technological culture, in L. Hickman (ed) *Philosophy, technology, and human affairs*, pp. 162-75. College Station, TX, Ibis.
- LOWOOD, Henry (2005). Real-time performance: machinima and game studies. *The international digital media & arts association journal*, 2, 10-8.
- MARINO, Paul (2004). *3D game-based filmmaking: the art of machinima*. Scottsdale, AZ, Paraglyph Press.
- MATEAS, Michael (2002). *Interactive drama, art and artificial intelligence*. Unpublished Ph.D. thesis. Carnegie Mellon University.
- MOLYNEUX, Peter (2005). *The movies*. [PC game]. UK, Activision Publishing.
- PALMER, T. (2004). *Bot*. [video]. USA.
- PERLIN, Ken and GOLDBERG, Athomas (1996). Improv: a system for scripting interactive actors in virtual worlds, in J. Fuji (ed) *23rd annual conference on computer graphics and interactive techniques*, pp. 205-16. New York, ACM Press.
- ROMERO, John, GREEN, Shawn C., PETERSEN, Sandy, ABRASH, Michael, CARMA-CK, John and TAYLOR, David (1993). *Doom*. [PC game]. USA, id Software.
- Rooster Teeth*. (2003-2007). [online]. Last accessed 13 August 2007 at <http://rvb.roosterteeth.com/home.php>.
- SALEN, Katie (2002). Telefragging monster movies, in L. King (ed) *Game on: the history and culture of videogames*, pp. 98-112. London, Laurence King.
- SALEN, Katie and ZIMMERMAN, Eric (2003). *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, MA, MIT Press.
- STEPHENS, Adrian (1992). *Stunt Island*. [PC game]. UK, Walt Disney Computer Software Inc.
- TASAJÄRVI, Lassi (2004). *Demoscene: the art of real-time*. Helsinki, evenlake studios.
- VAN SICKLER, Matthew (1996). *Diary of a camper*. [video]. USA.
- WARSHOW, Robert (2001). Movie chronicle: the westerner, in R. Warshow (ed) *The immediate experience: movies, comics, theatre & other aspects of popular culture*. Cambridge, MA, Harvard University Press.
- Word Spy*. (1995-2007). [online]. Last accessed 15 July 2007 at <http://www.wordspy.com/words/machinima.asp>.

Máquina de animação

Arlindo Machado

Comenta-se que *Apocalypse Now* (1979) foi um dos filmes mais difíceis de serem realizados, levando o cineasta Francis Ford Coppola a tal limite de esgotamento, que ele chegou a pensar em suicídio em alguns momentos. Filmado em exteriores nos lugares mais inóspitos das Filipinas, o filme gerou uma grande quantidade de atores e técnicos picados por serpentes ou acometidos de malária e febre amarela, precisando ser transportados urgentemente aos EUA para tratamento. Um dos atores (Martin Sheen) teve um infarto durante as filmagens. Tudo dava errado: a massa de soldados deveria vir caminhando pelo pântano, acompanhada pelos helicópteros por cima, mas cada vez que repetiam as tomadas, os helicópteros ou os soldados se atrasavam e nunca conseguiam sincronizar os movimentos. Quando terminaram as filmagens, Coppola começou a se perguntar seriamente se aquilo era maneira de fazer cinema, com aquela quantidade gigantesca de gente para comandar, cuidar e dar de comer, com aqueles equipamentos pesados e dezenas de caminhões para transportá-los. Parecia que nada havia mudado desde Lumière e Griffith; o cinema continuava a ser um artesanato pesado e caro; a câmera ainda era mecânica e usava suporte fotoquímico de registro semelhante, em essência, ao que Niépce utilizou para inventar a fotografia no começo do século XIX; a própria economia do cinema era arcaica, baseada em salas de teatro e espectadores que compravam ingressos para entrar. Coppola começou então a imaginar um futuro próximo em que um *Apocalypse Now 2.0* pudesse ser realizado de forma inteiramente diferente, todo ele modelado e animado em computador, sem precisar de soldados, nem de helicópteros, nem de pântanos, nem de atores ou técnicos, nem sequer de câmeras, tripés, equipamento de iluminação, nem nada. O cineasta encomendaria os personagens e cenários a programadores, juntaria todos eles no seu computador, animaria, editaria, faria tudo em casa, de pijamas e com um copo de whisky ao lado, sem risco nenhum de malária, serpentes, infarto ou suicídio.

Bem que Coppola tentou alguma coisa nessa direção em sua obra seguinte, *One from the Heart* (Do Fundo do Coração, 1982), concebida para ser um filme de estúdio, narrando

um desprezioso melodrama sobre um casal em processo de separação, com toda a tecnologia eletrônica e digital que era possível encontrar naquela época. Infelizmente, o inexplicável fracasso comercial do filme desencorajou o cineasta a continuar insistindo nessa direção. Mas outros vieram depois de Coppola e, aos poucos, foram logrando transformar a sua utopia numa realidade concreta. Quando Steven Spielberg produziu o seu *Jurassic Park* (Parque dos Dinossauros, 1993), ele não precisou levar seus atores a um parque selvagem de verdade: filmou-os num estúdio vazio, com fundo infinito verde, e depois acrescentou a esse fundo florestas, pântanos e dinossauros, todos gerados e animados em computador. Ninguém ficou com um arranhão sequer. Aos poucos, a computação gráfica foi sendo incorporada ao cinema comercial (no cinema experimental ela já era utilizada desde os anos 1960), com intervenções isoladas em alguns momentos do filme, até chegar ao filme por inteiro.

Inicialmente, a modelação e animação por computador só eram utilizadas integralmente para produzir filmes de animação destinados a um público infantojuvenil, no estilo Pixar ou Disney Studios. Ninguém pensaria em utilizá-las para produzir filmes “sérios”, com atores sintéticos e cenários realistas. Mas em 2005 a empresa japonesa Square Enix lança *Final Fantasy*, uma animação de longa-metragem baseada no videogame de mesmo título e com imagens e cenários retirados desse game. O realismo na modelação e caracterização de personagens e cenários era tão impressionante que uma pessoa que não estivesse devidamente informada pensaria que tudo foi filmado com atores de carne e osso numa floresta de verdade, da mesma forma como *Apocalypse Now*. E mais: os personagens não eram mais animaizinhos antropomorfizados, mas humanos convincentes, tanto no aspecto visual, como no movimento do corpo e na caracterização psicológica. *Final Fantasy* foi a primeira demonstração, em cinema de longa-metragem, de que pode-se fazer filmes “sérios”, para adultos, utilizando apenas modelos gerados em computador.

Cineastas de formação tradicional, esses que têm bigodes grandes, usam chapéu-panamá e fumam charutos cubanos, diriam que não é a mesma coisa fazer um filme no computador e viver a experiência “real”, ter contato com a “realidade nua e crua”, como Humphrey Bogart, Katharine Hepburn e o diretor John Huston, além de toda a equipe técnica, filmando *The African Queen* (Uma Aventura na África, 1951) em plena floresta do Congo, em meio a insetos cujas picadas deixavam chagas expostas, formigas assassinas, invasões de animais selvagens, além de água e comida que causavam infecções intestinais permanentes. Bem, cada um com sua dose de masoquismo. Mas Dante Alighieri não precisou ir ao Inferno para escrever *La Divina Commedia*, nem Kafka teve de se perder nos labirintos dos tribunais, cartórios e escritórios de advogados para criar *Der Prozess* (O Processo). Mesmo Joseph Conrad, autor de *Heart of Darkness* (Coração das Trevas), no qual se baseia *Apocalypse Now*, nunca precisou ir aos pântanos das Filipinas para escrever o seu romance. Todos eles escreveram as suas histórias em casa, na frente da máquina de escrever (ou com pena e papel, no caso de Dante), usando apenas a imaginação. Nem todos os que têm uma vida aventureira pelo mundo têm realmente algo a dizer e nem todos os que se concentram no trabalho solitário em sua escrivaninha estão desligados do mundo.

D. N. Rodowick, em seu livro *The Virtual Life of Film* (2007), observa que, em um momento em que tudo aquilo que nós entendíamos por *fazer* e *ver* filmes está se tornando um anacronismo, deslocadas que foram essas entidades pelas tecnologias digitais, esta é uma boa hora para se começar a pensar sobre o que ainda estamos chamando de *cinema*. Com a tendência irreversível de desaparecimento da película fotoquímica e a conversão das salas de cinema em salas de projeção eletrônica, em que os filmes são “baixados” digitalmente via satélite, e também com a emergência dos “novos meios” que competem com o cinema por audiência, o que acontecerá com tal meio? Como podemos pensar no destino do filme no século XXI, depois dele ter sido uma das principais formas de cultura do século XX? Rodowick considera que, ainda que os filmes (isto é, a película, a projeção, até mesmo a sala escura) desapareçam, superados por outras tecnologias e linguagens audiovisuais, o cinema continuará a ocupar um lugar especial na genealogia das artes da imagem e do som. Se o filme declina – afirma ele –, o cinema persiste, ou pelo menos as formas narrativas imaginadas e desenvolvidas por gente como Méliès, Griffith, Eisenstein, Welles, Godard e tantos outros, só que agora em roupagens novas. O autor observa também o modo como muitas das chamadas “novas mídias” continuam fascinadas pela metáfora cinematográfica, da qual não conseguem se desvencilhar. O imaginário cinematográfico continua a povoar os videogames, os mundos virtuais, a realidade virtual e tudo o que hoje é mais *updated*. O livro de Rodowick busca entender como os meios digitais estão dando continuidade, como a televisão e o vídeo o fizeram em outros tempos, à cinematografia como a mais desenvolvida forma de cultura audiovisual do século XX e como, ao mesmo tempo, esses meios estão preparando a emergência de uma nova cultura audiovisual, cujas fronteiras com relação ao cinema nós ainda estamos tentando distinguir.

Enquanto não surgem um *Apocalypse Now 2.0* ou um *Citizen Kane* (Cidadão Kane, 1941) da era digital, este artigo pretende examinar uma das vertentes mais avançadas do cinema ou do audiovisual produzidos com recursos exclusivos de computação: *machinima*. De que se trata? *Machinima* é um novo meio ou uma nova forma narrativa (embora nem todos os trabalhos sejam narrativos *stricto sensu*) que consiste na produção de “filmes” - ou simulacros de filmes - através da mesma tecnologia usada para desenvolver e jogar videogames. Em outras palavras, o termo está relacionado com a “filmagem” em tempo real e em ambientes virtuais 3D a partir da apropriação de personagens, cenários, gráficos e expertise técnica dos videogames. A tecnologia dos games digitais foi, portanto, de certa forma “pervertida” pelos realizadores quando estes perceberam que os videogames eram não apenas meios de entretenimento através do jogo, mas também poderosos instrumentos para a criação de conteúdo audiovisual a custos quase nulos; instrumentos esses colocados nas mãos de uma grande multidão de criadores e com amplo potencial de distribuição na internet.

Segundo Lowood (2008: 183), o termo *machinima* foi proposto por Hugh Hancock, fundador do grupo Strange Company, e Anthony Bailey, fundador do grupo *Quake* done Quick, e é o resultado de uma fusão entre as palavras *machine* (máquina) e *cinema*, com uma leve distorção para sugerir também a palavra *animation*. No final de 1999, Hancock registra *machinima* como um nome de domínio na internet e lança o *website* “machi-

nima.com”, que rapidamente se tornou o principal ponto de contato da comunidade dos realizadores de “filmes” baseados em games, além de fornecer recursos, *links* para outras comunidades e disponibilizar a maior videoteca do gênero.

Embora os desenvolvedores de videogames também tenham produzido seus próprios vídeos *machinima*, Lowood (2008: 177-178) considera essa mídia uma inovação introduzida principalmente pelos jogadores e usuários de videogames. É como se eles tivessem descoberto outra maneira de “jogar”. A máquina de animação em tempo real dos videogames foi descoberta pelos jogadores, que aprenderam a usá-la para produzir “filmes” em uma direção inteiramente nova. Os desenvolvedores dos jogos, obviamente, construíram toda a tecnologia, mas eles jamais poderiam imaginar esse tipo de utilização, que foi descoberta e aperfeiçoada pelos jogadores. Naturalmente, com a evolução do novo meio e a sua popularização, o cenário *machinima* começou a ser frequentado por outro tipo de gente, não necessariamente jogadores, mas curiosos, cineastas amadores e até mesmo profissionais do cinema e da televisão, além de artistas, todos interessados em conhecer uma nova possibilidade de produzir conteúdo audiovisual.

Segundo algumas interpretações, a demonstração de habilidades entre competidores de videogames poderia estar na origem do *machinima*. Nos primórdios do jogo eletrônico, a gravação da performance de cada jogador era chamada *replay* ou *game film* e podia ser feita de forma caseira, muitas vezes filmando-se diretamente a tela com uma câmera de vídeo. O objetivo inicial era auxiliar no treinamento do jogo, para que se pudesse rever a performance, descobrir os erros e acertos e se aperfeiçoar no desempenho. Esses *replays* também serviam para a troca de informações entre os jogadores e para competições, no sentido de avaliar quem conseguia vencer uma etapa em menos tempo. Posteriormente, o game *Quake* tornou possível salvar uma performance em um formato chamado *demo* e gravado no arquivo *ending.dem*. Na verdade, o jogo não criava realmente um “filme” que pudesse ser salvo em algum formato de vídeo. Ele apenas produzia uma sequência de comandos ou *scripts* que instruíam o programa sobre o que fazer para repetir os dados de *input* (através de teclado, mouse ou joystick) na mesma ordem em que o jogador o fez. O inconveniente era que o vídeo obtido através desse sistema só podia ser reproduzido no interior do próprio game mas, com o tempo, o desenvolvedor de games Uwe Girlich descobriu uma maneira de transformar os *scripts* do *demo* em um formato padrão MPEG de vídeo. De qualquer forma, o objetivo por detrás do *replay*, ou *game film* ou *demo movie* não era ainda o de fazer “filmes”, mas desenvolver habilidade e rapidez no domínio do jogo para fins competitivos. Porém, aos poucos, a comunidade dos *Quake demos* foi se dando conta de que a ferramenta que tinha em mãos lhe dava a oportunidade de criar um novo conceito de cinematografia baseado nos games, talvez até mesmo uma nova mídia. Nasce então o *machinima*, o cinema da era dos computadores e dos videogames. Coppola deve estar morrendo de inveja por não ter chegado primeiro.

O método mais utilizado para produzir *machinima* foi a utilização de programas de captura de tela (como o *FrapS*), que salvam as imagens e os sons dos jogos diretamente

em formatos normais de vídeo, permitindo que o material gravado possa ser editado posteriormente em aplicativos comuns de edição, como *Premiere* ou *After Effects*. Com o tempo, os adeptos do *machinima* foram descobrindo estratégias para entrar na engenharia do jogo a fim de colocá-la a serviço da criação de “filmes”, ao invés de simplesmente continuar a gravar em vídeo uma performance. Isabelle Arvers (2010: 229) faz uma distinção: de um lado, há os realizadores que simplesmente usam os cenários e personagens dos games sem modificá-los; e de outro, os realizadores “sérios”, aqueles que “invadem” o programa para modificá-lo e colocá-lo a serviço de suas idéias. A autora considera inclusive que a cultura *hacker* permitiu à comunidade *machinima* dar um salto de qualidade, na medida em que se libertou do determinismo dos programas de jogos.

John Carmack, um dos desenvolvedores dos games *Doom* (1993) e *Quake* (1996), teve a idéia de separar, de um lado, o núcleo *game engine* (motor de jogo), o coração e sistema nervoso dos games, e de outro, os códigos particulares para definir personagens, níveis, mapas, objetos, gráficos, texturas, sons, etc., enfim, todos esses elementos que mudam de jogo para jogo e que são conhecidos como *game assets* (algo como os recursos ou conteúdos do jogo). O *engine* é um programa ou biblioteca de programas que orienta o funcionamento básico e abstrato de um “gênero” de videogame, como por exemplo, os *first person shooters* (atiradores em primeira pessoa), em que o jogador é o personagem principal e dele só vemos a mão em primeiro plano, geralmente armada, atirando contra inimigos, monstros ou seres alienígenas. De um mesmo *engine*, pode-se obter infinitos games, modificando-se os *assets*. O objetivo dessa separação era, de um lado, ter um programa básico que pudesse gerar novos games no futuro sem precisar programar tudo de novo, mas também salvar o “segredo” do videogame, permitindo, por outro lado, que os jogadores pudessem criar novas versões do jogo com outros personagens, níveis, cenários etc., por meio do controle dos *assets* (o jogador poderia, por exemplo, colocar o seu próprio *avatar* dentro do jogo, como acontece com frequência nos jogos para o console *Wii*, da empresa japonesa Nintendo). Com isso, foi possível criar novas narrativas para games já conhecidos, como *Doom* e *Quake*, mas logo alguns *hackers* conseguiram acesso direto aos *engines* dos jogos e então a possibilidade de modificar os jogos, em seus próprios núcleos gráfico e físico, ampliou-se ao infinito.

A partir da disponibilidade dos *game assets* e da violação dos *game engines* pelos *hackers*, os videogames passaram a ser encarados como ferramentas de design, inicialmente para personalizar os games e depois para produzir narrativas, até certo ponto, independentes dos games. Em 1996, um mês depois do lançamento de *Quake*, um grupo conhecido como The Rangers Clan disponibilizou na internet um vídeo realizado no interior desse game com o título de *Diary of a Camper*, iniciando um longo ciclo de produções, posteriormente conhecido como os *Quake movies*. Esses “filmes” tinham inicialmente a cara de um *demo*, no sentido de que mostravam as virtudes do game e, assim, eram aceitos pelos desenvolvedores de *Quake*, que nunca os consideraram violadores da lei do *copyright* (a empresa produtora do game também fez os seus próprios *demos*), mas logo esses “filmes” começaram a se distanciar dos jogos e a propor soluções alternativas. Um exemplo disso é que, uma vez que os membros do Rangers Clan tiveram acesso direto ao *engine*

de *Quake*, eles conseguiram a façanha de “quebrar” a câmera subjetiva do jogo (que é um *first person shooter*) e construir *Diary of a Camper* em terceira pessoa, desconfigurando a característica do gênero em primeira pessoa.

Em 2005 Peter Molyneux, diretor do Lionhead Studios na Inglaterra, lançou *The Movies*, que era, de um lado, um videogame que simulava um estúdio de cinema de Hollywood e, de outro, um conjunto de ferramentas que permitia ao usuário criar “filmes” animados em computador através da manipulação de personagens e cenários disponíveis no pacote. O sucesso não foi muito grande entre os jogadores, pois *The Movies* não era exatamente um *jogo* no sentido clássico do termo, mas o pacote atraiu outro tipo de público, mais interessado nas ferramentas. A verdade é que, apenas dois meses após o lançamento do programa, o *website* da Lionhead já disponibilizava cerca de 3.000 “filmes” realizados com o *The Movies*, sem falar nos vídeos que foram depositados em outros sites. A explosão dos vídeos *machinima* despertou a indústria dos videogames para uma demanda reprimida da qual ela ainda não tinha se dado conta e, como consequência, a atual safra de videogames já inclui um módulo que permite ao jogador gravar a performance do jogo em um arquivo MPEG para depois poder editá-lo, musicá-lo, dublá-lo e salvá-lo num DVD. Em 2004, a segunda versão de *The Sims* já incluía um pacote completo de ferramentas para transformar o game em um “filme”. Um dos grandes sucessos do *machinima* foi um seriado chamado *The Awakening* (que começa em 2006), de April Hoffmann, inteiramente realizado no interior de *The Sims 2*, com os recursos de vídeo oferecidos. O seriado transformou o game numa hilariante *soap opera* sobre o *American way of life*.

Além dos videogames, os vídeos *machinima* podem utilizar também outros recursos audiovisuais em formato digital, como os mundos virtuais. *My Second Life* (2007), de Douglas Gayeton, por exemplo, foi realizado “dentro” do próprio *Second Life* e narra a história de um executivo que ficou preso nesse mundo virtual e não conseguia mais voltar ao mundo “real”. É interessante observar ainda que a maioria dos realizadores de *machinima* não tem habilidades apenas nos videogames. Muitos deles demonstram conhecimentos bastante refinados em estética do cinema e da televisão, técnicas de dramaturgia, direção de arte, iluminação, enquadramento, combinação imagem/som, dublagem com sincronismo labial e outros elementos expressivos que fogem do escopo dos videogames, sem falar daqueles realizadores que vão buscar no cinema experimental e na videoarte as suas fontes de inspiração. Um exemplo seria *Red Dead Redemption* (2010), de John Hillcoat, produzido “dentro” do videogame de mesmo título. Trata-se de um *western* clássico, com todos os elementos prototípicos do gênero e poderia ter sido perfeitamente dirigido por um Sergio Leone. Já *The Trashmaster* (2011), de Mathieu Weschler, baseado no game *Grand Theft Auto*, é um painel macabro do submundo noturno de Nova York, com toda sua violência e apelo sexual que poderia tranquilamente ser um filme de Quentin Tarantino ou Martin Scorsese.

O potencial criativo e até mesmo político do *machinima* foi demonstrado através do vídeo *The French Democracy* (2005), de Koulamata (pseudônimo de Alex Chan).

Embora não seja o primeiro *machinima* com temática política, ele foi o que deu mais visibilidade a esse meio como recurso de intervenção social. No final de outubro de 2005, os subúrbios de Paris foram abalados por furiosas manifestações de rua por parte de imigrantes, sobretudo africanos e árabes, que protestavam contra um discurso considerado racista do então Ministro do Interior Nicolas Sarkozy, em reação à morte de dois jovens imigrantes eletrocutados numa estação de eletricidade quando fugiam da polícia. Com o crescimento dos protestos, o governo teve de declarar estado de emergência no dia 9 de novembro. Em pleno calor dos acontecimentos, Koulamata improvisou um vídeo de 13 minutos utilizando o recém-lançado *The Movies*, onde a história de alguns jovens negros se entrelaçava com a situação das minorias raciais na França e conseguiu colocá-lo no site da Lionhead e em outros lugares antes do final de novembro do mesmo ano, gerando um intenso debate na comunidade telemática (em seis semanas já havia mais de 400 resenhas no site da Lionhead discutindo o vídeo e os incidentes na França). Após observar que toda a mídia oficial era hostil aos amotinados, Koulamata considerou que deveria intervir de alguma maneira no debate e o *machinima* foi a sua arma. No dizer de Henry Lowood (2008: 167), esse vídeo “demonstra como os jogos eletrônicos e os fóruns online da comunidade dos jogadores de videogames podem estender de forma poderosa a participação das pessoas em discussões públicas sobre eventos do cotidiano que se passam na ‘vida real’ e não apenas na cultura dos games”.

Evidentemente, qualquer vídeo *machinima* infringe a lei do *copyright*, como acontece com qualquer produto audiovisual baseado em *found images* (imagens já existentes e apropriadas por outros), mas isso, pelo menos até o momento, não criou dificuldades para uma difusão ampla e irrestrita dos trabalhos. A indústria dos videogames, ao contrário de outras mais antigas e mais severas, não tem considerado a prática do *machinima* algo necessariamente nocivo ou perigoso para ela. Pelo contrário, os filmes baseados em jogos eletrônicos podem ser encarados também como uma forma de publicidade dos próprios games, além de ainda expandir o universo de possibilidades destes últimos, o que significa uma ampliação do universo dos usuários. Tanto isso é verdade, que os vídeos *machinima* de maior sucesso, aqueles que alcançam a faixa dos milhões de acessos na internet, geralmente são comprados pelos próprios produtores dos games em que se baseiam, para que possam ser utilizados como publicidade do título ou da empresa.

Num texto muito instigante sobre os vídeos *machinima*, Isabelle Arvers (2010: 225-242) argumenta que, embora tudo pareça virtual e computacional nessa classe de “filmes”, as vozes dos personagens (eventualmente também a de um narrador *over* ou de um cantor) surgem como o lado “humano” dos trabalhos, pois, ainda que seja possível simulá-las digitalmente, os realizadores sempre preferem gravá-las com dubladores profissionais ou cantores de carne e osso. Por essa razão, os vídeos *machinima* têm créditos em que os personagens são identificados pelos nomes de seus protagonistas. Contudo, os protagonistas não são os atores (já que eles não existem) e sim os dubladores. Nunca a dublagem foi tão valorizada, pois no cinema tradicional, em geral, os dubladores nem aparecem nos créditos. Além disso, se considerarmos que os games foram concebidos basicamente para

divertir e entreter, as vozes humanas oferecem outro quadro de referências afetivas, outra forma de aproximação com os personagens e outra maneira de compreendê-los. As vozes introduzem sensibilidade e humor no admirável mundo dos gráficos 3D, elas dão algum sentido e alguma razão às imagens dos videogames, muitas vezes gratuitamente violentas. À frieza das imagens virtuais, as vozes se contrapõem com o calor do corpo vivo e mortal. “Polígonos e *avatars* adquirem uma nova dimensão, uma nova personalidade, como se um corpo humano pudesse preencher e respirar dentro de um boneco” (Arvers, 2010: 231).

Uma vez que os videogames em geral não trabalham com diálogos orais, eles desenvolveram poucos recursos de articulação de boca para os personagens. Isso torna muito difícil o trabalho de dublagem na *machinima* e também explica a predominância de cenas em voz-*off* e voz-*over*, além de diálogos anotados apenas em forma de subtítulos (como em *The French Democracy*). Uma série como *Bill et John* (2007), por exemplo, utiliza apenas imagens de aviões extraídas de um game de simulação de voo militar chamado *Lock on: Modern Air Combat*. Mas os realizadores (que se denominam Kik Beb & Seb) imaginaram uma ficção em que dois pilotos estariam no interior dos aviões, sem que, todavia, nós os possamos ver, pois deles só ouvimos os diálogos trocados no ar, em *off*, através de aparelhos de intercomunicação. Os diálogos são hilariantes e absurdos, cheios de palavões obscenos, o que quebra a *secura* e a frieza dos jogos de guerra. No fundo, a série francesa *Bill et John* parte de um game belicista para desconstruí-lo e obter como resultado vários “filmes” decididamente anti-bélicos. A série também parodia vários filmes de guerra ou de aventura aérea, como *Top Gun* (1986), *Dr. Strangelove* (Doutor Fantástico, 1964) e *2001: A Space Odyssey* (2001: Uma Odisséia no Espaço, 1968), exigindo, portanto, certo conhecimento de cinema para que os diálogos possam ser apreciados.

Nem todos os vídeos *machinima* podem ser considerados “filmes” no sentido narrativo usual do cinema. *Dr. Strangeman* (2008), de Xanatus, é, por exemplo, uma debochada paródia do célebre filme de Kubrick *Dr. Strangelove* (com algumas pitadas de *2001*) e, curiosamente, um *machinima* em preto e branco! O grupo multimídia francês Les Riches Douaniers é conhecido por um trabalho de natureza mais poética, que lembra a sensibilidade cromática, rítmica e sonora da videoarte (como, por exemplo, em *Sonate pour la désespérance d'un petit héros*, 2007). Mas uma das obras mais criativas do *machinima* é um curta denominado *Jump of the clones - 1K Project II* (2006), assinado por BlackShark. Com música de Moby e criado a partir de um videogame online chamado *Trackmania* de simulação de corrida de carros, o realizador interfere na física do programa para modificar os seus parâmetros de gravidade, de modo que os carros literalmente “voam” pelo ar depois de se chocarem uns contra os outros aos milhares. Completamente surrealista.

Os vídeos *machinima* constituem uma curiosa surpresa no mundo dos videogames e também uma inovação no campo do cinema, que parecia paralisado por uma certa inércia criativa. Eles também parecem comprovar que uma tecnologia é definida não apenas pelos seus produtores, mas também pelos seus usuários, que podem redirecionar as suas funções através de um uso diferenciado. Isso aconteceu também com o videotape

e o videocassete em suas versões portáteis, que foram desenhados originalmente como monitores para treinamento em empresas e esportes, mas acabaram se transformando em motores de uma grande revolução cultural a partir de um uso desviante e mais avançado por parte da comunidade de seus usuários. Isso quer dizer que os consumidores e usuários têm também parte ativa na formatação, modificação e redirecionamento das tecnologias que usam. Os estudos mais recentes sobre tecnologia estão dando atenção não apenas aos usuários como consumidores passivos, mas também como parte do processo de inovação (Lowood, 2008: 179). A relação entre produtor e consumidor não é, nem nunca foi, uma relação vertical, autoritária, disciplinadora do gosto, mas antes um processo de *negociação*, em que nenhuma das partes detém a verdade final.

Referências bibliográficas:

ARVERS, Isabelle . "Cheats or Glitch?: Voice as a Game Modification in Machinima". In: NEUMARK, Norie *et alii*. *Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media*. Cambridge: The MIT Press, 2010.

LOWOOD, Henry . "Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima". In: McPHERSON, Tara. *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*. Cambridge: The MIT Press, 2008.

RODOWICK, D.N.. *The Virtual Life of Film*. Cambridge: Harvard Univ. Press, 2007.

A questão não é “o que é Machinima?” mas “porque Machinima?”

Janaina Patrocínio

“Quem não compreende um olhar,
tampouco compreenderá uma longa explicação”

Mário Quintana

O que é Machinima? Essa questão, que acompanha o termo inevitavelmente em seu primeiro contato, pode obter diversas respostas que inicialmente não revelam o que de fato é inovador no Machinima, ou ainda, porque devemos nos preocupar em refletir sobre essa forma audiovisual. Este artigo preocupa-se, principalmente, em contextualizar tal questionamento nos circuitos envolvidos com os estudos dos meios e artes digitais, enfatizando por que devemos abordar o Machinima como um objeto privilegiado para, então, observarmos e questionarmos o que chamamos “exercícios do olhar” possíveis no cenário contemporâneo permeado por imagens e meios digitais.

O termo Machinima cunhado em 2000 pretende, a partir da junção das palavras *machine*, *animation* e cinema, denominar os vídeos realizados a partir de imagens de videogame.

Certamente, a reivindicação inicial de que se trataria de um “novo meio” não se sustenta diante de um olhar crítico que questione sua inovação. Afinal, o que o Machinima traz de inovador aos processos já experimentados no cinema, na animação ou mesmo no vídeo e na televisão? E ainda, no início da década de 2000 os argumentos que afirmavam de que se tratava de uma forma inédita para produzir filmes no ambiente tridimensional dos videogames pareciam, e permanecem, frágeis para determiná-lo como um novo meio audiovisual, e até mesmo um meio em si.

O Machinima não modifica as formas de ver ou representar o mundo que surgiram com meios visuais como a fotografia ou o cinema. Pelo contrário, há, em muitos exemplos, um esforço de reproduzi-los.

Então, o que há de inovador no Machinima em relação às outras formas de produção audiovisual? Justamente a relação que estabelece com os meios e as linguagens, utilizando o ambiente digital de forma expressiva para estruturar obras a partir de diversas linguagens, engendrando uma forma contemporânea de metalinguagem, que transparece numa hibridez midiática (Manovich, 2007).

A expressão “hibridez midiática” qualifica a metalinguagem no Machinima, pois, não se trata de simplesmente estabelecer relações, fundir ou mixar fragmentos do videogame, mas de se constituir como um arranjo de linguagens e estratégias de representação estabelecidas por outros meios, que podem ser reproduzidas no ambiente digital e são eleitas pelos realizadores como lógicas organizadoras de suas obras.

Essa hibridez torna evidente que a novidade nessa combinação de técnicas e materiais não está na criação de um novo meio, mas no modo como se dá o acesso e a utilização dos meios anteriores à digitalização. Portanto, se há algo de novo que o Machinima pode exemplificar é o caráter de metameio (Manovich, 1999) do ambiente digital, tornando evidente a utilização de meios anteriores como matéria-prima. Assim como as palavras “cinema”, “animação” e “máquina” se fundem no termo Machinima, outros meios e linguagens, adotados como modelos, misturam-se nessa forma midiática, qualificando seu caráter híbrido.

Essa hibridez é sinal característico do momento de remixabilidade (Manovich, 2007) no qual os processos criativos contemporâneos estão imersos, pois,

O que tem sido remixado hoje não são apenas conteúdos de diferentes meios, mas também suas técnicas fundamentais, métodos de trabalho e formas de representação e expressão. Reunidos num ambiente de software comum, cinematografia, animação, efeitos especiais, projeto gráfico e tipografia vieram para formar um novo metameio. Um trabalho produzido nesse novo metameio pode utilizar todas as técnicas, ou qualquer conjunto dentro destas técnicas, que eram anteriormente exclusivas desses meios.

(Manovich, 2007: 7) ¹

1 “What gets remixed today is not only content from different media but also their fundamental techniques, working methods, and ways of representation and expression. United within the common software environment, cinematography, animation, computer animation, special effects, graphic design, and typography have come to form a new metamedium. A work produced in this

O Machinima nos permite realizar uma aproximação dessa questão pelo viés da linguagem audiovisual. O que está sendo remixado em cada obra são técnicas, formas de representação e linguagens do cinema, da TV e mesmo do próprio videogame. Por isso, compor um panorama resulta num apanhado de enorme diversidade. Existem obras narrativas, experimentais, seriadas, musicais, etc. Entretanto, podemos afirmar que o que há de comum a todo Machinima é essa lógica constitutiva.

No decorrer deste texto vamos abordar a diversidade de produções em Machinima com o objetivo de mostrar como há, em cada obra, exercícios com as imagens que dizem respeito às experimentações de diversas linguagens pois, diante da natureza programável dessas imagens, o realizador pode reprogramá-las no processo de deslocamento do ambiente do videogame, fazendo-as figurar a partir de modelos de linguagem que atendam às suas demandas comunicativas.

Quando assistimos um Machinima, não vemos apenas um vídeo que pretende simular outro meio ou o aspecto material de outra imagem, mas uma programação possível dessas imagens digitais. Conseqüentemente, cada obra nos informa sobre a capacidade de seu realizador de se expressar por meio de formas visuais que conhece e articula sob a forma de um Machinima.

Chamamos esses exercícios com as imagens de “exercícios do olhar”, visto que dizem respeito à capacidade dos sujeitos de permutar formas e linguagens com o intuito de “domar” a materialidade da imagem digital para figurar conforme suas demandas.

Domando o digital

O “exercício do olhar” no Machinima manifesta-se nas escolhas dos modelos figurativos e de linguagem que orientam tanto a produção das imagens como sua articulação. A expressão “exercício do olhar” chama a atenção para a capacidade cognitiva dos realizadores para lidar com diversos modelos e estratégias de endereçamento do olhar codificadas nas linguagens audiovisuais e, que podem ser simuladas e recriadas no ambiente digital.

O Machinima mostra como uma geração que cresceu num contexto digitalizado se expressa e se comunica. É uma geração que demonstra fluência não só no domínio das ferramentas tecnológicas, mas também sobre as linguagens dos meios, que utiliza como modelo para articulação discursiva de seus produtos.

Para abordarmos a relevância da materialidade digital para o processo de produção do Machinima recorreremos à discussão sobre a *caixa-preta*, colocada por Flusser (2002) como metáfora para compreendermos a relação entre os sujeitos e as máquinas de produ-

new metamedium can use all the techniques, or any subset of these techniques, that were previously unique to these different media.”

ção de imagens técnicas.

Com relação aos dispositivos de produção de imagem, Flusser diferencia os aparelhos dos brinquedos pela forma como os sujeitos interagem com a programação de suas imagens. Quando a interação é exterior à máquina, os sujeitos são submetidos a possibilidades sob as quais não podem intervir. Mas, quando os sujeitos têm acesso direto à programação, podem inventar usos que não estavam prescritos na máquina, pois atuam em seu interior, sobre seus processos de codificação.

Portanto, na primeira forma, o sujeito atua como *funcionário*, permanecendo do lado de fora da *caixa-preta* numa relação funcional com a programação prescrita pela máquina. Noutra postura, o sujeito invade a *caixa-preta*, onde os processos de codificação ocorrem, e interfere na programação da máquina. Torna-se um *programador*, e como tal, pode modificar os códigos que estruturam e organizam as imagens.

A partir da digitalização, aparelhos como o computador tornam-se *caixas-pretas* aparentemente permeáveis, menos opacas e mais sensíveis ao toque dos sujeitos. No universo das imagens, qualquer código produtor de visualidade pode ser acessado e manipulado através da linguagem computacional.

Não há dúvida que essa metáfora da *caixa-preta* é bastante apropriada à discussão quando nos referimos ao Machinima como resultado de uma *programação* sobre as imagens do videogame. Entretanto, preferimos o termo *(re)programação* por enfatizar a existência prévia de uma matriz matemática organizada por um *software* anterior à ação de um realizador, o *game engine*².

No Machinima, o realizador atua sobre um sistema de regras proposto pelo *game engine* para interagir com as imagens, quebrando a lógica funcional imposta para o jogo. A imagem deixa de ser um local de imersão e interação com um sistema de regras, e passa servir como objeto de composição de uma obra videográfica exterior ao videogame.

O que a materialidade digital garante ao processo de produção do Machinima é uma abertura para que as imagens sejam *(re)programadas* conforme as necessidades formais de cada obra. Essa possibilidade de manipulação tem sido explorada ora pela intervenção direta sobre a matriz numérica, ora por meio da apropriação criativa de processos sistematizados em interfaces de interação com o sistema. Seja qual for o método utilizado há inevitavelmente uma ação sobre códigos onde o realizador assume o papel de *programador*. Por isso, atuar como *programador*, no processo de criação do Machinima, não

2 O *game engine*, como “motor do jogo” é o software responsável pela computação de todos os cálculos necessários para que o sistema funcione e responda à interação do jogador. Nele estão previstos e programados todos os comportamentos do sistema desde automações à inteligência artificial necessárias para experiência de jogo.

se restringe à ação sobre os comandos de linha de uma linguagem de programação, mas numa manipulação dos códigos, independente das formas de acesso.

(re) programação do olhar do jogador

Ainda que a materialidade dos objetos digitais seja fundamental para que sejam manipulados de forma praticamente infinita, fazendo variar suas formas e estruturas, reiteramos que não se trata de um determinismo tecnológico. As propriedades materiais do ambiente digital não determinam a invenção de processos criativos como o Machinima, mas sim as formas como os sujeitos interagem com o meio em função de suas necessidades comunicativas, encontrando brechas que garantam o acesso ao código digital e sua *(re)programação*.

Nesse sentido, a possibilidade de agenciamento do olhar do jogador no ambiente tridimensional do videogame *Quake* (1996) proporcionou um contexto tecnológico favorável ao uso criativo dessa inovação tecnológica. Nessa configuração, jogadores realizaram o registro de uma encenação no ambiente do jogo que é conhecido como o primeiro Machinima, *Diary of Camper* (1996).

Em *Diary of Camper* (1996), o registro de imagens através do ponto de vista de um jogador, de forma análoga a uma câmera, não estava previsto nas formas de interação com jogo, e, ilustra a apropriação de uma estratégia de interface do videogame para organizar visualmente o ambiente em função de um processo criativo dos jogadores.

A relevância de *Diary of Camper* para uma cronologia do Machinima reside na invenção de um uso expressivo para uma estratégia de imersão prescrita pelo videogame: a representação espacial do ambiente do jogo a partir da perspectiva, onde o olhar do jogador é o centro organizador de toda visualidade.

Quando o olhar de um jogador é *(re)programado* para funcionar como uma câmera fica clara como se dá a utilização de técnicas de organização visual formalizadas por aparelhos anteriores aos processos digitais, como a câmera de cinema. A partir desse exemplo seminal, *Diary of Camper*, percebemos não só uma estratégia de programação das imagens, mas também, como as linguagens e procedimentos de outros meios audiovisuais são utilizados como modelos nos processos de produção do Machinima desde o princípio. E ainda, como tais técnicas são compreendidas e compartilhadas pelos sujeitos a ponto de serem reproduzidas num ambiente programável.

Por isso, tomar o Machinima como uma forma de “exercício do olhar” não se refere necessariamente à forma de interação formalizada pelo videogame, onde há um deslocamento do olhar do jogador prescrito e circunscrito nas ‘regras’ do videogame, mas no ato do realizador utilizar o ambiente digital como matéria-prima para produzir imagens que lhe sirvam de material para suas produções videográficas.

Uma primeira forma de “exercício do olhar” mostra-se nesse momento em que os realizadores vislumbram a possibilidade dessas imagens funcionarem de maneira semelhante às imagens que conhecem e tem acesso por outros meios, como a televisão e o cinema. Seu olhar exerce-se para além da mobilidade no espaço do videogame, num campo de possibilidades onde faz sentido deslocá-las do fluxo visual do videogame e reposicioná-las noutra arranjo, linear, sob a forma de vídeo.

Nesse momento podemos perceber como os realizadores de Machinima permutam linguagens. Ou seja, reconhecem que as imagens disponíveis no campo visual do jogador podem compor um discurso visual articulado a partir de outros modelos que não o do videogame.

Permutando Linguagens

Há um “exercício do olhar” por parte dos realizadores quando reorganizam as imagens segundo uma lógica temporal linear característica de meios como o cinema, por exemplo. Nessa operação de linearização o autor do Machinima torna evidente seu conhecimento sobre algumas técnicas de organização do tempo e do espaço instauradas pela linguagem de outros meios, como, por exemplo, a montagem cinematográfica. No Machinima, essa linearização do tempo e do espaço é resultado de uma *(re)programação* do espaço e do tempo do videogame.

A experiência do tempo no videogame, denominada *play time* (Juul, 2004), refere-se a todo o tempo em que o jogador está em relação com o ambiente de jogo. Num videogame, não há cortes, por isso o *play time* é percebido como um tempo contínuo, sem interrupções. Numa obra audiovisual organizada a partir da lógica de montagem cinematográfica, o tempo narrativo é construído a partir de fragmentos delimitados pelo corte. Dessa forma, o Machinima resulta de uma síntese dos momentos extraídos do *play time*, associados em função de um encadeamento de uma história.

Também o espaço do videogame é fragmentado e rearticulado pela montagem no Machinima. No videogame, não há variação de pontos de vista, há apenas um ponto de vista contínuo, o do jogador. No Machinima, essa continuidade do registro visual é substituída pela variação do ponto de vista.

De maneira geral, na criação de um Machinima, o realizador atribui durações arbitrárias ao tempo contínuo do jogo, produzindo sequências de vídeo conforme sua necessidade para a composição da obra. Delimita um fragmento de espaço-tempo que lhe serve como matéria-prima para a montagem do vídeo final. Primeiro fragmenta o tempo e o espaço do videogame, depois, articula esses fragmentos para fabricar um tempo e um espaço narrativos.

Exemplar desse tipo de jogo com as imagens a série em *Machinima Red vs. Blue*³ (Figura 1) lineariza diversos fragmentos espaço-temporais produzidos a partir do ponto de vista de um jogador para construção de sua narrativa.



Figura 1 – Imagens retiradas do Episódio 1 da série Red vs. Blue

Nesse Machinima, uma estratégia de montagem padronizada pelo cinema e a televisão para organizar o tempo e o espaço narrativo de um diálogo funciona como modelo para articulação das imagens. Na intercalação de pontos de vista, as regras de campo e contra-campo são utilizadas para alternar a imagem dos interlocutores e situar o espectador, que compartilha o código utilizado e compreende a narrativa proposta.

Ainda que o modelo narrativo do cinema seja largamente utilizado, outros realizadores exercem seu olhar num universo mais amplo de linguagens. Por isso temos diversos exemplos que, ao longo de toda história do Machinima, demonstram a fluência, reconhecimento e apropriação de diversas linguagens.



Figura 2 – Imagens Machinima Ballad of Black Mesa – Lit Fuse

O videogame é utilizado como uma matriz, local gerador de visualidades que podem ser organizadas conforme as mais variadas linguagens de acordo com as demandas de cada realizador.

O Machinima *Ballad of Black Mesa*⁴ (Figura 2) é um exemplo de como a linguagem de videoclipe organiza a obra. Imagens retiradas do videogame *Half-Life*⁵ são extraídas do fluxo do jogo e cadenciadas numa lógica de montagem que imprime ritmo ao fluxo de imagens que assistimos.

3 <http://redvsblue.com/home.php> (Acesso em abril de 2011)

4 Disponível em <http://litfusefilms.com/movies/> (Acesso em abril de 2011)

5 Website oficial do videogame: <http://orange.half-life2.com/> (Acesso em abril de 2011)



Figura 3 – Imagens Machinima Tr4sh T4lk – The Ill Clan

Tr4sh T4lk⁶ (Figura 3) é outro exemplo de Machinima que utiliza como modelo a linguagem televisiva de programas de entrevistas, conhecidos como *talk show*.

O Machinima *Half Life Full Life Consequences*⁷ (Figura 4) utiliza linguagem de quadrinhos para construir uma narrativa a partir de uma sequência de imagens quase estáticas, além do uso do texto como legenda das ações e diálogos dos personagens.



Figura 4 – Imagens do Machinima Half Life Full Life Consequences

(re)programação do visível

Como matriz, o videogame oferece mais possibilidades para geração de imagens do que a utilização do ponto de vista de um jogador como uma câmera. A rigor, essa técnica permite apenas o registro de imagens disponíveis ao olhar do jogador durante o tempo de jogo. Além disso, a câmera ‘encarnada’ no olhar do jogador fica limitada às possibilidades de movimentação definidas pela espacialidade⁸ do videogame.

A ferramenta *recamming* permite que outros pontos de vista sejam experimentados nessa relação do jogador com o ambiente de jogo, rompendo a limitação de um ponto de vista único e contínuo do ambiente do videogame. A utilização dessa técnica serve para (re)programar o que é visível no ambiente do videogame, para além do que está disponível no ponto de vista do jogador.

⁶ Disponível em http://www.archive.org/details/IllClan_DigitalPerformance_12-04-05, (Acesso em abril de 2011).

⁷ Disponível em <http://br.youtube.com/watch?v=OHxyZaZlaOs> (Acesso em junho 2008).

⁸ Espen Aarseth (1998) define esta relação entre jogador e espaço representado a partir da noção de espacialidade, que é a “capacidade do videogame de representar uma parte do espaço virtual como um lugar acessível à interação do jogador” (AARSETH, 1998). O grau de imersão de um videogame está relacionado à sua espacialidade, à percepção do espaço pelo jogador.

No recamming, primeiro o realizador determina todos os eventos que devem acontecer no ambiente do videogame; depois, o game engine processa e grava as operações matemáticas que descrevem como o ambiente deve se comportar durante os eventos jogados pelo realizador. Por fim, utilizando o recamming, o realizador pode modificar o ponto de vista de onde os eventos são registrados.

Danger Attacks at Dawn é um Machinima onde essa criação de pontos de vista é fundamental para o registro das imagens necessárias à narrativa elaborada, principalmente por ser produzido num simulador de voo onde o ponto de vista do jogador está, na maioria das vezes, atrelado à cabine dos aviões.



Figura 5
Ponto de vista recriado por recamming 01



Figura 6
Ponto de vista recriado por recamming 02

As imagens acima (Figura 5 e Figura 6) não poderiam ser capturadas durante o jogo a partir do ponto de vista do jogador, porque não coincidem com nenhuma possibilidade de posicionamento do jogador durante o jogo.

O recamming permite que o ponto de vista desloque-se mais livremente pelo ambiente virtual, abrindo possibilidades quase ilimitadas para produzir imagens a partir de qualquer ponto no espaço do videogame.

Essa forma de (re)programar o ponto de vista sobre o ambiente virtual torna mais evidente também a possibilidade transformação do ambiente digital em função da ação do realizador. Nesse caso, o videogame transforma-se num espaço mais maleável, pois, o realizador pode experimentar infinitos pontos de vista no momento de criar as cenas para seu vídeo.

Até então tratamos da (re)programação das imagens dos videogames a partir de recursos de interface que podem ser utilizados com fins diversos dos prescritos para interação com o ambiente. Tratamos, principalmente, das possibilidades de agenciamento do olhar dentro do ambiente do videogame para geração de imagens.

Porém, as imagens que compõem Machinimas nem sempre são resultado de uma mobilidade do olhar de um jogador inserido no ambiente do jogo. Muitas vezes, tais imagens são transformadas, explorando a variabilidade de formas dos objetos digitais.

Variando visualidades

A variabilidade dos objetos digitais diz respeito não só à estrutura das obras, mas também a estrutura de cada objeto que a compõe. Interessa-nos principalmente o potencial de variabilidade das imagens digitais devido à sua constituição numérica.

No universo do computador, o que nós chamamos de “imagem” são amiúde apenas *matrizes* matemáticas, ou seja, ordens retangulares de números que podem ser transformadas de infinitas maneiras. Colocados em relação a um sistema de coordenadas X , Y e Z , esses valores numéricos podem ser ampliados, diminuídos, invertidos, comprimidos ou dilatados nos mais variados sentidos, deslocados de posição, girados, somados com outros ou deles deduzidos, tudo através de operações matemáticas.

(Machado, 2007: 182)

Como matrizes matemáticas, as imagens digitais permitem a variabilidade de suas estruturas, uma vez que os valores numéricos que as compõem podem ser manipulados, modificando seus aspectos geométricos.

O Machinima explora a variabilidade das imagens digitais para adequar os objetos encontrados no ambiente do videogame às necessidades figurativas de cada vídeo. Cada elemento do videogame funciona como uma estrutura básica, uma imagem-matriz que pode ser atualizada dentro de um universo de possibilidades. Pode-se definir, por exemplo, o aspecto visual de um humanóide a partir de variabilidade de uma imagem-matriz do corpo humano, sua estrutura básica.

Esse aspecto permite que o realizador de um Machinima possa variar visualmente todos elementos do ambiente digital do videogame. Daí a riqueza da variabilidade para o Machinima, pois os realizadores aproveitam as sínteses matemáticas presentes nos videogames como matrizes para produzir novas imagens, outras visualidades.

Apartment Huntin' (1998) é um dos primeiros Machinimas onde há uma transformação realizada sobre o código das imagens, o que permitiu modificar a aparência dos personagens para que figurassem em função da história (Figura 12). Texturas programadas pelo *game engine* para funcionarem como a representação das roupas dos personagens jogadores foram modificadas. Nesse Machinima, todos os personagens passaram a “vestir” roupas de lenhadores e não mais armaduras metálicas de guerreiros espaciais.



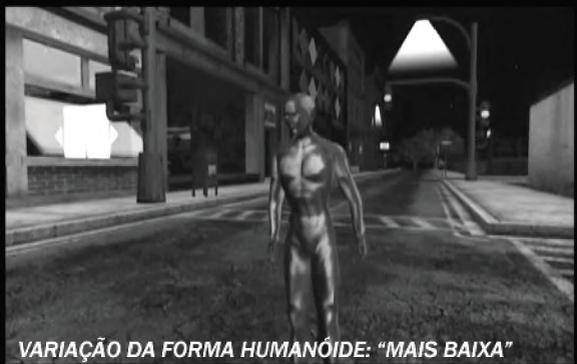
ESTRUTURA BÁSICA DE FORMA HUMANÓIDE



VARIAÇÃO DA FORMA HUMANÓIDE: "MAIS ALTA"



VARIAÇÃO DA FORMA HUMANÓIDE: "MAIS FORTE"



VARIAÇÃO DA FORMA HUMANÓIDE: "MAIS BAIXA"

Figuras 7, 8, 9 e 10 – Imagens do segundo episódio de série em Machinima My second life



Figuras 11 e 12 – Imagem videogame *Quake* (esquerda) e *Apartment Hunting'* (1997) – Ill Clan (direita)

Essa transformação sobre o código da imagem abre caminho para exploração da variabilidade das visualidades. O realizador do Machinima pode agir sobre o aspecto visível dessas imagens, e seu trabalho criativo não se limita apenas à concepção de arranjos entre as imagens extraídas do fluxo visual inalterado do videogame.

Nesse sentido, para o realizador de Machinima no videogame “o que interessa é apenas seu aspecto de *brinquedo*” (Flusser, 2002: 26), pois,

Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais *homo faber*, mas *homo ludens*. E tal homem não brinca *com* seu brinquedo, mas *contra* ele. Procura esgotar-lhe o programa. Por assim dizer: penetra o aparelho a fim de descobrir-lhe as manhas. De maneira que o “funcionário” não se encontra cercado de instrumentos (como o artesão pré-industrial), nem está submisso à máquina (como o proletário industrial), mas encontra-se no interior do aparelho.

(Flusser, 2002: 23-24)

O programador invade a *caixa-preta* do videogame, transformando-o em brinquedo para “um trabalho sistemático” (Manovich, 2004: 255) sobre imagens. O Trabalho de Friedrich Kirschner é exemplar dessa atuação como *homo ludens*.



Figura 13 – Videogame Unreal Tournament 2004 e Machinimas produzidos por Friedrich Kirschner.

O autor faz variar de tal forma as imagens que não joga mais com videogame, mas contra ele, rompendo com qualquer semelhança com o videogame que utiliza como *imagem-matriz*. Ele invade o videogame para reprogramar de forma radical a visualidade de suas imagens.

Outros trabalhos ainda extrapolam os limites da representação, não só “destroem” o aspecto visual original do videogame, mas geram novas imagens. O trabalho do físico Claus-Dieter Schultz⁹ “9” é um exemplo disso.



Figura 14 – 9 - Claus-Dieter Schulz

A partir de Machinimas como esse, podemos ampliar essa noção de agenciamento do olhar, visto que há uma experimentação de visualidades possíveis dessas imagens, que são apropriadas como *matrizes* (Couchot, 1993), e então são programadas a partir de outras lógicas figurativas, linguagens codificadas em modelos de programação.

(re)pensando imagens

Muitas vezes podemos perceber nesses trabalhos não apenas a simulação de um meio ou forma de expressão, mas uma reflexão sobre a própria construção discursiva e os processos envolvidos. Nessas obras os meios e suas linguagens tornam-se tema de um comentário expresso na forma do vídeo, onde testemunhamos o entendimento que seu realizador tem sobre o meio que utiliza como modelo.

Nesses Machinimas a linguagem digital funciona como um “sistema metalingüístico propriamente dito, que fala de um segundo sistema” (Machado, 2006: 168). Outro meio passa a funcionar como um modelo, do qual cada vídeo fala, faz referência, e cuja linguagem é utilizada.

Esse aspecto torna-se explícito em diversos trabalhos do autor Tom Jantol e mais claramente no Machinima *The Wizard of OS: The fish incident*¹⁰.

Esse vídeo apresenta uma batalha entre dois personagens, um arlequim e um peixe, numa composição visual que privilegia cenários fantásticos, que se alternam entre imagens

9 www.machinima-studios.com (Acesso em abril de 2011).

10 www.vimeo.com/788006



Figura 15 – The Wizard of OS: The Fish Incident: personagens

de representação bi e tridimensional. Assim, podemos dizer que também visualizamos uma disputa entre esses dois modelos de figuração no espaço da tela. As imagens tridimensionais do peixe e do arlequim (Figura 15) duelam nas bordas de imagens bidimensionais que, por alguns momentos, aparentam compor um ambiente tridimensional.

Nesse trabalho há uma composição visual que questiona a simulação tridimensional do espaço a partir de imagens planas. Segundo o próprio autor,

“utilizar a mistura entre gráficos 2D e 3D é simplesmente meu entendimento de que nada é de fato 3D nos filmes. Eu não estou certo do que “3D” realmente significa. Nós percebemos tudo em 2D, temos apenas dois olhos sobre os mesmos eixos. Se nos tivéssemos um terceiro olho no topo de nosso nariz, o que sinceramente não acredito que teremos, então será possível ver essa terceira dimensão. Até lá, então, tudo se tornou nada além de uma convenção. Essa convenção tornou-se realmente obsoleta quando um programa como Anime Studio surge. Na verdade, todo software no qual você pode reproduz um espaço 3D utilizando imagens 2D torna essa convenção obsoleta”.

(Groove, 2008)¹¹

Em *The Wizard of OS*, Jantol realiza uma síntese visual de seu pensamento, uma metáfora onde expõe seus questionamentos sobre as convenções linguagem e de figuração espaciais, e ainda, como a tela media a relação do olhar com a imagem. A obra aborda o próprio exercício do olhar sobre a superfície de uma imagem.

Esse trabalho, repleto de referências a outras obras científicas e com visualidades de outros meios, incita ao questionamento do espaço da tela, seu funcionamento como

11 “Using mixed 2D and 3D is simply my understanding that nothing is really 3D in movies. I am not sure what “3D” actually means. We see everything in 2D, we have only two eyes laying on same axis. If we get third eye on top of the nose, which I seriously doubt we will, then it will be possible to see that third dimension. Till then it all comes down to nothing more than convention. This convention became really obsolete when software like AnimeStudio starts to pop up. Actually, every software where you can mimic 3D space using 2D planes makes this convention obsolete”

“janela” para o mundo, a capacidade humana de organizar e padronizar o conhecimento humano, mesmo valendo-se de tamanho desenvolvimento tecnológico.

Jantol produz um questionamento a partir da aparência da imagem. Imagens que parecem tridimensionais mostram-se bidimensionais e vice-versa. *The Wizard of OS* vai desconstruindo efeitos de tridimensionalidade pela evidência de que as imagens são bidimensionais. Se, a princípio, temos a impressão que apenas o arlequim e o peixe são tridimensionais nesse espaço, à medida que o vídeo evolui, outros elementos visuais “desprendem-se” do fundo, parecem adquirir peso e volume.

Outro aspecto interessante deste trabalho é a analogia ao processo de criação no ambiente digital, explorada pelo autor quando utiliza elementos de “interface de software” como “armas” de seu personagem.

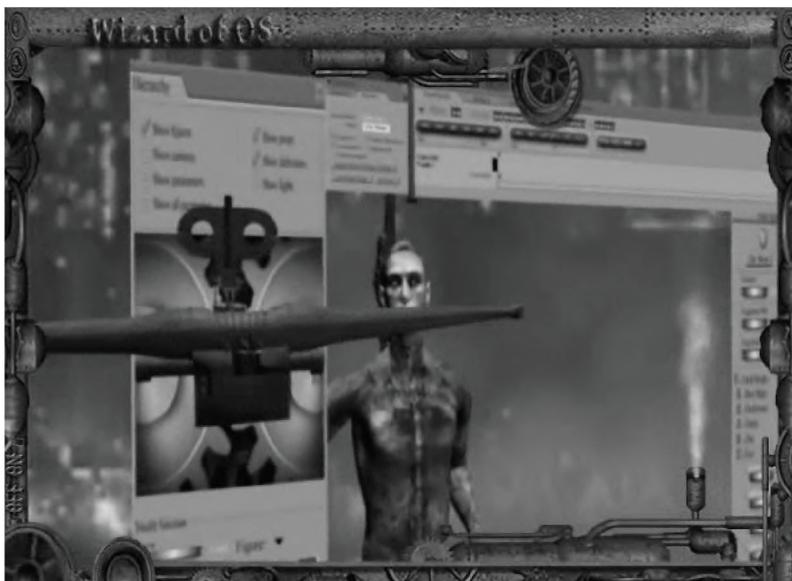


Figura 16 – “The Wizard of OS: The Fish Incident”: menu de armas do Arlequim

Percebemos um pensamento transformado em visualidade que promove a reflexão sobre o processo em si de manipulação das imagens, que chamamos anteriormente de um esforço de domar a materialidade digital.

Existem ainda diversos trabalhos que apresentam no seu aspecto visual uma reflexão de seu autor sobre os meios, as linguagens e suas formas de acesso e uso. Por meio desses trabalhos podemos alcançar o próprio pensamento dos autores sobre os meios.

Olhares sobre o Machinima - Exercícios possíveis

Há, portanto, um exercício do olhar mais amplo do que a exploração da espacialidade videogame por um olhar encarnado numa câmera que se desloca e captura o universo visível organizado em função do jogo. O exercício do olhar de um realizador de Machinima pode voltar-se para um universo plástico potencial, que ele pode experimentar reprogramando a matriz visual dos videogames.

O Machinima é um exemplo dessa forma de exploração expressiva da materialidade digital, mas, apesar da constituição numérica das imagens ser fundamental para essa experimentação, compreendemos que não se trata de um determinismo tecnológico, visto que não é a materialidade digital que determina as possibilidades desse exercício do olhar, mas a forma como os sujeitos interagem com as imagens, o ambiente e o quanto dominam e conhecem os meios e linguagens que utilizam como modelos.

O Machinima como um exercício do olhar de seu realizador, nos possibilita aprender como esse utiliza as formas expressivas de outros meios para programar as imagens digitais que encontra no ambiente dos videogames.

Algumas vezes esse exercício realiza-se pelo fazer, pela fabricação da visualidade, dentro de um espectro de possibilidades que o realizador é capaz de enxergar. O olhar desse realizador alcança o limite de sua experiência visual, imerso num mundo repleto de imagens e obras audiovisuais. Portanto, consideramos que um Machinima é principalmente resultado de uma capacidade exercer um olhar dentro de um universo potencial plástico e de linguagem.

Se o Machinima torna evidente a capacidade dos realizadores de permutar as formas visuais que conhecem e compartilham, podemos apreender na visualidade dessas obras informações que indicam como tais realizadores vêem as imagens, em que medida conhecem e dominam linguagens, o quanto jogam com elas e em que medida questionam ou não suas convenções.

Por isso, acreditamos que o Machinima surge e destina-se a olhares igualmente atentos, que compreendem e participam de um jogo de imagens, um jogo de síntese que não necessariamente conduz à simplificação, mas à multiplicidade de formas e à simultaneidade de tempos e formas que existem no virtual.

A relevância dessa abordagem está na contribuição às discussões acerca das transformações das formas de comunicação contemporâneas. Nesse momento em que a tecnologia digital democratiza a expressão por meio das imagens digitalizadas, processos como o Machinima podem nos servir para acompanharmos as formas de apropriação e recriação de linguagens que esse contexto incentiva e promove.

Referencias Bibliográficas

AARSETH, Espen. *Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer games*. 1998. <http://www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space/Default.html> (acesso em Novembro de 2007).

COUCHOT, Edmond. “Da Representação à Simulação.” In: *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*, André Parente (org.), tradução: Rogério Luz et alii, 37-48. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

JUUL, Jesper. “Introduction to Game Time/Time to Play.” In: *Frist Person*, por Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, 2004.

LOWOOD, Henry. “Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima.” In: *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*, por The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning, edição: Tara McPherson, 165-196. Cambridge: MIT Press, 2008.

MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. *Os anos de Chumbo*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

MANOVICH, Lev. “Alan Kay’s Universal Media Machine.” 2006. www.manovich.net (acesso em Junho de 2007).

_____. “Avant-garde as Software.” 1999. www.manovich.net (acesso em 03 de 2008).

_____. *The Language of the new media*. Londres: MIT Press, 2000.

_____. “Understanding Hybrid Media.” 2007. www.manovich.net (acesso em Março de 2008).

_____. “Understanding Meta-Media.” *1000 Days of Theory*. 2005. <http://www.ctheory.net/article.aspx?id=493> (acesso em Março de 2008).

Machinimas citados

“*Molotov Alva and His Search for the Creator: A Second Life Odyssey*”: <http://www.molotov-alva.com>

“*Ballad of Black Mesa*”: <http://litfusefilms.com/movies/>

“*Half Life Full Life Consequences*”: <http://br.youtube.com/watch?v=OHxyZaZLaOs>,

“*Danger Attacks at Dawn*”: http://billetjohn.free.fr/index_en.html

“*Red vs. Blue*”: <http://rvb.roosterteeth.com/home.php>

“*person2184*”: <http://www.person2184.com/>

“*The wizard of OS: The fish incident*”: <http://tomjantol.blogspot.com/>

Enganos ou Falhas? A voz como modificação no Machinima¹

Isabelle Arvers

Tradução de Gabriel Ribeiro

Machinima é definido por Hugh Hancock (diretor de machinima e, mais recentemente, autor de *Machinima for Dummies*) como “uma técnica de fazer filmes dentro de realidades virtuais”². A palavra machinima mistura as noções de cinema, máquina e animação. É o encontro entre um filme e um game, no qual os jogadores viram diretores de filmes. Como técnica de produção de filmes, machinima é um novo gênero cinematográfico.

Vozes em machinima aparecem como o lado humano do ambiente virtual do game. Junto à performance do jogador, que produz as ações do personagem, o diálogo cria o sentido e o drama do filme. Vozes através de diálogos, músicas ou *voice-overs*, tornam-se também modificações do game, transformando sua função original e oferecendo novos significados para as realidades inicialmente criadas pelos desenvolvedores do game.

Background: Games e machinima

O videogame é o meio através do qual aprendemos a controlar o século XXI. Jogando, nos situamos e nos entendemos como cidadãos do hiperativo espaço eletrônico. – Justin Hall³

1 Cheats or Glitch?: Voice as a Game Modification in Machinima - Isabelle Arvers: Publicado originalmente no livro VOICE: VOCAL AESTHETICS IN DIGITAL ARTS AND MEDIA, editado por Norie Neumark, Ross Gibson, e Theo van Leeuwen, publicado por The MIT Press, ©MIT 2010

2 Hugh Hancock e Johnni Ingram, *Machinima for Dummies* (Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing Inc, 2007) 10.

3 No website oficial de Justin Hall, <http://interactive.usc.edu/members/jhall/> (Acesso em 15 de agosto de 2009).

Games de computador e videogames são a principal indústria de entretenimento do século XXI, mais popular que as indústrias de cinema e música. Para a nova geração, essa interação entre uma máquina e um corpo humano toma o lugar até de outro poderoso meio de massa – a televisão. Michael Stara, psicanalista francês que usa videogames para tratar seus pacientes autistas, diz: “O tempo de jogo é um tempo de prazer. É um momento em que podemos nos vingar das imagens e manipulá-las como elas nos manipularam antes”.⁴ No entanto, apesar dos videogames envolverem interação, há ainda um elemento de consumo passivo, entretenimento e passatempo nesse meio digital. Durante o jogo, muitas vezes perde-se a noção do tempo: vagamos por um mundo virtual lutando um contra o outro ou construindo mundos infinitamente. Assim, eu diria que videogames podem ser analisados mais como objetos de consumo em massa do que lugares de interação, ação ou, talvez, mesmo de brincadeira em seu sentido pleno.

Enquanto joga, o corpo do jogador fica, na maior parte, imóvel – exceto no momento da escrita deste artigo, com o novo console Wii. O corpo é como uma estátua, mas as mãos e olhos se movem de forma nervosa e compulsiva. O que acontece com a voz do próprio jogador foge ao escopo deste capítulo, apesar de vir à tona no machinima – sugerindo, talvez, algo do que acontece entre os jogadores.

No mundo da arte, obras produzindo videogames, modificando-os e usando-os para machinima, podem ser vistas como seguidoras dos passos do Dadaísmo e Surrealismo, que viram o jogo e o entretenimento como as formas mais subversivas e também irrevogáveis formas de arte. Mesmo fora do contexto artístico, é importante lembrar que, assim que o primeiro computador pessoal foi criado, cientistas da computação do MIT hackearam o código do computador para conceber a primeira criação digital: *Spacewar!* E *Spacewar!* era um videogame de computador. Então, se a história dos videogames de computador está ligada às raízes da criação digital e o hackeamento de códigos digitais, o machinima pode ser entendido como continuando essa tradição.

Machinima representa o momento específico em que os jogadores começaram a produzir conteúdo e os videogames viraram ferramentas de expressão. Esses filmes são geralmente narrativos, mas podem ser experimentais, artísticos, ou relacionados a músicas, documentários, propagandas e filmes de longa metragem. Eles podem ser vistos como uma nova forma de representação na era digital, junto com a animação 3D, o cinema digital ou o vídeo.

É interessante que a palavra “machinima” tenha surgido de forma similar ao termo “net.art”.⁵ Ambos nasceram em meados da década de 90 e têm uma relação com troca

⁴ Entrevistado por Isabelle Arvers por e-mail em 2002, enquanto preparava a exposição *Playtime – the gaming room* para o Festival Villette Numérique em Paris.

⁵ A lenda diz que, um dia, o artista Vuk Cosic recebeu um e-mail anônimo com essa frase: “Tudo é possível com o surgimento da internet. A arte torna-se obsoleta” [Everything is possible with

de e-mails e erros de grafia. O nome original era “machinema”, que juntava máquina (em inglês, “machine”) e cinema, mas o “e” desapareceu graças a um erro de digitação de Hugh Hancock, que o substituiu por um “i”. A palavra machinima soava melhor e foi mantida desde então.

O movimento machinima começou em meados dos anos 90 quando desenvolvedores de videogames criaram a funcionalidade de gravar a ação do jogo em tempo real, como no game *Doom*, lançado em 1994. Isso permitiu que os jogadores compartilhassem suas habilidades, trocando demos de suas ações. Os chamados “speedruns” apareceram, consistindo nas performances mais rápidas dos jogadores para terminar níveis de *Doom*.

Apesar de não ser possível, aqui, aprofundar demais na história do machinima, é relevante mencionar o que é a *demoscene* e como ela pode ser encontrada nas raízes do machinima. A *demoscene* é parte da cena hacker. Começou nos anos 80, quando desenvolvedores hackeavam videogames e depois criavam letreiros de créditos, pondo suas assinaturas nos videogames crackeados. Uma comunidade significativa surgiu, trocando essas “intros”; então a cultura de hackeamento de videogames cresceu desenvolvendo audiovisuais para melhorar suas habilidades em som, imagem e desenvolvimento de código de computador. A *demoscene* foi imensa na Europa, e seus encontros muitas vezes aconteciam em estádios. Esses audiovisuais raramente eram narrativos mas, com a evolução da tecnologia, tornaram-se verdadeiras animações digitais.

Como Hugh Hancock escreve a respeito da história do machinima:

Machinima surgiu de hackeamentos feitos no game *Quake*, que permitiu aos jogadores editar gravações de seus jogos em filmes reais. E, enquanto a maioria desses filmes são o equivalente de músicas de hip-hop explicando como os jogadores eram valentões machos... alguns realizadores estavam usando esses hackeamentos de *Quake* para fazer filmes de verdade.

(Hancock e Ingram)

De *death matches* a demos de fãs, alguns filmes “verdadeiros” surgiram e foram postos online por jogadores em websites. Times chamados de “clãs” foram criados. Um deles, o Rangers, é conhecido por ter os primeiros diretores de um filme narrativo de *Quake*, *The Diary of a Camper*, lançado em 1996, que adicionava diálogos na tela. Um novo gênero

the emergence of the Net. Art becomes obsolete]. Mas, devido a um bug, a única palavra legível foi net.art

cinematográfico surgiu e continuou a evoluir com novas tecnologias: novos *game engines* (*Quake II*, *Quake III Arena*, *Unreal Tournament*), renderização gráfica e ferramentas de captura de vídeo em tempo real como FRAPS (que vem de frames por segundo) entre outros. Dentro de alguns anos, o movimento se popularizou e recebeu reconhecimento da mídia, em sua maior parte, positivo. Em 2000, o website *machinima.com* foi lançado por Hugh Hancock e permitiu que a comunidade pusesse seus filmes online e também encontrasse dicas, tutoriais e todos os recursos necessários para criar seu próprio *machinima*.

Conforme o *machinima* se desenvolveu, criadores usaram suas novas ferramentas para trabalhar com um número maior de videogames, incluindo os de múltiplos jogadores (*massive multiplayer games*). Na primeira versão de um dos mais populares games, *The Sims*, os desenvolvedores descobriram que alguns jogadores usavam esse game de construção de comunidades para criar histórias com fotografias. Em 2004, a segunda versão do game foi criada com uma série completa de ferramentas para se fazer filmes. Esse é o modo mais fácil de criar *machinima*. E com esse tipo de videogame, produtores de *machinima* surgiram como pessoas que não eram apenas jogadores aficionados ou diretores de animações 3D, mas aqueles que acharam legal se expressar usando *The Sims* para contar histórias. Foi assim que, em 2005, April G. Hoffmann, treinadora de esportes em sua vida normal, tornou-se famosa com a série *The Awakening*. Feitos com *The Sims 2*, seus filmes contam a história de pessoas que acordam em um lugar desconhecido onde coisas estranhas estão acontecendo. Pela primeira vez, ou quase, o filme não estava tão relacionado aos temas desenvolvidos no game; assim, de filmes de fãs, ou comunidades de fãs, os filmes de *machinima* tornaram-se mais diversos em termos de conteúdo, histórias ou gêneros.

Durante os tumultos em Paris em 2005, Alex Chan, um designer gráfico que morava nos subúrbios ao norte da cidade, dirigiu o curta *The French Democracy* usando o *game engine The Movies*, a partir de um videogame criado por Peter Molyneux. Esse foi o primeiro *machinima* político. Ele explicou como e porque aconteceram os tumultos. Alex Chan nunca tinha feito um filme, mas com a cobertura feita pela mídia dos tumultos, que estava maciçamente contra os jovens, decidiu dar-lhes voz através de um videogame. Ele dirigiu o filme em uma semana, legendou em inglês e postou no website de *The Movies*. O filme de Alex Chan foi baixado mais de um milhão de vezes.

Essa breve história demonstra o que o *machinima* pode significar como expressão artística, social ou política, e abrir para uma maior audiência do que aquela para a qual os games são, a princípio, direcionados. A questão principal deste capítulo, à qual agora me volto, refere-se ao papel da voz dentro do *machinima* e à complexidade de formas que podem se relacionar à imagem. Começarei olhando o processo técnico de gravar e editar performances de voz.

Gravando e editando vozes em *machinima*

Existem muitas técnicas para se dirigir *machinima*: ação humana, *scripting* e inteligência artificial. Paul Marino explica:

O controle de personagens na produção de Machinima pode ser abordado de duas formas: baseado em script (algorítmico) ou controlado por humanos (interativo). A abordagem de script é muito próxima da animação, enquanto que a de controle humano se aproxima mais de marionetes ou atuação... A pessoa desencadeia as ações do personagem conforme necessário, tanto para diálogos pré-gravados quanto para diálogos feitos no momento. A partir disso, pode-se notar a afiliação dessa técnica com a filmagem live-action.

(Marino, 2004: 26-27)

As ações do game são gravadas em tempo real, graças a ferramentas como o FRAPS, para a captura de vídeo, e então editadas com ferramentas específicas de edição, como o Keygrip. Na maioria das vezes, os cenários, os objetos e os personagens do game são usados sem modificação alguma do código do computador. Mas, para produções “sérias” de machinima, alguns diretores modificam os personagens e os ambientes do game, como o artista alemão Friedrich Kirschner fez para *The Photographer* e *Person 2184*, usando *Unreal Tournament* e o *Ill Clan* respectivamente, com *Quake*. Para os games de tiro em primeira pessoa, o jogo muitas vezes é modificado para esconder a arma do personagem que controla a câmera – se isso não fosse feito, sempre haveria uma arma no primeiro plano. Os diálogos são, em sua maior parte, feitos em tempo real, gravando-se a performance do ator conforme ela é executada. Para isso, os produtores de machinima utilizam microfones e fones de ouvido para se comunicarem durante a ação.

Hugh Hancock também discute as possibilidades de se gravar diálogos de diferentes lugares; no entanto, sob esse ponto de vista, é sempre melhor para o diretor comunicar-se ao vivo e diretamente com seus atores. De toda forma, alguns produtores ainda gravam os diálogos separadamente e então editam as imagens após a filmagem. Em sua maior parte, isso depende dos diálogos terem um script. Alguns filmes de machinima são legendados, ao invés de possuírem sons gravados, para serem mais fáceis e rápidos de fazer. Legendas também podem lidar com a hegemonia linguística. Alex Chan escolheu legendar *The French Democracy* em inglês para poder postá-lo no website *The Movies*, mas também porque ele queria que o filme fosse assistido pela comunidade internacional de machinima. Como explica Cillian Lyons, produtor de machinima e artista residente do Machinimasia (o festival asiático de machinima), voz é algo especialmente discutido nos filmes asiáticos, pois a maioria da comunidade de machinima é proficiente em língua inglesa.⁶

⁶ Cillian Lyons, “A questão da voz é algo que já discutimos antes para o machinima, e ainda

A edição de vozes em machinima é um pouco como na produção cinematográfica tradicional, exceto pelo fato de que se está, na verdade, monitorando marionetes. Além disso, diferentemente da animação tradicional, você não conta com todas as animações de expressões faciais disponíveis. Tons e expressões de vozes fazem a diferença entre cada personagem. Como Hugh Hancock nos lembra:

Diferentemente de um diretor de filmes ao vivo, não se pode deixar a performance de um ator conduzir o momento. A audiência ficará entediada assistindo aos personagens, mesmo nas confrontações verbais mais tensas. Corte para um plano geral ou um plano de reação conforme necessário.

(Hancock e Ingram, 165)

A voz em machinima não está limitada a filmes narrativos com diálogos, mas também aparece em músicas de videoclipes dirigidos em *game engines*. Desde 2003 o machinima também tem sido usado para se fazer videoclipes, chamados Video Mods, veiculados inicialmente na MTV. Um dos mais famosos Video Mods é *I'm Still Seeing Breen*. Paul Marino, utilizou o *game engine* do *Half-Life 2* e o software Face Poser para a sincronia labial. Ele explica seu trabalho com o Face Poser:

Em *Still Seeing Breen*, eu usei o SDK (kit de desenvolvimento de software) de *Half-Life 2* e o Face Poser, que usa um software de análise de voz para sincronizar automaticamente os lábios dos personagens ao texto falado. Isso representa um salto enorme em produtividade, uma vez que os animadores não precisam mais gastar tempo criando a sincronização à mão. Como resultado, há mais liberdade de experimentação, já que a carga de trabalho não é tão grande. Com isso, decidi tentar um vídeo de música, com um personagem principal cantando na faixa principal.

No entanto, houve o desafio adicional da música já estar mixada – com os vocais e instrumentos juntos, no mesmo arquivo. Isso causa um problema com o software de aná-

mais como ela se relaciona à Ásia como uma língua estrangeira, já que a maioria da comunidade é de falantes de inglês. O som também depende do software escolhido para a produção da voz ou do áudio”. Mensagem de e-mail para a autora, 24 de fevereiro de 2008.

lise de voz do Face Poser, que só pode analisar uma faixa vocal limpa para criar a sincronia labial automaticamente. O que eu fiz para contornar isso foi me gravar cantando e salvar isso como um arquivo WAV. Então usei o Face Poser para analisar esse arquivo para a sincronia labial. Quando a sincronização funcionou corretamente, eu gravei o personagem no vídeo, apaguei o áudio em que estou cantando e juntei o vídeo com o arquivo original de música. Foi um trabalho de inventividade, mas funcionou extremamente bem.⁷

Relação da voz com a imagem

Além da performance do jogador que cria a ação nos filmes, as vozes são o lado humano do machinima. Como o machinima é inteiramente filmado em ambientes 3D de videogames, os filmes são feitos de imagens digitais. Essas imagens são parte de mundos já existentes, e mesmo quando os diretores de machinima os modificam, eles continuam digitais e, na maior parte, inalterados. Cada um desses mundos traz seu próprio imaginário visual: um mundo de fantasia com *World of Warcraft*, uma vida urbana moderna com *The Sims*, paisagens futuristas com *Halo*, ou uma violenta atmosfera suburbana em *Grand Theft Auto*, por exemplo.

Mais do que uma estética, é uma visão 3D do mundo – uma representação digital dele. E, nesses ambientes, as vozes transformam o significado das cenas. Originalmente imaginado por jogadores aficionados, o machinima é um modo de voltar-se a universos virtuais com que eles se sentem tão à vontade. As vozes são uma ferramenta para se apropriar desses mundos adicionando suas próprias histórias, graças aos diálogos entre personagens. As vozes trazem sensibilidade, senso de humor, ou um toque de absurdo a esses espaços virtuais. Em *366 Days*, um vídeo de uma hora e vinte minutos criado pelos artistas franceses Ultralab, paisagens de *Unreal Tournament* são misturadas com design gráfico e vídeo. Esse vídeo é uma ficção que conta a história de um agente inteligente nascido dentro de um videogame que agora quer dominar o mundo. O agente fala em *voice-over* em um monólogo poético que cria uma dicotomia entre a emoção do texto e a violência das lutas nas imagens do jogo.

Videogames são feitos para diversão, mais do que fazer rir ou chorar – mesmo que isso às vezes ocorra. Ainda assim, as vozes no machinima oferecem um conjunto novo de emoções, e nos permitem perceber imagens de novas formas, aproximando-se mais dos personagens e cenários. Também trazem um elemento de “*as if analog*” para o machinima – um contraponto ao digital. Há uma espécie de sentimento de novidade, pois a voz e a imagem estão em contraste, entre o calor da voz e a frieza da imagem. A qualidade do discurso e de sua performance vocal proporciona uma sensação de não-digital para esse mundo muito digital. Polígonos e avatares tomam nova dimensão e nova personalidade – como se o corpo humano pudesse enchê-los e respirar dentro deles.

⁷ Entrevista de Isabelle Arvers com Paul Marino, figura de destaque no mundo de machinima, produtor e fundador do Machinima Film Festival, janeiro de 2008.

Além disso, a voz faz vir à tona uma engenharia reversa de um objeto de consumo em massa que se torna uma ferramenta de expressão artística e narrativa. Com o machinima, podemos falar de emergência de um jogo com o videogame: uma forma inusitada de usar um videogame com objetivo artístico. Aqui, jogar funciona na forma mais plena e artística da palavra. Mesmo que, claro, agora anúncios sejam criados com técnicas de machinima – para propósitos comerciais –, o machinima permanece uma ferramenta disponível para qualquer um que tenha um *game engine* em casa e que queira se expressar combinando voz e os elementos visuais do videogame.

Vozes em machinima como um *détournement* situacionista de games de computador e videogames

Através de espaços virtuais e da mudança da perspectiva como estratégia artística, o machinima permite uma crítica distanciada do mundo simulado. Esses recursos tendem a apagar as fronteiras entre realidade e ficção e redefinir o poder transgressor do videogame. “Quando o mundo real é transformado em meras imagens, meras imagens tornam-se seres reais – ficções dinâmicas que fornecem as motivações diretas para um comportamento hipnótico” (Debord, 1967)⁸. Eles reatualizam o conceito situacionista de cinema, no qual imagens, vozes em diálogos, entrevistas ou *voice-overs*, atuam como diferentes camadas de conteúdo. Guy Debord e Gil J. Wolman, em um texto em conjunto escrito em 1956, adicionaram à teoria situacionista de *détournement*⁹ (Debord e Wolman, 1956) a questão de que o cinema é o método mais eficiente de *détournement*, onde o *détournement* tende à beleza pura. Ele não precisa ser uma paródia ou crítica de um filme. Nesse texto, ambos os autores argumentam a favor da estratégia de se alterar um filme, como o racista *O nascimento de uma nação* (*Birth of a Nation*) de D. W. Griffith, apenas alterando-se a trilha sonora para denunciar os horrores da guerra e das atividades da Klu Klux Klan.

Alguns machinimas, como *This Spartan Life* (TSL) de Chris Burke, ou *Landlord Vigilante*, escrito pelo artista Eddo Stern e a escritora Jessica Hutchins, podem ser comparados a filmes situacionistas. *This Spartan Life* é um *talk show* sobre cultura digital e do videogame dirigido no espaço virtual do game em rede *Halo 2*. Chris Burke, aka Damian Lacaedemion, recebe convidados especiais no game: por exemplo, ele entrevistou Bob Stein sobre o futuro do livro e Malcom McLaren sobre música de 8-bit e as raízes da música punk. Enquanto o *talk show* é filmado, os jogadores estão lutando ao redor de Lacaedemion e seus convidados. Às vezes outros jogadores, que não percebem que um *talk*

8 “Là où le monde réel se change en simples images, les simples images deviennent des êtres réels, et les motivations efficientes d’un comportement hypnotique”. Traduzido por Ken Knabb, *Bureau of Public Secrets*, <http://www.bopsecrets.org/SI/debord/1.htm> (Acesso em 19 de agosto de 2009).

9 Palavra francesa que significa desvio, reencaminhamento etc. Foi uma técnica adotada pela Internacional Situacionista na década de 50 que consistia em desviar o uso de expressões do sistema capitalista contra o próprio capitalismo.

show está acontecendo ao vivo no game, chegam de fato a matar os convidados. Por exemplo, enquanto Damian Lacaedemion estava defendendo Malcom McLaren de monstros futuristas, podíamos seguir McLaren através do cenário digital, na forma de um estranho animal púrpura, falando sobre “erros magníficos melhores que pequenos sucessos.”¹⁰

Landlord Vigilante combina o visual de uma perseguição de carro com as reclamações de um motorista de táxi sobre a economia. Isso permite um segundo nível de leitura das imagens. Baseado numa história real sobre sua ex-locadora, de acordo com seus produtores *Landlord Vigilante* é um monólogo artístico de uma motorista de táxi (figura 1) realizado no videogame *Grand Theft Auto*,

devido a sua representação sombria de Los Angeles e a perspectiva de violência, e *The Sims*, que é voltado a propriedade e imóveis. Cada videogame apresenta um “mundo” ou arena narrativa confinada por uma série de “regras” prescritas – queríamos estender essas regras e brincar com elas para contar nossa própria história de stress pós-traumático.¹¹

Por que eu comparo esses machinimas a filmes situacionistas? Porque, graças às vozes, eles adicionam conteúdo teórico ou artístico às imagens de videogames violentos, e por isso estão próximos de um filme situacionista como *Can Dialectics Break Bricks?* Esse filme, produzido em 1973 pelo diretor francês René Viénet, usou um filme de artes marciais – *The Crush* de Doo Kwang Gee – dublado com ideias revolucionárias e filosóficas francesas. Foi uma crítica radical à cultura hegemônica projetada para entreter e agradar, demonstrando um grande número de argumentos políticos e artísticos.

Com machinima, as imagens vêm de um videogame, mas são transformadas em curtas-metragens. Apesar de os situacionistas terem pensado usar um filme como o détournement mais eficiente pela capacidade do cinema de alcançar uma audiência popular, novos tipos de encontros de audiência são possíveis com as enormes audiências dos videogames. Machinima começou na comunidade de jogadores, mas se expandiu muito rápido. A audiência tende a ser bastante jovem e os filmes são baixados milhões de vezes em websites como Machinima.com ou *The Movies*. YouTube e Dailymotion também distribuem amplamente esses filmes. Dentre os diversos tipos de machinima, alguns como TSL ou

10 Malcolm McLaren entrevistado no machinima *This Spartan Life*, episódio 3, dirigido por Chris Burke, 2006.

11 Entrevista por e-mail de Isabelle Arvers com Eddo Stern, um dos primeiros artistas de game a produzir um machinima de trinta minutos, *Landlord Vigilante*, e a autora Jessica Hutchins, que escreveu o texto de *Landlord Vigilante*, janeiro de 2008.

outros mencionados anteriormente oferecem uma visão alternativa do mundo. E é a voz, em particular, que oferece meios de transpor os limites nesses machinimas.



Figura 1 *Landlord Vigilante 1*, a motorista de táxi em ação, excerto de um machinima criado por Jessica Hutchins e Eddo Stern, 2006. Imagem cortesia de Eddo Stern.

A influência do teatro e improvisação na performance de machinima

Como escreveu Roland Barthes (1982: 238-243), o grão da voz é “uma mistura erótica entre a linguagem e o tom”. Na voz humana, o corpo viaja do pensamento para sua expressão como linguagem. Joseph Beuys uma vez disse, durante uma conferência feita no *Dokumenta VI* em 1977, que a voz é a escultura do pensamento.¹² Ela é a informação esculpida no ar através dos órgãos. Ela transforma a imaterialidade do pensamento em materialidade, trazendo o corpo dentro do som.

12 Joseph Beuys, “L’entrée dans un être vivant”, conferência na Universidade Livre Internacional, *documenta 6*, Kassel (1977), “Il (l’homme) doit, par la force qui est derrière la corporalité, mouvoir aussi la corporalité de son environnement, avec le flot d’air qui est mù à travers la trachée artère, qui est pressé à travers le larynx, et qui entre dans d’autres organes du langage (la langue, le palais, les dents, l’espace de la bouche). Il doit ‘sculpturer’ quelque chose à l’intérieur de ce flot d’air. Le récepteur doit ‘exformer’ cette sculpture”. (Ele (o homem) deve, através de sua própria energia corporal, mover a energia de seu ambiente, usando o fluxo de ar que se move através da traquéia, que aperta a laringe, e que entra nos outros órgãos da fala (a língua, o palato, os dentes, a cavidade da boca). Ele deve “esculpir” algo dentro desse fluxo de ar. E aquele que recebe isso deve desfazer essa escultura).

A voz reflete a idéia de alteridade e o relacionamento com outra pessoa. A voz é, ao mesmo tempo, a presença e a ausência da corporalidade humana. A voz é o conteúdo e o significado na linguagem, mas também o som de uma pessoa e seu corpo através do tempo e espaço. Com vozes gravadas no cinema, o grão da voz toma outra dimensão: ele é o “corpo anônimo do ator na minha orelha”. Conforme nos deslocamos para o domínio digital, essa materialidade da voz torna-se essencial para o machinima e seus espaços virtuais dos videogames. Além da narrativa na escrita dos diálogos, o *voice-over* representa uma grande parte de machinimas. Paul Marino fala sobre isso como “a qualidade humana que está, de outra forma, ausente do pacote digital”:

Sem a performance vocal, perdemos todas as conexões com relacionamentos – entre personagens, entre o criador e a audiência e entre a audiência e a narrativa. O trabalho vocal em uma obra de Machinima firma o trabalho na realidade. Torna-o não só digestível, o que é o mais importante, mas também torna a obra muito mais agradável.¹³

É por isso que no festival de filmes de machinima que Marino fundou em New York há um prêmio de performance *voice-over*. A voz representa mais da metade do trabalho na realização de um machinima. Como Burnie Burns, um dos autores da série *Red vs Blue*, expõe:

Gastamos a maior parte do nosso tempo de produção no trabalho de áudio e voz. Em uma semana de trabalho de 40 horas, 25 são gastas na redação e gravação do áudio. Sinto que a única forma de diferenciar um personagem dos outros é através da voz. Uma vez que os vídeos são feitos em outra mídia, normalmente “emprestada”, a voz do ator pode fazer o projeto se sobressair.¹⁴

As vozes dos atores em machinima “animam” os espaços virtuais. Eles dão vida e personalidade às marionetes digitais que não eram, a princípio, concebidas pelos desenvolvedores do videogame para dialogar umas com as outras. E como os diretores de machinima não podem alterar as expressões faciais de suas marionetes digitais da mesma forma que o cinema faz com atores reais, ou na animação tradicional, eles precisam traba-

13 Entrevista de Arvers com Marino, janeiro de 2008.

14 Entrevista de Isabelle Arvers em março de 2008 com Burnie Burns, fundador da companhia de machinima Rooster Teeth e autor da famosa série de machinima *Red vs. Blue*.

lhar precisamente com o *voice-over*. Como Matt Dominianni, co-fundador do ILL Clan, explica:

Eu acho que um bom trabalho de *voice-over* é uma parte importante do machinima, já que a maioria dos personagens é pouco expressiva. Tradicionalmente, a animação é uma arte que permite um grau ilimitado de expressão, em particular quando pensamos em personagens animados com expressões faciais exageradas. Mas o machinima é diferente, porque os recursos do videogame não costumam permitir muito mais do que rostos estáticos, ou em alguns casos, um capacete com uma máscara cobre o rosto. Então é crucial que o trabalho de *voice-over* seja tão bom quanto possível, dando aos personagens vozes distintas e reconhecíveis.¹⁵

O ILL Clan é um dos mais famosos no mundo do machinima. Em 1998, o grupo dirigiu *Apartment Hunting*, um grande sucesso na comunidade de filmes de *Quake*. Ele também é conhecido como o primeiro a ter executado o machinima ao vivo, diante de uma audiência, no Festival de Filmes da Flórida, em 2003. Nessa performance, eles improvisaram diálogos com a audiência que estava reagindo à história que o ILL Clan estava desenvolvendo e filmando ao vivo. O ILL Clan surgiu da comédia de improviso e isso influenciou enormemente a forma como o grupo faz machinima, e também explica como eles conseguiram trazer o machinima para o palco. Graças a essa experiência teatral, seu trabalho com diálogos é uma mistura selvagem entre improvisação e segmentos com script:

Quando começamos a fazer o trabalho de *voice-over* para machinima, improvisamos a maior parte do diálogo. Escrevíamos um esboço baseado na ação que sabíamos que queríamos que acontecesse, e então improvisávamos o diálogo para nos ajudar a ir do ponto A ao ponto B. Mais tarde, com *TrashTalk*, os scripts tornaram-se mais refinados e a maior parte das linhas do diálogo

15 Entrevista de Isabelle Arvers com Matt Dominianni, janeiro de 2008. Matt dirige machinima desde 1997 e fez *voice-overs* de muitos personagens, incluindo Lenny Lenhador no vencedor de prêmios *Hardly Workin'* e, mais recentemente, a voz de ILL Will, apresentador do talk show de games e comédia *TrashTalk*. Ele fez comédia de improviso nos anos 90 em Nova York.

eram escritas antes. Sendo improvisadores, porém, muitas vezes nos desviávamos do script. Também com *TrashTalk*, gravamos o diálogo ao mesmo tempo em que controlávamos os personagens, o que torna fácil sair do roteiro pela tangente. Na minha opinião, isso deu ao show uma natureza imprevisível da qual eu realmente gosto.¹⁶

Para Matt Dominianni, a maior diferença entre o improviso no palco e no machinima é a ausência do corpo e seu aspecto físico. É por isso que a voz é tão importante, já que ela precisa dar uma personalidade e uma intenção clara para cada personagem e ser bastante expressiva. Cada personagem precisa ter um estilo único, um tom de voz específico, certo tipo de reação, tiques vocais e um ritmo particular. Para lidar com esse tipo de performance, os diretores franceses do premiado filme *Bill & John: Danger Attacks at Dawn* recorreram a um professor de teatro para aprender a atuar e entender os princípios gerais do teatro. Bertrand Le Cabec explica:

Devido à nossa falta de talento e inexperiência como atores, era necessário fazer com que esses personagens fossem críveis por suas próprias reações... achar o tom de voz, os tiques vocais; diferenciar os personagens e jogar/atuar com eles tão bem quanto possível.¹⁷

Bill & John conta a história de dois pilotos avançados dentro de um simulador militar de voo, *Lock On: Modern Air Combat*. Os diretores tentaram contrariar a atmosfera fria do game usando diálogos absurdos e hilários entre os dois pilotos. A primeira cena começa com duas aeronaves militares no chão e um dos pilotos, deslumbrado pela beleza da aeronave, exclama:

“Pu-ta-mer-da, fi-lha-da-pu-ta, que porra linda! Ei, John! Sabe, mesmo depois de todos esses anos, nunca me canso disso... É aí que eu penso comigo mesmo...”. “Bill! Você me enche o saco! Você me enche o saco já faz

16 Ibid.

17 Entrevista de e-mail de Isabelle Arvers com Bertrand Le Cabec, dezembro de 2007. “Il fallait, avec nos faibles talents de comédiens et notre inexpérience en la matière, rendre crédible ces personnages a travers leurs répliques. Trouver des tonalités de voix, des tics de langages, bien différencier les personnages entre eux et jouer le plus juste possible”.

tempo! Mas agora você está me enchendo demais! Você grita e grita! Me enche o saco ouvir você gritando do momento em que você acorda... e você, você, você grita, nunca cala a boca”. “Bem, você está de ótimo humor hoje... vamos ter um dia ótimo”. “Mas você se dá conta que por sua causa... é que estamos nesse lugar de merda?!”

Conforme eles tentam decolar, o mais bobo dos pilotos esquece como começar e acaba lançando um míssil: “Tudo bem, então, vejamos, acelera um pouquinho... e solta um pouco os freios. Botão errado. Então, freio, botão... e soltando os freios. Botão errado de novo. Opa, aqui está... e solta os freios”.

Os autores brincaram com o ritmo em cada cena durante a edição:

Os silêncios na trilha sonora eram principalmente uma forma de dar vida aos personagens que não podemos ver, mas cuja presença conseguimos sentir... A sucessão de eventos descontrolados provocada pelos dois protagonistas cria um efeito de distância que põe o espectador na pele de uma testemunha acessória.¹⁸

Em um videogame, a imaginação dos jogadores é provocada pelas ações do jogo, scripts e mapas. Em machinimas, nossa imaginação pode preencher os espaços vazios entre os diálogos e, como em livros, podemos imaginar o que está acontecendo no ínterim. Assim como no cinema tradicional, achamos narração elíptica em machinima, que permite que tomemos parte ativa na história e voltemos a uma percepção mais pessoal do que as imagens significam.

Bill & John nos lembra do teatro do absurdo de Beckett, em que personagens caricaturais discutem em espaços estranhos – frios e, em sua maior parte, vazios. Esse confronto entre diálogos humorísticos afiados e diálogos com calor humano e espaços digitais “frios” também é proeminente nas performances de voz da famosa série de machinima *Red vs Blue*. Filmada no game futurístico *Halo 2*, ela conta a história da batalha entre Verme-

18 Entrevista de e-mail de Isabelle Arvers com Bertrand Le Cabec, dezembro de 2007. “Les plages de silence dans la bande son ont été d’ailleurs capitales pour donner vie à des personnages qu’on ne voit pas à l’image mais dont on devine la gestuelle... La succession des péripéties incontrôlées provoquées par les protagonistes donne cet effet distancié qui met le spectateur dans la peau d’un témoin complice”.

lhos e Azuis. Esses personagens parecem perdidos no espaço do videogame, falando sem parar sobre o significado da vida e da morte. O roteiro dos diálogos e seu profundo senso de humor são os responsáveis pelo enorme sucesso da série, fazendo com que o machinima também alcançasse um significativo sucesso.

Entrevistado sobre a ligação entre os diálogos escritos para a série *Red vs Blue* e o Teatro do Absurdo, Burnie Burns concorda: “Sim, especialmente nos primeiros episódios. Queríamos saber o que aconteceria aos personagens de videogame depois que os jogos fossem desligados. É divertido pensar que esses caras teriam uma vida em que esperam por alguém vir e jogar seu videogame”.¹⁹

Essa mudança de significado não é usada só para efeito cômico em machinima. Para criar um efeito ficcional e um trabalho artístico através do *détournement* de imagens do videogame, Eddo Stern e Jessica Hutchins fizeram um trabalho diferente com voz. *Landlord Vigilante* é um monólogo e o tom de voz é monótono. Baseado em uma história real que aconteceu com os autores quando sua ex-locadora tentou despejá-los, como mencionado anteriormente, seguimos o pensamento de uma taxista. Os autores escolheram a narração em terceira pessoa porque ela “dava ao monólogo (em primeira pessoa) uma sensação artificial, incorpórea. Talvez essas qualidades permitam que ele seja percebido como um trabalho subjetivo de ficção, ao invés de mera difamação!”.²⁰ Assistir *Landlord Vigilante* é como viajar constantemente do texto das vozes para as imagens, como se às vezes eles não pudessem se conectar um com o outro, operando em diferentes níveis de percepção.

Para criar seu personagem, Stern e Hutchins hackearam três games diferentes: *The Movies*, *The Sims* e *GTA San Andreas*. (figura 2) Eles também usaram imagens da internet como uma quarta fonte, mas para a voz, eles mantiveram a de uma mulher jovem:

Decidimos juntar as Leslies diferentes em um personagem usando uma voz para seu monólogo. Para fazer a voz da narrativa mais obviamente desconjuntada e artificial, gravamos a voz da escritora (uma voz feminina obviamente mais jovem) como a voz de Leslie... Achamos que o uso de uma voz estranha para o personagem atrapalha insistentemente a imersão da audiência na narrativa e não permite a suspensão da descrença. Não temos certeza se isso é eficiente ou não, mas pode-se dizer que a técnica se refere às atmosferas sociais criadas em videogames online de *role-playing*, ou salas

19 Entrevista de Arvers com Burns, março de 2008.

20 Entrevista de Arvers com Stern e Hutchins, janeiro de 2008.

de chat na internet, onde as pessoas por trás dos avatares com que você está interagindo não são necessariamente quem aparentam na tela.²¹

Essa voz estranha lida com a complexidade da identidade humana e as fronteiras entre o falso e o real. Estamos perdidos, porque gostaríamos de acreditar em imagens 3D, mas sabemos que isso é ficção, e o monólogo reforça essa sensação, pois não parece tomar nenhum lado. Ele não revela inteiramente a identidade dessa mulher.

Voz natural versus efeitos especiais

Diferentemente do machinima ficcional que estive discutindo, o trabalho em vozes em entrevistas feitas com machinima deve soar tão natural quanto possível, pois as pessoas são reais. No entanto, esses também criam uma estranha sensação.



Figura 2 *Landlord Vigilante 2*. Um dos rostos criados para o personagem da taxista; excerto de machinima criado por Jessica Hutchins e Eddo Stern, 2006. Imagem cortesia de Eddo Stern.

As vozes das pessoas são reais, elas estão falando de assuntos muito diversos relacionados à realidade, mas suas representações visuais no videogame – como marionetes digitais – tornam tudo engraçado, estranhamente. Durante as eleições presidenciais francesas, Alex Chan transformou entrevistas de eleitores em curtas de machinima. Durante o dia, ele saiu às ruas para entrevistar pessoas sobre a identidade francesa, de direita ou de

21 Ibid.

esquerda, e então, à noite, reproduziu essas entrevistas no game *The Movies*, mantendo as vozes como ele as gravara. O resultado é muito bizarro, pois os personagens em *The Movies* são criados para se mover e seguir uma série de ações, e não ficar em pé como em uma entrevista. Então, enquanto os “eleitores” representados no videogame movem-se como cangurus, isso cria uma distorção entre o que é dito, a realidade das vozes naturais e as imagens na tela.

Em *This Spartan Life*, Chris Burke, conhecido como Damian Lacaedemion – o apresentador do show – também entrevista pessoas reais enquanto elas estão jogando *Halo* em rede. Durante a entrevista, o apresentador e seus convidados movem-se pelo cenário, como foi dito antes. Porque eles são pessoas de verdade, as vozes devem soar tão naturais quanto possível. Chris Burke, um engenheiro de som, convida os participantes para seu estúdio em Nova York, Bong + Dern, onde suas vozes são gravadas antes de serem editadas em vídeos. Ele explica:

Nosso objetivo com o áudio de TSL é reforçar o fato de que os “personagens” são de fato pessoas reais no mundo real, que estão fazendo o show ao vivo, dentro de *Halo*. Como nós trapaceamos para obter uma gravação limpa das entrevistas, voltamos posteriormente e sujamos o áudio de novo na mixagem. Isso serve para colocar as vozes de volta ao espaço da Xbox Live. Se fossem deixados normais, sentiríamos que eles soariam como existindo fora daquele espaço sônico. Eu experimentei com várias alterações, até mesmo tocando o áudio através do *headset* da Xbox Live para adicionar o som de *streaming*. Decidimos por uma série de plug-ins de áudio que fazem *overdrive* no áudio e adicionam uma leve distorção e EQ para nos aproximarmos do som do *headset* da Xbox Live... Evitamos *panning* e *spatializing* com reverberação porque nossa meta é não interferir no fato de que essas são pessoas reais operando avatares em um videogame online. O áudio deve soar como a experiência do videogame. De vez em quando nós quebramos essa regra e adicionamos eco ou outros efeitos se for dramaticamente justificado ou apenas engraçado.²²

22 Entrevista de Isabelle Arvers com Chris Burke, dezembro de 2007. *This Spartan Life*, um

Burnie Burns também conta que inicialmente eles gravaram vozes com um microfone muito barato em um telefone, mas agora usam softwares caros para alcançar os mesmos efeitos.²³

Conclusão

Apesar de alguns machinimas não possuírem vozes por razões técnicas ou linguísticas, tentei demonstrar que a voz em geral constitui-se como o principal modificador do videogame no machinima. Seguindo a tradição hacker, a voz dá outra dimensão ao uso dos videogames, transformando-os em formas de expressão. Vozes em machinima provocam uma mudança de sentido similar ao que Pascal Bonitzer discute em relação ao *voice-over* no cinema – elas reabrem as portas da nossa imaginação enquanto assistimos a imagens digitais pré-existentes.

“Trazer o foco para o espaço fora da tela, como outro espaço da tela”, escreve Pascal Bonitzer, “significa mudar o foco do olhar para a voz, para libertar a voz do que força a realidade da imagem”.²⁴ Vozes transportam nossa mente para outro grau de percepção, fazendo-nos mergulhar totalmente em imagens digitais e nos permitindo manter uma distância crítica enquanto nos aproximamos dos personagens.

Referências Bibliográficas

BARTHES, Roland, *Le grain de la voix*. In: L’Obvie et l’obtus. Paris: Seuil, 1982.

DEBORD, Guy, *La Société du spectacle*. Paris: Éditions Champ Libre, 1967.

DEBORD, Guy e WOLMAN, Guy, *Mode d’emploi du détournement*, inicialmente publicado em *Les lèvres nues*, número 8, maio de 1956. (Veja tradução para o inglês em K.Knab, *A User’s Guide to Détournement*, em *Bureau of Public Secrets*, <http://www.bopsecrets.org/SI/detourn.htm#1> (Acesso em 19 de agosto de 2009).

HANCOCK, Hugh e INGRAM, Jonnie, *Machinima for Dummies*. For Dummies, 2007.

MARINO, Paul, *The art of Machinima*. Arizona: Paraglyph Press, 2004.

talk show dirigido dentro do game em rede *Halo 2* com convidados reais que são chamados a falar sobre cultura digital ou gamer enquanto jogam e lutam dentro do game futurista.

23 Ibid.

24 Pascal Bonitzer, *Le regard et la voix* (Union Générale d’Editions, Paris, 1976), citado em “Le bercail de la voix”, um texto escrito por Johanne Villeneuve, (Montréal, Presses de l’Université de Montréal, 2003), vol. 39, número 1. “Porter l’accent sur le hors champs, comme autre espace champ... c’est déplacer l’accent du regard vers la voix, libérer la voix de son asservissement à la scène réaliste de l’oeil”.

Cinema, games, machinima: algumas passagens

Renata Gomes

A ecologia audiovisual deste momento do século XXI não parece ter um *fora*. Aquilo que não engloba diretamente, media através de imagens e sons que dialogam entre si e escorrem de um meio a outro, mais rapidamente do que podemos mapeá-los. O caso entre cinema, games e *machinima* é emblemático: as fronteiras entre cada um são, por definição, porosas. E, num contexto em que as imagens sintéticas passaram a ser a regra – e não a exceção – as dobras entre cada uma delas passam a tornar ainda mais nebulosas suas fronteiras, trazendo para cada linguagem uma nova pulsação, que a problematiza estética e narrativamente.

Num mundo em que as fronteiras físicas ao mesmo tempo entram em colapso e se recrudescem, em que os territórios se desfazem e buscam novamente solidificar-se, propomos encarar o trânsito entre cinema, game e *machinima* de maneira análoga àquilo que Bellour definiu como as *passagens* entre foto, cinema e vídeo:

Corolários que cruzam sem recobrir inteiramente esses “universais” da imagem: dessa forma se produz entre *foto, cinema e vídeo* uma multiplicidade de sobreposições, de configurações pouco previsíveis. Passagens, enfim, que se devem ao fato de que hoje tudo (ou quase) passa na televisão (ou se define resistindo a ela). A própria natureza de uma mídia capaz de integrar e de transformar todas as outras, associadas à capacidade peculiar que os produtos que dela derivam têm de aparecer a todo instante numa caixa simultaneamente íntima e planetária, acabou

mudando profundamente (isso se tornou evidência) tanto nosso sentido de fabricação quanto o da apreensão das imagens.

(Bellour, 1997, 14)

Parece-nos que, hoje, nosso sentido de “fabricação e de apreensão das imagens” torna a se modificar a partir da intensificação do movimento de convergência já apontado por Bellour (ainda que não com este nome), agora através do computador, da internet, da digitalização das imagens e sons e sua distribuição em rede, enfim. Da mesma forma, tentaremos aqui circunscrever esse *entre-imagens* – “o espaço de todas essas passagens”, “um lugar, físico e mental, múltiplo”, “ao mesmo tempo muito visível e secretamente imerso nas imagens”¹ – que toma corpo nas passagens entre cinema, game e *machinima*.

Cinema → Game

O diálogo entre cinema e games nem sempre foi fato inegável. Antes do surgimento de *Myst* e *Doom*, em 1993, a associação entre os dois universos era distante². Games eram vistos como entretenimento pueril, tinham baixíssima ou nenhuma narratividade e sua linguagem visual remetia mais aos quadrinhos do que ao cinema. *Myst* e *Doom* são marcos do início de uma tradição de games em ambientes virtuais tridimensionais,³ narrativamente contextualizados e visualmente ancorados num expediente visual nascido no cinema canônico: a câmera subjetiva. Com seu surgimento, foi como se, de repente, começasse a se realizar um desejo antigo do espectador de cinema: o de *entrar no filme*, como um de seus personagens. E, se ainda hoje a relação com o cinema não é, de forma alguma, o único viés para se compreenderem os videogames, é inegável que esse *entrar no filme* inaugurou um novo e complexo universo de possibilidades que, quase vinte anos depois, é cada vez mais explorado pelos games.

Ao nos colocar no jogo através de um personagem, obrigando-nos a *agir*, como condição essencial para que o jogo exista – o jogo é um ser-jogado (Gadamer) –, o videogame começa a criar uma forma narrativa audiovisual autônoma, cuja característica principal é a capacidade de agenciar seu *interator*, chancelando-lhe “o poder satisfatório de exercer ações significativas e observar o resultado de [suas] decisões e escolhas” (Murray, 2000: 126). Em outras palavras, num game, por exemplo, em vez de apenas assistir à jornada do herói, o *interator* vive vicariamente esse personagem, agindo no mundo da história

1 Ibid.

2 Um dos primeiros a propor tais games como marco foi Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge, MA; London, England.: MIT, 2001).

3 É importante deixar claro que estamos nos referindo à computação gráfica que simula três dimensões na navegação do ambiente e não do 3D estereoscópico, o qual, a partir de óculos especiais, gera a sensação óptica de profundidade, com objetos que “saltam” da tela.

“fisicamente” através dele. Esse tipo de agenciamento constitui o principal material narrativo dos videogames, sendo muito mais importante do que suas sequências pré-editadas de vídeo, um eco cinematográfico muito mais direto, se apenas quiséssemos definir o cinema exclusivamente a partir de sua seqüência fixa de imagens e sons. Essas sequências – chamadas no jargão de *cut-scenes* – junto com materiais textuais dão o contexto narrativo geral, mas não contribuem majoritariamente para aquilo que acreditamos ser o verdadeiro potencial narrativo do game. O que importa realmente, se queremos entender os games como uma forma narrativa emergente, é a experiência em si do jogo, que “implica um certo tipo de ‘atuação cinestésica’, que se converte num fim em si mesma” (Darley, 2000).

É essa atuação cinestésica a característica mais fundamental do game, que o define como formato mais geral, perpassando, em intensidades diversas, todos os seus gêneros, desde os menos figurativos, de lógica puramente formal, até os games esportivos ou os simuladores de voo e afins. Contudo, quando chega ao universo de jogos com pretensão narrativa explícita, essa característica que, num primeiro olhar, separaria o game do cinema, parece-nos iniciar um certo movimento de imersão emocional muito afim daquele que define o cinema canônico. Nesse universo, há um passo além de nos projetarmos nos personagens, pois somos parte do mundo ficcional, agimos e, assim, manipulamos em primeira mão a teia de *causa e efeito* que caracteriza as formas narrativas. Vivemos uma *experiência* narrativa.

Para implementar esse *entrar no filme* de forma cada vez mais envolvente, entra em ação uma importante estratégia de agenciamento naquilo que chamamos de “jogos de personagem”. Neles, a sensação de imersão e de “presença vicária”⁴ é forte o suficiente para estabelecer de outra maneira o vínculo emotivo que caracteriza o cinema canônico – algo que, em referência ao game, Santaella chamou, muito propriamente, de “identificação encarnada” (Santaella, 2004). Ou seja, se no cinema é a projeção do espectador nos personagens o que amalgama a lógica narrativa, aqui, é a possibilidade de *ser* o personagem o que dá nexos ao jogo. Assim, a maioria dos games dessa categoria se estrutura em torno da jornada através de um determinado espaço-tempo, o qual o *interator* penetra como protagonista. Nessa categoria, podemos enquadrar games de RPG, de aventura, de ação ou de tiro, entre outros. Alguns exemplos emblemáticos são as séries *Tomb Raider*, *Assassin’s Creed* ou *Metal Gear Solid*.

Já os “jogos de simulação” – games de gerenciamento de parâmetros, cujas raízes estão ligadas a experimentos com *Alife* e inteligência artificial e as modelizações computadorizadas de sistemas reais, dentre os quais podemos incluir a série *SimCity* – têm conexão menos óbvia com um projeto narrativo ou com o cinema. Contudo, como é cada vez mais claro um certo movimento de composição dessas duas tendências de agenciamento e como esse movimento tem sido extremamente importante para a implementação mais sofisticada desse *entrar no filme*, não podemos deixar essa categoria de fora. Assim, nesse movimento de hibridização – mais uma passagem – de um lado, podemos apontar games de personagem, como as séries *Grand Theft Auto* e *Fable* ou mesmo *Red Dead Redemption*

4 Ibid.

e *Little Big Planet*, que trazem das simulações a arquitetura sistêmica e criam universos cada vez mais complexos, nos quais os elementos e subsistemas têm comportamentos autônomos, podendo se combinar numa gama de variações praticamente impossível de prever totalmente. No caminho oposto, games de simulação têm agregado à modelização de sistemas a sensação de presença e imersão que marcam os games de personagem, tirando o *interator* da posição de demiurgo e dando-lhe valor de personagem fisicamente implicado no mundo diegético do jogo, como é o caso da série *Black & White*, concebida pelo designer Peter Molyneux (não por acaso, também criador dos games de personagem *Fable II* e *III*) e do game *Spore* (de Will Wright, criador de *SimCity* e *The Sims*).

A passagem entre cinema e games, contudo, não se dá sem problemas. Os games de personagem, fortalecidos pela estrutura sistêmica que herdam das simulações, vivem seu devir-cinema ao tomar para si a missão de se tornar a forma audiovisual hegemônica de sua época, fato que parece se concretizar nos corações, mentes – e bolsos – dos jovens (e nem tão jovens) neste pulso particular da história. Contudo, como forma estética nascida já dentro de uma indústria extremamente articulada para que não haja falhas, há pouca abertura para qualquer ruído que possa desestabilizar a natureza consensual de suas imagens. Em outras palavras, se um universo fundamental dos games nasce de uma dobra do cinema canônico, isso tem se dado tanto para o bem, quanto para o mal. Dessa forma se, por um lado, vemos em tempo real a emergência de uma forma autônoma de narrativa audiovisual, com o potencial de ser para este século o que o cinema foi para o século XX, por outro, podemos enxergar a herança perversa da indústria do entretenimento nas imagens e sons, nos temas e nas formas de consumo dos games industriais. Se mesmo Hollywood há algum tempo tem absorvido focos de cinema estrangeiro e independente para oxigenar não apenas sua própria produção, mas também o mercado interno americano, ainda pouco se enxerga na indústria dos games a habilidade de se trabalhar apenas com nichos “de arte” ou temas mais experimentais a fim de expandir o horizonte temático e de linguagem dos games AAA. Dito ainda de outra forma, podemos afirmar que o processo de emulação do cinema pelos games tem valência dupla: de um lado, pelo acaso que é intrínseco aos diálogos intersemióticos, tal processo acaba por reinventar um cinema interativo onde menos se esperava; por outro, contudo, na ânsia de atribuir a seu produto os mesmos *production values* atrelados a Hollywood – o espetáculo e o hiper-real como *commodities* da imagem sintética – o processo de emulação tem, por ora, deixado de descobrir os infinitos outros caminhos que o game deixa entrever a quem procura olhar.

Cinema ↔ Game

Os games, obviamente, não existem no vazio. Ao contrário, compõem, com cada vez mais notoriedade, uma ampla ecologia audiovisual e são contaminados por outros formatos, como já apontamos. Contudo, numa ecologia sofisticada como o audiovisual contemporâneo, além de herdarem características do cinema, os games têm passado também a influenciá-lo, direta e indiretamente. O nível dessa influência é tão óbvio e caricatural como em alguns aspectos da mimetização por games como *Red Dead Redemption*

do gênero de *western*. Tratam-se das adaptações de games para filmes (e vice-versa) ou das transposições meramente temáticas entre os dois formatos. A maior parte dos casos de adaptação de game para filme resulta em obras empobrecidas dramaticamente, meras *com-modities* da indústria cultural, cuja razão de existir é, acima de tudo, poupar investimentos de criação e de direitos autorais e aproveitar um público já cativo.

Certos casos são piores que outros, como a série de filmes com a personagem de games Lara Croft. Alguns dos jogos da série *Tomb Raider* são verdadeiros marcos da história dos games: *Tomb Raider 2* foi um dos jogos mais vendidos no mundo até hoje e teve inúmeros méritos na criação desse *estar no mundo* que define o game de personagem. De tão bem desenhada, do ponto de vista da experiência espaço-temporal e narrativa, uma fase do jogo em particular – que se passa em Veneza – habita até hoje a memória de seus jogadores, tendo gerado em muitos, que nunca sequer estiveram no Vêneto – como esta pesquisadora – experiências profundamente imersivas da cidade. Contudo, sua transposição para o cinema gerou dois filmes absolutamente ridículos do ponto de vista narrativo e visual – mas não do econômico, uma vez que tiveram lucro razoável em relação ao custo, o que, certamente, explica a insistência da indústria em seguir adaptando games para o cinema. O pior problema da série cinematográfica *Tomb Raider* jaz na tentativa de transpor diretamente para o cinema justamente o enredo dos games, ou seja, sua parte mais fraca e esquemática. Os personagens acabam sem a mais vaga profundidade dramática, num meio em que isso é imperdoável. E aquilo que era a razão de ser do jogo – o *estar no mundo* através do corpo de Lara Croft – perde-se em pirotecnia inútil para o espectador, que apenas assiste ao filme. Como bem comentou um frustrado espectador de apenas nove anos de idade: “o pior do filme é que não dá para jogá-lo”.

Algumas adaptações são bem mais felizes, contudo. *Silent Hill*, que tratou de aceitar a natureza intersemiótica da empreitada, criou um enredo mais elaborado que sua cara-metade digital e fez um filme de terror honesto, que se mantém sozinho, sem precisar ser justificado pelo game. Noutros casos, os games são apenas parte da influência, como no recente *Scott Pilgrim contra o mundo*, adaptação para o cinema da obra de quadrinhos, a qual já traz alguns bons *insights* para o filme a partir dos games. Ainda noutros casos, há filmes que, embora não sejam adaptações de videogames, parecem dialogar com alguns aspectos muito caros a eles, como *Avatar*, de James Cameron, que dá ao tema da vivência vicária através de um corpo uma importância inédita e constrói um mundo de realismo impressionante a partir da computação gráfica. Outros ainda partem do *zeitgeist* da era dos games para criar distopias apocalípticas, como *Gamer*.

Já o caminho contrário – do cinema para os games – cresce cada vez mais. Talvez um dos casos mais felizes seja o game *Enter the Matrix* baseado, como o nome indica, na série cinematográfica *Matrix*. O jogo foi feito para compor um projeto que hoje seria chamado de “transmídia”, ao lado do segundo e terceiro filmes da série, além da série de animação *Ani-matrix*. O game traz informações narrativas que não estão nos filmes, ajudando a compor justamente esse universo transmídia, no qual cada formato – filme, série de animação e game

– informam um mesmo mundo narrativo, tornando-o mais complexo para o espectador/jogador. Como sói acontecer nas franquias transmídias, as informações narrativas contidas no game – assim como na série de animação – são secundárias em relação ao que está no produto principal, os filmes. Assim, elas sofisticam a construção do mundo da história, mas a compreensão básica do enredo dos filmes não depende delas. *Enter the Matrix* foi um dos primeiros exemplares de uma tendência cada vez mais comum: o lançamento de *blockbusters* cinematográficos junto a games que os complementam (ou apenas os ilustram de forma precária, na vasta maioria dos casos). Um exemplo recente foi o game feito a partir do filme *Avatar*. Enquanto o filme causou um impacto considerável no público, mas também na crítica, sobretudo por seus atributos tecnológicos – a qualidade da computação gráfica e o 3D estereoscópico – o game foi considerado extremamente decepcionante segundo parte da imprensa especializada, o que não deixa de ser incrivelmente irônico, se considerarmos que o filme já problematizava a questão da presença corporificada, *narrativizando* de forma interessante um problema central dos videogames. Enquanto o filme dava cores realistas à questão da corporificação, o game transformava essa experiência em algo “mundano”, falhando em produzir um *estar no mundo* satisfatório numa mídia em que isso é essencial.

De modo geral, contudo, o caminho de adaptação que parte dos filmes e chega aos games tem, em princípio, mais possibilidades de dar certo do que o caminho contrário. Se nada mais, um bom filme cria um mundo narrativo que é muito maior do que aquele explicitamente mostrado por seu enredo. Como tem demonstrado o que já se convencionou chamar de *fan fiction*, o material imaginário gerado por filmes – ou livros ou séries de TV – é tão vasto que dá margem à criação de inúmeras obras paralelas, muitas inclusive feitas pelos fãs dessas histórias. Dessa forma, um game baseado no filme já recebe “de graça” todo o contexto narrativo, que é o mais difícil de se criar a contento num game, pelos motivos anteriormente expostos. Assim, os games adaptados de filmes com maior êxito estético ou narrativo tentam não repetir os enredos encampados por seus antecessores, mas sim, criar tramas paralelas nas “brechas” do contexto narrativo geral, e explorá-las da maneira nativa aos games: como mundos a serem habitados.

Um dos exemplos mais felizes dessa estratégia – além do já citado *Enter the Matrix* – foi o game *Star Wars: The Force Unleashed*. Embora imperfeito em sua execução técnica e criativa, o game dava ao jogador a oportunidade de ser um *jedi* do Lado Negro da Força. A utilização de *engine* de física Euphoria proporcionou uma experiência até então inédita na manipulação de objetos virtuais o que, aplicando-se ao poder *jedi* absoluto – a telecinesia, poder de mover objetos à distância – trouxe um grau de realismo especial à experiência do jogo. Em outras palavras, mais de trinta anos depois do lançamento do primeiro filme da série – o *Star Wars* original – o jogo materializou o desejo tácito de toda uma geração, de exercer os poderes *jedis*, e ainda por cima como aprendiz de Darth Vader!

Há ainda outra passagem entre cinema e games, extremamente recente, que nos aponta a emergência de jogos que abordam o problema narrativo de maneira um tanto diferente dos games de personagem. Jogos com pretensões narrativas bastante claras

e elevadas, como *Heavy Rain* e o recém-lançado *L.A. Noire*, vão além do habitar um espaço-tempo por um personagem controlado pelo jogador e tentam, numa estratégia que poderíamos definir como “roteirização à força bruta”, dotar os jogos de enredos mais complexos e, ainda assim, participativos. Para isso, além de criar ambientes tridimensionais extremamente sofisticados, herdados tão diretamente do cinema quanto de *Red Dead Redemption*, esses games incluem em sua jogabilidade trechos que poderiam facilmente ser descritos como “filmes interativos”. Nestes, através de *Quick Time Events* (QTE), o jogador tem que escolher, com rapidez suficiente para que a trama continue fluindo, uma dentre três ou quatro opções de ação e cada uma dessas escolhas terá uma implicação diferente para o desdobramento da trama, em escala maior ou menor. Em *L.A. Noire*, as escolhas se dão, de modo geral, no processo de interrogar suspeitos, testemunhas e vítimas dos crimes que o protagonista operado pelo jogador investiga. A partir das expressões faciais dos personagens que confronta – expressões estas geradas a partir de uma técnica de escanear e recriar digitalmente as expressões de atores reais – o jogador deve escolher um encaminhamento para seu interrogatório, entre aceitação, dúvida parcial e confronto. A partir de cada escolha, diferentes ações/reações dos personagens impulsionarão a investigação para caminhos diferentes.

Para implementar tudo isso e valendo-se da enorme capacidade de processamento e da vastidão de informações contidas nos DVDs e discos Blu-ray dos referidos jogos, uma “inteligência editorial” interna ao game monta suas imagens em tempo real, transformando o plano-seqüência dos jogos de personagem em eficientes trechos de campo e contracampo, montagem paralela e até outras estruturas mais sofisticadas. A adoção dos QTEs, combinada à montagem em tempo real, tenta substituir as *cut-scenes*, ou seja, os vídeos pré-editados, de modo geral frustrantes e que até hoje, na maior parte dos games, ainda tentam dar conta de impulsionar o enredo adiante, provendo o contexto narrativo para a experiência narrativa que emergirá do ato em si de jogar. Assim, alguns momentos de *Heavy Rain* e *L. A. Noire* chegam a confundir nossos olhos, os quais, diante de imagens cine-realistas montadas sob a melhor linguagem canônica, por vezes pensam estar diante daquilo que até hoje ainda achamos razoável chamar simplesmente de “cinema”.

Cinema ↔ Game: a poética dos tempos mortos

Nessa indústria cultural 2.0, parece ser de onde menos se espera que surja o ruído criativo a oxigenar um cenário estéril de outra forma. Assim, as mais interessantes passagens entre cinema e games, ainda que indiretas, podem ser enxergadas em filmes nas franjas de Hollywood, nas cinematografias independentes do mundo inteiro, gerando um devir de tempos mortos e colocando em cheque a forma canônica, em que o enredo impecável é rei.

Muito além do universo temático da indústria audiovisual, é possível perceber as sutis influências dos games no cenário contemporâneo do cinema. Um exemplo emblemático é o filme *Elefante*, do diretor americano Gus Van Sant e isso se deve muito mais do que apenas

à referência explícita aos games no enredo do filme. *Elefante* foi abertamente inspirado pelo massacre ocorrido na escola Columbine, no Colorado, EUA, em abril de 1999. No evento, dois garotos de cerca de dezoito anos entraram na escola armados até os dentes, saíram atirando a esmo, matando e ferindo algumas dezenas de alunos e professores e, ao final, suicidaram-se. O filme conta uma história cujo desfecho é citação direta a Columbine, mas filmado do ponto de vista em primeira pessoa característico de games como *Doom*. Na sintaxe visual desse game – um *first-person shooter* clássico – o que se pode enxergar na tela é um plano-sequência com a subjetiva do personagem e, de seu corpo, apenas a mão que segura uma arma de fogo (ou apenas a arma) na borda inferior da tela. Essa escolha de Van Sant, fundada em sua experiência com *Tomb Raider* (Peary, Gerald, 2003), foi motivo de polêmica, como tudo o que diz respeito tanto ao episódio de Columbine quanto aos games violentos, mas é apenas a citação mais óbvia e não a mais pertinente ao mundo dos games. Muito mais do que apenas essa relação explícita à linguagem visual dos jogos de tiro, toda a estrutura narrativa de *Elefante* remete a um diálogo profundo com a construção de espaço, tempo e narrativa dos games (ainda que não apenas a isso). O filme é estruturado como a repetição de momentos que antecedem o massacre em si, com a câmera seguindo personagens diferentes em longos planos-sequências, enquanto caminham pelos corredores e outros ambientes dentro e fora da escola, em ações que não se relacionam de forma causal com os acontecimentos que virão. Van Sant explora os tempos mortos, em que “nada acontece”, usando a relação dos personagens com o ambiente como nexos para a narrativa – tal qual num videogame.

A poética dos tempos mortos tem interessado Van Sant há um certo tempo e não se trata aqui de buscar causas fechadas para as escolhas estéticas em seus filmes – o que provavelmente não é claro ou fechado nem para o próprio diretor que, ademais, afirma ser influenciado também pelo cinema de Bella Tarr, Tarkovski e Sokurov. O que interessa é tentar identificar alguns traços de um novo devir narrativo consoante com aquele que apontamos nos games. Nessa grande ecologia, que inclui games de personagem e filmes narrativos, entre outros, começamos a perceber a emergência cada vez maior de histórias menos voltadas à confecção de um enredo exemplarmente amarrado, e mais preocupadas com a construção de um espaço-tempo a ser habitado por personagens, os quais vivenciam situações ambíguas de maneira bem mais orgânica. Essa investigação acerca de uma dramaticidade dos tempos mortos foi levada aos estertores por Van Sant em *Últimos Dias*, que narra, quase em tempo real, os dias que antecedem a morte de um personagem baseado no músico Kurt Cobain. O filme detém-se nas mais mundanas atividades do personagem, provocando o esgarçamento do tecido narrativo quase ao limite. Em seu filme seguinte, *Paranoid Park*, o cineasta retrocede um pouco na exploração dos tempos mortos que, contudo, ainda têm importância marcante junto a outra marca da narrativa dos games, a repetição (já anteriormente explorada em *Elefante*). Em seus filmes recentes, Van Sant parece estar testando os limites da narrativa, manipulando seus elementos individualmente, como quem busca, deliberadamente, extrair de sua combinação novas propriedades. Contudo, mesmo ao manipular em diversas intensidades esse *estar no mundo* de seus personagens em todos os seus filmes recentes, Van Sant ainda deixa clara a tentativa de sedimentá-los como narrativa, no que esta tem de comunicativa em algum nível. Dessa

forma, longe de serem herméticos, seus filmes são narrativas envolventes, capazes de gerar emoção em seus espectadores. Mesmo *Últimos Dias*, que resvala na não-narratividade, ainda tem uma preocupação evidente com a construção dessa dimensão afetiva da experiência do personagem face aos acontecimentos que vive.

Outros filmes se encaixam nessa ecologia de causalidade esgarçada, de narrativas ancoradas na experiência de personagens em seu ambiente, cada um explorando de maneira particular propriedades específicas da forma narrativa. Não podemos apontar uma relação direta com os games, mas sim, o pertencimento a um universo que ancora a narrativa no mesmo caráter de experiência que acreditamos definir o potencial narrativo do game. Para citar alguns exemplos pontuais, *O Filho*, dos irmãos Pierre e Jean-Luc Dardenne, é visualmente estruturado de forma parecida com um game de personagem, uma vez que a câmera segue o protagonista de perto, raramente mostrando-o de frente. Porque a linguagem visual do filme é calcada nessa perseguição em planos-sequências, editados com *jump-cuts*, o enredo do filme é composto por eventos que não se amarram de forma fechada, gerando no espectador a necessidade de construir as motivações dos personagens a partir de atos plenos de ambiguidade. No entanto – ou justamente por isso – *O Filho* tem dois dos melhores e mais complexos personagens da cinematografia contemporânea, dando a seus espectadores uma das mais interessantes experiências de inferir “como é” (Herman, 2009) viver a estranha situação por que passam.

Seria possível apontar ainda outros diálogos entre games e cinema, diretos ou indiretos. A lista é grande e, no momento exato em que escrevemos, certamente surgem novas influências mútuas, até então inéditas. Mais do que mapear esses objetos individualmente, o que nos parece o coração do diálogo entre cinema e games é a notória emergência dessa ecologia maior que, aos poucos, expande nossa própria definição de forma narrativa audiovisual. Os games e filmes que apontamos vêm tentando explorar propriedades que ressignificam a narrativa como uma forma de dar sentido à experiência do vivido, num mundo infinitamente mais complexo do que aquele onde emergiu a narrativa oral. A matriz narrativa, assim, longe de estar engessada em formas estéticas que não dialogam mais com o mundo ao seu redor, segue pulsante, problematizando a experiência do homem na sociedade, razão primeira de sua existência.

Games → Cinema → Machinima

Nascido dentro da cultura *do-it-yourself* de hackers e ciberpunks, da vontade e da capacidade de não tomar o game como produto acabado, mas sim como campo para a intervenção e experimentação, o *machinima* representa uma passagem bem particular entre cinema e games. Se, materialmente, nasce apenas posteriormente à existência dos games, não deixa de representar uma vontade de cinema que lhe é anterior, ou seja, de diagnosticar nos games a presença mesma de um cinema fluído, que possa ser extraído da vastidão do game e transformado novamente em cinema *stricto sensu*, ainda que de animação. Porque, em boa parte dos casos, é essa a operação de criação dos *machinimas*: cortar fora

os excessos de espaço e tempo do game, transformando-o novamente em forma linear, domesticando seus sentidos narrativos. Claro, o *machinima* narrativo, de pendor canônico, é apenas uma entre muitas outras manifestações desse campo, mas com o crescimento da indústria e o aumento do cinerrealismo das imagens dos games, têm aumentado também os casos em que *machinimas* são produzidos de uma forma ou de outra como peças de promoção para os games que lhes originam. Tal cenário torna virtualmente impossível que se estabeleça uma gênese fechada, apontando quem vem primeiro, o jogo ou o *machinima* (uma vez que os *machinimas* promocionais chegam a público antes, como anúncio do game, referem-se a ele, criam para ele uma narrativa paralela e nascem materialmente de um jogo ainda não totalmente acabado).

O mais recente exemplar de um *machinima* feito única e exclusivamente para a divulgação de um jogo provocou um inédito curto-circuito nesse cenário de fronteiras já tão pantanosas. Para o lançamento do já mencionado *Red Dead Redemption*, mais do que um simples clipe produzido a partir de imagens do jogo, foi feito um curta-metragem de 30 minutos, o qual, com a franca pretensão de ser uma obra em si mesmo, contava com seu próprio trailer proporcional – emblema supremo dos tempos em que nos encontramos. *Red Dead Redemption*, o filme – sintomaticamente anunciado na mídia como “curta-metragem” e não como *machinima* – foi dirigido pelo cineasta australiano John Hillcoat e lançado em rede nacional nos EUA, na noite de 29 de maio de 2010, pela rede de TV Fox. Em outras palavras: temos aí um trailer para a divulgação da exibição na TV de um filme que nasceu como trailer de um game que, por sua vez, nasceu de muitos filmes – aguardemos para qualquer momento o anúncio de um longa-metragem de mesmo nome, com imagens capturadas do mundo presencial e o curto-circuito estará mais do que completo.

Apesar de todos os predicados, o filme *Red Dead Redemption* não tem nenhum grande atrativo, pelo menos se comparado ao gênero do *western* do cinema. Contém, sim, o que talvez possamos chamar de “fortuna criativa” de Hollywood: tudo o que de mais eficiente esta nos deu até hoje em termos de convenções narrativas e de linguagem. Mais do que isso, o curta-metragem/*machinima* de *Red Dead Redemption* é um filme que atualiza a linguagem e a narrativa do cinema canônico, continuando o diálogo peculiar que ora se trava entre filmes da indústria e os ecos de cinematografias mais independentes. Sua fotografia, proporcionada pelas imagens que já existem em potencial no jogo e confirmando a natureza do game *Red Dead Redemption* como “pastiche ótimo” de todo o gênero do *western*, inclui, além dos elaborados movimentos de câmera já típicos dos games cinerrealistas, alguns momentos de especial sofisticação, como tomadas em contra-luz, *flaires* de lente, enquadramentos elaborados, mudanças de foco. Sua ambientação, efeitos sonoros, edição de som e trilha musical não devem nada aos filmes e séries mais caros da indústria audiovisual. Ainda assim, é difícil imaginar que o filme possa permanecer na lembrança de muitos – como o game provavelmente fará.

Ao contrário dos games industriais, contudo, e provavelmente por sua natureza DIY, alguns *machinimas* já nascem com vocação para a ironia, assumindo de cara sua natureza

intertextual e brincando, assim, mais confortavelmente com a linguagem e a narrativa tanto do game quanto do cinema. As marcas do game, seu formato original – materialmente, pelo menos – podem ser vistas em vários exemplares do gênero. A já famosa série *Red vs. Blue*, por exemplo, produzida inicialmente a partir do game *Halo*, foi construída inteiramente como paródia a games (mas também a filmes e séries) de ficção científica, ironizando, entre outros, sua temática maniqueísta e a arbitrariedade de suas convenções narrativas. O primeiro episódio da série, *Why are we here?*, ironiza a falta de contexto narrativo dos games de tiro, nos quais o jogador/personagem surge num mundo inóspito, pronto para sair atirando nos “inimigos”, sem que, para isso, sejam dadas maiores justificativas. O segundo episódio se constrói todo a partir da aquisição de um objeto, um carro-tanque, cujo surgimento e natureza arbitrários, típicos dos games, são questionados comicamente. Muito embora dialogue bem mais com a forma seriada para TV, *Red vs. Blue* é inteiro construído praticamente apenas com base em alguns dos expedientes mais típicos do cinema canônico: diálogos e montagem em campo e contracampo. A ausência de expressões faciais herdada do game *Halo* – em que todos os personagens trajam capacetes fechados – é contornada a partir da montagem de campo/contracampo bastante precisa, que favorece o *timing* da comédia de falas e reações, além de ser também atenuada por movimentos de corpo e cabeça dos personagens, que os “atores” executam, na tentativa de indicar qual personagem está falando.

Há, obviamente, inúmeros outros tipos de *machinima*, de pouca ou nenhuma narratividade, e interesses de linguagem que remetem a diversos outros gêneros e formatos audiovisuais. Contudo, é importante lembrar que *machinimas*, mais do que apenas obras, são também processos para gerar essas obras. Em princípio, pode-se produzir um *machinima* apenas jogando diretamente um game qualquer, capturando suas imagens e/ou sons e reeditando-os para lhes atribuir outros sentidos. Foi assim que nasceu *Red vs. Blue*. Contudo, não foi assim que nasceu *Red Dead Redemption*, nem tantos outros. Estes nasceram da manipulação mais ou menos direta da própria *engine 5* dos games, de modo a facilitar ou mesmo modificar profundamente as imagens ali geradas. Esse processo de intervir diretamente na *engine* está restrito, contudo, aos criadores oficiais do jogo ou a usuários que detenham muito mais conhecimentos do que o jogador comum. Uma entrevista do diretor do filme *Red Dead Redemption* é bastante ilustrativa acerca da natureza do processo: “nós tratamos a coisa como se todo o mundo [do game] fosse um grande set de filmagens em que estávamos trabalhando”.⁶ Assim, câmeras (virtuais) foram posicionadas de modo a se obterem os ângulos desejados pelo diretor, o horário do dia – e sua respectiva luz –, manipulado pelos programadores/designers em função da fotografia, movimentos de câmera foram construídos em função da linguagem e da narrativa. Contudo, enquanto personagens eram operados por humanos, a vida selvagem continuava sendo operada pela inteligência artificial do jogo e, assim, apenas colocada em cena para ter suas ações – imprevisíveis – capturadas tal e qual animais “vivos” sendo filmados:

5 Software a partir do qual são gerados os games, para que design e programação não tenham sempre de ser refeitos do início a cada novo game.

6 John Hillcoat Interview - Red Dead Redemption Short Film - UGO.com”. Disponível em: <http://www.ugo.com/games/john-hillcoat-red-dead-redemption-movie-interview>.

O elemento surpresa foi a fauna selvagem autêntica que está no filme, porque eles têm sua própria lógica. Você consegue configurar certas coisas sozinho. Como virar certos animais, mas você não pode controlá-los depois de colocá-los numa determinada posição. Então, você precisa segui-los, ver o que fazem e capturar essas imagens. Teve um determinado plano em que haveria um problema, porque um leão da montanha aparecia e atacava.⁷

Ou seja, mesmo pensando o *machinima* como um processo e não apenas como uma obra acabada, ainda se enxergam passagens que diagnosticam um certo devir-cinema dentro do “game que será *machinima*”. É preciso tentar controlar o mundo, adequá-lo às imagens, domesticar sua selvageria. Literalmente.

Para tornar a customização das imagens mais acessível àqueles que não detêm tanto conhecimento técnico, já surgem software dedicados à criação de *machinimas*. Além de alguns programas dedicados, que visam sobretudo fins comerciais e o barateamento dos custos, há casos que abordam o processo de forma literalmente mais lúdica. *The Movies* transforma a criação de *machinimas* num game em si mesmo, transformando aquilo a que Hillcot se refere metaforicamente como “um grande set de filmagens” literalmente num grande set de filmagens de Hollywood. O jogo, uma espécie de *The Sims* dos estúdios de cinema, pode ter seu modo de simulação social desabilitado para então ser jogado exclusivamente como um grande criador de *machinimas*. Vemos, novamente, as incontáveis passagens dando-se neste caso: um game para criar *machinimas* que contextualiza esse processo narrativamente como uma filmagem no coração da indústria cinematográfica. É, ao mesmo tempo, sensacional e assustador.

Entre-imagens

Neste momento, embora muitas experiências estejam sendo levadas adiante, o que podemos constatar é que apenas um universo pequeno de obras nessas passagens é de fato interessante. Talvez porque ainda envolvam grandes somas de dinheiro para sua realização, o que se pode perceber, em relação a “games a partir de filmes”, “filmes a partir de games” e muitos *machinimas*, é que estão longe de ter o vigor estético que associamos à arte e às cinematografias independentes. Ao contrário, e sob a camuflagem falsamente progressista de “transmídia”, o que mais temos visto, tanto em filmes quanto em games da indústria, é a repetição de fórmulas e temas, numa infinita sucessão de franquias, consumidas e descartadas em intervalo cada vez menor, a tempo de abrir caminho para a chegada do novo grande sucesso.

7 Ibid.

É difícil prever em que medida a voracidade dessa indústria de entretenimento, que parece tudo englobar, conseguirá permitir – como fez com o cinema – respiros que sigam renovando linguagens e formatos ainda emergentes. Num mundo em que a mais radical intervenção artística tende a ser incorporada imediatamente pela indústria – e, por isso, neutralizada esteticamente – mesmo o diálogo com a produção independente pode ser esvaziado no segundo seguinte a seu impacto. Assim, descrever as passagens entre cinema, game e *machinima* – além de tantos outros formatos da ecologia audiovisual contemporânea – torna-se um trabalho ao mesmo tempo de diagnosticar potências surgidas do diálogo entre as formas, como o de tentar impedir que o resultado visível desse diálogo seja esvaziado logo em seguida, na tentativa de se transformar o ruído em consenso, antes mesmo de se saber, de fato, o que podem essas passagens. Numa ecologia audiovisual que não tem um fora, traçar fronteiras é, por definição, uma ousadia estética passageira.

Referências Bibliográficas

BELLOUR, Raymond. *Entre-Imagens: Foto, Cinema, Video*. Campo imagético. Campinas: Papirus, 1997.

DARLEY, Andrew. *Cultura Visual Digital: Espectaculo Y Nuevos Generos En Los Medios De Comunicacion*. Barcelona: Paidós Iberica, 2000.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método: Traços Fundamentais de Uma Hermenêutica Filosófica*. 4ª ed. Pensamento humano 16. Petrópolis: Vozes, 2002.

HERMAN, David. *Basic Elements of Narrative*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.

“John Hillcoat Interview - Red Dead Redemption Short Film - UGO.com”, n.d. Disponível em: <http://www.ugo.com/games/john-hillcoat-red-dead-redemption-movie-interview>.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press, 2000.

PEARY, Gerald. “Gerald Peary - interviews - Gus Van Sant - Elephant”, Novembro de 2003. Disponível em: <http://geraldpeary.com/interviews/stuv/van-sant-elephant.html>.

SANTAELLA, Lucia. “Games e comunidades virtuais”. In: *Catálogo da exposição hiPer> relações eletro//digitais*. Porto Alegre: Instituto Sergio Motta, Santander Cultural, 2004. Disponível em: <http://csgames.incubadora.fapesp.br/porta/publica/comu>.

Ideias iniciais sobre o espaço-tempo dos machinima

Eduardo de Jesus

Introdução transitória

Como opera o circuito das imagens hoje em dia? Sabemos que depois do surgimento do vídeo nos anos 60 (a então caçula das imagens técnicas) seguindo, de alguma forma, toda a movimentação de renovação da linguagem cinematográfica ocorrida nas décadas anteriores, as imagens mudaram e surgem em outros circuitos e sistemas. Agora, elas passam a circular intensamente por esses diversos espaços em distintas e múltiplas formas de produção.

Nesses movimentos, os processos de hibridação entre modos de produção, técnicas (antigas e novas), circuitos, suportes e modos de difusão deram um outro impulso à produção imagética contemporânea. Heranças do passado são rearticuladas em novos suportes, procedimentos formais atuais se aplicam em imagens vindas do passado colocando, especialmente, as imagens em movimento em outros e distintos modos de fruição. Da internet ao museu, do celular à televisão, do cinema ao cubo branco, passamos cada vez mais a colocar as imagens para circular e elas passam a absorver – numa espécie de força centrípeta – tudo o que está no entorno. Absorvendo e reposicionando.

Talvez essa dinâmica das imagens possa ser pensada em torno de duas linhas de força. Uma primeira, que as coloca como ponto importante no modo de operação do capitalismo financeiro, especialmente por inventar e mostrar horizontes possíveis, tão previsíveis e voltados para o consumo, que nos tornam quase anestesiados pela intensidade com que essas imagens, ligadas a uma sociedade excitada (Turcke), são absorvidas por nós. A outra linha resiste a essa primeira, mas ao mesmo tempo dela se aproveita como fonte inesgotável de referências. Trata-se do modo como nós também produzimos imagens e também as colocamos para circular na acoplagem entre os sistemas de função massiva e pós-massiva. A natureza desse encontro é explosiva e, apesar dos inúmeros controles, mui-

tas imagens são produzidas e reproduzidas tomando tanto o entorno imediato como os próprios produtos da midiática. Para além de Debord, ou mesmo das noções de indústria cultural de Adorno e Horkheimer, ampliamos, e muito, nosso modo de operação com as imagens. Existem diálogos entre procedimentos, técnicas e modos de produção, trocas e assimilações, novas tecnologias muito fáceis (como o celular e sua intensa entrada na vida social) de operar, sobreposições de toda ordem, passividades contemplativas, interatividades de toda ordem (das mais obedientes às mais criativas e críticas), *interpassividades* (Zizek) e muitas outras formas de saquear e retrabalhar todas essas imagens que circulam.

Nas plataformas de compartilhamento de imagens como Youtube e Vimeo, por exemplo, podemos perceber nitidamente essas duas linhas de força se cruzarem, tensionando uma situação que, se para alguns beira o caos, para outros pode também ser percebida como um novo momento de recriação e de potência do universo das imagens. Desde o vlog adolescente com milhares de acessos, até os vídeos mais vistos com suas pequenas gags de crianças brincando e pequenos acidentes, essas imagens servem para enfatizar a cultura massiva dos meios tradicionais, marcando território no ambiente colaborativo e aberto da rede. Ali, tudo é colocado em jogo, do capítulo da novela exibido ontem ao erro da apresentadora no telejornal, ou mesmo do comercial de televisão até os trabalhos autorais e experimentais. Circuito expandido.

Super Mario Clouds

Em *Super Mario Clouds*¹ (2002), alteração radical de um cartucho do *game Super Mario Bros*, Cori Arcangel elimina todas as imagens e possibilidades do jogo deixando apenas as nuvens que passam pela tela. É impossível não pensar em Magritte. Vemos somente o espaço-tempo contemplativo de um *game* saqueado pela força poética da operação de apropriação e recriação. Procedimento machinima ligado intencionalmente a uma recriação que coloca tanto o jogo quanto a imagem na lógica remix e *cut and paste* da contemporaneidade. Não jogue, contemple.

Deambular pelo espaço-tempo dos games

Machinima, antes de qualquer coisa, é um procedimento de subversão da caixa-preta (Flusser) dos *games* que rearticula o dispositivo e o altera em outras formas e narrativas. Vale tudo nesse jogo de recriação e abertura. Usuários rompem a caixa-preta tornando-se autores de uma “imagem de segunda”, produzida nos *games*, mas recriada em suas funções.

Nas relações espaço-temporais que experimentamos nos *games*, o procedimento machinima mais interessante é romper o *game-time* e sair das possibilidades colocadas pelos jogos. Todas as vezes em que estou jogando, por exemplo, em qualquer *racing game* (dos mais ordinários aos mais sofisticados) gosto de sair das estradas definidas

1 <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/supermarioclouds/>

e deambular pelas margens, como em um filme do neorealismo italiano. Apreciar as paisagens artificiais dos entornos das estradas e perceber onde elas acabam e até onde podemos ir é um exercício contemplativo cheio de surpresas. Assim também opera o procedimento machinima, recolocando o *game* a serviço de um desejo de expansão das possibilidades criativas que às vezes nem são pensadas. É sensacional a experiência de passear de carro à noite na cidade de *Need for speed*. Deambulação pilhada pelo digital que altera a lógica dos *games*.

O tempo nos games

A teoria dos *games* que vem sendo construída ao longo do tempo tenta, de alguma forma, definir suas formas espaciais e temporais. Em relação ao tempo dos *games*, segundo Jesper Jull, tudo vai passar pela dualidade entre o *play time* (o tempo que o jogador leva para jogar) e o *event time* (o tempo gasto no mundo do jogo). Cada tipo de *game* vai tratar essa dualidade de uma forma, criando assim a própria lógica do jogo e suas formas mais básicas de estruturação. Jogos de estratégia, de ação ou de corridas, entre outros, vão viabilizar essa dualidade de alguma forma. A relação entre o *play time* e o *event time* é chamada por Jull de *mapping* (mapeamento ou cartografia):

Mapeamento significa que o tempo do jogador e suas ações são projetadas no mundo do jogo. Este é o elemento-jogo dos *games*, você clica seu mouse, mas você é também o prefeito da cidade fictícia. Dessa forma, há um sentido básico de *agora* quando você está jogando um *game*, os acontecimentos em um *game* nunca vão ser tão estranhos e diferentes da situação dos jogadores.²

(Jull, 2004: 134)

Ou seja, os *games* seguem, de alguma forma, essa tendência contemporânea de imediatismo, de tempo real, que estrutura grande parte de nossas experiências cotidianas. Às vezes de forma bastante produtiva, isso se dá pela fugacidade das trocas simbólicas e pelas possibilidades de abertura empreendidas na velocidade das redes. Pode ser rápido e profundo, ao mesmo tempo. Tudo uma questão de velocidade na forma da comunicação e que, no mundo dos *games*, também é levada em conta.

2 Tradução livre de: "Mapping means that the player's time and actions are projected into a game world. This is the play-element of games, you click with your mouse, but you are also the mayor of the fictive city. In this way, there is a basic sense of now when you play a game, the events in a game, be they ever so strange and unlike the players situation".

Toda essa temporalidade dos *games*, de alguma forma herdada do cinema e do ambiente audiovisual, se estrutura fortemente nesse “agora”, nesse tempo presente contínuo e cronológico. Apesar do amplo desenvolvimento dos *games* nos últimos anos (do técnico ao estético e também narrativo), os saltos temporais, as alterações no passado que afetam o tempo presente do jogo ainda são raros. Nossa experiência mais cotidiana da temporalidade, que mistura as dimensões do passado, presente e futuro de uma só vez, mesclando suas intensidades, se mostra excessivamente complexa para o ambiente dos *games*, mesmo porquê, entram ainda nessas relações o grau de dificuldade e a própria habilidade do jogador, questões que influem diretamente na experiência temporal dos *games*.

Toda essa dinâmica temporal dos *games* afeta o tempo subjetivo da experiência de jogar, que se dá tanto na relação entre *play time* e *event time* quanto nas escolhas feitas pelo jogador. A relação temporal vai brotar justamente dessas escolhas que podem levar o jogador a experiências mais ou menos prazerosas com o jogo.

Espaço nos games

A espacialidade dos *games*, de alguma forma, está intimamente ligada aos desenvolvimentos tecnológicos, já que saímos de uma representação bidimensional e muito esquemática para sofisticadas imagens em 3D construídas no curto-circuito da hiper-realidade.

Segundo Espen Aarseth, em *Allegories of space: the question of spaciality in computer games*, “a espacialidade é um elemento definidor dos *games*”³ (Aarseth, 1998: 2), já que podemos perceber em quase todos a construção de espaços de interação. Primeiramente, eram representações simples e quase esquemáticas produzidas com técnicas de computação gráfica em duas dimensões. Com o passar do tempo e o desenvolvimento dos computadores, os *games* passam a usar cenários em três dimensões e distintas formas de interação, ampliando a impressão de realidade das imagens em novos tipos de jogos que se pautam, cada vez mais, pela qualidade visual dos espaços criados.

Aarseth retoma as reflexões de Henri Lefebvre com sua tipologia de espaços, ampliando-as para o universo dos *games*. As noções desenvolvidas por Lefebvre (espaço abstrato, espaço social etc.), assim como a diferenciação entre representação do espaço (sistema formal de relações) e espaço representacional (imagens simbólicas, principalmente com finalidade estética) são as bases para os desdobramentos propostos por Aarseth. Para o autor, os espaços nos *games* são, ao mesmo tempo, representação do espaço e espaço representacional:

[...] Vou posicionar a representação espacial nos *games* como uma operação redutora levando a uma representação do espaço que não é por si só espacial, mas simbólica e

3 Tradução livre para: “Spatiality is the defining element in computer *games*”.

baseada em regras. A natureza do espaço não é revelada nesta operação, e o produto resultante, enquanto fabrica uma representação espacial, de fato usa as reduções como um meio para atingir o objetivo do jogo, uma vez que a diferença entre a representação espacial e o espaço real é o que faz possível o jogo fluir pelas regras automáticas. No espaço real, não teríamos regras automáticas, mas regras sociais e físicas.⁴

(Aarseth, 1997: 9)

As noções desenvolvidas por Aarseth são importantes pelo modo como articulam os conceitos de espaço de Lefebvre para posicionar a espacialidade dos *games* na tensão entre representação do espaço e espaço representacional. Essa apropriação possibilita compreender o modo de operação das relações espaciais nos *games*, mesmo que de forma mais superficial, já que Aarseth não elabora em profundidade a efetiva tensão entre o sistema formal de relações e as imagens simbólicas. Isso fica mais claro ao final de seu artigo, quando o autor tece um rápido comentário – justificando o título do texto – que define o espaço dos *games* como alegórico, apontando uma diferença entre os jogos mais fechados e os mais abertos, que permitem a construção de paisagens. Segundo o autor, isso faz que os espaços nos *games* sejam “comentários figurativos sobre a definitiva impossibilidade de representação do espaço real”⁵. Essa noção nos parece inadequada para definir as espacialidades do ambiente dos *games*. Certamente há alegoria nestes espaços, mas talvez o parâmetro não seja a ideia de uma representação do espaço, já que sabemos ser impossível representá-lo tal e qual. Essencialmente, porque o conjunto de práticas sociais que constroem o espaço se coloca muito além das visualidades, extrapolando, por um lado, para as subjetividades, os jogos de poder e as formas de controle. Por outro lado, os *games* vêm assumindo formas de representação que se referem diretamente a outros meios como a fotografia e o cinema, derivando assim de formas já conhecidas e efetivamente consolidadas ao longo do tempo.

Em outra perspectiva, Axel Stockburger, teórico e artista (ex-integrante do coletivo britânico D-Fuse), membro da equipe científica no Departamento de Artes Visuais e

4 Tradução livre para: “I will posit spatial representation in computer *games* as a reductive operation leading to a representation of space that is not in itself spatial, but symbolic and rule-based. The nature of space is not revealed in this operation, and the resulting product, while fabricating a spatial representation, in fact uses the reductions as a means to achieve the object of gameplay, since the difference between the spatial representation and real space is what makes gameplay by automatic rules possible. In real space, there would be no automatic”.

5 Tradução livre de: “They are figurative comments on the ultimate impossibility of representing real space”.

Mídia Digital da Academia de Belas Artes de Viena, desenvolveu sua tese de doutorado (Universidade de Artes, Londres, 2006) abordando o tema das espacialidades no mundo dos *games* e do vídeo. Em *Modalidades do espaço no vídeo e nos games*⁶, Stockburger desenvolve uma complexa e bem articulada discussão em torno das espacialidades, tendo como pano de fundo tanto as teorias em torno do espaço (Soja, Lefebvre, Bachelard, Foucault, entre outros), quanto da arte contemporânea e dos *games*, fazendo uma instigante ponte entre esses domínios.

Stockburger consegue dar um novo rumo à discussão, possibilitando novas abordagens e uma rica classificação em torno dos espaços ligados aos ambientes dos *games*, levando em conta não somente as características técnicas e visuais das representações, mas também as situações típicas dos modos de jogar, das situações narrativas e das regras. Primeiramente, Stockburger define cinco tipos característicos de espaço nos *games*, como: o do usuário (*user space*), o narrativo (*narrative space*), o das regras (*rule space*), o representacional audiovisual (*audiovisual representational space*) e o “kinoestético” (*kinaesthetic*). Apesar da profundidade empreendida em suas observações e das inúmeras possibilidades de análise abertas com sua classificação, vamos abordar somente a primeira delas, que está mais em sintonia com a reflexão aqui proposta.

O mais instigante nas considerações de Stockburger é a associação entre a classificação do espaço e as manifestações da arte contemporânea. Para tal, ele desenvolve primeiramente um conjunto de referências entre arte e jogo na filosofia e na história da arte, passando por autores como Schiller, Kant, Gadamer e Habermas. Logo em seguida, mostra uma série de obras, de instalações, objetos e imagens, que explicitam e problematizam essa relação. Posteriormente, ele alinha as manifestações artísticas e os *games* em torno dos tipos de espaço.

A definição de espaço do usuário (*user space*) empreendida por Stockburger não diz respeito somente ao que se vê na tela, mas ao conjunto de espaços e dispositivos usados nos jogos. Segundo o autor, “no caso dos *games*, este lugar definido vai além do espaço visual do monitor de vídeo, da tela de computador; elementos como as qualidades físicas dos dispositivos do jogo, bem como o espaço social em torno dele fazem parte do espaço do jogo”⁷ (Stockburger, 2006: 87).

Tomando a direção proposta por Stockburger, podemos perceber que os machinimas somam esse espaço do usuário levando-o às últimas consequências como potência de criação, uma possibilidade de abertura para rearticular as formas espaciais e temporais dos *games* em outras produções.

⁶ *Modalities of space in video and computer games*. Disponível em: <http://www.stockburger.at/research/>

⁷ Tradução livre de: “In the case of computer *games* this defined place reaches beyond the visual space of the video monitor or computer screen; elements such as the physical qualities of the gaming device as well as the social space surrounding the game are part of the game space”.

Espaço-tempo nos machinima

O espaço-tempo dos machinima são blocos, recortes de relações espaço-temporais, que são recolocados pela imperiosa potência criativa do usuário, sujeito desejanste de tomar aquelas imagens, seus espaços e tempos, colocando-os em outros contextos narrativos e visuais. Operação subversiva por natureza, que desprograma a máquina e suas imagens. Quando deslocada do *game* para o machinima, as imagens carregam suas porções de “agora” e ganham outras temporalidades. Tudo ligado à forma narrativa que se coloca na operação de apropriação e passagem. Tempo presente estendido, prolongado entre o *game* e o machinima, fazendo com que o espaço-tempo efetivamente se torne matéria moldável e maleável para todas as operações que serão realizadas.

No universo imagético contemporâneo, essas imagens carregam seus vestígios de origem, suas origens espaço-temporais, mas tudo não passa de um ponto de partida para o que pode ser criado. Se nos *games*, como vimos, os espaços e tempos tendem a um tempo sempre presente, nos machinimas essa temporalidade se abre para o futuro, pode recobrar o passado e, mais do que isso, traduz-se num tempo presente, quase como nós o experimentamos na vida cotidiana, já que esse presente que vemos no machinima se revela através do tempo passado que carrega em si. Trata-se de uma nova modalidade espaço-temporal que se articula no movimento de passagem entre as temporalidades do *game*, a relação entre *game time* e *event time*, voltados não para a temporalidade lógica e estruturante do *game*, mas para tomá-lo como tempo presente estendido que se abrirá para novas articulações, especialmente aquelas que ampliam de forma intensa o espaço do usuário, tornando-o um espaço de criação. Cada bloco espaço-temporal que é deslocado de um *game* traz seus vestígios e marcas estendidos para a abertura de um futuro desprogramado, quase sem controle.

Referências Bibliográficas

JULL, Jesper. “Introduction to game time”. In: WARDRIP-FRUIN, Noah & HARRIGAN, Pat (orgs.). *First person – new media as story, performance and game*. Massachusetts: MIT Press, 2004.

STOCKBURGER, Axel. *The rendered arena: modalities of space in video and computer games*. Disponível em: <www.stockburger.co.uk/research/abstract>. Acesso em 03 de fevereiro de 2008.

AARSETH, Espen. *Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer games*. Disponível em: <www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space/Default.html> Acesso em 30 de novembro de 2007.

JULL, Jesper. “Introduction to game time”. In: WARDRIP-FRUIN, Noah & HARRIGAN, Pat (orgs.). *First person – new media as story, performance and game*. Massachusetts: MIT Press, 2004.

No mundo do tempo real

Marcus Bastos

Em *Ontologia da Imagem Fotográfica*, André Bazin aponta uma semelhança entre os processos de mumificação e o esforço para duplicar o real por meio de imagens geradas a partir de negativos (as imagens do cinema e da fotografia, que Philippe Dubois define como *imagens de inscrição*). Ambos atuariam no desejo humano de preservar coisas, ou momentos efêmeros, estendendo sua duração. Talvez um aspecto desse desejo de atenuar o sofrimento com perdas e mortes, pela transferência de acontecimentos (incapazes de durar para sempre) para sistemas (que duram mais que fatos), tenha semelhanças com os impulsos relacionados às diferentes atividades em tempo real que se multiplicaram recentemente (*Machinima*, *Live Cinema*, redes sociais como o *Facebook*, microblogs como o *Twitter*).

Não por acaso, são recorrentes histórias sobre familiares de pessoas recém-falecidas que continuam a publicar conteúdo nos perfis em redes sociais dos parentes que se foram. Ou casos de gente que escreve mensagens póstumas para colegas mortos, em um tom de intimidade que sugere que aquela presença digital, de alguma maneira, prolonga a interlocução cuja perda eles sentem. São conversas cuja defasagem incongruente instala um intervalo de tempo em suspensão, em que possibilidade e lógica subitamente parecem desconectados.

O que dizer sobre a duração exata de uma suposta realidade ampla se, nas fantasias dos homens, mesmo as realidades mais imediatas encontram durações dilatadas por afetos, como no exemplo destas configurações improváveis e extremas de vida digital *post mortem*? Supor que a realidade é algo externo a essas fantasias implicaria em reduzir a um cenário árido e sem imaginação o espaço onde se projetam as miríades de corpos e vibrações existentes. E o que é a realidade, senão este lugar onde todos os acontecimentos (sejam eles lógicos ou absurdos) compartilham sua espessura, teatro caótico de pulsões conflitantes?

Quanto dura o *tempo real*, se a cada minuto milhões de realidades demonstram sua defasagem em relação a outras milhões de realidades igualmente legítimas? Nesta babel de durações sobrepostas, as tecnologias existentes permitem esticar a duração de toda e qualquer fagulha atirada ao espaço compartilhado das redes. Este é o paradoxo de uma época em que há dados acessíveis como nunca houve antes, mas o acesso acontece de forma estilhaçada, distribuída, volátil. A cultura recente parece retomar o formato provisório e íntimo das conversas. É um processo que substitui modelos vigentes por séculos, quando a maior parte das culturas (especialmente no ocidente) confiou suas memórias e ideais à concentração robusta, seletiva, hierárquica, sequencial, duradoura, das mídias analógicas. Conforme mais e mais coisas acontecem “em tempo real”, a experiência iguala-se a este fluxo contínuo, o que abrevia o espaço da memória interna e projeta as mentes dos homens para lugares públicos e etéreos. Ao mesmo tempo, esvai-se o sentido de tudo que for *passado*. Resta apenas surfar o que está no *tempo presente*.

Esse volume desproporcional de dados, que escapa por entre os dedos como páginas de livros de areia dissolvidos a cada novo clique na tela, instala num lugar central dos processos de comunicação a provisoriedade dos momentos. É possível pensar nesses processos a partir do conceito de acontecimento, conforme discutido na edição especial da revista *Communication* editada por Edgar Morin em torno do tema (Morin, 1972). Morin baseia-se nos estudos sobre sistemas complexos para balizar esta categoria que abriga fenômenos acidentais, descontínuos ou improváveis. É um momento da história da ciência em que o caos e os fenômenos aparentemente desordenados passam a ser entendidos como sistemas passíveis de análise e explicação, o que resulta, sobretudo, numa reviravolta na própria forma como os homens propõem-se a entender o mundo que os cerca, desvencilhando-se da necessidade de explicações completas e reconhecendo ordens que escapam das lógicas mais tangíveis em um determinado momento histórico. Reflexo do quase século em que as ciências dedicam-se aos processos infinitesimais das partículas subatômicas e suas invisibilidades, que só podem ser inferidas a partir da análise de dados.

Num sentido contrário, este fluxo retorna à superfície, por meio de interfaces digitais que modelam temporariamente os dados ali em trânsito (Bastos).

A cultura contemporânea espelha a velocidade com que fragmentos de fatos e fotos rolam tela abaixo e logo desaparecem, no ritmo das atualizações compartilhadas de sites como os já citados *Facebook* e *Twitter*. Seja em formatos televisivos (como o *Big Brother*) ou em formatos experimentais (como o *Live Cinema*), as articulações de sentido tornam-se mais imediatas, improvisadas, casuais. Não se trata, necessariamente, de advogar em favor do duradouro, mas de discutir o que significa este novo regime onde predomina a dispersão, em seus dois sentidos (espalhamento e falta de concentração).

Cidades Vistíveis, webdocumentário recente do LAT-23, investiga de forma irônica

um dos aspectos das estratégias de comunicação em tempo real. O projeto investiga o mundo representado pela transmissão intermitente de imagens, dos mais diferentes lugares, por meio de webcams espalhadas pelo espaço público (hoje em dia inexistente quando se considera que mesmo espaços íntimos são mediados e conectam-se a outros).

O projeto “subverte a lógica de filmagem e edição típica do cinema, com procedimentos de captura de câmeras online e tagueamento do material gerado”. O objetivo é construir um filme em que imagens ao vivo “são exibidas simultaneamente com um conjunto de cenas pré-gravadas e agenciadas conforme seu conteúdo”. O resultado são sequências de 8 minutos que nunca se repetem. São filmes gerados por metadados, por meio de uma interface que sorteia cenas e máscaras para sua montagem. Cada novo conjunto de imagens e sons selecionados é um novo filme, que só existe no momento de sua exibição, através da montagem arbitrária que transfere para o mesmo espaço lugares distantes (e remotos, na medida em que são transmitidos via Internet).

Cidades Visíveis mostra como a abundância de câmeras que transmitem cenas em tempo real ao redor do mundo não resulta, necessariamente, numa situação de mais conhecimento sobre esses lugares. Essa proposta está melhor desenvolvida no projeto criado pelo grupo para pleitear recursos para seu desenvolvimento — que foi financiado pelo programa RUMOS Cinema e Vídeo, do Instituto Itaú Cultural. “O webdocumentário explora este universo com dois objetivos principais: mostrar que as transmissões intermitentes não resultam necessariamente em uma documentação mais precisa do mundo (em resgate da lição borgeana em *A exatidão da ciência*, conto em que o personagem principal tenta construir um mapa que, de tão semelhante ao mundo, torna-se inútil por não permitir generalizações sobre o material que reúne); e pesquisar formas de documentário que explorem, em seu desenvolvimento, as possibilidades oferecidas pela Internet para registro e edição de audiovisual (recursos mais ligados à transmissão em tempo real e à busca em grandes estruturas de dados, do que a outros mais típicos do documentário convencional)”.¹

No projeto, esta discrepância surge “ao colocar lado a lado os diferentes tipos de registro do mundo disponíveis na rede”, o que “traz à tona um universo de evidente monotonia e olhares semelhantes”. No webdocumentário, “por um lado, há um diálogo com a etnografia que pretendia incorporar ao documentário os tempos mortos das gravações, como se dessa forma fosse possível anular o ponto de vista que surge quando se escolhe uma cena em detrimento de outra. Por outro, há uma provocação evidente, quando se percebe que o registro exaustivo e ininterrupto revela pouco do mundo. Quase como se na totalidade do olhar surgisse seu avesso: uma incapacidade de ver”².

1 Cf. AGASSI, Denise; BASTOS, Marcus; BUENO, Claudio; DURAN, Nacho. *Cidades Visíveis*. Projeto enviado ao programa RUMOS CINEMA E VÍDEO, do Instituto Itaú Cultural.

2 Idem.



Cidades Visíveis, na versão instalação montada no Instituto Itaú Cultural

Imagens sem Objeto

Outro aspecto das poéticas em tempo real são as imagens geradas a partir de algoritmo, em que não há mais referente (no sentido semiótico). São as chamadas imagens pós-fotográficas que, conforme explica Arlindo Machado, permitem superar o que ele define como *mito realista*: a forma como as mídias eletrônicas e digitais tornam obsoleto o entendimento, por muito tempo hegemônico, do caráter referencial da linguagem visual.³ Como já foi dito acima, os fenômenos em tempo real duplicam a impossibilidade de repetição e recorte que é próprio dos acontecimentos propriamente ditos. Há mediação do real, mas não da forma típica nos fenômenos visuais: ao invés do mundo das imagens reproduzir em formas, cores e texturas os volumes do mundo, ele passa a reverberar, a converter em dados visíveis as pulsações invisíveis dos radares, ou emprestar corpo às durações subjetivas e instáveis de imagens e sons manipuladas em tempo real.

Quando não há diferença entre a sensação de evanescência marcante na leitura e o momento de produção de sentido, desaparece a impressão de que a linguagem transfere para seu espaço um objeto ausente. As linguagens em tempo real atuam na espessura desse intervalo, entre linguagem e mundo. Elas produzem um efeito recursivo, que projeta nos processos técnicos de mediação em rede, ou ao vivo, sentidos de autenticidade e singularidade geralmente ligados às coisas não-mediatizadas.

Deste ponto de vista, as práticas em tempo real revertem uma distância, instalada há algum tempo na história da cultura, entre o que acontece *dentro e fora* de um corpo (o que atribui ao pensamento uma substância autônoma, independente de sua materialidade). Nesse contexto, a explicação dada por Benjamin para o desaparecimento da figura do narrador no mundo moderno ganha outro sentido: “É como se estivéssemos privados de uma faculdade que nos parecia segura e inalienável: a faculdade de intercambiar experiências”. Para Benjamin, o mundo da imprensa e da fotografia fazem desaparecer este registro da experiência, ligado à narração. As tecnologias em tempo real sugerem uma retomada de formatos do tipo, ainda que exista aí um deslocamento do campo do diálogo para um âmbito de distribuição mediatizada, o que não restaura por completo o lugar da narração. Sincronia e defasagem entre o que acontece “no mundo” e o que é tecido na trama de ecos deste acontecimento, trançadas especialmente nas mídias online (mas também presente, de outra forma, em programas de televisão que mostram a vida como ela é, no tempo que ela dura).

3 O tema da superação do mito fotográfico surge em livros como *A ilusão especular*, e artigos como “Fotografia em Mutação”; o debate sobre a forma como os processos eletrônicos e digitais explicitam o potencial de articular o discurso visual por meio de diferentes processos de montagem aparece em livros como *Pré-cinema & Pós-cinemas* e artigos como “O vídeo e sua linguagem” e “O filme-ensaio”.

E, da mesma forma que há uma mitificação do realismo fotográfico — responsável por uma enxurrada de teorias sobre imagens e audiovisual que desprezam o aspecto semiótico dessas manifestações ao tratá-las como forma de duplicar com exatidão os fenômenos que apresentam — há uma confusão entre o que tem sido chamado de tempo real e os substratos de realidade que formam o mosaico de fenômenos existentes no mundo.

Em *Riscos do Tempo Presente*, André Brasil, Christine Mello e Eduardo de Jesus acenam com uma consequência importante deste contexto em que tudo é, o tempo todo, mediado e atualizado, nas diferentes redes que conectam o mundo atual. Para eles, “a experiência contemporânea deriva de um desejo contraditório: convocados a nos tornar empreendedores de nós mesmos, incitados a participar das redes de informação, entretenimento e consumo, precisamos continuamente nos arriscar, mas – não, obrigado – não queremos arcar com os riscos. O que imediatamente deriva desta contradição é uma espécie de assepsia da experiência: não sem que, antes, ela seja traduzida em informação, essa nova forma de comunicação que tudo esclarece, tudo explica”.

Em *Coincidência Incrível*, Vilém Flusser aponta uma questão que ajuda a entender porque a questão do tempo real é problemática, na medida em que pressupõe um esforço de representação total do mundo que é obviamente impossível. “A coincidência entre fé e pensamento lógico é incrível. Não pode ser acreditada”, coincidência que Flusser afirma depender de uma oposição que fundamenta o pensamento moderno: “Houve, no Renascimento, uma virada fatídica, pela qual o homem se colocou em oposição ao mundo. O homem tornou-se ‘sujeito’, e o mundo seu ‘objeto’”.

A produção audiovisual contemporânea escancara um conhecimento que perpassa de forma polêmica os debates sobre imagens e sons em movimento. Muitos autores, especialmente na bibliografia voltada para as teorias do cinema, filiam-se ao entendimento bazariano das imagens como mediações transparentes. Um número menor explora as possibilidades abertas por Eisenstein e suas teorias sobre as diferentes possibilidades expressivas da edição audiovisual. Com o surgimento das mídias digitais, a percepção da imagem como linguagem (comum em autores como Benjamin, McLuhan ou Peirce), torna-se irrefutável. A representação visual, em ambientes digitais, torna-se resultado de processos de síntese algorítmica em que as imagens não mais representam o mundo, mas modelam cálculos complexos.

Não por acaso, pensadores como Lev Manovich e Martin Rieser, que pesquisam os desdobramentos da imagem digital, estão entre aqueles que sustentam de forma mais radical um discurso sobre a imagem em um paradigma de não-referencialidade (algo que também foi bastante discutido a partir dos anos 80, por autores como Edmond Couchot, Arlindo Machado, André Parente e Philippe Dubois). Este texto não pretende retomar essa bibliografia já bastante conhecida, que se ocupa dos problemas que emergem no campo da computação gráfica e se expandem para o universo das mídias digitais. O objetivo será, partindo do pressuposto relativamente consensual de que as imagens contemporâneas são tecidos de

código mais do que decalques do mundo, discutir algumas possibilidades expressivas da edição em tempo real em ambientes construídos por meio de dispositivos audiovisuais.

Este é outro aspecto de *Cidades Visíveis*. O webdocumentário produz sequências a partir de uma regra de seleção. “Espera-se que os mosaicos gerados mostrem registros de cruzamentos urbanos, áreas quase vazias em desertos, salas de estar anônimas, imagens aéreas de grandes cidades, câmeras de vigilância em Shopping Center. Mas não é possível prever que aspectos serão capturados da ecologia cada vez mais diversificada de imagens repetitivas e banais que causam a sensação de que a sociedade contemporânea é integralmente mediada (em processo que substitui o *big brother* onisciente da ficção *orwelliana* por *little brothers* aparentemente inofensivos, em constante observação da intimidade alheia, conforme diagnóstico do geógrafo Jerome Dobson). Assim como o documentário convencional é um confronto com eventuais surpresas conforme o documentarista se relaciona com os objetos que elege, o webdocumentário proposto instala um conflito com as imagens disponíveis na web naquele momento”.⁴

Este formato de edição em que não há montagem, mas sorteio, explora possibilidades de recombinação entre diferentes cenas. Mas é no plano da imagem propriamente dita que acontece o esvaziamento mais radical deste elo entre imagem e mundo. Nas poéticas em tempo real, a aproximação entre imagem e referente acontece de forma mais intensa que em experiências abstratas. Um exemplo é o projeto *live cinema* “fluxos”, do Telemusik. É uma composição audiovisual que lida com o “contraste entre geometria e estruturas irregulares. Três composições que exploram padrões sonoros que sugerem formas e volumes em constante oscilação entre regularidade e assimetria”.⁵

Há vários autores que pensaram o processo de codificação da imagem, sendo Vilém Flusser provavelmente aquele que manifestou de forma sistemática a ideia de um mundo codificado. Em texto anterior, publicado em *Coincidência Incrível*, Flusser vale-se do conceito de “substratos do real”, para descrever os elementos a partir dos quais é possível inferir logicamente o funcionamento dos fenômenos. É uma forma mais consistente de entender aquilo que se denomina ingenuamente de “A” realidade, como se houvesse um todo unificado que configura um sistema de objetos, coisas, acontecimentos, corpos, linguagem, constituidores do mundo. A ideia de que apreendemos fenômenos a partir de substratos do real é mais compatível com a fragmentação imposta ao sistema perceptivo pela especialização dos órgãos em um corpo. Também é mais coerente com a polifonia de vozes que se atritam com perspectivas divergentes e interesses incompatíveis nos espaços simbólicos que engendram a cultura do planeta (seria injusto denominá-la “humana” em meio a tantas máquinas e processos que tornam cada vez mais intrincado, e menos antropocêntrico, este lugar da linguagem em interface com organismos). Se o fenômeno do tempo real servir para mostrar que o mundo não é único, mas um conjunto de simulta-

4 Idem

5 Portfólio Telemusik, organizado por Marcus Bastos, Karina Montenegro e Dudu Tsuda.



Lançamento da composição audiovisual “fluxos” em “Dançar, Ouvir” (exposição comemorativa dos 40 anos do Paço das Artes - SP)

neidades, ele se justifica para além dos conteúdos específicos que produz, na medida em que estimula um entendimento de novas ecologias cognitivas que sugerem formatos mais promissores de entendimento da linguagem audiovisual.

Referências Bibliográficas

BASTOS, Marcus. Objetos, ainda? In: BELUZZO, Gisela (Ed.). Design, Arte, Moda e Tecnologia. Disponível em: <http://sitios.anhemb.br/damt/>.

MORIN, Edgar. "L'événement". In: Communication, n. 18, Paris, Seuil, 1972.

Video rec como um modo de gameplay

a gravação de partidas contribuindo para o engajamento, a análise e o desenvolvimento de videogames

Gabriel Menotti

Antes que Méliès inventasse seus truques e Griffith pudesse estabelecer os preceitos do melodrama, o cinema era, sobretudo, *documentário*; o registro fiel de acontecimentos não encenados. Particularmente, interessava aos primeiros cineastas capturar o movimento e o ritmo do mundo moderno. Não é por acaso que os irmãos Lumière começaram apontando suas câmeras para fábricas e trens. Em verdade, já nas seminais cronofotografias de Muybridge, a mais orgânica natureza se mostra funcional e mecanizada: é o homem que luta, o animal que galopa, a água que escorre. Então, a técnica cinematográfica parecia menos comprometida em produzir espetáculos do que em isolar e analisar aquilo que já era espetacular por si só.

Podemos dizer que a realização de *machinima*, enquanto prática audiovisual, começou de maneira muito semelhante, embora sem nenhuma relação direta com a tradição cinematográfica. É certo que esse campo ganhou visibilidade graças a séries ficcionais como as da produtora Rooster Teeth,¹ lançadas por volta de 2003, que o promoveram como uma forma rápida e rasteira de cinema de animação. Utilizando cenas capturadas de videogames populares, dubladas e reeditadas, obras tais qual *Red vs Blue 2* e a descontinuada *The Strangerhood* poderiam ser facilmente classificadas como *sitcoms*. Aparentemente, o *machinima* só viria a exhibir uma veia documental anos mais tarde, com o curta *French Democracy* (Alex Chan, 2005). Utilizando o jogo *The Movies* (Activision, 2005), esse docudrama pueril retrata as revoltas nos *banlieues* de Paris pelo olhar de seu realizador, um jovem imigrante. Por causa dele, o *machinima* também ganhou maior legitimidade junto à grande mídia. Logo após o seu lançamento, uma manchete do jornal Washington Post proclamava estrondosamente: “Game transforma jogadores

1 <http://roosterteeth.com/>

2 <http://redvsblue.com/>

em cineastas independentes”.³ Acontece que, nesse momento, a produção de filmes a partir de partidas de videogame já era uma prática estabelecida. Ela havia começado cerca de uma década antes – e, por ironia, de forma *eminente* documental.

No artigo *High-performance play: the making of machinima*, o pesquisador Henry Lowood vai encontrar as origens desse gênero em meio à cultura do *speedrunning* (Lowood, 2006). Em termos gerais, o *speedrunning* consiste em zerar um jogo (ou um de seus estágios) no menor tempo possível. Popular entre os jogadores de *first-person shooters* já em meados dos anos 90, essa prática motivava uma forma extra-oficial de competição entre seus adeptos. Um dos modos que esses jogadores tinham para comparar seus feitos era gravar as partidas em vídeo e trocar os resultados entre si. Nesses vídeos, produzidos primeiramente como prova de destreza, não há nenhuma “narrativa” além do puro *gameplay* – mas não de qualquer tipo, senão aquele extremamente habilidoso, que Lowood qualifica como *high-performance play*. Logo, antes que alguém pensasse em encenar uma *performance no jogo* para contar uma história, a própria *performance do jogo* chegou a constituir um objeto de espetáculo. É por isso que Lowood diz que “as origens do *machinima* não estão na produção de conteúdo, mas no próprio *gameplay*” (Ibid.: 27).

Extrapolando a analogia entre *machinima* e cinema, podemos traçar um paralelo entre esses “primeiros *machinimas*” e o cinema rudimentar, uma vez que ambos serviram para acostumar a percepção humana a novas configurações sociotécnicas do espaço. Afinal, além de serem usados como evidência nas disputas de habilidade, os vídeos de *speedrunning* também serviam para que os jogadores pudessem estudar o desempenho uns dos outros e melhorar a própria técnica (Ibid.: 30). Logo, do mesmo modo que o cinema contribuiu para habituar o sujeito moderno a perceber e se movimentar nas grandes cidades,⁴ as gravações de partidas ensinavam o jogador a navegar e atuar no espaço de jogo. Isso, entretanto, não parece ter esgotado o uso ou o apelo estético dessa operação. Hoje em dia, estamos tão acostumados aos mundos virtuais que passamos a utilizá-los como palco ou cenário de representação. A própria idéia de *machinima* parece ter se desdobrado através de formas de fantoche virtual e *performance* interativa. Mesmo assim, o puro registro audiovisual do videogame segue existindo, dando corpo a diversas outras formas culturais. Portanto, talvez não devêssemos considerar uma prática como o *speedrunning* um mero antecedente do *machinima*, mas uma forma autônoma, que existe apesar desta outra.

Neste artigo, pretendo sugerir que, mais do que isso, a gravação de partidas de videogame é essencial à cultura *gamer*, podendo constituir tanto um modo legítimo de engajamento com o jogo, quanto parte intrínseca de sua experiência. Nesse sentido, podemos evocar o trabalho de James Newman, que propõe que *brincar com videogames* seja um

3 <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2005/11/30/AR2005113002117.html>

4 Sobre o processo de formação da visão na modernidade, ver Crary, 1990.

suplemento necessário a *jogá-los* (Newman, 2008: 13). O autor parte do princípio de que qualquer partida, por mais solitária que seja, esteja

[...] desde sempre localizada em meio a um conjunto de significados, leituras e interpretações de autoria comunitária e também em meio à experiência coletiva de jogadores, comentaristas, críticos e fãs que contribuam para o entendimento e avaliação pública do jogo por meio de suas performances, da leitura de *previws* e da preparação de resenhas, por exemplo. (Ibid.)

Por esse motivo, Newman diz que não podemos reduzir um videogame a sua mera “estrutura formal ou mecanismo”, mas devemos compreendê-lo como tudo aquilo “que acontece com ele, e que pode ser feito dele, através do jogo” (Ibid.: 12). Em outras palavras, um videogame possui valor e sentido graças às “culturas de natureza inerentemente social, produtiva e criativa” que o envolve e sustenta (Ibid.: VII). Como veremos a seguir, a gravação de partidas em vídeo deve ser considerada, em primeiro lugar, como parte dessa rede discursiva e operacional que resulta no *videogaming*. Essas gravações possuem relevância mesmo quando não se prestam a uma prática criativa aparentemente autônoma; em outras palavras, mesmo quando não resultam em “obras” avulsas. Ignorar isso é insistir numa segmentação rígida entre produção e consumo que o próprio modo de circulação dos videogames torna obsoleta.

Atentos a esse fato, podemos aprofundar a advertência feita por Lowood, de que a especulação sobre a capacidade do machinima de substituir os tradicionais expedientes cinematográficos acaba por obscurecer suas origens no *gameplay* (Lowood, 2006: 26). Ao avaliar o machinima simplesmente como uma forma de produzir obras audiovisuais (e ainda: *uma forma a ser aperfeiçoada enquanto tal*), estamos condicionando essa prática a parâmetros específicos do cinema. Fazendo isso, perdemos de vista que a própria definição do *videogame* e do que significa *jogá-lo* são processos dinâmicos, em constante iteração.

Uma forma de compreender esses processos é organizando-os dialeticamente: de um lado estaria o público, que ocupa o sistema de jogo e dele se apropria – do outro, o sistema mesmo, a incorporar e cristalizar a atividade do público. Assim, destacamos que a produção de vídeos, uma prática colateral do *gameplay* de *Doom*, instituída precariamente pelos próprios jogadores, anos mais tarde viria a se tornar o principal apelo de um título como *The Movies* e, portanto, central ao seu *gameplay*. Nesse sentido, a genealogia do machinima como um gênero ou formato audiovisual pode ser encarada como a racionalização desse ciclo normativo em uma narrativa histórica. Suplementar à evolução do próprio videogame, essa narrativa dá conta das fronteiras do meio, criando a impressão de uma estabilidade que ele na verdade não tem, nem nunca teve. O videogame, tanto como prática quanto como território, está em contínua transformação.

Essa transformação aparece mais claramente se nos debruçarmos sobre as atividades constituídas através do jogo que ainda não assumiram total autonomia e, portanto, não tiveram sua genealogia completamente fixada. Partindo dessa proposta, pretendemos analisar diferentes formas culturais baseadas na gravação de partidas de videogame – formas que, extrapolando a analogia entre o machinima e a tradição cinematográfica, seriam classificadas como gêneros de “machinima não narrativos”. Nessas atividades, ao invés de *subverter* a performance do jogo para encenar uma ficção, há principalmente a intenção de *explorá-la*. Portanto, temos exemplos de como a gravação em vídeo pode servir a um engajamento primário com o jogo, à sua análise crítica e até mesmo ao seu desenvolvimento. Em outras palavras, a gravação das partidas aparece como uma prática ao mesmo tempo interna e adjacente ao gameplay.

Speedrunning, retrogaming e emulação

Nossa investigação pode começar dando prosseguimento ao estudo de Lowood e examinando os recentes avanços da cena speedrunning, cada vez mais misturada ao *retro-gaming* e à emulação. Em seu artigo, Lowood enfoca aquela que é considerada a trilogia inaugural do machinima: *Diary of a Camper*, *Quake done Quick* e *Operation Bayshield*. Como os nomes indicam, essas três obras são baseadas no first-person shooter *Quake*, lançado em 1996 pela id Software. *DOOM*, o título anterior da companhia, já permitia aos jogadores gravarem suas partidas em *demo movies* – filmes que não eram formados por “imagens de verdade”, mas por “scripts que poderiam reproduzir os movimentos e ações dos jogadores no jogo, recriando as imagens” (Lowood, 2006: 30). *Quake* extrapolava essa função ao possibilitar que as coordenadas virtuais do jogador e da câmera fossem diferentes, produzindo uma vista em terceira pessoa mais apropriada à ficção cinematográfica e, assim, abrindo caminho para que a simples documentação do gameplay pudesse se transformar em uma grande variedade de histórias encenadas (Ibid.: 33).

Lowood considera importante ressaltar que esses projetos seminais tenham sido realizados por hardcore gamers que participavam de uma “comunidade técnica” constituída em torno de *Quake*. Criando *mods* como *Capture the Flag*, que possibilitava uma nova modalidade de competição, esses usuários contribuían significativamente com o desenvolvimento do jogo e com as formas de jogá-lo. No contexto do machinima, por exemplo, Lowood chama a atenção para o trabalho de Uwe Girlich, que criou editores específicos para os *demo movies* e um script que permitia exportá-los em formatos de vídeo padrão (como MPEG), ampliando seu alcance entre o público que não possuía o jogo original (Ibid.: 32-33). A própria id Software, longe de recriminar esse tipo de prática, a encorajava “como o germe de uma relação contínua com a comunidade de jogadores” (Ibid.: 28). Nesse sentido, Lowood enquadra a “convergência entre realização cinematográfica, animação e desenvolvimento de jogos” (Ibid.: 25) dentro de uma “nova economia cultural”, em que o usuário se torna co-produtor de conteúdo e o jogo aparece “tanto como um conjunto de ferramentas de design quanto como um produto acabado” (Ibid.: 29).

O que podemos ver na consolidação do machinima enquanto um gênero audiovisual é uma especialização desse aspecto do jogo enquanto ferramenta, que se presta a um uso específico – o de produzir filmes. Ao se especializar, o sistema enquadra práticas segundo funções pré determinadas, inibindo sua livre exploração. Com isso, podemos dizer que a diferença entre jogar o jogo e usá-lo para produzir um filme se cristaliza: de um *continuum* de práticas possíveis vemos surgir uma separação quase binária de funções.

A cena speedrunning, em compensação, parece ter seguido o rumo contrário. Nela, o que percebemos é o crescimento de uma produção de “filmes” baseada em jogos que não são especialmente cinematográficos. Ao invés de se dedicar aos últimos lançamentos tridimensionais, repletos de possibilidades para o controle de câmera e filtros de imagem, os speedrunners de hoje em dia prestam especial atenção aos clássicos das eras 8 e 16 bits, com seu visual chapado e de baixa resolução.⁵ Essa mudança de foco – que implica numa multiplicação das técnicas para o *détournement* de qualquer videogame – pode ser comprovada na história dos próprios sites dedicados à prática. O *Speed Demos Archive*,⁶ um dos mais importantes do gênero, criado em 1998 com a fusão de dois sites dedicados exclusivamente a *Quake*, a partir de 2004 passaria a aceitar vídeos de qualquer jogo.⁷

Esse novo escopo do speedrunning parece estar diretamente ligado ao desenvolvimento de softwares emuladores, que “permitem a um hardware manifestar os comportamentos operacionais e funcionais de outro” (Newman, 2008: 160). Dessa forma, com o programa adequado, qualquer PC passa a se comportar como um console de videogame virtual, tornando-se capaz de executar o código original de seus jogos, gravado em um arquivo de imagem ROM. Via de regra, como as possibilidades de emulação são limitadas pela potência do sistema emulado, é sempre impossível encontrar um programa que dê conta da atual geração de videogames. Ainda hoje, o Dreamcast (lançado em 1998) é considerado a “fronteira final” da emulação – o console mais poderoso que um computador pessoal pode emular satisfatoriamente. Entretanto, já em 2004, a maior parte dos PCs era capaz de dar conta de máquinas como SuperNES, Playstation e até mesmo fliperamas. Coleções completas de ROMs podiam ser encontradas em sites como *Romhustler*⁸ e *Romnation*.⁹ Isso dava aos jogadores mais sagazes um acesso irrisório à biblioteca de jogos desses sistemas.

Nesse sentido, parece natural que os speedrunners tenham se voltado aos clássicos

5 Contudo, é inegável que haja uma certa cinematografia nesses primeiros títulos. Isso se mostra claramente em *Keaton Mario Scroll* (Manuel Garin, 2009), um vídeo que compara e revela as semelhanças entre os jogos de Super Mario e cenas de filmes com Buster Keaton (disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=bEyfaM9pQBE>).

6 <http://speeddemosarchive.com>

7 http://speeddemosarchive.com/lang/faq_en.html

8 <http://romhustler.net/>

9 <http://www.romnation.net/>

de consoles 8 e 16 bits com um interesse para além do arqueológico. A emulação possibilitava aplicar a esses títulos modos de jogo que até então eram particulares do PC gaming, permitindo que eles fossem explorados de uma maneira completamente nova. Um emulador como ZSNES,¹⁰ por exemplo, incorpora funções para salvar e carregar estados de jogo em tempo real, isolar seus canais de áudio e camadas de imagem, retroceder ou avançar a partida, alterar sua velocidade, programar combinações de teclas e, claro, gravar e reproduzir demo movies. Assim, além de facilitar o gameplay em geral, essas plataformas tornavam possível produzir vídeos a partir de qualquer jogo compatível.

A trucagem nos tool-assisted game movies

Mais do que a proliferação do speedrunning, os emuladores causaram sua transformação, originando a modalidade de *tool-assisted game movies* – os filmes *auxiliados por ferramentas*. Nesse estilo, os jogadores utilizam todos os recursos ao seu alcance para jogar melhor do que seria humanamente possível. De acordo com o emblemático site TASvideos,¹¹

[o]s emuladores que usamos permitem desfazer erros, jogar em câmera lenta, e em certos casos até empregar robôs para cumprir nossas tarefas. [...] Empregando essas ferramentas, nós superamos as limitações humanas para completar jogos com extrema precisão, entreterendo nossos espectadores enquanto nossos jogadores detonam os games em uma velocidade aparentemente impossível.¹²

Assim, o objetivo primário dessa modalidade é produzir uma performance infalível, seja explorando bugs do jogo ou programando comandos de joystick. Levando às últimas conseqüências o caráter *espetacular* do speedrunning, os tool-assisted movies resultam nessa divisão (quase circense) entre performers e platéia, que não parecia existir na cena dos anos 90. Mas essa divisão não implica um enrijecimento de papéis; pelo contrário, ela demonstra a ampliação do público do speedrunning para além dos jogadores diretamente envolvidos com a prática, um crescimento que acompanha a multiplicação das plataformas empregadas para além de um único título – como era no caso de *Quake*.

A busca pela perfeição é outro fator que delimita a autonomia dos tool-assisted movies enquanto obras, agindo contra um regime de autoria convencional. Mais do que exibir a habilidade ou o estilo de um jogador particular, o que essas gravações procuram mostrar é a performance sobre-humana, e portanto *ideal*: movimentos que se encaixem exatamente no design do jogo, sem rebarbas. Portanto, um vídeo só é relevante enquanto é o mais curto; ao perder o seu lugar no pódio, ele também perde o sentido. O autor, por sua vez, é só um pequeno elemento no título desses vídeos, menos importante para identificá-los do que seu tempo de duração. O

10 <http://www.zsnes.com/>

11 <http://tasvideos.org/>

12 <http://tasvideos.org/WelcomeToTASVideos.html>

caso de *HappyLee's NES Super Mario Bros "warped" in 04:57.31*, um dos atuais “campeões” do TASvideos, é exemplar: ele assumiu sua posição ao superar o anterior por apenas *um frame*.¹³

Como um perfeito negativo do game design, essa modalidade de speedrunning expõe o mecanismo do jogo funcionando sem impedimentos. Não é coincidência que entre os tool-assisted movies mais populares estejam vários *plataformers*, como os diversos *Super Marios*, *Sonics* e *Mega Mans*:¹⁴ são jogos que primam pela organização altamente precisa dos seus estágios. O prazer de vê-los sendo resolvidos com eficiência é semelhante ao de testemunhar a reação em cadeia por trás de uma máquina de Rube Goldberg, como já foi mostrado no hipnótico filme *The Way Things Go* (Peter Fischli & David Weiss, 1987).

Às vezes, também acontece de o gameplay ser tão perfeito que o jogo não está preparado para suportá-lo. Nessas situações, o que o tool-assisted movie revela são os próprios limites do sistema, por meio de efeitos visuais absurdos. Um caso em que isso acontece é em *NES Excitebike (JPN/USA) in 05:29.44 by Thomas Seufert (Lord Tom)*, baseado no clássico jogo de corridas de motos. Sem perder nenhuma rampa da pista, o jogador consegue acumular tanta velocidade que acaba pulando para fora da tela – apenas para retornar imediatamente pela parte de baixo, como num loop que se repete seguidas vezes.¹⁵

Por fim, é interessante ressaltar duas diferenças significativas entre os tool-assisted movies e os speedrunnings tradicionais. A primeira é que os tool-assisted movies empregam certo tipo de *edição*. Entretanto, não se trata da montagem cinematográfica convencional, como aquela usada na confecção de machinimas, e sim de uma espécie de *truçagem*, que acontece durante a própria gravação da partida. Nesse sentido, por mais que se baseiem em trapaças, os tool-assisted movies envolvem um tipo muito específico de habilidade performática. Neles, não apenas se joga *para* a gravação, como também *através* dela. O vídeo não documenta as especificidades desse tipo de gameplay: ele as faz existir. E, se por um lado o truque é realizado *ao vivo* (quando, por exemplo, o jogador rebobina um pulo que deu errado, ou diminui a velocidade do jogo para poder se esquivar de tiros), o gameplay de um tool-assisted movie está longe de ser em “tempo real”. Como revela a página de *works in progress* do TASvideos, trata-se de uma atividade calculada, que demora meses para ser concluída.¹⁶

A outra distinção diz respeito ao status legal dessas práticas. Enquanto o modding empregado nos primeiros speedrunnings era não apenas aceito, como até mesmo encorajado por certo modelo comercial, a emulação e o intercâmbio de ROMs, necessários para os tool-assisted movies, são veementemente recriminados pelos desenvolvedores de jogos (Newman, 2008: 163). A página de informações legais do site da Nintendo, por exemplo,

13 <http://tasvideos.org/2964S.html>

14 <http://tasvideos.org/Movies-Popular.html>

15 <http://tasvideos.org/1348M.html>

16 <http://tasvideos.org/forum/viewtopic.php?t=10152>

classifica os emuladores como “a maior ameaça já vista para os direitos de propriedade intelectual dos desenvolvedores de videogame”.¹⁷ Ao mesmo tempo, a empresa oferece uma solução oficial de emulação: o console virtual do Wii,¹⁸ que permite rodar títulos de videogames antigos – obviamente, sem as funções necessárias para a realização de um tool-assisted movie. Nesse sentido, a prática segue existindo de maneira completamente desautorizada.

Uma forma de cinema direto nos vídeos de *let's play*

Uma outra modalidade de gravação de partida a ser considerada são os vídeos no formato *let's play* (LP), que constituem extensivos *playthroughs* de jogos variados, registrados com auxílio de um software de captura de tela como o *FRAPS*.¹⁹ Segundo relatos, esse gênero surgiu em 2006 nos fóruns de videogame do site *Something Awful*,²⁰ um dos catalisadores do folclore da Internet.²¹ A partir de lá, ele se espalhou pela web, encontrando um repositório oficial no *Let's Play Archive* – que assim o descreve:

LPs mostram um videogame sendo jogado enquanto o jogador fala sobre o que está fazendo, comentando o vídeo ou os screenshots. Geralmente as partidas são divididas em vários segmentos (com duração variável). Raramente, uma ação pode ser executada “fora de cena” ou acelerada para não se tornar muito repetitiva, mas na maior parte das vezes a partida é exibida na íntegra, incluindo todos os “Game Overs” e mortes, em um estilo informativo ou espirituoso que prenda a atenção [...].²²

Logo, ao contrário dos diversos tipos de speedrunning, no *let's play* não há competição. Ele é marcado menos pela demonstração de habilidade dos jogadores do que pelo seu humor ou pela diversidade dos títulos explorados. Mais do que impressionar os espectadores, o objetivo dessas performances parece ser diverti-los ou ensiná-los a jogar. Assim, uma forma de se pensar o *let's play* é como um walkthrough em vídeo: um guia que “registra um estilo de jogo, encoraja a adoção de novos estilos de engajamento, e talvez até busque regular o modo em que videogames são jogados” (Newman, 2008: 93). Esse é o caso de uma série

17 <http://www.nintendo.com/corp/legal.jsp>

18 <http://www.nintendo.com/wii/online/virtualconsole/>

19 <http://www.fraps.com/>

20 <http://www.somethingawful.com/>

21 <http://lparchive.org/history>

22 <http://lparchive.org/faq>

como *Achievement Hunter*,²³ para a qual poderíamos facilmente estender tal classificação.

Realizados pela tradicional produtora de machinimas, Rooster Teeth, os episódios de *Achievement Hunter* explicam como obter os achievements e troféus de jogos recém-lançados. Embora a narração descontraída desses vídeos seja bem característica do *let's play*, a eficiência demonstrada pelos jogadores é uma exceção à regra. Como a maior parte dos *let's play* é produzida a partir de um registro automático e ininterrupto do jogo, com a narração gravada em sincronia, eles costumam apresentar considerável desordem: os jogadores gastam precioso tempo navegando menus, erram as jogadas e são obrigados a tentar novamente, perdem o fio das próprias explicações. Logo, se comparamos os tool-assisted movies a um cinema de trucagem, seria coerente relacionar o *let's play* a uma forma de *cinema direto*, que não deixa de documentar o esforço e as emoções do realizador durante seu processo de criação.

Esse aspecto está bastante evidente no vídeo *Super Mario Brothers – Frustration*,²⁴ em que um jogador parece encarar pela primeira vez uma versão hackeada (e extremamente difícil) deste título, sem usar qualquer tipo de trapaça. Já no início da gravação, fica claro que não vamos simplesmente vê-lo *jogar*, mas principalmente *falhar* e *morrer*, e com impressionante frequência. A cada vez que isso acontece, o narrador não consegue esconder sua frustração: ele xinga e esbraveja contra o jogo. Contrariamente, quando acerta, também não hesita em comemorar – para morrer novamente em seguida, de uma maneira ainda mais ridícula.

Nessas condições, o game design se revela aos solavancos, por tentativa e erro. É claro que o principal apelo desse slowrunning não é a habilidade do jogador, mas as suas reações, que se tornam motivo de graça. A voz *off* confirma que ele é humano, demasiado humano, suscitando a empatia da audiência. Essa sensação de cumplicidade ressalta uma outra dimensão da gravação da partida, que o FAQ do *Let's Play Archive* descreve como “ir a casa de um amigo depois das aulas para vê-lo saltar loucamente em *Sonic 2*”²⁵. Em outras palavras, o *let's play* promove uma *remediação* dessas situações de jogo fundamentais, como se implementasse suas características em um outro meio (ver Bolter & Grusin, 1999). Com isso, esse gênero enfatiza o caráter naturalmente espetacular do videogame, lembrando que a figura do espectador sempre esteve presente nos momentos de jogo.

Por meio dessa analogia, podemos identificar mais uma função da gravação de partidas: a de compartilhar descobertas ou, para manter nossa metáfora cinematográfica, explorar territórios desconhecidos. O viés amplamente experimental do *let's play* faz dele um campo ideal para testar e conhecer jogos obscuros. No YouTube, proliferam vídeos do

23 <http://achievementhunter.com/>

24 <http://www.youtube.com/watch?v=in6RZzdGki8>

25 <http://lparchive.org/faq>

gênero devotados a títulos independentes como *Mighty Jill Off* (Auntie Pixelante, 2008)²⁶ e *Mondo Medicals* (Cactus, 2007),²⁷ que não ganham a devida atenção das publicações *mainstream*. Por sorte, o gênero apresenta um ritmo adequado a essa espécie de resenha audiovisual que, ao invés de *demonstrar* o jogo funcionando, *analisa* o modo como ele funciona. Nesse caso, até mesmo a hesitação operacional dos realizadores é positiva, já que expõe mecanismos narrativos e estéticos que, de outra forma, passariam despercebidos – inclusive elementos de interface como menus e telas de game over que, por razões óbvias, aparecem muito raramente nos speedrunnings.

O registro de intervenções no universo de Minecraft

Nos tool-assisted movies, a gravação em vídeo se torna parte integrante dos procedimentos de jogo; com o *let's play*, ela serve para descrevê-los ou analisá-los criticamente. Contudo, seus efeitos na cultura do videogame podem ir ainda além, chegando a influenciar na própria produção ou desenvolvimento dos jogos. Isso pode ser percebido se prestarmos atenção em como a gravação de partidas tem sido utilizada pelos jogadores de um título como *Minecraft*²⁸ – e como o seu criador, por sua vez, responde às ações dessa comunidade.

Minecraft é um jogo independente que, embora ainda esteja em fase beta, já vendeu mais de um milhão e meio de cópias. À primeira vista, ele parece um first-person shooter de baixíssima resolução. Não há nenhum objetivo predeterminado; a dinâmica do jogo consiste na mera exploração de um mundo tridimensional feito de blocos coloridos. Durante o dia, o jogador é livre para coletar esses blocos, como se fossem recursos naturais, com os quais pode montar ferramentas e construir prédios. Essas estruturas são necessárias para que, à noite, ele se defenda dos monstros que perambulam pelo universo do jogo.

Com um cenário tão mínimo, *Minecraft* se apresenta como o legítimo exemplar do estilo *sandbox*, em que o jogador pode fazer aquilo que bem entender – e, aparentemente, o que grande parte deseja é *brincar de Lego*. Entre seus adeptos, o maior apelo do jogo é utilizar os blocos coloridos como matéria-prima para esculturas, criando uma forma de *pixel arte tridimensional*. Os resultados dessa prática são os mais diversos: desde simples castelos e *sprites* de personagens 16 bits²⁹ até objetos literalmente descomuns – incluindo o Titanic,³⁰ a nave *USS Enterprise 31* e uma completa recriação da cidade submarina Rapture, cenário do jogo *Bioshock*.³²

26 http://www.youtube.com/watch?v=n7q_O0R3XQ8

27 <http://www.youtube.com/watch?v=TYwZO7rxQeI>

28 <http://www.minecraft.net/>

29 <http://www.youtube.com/watch?v=YnCl9YWlM9Y>

30 <http://www.youtube.com/watch?v=ztJdf0OhFw>

31 <http://www.youtube.com/watch?v=kn2-d5a3r94>

32 <http://www.youtube.com/watch?v=HYOQPYTM5cE>

Esses objetos são normalmente criados em servidores particulares, configurados pelos jogadores para rodar a partida em modo “creative”, que disponibiliza uma quantidade infinita de energia e de blocos para usar.³³ Nessa situação, os screenshots e as gravações em vídeo se tornam um meio necessário para compartilhar os resultados com o resto da comunidade do jogo, seja através do YouTube ou de sites especializados como o *Minecraft Museum*.³⁴

Se formos insistir na analogia entre as gravações de partida e os gêneros cinematográficos, podemos dizer que aqui elas assumem a natureza de *um registro de intervenção in situ*, que serve para divulgá-las para além de suas localidades imediatas. Mas não somente isso. Difundindo o gameplay para fora do ambiente de jogo, os vídeos também consolidam sua presença e valor cultural. No YouTube, um trailer do jogo feito por fãs já teve cerca de dois milhões e meio de exibições.³⁵ Já o vídeo que mostra a construção da Enterprise, mais de quatro milhões.³⁶ Portanto, não seria exagero dizer que as gravações também servem como anúncios publicitários de *Minecraft*, fazendo dos jogadores agentes vitais na sua comercialização e desenvolvimento.

Assim, parece que retornamos a uma situação em que aspectos de “desenvolvimento comunitário de ferramentas e conteúdos” estão entranhados no modelo econômico por trás do jogo, como era no caso de *Quake* (Lowood, 2006: 26). Nesse sentido, Markus “Notch” Persson, o criador de *Minecraft*, parece ser mais radical do que a id Software jamais foi. Notch se mantém atento à comunidade de jogadores, acompanhando suas demandas e dúvidas nos fóruns oficiais. Ele já declarou publicamente que não condena a pirataria, e que a melhor forma de desmotivá-la é pensar no videogame não como um produto consumível, mas sim um serviço a ser prestado.³⁷

Um exemplo de como a gravação de partidas pode vir a influenciar radicalmente o universo de *Minecraft* é a história de *Herobrine*, um suposto usuário-fantasma que assombra o videogame. Esse boato foi inventado por dois jogadores e divulgado por meio de um streaming de vídeo que lhe dava credibilidade. Ao ser perguntado via Twitter, Notch admitiu que Herobrine não era uma entidade real, “mas logo poderia ser” – sugerindo que ele poderia ser incorporado ao jogo em uma de suas atualizações futuras.³⁸ Embora essa possibilidade tenha sido posteriormente negada e readmitida diversas vezes, ela está bem de acordo com a lógica empregada no desenvolvimento a céu aberto de *Minecraft*, que conta com updates constantes, sempre trazendo novidades. A versão Beta 1.2, por exemplo, lançada em 13 de Janeiro de 2011, introduziu os *note blocks*, que tocam diferentes

33 <http://www.minecraftwiki.net/wiki/Creative>

34 <http://minecraftmuseum.net/>

35 <http://www.youtube.com/watch?v=FaMTedT6P0I>

36 <http://www.youtube.com/watch?v=kn2-d5a3r94>

37 <http://notch.tumblr.com/post/1121596044/how-piracy-works>

38 <http://www.minecraftwiki.net/wiki/User:Kizzycocoa/Herobrine>

notas musicais quando acionados.³⁹ Cerca de dois dias depois, os jogadores já espalhavam na Internet vídeos em que empregavam esse novo recurso para reproduzir canções como *Billy Jean*⁴⁰ e *Still Alive*.⁴¹ Com isso, a gravação das partidas demonstra sua importância fundamental: mais do que servir para produzir um filme ou outro, ela é uma das formas pelas quais o videogame se desdobra como um campo de criação dialógico.

Referências bibliográficas

BOLTER, Jay David & GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Massachusetts: MIT Press, 1999.

CRARY, Jonathan. *Techniques of the observer: on vision and modernity in the nineteenth century*. Massachusetts: MIT Press, 1990.

LOWOOD, Henry. "High-performance play: The making of machinima". In: *Journal of Media Practice*, Volume 7, Número 1. Stanford Intellect Ltd, 2006.

NEWMAN, James. *Playing with Videogames*. Nova York: Routledge, 2008.

39 http://www.minecraftwiki.net/wiki/Note_Block

40 <http://www.youtube.com/watch?v=03f7XxstDVQ>

41 <http://www.youtube.com/watch?v=qG9SPywEGm4>

Manifesto Anymation

Tom Jantol

A era da expressão digital já chegou. Imagens Geradas por Computador (CGI, na sigla em inglês) de uma forma ou de outra já são quase tão antigas quanto os próprios computadores, e com o passar dos anos mais e mais gêneros de expressão digital ganham destaque, criando seus próprios especialistas e comunidades, além de arregimentar novos entusiastas. As distinções feitas entre esses gêneros frequentemente se baseiam nas ferramentas usadas para criar as CGI. Por exemplo, imagens paradas podem ser geradas por Photoshop ou Paint Shop Pro, animações bidimensionais em Flash ou Moho, animações tridimensionais em Maya ou Blender, animações em 3D em tempo real (machinima) por iClone ou um jogo como Half-Life 2, e assim por diante.

O que, então, é Anymation? E onde isso se encaixa nesse mundo plural de Imagens Geradas por Computador?

De uma forma simples, Anymation é o uso de toda e qualquer ferramenta disponível para criar uma expressão digital. O espírito de Anymation não é a rejeição de gêneros baseados em ferramentas, nem um desejo de reformá-los. Ao contrário, Anymation é uma decisão assumida de ser menos consciente das barreiras tipicamente vistas entre os diferentes tipos de expressão digital, misturada com um tipo de disposição de “gênio renascentista” de utilizar qualquer ferramenta ou método disponível para criar tal expressão.

A maioria dos gêneros tradicionais e emergentes de CGI costuma se encaixar em um padrão: desenvolver e pensar dentro dos limites e capacidades de uma ferramenta ou ambiente específico. O ambiente é expandido o máximo possível, mas a idéia por trás da manifestação é submetida às limitações do ambiente, por razões práticas.

Anymation consiste em uma abordagem mais ampla, com mais opções, reconhecendo que todas as partes (ou sequências) são combinadas, no fim das contas, em uma imagem digital bidimensional de algum tipo, e o que é necessário para construir tal imagem é, francamente, irrelevante. A idéia por trás da manifestação não se submete a nenhuma ferramenta específica; ao contrário, em um trabalho de Anymation, todas as ferramen-

tas se tornam secundárias à ideia, e as limitações geralmente vistas entre essas ferramentas são ignoradas de forma a criar a exata manifestação digital desejada. Em resumo, a ideia e sua manifestação vêm primeiro, e são usadas quaisquer ferramentas necessárias.

É importante entender que Aymation não é necessariamente um novo gênero de criação, mas sim um nome para algo que já existe há algum tempo. Envolve o uso misto de muitos tipos diferentes de software, que podem se especializar em uma tarefa em particular, fazendo esses programas especializados se juntarem para um único trabalho, uma expressão, sem se preocupar com as limitações tradicionais e definições de gêneros. Cada vez mais, desenvolvedores independentes de software se concentram menos em fazer um único programa capaz de fazer de tudo e mais em fazer programas que são excelentes em uma tarefa específica, criando nesses softwares uma espécie de “consciência social” tanto de suas limitações como dos formatos comuns de troca de dados, que tornam um híbrido de Aymation possível.

Aymation é um conceito empolgante, já que sua adoção pode construir novas linhas de comunicação e colaboração entre seus diferentes produtos: machinima, mario-netes digitais, quadrinhos digitais e desenho animado, fotografia em stop-motion, pinturas digitais, CGI tradicional, e assim por diante. Essas crias de Aymation não precisam perder suas identidades nem apagar suas próprias definições. Na verdade, Aymation funciona da melhor forma com uma mistura heterogênea de técnicas e instrumentos, cada um com sua própria identidade e com potencial para contribuir e tornar a ideia de Aymation uma realidade.

Notas biográficas

Coleção CINUSP

Arlindo Machado

Doutor em Comunicação e professor da PUC-SP e da ECA/USP. Publicou, entre outros, os livros *Eisenstein: Geometria do Êxtase*, *A Ilusão Especular*, *A Arte do Vídeo*, *Máquina e Imaginário*, *El Imaginario Numérico*, *Video Cuadernos*, *Pré-cinemas & Pós-cinemas*, *A Televisão Levada a Sério*, *O Quarto Iconoclasmo*, *El Paisaje Mediático*, *O Sujeito na Tela*, além de inúmeros artigos em revistas especializadas. No terreno das artes, foi curador de diversas exposições e organizou várias mostras de arte eletrônica brasileira e latino-americana para eventos internacionais.

Daniela Kutschat

Artista plástica, graduada em Educação Artística pela Fundação Armando Álvares Penteado (1988), mestre em Artes pela Universidade de São Paulo (1995) e doutorado em Artes pela Universidade de São Paulo (2002). Atualmente é professora do Centro Universitário Senac e da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Artes Interativas. Seus interesses são: design, design de interfaces digitais, design de informação, design de multimídia e arte, ciência e tecnologia.

Eduardo de Jesus

Professor da Faculdade de Comunicação e Artes da PUC Minas. Faz parte do Conselho da Associação Cultural Videobrasil. Publicou texto sobre a cena brasileira de artemídia no newsletter (#100) do ISEA –International Society of Electronic Arts e também no livro “Estética, ciencia y tecnología – creaciones electrónicas y numéricas” organizado por Iliana Hernández García, da Universidade Javeriana (Bogotá) focando a obra de

Eduardo Kac. Seus textos com reflexões sobre a produção audiovisual tem sido publicados em websites, livros e revistas.

Gabriel Menotti

Curador e produtor independente interessado em formas variadas de cinema. Já se envolveu com exposições piratas, festivais de cinema remix, campeonatos de videogame, oficinas de roteiro pornô, instalações com projetores Super8 e exposições de arte generativa. É mestre em Comunicação e Semiótica e atualmente cursa doutorado na Goldsmiths, University of London (Inglaterra).

Henry Lowood:

Doutor em história pela Universidade da Califórnia, Berkeley. Pesquisa a cultura digital com diversos artigos e livros relacionados a game, machinima e ciência e tecnologia lançados por editoras como o MIT. Curador de História da Ciência e Tecnologia nas bibliotecas da Universidade de Stanford. Co-diretor do laboratório de Estudos Interdisciplinares em Digital Humanities. Com Michael Nitsche editou o livro “The machinima reader” pelo MIT.

Isabelle Arvers.

Artista, curadora, crítica de arte e professora. Com tese em arte digital pela Universidade de Paris 8 tem se dedicado a realizar curadorias na arte do videogame, de machinimas, de músicas de 8 bit e opensource. Professora de direito em novas medias, de economia e de marketing. Seu trabalho pessoal denominado WJ-S explora a internet como plataforma para performances, conferências, mostras e festas. Publica artigos teóricos em periódicos e livros de prestígio em todo o mundo.

Janaina Patrocínio:

Especialista em Culturas Midiáticas (UFMG) e Mestre em Comunicação Social (UFMG), atua no mercado audiovisual como produtora, diretora e montadora. Desenvolve projetos multimídia de acervos audiovisuais e de obras audiovisuais. Professora nas áreas de tecnologia e linguagem audiovisual, com experiência docente em instituições como UFMG e PUC-MG. Atualmente dedica-se à produção de documentários autorais e à pesquisa de experiências audiovisuais realizadas a partir dos meios digitais, a exemplo do Machinima, abordado em sua dissertação de mestrado.

Luciana Abe

Graduada em Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, amante de games e colaboradora da produtora independente de jogos, multimídia e interatividade Catavento Games.

Marcus Bastos

Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, onde também é professor. Foi diretor do vídeo interativo “Interface Disforme” (premiado na FIAT Mostra Brasil), do curta-metragem “Radicais Livre(o)s” (Programa Petrobrás Cultural) e do espetáculo de cinema ao vivo “ela, só, pensa naquilo” (Circuito SESC de Artes). Foi editor, com Lucas Bambozzi e Rodrigo Minelli, do livro “Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias moveis” (Editora CONRAD).

Michael Nitsche

Professor assistente da Escola de Literatura, Comunicação e Cultura no Instituto da Geórgia de Tecnologia, onde leciona disciplinas relacionadas a ambientes virtuais e imagens digitais em movimento. Diretor associado do Laboratório experimental Game Lab. Suas áreas de interesse são games em 3D, performance digital, relações entre game e cinema, machinima e espaço no vídeo game. Publicou, entre outros, *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, pelo MIT.

Patrícia Moran

Doutora pela PUC de São Paulo e professora da USP nos cursos de design e Audiovisual. Integra o LAICA Laboratório de Investigação e Crítica Audiovisual. Pesquisa a produção audiovisual tendo em vista o impacto da poética na problematização das novas tecnologias na cultura contemporânea. Cria e dirige trabalhos audiovisuais de diversos gêneros e formatos, exibidos e premiados em festivais nacionais e internacionais de cinema e vídeo.

Renata Gomes

Graduada em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará (1998), mestrado (2003) e doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2008). Atualmente é professora do Centro Universitário Senac e coordenadora da pós-graduação lato sensu em Criação de Imagens e Sons em Meios Emergentes. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Cinema, atuando principalmente nos seguintes temas: cinema, vídeo game, narrativa, imersão e simulação.

Ricardo Nakamura

Possui graduação em Engenharia Mecânica - Automação e Sistemas pela Universidade de São Paulo (1998) , mestrado em Engenharia Elétrica pela Universidade de São Paulo (2002) e doutorado em Engenharia Elétrica pela Universidade de São Paulo (2008). Atualmente é Professor Doutor da Universidade de São Paulo. Tem experiência na área de Engenharia Elétrica , com ênfase em Computação e Sistemas Digitais. Atuando principalmente nos seguintes temas: Jogos Eletrônicos, Colisões (Detecção), Realidade Aumentada, Vídeo-Avatar.

Agradecimentos

Pamela L Quick

Tânia Fraga

Os textos publicados neste livro foram gentilmente cedidos por seus autores, pela editora MIT e pela revista *Dichtung Digital: New Perspectives on Digital Literature: Criticism and Analysis* ed. by Astrid Ensslin and Alice Bell.

Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima – de Henry Lowood: publicado originalmente em: *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*, ed. Tara McPherson. (Cambridge, Mass.: M.I.T. Press, 2007): 165-196

Cheats or Glitch?: Voice as a Game Modification in Machinima – de Isabelle Arvers: Publicado originalmente no livro *Voice: Vocal aesthetics in digital arts and media*, editado por Norie Neumark, Ross Gibson, e Theo van Leeuwen, publicado por The MIT Press, ©MIT 2010.

Claiming Its Space: Machinima - Michael Nitsche: Publicado originalmente na revista digital: *Dichtung Digital: New Perspectives on Digital Literature: Criticism and Analysis* ed. by Astrid Ensslin and Alice Bell. No 37 .

<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2007/nitsche.htm>