

PERMANÊNCIAS EM MACHINIMA: práticas atualizadas¹

Fernanda Albuquerque de Almeida²
PGEHA-USP

Resumo: Desde meados de 2000, machinima é o termo que representa a apropriação da tecnologia de jogos digitais para criação fílmica e também as obras resultantes. Seu processo histórico de legitimação carrega a influência do modo discursivo dominante do cinema, que é a narrativa ficcional, pois seus precursores buscaram a sua afirmação em relação às técnicas de animação e produção cinematográfica já consolidadas. Apesar dessa ênfase, a própria diversidade de obras demonstra que, assim como os demais meios de produção audiovisual, o machinima abarca inúmeros outros gêneros e formatos além do narrativo, inclusive propostas que experimentam novos procedimentos. Uma vez que essa associação não se constitui como base para o entendimento do objeto, o objetivo deste artigo é investigar a relação entre o machinima e as práticas que o precederam, tais como as demos dos anos 1990 e a demoscene dos anos 1980, para circundar possíveis permanências que poderiam fornecer indícios de quais seriam os seus alicerces. Para isso, algumas considerações sobre as demos e a demoscene serão realizadas, nas quais a performance, a documentação e a resistência serão introduzidas como possíveis elementos compreendidos posteriormente em machinima. Tais práticas serão atualizadas como características problematizadas em algumas obras, estabelecendo pontos de ligação entre o machinima e seus precedentes. O estudo de baseia em uma análise interpretativa das obras selecionadas, assim como da bibliografia específica acerca do tema e meios correlatos.

Palavras-chave: machinima, demos, demoscene, produção audiovisual.

Abstract: Since mid-2000, machinima is the term that represents the appropriation of game technology to create films and also the resulting works. Its historical process of legitimation carries out the influence of the dominant discourse mode of cinema, which is the fictional narrative, because its precursors had attempted to consolidate it in relation to the animation and cinematic production techniques already established. Despite this emphasis, the very diversity of works demonstrates that, as well as other means of audiovisual production, machinima encompasses many other genres and formats beyond the narrative, including proposals made from new procedures. Once this association is not a basis for understanding the object, the purpose of this paper is to investigate the relationship between machinima and the practices that preceded it, such as the demos of the 1990s and the demoscene of the 1980s, to circumvent possible continuities that could provide clues to what would be its foundations. For this, some considerations about demos and the demoscene will be approached, in which the performance, the documentation and the resistance will be considered as possible elements comprehended in machinima. Such practices will be updated as features problematized in some works, establishing linkages between machinima and its precedents. The study is based on an interpretative analysis of the selected artworks, as well as the specific bibliography about the theme and correlative means.

Keywords: machinima, demos, demoscene, audiovisual production.

1. Introdução

Machinima é geralmente definido como "produção cinematográfica animada em um ambiente virtual em 3D em tempo real"³ (MARINO, 2004, p. 01). O precursor Paul Marino (2004, p. 03) explica que "com *machinima*, narrativas visuais são criadas gravando-se eventos e performances (produção cinematográfica) com personagens criados artisticamente movidos no tempo (animação) dentro de um

¹ Este artigo faz parte da atual pesquisa de mestrado da autora, com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo.

² frnndea@gmail.com.

³ Original: *animated filmmaking within a real-time virtual 3D environment.*

ambiente virtual ajustável (*engine* ou plataforma de tecnologia de jogos em 3D)."⁴ A partir disso, podemos estabelecer que ele se conecta a um tipo de tecnologia - de jogos em 3D - e a determinados processos de produção, a cinematográfica e a animação.

A tecnologia desenvolvida em jogos como *Doom* e *Quake* propiciou novas oportunidades de atuação e formas de expressão mediadas por computadores e redes. Em *Quake*, os jogadores puderam interagir com ambientes mais complexos, pois ele foi o primeiro jogo em 3D desenvolvido pela *id Software* (MARINO, 2004, p. 04). Incluída na sua versão original, estava a ferramenta *demo recording*, cujo objetivo era possibilitar o registro dos eventos ocorridos no ambiente virtual. Os arquivos gerados por ela, conhecidos como *demos*, eram sequências constituídas por códigos que reproduziriam, em tempo real, as ações que haviam sido previamente captadas.

De forma geral, as *demos* contemplavam eventos de *gameplay* sob a perspectiva típica do jogo do tiro em primeira pessoa e a sua funcionalidade girava em torno da demonstração de habilidades e da avaliação do desempenho dos oponentes para fins competitivos. A rede de *Quake* forneceu o espaço de interação entre os jogadores, que se organizaram em grupos conhecidos como clãs, os quais, além de atuar no jogo, também passaram a explorar a ferramenta de gravação.

O clã *the Rangers* foi pioneiro ao vislumbrar a possibilidade de realizar narrativas audiovisuais, como em filmes convencionais, no ambiente do jogo. Com pouco mais de um minuto, sua *demo Diary of a Camper*⁵ (EUA, 1996, *Quake*) é geralmente considerada o primeiro *machinima*, pois, diferentemente das demais, ela contém uma preocupação com a organização dos personagens e dos eventos no tempo e no espaço, gravados a partir de um ponto de vista descendente, com o objetivo de comunicar uma história.

Por conter uma narrativa que referencia as convenções de meios consolidados, como o cinema e a animação, *Diary of a Camper* iniciou um processo de associação do *machinima* como esse formato. Embora Marino (2004, p. 01-03) explique que a influência da produção cinematográfica e da animação no *machinima* se refira à captação de eventos e atuações em tempo real e à customização e animação dos personagens, respectivamente, podemos constatar que ela se estende à incorporação do modo discursivo de ambos, que é a narrativa ficcional.

Despertados, portanto, pela iniciativa de *the Rangers*, os jogadores se tornaram entusiastas na utilização de ambientes virtuais para contar histórias, envolvendo-se em iniciativas de valoração da técnica. A partir desse momento, o *machinima* foi considerado um meio democrático de produção audiovisual, haja vista que seu processo era mais acessível aos usuários comuns do que o de outros meios. Por isso, além de apresentar o *machinima* ao público, as publicações iniciais fornecem dicas, quase tutoriais, de como realizar o seu próprio projeto, desde a elaboração de uma história ou caracterização dos personagens até a manipulação de ferramentas e plataformas.

⁴ Original: *With machinima, visual narratives are created by recording events and performances (filmmaking) with artistically created characters moved over time (animation) within an adjustable virtual environment (3D game technology platform or engine).*

⁵ Disponível em: <<http://archive.org/details/DiaryOfACamper>. Acesso em: 30 agos. 2013.

Do ponto de vista teórico, até hoje podemos encontrar resquícios da associação do *machinima* como o formato narrativo. Em uma das publicações mais recentes sobre o tema, por exemplo, os autores afirmam que seu estudo se concentra no poder de contar histórias do *machinima* e declaram que "simplesmente filmar eventos aleatórios em um ambiente virtual não é um *machinima*, mas eles podem ser os ingredientes de uma história que poderia ser construída a partir dessas várias cenas."⁶ (JOHNSON; PETTIT, 2012, p. 08) A declaração traz implícita, portanto, uma concepção de *machinima* que está ligada à elaboração de uma narrativa que contenha relações de causa e efeito.

Apesar dessa ênfase, a própria diversidade de obras demonstra que, assim como os demais meios de produção audiovisual, o *machinima* abarca inúmeros outros gêneros e formatos além do narrativo, inclusive propostas que experimentam novos procedimentos. Uma vez que essa associação não se constitui como base para o entendimento do objeto, o objetivo deste artigo é investigar a relação entre o *machinima* e as práticas que o precederam, tais como as *demos* dos anos 1990 e a *demoscene* dos anos 1980, para circundar possíveis permanências que poderiam fornecer indícios de quais seriam os seus alicerces. Para isso, algumas considerações iniciais sobre as *demos* e a *demoscene* serão realizadas, nas quais a performance, a documentação e a resistência serão introduzidas como possíveis elementos compreendidos posteriormente em *machinima*. A seguir, tais práticas serão atualizadas como características problematizadas em algumas obras, estabelecendo pontos de ligação entre o *machinima* e seus precedentes. Para fins de sistematização, elas serão abordadas separadamente, mas devemos ter em vista que as três fazem parte de um campo emaranhado de conexões.

2. *Demos* e *demoscene*: performance, documentação e resistência

As *demos*, conforme mencionado anteriormente, são os antecessores mais próximos do *machinima*, estando vinculadas ao desempenho do jogador e à demonstração de suas habilidades. Por isso, mais do que iniciar um processo de associação com o gênero narrativo, *Diary of a Camper* inaugurou a produção de projetos que tivessem autonomia em relação ao jogo, ou seja, que se aproveitassem do espaço e das formas de interação propiciadas por esse ambiente para a constituição de propostas audiovisuais independentes.⁷

Ainda que a maior inovação do *machinima* seja, portanto, a apropriação de ambientes virtuais interativos para a realização de filmes, a relação entre jogos digitais e a produção audiovisual advém de práticas ainda mais antigas que as *demos*. Nos anos 1980, os filmes-*demo* da *demoscene* foram constituídos a partir de intervenções realizadas nos jogos, mas ao invés de se apropriarem dos ambientes virtuais para a sua

⁶ Original: *To simply film random events in a virtual environment is not a machinima; however, these events might be the ingredients to a story that could be constructed from those various film scenes.*

⁷ Essa possibilidade só foi plenamente alcançada em meados de 2000, a partir do momento em que Joe e Jeff Gross tiveram a ideia de capturar as imagens do jogo com uma videocâmera, gerando arquivos que poderiam ser editados em *softwares* comuns. Até então, as *demos* estavam vinculadas aos jogos de origem ao menos para a sua reprodução, uma vez que eram sequências de códigos que seriam executadas em tempo real em cópias idênticas aos jogos utilizados na sua realização.

produção, os usuários criavam animações em código que seriam acopladas a eles, constituindo-se como introduções.

As *intros* da *demoscene* eram a forma de registro de intervenções bem sucedidas, que surgiram como resposta à tendência da indústria de cercear o compartilhamento de arquivos entre os jogadores. A proposta era de que ao *crackear* o jogo, o *hacker* deixaria a prova do seu desempenho gravada na cópia. Assim como as *demos* certificavam as habilidades em *Quake*, essa era, portanto, a função dessas introduções animadas.

Henry Lowood (2008, p. 174) comenta que, diferentemente das empresas desenvolvedoras de jogos para consoles, como a Nintendo, as que se concentraram em jogos de computadores mantiveram o espaço de interação do jogador, fato que instigou não apenas o compartilhamento e a cópia de arquivos, como também a alteração do *software* como forma de resistência, "a versão dos anos 1980 de levar o poder do computador às pessoas".

Essa democratização do poder relativo ao computador estava relacionada nesse contexto e em outros antes e depois dele a colocar os meios de produção ao alcance de todos, assim como instigar a sua apreensão crítica. No campo da arte, principalmente depois dos anos 1970 com o vídeo, artistas passaram a se apropriar das plataformas de entretenimento para então ressignificá-las. *Television delivers people*⁸ (1973), de Richard Serra, por exemplo, é uma crítica em vídeo à televisão e ao seu poder de controle social enquanto mídia de comunicação massiva e unidirecional. Por sua vez, o advento do computador e das redes digitais, principalmente a partir da década de 1990, forneceu uma contrapartida às mídias antigas, como a televisão e o rádio, nas quais a comunicação era realizada predominantemente de um para muitos. Com eles, qualquer um poderia enviar sua mensagem, intervir na programação e explorar os alcances de sua atuação nesses novos ambientes. Foi o que aconteceu no desenvolvimento dos jogos digitais e na interação dos usuários com eles, que se desdobrou na criação do *machinima*, das *demos* e da *demoscene*: a exploração de performances e do seu registro e a intervenção em sistemas como forma de resistência.

3. Performance

Podemos considerar que a performance, como elemento constitutivo do *machinima*, advém de práticas anteriores ligadas à demonstração de habilidades dos usuários e jogadores. Para Katie Salen (2011, p. 44), "ambas culturas de *mod* e *machinima* tiram proveito do desejo dos jogadores de expandir sua atuação além do período formalizado pelo início e fim de uma seção de jogo."⁹ Essa aspiração está relacionada ao *metagaming*¹⁰, que "se refere à relação entre o jogo e os elementos

⁸ Disponível em: <<http://youtu.be/LvZYwaQIjsg>>. Acesso em 26 agos. 2013.

⁹ Original: *Both mod and machinima culture take advantages of player's desires to extend their play beyond the formalized period marking the beginning and end of a game section.*

¹⁰ Conceito formulado por Salen e Zimmerman em *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, 2004.

externos, incluindo desde as atitudes dos jogadores e estilos de jogo até a reputação social e contextos culturais em que o *game* é jogado."¹¹ (SALEN, 2011, p. 44)

Partindo dessa ideia conjugada ao que já foi abordado acerca das *demos* e da *demoscene*, podemos estabelecer que o *machinima* esteve intrinsecamente ligado aos jogos digitais na sua gênese, uma vez que ele pode ser compreendido como uma forma de expansão do *gameplay*. Para Lowood (2008, p. 168), o papel dos jogadores e a associação das suas práticas de *gameplay* e desempenho com o desenvolvimento posterior do *machinima* são pontos fundamentais de reflexão acerca do que ele representa. Segundo o autor, uma das questões mais importantes ilustradas pelo *machinima* é o alcance da cultura "faça você mesmo" (*do it yourself* - DIY), que é fundamentada pela modificação dos conteúdos e das tecnologias.

Se por um lado o *machinima* está, portanto, conectado aos jogos digitais tanto em relação às suas práticas quanto à sua tecnologia, ao longo dos anos, novas plataformas têm sido incorporadas na realização dessas obras, diminuindo tal vinculação. O mundo virtual do *Second Life*, por exemplo, é bastante utilizado por usuários que desejam ter sua primeira experiência como produtores audiovisuais. Nele, há grupos que se organizam em iniciativas cujo objetivo é desenvolver e propagar propostas artísticas. Uma das figuras mais ativas nesse contexto é Saveme Oh, que atua na área das artes performáticas na vida real, realiza performances no mundo virtual e as retrabalha para captura em *machinima*. Ela declara:

Second Life proporciona possibilidades enormes que não são utilizadas no seu potencial completo. Todos estão empertigados colados juntos ao chão para criar ambientes, mas ninguém vê que o próprio avatar é uma perfeita base para todos os tipos de anexos que podem resultar em visuais extasiantes. Eu sou capaz de criar em apenas alguns minutos todos os tipos de ambientes em meu entorno. E isso é muito mais interessante que reconstruir Nova York ou uma paisagem de fantasia no *Second Life*. Não estou interessada na recriação da vida real, mas em oportunidades específicas que um mundo virtual proporciona. (informação pessoal)¹²

Dessa forma, a artista busca desenvolver propostas a partir das possibilidades de criação e interação em tempo real com essa plataforma, abordando questões pertinentes às experiências nesse mundo. Seu *machinima In Search of Art*¹³ (Holanda, 2012, *Second Life*) (FIGURA 1), por exemplo, apresenta seu avatar buscando pela arte durante cinco minutos em cenários que constituem, ao mesmo tempo, pano de fundo e extensões do seu próprio corpo. Ela explica que tais anexos são como roupas que podem ser vestidas por qualquer avatar. A ideia é poder incentivar o

¹¹ Original: *Metagaming refers to the relationship between the game and outside elements, including everything from player attitudes and play styles to social reputations and cultural contexts in which the game is played.*

¹² Em entrevista concedida por mensagem online em 03 mai. 2013.

Original: *Second Life gives enormous possibilities that are not used to the full potential. Everybody is gluing prims together on the ground to create environments, but nobody seems aware that the avatar itself is a perfect base for all kinds of attachments that can result in mind-blowing visuals. I am able to create in just some minutes all kinds of environments around myself. And that is so much more interesting than rebuilding New York or a fantasy landscape in Second Life. I am not interested in the re-creation of real life but in the specific opportunities a virtual world provides.*

¹³ Disponível em: <<http://vimeo.com/36406222>>. Acesso em: 25 agos. 2013.

envolvimento criativo dos usuários em contrapartida à visitação passiva nos ambientes.

Outro *machinima* que lida com a intervenção do usuário no mundo virtual é *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)*¹⁴ (Finlândia, 2008, *Fluxus*) (FIGURA 2), de Dave Griffiths, que, diferentemente do trabalho de Saveme Oh, atinge o código de programação do ambiente. A obra explora a técnica *livecoding*, que consiste em modificar o código enquanto o programa é executado. Dessa forma, o artista altera os códigos do *engine Fluxus*, também criado por ele, para compor as imagens desencadeadas por determinados comandos. Além do ambiente, podemos ver as interferências realizadas durante a sua performance, pois o código é acrescentado à tela, constituindo parte das imagens que ele gera.



FIGURA 1 (à esquerda) - *In Search of Art*, de Saveme Oh



FIGURA 2 (à direita) - *Abstract Livecoded Machinima (Missile Command)*, de Dave Griffiths

Ainda que poéticas da realização em tempo real sejam exploradas nos *machinimas* mencionados, a sua constituição como um filme restringe o desenvolvimento de propostas que possibilitem a performance do observador. Um dos poucos projetos que explora essa configuração como um desdobramento do *machinima* é *AniSandbox* (Alemanha, 2007, *Moviesandbox*), de Friedrich Kirschner. O trabalho é uma instalação interativa baseada em uma modificação realizada também por Kirschner no jogo *Unreal Tournament 2004*. Nele, os usuários podem animar avatares customizados como marionetes e eventos diferentes, como trocas de câmera e efeitos de luz, podem ser desencadeados por gestos diversos, de forma a contribuir com a criação de um vídeo musical.

O que vemos, portanto, nas três propostas é que elas exploram a performance do usuário nas plataformas em que se baseiam, tanto no nível do ambiente, quanto em seu código ou em domínios híbridos que mesclam a atuação dentro e fora do ambiente virtual. Ainda que a criação desses *machinimas* não esteja estritamente vinculada aos jogos, essa associação prévia se atualiza como tema problematizado. Mais do que isso, eles são manifestações da busca de seus artistas de extrapolar os limites de atuação previstos em determinadas plataformas. Dessa forma, o *machinima* pode ser compreendido como desdobramento de experimentações e forma de expansão da área de atuação do usuário.

¹⁴ Disponível em: <<http://www.pawfal.org/dave/index.cgi?Projects/Missile%20Command>>. Acesso em: 25 agos. 2013.

4. Documentação

Apesar da performance alicerçar o *machinima*, a obra final constitui um filme, uma sequência audiovisual que, diferentemente das *demos*, não é atualizada quando visualizada. Dessa maneira, o *machinima* não se caracteriza apenas como performance, mas como seu registro.

Para Lowood (2011, p. 04), o *machinima* trata ambos aspectos, performance e documentação, a partir do momento em que ele "é fundamentado em tecnologias de captura através das quais habilidades e atuações em jogo são reimplantadas e retrabalhadas"¹⁵, assim como "cria documentação histórica que captura aspectos dos espaços, eventos e atividades através das lentes de visão de um jogador no mundo do jogo"¹⁶.

O aspecto documental perpassa, portanto, todo e qualquer *machinima*, mesmo que o seu intuito não seja constituir deliberadamente um ato de documentação, da mesma forma que as *demos* e as *intros* da *demoscene*, por exemplo, servem de documentação histórica de determinados contextos e conjuntos de práticas sem necessariamente terem sido desenvolvidas para esse fim. Dessa forma, há propostas em *machinima* que enfatizam o aspecto documental sem, no entanto, constituírem filmes amparados no gênero documentário. Essas propostas lidam com poéticas propiciadas por essa ênfase, constituindo obras audiovisuais que investigam formas de documentar acontecimentos, ações e eventos que ocorrem nesses ambientes virtuais.

*Six Days*¹⁷ (EUA, 2009, *Call of Duty 4*) (FIGURA 3), de J. Joshua Diltz, por exemplo, propõe uma análise das consequências ambientais de um conflito militar durante seis dias consecutivos. Os acontecimentos são trazidos a nós através de três câmeras simultâneas. A primeira conduz o olhar do observador ao apresentar uma sequência de ações organizadas pela montagem. As duas seguintes permanecem estáticas registrando continuamente a interação entre os combatentes. Uma delas foca a descrição dos acontecimentos sendo atualizada durante a sua ocorrência através de textos embutidos na tela; a outra registra os eventos de um determinado local a partir de um ponto de vista descendente. A obra compõe, portanto, uma documentação histórica de uma sequência de ações localizada no espaço do jogo *Call of Duty 4*, mas faz isso explorando um formato diferenciado do gênero documentário.

¹⁵ Original: *it is founded on technologies of capture through which in-game assets and performance are redeployed and reworked*

¹⁶ Original: *it creates historical documentation that captures aspects of the spaces, events, and activities through the lens of a player's view of the game world.*

¹⁷ Disponível em: <<http://youtu.be/O2hSbuvvUq0>>. Acesso em: 25 agos. 2013.



FIGURA 3 - *Six Days*, de J. Joshua Diltz

Diferentemente de *Six Days*, há *machinimas* cujo objetivo não se concentra na documentação de determinados eventos, muito embora ele esteja presente indiretamente em sua proposta. Alguns ambientes virtuais são povoados de usuários interessados em criar problemáticas artísticas e, nesse sentido, *Second Life* é comumente utilizado. Além das práticas de performance como as de Saveme Oh, há interessados em elaborar instalações dentro desse mundo que, por sua vez, são apropriadas para a realização de *machinimas*. Um dos artistas que trabalha nesse sentido é Bernard Capitaine, conhecido como Iono Allen.

O repertório de Allen é constituído de muitos *machinimas* que, embora sejam propostas autônomas, costumam refletir direta ou indiretamente o trabalho de outros. Uma das suas parcerias é realizada com a artista holandesa Saskia Boddeke, conhecida como Rose Borchovski. Allen tem alguns trabalhos baseados em obras desenvolvidas por Boddeke, que abordam a sua personagem Susa Bubble. *Fears*¹⁸ (França, 2010, *Second Life*) (FIGURA 4), por exemplo, é caracterizado como um capítulo da história da Susa, que passou a acordar duplicada todas as manhãs e, desde então, luta para manter seu equilíbrio, pois, se uma delas falha, ela leva consigo as demais.



FIGURA 4 - *Fears*, de Bernard Capitaine

O que vemos em ambos *machinimas* é a documentação da vivência dos usuários nesses ambientes virtuais sendo aproveitadas para o desenvolvimento de problemáticas em formato audiovisual. Assim como em práticas anteriores, as obras têm caráter documental sem, no entanto, restringirem suas propostas a essa abordagem. A captura das ações, eventos e atuações dos jogadores e usuários revela seu caráter criativo, haja vista que os artistas também buscam desenvolver formas de

¹⁸ Disponível em: <<http://youtu.be/ByIIvTvX38>>. Acesso em 25 agos. 2013.

combinar as imagens registradas de modo a construir um discurso próprio. Nessa investigação, portanto, são enfatizadas as possibilidades de criação em *machinima* vinculadas às poéticas do registro e da documentação, sem constituir um caráter funcional em relação a tais aspectos.

5. Resistência

Enquanto o *machinima* parece, à primeira vista, ser um exemplo de *fan fiction*, muitos trabalhos produzidos com a técnica são críticas radicais aos *videogames*, em uma tentativa de redefinir as políticas e ideologias da sua cultura ao invés de louvá-la. Dessa forma, *machinima* parece ser um exemplo impressionante de movimento de resistência de mídia, engajado criticamente com a cultura e produção.¹⁹ (HORWATT, 2008)

No artigo *New Media Resistance: Machinima and the Avant-Garde*, o autor Elijah Horwatt comenta o *machinima* em relação à videoarte e às práticas de vanguarda do cinema. Para ele, assim como com o vídeo, com o computador e as redes digitais, os observadores tem a oportunidade de contra-ataque sobre os discursos midiáticos. Nesse contexto, o *machinima* é considerado mais um meio de expressão que também se caracteriza como forma de resistência à cultura e à produção midiática dos *games*.

Há diversas formas de questionar os paradigmas de entretenimento associados aos jogos, a partir de estratégias de modificação. Entre elas, podemos destacar a alteração dos aspectos formais, referentes às imagens e sons, e dos elementos discursivos, relacionados às experiências de envolvimento do usuário com o jogo previstas pelos desenvolvedores.

Entre os *machinimas* que lidam com os primeiros aspectos, *Max_Miptex*²⁰ (2001, Austrália, *Half-Life I*) (FIGURA 5), de Julian Oliver e Chad Chatterton, reconfigura as imagens e os elementos sonoros do jogo de base, a partir da sua execução em configurações inferiores às necessárias para garantir seu bom funcionamento. O resultado é uma sucessão de imagens abstratas que exploram poéticas do erro e do ruído (*glitch*), aniquilando qualquer referência visual ou discursiva ao jogo utilizado como base.

Por sua vez, a série *Formation and Repetition*²¹ (Austrália, 2011, *Arma 2: Operation Arrowhead*) (FIGURA 6), de Baden Pailthorpe, modifica o jogo ao dispor os soldados de linhas inimigas lado a lado para andar continuamente. Ao invés da violência habitual, o ambiente se torna uma paisagem composta pela sonoridade dos passos e pela variação das formas que se combinam ora pelas filas que seguem paralelas, ora pelos corpos que se cruzam. Segundo o artista, "além de ser um tipo de ação política contra o jogo (simplesmente andar ao invés de criar violência), os

¹⁹ Original: *While machinima appears at first glance to be an example of fan fiction, many works produced with the technique are radical critiques of video games, attempting to redefine the politics and ideology of video game culture rather than praise it. In this way, machinima appears to be a striking example of a grass-roots media resistance movement engaging critically with culture and production.*

²⁰ Disponível para *download* em: <http://julianoliver.com/output/static/videos/max_miptex-768x576_silent-2.avi>. Acesso em: 25 agos. 2013.

²¹ Disponível em: <<http://vimeo.com/user5157711/videos>>. Acesso em: 25 agos. 2013.

padrões que emergem estão ligados diretamente às estéticas militares e aos vocabulários de uniformidade, camuflagem, repetição e disciplina."²² (BAILTHORPE, 2012)



FIGURA 5 (à esquerda) - *Max_Miptex*, de Julian Oliver e Chad Chatterton
 FIGURA 6 (à direita) - *Formation and Repetition*, de Baden Pailthorpe

Os pontos em comum entre ambos trabalhos estão relacionados à intervenção que os artistas realizam sobre as plataformas, a partir da exploração de novas configurações dos seus elementos, que também compreendem atos de resistência contra aspectos dos jogos de origem. Conforme afirma Prada (2012, p. 241-242), ao alterar os jogos digitais, o artista se torna um "*hacker* cultural, que manipula as estruturas tecnosemióticas imanentes dos produtos de entretenimento, distorcendo-as, subvertendo-as, derivando-as a outras esferas de sentido".

Como modalidade de *hacker*, o artista se pauta, portanto, em princípios que fomentaram e ainda fomentam o desenvolvimento do computador e seus primeiros jogos ao longo da história, tais como a acessibilidade aos meios de produção e informação, a valorização de habilidades de desempenho e o conhecimento sobre sistemas, assim como o estímulo à intervenção. Ao assumir-se como tal, o realizador de *machinimas* que modifica suas plataformas de origem concomitantemente problematiza as questões culturais que as envolvem, assim como reconfigura e ressignifica os discursos previamente organizados pela indústria.

6. Considerações finais

No decorrer deste artigo, foi demonstrado que o *machinima* surgiu em meio às práticas de desempenho e documentação realizadas pelos jogadores de *Quake* e *Doom*, nos anos 1990. A sua atuação estava predominantemente relacionada aos fins do jogo e as sequências capturadas eram registradas sob o ponto de vista típico do jogo de tiro em primeira pessoa. Entre os grupos que passaram a explorar a funcionalidade de captura de imagem nesses ambientes, estava *the Rangers*, que vislumbrou o potencial de utilização dessas plataformas para a realização de filmes nos quais histórias pudessem ser contadas.

A possibilidade inaugurada com *Diary of a Camper* instigou muitos outros a experimentarem construir seus próprios filmes. Pouco a pouco, o *machinima* passou a

²² Original: *despite being a kind of political action against the game (simply walking instead of creating violence), the patterns that emerge are tied directly to military aesthetics and vocabularies of uniformity, camouflage, repetition and discipline.*

ser relacionado à produção de narrativas audiovisuais, haja vista que as iniciativas construídas no entorno de seu desenvolvimento e legitimação se amparam no modo discursivo dominante de meios conhecidos, tais como o cinema e a animação.

Esse direcionamento, contudo, não abarca, nem abarcou, as inúmeras possibilidades de produção fílmica provenientes da interação em jogos digitais e ambientes virtuais. Muitas obras corroboram com essa afirmação, uma vez que exploram desdobramentos do *machinima* que vão além do formato narrativo sistematizado pelo cinema tradicional. Entre elas, há as que retrabalham aspectos que se relacionam a práticas anteriores à conceituação do *machinima*, tais como as exploradas nas *demos* dos anos 1990 e na *demoscene* dos anos 1980, que se referem à performance, à documentação e à resistência.

A performance diz respeito, principalmente, ao desejo de expansão dos limites de interação do jogador ou usuário com a plataforma de base, estejam eles enquadrados nas bordas do ambiente virtual, dentro do seu código ou dilatado para o mundo em que vivemos. A documentação, por sua vez, está conectada ao processo de captura na constituição do objeto audiovisual. Por registrar eventos, locais e atuações em ambientes virtuais, mesmo que o trabalho não constitua uma proposta cujo objetivo seja documentar, todo e qualquer *machinima* serve de documento histórico sobre determinado período, contexto e formas de interação. Além disso, o *machinima* constitui uma das facetas que representa a crescente acessibilidade aos meios de produção por parte de usuários comuns, assim como por parte dos artistas, que agem sobre os dispositivos de forma a modificá-los, criticá-los e subverter sua funcionalidade.

Podemos conectar a sugestão de Prada com relação ao artista enquanto *hacker* cultural ao *metagaming* sugerido por Salen, uma vez em ambas situações os usuários tendem a expandir sua atuação além dos limites programados pela indústria. Nesse sentido, o criador de *machinima* se configura como agente de modificação das plataformas, atribuindo-lhes outros sentidos que serão assimilados posteriormente pelo observador de seus filmes. Por sua vez, antes de lidarem com a constituição de narrativas pautadas no referencial do cinema, as obras problematizam tópicos envolvidos com o registro da performance do criador que intervém nos cenários, paisagens e dados que lhes são fornecidos. Dessa forma, o *machinima* se constitui a partir das permanências de práticas anteriores que envolvem a performance criativa dos usuários, a documentação de seus atos e a resistência através da intervenção sobre os ambientes virtuais.

Referências

HORWATT, Elijah. **New Media Resistance: Machinima and the Avant-Garde**. Cineaction 73/74, 2008. Disponível em: <<http://cineaction.ca/issue73sample.htm>>. Acesso em: 25 agos. 2013.

JOHNSON, Phylis; PETTIT, Donald. **Machinima: The Art and Practice of Virtual Filmmaking**. Jefferson: McFarland & Company, 2012.

KELLAND, Matt; MORRIS, Dave; LLOYD, Dave. **Machinima: Making Animated Movies in 3D Virtual Environments**. Cambridge: Ilex, 2005.

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

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

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

PAILTHORPE, Baden. Interview: Baden Pailthorpe's pattern recognition. 18 de setembro, 2012. San Francisco: **GAMESCENES**, art in the age of videogames. Entrevista concedida a Matteo Bittanti. Disponível em: <<http://www.gamescenes.org/2012/09/interview-baden-pailthorpe.html>>. Acesso em: 25 agos. 2013.

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

SALEN, Katie. Arrested Development: Why Machinima Can't (or Shouldn't) Grow Up. In: LOWOOD, Henry; NITSCHKE, Michael. (Orgs.) **The Machinima Reader**. London: The MIT Press, 2011, p. 37-50.

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

Filmografia

ABSTRACT Livecoded Machinima (Missile Command). Direção de: Dave Griffiths. Finlândia, 2008. (11 min. 14)

DIARY of a Camper. Direção de: United Ranger Films. EUA, 1996. (01 min. 21)

FEARS. Direção de: Iono Allen. França, 2010. (04 min. 17)

FORMATION and Repetition. Direção de: Baden Pailthorpe. Austrália, 2010.

IN SEARCH of Art. Direção: Saveme Oh. Holanda, 2012. (05 min. 24)

MAX Miptex. Direção de: Julian Oliver e Chad Chatterton. 2001. (05 min. 32)

SIX Days. Direção de: J. Joshua Diltz. Estados Unidos, 2009. (09 min. 24)