

Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP

Maíra Valencise Gregolin

Mídia e cultura: Machinima, produto da contemporaneidade

Dissertação apresentada ao curso de Mestrado em Artes do Instituto de Artes da UNICAMP como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Artes, sob a orientação do Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand.

Campinas
2009

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA
BIBLIOTECA DO INSTITUTO DE ARTES DA UNICAMP**

G861m Gregolin, Maíra Valencise.
Mídia e cultura: machinima, produto da contemporaneidade. / Maíra Valencise Gregolin. – Campinas, SP: [s.n.], 2009.

Orientador: Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand.
Dissertação(mestrado) - Universidade Estadual de Campinas,
Instituto de Artes.

1. Novas mídias. 2. Cultura. 3. Machinima. 4. Cinema. 5. Jogo eletrônico. 6. Hibridização. I. Hildebrand, Hermes Renato. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

(em/ia)

Título em inglês: “Media and Culture – Machinima.”

Palavras-chave em inglês (Keywords): New media ; Culture ; Machinima ; Cinema ; Electronic Game ; Hybridization.

Titulação: Mestre em Multimeios.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand.

Prof. Dr. José Armando Valente.

Prof. Dr. Rogério Júnior Correia Tavares.

Prof. Dr. Milton Terumitsu Sogabe.

Profª. Dra. Maria de Fátima Morethy Couto.

Data da Defesa: 20-08-2009

Programa de Pós-Graduação: Multimeios.

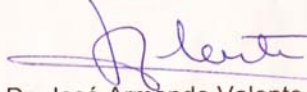
Instituto de Artes
Comissão de Pós-Graduação

Defesa

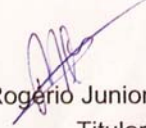
Defesa de Dissertação de Mestrado em Artes, apresentada pela Mestranda Maira Valencise Gregolin - RA 068761 como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre, perante a Banca Examinadora:



Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand
Presidente



Prof. Dr. José Armando Valente
Titular



Prof. Dr. Rogério Junior Correia Tavares
Titular

Agradecimentos

Ao Max, pela paciência e por se encontrar sempre ao meu lado.

Aos meus pais, pela sólida formação dada e pelo apoio incondicional.

Ao meu orientador Hermes, pela disponibilidade e conhecimentos transmitidos.

À Carla, pelas caminhadas filosóficas.

Aos amigos e familiares que me acompanharam durante o período.

À *FAPESP*, pelo apoio financeiro concedido a essa pesquisa.

Ao meu filho João, meu agradecimento e dedicação!

Resumo: *O presente trabalho toma como objeto de estudos um novo tipo de mídia digital, denominada Machinima. Do inglês machine (máquina) e animation (animação), Machinima é, conceitualmente, tanto um filme feito a partir de jogo eletrônico, quanto um processo de produção. A hibridização de mídias presente na arquitetura do Machinima constitui um novo processo criativo propiciado pelas ferramentas da tecnologia digital. Ao mesmo tempo, o Machinima pode ser pensado como um novo tipo de produção fílmica que nasce dos sistemas híbridos e complexos que propiciam novas poéticas e que convergem para a estética da interatividade, da incorporação e da imersão, palavras-chave das produções culturais que estão buscando tornar visível a articulação dos sujeitos com as linguagens maquínicas, próprias do nosso tempo. Tendo como base estudos que analisam as transformações da sociedade pós-moderna, o aparecimento de novos produtos culturais que afetam em todos os sentidos a sociabilidade contemporânea, esta dissertação parte dos seguintes problemas de pesquisa: a) em termos de sua produção, como se dá a relação entre o Machinima e os gêneros que estão na sua base: jogo eletrônico/filme?; b) quais os efeitos da hibridização de gêneros e de técnicas na arquitetura do Machinima? c) quais deslocamentos a tecnologia digital do Machinima provoca na produção fílmica? Para responder a essas questões, analisamos as técnicas de produção e o funcionamento do Machinima. Selecionamos, para análise, a série de Machinimas denominada Red vs Blue e investigamos sua imersão na cultura da convergência de mídias, sua narratividade e as relações estabelecidas entre técnicas cinematográficas e de jogo eletrônico. Assim, a partir das características configuracionais e do funcionamento desse objeto que une jogo eletrônico, filme, e novas mídias, investigamos a articulação entre mídia e cultura nas transformações das sensibilidades da sociedade contemporânea.*

Palavras-Chave: *Mídias; Cultura da convergência, Machinima; Cinema, Jogo eletrônico, Hibridização*

Abstract: *This research investigates a new type of digital media: Machinima (the combining 'machine' and 'animation'), a new way of making films within a real-time virtual environment. Also, Machinima can be thought as a new product, which was born in the hybrid systems, providing new poetics and converging to the aesthetics of interactivity, incorporation and immersion – keywords which make visible the articulation of the subjects with the languages of the machine. Based on speeches that analyze the emergence of new cultural products that affect in every sense a contemporary sociability, this work part of the following questions: a) in terms of production, what is the relationship between Machinima and the genres that are in its base (electronic game / movie/animation)? b) which are the effects of hybridization of genres and techniques in the architecture of the Machinima? c) which are the changes that digital technology in Machinima provoke in filmic production?*

Keywords: *New media; Convergence Culture; Machinima; Cinema, Electronic Game; Hybridization*

Lista de Figuras

Figura 1: Fonte, Duchamp, 1917.....	38
Figura 2: Demo <i>Hardwired</i> , Crionics and Silents, 1991.....	44
Figura 3: Jogo Quake, ID Software, 1996.....	45
Figura 4: Jogo Halo: Combat Evolved, Bungie Studios, 2001.....	46
Figura 5: Jogo <i>GTA: San Andreas</i> , Rockstar Games, 2004.....	47
Figura 6a Jogo <i>Sonic: The Hedgehog</i> , 1991.....	48
Figura 6b Jogo <i>Sonic 3D Blast</i> , 1996.....	48
Figura 7a Jogo <i>Super Mario Bros.</i> , 1985.....	48
Figura 7b Jogo <i>Super Mario 64</i> , 1996.	48
Figura 8: Jogo <i>Doom</i> , Id Software, 1993.	50
Figura 9: Machinima <i>Diary of a Camper</i> , The Rangers, 1996.....	51
Figura 10a: Jogo <i>Quake 3</i> , 1999.....	52
Figura 10b: Machinima <i>Quad God</i> , 1999.....	52
Figura 11: Jogo <i>The Sims 2</i> , Eletronic Arts, 2004.....	54
Figura 12: Jogo <i>The Movies</i> , Lionhead	55
Figura 13: Machinimation.....	63
Figura 14: <i>Matinee</i>	64
Figura 15: <i>FacePoser</i>	65
Figura 16: Machinima <i>Make Love Not Warcraft</i>	66
Figura 17 <i>Modelo de roteiro, Ill Clan</i>	68
Figura 18 Processo de modelagem e texturização.....	69
Figura 19: Machinima em Premiere Pro.....	72
Figura 20: <i>As meninas</i> , Velásquez.....	76
Figura 21: Produção de Inteligência Artificial.....	84
Figura 22: Anúncio de <i>Red vs Blue</i>	93
Figura 23 - DVDs de <i>Red vs Blue</i>	94
Figura 24 - Camiseta de <i>Red vs Blue</i>	94
Figura 25 - Logomarca de <i>Red vs Blue</i>	97
Figura 26 Machinima <i>Anna</i> , Fountainhead, 2003.....	103

Sumário

Introdução

Novas tecnologias e a cultura da convergência	02
O objeto de nossa pesquisa	03
Objetivo geral e objetivos específicos da pesquisa	06
A metodologia da pesquisa	07
Relevância da pesquisa	09
Organização da dissertação	10

CAPÍTULO 1 Contemporaneidade, mídias digitais, novas subjetividades

1.1 Os dilemas da pós-modernidade	13
1.2 Mídias digitais, novas sensibilidades	20
1.3 Novas mídias: (re)configurações, (re)territorializações	30
1.3.1 A emissão: excesso informacional cria novas identidades	31
1.3.2 A (inter)conectividade generalizada	33
1.3.3 A cultura da remediação	35

CAPÍTULO 2 Machinima: do cinema ao jogo eletrônico; do jogo eletrônico ao cinema

2.1 História do Machinima	43
2.2 O Machinima no Brasil	56
2.3 Copyright	58
2.4 A configuração do Machinima e suas técnicas de produção	59
2.4.1 Procedimentos técnicos da criação de Machinimas	60
2.4.2 Funcionalidades da equipe envolvida na produção de Machinimas	66
2.5 Machinima: articulações entre cinema e jogo eletrônico	73

CAPÍTULO 3 O Machinima Red vs Blue: objeto cultural da contemporaneidade	
3.1. Do Jogo Halo ao Machinima Red vs. Blue	90
3.2 O Machinima Red vs Blue e a cultura da convergência	93
3.3 A autoria no Red vs Blue	96
3.4 A narratividade em Red vs Blue	99
3.4.1 Personagens	102
3.4.2 Espacialidade	104
3.4.3 Sequência de ações (percurso narrativo)	105
3.4.4 Temporalidade	107
3.5 A série Red vs Blue	107
3.5.1 O episódio 2 da primeira etapa da série (Blood Gulch Chronicles)	108
3.5.2 O trailer Recreation (2009)	109
3.5.3 O trailer The Blood Gulch Chronicles (2003)	110
3.5.4 A hibridização entre cinema e jogo eletrônico	111
Considerações finais	115
Referências Bibliográficas	119
Anexo	125

Introdução

Eu ando pelo mundo prestando atenção em cores que eu não sei o nome cores de Almodóvar cores de Frida Kahlo cores passeio pelo escuro eu presto muita atenção no que o meu irmão ouve e como uma segunda pele um calo uma casca uma cápsula protetora ah! eu quero chegar antes para sinalizar o estar de cada coisa filtrar seus graus eu ando pelo mundo divertindo gente chorando ao telefone e vendo doer a fome nos meninos que têm fome pela janela do quarto pela janela do carro pela tela pela janela quem é ela? quem é ela? eu vejo tudo enquadrado remoto controle (Adriana Calcanhoto, *Esquadros*, 1992).

Os percursos teóricos trilhados por mim refletem minha constante preocupação com as convergências das mídias. Em 1999, elaborei a monografia “Webdocumentário: uma ferramenta pedagógica para o mundo contemporâneo”¹, resultado de vasta pesquisa sobre a utilização de recursos multimídia na construção do conhecimento. Preocupada em melhor compreender as inúmeras faces do cinema e do vídeo no contexto das novas tecnologias, após minha graduação em Jornalismo na Puc-Campinas, cursei a especialização em “Produção de Filme e Televisão Digital” na instituição JMC Academy, Sidney, Austrália, com duração de um ano. Durante o curso, participei da produção de documentário e curta-metragem de animação, além de ter trabalhado por 6 meses na Revista australiana de cinema “*Filmink*”, participando da organização do Oscar australiano (Filmink Award 2004) e colaborando com resenhas e análises fílmicas. Ao retornar ao Brasil, em 2005, dei continuidade aos estudos das novas mídias, participando da execução de projeto de desenvolvimento de jogos eletrônicos junto à desenvolvedora de jogos *iMAX Games* (São Carlos, SP)². A presente dissertação de Mestrado surgiu da necessidade de dar continuidade às pesquisas anteriores. Como todo processo inovador, o Machinima me ofereceu oportunidade de reflexão sobre suas potencialidades na produção

¹ Disponível no link http://www.bocc.ubi.pt/pag/_texto.php3?html2=tomba-rodrigo-web-documentario.html

² Um exemplo de animatic (A Traça Teça –Reconstruindo a História do Brasil) criado por mim encontra-se no site www.imaxgames.com.br/jogosbr

de novos objetos culturais. Assim, acredito que essa nova incursão em um tema ao mesmo tempo fascinante e desconhecido tenha sido um passo importante para a compreensão das inúmeras possibilidades abertas pelas novas mídias para os processos de construção do conhecimento e das subjetividades na sociedade contemporânea.

Novas tecnologias e a cultura da convergência

As transformações provocadas pelo desenvolvimento das tecnologias digitais nos meios de comunicação, na criação artística e no mercado de entretenimento são uma realidade que tem chamado a atenção de vários estudiosos. Trata-se de uma verdadeira revolução que modifica as formas de socialização: a fragmentação e descentralização presentes nas mídias estão fortemente articuladas às características da sociedade pós-moderna, definida por Lyotard como “o estado da cultura após as transformações que afetaram as regras dos jogos da ciência, da literatura e das artes a partir do fim do século XIX.” (1993, p.11)³. Essas transformações aceleraram-se a partir dos anos 1960, quando o advento de novas tecnologias de informação e o processo de globalização deram início a uma revolução nos meios de comunicação, rompendo e ultrapassando fronteiras culturais e socioeconômicas. Por isso, Harvey (1992, p.19)⁴ afirma que o pós-moderno privilegia a heterogeneidade e a diferença como “forças libertadoras” na redefinição do discurso cultural. Citando Lyotard, o autor associa a “condição do conhecimento pós-moderno” à metáfora do *labirinto* (1992, *op. cit.*, p. 51).

Metáfora semelhante é utilizada por outros estudiosos, ao afirmarem que a hipermídia (produto típico da pós-modernidade) reproduz perfeitamente a estrutura descentrada de um labirinto a ser percorrido de modo a explorar ao máximo suas possibilidades (MACHADO, 2001, p.149)⁵. Por isso, a investigação das articulações entre novas mídias e a constituição de subjetividades são campos férteis para experimentações que busquem compreender questões como o complexo relacionamento entre culturas locais e culturas transnacionais; as novas e infinitas possibilidades criativas que se constituem através da

³ LYOTARD, Jean-François. *O pós-moderno*. Rio de Janeiro: José Olímpio, 1993.

⁴ HARVEY, David. *A condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1992.

⁵ MACHADO, Arlindo. *Hipermídia: o labirinto como metáfora*. São Paulo: Senac, 2001.

velocidade do deslocamento da informação nas mídias digitais; as dificuldades enfrentadas em relação à tradutibilidade cultural de obras voltadas para um público marcadamente transnacional; e as novas formas que podem assumir esses produtos culturais criados em pleno mundo globalizado. Sintoma da pós-modernidade, a era digital propicia circulação mais fluida e articulações mais complexas dos gêneros e formas de cultura, produzindo o cruzamento de suas identidades. Produzem-se novos objetos, derivados da confluência entre comunicação, interfaces homem-máquina e tecnologias da informação, que têm como propriedades essenciais: *imersão* (as novas mídias nos envolvem em múltiplas linguagens), *interdisciplinaridade* (fusão de formas artísticas com mídias); *interatividade* (possibilidade de novas relações entre produtores e público) e *novas narratividades* (novas formas de constituir as arquiteturas narrativas). Tais transmutações colocam questões quanto aos novos objetos criados a partir da era digital:

(...) na era pós-moderna, todas as artes se confraternizam: desenho, fotografia, vídeo, instalação e todos os seus híbridos. Cada fase da história tem seus meios de produção da arte. Vem daí o outro desafio do artista que é enfrentar a resistência ainda bruta dos materiais e meios do seu próprio tempo, encontrando a linguagem que lhes é própria, reinstituindo as linguagens da arte. Os meios do nosso tempo (...) estão nas tecnologias digitais, nas memórias eletrônicas, nas hibridizações dos eco-sistemas com os tecno-sistemas e nas absorções inextricáveis das pesquisas científicas pela criação artística, abrindo ao artista horizontes inéditos para a exploração de territórios da sensorialidade e sensibilidade. (SANTAELLA, 2002)⁶

A arte tem um aspecto material que a determina: os suportes, dispositivos e recursos de que ela necessita para a sua produção são *históricos*. Assim, cada período da história da arte no ocidente é marcado por esses meios que lhe são próprios, por exemplo, a cerâmica e a escultura no mundo grego, tinta e óleo no Renascimento, fotografia no século XIX etc. O advento da arte tecnológica, midiática e digital, na contemporaneidade, exige a reinvenção dos meios tradicionais, a inauguração de novas linguagens artísticas, devido à mediação de dispositivos maquínicos.

⁶ SANTAELLA, Lúcia. Ciberarte de A a Z. In: DOMINGUES, D. (org.). *Criação e Interatividade em Ciberarte*. São Paulo: Experimento, 2002.

A confluência entre as novas mídias e arte, segundo Manovich (2005, p. 25)⁷, levou dez anos para passar da periferia cultural ao centro. Essa amplitude da junção entre arte e novas tecnologias leva Manovich (2005, *op. cit.*, p. 26) a propor que é necessário o desenvolvimento de um campo de estudos especial, que investigue a natureza dessas inter-relações, já que elas possibilitam o surgimento de novos produtos artísticos culturais como a *net art*, as instalações computadorizadas interativas, as sínteses musicais em tempo real etc. Ao tentar oferecer algumas respostas a essa questão, Manovich (2005, *op. cit.*, p.29) examina pontos fundamentais das modificações no campo da arte determinadas pelas novas mídias, com base nos aspectos tecnológicos que produzem rearticulações ou codificações de tendências culturais. Ele propõe distinguir *novas mídias* e *cibercultura*. Diz respeito à cibercultura as novas formas de comunicação em rede (uso de *e-mails*, jogos *on-line*, comunidades *on-line* etc); já as novas mídias concentram-se na computação para a produção de novos objetos artísticos e culturais. Entende-se por *novas mídias* objetos que usam a tecnologia computacional digital para produção, distribuição e exposição. Portanto, a Internet, os *sites*, a multimídia de computadores, os jogos eletrônicos, os CD-ROM, o DVD, a realidade virtual e os efeitos especiais gerados por computador, enquadram-se nas novas mídias. Por terem em comum o uso de computadores, todas as novas mídias partilham de algumas qualidades comuns - a representação digital, a modularidade, a automação, a variabilidade, a transcodificação (MANOVICH, *op. cit.*, p. 28).

A diferença entre as mídias e as novas mídias é que estamos nos movendo da mídia para o software e temos, assim, novas formas de organização e distribuição dos produtos artísticos e culturais. Entretanto, as novas mídias apresentam uma mistura entre convenções culturais já existentes e as convenções do software (MANOVICH, 2005). Podemos exemplificar essa mistura na produção de um filme: há vários elementos das mídias anteriores (elenco humano, direção, cenários etc.), pois esse campo da arte está se movendo para a digitalização (haja vista o grande número de filmes com animação computadorizada produzidos atualmente ou, ainda, a grande transformação na estética

⁷ MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In: LEAO, L. (org). *O chip e o caleidoscópio*. Reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

visual da fotomontagem dos videoclips entre as décadas de 1985 a 1995); no campo dos jogos eletrônicos, são produzidos com base em softwares, como veremos adiante.

O objeto de nossa pesquisa

Esta pesquisa toma como objeto de estudos um novo tipo de mídia digital, denominada *Machinima*. Do inglês *machine* (máquina) e *animation* (animação), *Machinima* é, conceitualmente, tanto um filme feito a partir de jogo eletrônico, quanto um processo de produção. A hibridização de mídias presente na arquitetura do *Machinima* constitui um novo processo criativo propiciado pelas ferramentas da tecnologia digital. Ao mesmo tempo, o *Machinima* pode ser pensado como um novo tipo de arte, que nasce dos sistemas híbridos e complexos que propiciam novas poéticas e que convergem para a estética da *interatividade*, da *incorporação* e da *imersão*, palavras chaves da arte que está buscando tornar visível a articulação dos usuários com as linguagens maquínicas, própria do nosso tempo. A partir de teóricos que analisam as transformações da contemporaneidade, o aparecimento de novos produtos artísticos e culturais que afetam em todos os sentidos a sociabilidade contemporânea, esta dissertação parte dos seguintes problemas de pesquisa: a) em termos de sua produção, como se dá a relação entre o *Machinima* e os gêneros que estão na sua base (jogo eletrônico / filme)?; b) quais os efeitos da hibridização de gêneros na arquitetura do *Machinima*? c) quais deslocamentos a tecnologia digital do *Machinima* provoca na produção fílmica? Assim, propomos, nesta dissertação, pensar o *Machinima* como produto típico da contemporaneidade, a partir da investigação de suas características arquiteturais e de suas funções na sociedade atual.

O *Machinima*, objeto de estudo deste trabalho, é, portanto, um tipo de filme que mistura as convenções tanto da técnica e da estética cinematográfica quanto do jogo eletrônico⁸.

Para Manovich (1999)⁹, apesar de o software ser uma criação recente, há períodos culturais da história ocidental que geraram idéias e sensibilidades particularmente

⁸ Manovich (2005, p. 40), chama a atenção para o fato de que foi só a partir de 1995 que a imagem em movimento passou a preencher toda a tela do computador (por exemplo, no jogo *Johnny Mnemonic*, baseado no filme de mesmo título) e, portanto, cem anos depois da invenção do cinema ele foi reinventado em uma tela de computador.

relevantes para a junção entre arte e novas mídias. Entre esses períodos, ele acentua as décadas de 1920 (com as vanguardas européias e sua fascinação pelas máquinas) e a década de 1960 (em que pareceram novas formas de arte, baseadas na interação com o público, em sistema aberto, como os *happenings*, as instalações, as performances etc.).

Entretanto, há diferenças procedimentais entre essas vanguardas dos anos 1920 e 1960 e as vanguardas atuais. Enquanto a vanguarda de mídias antigas surgiu com novas formas, novas maneiras de representar a realidade e novas maneiras de ver o mundo, as vanguardas das novas mídias propõem novas maneiras de avaliar e manipular a informação e suas técnicas são a hipermídia, o recurso aos bancos de dados, às ferramentas de busca, à filtragem de dados, ao processamento de imagens, à visualização e simulação (MANOVICH, 1999, *op. cit.*). Assim, as novas vanguardas estão interessadas em estabelecer o acesso a mídias anteriormente acumuladas (os arquivos de mídias, como programas de televisão, filmes, gravações etc.) e em usá-las de novas maneiras. Nesse sentido, as novas mídias são pós-mídias ou meta-mídias, já que usam antigas mídias como seu material primário (MANOVICH, 2005, *op. cit.*, p. 46). Esse conceito de meta-mídia é um fenômeno que se relaciona com a contemporaneidade já que a partir dos anos 1980 a cultura passou a se interessar em re-trabalhar conteúdos, idiomas e estilos já existentes a fim de criar novos objetos.

Assim, a tecnologia tem papel chave na estética da atualidade pois o acúmulo de ativos de mídia e a chegada de novas ferramentas eletrônicas e digitais possibilitaram o acesso e a manipulação dos dados brutos e a criação de novas formas culturais antes sequer imaginadas.

Objetivo geral e objetivos específicos da pesquisa

Essas reflexões delineadas até aqui embasam o objetivo **geral** de nossa pesquisa. Trata-se de compreender a estrutura e o funcionamento do *Machinima*, a fim de interrogar a sua natureza híbrida e a sua potencialidade na produção de novas

⁹ MANOVICH, L. *Avant-garde as software*. Disponível em www.manovich.net, acesso em 05/01/2008.

sensibilidades. Nesse sentido, propomos investigar aspectos configuracionais, estéticos e políticos derivados da reunião entre entretenimento e novas tecnologias na sociedade contemporânea. Esse objetivo geral engloba os seguintes objetivos **específicos**:

- a) inserindo a reflexão teórica no campo da comunicação, das artes e das mídias digitais, compreender a natureza dessas novas mídias e os efeitos que elas provocam, em termos teóricos, para as discussões dessa área de estudo. Nesse sentido, procuramos explorar as interrelações entre **campos do saber** (tecnologia, comunicação e mídias) que estão na base da linha de pesquisa **Cultura Audiovisual e Mídia** no interior da qual nossa pesquisa está inserida;
- b) discutindo as mutações sociais, políticas e tecnológicas provocadas pelo desenvolvimento das mídias digitais na *pós-modernidade*¹⁰, inserir nosso objeto de estudos (Machinima) nas configurações da contemporaneidade com a consequente criação de novas subjetividades;
- c) investigar a especificidade arquitetural do Machinima, sua configuração formal, sua natureza híbrida, a partir das relações que são estabelecidas entre técnicas cinematográficas e de jogo eletrônico;
- d) investigar os procedimentos técnicos envolvidos na produção do Machinima e as novas possibilidades que eles oferecem ao gênero fílmico;
- e) Discutir os **impactos** causados pelas mudanças na linguagem provocadas pelo Machinima e, ao mesmo tempo, as implicações para os conceitos de autoria, para a narratividade e sua imersão na cultura da convergência.

A metodologia da pesquisa

Esta pesquisa possui natureza teórica e aplicada, abordagem qualitativa e objetivo exploratório. A investigação de um gênero de mídia desenvolvido muito recentemente exigiu alguns movimentos específicos:

¹⁰ Como mostraremos, o próprio conceito de *pós-modernidade* precisa ser problematizado a partir de suas principais características, com base em autores que se posicionam de forma positiva ou negativa sobre suas consequências.

- a) Pesquisa bibliográfica: levantamento, seleção e leitura de fontes bibliográficas para embasamento teórico da pesquisa;
- b) Seleção e estudo de caso de *Machinimas*, partindo dos principais sites de divulgação, como www.machinima.com
- b) Pesquisa de procedimentos utilizados na produção de *Machinimas*, a partir, dentre outros, de contatos com a equipe do projeto “How they got game” da Universidade de Stanford;
- c) Seleção de *Machinima* a fim de constituir o *corpus* de análise. Ao final da coleta, foi selecionado um *Machinima* representativo, que permite generalizar principais características: trata-se da serie *Red vs Blue*;
- d) Análise do *Machinima Red vs Blue* e sistematização dos resultados analíticos;
- e) Elaboração da dissertação.

Por tratar-se de um campo de estudos relativamente recente, nossa investigação sobre as interrelações entre Cultura Audiovisual e Mídia exigiu o levantamento e a leitura crítica de grande parte da literatura disponível, em suas convergências e divergências. Muitas ferramentas conceituais desenvolvidas nos trabalhos referenciados em nossa Bibliografia, muito auxiliaram nos resultados desta dissertação.

Para compreender as características arquiteturais do *Machinima*, elegemos como centro do nosso interesse duas características essenciais: a hibridização de gêneros e a hibridização de técnicas.

O primeiro diz respeito à *remixagem* ou, nas palavras de Manovich (2001) a utilização de *bancos de dados* para a composição de um novo objeto midiático, na medida em que o criador do *Machinima* recorre a um jogo eletrônico como base para a composição de cenários, personagens e eventos. Há uma espécie de bricolagem, de reutilização de imagens já compostas a fim de produzir efeitos estéticos (BALLOGH, 1996). Algumas questões derivam dessa composição híbrida de gêneros:

- a) até que ponto vai a “liberdade criativa” do autor, já que ele utiliza elementos que estavam previstos no jogo?

- b) quais os efeitos da remixagem sobre a interatividade do autor do Machinima em relação à autoria do jogo eletrônico?
- c) nesse gênero híbrido, produzido pela fusão de dois outros (jogo/filme), como é trabalhada a imagem em movimento, já que o autor do Machinima lida com a especificidade da imagem digital (3D)?¹¹

Assim, a remixagem coloca problemas em relação ao conceito tradicional de “autoria”: é preciso analisar como se marca, no Machinima, um “efeito assinatura”, uma autoria caracterizada pelo “nomadismo digital” (AMERIKA, 2005), cuja base é a colagem e cujo efeito é uma subjetividade diferente de um “eu singular”, já que compartilhada com a autoria do jogo eletrônico. Além disso, no caso do Red VS Blue, há ainda o compartilhamento autoral com uma comunidade de fãs que traz modificações na concepção de autoria.

Outro aspecto configuracional importante em nossa análise diz respeito à hibridização de técnicas de montagem. Procuramos responder às seguintes questões:

a) quais técnicas de edição cinematográfica são utilizadas e quais efeitos estéticos elas produzem, já que a narrativa tem como origem um “texto” anterior editado pelas técnicas de software próprias do jogo eletrônico?

b) quais os efeitos dessa mistura de técnicas de montagem, em termos da estrutura narrativa (ação, personagens, espaço, tempo), isto é, quais “possíveis narrativos” são atualizados?

c) a hibridização de técnicas induz à contigüidade no relato e a concatenação de planos e seqüências segue a lógica linear?

A análise dessas características configuracionais do Machinima deu suporte à investigação, mais geral, sobre as relações entre Cultura e Mídia, indagando sobre a complexidade e as sutilezas das configurações da *convergência* de mídias na era digital.

Relevância da pesquisa

¹¹ E, aqui, a necessidade de pensar em uma nova estética na arte digital, já que, segundo Couchot (1997, p. 81), “enquanto a imagem tradicional é um fenômeno localizado, sempre associado a um lugar ou a um suporte fixo ou móvel, a imagem digital não aparece designada exclusivamente a um lugar reservado onde possa esquivar-se, mas se mantém sempre ilocalizável e relocalizável”.

O tema justifica-se por sua relevância, tanto do ponto de vista teórico quanto por sua abrangência social. Teoricamente, este trabalho tem natureza interdisciplinar, pois toma como objeto de estudos um fenômeno muito recente - o chamado *Machinima*, um tipo de *filme* que opera uma hibridização entre mídias, estabelecendo um diálogo entre procedimentos do jogo eletrônico e do cinema. Analisar e compreender essa nova linguagem cinematográfica é um desafio que pode promover avanços teóricos no que diz respeito às interrelações entre a comunicação e as mídias digitais. Ao mesmo tempo, esta abordagem é relevante socialmente: trata-se de compreender o diálogo estabelecido entre os sujeitos da contemporaneidade e as linguagens maquínicas, focalizando um tipo de objeto cultural que proporciona uma forma específica de interatividade e criatividade. Portanto, ao empreender uma reflexão sobre a natureza do *Machinima*, temos a possibilidade de pensá-lo como um objeto típico das subjetividades contemporâneas.

Organização da dissertação

No **capítulo 1 (Contemporaneidade, mídias digitais, novas subjetividades)** perseguimos o objetivo geral de contextualizar a problemática do nosso objeto de estudos – *Machinima* – inserindo-o nas fronteiras da contemporaneidade articulado à criação de novas subjetividades. Para essa contextualização, em um primeiro momento procedemos à discussão sobre o conceito de “pós-modernidade”; logo a seguir, discutimos as relações entre a sociedade contemporânea e as mídias digitais, enfatizando suas conseqüências sociais e históricas. Por fim, focalizamos as transformações tecnológicas, comunicacionais e sociais provocadas pelas mídias digitais, ressaltando as suas *(re)configurações* e *(re)territorializações*, a fim de situar o *Machinima* dentro desses movimentos configuracionais e a criação de novas subjetividades sociais.

Tendo situado o *Machinima* nas discussões sobre pós-modernidade e as mídias digitais, no **capítulo 2 (Machinima: do cinema ao jogo eletrônico do jogo eletrônico ao cinema)** traçamos a história do seu desenvolvimento a partir de uma síntese dos principais elementos que configuram sua produção. Foi necessário, para isso, entrarmos no universo dos jogos eletrônicos, gênero que está em sua base. Após a exposição dos principais procedimentos de criação do *Machinima* a partir dos jogos eletrônicos, realizamos uma primeira incursão que visa caracterizar as relações que o *Machinima*

estabelece com a produção fílmica, já que há um movimento dialético que nos leva do cinema ao jogo eletrônico e do jogo eletrônico ao cinema. Esse movimento sustenta a configuração e a estética do Machinima. Assim, o objetivo deste capítulo é constituir uma história da criação e do desenvolvimento do Machinima, acompanhando as inovações tecnológicas que permitiram sua fundação como objeto cultural que hibridiza as características do jogo eletrônico com o cinema.

O **capítulo 3 (O Machinima *Red vs Blue*: objeto cultural da contemporaneidade)**, é essencialmente analítico. Ele busca compreender a configuração formal e a estética do Machinima, a partir da análise de um Machinima representativo. Expomos os critérios de constituição do *corpus* e abordamos categorias essenciais em nossas análises: a autoria; a narratividade; a hibridização de mídias; a hibridização de gêneros e de técnicas.

Nas **Considerações Finais**, questionamos – a partir da exposição e argumentação realizadas nos três capítulos – esse processo crescente de hibridização das mídias, relacionando-a com a convivência do múltiplo e do diverso como características essenciais da convergência entre a Cultura e as novas tecnologias de informação. Seguem-se as **Referências Bibliográficas** utilizadas para a elaboração desta investigação. Em **Anexo**, apresentamos um DVD com gravações dos Machinimas analisados no corpo desta dissertação.

CAPÍTULO 1

Contemporaneidade, mídias digitais, novas subjetividades

Ser moderno é viver uma vida de paradoxo e contradição. É ser ao mesmo tempo revolucionário e conservador: aberto a novas possibilidades de experiência e aventura, aterrorizado pelo abismo niilista ao qual tantas das aventuras modernas conduzem, na expectativa de criar e conservar algo real, ainda quando tudo em volta se desfaz... (BERMAN, 2005)¹²

Este capítulo tem o objetivo geral de contextualizar a problemática do nosso objeto de estudos – *Machinima* – inserindo-o nas fronteiras da pós-modernidade articulado à criação de novas subjetividades. Para essa contextualização, em um primeiro momento procede-se à discussão sobre o conceito de “pós-modernidade”; logo a seguir, discutem-se as relações entre a sociedade contemporânea e as novas mídias, enfatizando suas conseqüências sociais e históricas. Por fim, focalizam-se as transformações tecnológicas, comunicacionais e sociais provocadas pelas novas mídias, ressaltando as suas *(re)configurações* e *(re)territorializações*, a fim de situar o *Machinima* dentro desses movimentos configuracionais e a criação de novas identidades sociais.

1.1. Os dilemas da *pós-modernidade*

Sem os punhos de ferro da modernidade, a pós-modernidade precisa de nervos de aço. (BAUMAN, 1999)¹³

O conceito de *pós-modernidade* não é consensual entre os estudiosos e nem entre os próprios artistas que se definem como “pós-modernos”. Alguns sugerem que a pós-modernidade representa um novo período; a mudança de uma época para outra e a interrupção da modernidade, que fez emergir uma nova totalidade social, com seus princípios organizadores próprios e distintos; outros, apesar de concordarem que vivemos uma nova era, não crêem na ruptura com a modernidade; outros, ainda, vêem no

¹² BERMAN, Marshall. *Tudo o que é sólido se desmancha no ar*. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

¹³ BAUMAN, Zygmunt: *Modernidade e Ambivalência*. RJ. Jorge Zahar Editor. 1999. Pág. 259.

fantasma da “pós-modernidade” uma ficção criada pela fértil imaginação acadêmica, uma falácia enganosa gestada por esperanças radicais frustradas.

Sendo tão polêmica, a idéia de “pós-modernidade” apresenta diferenças consideráveis entre os seus estudiosos, mas há aspectos comuns como, por exemplo, a articulação entre modernidade e pós-modernidade. É dessa relação que derivam propostas como a tese do *fim da história* ou do *fim das grandes narrativas* ou, ainda, a superação do projeto iluminista de desenvolvimento do homem e da sociedade. A crítica mais radical vem de estudiosos que seguem de perto as idéias de Lyotard, e consideram o projeto da modernidade destruído e liquidado, apontando nessa destruição a possibilidade para a multiplicidade das vozes culturais espalhadas pelo planeta. (SANFELICE, 2001)¹⁴

Vários autores consideram os anos 1960 como o início da pós-modernidade, entendida como uma lógica cultural do capitalismo tardio. Foi apenas a partir da década de 1970 que o debate em torno do tema tornou-se mais inflamado e passou a localizar a raiz da crise cultural nas conseqüências do pós-guerra, detectando aí o desencanto que se instalou na cultura e que levou à problematização de conceitos fundamentais do pensamento moderno, tais como “Verdade”, “Razão”, “Legitimidade”, “Universalidade”, “Sujeito”, “Progresso” etc. (CHEVITARESE, 2001)¹⁵. A desilusão atingiu a estética, a ética e a ciência e se manifestou em diversos campos de produção cultural, tais como a literatura, a arte, a filosofia, a arquitetura, a economia, a moral etc. Frederic Jameson (1984)¹⁶, aponta como ícones desse movimento: na **arte**, Andy Warhol e a *pop art*, o fotorrealismo e o neo-expressionismo; na **música**, John Cage, mas também a síntese dos estilos clássico e popular de compositores como Philip Glass e Terry Riley e, também, o *punk rock* e a *new wave*; no **cinema**, Godard; na **literatura**, William Burroughs, Thomas Pynchon e Ishmael Reed, de um lado, e o *nouveau roman* francês e sua sucessão, do outro. Na **arquitetura**, entretanto, seus problemas teóricos são mais consistentemente articulados e as modificações da produção estética são mais visíveis.

¹⁴ SANFELICE, J.L. Pós-modernidade, ética e educação. *Educação & Sociedade*. Vol. 22, n. 76. Campinas: Unicamp, 2001.

¹⁵ CHEVITARESE, L. As ‘Razões’ da Pós-modernidade. *Analógos. Anais da I SAF-PUC*. Rio de Janeiro: Booklink, 2001.

¹⁶ JAMESON, Fredric. Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism. *New LeftReview*, v. 146, p. 53-92, July-August 1984. Trad. bras. *Pós-Modernismo - A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio*, São Paulo: Ática, 2002.

A idéia de um estilo “pós-moderno” só ganharia difusão mais ampla a partir do final dos anos 1970, principalmente com a abordagem filosófica de J. F. Lyotard, no qual apresenta o problema da legitimação do conhecimento na cultura contemporânea. Para Lyotard, a pós-modernidade é consequência da sociedade pós-industrial que condicionou uma mudança geral na condição humana, com o eclipse de todas as narrativas grandiosas: morte do socialismo clássico, da redenção cristã, do progresso iluminista, da unidade romântica etc. Do mesmo modo, a pós-modernidade caracteriza-se por profundos desenvolvimentos e transformações no campo tecnológico, na produção econômica, na cultura, nas formas de sociabilidade, na vida política e na vida cotidiana. Nessa nova realidade social, novos conceitos e categorias tornaram-se imprescindíveis para a compreensão das configurações culturais e seus movimentos. Entre os vários pontos negativos da sociedade pós-moderna, com repercussões em todos os aspectos de nossa vida, estaria a maneira como a *performance* vem sendo considerada. O sistema pós-moderno, na busca de um maior desempenho, exige que as pessoas “sejam operacionais (isto é, comensuráveis) ou desapareçam”. Aqueles que por algum motivo (idade, renda, saúde...) não estiverem atendendo às exigências de *performance* impostas, são desprezados pelo sistema, e neles nada se investe. Na esteira dessa visão negativa de Lyotard, vários estudiosos entendem o “pós-moderno” como uma espécie de reação ou afastamento do “moderno”. Na raiz da pós-modernidade estão a catástrofe da Segunda Guerra Mundial e a insuportável lembrança do holocausto nos campos de concentração e da destruição de Hiroshima e Nagasaki: “cortada ao meio pela guerra fria, cética em relação à construção ‘comunitária’ que lhe propõem tecnocratas e políticos, a Europa dos anos 50 deixou de acreditar no futuro” (HARVEY, 1992, p. 19)¹⁷.

As reações dos críticos a essas propostas não tardaram. Vários saíram a campo para defender a idéia de que a *pós-modernidade* não é uma ruptura, mas a retomada de ideais e princípios esquecidos ou ainda não levados a efeito pela modernidade. Nesse sentido, o pós-moderno não seria tão “pós” como se pretendia. Esses críticos concordam que existem novas tendências emergentes, porém não acreditam ser correta a afirmação de que se tenha produzido algo radicalmente novo a tal ponto de ser necessário, para

¹⁷ HARVEY, David: *Condição pós-moderna*. SP. Edições Loyola. 1992. Pág. 19.)

descrevê-lo, criar um termo que sugere uma ruptura qualitativa entre o mundo moderno e nossa atualidade. Segundo esses estudiosos, todas as tendências “pós-modernas” podem ser encontradas de forma implícita ou embrionária na própria modernidade.

Assim, não há ruptura entre modernidade e pós-modernidade, pois a própria exigência de radicalidade crítica da modernidade já trazia consigo a “armadilha da dúvida” (VATTIMO, 1987)¹⁸ e a “semente do niilismo” (GIDDENS, 1997, p. 54)¹⁹. Por isso, o desencanto e a crítica ao progresso não teriam aparecido de repente, no pós-guerra, mas teriam sido gestados desde o século XVIII, como conseqüência da crítica modernista: a sensação de caos, incerteza e relatividade já estava embrionária, implícita nas próprias exigências críticas da Razão, na forma da dúvida quanto às possibilidades de felicidade e progresso baseados no agenciamento da racionalidade. A pós-modernidade seria, portanto, uma etapa de radicalização dessa crítica, explicitando a dúvida e a problematização do real na forma de produtos culturais, sociais e artísticos.

Um dos mais importantes defensores dessas idéias é Jürgen Habermas. Para ele, a modernidade não é um projeto falido, mas um *projeto inacabado* (HABERMAS, 1987)²⁰; por isso, não se trata de negar a modernidade, mas de completar o seu projeto através de um novo paradigma, o da racionalidade comunicativa. A verdade, em última instância, não se fundamenta na subjetividade, mas na intersubjetividade e isto institui, no campo da ética, a ética do discurso, inserida, por sua vez, na *Teoria da ação comunicativa*:

A *ação comunicativa* permite a passagem da subjetividade para a intersubjetividade e, além disso, um relacionamento diferenciado com o mundo objetivo. É também pela ação comunicativa, a forma privilegiada de relacionamento entre as pessoas, que se pode questionar/validar valores ou normas e estabelecer sanções. A ação comunicativa permite explicitar as expectativas das pessoas umas com relação às outras e, a partir disso, fixar normas de comportamento, zelar pela sua manutenção e estabelecer formas de sanção. (GOERGEN, 2001, p. 43)²¹

¹⁸ VATTIMO, Gianni: *O Fim da Modernidade: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna*. Lisboa. Editorial Presença. 1987.

¹⁹ GIDDENS, Anthony (1997) Admirável Mundo Novo: O Novo Contexto da Política. In: MILIBAND, David (org). *Reinventando a Esquerda*. São Paulo: Editora da UNESP, 1997.

²⁰ HABERMAS, Jürgen. A modernidade: um projeto inacabado? *Crítica*, n. 2. Lisboa, 1987, p. 5-23.

²¹ GOERGEN, P. *Pós-modernidade, ética e educação*. Campinas: Autores Associados, 2001, Coleção Polêmicas do Nosso Tempo: 79.

Habermas é, portanto, um dos mais ferrenhos opositores da idéia de que a pós-modernidade teria superado a modernidade. Acreditando tratar-se a modernidade de um projeto que não se concretizou, rejeita a expressão *pós-modernidade*. Em texto posterior (HABERMAS, 1992, p. 118) esse filósofo alemão afirma que prefere compreender a modernidade como um “projeto inacabado”, sugerindo que deveríamos aprender com os desacertos que acompanham seus fundamentos éticos.

Essa opinião de que não é correto que a pós-modernidade possa abrir mão totalmente de certos pressupostos básicos da modernidade, como a própria idéia de *crítica*, é compartilhada por Bauman (1999, p. 288)²² ao afirmar que:

[...] a pós-modernidade é a modernidade que atinge a maioria, a modernidade olhando-se à distância e não de dentro, fazendo um inventário completo de ganhos e perdas, psicanalizando-se, descobrindo as intenções que jamais explicitara, descobrindo que elas são mutuamente incongruentes e se cancelam. A pós-modernidade é a modernidade chegando a um acordo com a sua própria impossibilidade, uma modernidade que se automonitora, que conscientemente descarta o que outrora fazia inconscientemente.

Bauman procura deixar claro que a “pós-modernidade” é a condição atual da modernidade: na cultura em que vivemos, há um novo conceito de historicidade, que substitui a idéia de progresso pelo movimento contínuo e, por isso, nós não nos deslocamos para além da modernidade, porém, estamos vivendo precisamente uma fase de sua radicalização. Portanto, não há uma crise *da* modernidade e sim *na* modernidade. Por isso, Bauman (2005)²³ prefere usar a expressão “modernidade líquida” para indicar a contemporaneidade como realidade ambígua, multiforme, contraditória.

Essa apresentação das principais teses sobre a *pós-modernidade* mostra que não há, absolutamente, consenso sobre os significados dessa expressão conceitual e sua própria denominação é variável. O filósofo francês Gilles Lipovetsky prefere o termo “hipermodernidade”, por considerar não ter havido de fato uma ruptura com os tempos modernos, como o prefixo “pós” dá a entender. Segundo Lipovetsky (1993)²⁴, os tempos

²² BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade e Ambivalência*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999.

²³ BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

²⁴ LIPOVETSKY, Gilles. *A Era do Vazio – Ensaio sobre o individualismo contemporâneo*. Lisboa: Relógio d'Água, 1993.

atuais são "modernos", com uma exacerbação de certas características das sociedades modernas, tais como o individualismo, o consumismo, a ética hedonista, a fragmentação do tempo e do espaço etc.

Outros autores, ainda, como Fredric Jameson (1994)²⁵ adotam um ponto de vista marcadamente cultural para entender o fenômeno denominado “pós-modernidade”. Para esse autor, o pós-moderno seria um fenômeno que expressa, dentre outras coisas, uma cultura de globalização e da sua ideologia neoliberal. A base material da pós-modernidade seria, assim, a globalização econômica, com todas as implicações que esse fenômeno vem significando para as sociedades ou mesmo para os sujeitos.

Segundo Santos (1986)²⁶ alguns elementos fundamentais das tecnologias digitais são verdadeiras senhas para invocar o fantasma pós-moderno: *chip, saturação, sedução, niilismo, simulacro, hiper-real, digital, desreferencialização* etc. Dificilmente elas serviriam para descrever o mundo de 30 ou 40 anos atrás, o mundo *moderno*, quando então se falava em *energia, máquina, produção, proletariado, revolução* etc. Entretanto, não se deve imaginar que há uma ruptura total entre o moderno e o pós-moderno pois, no fundo, *o pós-modernismo é um fantasma que passeia por castelos modernos...*

Nessa mesma linha de raciocínio, Perry Anderson (1999, p. 105)²⁷. afirma que o modernismo era fundado pela metáfora de *imagens de máquinas* (nas indústrias, na urbanização) enquanto que o pós-modernismo é metaforizado em *máquinas de imagens*: da televisão, do computador, da Internet e dos *shopping centers*. As máquinas pós-modernas, digitais, distinguem-se dos velhos ícones futuristas porque são fontes de reprodução e se desmaterializam no espaço criando, como consequência, uma transformação social na *visualização* do real. A contemporaneidade é marcada pela "cromocivilização"²⁸, a predominância da imagem sobre o texto e da sensação sobre a reflexão. Essa transformação da visibilidade, a irrupção do espetáculo e da representação imagética do real mudou completamente as formas de sociabilidade

²⁵ JAMESON, Frederic: *Espaço e Imagem: teorias do pós-modernos e outros ensaios*. RJ. Editora da UFRJ. 1994. Pág. 136.

²⁶ SANTOS, Jair Ferreira dos. *O que é o pós-moderno*. Rio de Janeiro: Brasiliense, 1986.

²⁷ ANDERSON, P. *As Origens da Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

²⁸ Termo utilizado por BOORSTIN, Daniel. *The image or What happened to the American dream*. New York: Atheneum, 1961.

Diante desse debate, podemos provisoriamente concluir que, independente de considerar-se uma continuidade ou uma ruptura com a modernidade, o conceito de pós-modernidade “não é, simplesmente, um signo vazio, manipulável por artistas, intelectuais e acadêmicos como parte das lutas de poder e interdependências no âmbito de seus campos específicos” (FEATHERSTONE, 1995, p. 15)²⁹. Ele é, ao contrário, um espaço que nos permite falar a respeito de mudanças contemporâneas nas experiências e práticas culturais cotidianas de grupos sociais muito amplos. Por isso, em vez de negá-lo ou tentar destruí-lo, é preciso estar atento ao fato de que

[...] certamente seria apressado declarar *tout court* o fim da história ou o esgotamento da racionalidade moderna, mas, também, é impossível passar ao longo das importantes e profundas transformações que estão ocorrendo no mundo contemporâneo que, se não configuram um novo paradigma de racionalidade, representam, contudo, interferências no mundo epistêmico das quais ainda nos é impossível imaginar todas as conseqüências. (GOERGEN, 2001, p. 35)

Para o nosso trabalho, a discussão sobre as transformações da pós-modernidade é essencial, pois não se pode imaginar a chamada sociedade pós-moderna sem a presença maciça de informações ou a intervenção constante dos meios de comunicação de massa na vida pessoal e social. Por isso, o debate sobre o pós-moderno pressupõe a discussão de sua dimensão cultural, consubstanciada nas artes, na arquitetura e no cinema (LYON, 1998)³⁰. Uma questão crucial para esse debate é a proeminência das novas tecnologias de informação e comunicação que traz como conseqüência, a substituição do livro pela tela da TV, a migração da palavra para a imagem, do discurso para a representação, isto é, do logocentrismo para o iconocentrismo (LYON, *op. cit.*). Nenhuma compreensão sólida da arte, da arquitetura ou do cinema contemporâneos pode ser adquirida sem algum sentido das mudanças sociais que ocorreram no fechamento do século XX. O surgimento de um objeto cultural como o *Machinima* só foi possível devido às transformações contemporâneas, tanto sociais (na medida em que a produção de Machinimas se dá dentro da cooperatividade de usuários de jogos eletrônicos) quanto tecnológicas.

²⁹ FEATHERSTONE, Mike. *Cultura de Consumo e Pós-Modernismo*. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

³⁰ LYON, David. *Pós-modernidade*. São Paulo: Paulus, 1998.

Por isso, para contextualizar nosso objeto de estudos – o *Machinima* – é necessário pensarmos nessa dimensão cultural da *pós-modernidade*, articulando as transformações sociais com as mudanças nas tecnologias da informação e o surgimento dos meios de comunicação de massa. É o que pretendemos realizar no tópico a seguir.

1.2. Mídias digitais, novas sensibilidades

No nascimento de uma sociedade pós-moderna um papel determinante é desempenhado pelos *mass media*; [...] estes caracterizam essa sociedade não como uma sociedade mais “transparente”, mais consciente de si, mais “iluminada”, mas como uma sociedade mais complexa, até caótica; [...] é precisamente nesse relativo caos que residem nossas esperanças de emancipação. (VATTIMO, 1992, p.10)³¹.

Seres humanos, pessoas daqui e de toda a parte, vocês que são arrastados no grande movimento da desterritorialização, vocês que são enxertados no hipercorpo da humanidade e cuja pulsação ecoa as gigantescas pulsações deste hipercorpo, vocês que pensam reunidos e dispersos entre o hipercórtex das nações, vocês que vivem capturados, esquarterados, nesse imenso acontecimento do mundo que não cessa de voltar a si e de recriar-se, vocês que são jogados vivos no virtual, vocês que são pegos neste enorme salto que nossa espécie efetua em direção a nascente do fluxo do ser, sim, no núcleo mesmo deste estranho turbilhão, vocês estão em sua casa. Bem vindos à nova morada do gênero humano. Bem vindos aos caminhos do virtual! (LÉVY, Pierre, 1996, p.150)³²

É consensual entre os estudiosos a idéia de que o desenvolvimento dos meios de comunicação determinou transformações profundas em nossa sociedade. Seria anacrônico supor a possibilidade de retorno a um paraíso pré-tecnológico como aquele imaginado por filósofos iluministas. Entretanto, a maneira de encarar essas mudanças é bem distinta entre os pesquisadores: de um lado, há aqueles que expressam profundo pessimismo, em uma espécie de “tecnofobia”, como, por exemplo, Jean Baudrillard e

³¹ VATTIMO, Gianni. *A sociedade transparente*. Lisboa: Relógio D`Água, 1992.

³² LÉVY, Pierre. *O Que é o Virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

Paul Virillo. De outro lado, há aqueles que vêm as tecnologias de comunicação contemporâneas com entusiasmo, enfatizando seus aspectos positivos, como é o caso de Massimo Vattimo, Pierre Lévy e Henry Jenkins. Expondo, a seguir, esses dois pontos de vista, nosso objetivo é enfatizar que o pessimismo não é adequado para pensar as transformações provocadas pelas novas mídias e suas conseqüências sociais.

Jean Baudrillard pode ser elencado entre os mais críticos estudiosos das novas tecnologias e suas conseqüências sociais. Ele elabora uma reflexão extremamente desconstrutivista, a partir da eminência da cultura e das tecnologias de reprodução em massa, em especial nas obras *O sistema dos objetos* (1997)³³ e *Sociedade de consumo* (2007)³⁴. Deve-se a ele, sobretudo, a visão pessimista sobre os *mass media*, elevados à condição de grandes artífices das narrativas pós-modernas, da exacerbação do consumo e do vazio de sentidos.

A questão de fundo para essa crítica reside na noção de *virtual* empregada pelo autor. Para ele, o virtual “elimina toda referência à história ou ao acontecimento” pois as imagens digitalizadas, ao contrário da imagem-foto ou da imagem-cinema, “se autoproduzem sem referência a um real ou a um imaginário, [são] virtualmente sem limite, e esse engendrar-se sem limite produz a informação como catástrofe”(BAUDRILLARD, 2007, op. cit., p. 147)³⁵. Essa crítica é exemplificada a partir da edição televisiva do massacre da Romênia (1989) e da Primeira Guerra do Golfo (1990). Em ambos os episódios, do seu ponto de vista, o virtual (a imagem) tornou-se a referência mais importante de informação e representação, o que ocasionou a “compulsão de aniquilar o objeto real, o acontecimento real, pelo próprio conhecimento adquirido sobre ele” (BAUDRILLARD, 2007, op. cit., p. 148). Em outro trecho, é mais enfático em sua crítica ao virtual: “Escamotear o acontecimento real e substituí-lo por um duplo, uma prótese artificial, como aquela dos figurantes da carnificina de Timiosara, resume todo o movimento de nossa cultura” (BAUDRILLARD, 2007, op. cit., p. 150).

Por meio dessas análises, Baudrillard (1991)³⁶ propõe que a verdade foi substituída por *simulacros* e que a partir daí perdeu-se o sentido das coisas. Ele retoma o

³³ BAUDRILLARD, J. *O Sistema dos Objetos*. São Paulo: Perspectiva, 1997.

³⁴ BAUDRILLARD, Jean. *A Sociedade de Consumo*. Lisboa: Edições 70, 2007.

³⁵ Neste aspecto, Baudrillard diverge radicalmente de Pierre Lévy.

³⁶ BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'água, 1991.

conceito de simulacro dos filósofos gregos e, transferindo-o para a idéia de que as imagens contemporâneas inventam a realidade, marca algumas fases nesse movimento de “desrealização”: sendo reflexo de uma realidade profunda, ela mascara e deforma essa realidade profunda; além disso, mascara a ausência de realidade profunda e, por isso; não tem relação com qualquer realidade - ela é, assim, o seu próprio simulacro puro." (BAUDRILLARD, 1991, p. 13). A simulação ameaça a diferença entre o real e o falso, entre o real e o imaginário, na medida em que o imaginário pode tornar-se real e/ou impor-se sobre este através do estado de simulacro.

Outro estudioso a adotar esse ponto de vista pessimista é Virilio (1996)³⁷. O autor afirma que a invenção das máquinas determinou uma maneira diferente de perceber e de conceber o mundo. Para ele, o motor informático, criador da realidade virtual, modifica totalmente nossa relação com o real e a principal consequência é a "implosão do espaço-tempo" e a mudança da percepção dessas duas dimensões ontológicas: a velocidade de transmissão de dados provoca a sobreposição do tempo sobre o espaço. Assim, o uso das tecnologias de comunicação se caracteriza principalmente por se constituir em uma mediação eletrônica que substitui o contato face a face. Assim, segundo Virilio,

estas mesmas mídias são responsáveis pela co-produção da realidade sensível na qual as percepções diretas e mediatizadas se confundem para construir uma representação instantânea do espaço, do meio ambiente. A observação direta dos fenômenos visíveis é substituída por uma teleobservação na qual o observador não tem mais contato imediato com a realidade observada. Se este súbito distanciamento oferece a possibilidade de abranger as mais vastas extensões jamais percebidas (geográficas ou planetárias), ao mesmo tempo revela-se arriscado, já que a ausência da percepção imediata da realidade concreta engendra um desequilíbrio perigoso entre o sensível e o inteligível, que só pode provocar erros de interpretação tanto mais fatais quanto mais os meios de teledetecção e telecomunicação forem performativos, ou melhor: videoperformativos. (1996, p. 23).

A consequência mais visível dessa nova maneira de (re)produzir informações, típica dos meios digitais é, segundo esses autores, o surgimento de um hedonismo socializado pela mídia a ponto de construir a “sociedade do espetáculo” (DEBORD,

³⁷ VIRILLO, Paul. *A arte do motor*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

1997)³⁸. A visibilidade atinge seu mais alto grau, excluindo a dimensão da subjetividade e da privacidade: a espetacularização do atentado às Torres Gêmeas, a busca da fama e da exposição nos *reality shows*, a exaustiva descrição dos detalhes macabros do assassinato da menina Isabela – tudo é exposto excessivamente, tudo transborda nas mídias... Ninguém pode ser invisível. Todos precisam ser promovidos à visibilidade incessante pois a era contemporânea decretou o fim do segredo ou o fim da intimidade.

Do nosso ponto de vista, as visões de Baudrillard e Virillo são muito pessimistas e radicais ao proporem que as tecnologias suprimem o real. Diferentemente desses autores, podemos pensar a história dos meios de comunicação a partir das propostas de Kittler (2005)³⁹ que nos mostra que as transformações técnicas definiram, desde a Antigüidade, mudanças sociais e culturais. Assim, ao mesmo tempo em que a técnica foi fazendo a comunicação tornar-se mais formalizada e sofisticada, a organização social foi-se transformando e novas sensibilidades e sociabilidades mudaram a forma do convívio social. Kittler pensa a história dos meios de comunicação em duas grandes etapas: a primeira engloba a história da escrita (manual e, depois, impressa) e a segunda é determinada pelas mídias técnicas (analógica e digital). Do manuscrito (com seus diferentes suportes, como a argila, a pedra e mais tarde o papel) ao impresso processou-se uma intensa modificação nas formas de viver e sentir o mundo, já que uma civilização centrada na audição (oralidade) foi substituída pelo predomínio da visualidade (característica dos materiais escritos) e, com isso, o próprio espaço de convivência modificou-se, transformando a espacialidade urbana, sua arquitetura e os modos sociais de viver e se relacionar. Mudanças mais radicais ainda ocorreram a partir do século XVIII com a criação das mídias técnicas, centradas em processos físicos e matemáticos: as tecnologias analógicas, baseadas na eletricidade (telégrafo, fotografia, gramofone, telefone, rádio, televisão, cinema etc.) instituíram a possibilidade da “comunicação como fluxo imaterial de ondas eletro-magnéticas” (KITTLER, *op. cit.* p. 91) e, com isso, a

³⁸ DEBORD, G. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

³⁹ KITTLER, Friedrich. A história dos meios de comunicação. In: LEÃO, L. (org). In: LEÃO, L. *O Chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005.

possibilidade de reprodução em massa dando início ao fenômeno que Walter Benjamin⁴⁰ denomina como a “era da reprodutibilidade técnica”. Nessas tecnologias há, ainda, grande intervenção humana – o cinema, por exemplo, é produzido por diretores, atores, produtores ... e tem marcas profundas de autoria. Já as tecnologias digitais, desenvolvidas a partir do final dos anos 1930 e que permitiram a armazenagem, indexação e processamento ágil de grande quantidade de informações, tende a diminuir cada vez mais a intervenção humana. O desenvolvimento da informática, a *convergência* de mídias, os atuais circuitos biológicos para simulação das funções neurais revolucionaram as sociabilidades, criam comunidades e virtualidades:

Bem-vindo à cultura da convergência, onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis.” (JENKINS, 2008, p. 27)⁴¹

A idéia da *convergência* parece mais plausível como uma forma de entender os últimos dez anos de transformações dos meios de comunicação do que o velho paradigma da negatividade da revolução digital. Segundo essa visão pessimista, as novas mídias substituiriam as antigas, já o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas. (JENKINS, 2008, p.31). As mídias digitais mostram que, muito mais do que suplantação, o que ocorre é a convergência, a coexistência de mídias tradicionais no espaço da cibercultura: o Machinima pôde ser desenvolvido graças a essa convergência, à possibilidade de fundir a uma mídia “tradicional” (filme) uma mídia “nova” (jogo eletrônico), obtendo, assim, uma terceira forma de mídia (Machinima).

Muito do que se escreveu sobre a chamada *revolução digital* presumia que o resultado da transformação tecnológica era mais ou menos inevitável. Diferentemente, Pool (1983)⁴² previu um longo período de transição, durante o qual vários sistemas

⁴⁰ BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica. in: *Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaios Sobre Literatura e História da Cultura*. Obras Escolhidas. Vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1994.

⁴¹ JENKINS, Henry. **A cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

⁴² POLL, I.S. **Technologies of Freedom: on free speech in an electronic age**. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1983.

mediáticos iriam competir e colaborar entre si , buscando a estabilidade que sempre lhes escaparia. Afirma o autor:

Convergência não significa perfeita estabilidade ou unidade. Ela opera como uma força constante pela unificação, mas sempre em dinâmica tensão com a transformação. Não existe uma lei imutável da convergência crescente; o processo de transformação é mais complicado do que isso. (POOL, 1983, p. 53-54)

Essa idéia da convergência das mídias já era preconizada por Pierre Lévy que, na década de 1990, sinalizava mudanças no modo de as pessoas viverem, conviverem e pensarem advindas do contato com o mundo da informática e das telecomunicações e que criavam novas relações com o conhecimento, com o trabalho e o lazer:

Novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas nos mundos das telecomunicações e da informática. As relações entre os homens, o trabalho, a própria inteligência dependem, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. [...]. Não se pode mais conceber a pesquisa científica sem uma aparelhagem complexa que redistribui as antigas divisões entre experiência e teoria. Emerge, neste final do século XX, um conhecimento por simulação que os epistemologistas ainda não inventariaram. (LÉVY, 1993, p.7)⁴³

Assim, para esses autores, a sociedade contemporânea, baseada no digital, é eclética, plural, seu cotidiano é transformado pela tecnologia eletrônica de massa, visando à saturação da informação, diversões e serviços. Na era da informática há transformações na própria cultura pois a territorialidade já não se encontra associada à materialidade do entorno físico. Daí a noção de *ciberespaço* como um espaço não-físico ou territorial e que constitui a *cibercultura*, definida como um conjunto de técnicas, práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento da Internet como um meio de comunicação, que surge com a interconexão mundial de computadores (LÉVY, 1999)⁴⁴. Desse modo, para Lévy, a comunicação virtual é elemento de um processo que abrange toda a vida social e constitui o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade. Trata-se de um novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização, acesso e transporte de informação e conhecimento.

⁴³ LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência – O Futuro do pensamento na Era da Informática*. São Paulo: Editora 34, 1993.

⁴⁴ LEVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

Um movimento geral de virtualização afeta hoje não apenas a informação e a comunicação mas também os corpos, o funcionamento econômico, os quadros coletivos da sensibilidade ou o exercício da inteligência. A virtualização atinge mesmo as modalidades do estar junto, a constituição do “nós”: comunidades virtuais, empresas virtuais, democracia virtual... Embora a digitalização das mensagens e a extensão do ciberespaço desempenhem um papel capital na mutação em curso, trata-se de uma onda de fundo que ultrapassa amplamente a informatização. (LÉVY, 1996, p.11)⁴⁵

Ao mesmo tempo, as mídias digitais aproximam as pessoas, podendo-se “falar da existência de relações sociais planetarizadas, isto é, de um mundo real e imaginário que se estende de forma diferenciada é claro, por todo o planeta” (ORTIZ, 2002, p. 273)⁴⁶. As tecnologias digitais contribuíram para aproximar o que se encontrava isolado ou fixado em uma determinada unidade social particular, como o país, a aldeia ou a cidade. Com a mundialização da cultura, “a oposição ‘global’ – ‘nacional’ – ‘local’, torna-se problemática”, uma vez que a cultura, para existir, precisa tornar-se uma dimensão da vida cotidiana e, deve, portanto, localizar-se. Entretanto, ao se “localizar”, ela “rearticula as relações de força dos lugares nos quais se enraíza”, e assim, “o que denominamos de ‘local’ já contém elementos do ‘nacional’ e do ‘global’” (ORTIZ, *op. cit.*, p. 273-274).

Conforme veremos nas análises desenvolvidas no capítulo 3 desta dissertação, a produção, circulação e recepção do Machinima envolve essas características da “pós-modernidade”, participando dessa nova maneira de conviver virtualmente, da formação de comunidades que participam ativamente dos processos de produção. Por esse motivo, o Machinima pode ser analisado como um produto típico da *cultura da convergência*.

E quais seriam as características mais importantes dos meios de comunicação nessa era em que tudo se fragmenta, em que o espetáculo nos expõe ao excesso da individualidade silenciosa? Segundo Polistchuk e Trinta (2003), as novas mídias caracterizam-se por produzirem efeitos de sentido, definindo as “simultaneidades aparentes”, a “multiplicidade da fonte emissora” e a “visão fragmentada”. Essas são as principais estratégias discursivas utilizadas pelas novas mídias:

⁴⁵ LÉVY, Pierre. *O Que É O Virtual?*. São Paulo: Editora 34, 1996.

⁴⁶ ORTIZ, Renato. *Mundialização e cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

Perdido em um labirinto de imagens, o ser humano deste novo tempo habita um mundo construído por “efeitos de representação”, em que a realidade oferece fortes aparências. A imagem passa a valer por si mesma e não por aquilo a que se refira: a cópia é preferível ao original, o simulacro (a reprodução técnica ou a representação tecnológica) ao real. Simular a realidade por meio de imagens significa eliminar toda diferença existente entre real e imaginário (POLISTCHUK & TRINTA, 2003, p. 144)⁴⁷.

Na esteira das críticas de Baudrillard e Virillo, esses autores afirmam que as imagens de síntese, criadas pelas mídias digitais, não complementam a visão que se tem de alguma coisa, tal como uma fotografia analógica; por suas potencialidades e por sua potência, pretendem substituir (e com vantagem) essa mesma visão. As imagens digitais são próteses extensoras da imaginação humana que executam operações reais, mas seu modo de ser e de aparecer é (dis)simulado (POLISTCHUK & TRINTA, 2003, p. 148).

Todos esses autores, principalmente Baudrillard, fazem a crítica sem concessões ao processo de consumo contemporâneo. Para eles, a característica fundamental de nossa sociedade é, antes de tudo, a de ser uma *sociedade-cultura de consumo* que reduz o indivíduo à condição de consumidor como consequência da automatização do sistema de produção. O slogan que sintetiza a sociedade é *já não consumimos coisas, mas somente signos* e, na época sígnica produz-se, simultaneamente, a mercadoria como signo e o signo como mercadoria.

Para aceitar a radicalidade dessas críticas é necessário concordar com suas análises pessimistas e deterministas. Na base de seus argumentos está a idéia de que os sujeitos sociais são incapazes de viverem experiências reais, que tudo é vivido nas formas virtuais diante das quais são consumidores passivos. Da mesma maneira, é preciso pressupor que a “massa” é composta por uma homogeneidade, sem diferenças entre os indivíduos, sem singularidades que possibilitem as resistências às imposições dos meios de comunicação contemporâneos. Pensando a massa como um amontoado caótico, essas análises pessimistas excluem a possibilidade, apontada por Adorno (1986)⁴⁸, de os sujeitos exercitarem a crítica diante da “indústria cultural”.

⁴⁷ POLISTCHUCK, I. & TRINTA, A. Teorias da Comunicação: o pensamento e a prática da Comunicação Social. Rio de Janeiro, Campus, 2003.

⁴⁸ ADORNO, Theodor W. A Indústria Cultural. In: Gabriel Cohn (org). *Adorno*. São Paulo: Ática, 1986 (Col. Os Grandes Cientistas Sociais No.54).

Também em Jenkins (2008) encontramos críticas a essas idéias de que as novas mídias estariam perturbando a sociedade, levando à massificação e à perda dos sentidos das existências. Para Jenkins, as noções de “inteligência coletiva” e de “cultura participativa” problematizam noções antigas sobre a passividade dos consumidores. A produção coletiva de significados, na cultura da convergência, começa a mudar o funcionamento das religiões, da educação, do direito, da política, da publicidade e mesmo do setor militar (JENKINS, 2008, p. 28). A convergência midiática está remodelando a relação entre consumidores e consumidores de mídia. E o que ocorre, como veremos em nossas análises do capítulo 3, na relação entre produtores e consumidores do Machinima, que estabelecem autoria compartilhada por meio da constituição de *fandoms* (comunidades de admiradores fieis) que gerenciam a produção com comentários e fóruns de discussões, colocando em prática uma verdadeira “inteligência coletiva”.

A idéia de “inteligência coletiva”, em Jenkins, tem seu lastro nas propostas de Pierre Lévy que cunhou o termo “inteligência virtual”. Essa noção visa a mostrar o virtual como exercício da criatividade e a garantia da permanência dos processos comunicacionais. O virtual, para Lévy, é a criação de novos sentidos: a virtualização seria uma característica da própria comunicação (da linguagem), estando presente desde o momento em que a humanidade passou a produzir textos.

Essa é, também, a opinião de Gianni Vattimo que, afirma, é inegável o papel da difusão e propagação dos meios de comunicação de massa no desenvolvimento conceitual da sociedade contemporânea. O jornal, o rádio, a televisão e as novas tecnologias contribuíram para a dissolução dos pontos de vista centrais, pulverizando as *grandes narrativas*. Ao pensar esse papel central das mídias na construção da pós-modernidade, Vattimo faz a crítica aos pensamentos “pessimistas” que enxergam nos meios de comunicação a perdição da sociedade. É o caso, por exemplo, do clássico estudo de Adorno e Horkheimer⁴⁹, cujo pessimismo os leva a enxergarem um poder demoníaco na mídia, capaz de seduzir as massas e de falar em nome de governos totalitários por meio da disseminação de *slogans*, propaganda, visões estereotipadas do mundo. Não deixando de lado o fato de que Adorno & Horkheimer produziram seus

⁴⁹ ADORNO, T.W. & HORKHEIMER, M. *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.

estudos em um momento histórico bastante particular – a Alemanha nazista – e que se referem a esse contexto específico, Vattimo indica que é necessário olhar para um outro aspecto da difusão midiática: a possibilidade de ela construir múltiplas visões de mundo e, deste modo, induzir as massas a valorizarem as diferenças e as transformações sociais.

Thompson (2002, p. 113)⁵⁰ também observa as positivities da mídia atual. Para ele, a partir da apropriação das diferentes formas simbólicas de representação cultural, a mídia cria um novo tipo de publicidade, que ele descreve como o “espaço do visível”. Trata-se de um espaço não localizado, não dialógico e aberto, no qual as formas simbólicas mediadas podem ser produzidas e recebidas por uma pluralidade de outros sujeitos não presentes.

Essa visão positiva da ação da convergência contemporânea dos meios de comunicação tem como pressuposto o fato de que a história é plural, não tem um curso único. Por isso, a mídia contemporânea tem a capacidade de reestruturar a sociedade, tornando-a capaz de respeitar a alteridade, o diálogo, a pluralidade. Para Vattimo (1992), a partir dessa reestruturação caminharemos para um novo modo de sermos (talvez finalmente) humanos.

Nossa apresentação dessas diferentes visões sobre as mídias digitais tem o objetivo de argumentar que uma análise efetivamente crítica/dialética das novas tecnologias não pode ignorar que elas apresentam muitas positivities. É necessário admitir que a técnica não pode ser concebida como elemento autônomo, isolado dos movimentos da sociedade, das relações econômicas, políticas e culturais e sim de forma integrada e, desta maneira, ela não exerce imposições deterministas sobre o social. Desse ponto de vista, compreendemos que as novas tecnologias produzem objetos em um sistema aberto e dinâmico, inseridos conflituosamente nos processos culturais. O campo das novas tecnologias é *aberto, conflituoso e parcialmente indeterminado, no qual nada está decidido a priori*. Por isso, elas não são totalmente más, ou totalmente boas, mas complexas. Podem ser instrumentos de regulação e poder assim como podem colaborar para a emancipação social. Olhá-las dialeticamente significa não ficar do lado do

⁵⁰ THOMPSON, John B. *Mídia e modernidade*. Uma teoria social da mídia. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

pessimismo e da *tecnofobia*, ao contrário, postar-se a uma distância que permita enxergar sua pluralidade. Essa é a nossa posição ao analisar o Machinima, produto típico da contemporaneidade.

1.3 Novas mídias: (re)configurações, (re)territorializações

A sociedade contemporânea é, por excelência, globalizada, o que implica seu enraizamento em uma cultura caracterizada pela diversidade. Em um espaço-tempo transformado pelas novas tecnologias de informação e comunicação intensificaram-se os fluxos de sentidos e de pessoas, colocando todos em contato com todos, e, principalmente com diferentes maneiras de viver, pensar e sentir a vida. Por isto, na globalização, o pluralismo cultural é re-territorializado: cada espaço transforma-se em uma rede de relações sociais extremamente complexa, entrelaçando e reconfigurando diferentes culturas. No campo estético, esses deslocamentos culturais confundem as fronteiras entre *alta cultura* e *cultura de massa* levando à apropriação e citação de obras do passado no processo de *remixagem*. Trata-se de práticas derivadas das indústrias culturais, descritas por Pierre Lévy (2004)⁵¹, como *conteúdos de consciência*, processos aplicados principalmente no cinema e na música, propondo ao público momentos de consciência *pré-fabricados*, isto é, “experiências virtuais partilháveis e reproduzíveis”.

Analisando as modificações comunicacionais e culturais provocadas pelas novas mídias, Lemos (2005)⁵² afirma que o princípio regulamentador da cibercultura é a *remixagem*, conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, *cut-up* de informação a partir das tecnologias digitais. Para o autor, esse processo de “remixagem” tem início com a pós-modernidade e alcança dimensão planetária. Para a compreensão das características do Machinima, remixagem é um conceito central na medida em que na origem de sua produção está a fusão entre o jogo eletrônico e as técnicas do cinema. Essa produção só é possível devido ao desenvolvimento de tecnologias próprias da cibercultura.

⁵¹ LÉVY, P. O Ciberespaço e a economia da atenção. In: PARENTE, André (org). *Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

⁵² LEMOS, André. *Ciber-cultura-remix*, 2005. In: www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf. Acesso em: 15/04/2008.

Lemos (*op. cit.*) aponta três princípios fundadores da cibercultura: a) a liberação do pólo da emissão, b) o princípio de conexão em rede e c) a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais. Esses três princípios (emissão, conexão, reconfiguração) transformam a experiência do espaço e do tempo, criam várias possibilidades e representações do “real”. Pela sua capacidade de sintetizar as configurações das mídias digitais e, principalmente, do Machinima, olharemos mais de perto cada um desses princípios, a seguir.

1.3.1 A emissão: excesso informacional cria novas subjetividades

A primeira característica das mídias digitais diz respeito ao *excesso da circulação de informação*, que tem como efeito a emergência de vozes e discursos anteriormente reprimidos pela edição da informação pelos *mass media* tradicionais. Segundo Lemos (2005), desse fato deriva a máxima “tem de tudo na Internet”, ou, “pode tudo na Internet”. Essa característica, e bastante evidente na produção, circulação e recepção do Machinima, por exemplo, na emergência das comunidades de fãs: eles saem da cultura popular e de um espaço tradicionalmente “desprestigiado” e passam a ocupar o centro da cena da produção e do consumo (inclusive, como mostraremos em nossas análises, do consumo de outros produtos derivados de Machinimas, como camisetas, bonés, etc. vendidos em *stores* – lojas virtuais - das produtoras).

Esse excesso, portanto, se constitui na principal esfera de legitimação das identidades coletivas e individuais, já que vem caracterizar o espaço público contemporâneo e situar a importância da atuação do campo midiático no processo de construção da visibilidade e da legitimação institucional. O consumo de bens simbólicos pelos canais das novas mídias desintegra tradicionais âncoras sociais como as de “classe”, “sexo” etc. e leva os indivíduos a não se identificarem mais a partir dessas categorizações sólidas, mas sim através de identidades mais particulares como, por exemplo, as comunidades étnicas, religiosas e, mais, como *fandoms* (virtuais ou “reais”).

Essa visibilidade de comunidades inseridas na indústria cultural e no espaço público contemporâneo se dá a partir do papel reestruturador das novas mídias, na medida em que este é indissociável do campo da recepção, da interpretação e das inter-relações entre comunicação e cultura. As visões de mundo e os códigos de

comportamento surgem pela cultura, são institucionalizados pelo poder político e propagados pelo poder simbólico – as mídias – que os difunde. Dessa ampla difusão de modelos identitários decorre a dissolução de subjetividades tradicionais e a criação de outras possibilidades para as subjetividades:

O caráter identificador da tradição foi remodelado – em parte pela mídia – e relativizado a uma crescente autonomia do indivíduo como agente reflexivo capaz de refazer a própria identidade, o que explica a persistência de crenças e práticas religiosas no mundo moderno. [...] Vale lembrar que a manutenção da tradição no tempo exige uma contínua reconstituição de seu conteúdo simbólico nas atividades cotidianas. [...] Com a fixação do conteúdo simbólico da tradição nos produtos da mídia esta tornou-se desritualizada, ou seja, menos dependente de uma reconstituição ritualizada [...]. (THOMPSON, 2002, p. 171 e 172).

O desenraizamento da tradição é fruto de um gradual enfraquecimento das interações face-a-face, ligadas a lugares específicos onde se ritualizava a tradição. As novas mídias não dependem de condições de transmissão localizadas, elas se deslocam para novos contextos sociais e geográficos, com novas reconfigurações. Nessa disseminação das informações, o consumo cultural se dá a partir de uma remodelação que transforma os produtos culturais em um espetáculo a ser consumido. O campo da produção e do consumo da cultura é resignificado e muitos conteúdos antes considerados ultrapassados são transformados em novos elementos de consumo. As subjetividades tornam-se flexíveis a partir dessa reinterpretação.

Segundo Thompson (*op. cit.*), as práticas tradicionais não desapareceram sob a ação das novas mídias, elas foram renovadas em outros referenciais simbólicos, em novas formas de visibilidade, novas comunidades. O papel das novas mídias é decisivo para a recontextualização das subjetividades, provocando a revisão da representação romântica ao mostrar que a identidade é um conjunto vazio passível de ser preenchido de variadíssimas formas, na esfera da sociedade e do indivíduo (COELHO, 2003)⁵³.

Ao mesmo tempo, a fragmentação cultural provocada pelas novas mídias, por seu excesso de informações (“pode tudo na Internet!”) produz a sensação de que “a cultura já

⁵³ COELHO, Teixeira. A revolução silenciosa. *Folha de S.Paulo*, 02/11/2003)

não pode mais proporcionar uma explicação adequada do mundo que nos permita construir ou ordenar nossas vidas” (FEATHERSTONE, 1997. p. 15)⁵⁴.

Birkerts (1994)⁵⁵ elabora uma “lista de perdas” como consequência do excesso informacional. Em 1950, afirma o autor, uma típica família norte-americana teria basicamente um rádio e um telefone de disco ou, talvez, em alguns casos, um televisor preto e branco. Em 1990 é possível constatar a saturação eletrônica de uma moradia comum: vários televisores a cores, com capacidade para jogos Nintendo e com aparelhos de videocassete, computadores pessoais, modems, aparelhos de fax, telefones celulares, secretárias eletrônicas, telefones para automóveis, camcorders, cd-players... E o autor conclui: Em menos de cinquenta anos, avançamos de uma condição de isolamento essencial para uma de mediações intensas e quase incessantes. Um tecido de filamentos eletrônicos coloca-se agora entre nós e o chamado mundo exterior. A idéia de passar não uma semana, mas até mesmo um dia, longe dessa aparelhagem parece ousada, até mesmo arriscada. (BIRKERTS, *op. cit.*, p. 195).

Essa mediação contínua, observa Birkerts (*op. cit.*, p. 219-220), nos compele a termos de repensar nossa individualidade e nossos ideais tradicionais de subjetividade personalizada, assim como os ideais de vida privada que sempre dela fizeram parte. Evidentemente, o autor alinha-se com os críticos da “pós-modernidade” que têm uma visão negativa das novas mídias. Entretanto, é preciso salientar que, se há uma “lista de perdas”, há, obviamente, também uma de ganhos irreversíveis: a compreensão mais acurada da perspectiva globalizante e da complexidade dos inter-relacionamentos, a expansão da capacidade neurológica para receber simultaneamente um conjunto maior de estímulos; o questionamento de absolutos e a aceitação do relativo, freqüentemente expresso em termos de tolerância; e, finalmente, uma predisposição para enfrentar novas situações. Quais efeitos essas novas sensibilidades provocam na produção de um objeto cultural como o Machinima, em sua configuração formal, nos conteúdos e na estética? Essa é uma questão que norteará nossa análise, no terceiro capítulo.

1.3.2 A (inter)conectividade generalizada

⁵⁴ FEATHERSTONE, Mike: O Desmanche da Cultura. São Paulo: Studio Nobel/SESC, 1997.

⁵⁵ BIRKERTS, Sven. *The Gutenberg Elegies*. New York: Fawcett, 1994. Disponível em <http://archives.obs-us.com/obs/english/books/nn/bdbirk.htm>. Acesso em 20/07/2007.

As novas mídias são regidas pelo princípio de conectividade generalizada a partir das transformações tecnológicas que possibilitaram o compartilhamento e a intercomunicação em rede. Assim, tudo comunica e tudo está em rede: pessoas, máquinas, objetos, monumentos, cidades etc. A cultura digital instaura novos formatos de relacionamento social. As comunidades virtuais são a grande novidade.

Se uma comunidade é um grupo de pessoas que interage socialmente, comunidades virtuais são grupos que mantêm estreitos laços sociais de maneira independente do espaço físico. Suas relações são mediadas através dos mecanismos das redes virtuais. Apertos de mão são substituídos por cumprimentos eletrônicos que trafegam na forma de mensagens eletrônicas. As comunidades virtuais partilham interesses comuns, construindo um repertório coletivo a partir da interação contínua, não condicionada pelo espaço físico: “*Virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relations in cyberspace.*” (RHEINGOLD, 1994, p. 5)⁵⁶.

A interconectividade da cultura digital constitui novos processos de produção e acumulação do conhecimento. É a *inteligência coletiva*, que Lévy (1999, p. 28) identifica como “um dos principais motores da cibercultura”. O conhecimento interconectado que reside no ciberespaço constitui uma nova forma de memória cultural: ela é *coletiva* como a que reside nas bibliotecas tradicionais, porém muito mais *dinâmica e múltipla*, visto que é não mediada por uma indústria do saber que exclui o que não valida. Isso acontece porque nas redes virtuais os obstáculos para a distribuição e para a permanência do conhecimento particular são mínimos. Não é mais necessário ter o aval de uma academia ou o apoio de uma editora para publicar manifestações culturais das mais variadas tendências, como nos inúmeros *sites, blogs, fotologs* etc. Que tipo de efeitos de sentido essa disseminação produz na indústria do cinema? E em sua estética? Essas são questões muito importantes para compreendermos como se dá a produção e publicação de

⁵⁶ RHEINGOLD, Howard. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Massachusetts: MIT Press, 1994.

Machinimas em sites especializados. Nossas análises, no capítulo 3, tentam algumas respostas para essas questões.

Na base dessa nova forma de produção dos mecanismos digitais há um deslocamento das tradicionais instituições do saber na validação da cultura. A autoridade de um discurso passa a ser estabelecida pelas interconexões contínuas e, portanto, instala-se uma heterotopia do conhecimento, criando “mundos e comunidades que se representam como múltiplos.” (VATTIMO, 1992, p. 74). Essa transformação na instância de validação e seus efeitos na produção de Machinimas é mais uma questão a ser discutida em nossa análise, no terceiro capítulo.

1.3.3 A cultura da remediação

A terceira característica das novas mídias, apontada por Lemos (2005), é a chamada *reconfiguração*: reconfiguram-se práticas, modalidades midiáticas, espaços, sem a substituição de seus respectivos antecedentes. Fenômeno parecido é chamado por Bolter e Grusin (2000)⁵⁷ de “remediação” (*remediation*)⁵⁸ para indicar re-utilizações de conteúdos, como as adaptações de obras da literatura para o cinema ou televisão. A TV, por exemplo, em seus primeiros anos, apropriou-se de vários formatos desenvolvidos para o teatro e o rádio (os programas de auditório, até hoje, mantêm muitas características das emissões radiofônicas, da mesma forma, nas telenovelas ainda existem marcas da teatralidade). De maneira geral, Bolter e Grusin (*op. cit.*) propõem a existência de quatro modos de remediação que podem ser sintetizados como:

a) *remediação transparente*: um meio é representado em outro sem ironia ou crítica, como se o conteúdo do meio anterior pudesse simplesmente ser transplantado para o meio novo. Como exemplo desse tipo de remediação, podemos pensar nas versões eletrônicas de coleções de arte (galerias digitais de

⁵⁷ BOLTER, Jay David e GRUSIN, Richard. *Remediation – understanding New Media*. Massachusetts: MIT Press, 2000.

⁵⁸ Muitos autores traduzem *remediation* como “remediação”. Entretanto, optamos por traduzir o conceito por “remediação” para não provocar ambigüidade com o verbo “remediar” que, em português, significa “consertar”.

pintura), que justificam sua existência como forma de acesso às mídias anteriores, criando o efeito de transparência do meio digital;

b) *remediação translúcida*: há a intenção de enfatizar a diferença entre a mídia original e a nova. Geralmente, a nova mídia apresenta-se como uma forma de “melhorar” a mídia anterior; como, por exemplo, as enciclopédias multimídia, os livros expandidos e a *World Wide Web*;

c) *remediação remodeladora*: ocorre uma radical remodelagem da mídia original, a partir da acentuação de sua presença. Deste modo, mantém-se o sentido de multiplicidade ou hipermediação. É o caso, por exemplo, dos CD-ROMs produzidos por bandas de rock, que apresentam descontinuidades com as mídias anteriores através das janelas, botões, barras de rolagem etc.;

d) *remediação por incorporação*: o novo meio procura absorver completamente o anterior minimizando as descontinuidades entre eles. Exemplos: filmes interativos, a incorporação de câmeras para transmissão de imagens ao vivo pela *World Wide Web*, a incorporação da computação gráfica ao cinema etc.

Qual dessas formas de remediação preside a produção de Machinimas? Será o Machinima produzido por uma mistura dessas formas? Essa é mais uma questão a ser discutida em nossas análises, no terceiro capítulo.

Manovich (2007)⁵⁹, em vez do termo *remediação*, prefere utilizar o conceito de *remixagem*. Para esse autor, a remixagem, originalmente, tinha um sentido preciso: referia-se à introdução dos mixers multi-track nas gravações musicais, em que cada elemento (voz, teclados, sopro etc.) passou a ser avaliado e manipulado separadamente e depois juntado em uma melodia “remixada” (na qual se podia, por exemplo, realçar um determinado instrumento, introduzir novos instrumentos etc.). Gradualmente, o sentido do termo “remixagem” foi-se ampliando e hoje refere-se à manipulação de qualquer produto cultural.

⁵⁹ Manovich, L. *What comes after Remix?* Disponível em www.manovich.net/DOCS/remix_2007_2.doc

Assim, a revolução na música eletrônica, na metade dos anos 1980, foi acompanhada por um desenvolvimento similar na cultura visual *pop*. A introdução de equipamentos de edição eletrônica, como o *switcher*, *keyer*, *paintbox*, e *image store* fizeram com que a remixagem e o *sampleamento* se tornassem práticas comuns nas produções em vídeo, primeiro nos clips musicais e depois em toda a cultura da TV. Softwares como *Photoshop* (1989) e *After Effects* (1993) tiveram o mesmo efeito nos campos do design gráfico, da fotografia e da ilustração comercial. Poucos anos depois, a *World Wide Web* redefiniu o documento eletrônico como um mix de outros documentos. A cultura do remix, definitivamente, instalou-se a partir de então.

Portanto, transferida do meio musical, no início dos anos 2000 o conceito de “remix” passou a ser aplicado a outras mídias: projetos visuais, filmes, textos literários etc. Mas há um paradoxo na remixagem: enquanto na música ela é oficialmente aceita e valorizada, em outras áreas culturais entende-se que a remixagem viola os direitos autorais⁶⁰. Assim, ao mesmo tempo em que a prática da remixagem é rotineira para produtores cinematográficos, artistas visuais, fotógrafos, arquitetos e web designers, esse processo não é abertamente declarado e não há um termo próprio a esses meios equivalente à remixagem no campo da música comercial. Usa-se, geralmente, o termo “apropriação” para referir-se à remixagem nas áreas não-musicais (por exemplo, para designar o trabalho de alguns artistas nova-iorquinos que, no início dos anos 1980 retrabalharam imagens fotográficas antigas, como Sherrie Levine, Richard Prince, Barbara Kruger e outros). Mas esse termo não significa a mesma coisa que “remixagem”: na apropriação, o contexto original não é abandonado; já a remixagem é o re-trabalho, o re-arranjo sistemático do original.

⁶⁰ Qual efeito que a remixagem provoca na produção do Machinima, em termos autorais? Eis outra questão a ser tratada em nossas análises, no terceiro capítulo.



Figura 1- *Fonte* (Duchamp, 1917)

Para visualizar a diferença entre apropriação e remixagem, Manovich lembra a famosa *Fonte* de Duchamp, na **Figura 1** ao lado: na *apropriação*, o efeito estético é obtido muito mais pela transferência de um signo cultural de um contexto a outro do que pela modificação do signo. Duchamp, portanto, não faz remixagem, mas apropriação.

Devido às técnicas de remixagem, a cultura visual transformou-se, com o advento dos *softwares* de edição, animação e composição. Antes mídias separadas – cinema, gráficos, fotografia, animação por computador 3D e tipografia – começaram a ser combinadas de várias formas. No final do século XX, a imagem em movimento pura tornou-se uma exceção e a mídia híbrida uma norma. Dessas hibridizações, o que recebeu mais atenção foi o desenvolvimento que afetou a produção fílmica narrativa – o uso dos efeitos especiais, do vídeo digital e de ferramentas de edição, como veremos, são essenciais para a produção do Machinima.

Assim, a mídia remixada constitui um estágio fundamental na história da mídia, manifestando-se em diferentes áreas da cultura. Softwares complexos, assim, tornaram-se essenciais ao criar novos híbridos de cinematografia em tempo real, *design* gráfico, animação, de forma a interagirem juntos. O resultado desse processo são novas estéticas e novas mídias que não podem ser reduzidas à soma de suas mídias de origem nem pensadas apenas como sobreposição ou colagem. Conforme veremos no próximo capítulo, essas tecnologias estão na base da criação do Machinima.

É preciso analisar, ainda, os avanços e transformações das remixagens, que mudaram a natureza desse processo. Na década de 1990, os computadores e softwares de efeitos especiais eram usados para criar efeitos espetaculares como, por exemplo, a invisibilidade de um personagem. No Machinima, nos deparamos com algo emergente e significativo: uma nova estética visual que vai além dos efeitos. Nessa estética, todo o projeto é pensado para parecer hiper-real, para simular a referencialidade do real, em que o efeito a ser obtido é o de uma volta à “realidade”: criado a partir de videogames, a

tecnologia 3D produz no Machinima uma máxima ilusão de referencialidade. Essa estética do hiper-real é mais um exemplo de como o software de criação e técnicas de manipulação pelo desenvolvimento tecnológico agora produzem novas mídias híbridas.

Qual a lógica dessa nova linguagem visual híbrida? Os meios virtuais ampliam as possibilidades da *remixabilidade* das novas mídias: trata-se não apenas de remixar o conteúdo de mídias diferentes ou de remixar simplesmente sua estética, mas suas técnicas fundamentais e métodos de trabalho. Nos meios digitais, unidos por um ambiente de software comum, cinematografia, animação, efeitos especiais, *design* gráfico e tipografia vêm formar uma *metamídia*. O remix produzido por essa metamídia pode utilizar todas as técnicas comuns às mídias remixadas, ou nenhuma delas.

Segundo Manovich (2006)⁶¹ o conceito de *remediation* (remediação) não é adequado para descrever essa lógica da remixagem nas mídias digitais. O computador não *remidia* uma mídia particular. Ao contrário, ele simula todas as mídias. E o que o computador simula não são as superfícies aparentes de diferentes mídias, mas todas as técnicas usadas para suas produções e todos os métodos de visualização e interação com os trabalhos nessas mídias.

Isso acontece porque, uma vez que todas as mídias se encontram no mesmo ambiente digital, elas começam a interagir. Enquanto técnicas de mídia particulares continuam a ser usadas em relação a suas mídias originais, elas podem também ser aplicadas a outras mídias. Isso é possível porque as técnicas são transformadas em algoritmos, todas as mídias são transformadas em dados digitais e arquivadas em formatos compatíveis e softwares são desenhados para ler e escrever sobre os programas.

(...) Seguem alguns exemplos: o efeito *blur* é aplicado aos gráficos 3D, campos de partículas gerados por computador são mesclados com filmagens de ação ao vivo para dar um olhar mais real, uma câmera virtual é criada para se mover ao redor do espaço virtual preenchido com desenhos 2D, a tipografia chapada é então animada como se fosse produzida por material líquido (a simulação do líquido é proporcionada pelo campo gráfico por computador) e assim por diante. E enquanto esta transição constitui uma mudança fundamental na história da mídia, hoje um típico curta metragem ou seqüência de vídeo deve combinar inúmeros recursos em um mesmo frame. O resultado é uma

⁶¹ Manovich, L. , *After Effects, or Velvet Revolution in Modern Culture. Part 1*,2006. disponível em www.manovich.net/DOCS/motion_graphics_part1.doc

híbrida, complexa e rica linguagem visual – ou, ainda, numerosas linguagens que dividem a lógica básica da remixabilidade. Manovich (2006)

A proeminência das novas mídias e essa lógica das linguagens híbridas levam Manovich a afirmar que, hoje, é um truísmo dizer que vivemos a “cultura do remix”:

Hoje, muitas das arenas culturais – música, moda, design, arte, aplicações web, comida – são governadas pelos remixes, fusões, colagens ou *mash-ups*. Se o pós-modernismo definiu a década de 80, o remix definitivamente domina o século XXI, e irá provavelmente continuar a estabelecer a próxima década também. Para exemplificar como o remix continua a expandir, posso citar a Conferência de 2002 estabelecida na Universidade da Carolina do Sul chamada “Networked Politics”, em que ocorreu uma série de apresentações de culturas remixadas disponíveis na Web: vídeos políticos remixados, videocliques animados, machinimas, noticiários alternativos⁶². Em adição a estes conteúdos, percebemos um número crescente de aplicações de software que remixam dados – os chamados softwares “mash-ups.” Wikipedia define um *mash-up* como “a website or application that combines content from more than one source into an integrated experience.”⁶³ Até o momento deste artigo, (February 4, 2007), o site www.programmableweb.com lista um total de 1511 *mash-ups* disponíveis, e estima que a cada dia, 3 novos *mash-ups* serão publicados.⁶⁴ Manovich (*op cit*, 2007)

“O que virá, depois da era do remix?” pergunta-se Manovich. Exemplificando com várias rápidas mudanças ocorridas na história ocidental recente (fim da Guerra Fria, dissolução da União Soviética; derrubada do muro de Berlim etc.), Manovich afirma que é bem possível que a cultura do remix – que hoje nos parece tão sólida – desapareça e alguma coisa nova surja de repente. No entanto, assegura ele, não há como sabermos, no momento, o que virá. Mas é preciso compreender histórica e teoricamente a “era do remix” a fim de estar preparado para reconhecer e compreender o que virá depois dela.

A compreensão das características das novas mídias (emissão, conexão, reconfiguração) e, particularmente as noções de “remediação”, “remixagem”; “mídias

⁶² <http://netpublics.annenberg.edu/>, acesso em Maio de 2007.

⁶³ http://en.wikipedia.org/wiki/Mashup_%28web_application_hybrid%29, acesso em Fevereiro de 2007.

⁶⁴ <http://www.programmableweb.com/mashups>, acesso em Fevereiro de 2007.

híbridas” etc. – são essenciais para abordagem do nosso objeto de estudos, o Machinima. Pós-modernidade, novas mídias, reconfigurações, reterritorializações: todos esses temas desenvolvidos até aqui nos aproximam do Machinima. Os caminhos percorridos neste capítulo 1 tiveram o objetivo de contextualizar o Machinima como um produto típico da contemporaneidade, inserido nas transformações sociais e culturais provocadas pelas novas tecnologias e pelas novas mídias. No próximo capítulo focalizaremos a história do desenvolvimento do Machinima, suas configurações formais e principais características.

CAPÍTULO 2

Machinima: do cinema ao jogo eletrônico; do jogo eletrônico ao cinema

A arte tem como uma de suas tarefas essenciais a de suscitar uma demanda num tempo que não estava maduro para satisfazê-la em plenitude. A história de cada forma de arte comporta épocas críticas, nas quais ela tende a produzir efeitos que só poderão ser livremente obtidos após uma modificação do nível técnico, isto é, por meio de uma nova forma de arte. (Walter Benjamin, *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, 2000, p. 248).

Neste capítulo, traçamos a história do desenvolvimento do Machinima a partir de uma síntese dos principais elementos que configuram sua produção. Será necessário, para isso, entrarmos no universo dos jogos eletrônicos, gênero que está em sua base. Após a exposição dos principais procedimentos de criação do Machinima a partir dos jogos eletrônicos, realizamos uma primeira incursão que visa caracterizar as relações que o Machinima estabelece com a produção fílmica, já que há um movimento dialético que nos leva do cinema ao jogo eletrônico e do jogo eletrônico ao cinema. Esse movimento sustenta a configuração e a estética do Machinima. Assim, o objetivo deste capítulo é constituir uma história da criação e do desenvolvimento do Machinima, acompanhando as inovações tecnológicas que permitiram sua fundação como objeto cultural que hibridiza as características do jogo eletrônico com o cinema.

2.1. História do Machinima⁶⁵

Traçar a evolução tecnológica associada à História do Machinima é fundamental para que se possa compreender sua arquitetura configuracional, suas possibilidades narrativas e as formas de distribuição e compartilhamento atual.

⁶⁵ Há vários conceitos e termos técnicos, ligados ao universo dos games e da tecnologia digital, envolvidos na criação e circulação do Machinima. Nesta dissertação, apresentamos a definição daqueles que nos parecem mais essenciais para a compreensão do leitor.

Para entender o Machinima, deve-se primeiro conhecer um dos gêneros de sua base, o *jogo eletrônico*⁶⁶. Apesar de não ser necessário utilizar a *engine*⁶⁷ de um jogo eletrônico para produzir um Machinima – já que qualquer software de criação de ambiente 3D em tempo real pode ser utilizado nessa produção – constatamos o uso recorrente de *engines* de jogo eletrônico na criação de Machinimas. Por isso, optamos por entrar no universo dos jogos eletrônicos para melhor compreensão dessa mídia.

Do ponto de vista histórico, é impossível pensar a história do surgimento do Machinima sem associá-lo ao mundo dos jogos eletrônicos. Sua origem remonta à cultura *hacker* da década de 1980. À época, diferentes hackers e seus grupos exibiam suas habilidades em modificar o código do jogo, gerando pequenas assinaturas nos programas – conhecidos como ‘Demos’. Esses demos eram então rodados antes que o jogo eletrônico principal começasse. Embora pequenos em tamanho, os Demos eram usados como amostras de suas competências e alguns eram seqüências de miniaturas, com sons elaborados e efeitos visuais. Estas seqüências não eram gravadas como filmes, mas sim geradas no ar por algoritmos. Usavam-se, geralmente, visualizações 3D baseadas em algoritmos complexos e iniciavam uma forma de animação 3D por computador. *Hardwired*, na **Figura 2** abaixo, é um dos Demos clássicos mais conhecidos entre a comunidade e apresenta-se como um representante dessa visualização baseada em algoritmos.

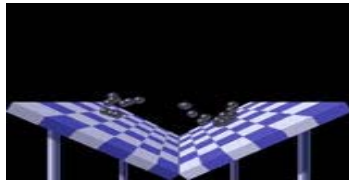


Figura 2 - Tela do Demo *Hardwired*, Crionics and Silents, 1991.⁶⁸

⁶⁶ Neste trabalho, usaremos, indiferentemente, a denominação “jogo eletrônico” para nos referirmos a esse tipo de mídia, independente do meio em que circula e é jogado (console, internet, em rede *multiplayer* etc.).

⁶⁷ *Engine* (motor) é o conjunto de softwares essenciais que faz o jogo eletrônico rodar. Compõe o conjunto de engines específicas, conforme sua atuação no jogo, por exemplo: *engine* gráfica, *engine* de áudio, *engine* de Inteligência artificial e *engine* física.

A primeira percepção que se tem da *engine* é a capacidade de criar um ambiente virtual na tela. Mais adiante, a pretexto de exemplificação, abordaremos as características da *engine* de um jogo.

⁶⁸ Como ocorre na maioria dos demos, o foco não é a narrativa construída, mas sim o aspecto técnico em que a capacidade do computador é elevada ao limite. O vídeo do demo pode ser acessado no site <http://ada.untergrund.net/showdemo.php?demoid=144>

Os criadores de *Demos* eram pioneiros da chamada arte por computador. Assim, torna-se importante delinear o paralelo entre Machinima e artworks das décadas de 60 e 70. Para distribuírem suas produções audiovisuais experimentais, os criadores costumavam filmá-las com câmeras tradicionais, transformando a operação dinâmica da interação de sistemas em seqüências narrativas lineares. O que mudou no Machinima foram basicamente as técnicas usadas para filmar o que está na tela do computador: em ambos os casos, o resultado audiovisual da computação se torna um traço fixo e imutável de performance de código. (KELLAND *et al*, 2005)⁶⁹

Ao mesmo tempo, podem-se traçar referências do Machinima ao lado da comunidade gamer. Os Demos foram distribuídos como arquivos discretos e trocados por outros jogadores com a cópia dos jogos eletrônicos. Os conhecidos Demos constituíam, assim, um arquétipo do Machinima, inicialmente trocados pelas comunidades online de jogadores de *Doom* e *Quake*⁷⁰. A **Figura 3** a seguir traz o cenário do jogo *Quake*, no momento em que o jogador começa a jogar a partida.



Figura 3 - Tela do Jogo *Quake*, ID Software, 1996.

Desde seu surgimento, há uma década, o desenvolvimento do Machinima se relaciona à forma como os jogadores têm aprendido a ser criativos, a masterizar a tecnologia do computador, ao *gameplay* (jogabilidade) e às práticas de performances dentro do jogo. As práticas associadas com jogadas e a configuração técnica dos jogos eletrônicos criaram novas possibilidades de jogo criativo, dentre os quais fazer filmes

⁶⁹ KELLAND, Matt; MORRIS, Dave; LLOYD, Dave. *Machinima: making animated movies in 3D virtual environments*. Boston, MA: Thomson/Course Technology, 2005.

⁷⁰ Jogos criados pela desenvolvedora *ID Software*

animados usando as *engines* gráficas. O que tinha nesta tecnologia de jogo eletrônico que inspirou a criatividade dos jogadores? Para refletir sobre esta questão, é necessário introduzir a noção de *engine* do jogo eletrônico e seu conjunto (*engine* gráfica, *engine* de áudio, *engine* de IA e *engine* física).

Todos os itens do jogo eletrônico - objetos como árvores, mar, nuvens - são recriados geometricamente na *engine* gráfica. É ela quem define o aspecto visual, criado pelas texturas associadas a esses elementos geométricos. Os objetos não são apenas modelos estáticos 3D, as folhas das árvores se movimentam, os carros circulam pelas ruas pela ação da *engine física*.

na medida em que também a iluminação é controlada pela *engine* gráfica: a cor e a intensidade de luz modificam-se de acordo com as características dos objetos.

Os efeitos citados são criados para oferecer a ilusão de realidade propiciada pela atuação do conjunto de *engines*. A *engine* do jogo se diferencia, assim, radicalmente de outras tecnologias gráficas 3D por oferecer essa dinamicidade aos elementos. (MARINO, 2004)⁷¹. Na **figura 4** abaixo, em cena do jogo *Halo*, o ambiente externo traz a simulação das nuvens no céu.



Figura 4 - Tela do Jogo Halo: Combat Evolved, Bungie Studios, 2001.

Outra atuação da *engine* se dá no âmbito dos personagens. O jogo eletrônico possui tanto personagens que podem ser controlados pelos jogadores e, outros, conhecidos como

⁷¹ MARINO, Paul. *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*. Arizona: Paraglyph Press Inc, 2004.

NPC (no playable characters) – controlados pela *engine* de inteligência artificial, responsáveis por disparar as ações de interações dos personagens nos momentos de fuga, de luta, e outros, dando o aspecto humano aos personagens e definindo sua personalidade.



Figura 5 -Telas do Jogo *GTA: San Andreas*, Rockstar Games, 2004.

A **figura 5** traz ações dos personagens como dirigir um automóvel e andar de bicicleta. Tais interações envolvendo os elementos dinâmicos do jogo (cenário, personagem, objetos, etc.) são controladas pelo componente conhecido como *engine* física, ao definir as propriedades físicas dos objetos no mundo do jogo eletrônico: mover-se, colidir, acelerar e outros. Os efeitos de áudio inseridos nos jogos eletrônicos são controlados pela *engine* de áudio, que não apenas seleciona o som correspondente a cada cena, mas modifica a sua intensidade para adequá-lo à posição 3D dos elementos e sua ação. Dessa maneira, a *engine* cria o mundo virtual por inteiro e, como consequência, pode-se pensar que Machinima é a arte de fazer filmes neste ambiente.

Em 1992, com o lançamento do jogo *Stunt Island*, pela primeira vez permitia-se que os usuários criassem filmes a partir da inserção de elementos simples no cenário e câmeras. A partir disso, surgiram comunidades na Internet, nas quais usuários do software eram capazes de trocar elementos e filmes entre si. Essa nova forma de produção começava a atrair alguns interessados nessa nova forma de mídia. A popularidade dessa nova mídia crescia na mesma proporção em que aumentava a qualidade das *engines*, as ferramentas e hardwares 3D.

O rápido desenvolvimento da tecnologia 3D foi impulsionado parcialmente pela indústria de animação e parte pela indústria de jogos eletrônicos. Há pouco mais de uma década, a maioria dos jogos eletrônicos tinha apenas duas dimensões. Em alguns casos, eles introduziam a noção de perspectiva ou objetos em outros planos para criar a ilusão

de profundidade e implementar mais realismo aos jogos até então com cenários estáticos, como o PacMan, clássico jogo da desenvolvedora *Atari*. Tais jogos eletrônicos utilizavam a técnica conhecida como *parallax scrolling*, com personagens criados por projeção de *sprites* em camadas, em ambientes que permitiam a movimentação pelo cenário, como podemos observar em jogos que apresentaram grandes modificações em suas versões 2D e 3D nas **figuras 6a e 6b** do jogo *Sonic*⁷² e nas **figuras 7a e 7b** do jogo *Super Mario Bros.*⁷³. A partir de meados dos anos 90, os games 3D já eram uma norma para jogos de computador e consoles.



Figura 6a Tela do Jogo *Sonic: The Hedgehog*, 1991 **Figura 6b** Tela do Jogo *Sonic 3D Blast*, 1996



Figura 7a - Tela do Jogo *Super Mario Bros.*, 1985 **Figura 7b** - Tela do Jogo *Super Mario 64*, 1996.

⁷² Desenvolvido pela empresa SEGA

⁷³ Desenvolvido pela empresa Nintendo

Conforme o poder dos computadores aumentava, a sofisticação do mundo dos jogos eletrônicos crescia na mesma proporção: personagens tornavam-se totalmente animados, os ambientes altamente realísticos e os desenvolvedores incluíam elementos de simulação em seus modelos visuais. Dessa forma, o jogo eletrônico atingia um estágio em que os jogadores poderiam atuar em um ambiente com o qual eles poderiam interagir. Assim, com o surgimento das *engines* 3D, novas opções de acessibilidade foram possibilitadas.

Quando o jogo *Doom* foi lançado em 1993 pela desenvolvedora *Id Software*⁷⁴, trouxe o suporte para a gravação e *playback* das jogadas. Isso resultou na eventual criação do *Doom speedruns*, em que jogadores gravavam fases do jogo. Os autores do jogo eram programadores liderados por John Romero e John Carmack (fundador da *Id Software* em 1991) com o intuito de desenvolver jogos eletrônicos do tipo *shareware* para computadores pessoais. Conceitualmente, a jogada tornava-se uma performance no mundo virtual que poderia ser revisitada no *playback*. As gravações baseadas em jogos imediatamente passaram a ser usadas para exibir as competências dos jogadores. A possibilidade de mudanças de perspectiva dos personagens movendo-se pelo ambiente 3D foi uma inovação que estabeleceu um gênero de jogo eletrônico que dominaria o desenvolvimento da tecnologia de jogos eletrônicos durante os anos 90: o *first person shooters*⁷⁵, propiciando a evolução dos Demos para o Machinima. O jogo *Doom* imediatamente deixou sua marca em quase todos os aspectos dos jogos eletrônicos para computadores: desde os gráficos e tecnologia de *networking* até estilos de jogo, noções de autoria e jogada competitiva. Na **figura 8** a seguir, vemos uma típica cena do jogo *Doom*, em que o jogador atira em seus inimigos.

⁷⁴ www.idsoftware.com

⁷⁵ Os games do tipo “jogos de tiro em primeira pessoa”



Figura 8 - Tela do Jogo *Doom*, Id Software, 1993.

Tecnicamente, o surgimento da *engine Doom* introduziu uma diferença fundamental para o hacker: ao invés de gerar o código principal para a peça, os produtores passaram a operar no topo do código do jogo eletrônico viabilizado, a partir do re-uso do código já desenvolvido anteriormente. Assim, eles poderiam adicionar novos elementos como personagens virtuais, fases, sons, ou modificações no jogo eletrônico, apesar de ainda serem dependentes da *engine* dos games. (NITSCHKE, 2005)⁷⁶

Dessa forma, a história do Machinima se associa aos grandes lançamentos de jogos e ao desenvolvimento tecnológico da indústria de jogo eletrônico, ao emergir com a chegada dos jogos eletrônicos 3D com câmeras controláveis, de 1993 a 1996. O jogo feito a partir do filme *Star Wars*, *X-Wing*, em 1993, foi pioneiro ao apresentar um recurso de gravação limitado com o sistema de câmera controlável durante o *playback* da gravação. Com o lançamento do jogo multijogador *Quake*, em 1996, os jogadores uniram-se em grupos conhecidos como *clãs*. *Quake* ofereceu o que é conhecido como a primeira *engine* gráfica capaz de criar todo o visual com aceleração 3D. Os *clãs* do jogo eletrônico usavam os Demos para exibir suas performances. Jogadas entre *clãs* rivais eram então gravadas e os jogadores de *Quake* do mundo todo assistiam com a mesma intensidade com que torcedores de futebol o fazem, com o intuito de se entreter, ou em muitos casos, com a intenção de estudar as táticas dos oponentes em potencial. Uma das séries mais famosas de Demos era a *Quake Done Quick*, em que os jogadores passavam pelas fases do jogo rapidamente coletando bônus escondidos e matando todos os

⁷⁶ NITSCHKE, Michael, Film live: An Excursion into Machinima. in: *Developing Interactive Narrative Content*. Munich: Brunhild Bushoff, 2005. p.210-243.

monstros. Para os jogadores, eram verdadeiras aulas de como jogar de forma primorosa. Podemos fazer nesse ponto uma analogia com situações de esporte como o futebol, quando o técnico grava as partidas para elaborar as estratégias de jogo juntamente com seu time. Foi, precisamente, um *clã* do *Quake*, denominado *The Rangers*, quem criou o primeiro Machinima, chamado de *Diary of a Camper*. A **figura 9** traz tal Machinima em uma panorâmica, com texto no canto superior da tela representando o diálogo dos personagens.



Figura 9 - Tela do Machinima *Diary of a Camper*, *The Rangers*, 1996.

A narrativa desse Machinima conta a história de um soldado desafiando o próprio *clã*. A sua forma de produção já anunciava o processo de criação dos atuais Machinimas: os jogadores eram coreografados como atores, seguindo-se um roteiro único e com a existência de um jogador que desempenhava a função de *cameraman*. O *networking* embutido cliente/servidor de *Quake* era uma melhora no *networking peer-to-peer* em *Doom*, na medida em que estimulava intensamente a popularidade dos jogos eletrônicos multijogadores online. Dessa forma, outros vídeos passavam a ser compartilhados e conhecidos como “filmes *Quake*”, enquanto os jogadores/produtores desenvolviam novas ferramentas, como a *LMPC* (*little movie processor center*) que facilitava intervir na *engine* modificando os vídeos facilmente, ou ainda, a ferramenta *Keygrip*, que trouxe a funcionalidade *recamming*⁷⁷, permitindo que os produtores de Machinima inserissem

⁷⁷ Técnica de produção na qual, ao invés do arquivo resultante ser um arquivo de vídeo, grava-se o resultado no próprio formato de arquivo demo da *engine* do jogo, que pode ser visualizado e

câmeras extras durante as filmagens dos jogos. Isso os libertava das limitações de um jogo eletrônico em primeira pessoa, por exemplo, alternando entre diferentes pontos-de-vista e aproximando-os da produção cinematográfica. A partir do momento em que outros jogos passaram a explorar o mundo da produção fílmica virtual, em 2000, o termo Machinima⁷⁸ começa a ser utilizado. Aquele foi o ano em que o Machinima atingiu sua forma amadurecida, representada pelo uso de tecnologia de jogos de computador para produzir filmes animados em tempo real. No mesmo ano, surgia o portal www.machinima.com: um espaço para produtores compartilharem seus vídeos e conhecerem as principais técnicas utilizadas, por meio da troca de tutoriais, guias e divulgação de ferramentas de softwares pela comunidade. A partir de então, os filmes Machinima passam a ser distribuídos e compartilhados pela crescente comunidade de produtores em inúmeros sites especializados⁷⁹ com mais de 3000 filmes atualizados diariamente por fãs do mundo todo, dividido por gêneros e de acordo com o jogo eletrônico utilizado para sua produção. Após alguns meses, o crítico de cinema Roger Ebert declarava que o Machinima “era uma extraordinária nova forma de arte”. ((KELLAND et al, 2005) No mesmo ano, a produtora *Tritin Films* inovou ao lançar o Machinima *Quad God*, feito a partir do jogo *Quake 3*. Percebemos nas **figuras 10a** e **10b** as semelhanças dos cenários do Machinima e do jogo em questão.

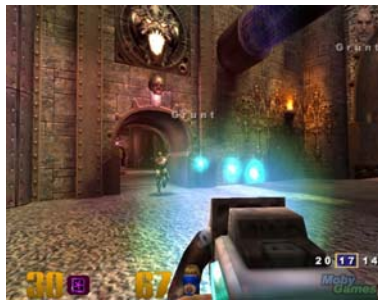


Figura 10a - Tela do Jogo *Quake 3*, 1999

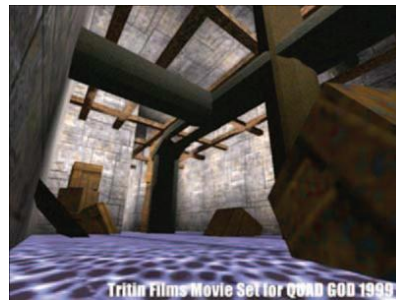


Figura 10b - Tela do Machinima *Quad God*, 1999

modificado dentro do jogo original e posteriormente exportado para um arquivo de vídeo. Esta técnica será abordada em profundidade mais a frente.

⁷⁸ Conforme consta no website www.machinima.com, o termo foi atribuído pelos produtores Hugh Hancock e Anthony Bailey

⁷⁹ Atualmente, os sites mais representativos são *MySpace* e *Youtube*

Trata-se de um Machinima diferente daqueles encontrados até então, com 45 minutos de duração, feito com uma técnica radicalmente nova: o diretor Joe Gross capturou as cenas gravando as ações da tela diretamente na câmera de vídeo. O resultado foi então convertido em um arquivo de vídeo digital e editado em computador utilizando-se uma suíte padrão de *software* de edição de vídeo. Essa técnica inovou na medida em que permitia que o filme fosse rodado fora do jogo *Quake 3*, dispensando que o espectador adquirisse o jogo⁸⁰. A reação imediata da comunidade de Machinima foi surpreendente ao discordarem do feito: muitos julgaram negativo o fato de distanciar o Machinima do ambiente restrito de jogadores. Ainda assim, *Quad God* propiciou larga distribuição e conhecimento do Machinima e é visto como um marco na história do seu desenvolvimento. Como conseqüência do aumento de entusiastas do Machinima, duas empresas comerciais foram criadas: a escocesa *Strange Company* (com o intuito de produzir exclusivamente filmes Machinima) e a americana *Fountainhead Entertainment* (criada para desenvolver novas ferramentas, como a *Machinimation*).

Assim, para se compreender a relação do jogo eletrônico com o desenvolvimento tecnológico da arquitetura do Machinima, torna-se necessário retomar o conceito de *Demo* para perceber sua grande diferença em relação aos arquivos de vídeo. Os *Demos* são desenvolvidos para serem assistidos no computador dentro da *engine* do jogo, enquanto os vídeos podem ser assistidos por um software de exibição de vídeo⁸¹, seja no computador ou em um aparelho reproduzidor de DVD convencional. Isso enriqueceu a possibilidade narrativa do arquivo final e, ainda, aproximou-se da produção do filme tradicional. Conforme a tecnologia de jogos eletrônicos se desenvolvia, aumentavam as opções de softwares de edição de vídeo e, conseqüentemente, mais usuários domésticos, produtores em potencial, passavam a perceber as possibilidades técnicas para se criar filmes com visuais incríveis por meio da arte do Machinima.

Cientes da procura por jogos que contribuíssem para a criação de outras mídias, algumas desenvolvedoras passaram a oferecer ferramentas que estimulassem a criatividade dos jogadores como criadores, como no jogo eletrônico *The Sims*, que em sua primeira versão possuía um recurso de foto-álbum - utilizado pelos jogadores para

⁸⁰ Isso permitiu que outros entusiastas tivessem a chance de conhecer essa nova mídia

⁸¹ Tais como *Windows Media Player*, *Real Player* e outros.

elaborar *comic-books*. A seqüência do jogo, *The Sims 2*, lançado em 2004, passou a trazer uma ferramenta específica para produção de filmes dentro dele. A **figura 11** traz uma situação do jogo em que os personagens estão ao centro conversando enquanto uma personagem corta um pedaço de pizza. Nessa mesma figura, podemos observar objetos dentro do cenário, uma casa, como quadro, lustre, banqueta, balcão, etc.



Figura 11 - Tela do Jogo *The Sims 2*, Eletronic Arts, 2004.

Outro jogo eletrônico, *The Movies*, lançado em 2005 pela empresa inglesa *Lionhead Studios*, tornou visível a função do jogador como produtor. *The Movies* apresentava-se como um simulador de estúdio de *Hollywood*, trazendo um kit de ferramentas que permite criar filmes animados com cenas simples e manipulação de *avatares*⁸². Os jogadores passaram a conceber o jogo em si como um estúdio virtual, criando seus trabalhos no espaço de simulação e aderindo à onda de Machinimas, confirmada nos dias em que o jogo foi lançado, com centenas de filmes postados no portal da comunidade⁸³. Poucos meses após o lançamento, mais de 3 mil filmes estavam disponíveis para serem compartilhados. A **figura 12** traz na primeira tela o momento do jogo em que está sendo gravado o filme e, na segunda tela, o filme resultante sendo rodado.

⁸² No campo da informática, *avatar* é a representação gráfica de um utilizador em realidade virtual. Personagem que o usuário escolhe e com o qual se identifica para representá-lo no interior do jogo.

Fonte: pt.wikipedia.org/wiki/Avatar

⁸³ www.machinima.com



Figura 12 -Telas do Jogo *The Movies*, Lionhead ,2005.

Ao longo de sua História, na medida em que o Machinima cresce em popularidade entre espectadores e criadores, inúmeros eventos e ações têm sido promovidos para a difusão dessa nova mídia.

Assim como para o universo do cinema existe a *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*⁸⁴, em 2002 foi fundada a *Academy of Machinima Arts and Sciences* em Nova York. Ela representa uma organização internacional com a “missão de advogar, desenvolver e contribuir com as artes e ciências do Machinima”⁸⁵. Dentre as ações apontadas no website da organização, as principais são: promover publicações e encontros sobre a temática do Machinima e atribuir prêmios. Neste quesito, o *Machinima Festival*⁸⁶ constituiu-se como o tradicional Oscar, com nomeações e categorias próximas do cinema, tais como “melhor direção”, “melhor performance virtual”, “melhor cinematografia”, “melhor música original” etc.

No ano seguinte, em 2003, o website www.3dfilmmaker.com era criado pelo animador Ken Thain para promover a cooperação entre animadores 3D tradicionais e produtores de Machinima e, em 2004, a revista *Machinimag*⁸⁷ era criada pelo produtor alemão de Machinima Friedrich Kirchner para divulgar exclusivamente novidades sobre Machinima. Em setembro daquele ano, o prestigiado *Ottawa International Animation*

⁸⁴ <http://www.oscars.org/>

⁸⁵ <http://www.machinima.org/>

⁸⁶ <http://festival.machinima.org/>

⁸⁷ www.machinimag.com

*Festival*⁸⁸ pela primeira vez inseriu o Machinima como uma nova categoria premiável, ao lado de outras categorias como animação 2D, 3D e filmes em *flash* para web.

Outras ações foram percebidas por parte do *American Museum of The Moving Image*⁸⁹, o *Film Society of the Lincoln Center*⁹⁰ e o *Sundance*⁹¹, ao apoiarem o discurso especulativo pela inclusão do Machinima no futuro dos programas, definindo-o como uma nova forma de expressão artística e cultural.

Em Outubro de 2007, ocorreu o *European Machinima Festival*⁹², sediada pela De Montfort University of Leicester⁹³, confirmando o interesse das instituições acadêmicas pela produção e estudo do Machinima. Na medida em que outras universidades começaram a adicionar Machinimas em currículos de estudos de filmes e novas mídias, surgiram grupos de pesquisa que o tomam como objeto de estudos. Dentre os principais pesquisadores, podem ser destacados o americano Michael Nitsche⁹⁴; o também americano Henry Lowood⁹⁵ e o australiano Leo Berkeley⁹⁶. Em pouco espaço de tempo, esta nova prática de produção fílmica atraiu a atenção de um público de teóricos de filmes e jogos eletrônicos, especialistas em mídias e produtores de filmes tradicionais.

2.2. O Machinima no Brasil

A história do Machinima no Brasil é recente, tendo se fortalecido com a chegada do *Second Life Brasil* no país em 2007. O *Second Life*, ou SL, é um universo 3D interativo criado em 2003 onde os usuários podem conversar com outras pessoas, construir, comprar e vender itens, dançar, jogar e realizar atividades.

⁸⁸ <http://ottawa.awn.com/>

⁸⁹ <http://www.movingimage.us>

⁹⁰ <http://www.filmlinc.com/>

⁹¹ <http://www.sundance.org>

⁹² www.machinimaeurope.co.uk

⁹³ <http://www.dmu.ac.uk/>

⁹⁴ Coordenador do Laboratório Machinima@GT (*Georgia Tech Machinima Group*), <http://www.gvu.gatech.edu/machinima/>

⁹⁵ Coordena o projeto *How they got game*, Universidade de Stanford, obtendo um repositório digital denominado *Machinima Archive* reunindo informações preciosas sobre a nova mídia.

⁹⁶ Originalmente produtor de filmes tradicionais, passou a produzir machinimas em 2005 e trouxe sua experiência prática para a RMIT University, Melbourne-Austrália.

Dentre as ferramentas disponíveis no ambiente, há uma específica para produção de Machinimas. Essa possibilidade de criação foi essencial para o fenômeno que ocorreu no Brasil: diferente dos outros países, a produção do Machinima se concentrou no ambiente *Second Life*, com a criação de comunidades de usuários produtoras e interessadas em Machinimas. Até então, havia poucos usuários isolados, sem identidade, pelo país.

Para fazer parte do SL, é necessário ter um computador, conexão à Internet e o programa cliente, baixado no site do SL Brasil⁹⁷, gratuitamente. Não é preciso pagar para criar seu avatar, mas sim para efetuar construções, já que é necessário a posse de um terreno no mundo virtual.

A versão brasileira do SL é distribuída no pela *Kaizen Games* e pelo *iG*. Para fortalecer ainda mais a comunidade de usuários, o *Grupo Estado* edita o *MetaNews*, jornal do Second Life Brasil com notícias e dicas de lugares interessantes, eventos e agenda cultura sobre o mundo virtual.

Uma mídia ainda pouco conhecida no país, o principal espaço de informações sobre o Machinima, até então, era o site www.machinimabrasil.com.br, sem atualizações desde Fevereiro de 2008. Dentre as razões principais que podem ser levantadas, a falta de referências nacionais é uma delas. Do ponto-de-vista da sua produção, as ferramentas disponíveis para uso, os textos e vídeos tutoriais, as comunidades on-line de usuários são todas em língua estrangeira, tornando-se uma barreira para a ampla expansão do Machinima. Recentemente, começaram a surgir nos sites das comunidades (youtube.com, machinima.com) Machinimas com legendas em Português.

Além disso, o desenvolvimento de jogo eletrônico 3D no país é também recente. Somente nos últimos anos as desenvolvedoras tiveram acesso às tecnologias de produção desses jogos, o que justifica o atraso no conhecimento e interesse em um produto como o Machinima. O sucesso do Machinima no *Second Life Brasil*, com o uso de um recurso simples de produção, reafirma o fato de que havia um grupo no país já interessado, aguardando por ferramentas que facilitassem a produção e estimulasse a criatividade do público potencial.

⁹⁷ www.secondlifebrasil.com.br

No mês de Junho de 2009, pouco antes de finalizar o presente trabalho, tivemos a notícia do fechamento do *Second Life Brasil*. As conseqüências desse fato para a produção de Machinimas no país ainda é incerta.

2.3 Copyright

A partir da conexão entre a indústria de jogo eletrônico e o Machinima, a consequência inevitável foi a natureza não-comercial do Machinima e a impossibilidade de gerar dinheiro dos conteúdos criados sob as licenças das *engines* sem pagar as taxas exorbitantes para os criadores das engines. Ao se produzir um Machinima, e se utilizar de personagens, cenários, sons e outros elementos apresentados nos jogos originais - os chamados *assets* do jogo eletrônico - os produtores se re-apropriam desses elementos no contexto do Machinima e os re-significam em uma nova narrativa.

Assim, a grande problemática levantada atualmente em relação ao Machinima refere-se às questões legais de copyright - direito de propriedade intelectual. Todo o sistema capitalista é baseado na inviolabilidade desses direitos. (KELLAND et al, 2005) Na prática, considera-se que os desenvolvedores de jogo eletrônicos, ao oferecer os *assets* juntamente com ferramentas de *mod* (modificações) para uso aceitam que sejam utilizados por Machinimas amadores. No entanto, por dedução, Machinimas feitos usando exatamente os mesmos assets dos jogos eletrônicos originais, ao serem distribuídos comercialmente, poderiam ser considerados uma violação do copyright. O tema é bastante complexo em se tratando do universo dos jogos eletrônicos. Torna-se mais problemática a situação ao se pensar que não é consenso se os assets dos jogos eletrônicos pertencem à produtora ou à desenvolvedora de determinado jogo eletrônico. Atualmente, a *Academy of Machinima Arts & Sciences* tem atuado junto aos produtores de jogo eletrônicos de forma a encontrar uma solução para essa questão.

2.4 A configuração do Machinima e suas técnicas de produção

Tendo se iniciado há pouco mais de uma década, o Machinima tem marcado presença no campo do cinema, da animação, do videoclip e da televisão. A seu modo, o Machinima é tão revolucionário quanto o nascimento da computação gráfica, que mudou a forma como os filmes eram produzidos. (KELLAND et al, 2005)

Para investigar as características arquiteturais do Machinima, é necessário delinear sua genealogia, olhando para as suas diferentes origens e evidenciando suas diferenças. A partir disso, alguns elementos-chave da singularidade estética do Machinima serão identificados.

Do inglês *machine* (*máquina*) e *animation* (*animação*), Machinima é, conceitualmente, tanto um filme feito a partir de jogo eletrônico, quanto um processo de produção. A hibridização de mídias presente na arquitetura do Machinima constitui um novo processo criativo propiciado pelas ferramentas da tecnologia digital. Ao mesmo tempo, o Machinima pode ser pensado como um novo tipo de arte, que nasce dos sistemas híbridos e complexos que propiciam novas poéticas e que convergem para a estética da *interatividade*, da *incorporação* e da *imersão*, palavras-chave das produções artísticas que estão buscando tornar visível a articulação dos sujeitos com as linguagens maquínicas, próprias do nosso tempo. Ao operar uma hibridização de mídias, o Machinima estabelece um diálogo entre os procedimentos do jogo eletrônico, da animação e do cinema.

Machinima representa um dos mais importantes aplicativos do cenário da cultura de fãs de videogames. Pela manipulação das *engines*, jogadores tomam controle dos personagens e os usam para criar pequenos filmes animados a partir do ambiente virtual. Estes filmes são então distribuídos e compartilhados pela Internet.

Os jogos eletrônicos detêm qualidades únicas que os separam de formas de mídias tradicionais. A natureza interativa do jogo eletrônico cria uma relação diferente entre consumidores e produtores, que requer a reconsideração de teorias anteriores de culturas de fã que estão baseadas em relações, até certo ponto, passivas com a mídia: assim,

apesar de ser possível “piratear” um filme, o espectador não pode alterar sua configuração. A relação do usuário com o Machinima é diferente, pois ele é capaz de se apropriar, manipular e intervir na configuração do jogo eletrônico. Por isso, os usuários de Machinimas estão engajados em jogadas transformativas, alterando as regras e estruturas dos espaços designados para o jogo a fim de suprir suas necessidades. Ainda mais, as jogadas transformativas (um termo emprestado da teoria do *game design*) oferecem novas maneiras de entender a relação consumidor-produtor.⁹⁸

O Machinima simboliza uma nova técnica de produção fílmica e criação de narrativa que utiliza o ambiente gráfico dos jogos eletrônicos com o intuito de produzir animações audiovisuais. Ainda, significa usar a *engine* do jogo eletrônico para produzir conteúdo, criando *avatares* e ações de personagens, transformando mapas e cenários, aplicando a linguagem do cinema. Assim, representa a dupla ação de quebra e construção que opera a partir dos mundos de simulação dos jogos de computador na construção de novas narrativas a partir de intervenção no sistema.

Como afirma Leo Berkeley, tem-se Machinima quando “a jogabilidade da animação computadorizada 3D é gravada em tempo real como filmagem de vídeo e usada para produzir narrativas fílmicas tradicionais”⁹⁹. O seu conceito chave é a gravação em tempo real do *gameplay* como filmagem de vídeo, que pode ser editado com ferramentas de pós-produção tradicionais. Independente da técnica de produção utilizada, Machinima é um formato de nova mídia que opera em um ambiente interativo de simulação para produzir narrativas, na sua maioria, lineares. Essa fusão entre novas tecnologias e conceitos tradicionais leva Berkeley (2006) a considerar que o Machinima é “uma estranha forma híbrida, um objeto que contém, ao mesmo tempo, tecnologia de ponta e conservadorismo”. A fim de entender como se produz esse hibridismo, descreveremos, a seguir, os principais procedimentos técnicos da criação de Machinimas.

2.4.1 Procedimentos técnicos da criação de Machinimas

⁹⁸ HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson, NC: McFarland, 2006.

⁹⁹ Berkeley, Leo 2006, ‘Situating Machinima in the New Mediascape’, *The Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, vol. 4, no. 2, pp. 65-80.

Durante o processo de construção do Machinima, a *engine* do jogo eletrônico efetivamente opera como um estúdio virtual de filme oferecendo acesso a iluminação, palco e câmeras virtuais. Tecnicamente, pode ser feito como um vídeo linear, um evento gravado, ou como uma performance ao vivo, sendo que cada uma dessas formas oferece diferentes possibilidades e limitações. Todas essas formas são interconectadas e compartilham alguns elementos-chave. Para melhor entendimento de sua produção, faremos uma abordagem a seguir das principais técnicas de criação de Machinima, a partir do uso dos seguintes recursos: inteligência artificial, *puppeteering* (marionete), *recamming*, e *scripting*. Cada procedimento requer ferramentas e habilidades específicas. (KELLAND et al, 2005)

A primeira e mais simples forma de se produzir um Machinima aproxima-se da produção de um programa do tipo *reality show*. Nesta modalidade, o produtor geralmente não cria antecipadamente um roteiro ou *storyboard* a ser seguido, mas permite que a inteligência artificial do jogo eletrônico controle e direcione os personagens. O produtor, assim, atua como um *cameraman* – documentarista/repórter - para gravar os eventos que se desenrolam. Alinhado com as novas ferramentas disponíveis no mercado, o jogo *The Sims 2* traz uma ferramenta de gravação de filme embutida, incluindo uma câmera de vídeo que permite que o jogador se posicione ao longo da tela com liberdade, assim como faria um *cameraman* na produção de um filme convencional. Tão logo se aperte a tecla V do teclado, dá-se início à gravação exata do que está ocorrendo na tela. Apesar da facilidade em se trabalhar neste ambiente, a impossibilidade de câmeras múltiplas no jogo dificulta que se efetuem cortes entre diferentes pontos-de-vista, tais como *close-ups* de faces diferentes, limitando as possibilidades de criação. Uma das soluções adotadas pelos produtores é pausar a ação e mover a câmera para uma nova posição, efetivamente editando online conforme a filmagem se desenrola.

Para que se tenha controle maior da história do filme, a partir do trabalho seguido por um roteiro, o produtor necessita ser capaz de dirigir a ação e os atores com certo grau de precisão - neste estágio está situado o segundo procedimento para se produzir um Machinima, o *puppeteering*. Nesta técnica, o produtor usa a *engine* do jogo eletrônico

como um palco virtual e controla cada personagem como uma marionete, um fantoche. (MARINO, 2004)

Neste procedimento, a solução mais praticada é que cada personagem seja controlado por uma pessoa real, seguindo as instruções do produtor, exatamente como ocorre em um *set* de filmagem no cinema. Uma ou mais pessoas podem atuar como *cameraman* para capturar as cenas, e o diretor grava a ação assim como aparece na tela. Alternativamente, o produtor utiliza as câmeras embutidas nos próprios jogos para serem adicionadas. Ainda, pode-se lançar mão de personagens extras sendo conduzidos por inteligência artificial para enriquecer a narrativa. Como resultado, obtém-se arquivos de vídeo gravados separadamente e importados para softwares de edição de vídeo para a etapa de montagem das seqüências e produção do Machinima final. Um aspecto que agrada os produtores para este processo é o imediatismo: pode-se visualizar as cenas tão logo são gravadas. Por outro lado, este processo exige uma equipe real de pessoas envolvidas na produção, impedindo que o produtor crie seu Machinima sozinho. Ainda, pode-se pensar que esta técnica é a mais próxima da produção fílmica tradicional: uma vez gravadas as cenas, as ferramentas e outras técnicas utilizadas posteriormente – para edição e inserção de efeitos especiais de som e imagem - são exatamente aquelas usadas atualmente por produtores de filmes tradicionais. Em relação aos arquivos de vídeo resultantes desta técnica, apresentam em média 10 *gigabytes* para cada minuto filmado, ocupando grande espaço no *hard disk* do computador.

Um nível maior de flexibilidade caracteriza a terceira técnica, o *recamming*, ao aproveitar-se do formato demo de alguns jogos eletrônicos (KELLAND et al, 2005). A partir dessa técnica criativa, ao invés do arquivo resultante ser um arquivo de vídeo, grava-se o resultado no próprio formato de arquivo demo da *engine* do jogo, que pode ser visualizado e modificado dentro do jogo original e exportado para o arquivo de vídeo apenas quando necessário. Embora os personagens sejam controlados por humanos como ocorre na técnica *puppeteering*, o diretor passa a poder manipular a gravação resultante de inúmeras maneiras: pode-se suprimir personagens originais e acrescentar outros, câmeras podem ser adicionadas e movidas a qualquer momento e as iluminações podem ser re-posicionadas. Em casos extremos, um personagem pode ser substituído por outro sem que a cena precise ser rodada novamente. Esse processo inova na medida em que

estabelece drasticamente uma ruptura da ação propriamente dita com a filmagem da cena. Essas possibilidades são oferecidas ao se analisar a fundo as capacidades do formato demo. Enquanto os arquivos de vídeo, uma vez gravados, tornam-se arquivos fixos, os Demos podem ser continuamente abertos para manipulação. Esse é, certamente, um nível de flexibilidade que nenhuma outra forma de produção fílmica oferece. Devido à complexidade das configurações, poucas engines de jogos oferecem suporte para essa técnica híbrida, pois ela depende da própria evolução do design dos jogos. Trata-se de técnica bastante recente, cujas possibilidades são oferecidas por engines como o *Machinimation*¹⁰⁰ e *Keygrip*¹⁰¹. A **figura 13** traz as principais funções da ferramenta ao se produzir um machinima: *main menu* (menu principal), *task menu* (menu de tarefas), *game render* (renderização) e *timeline* (linha do tempo).

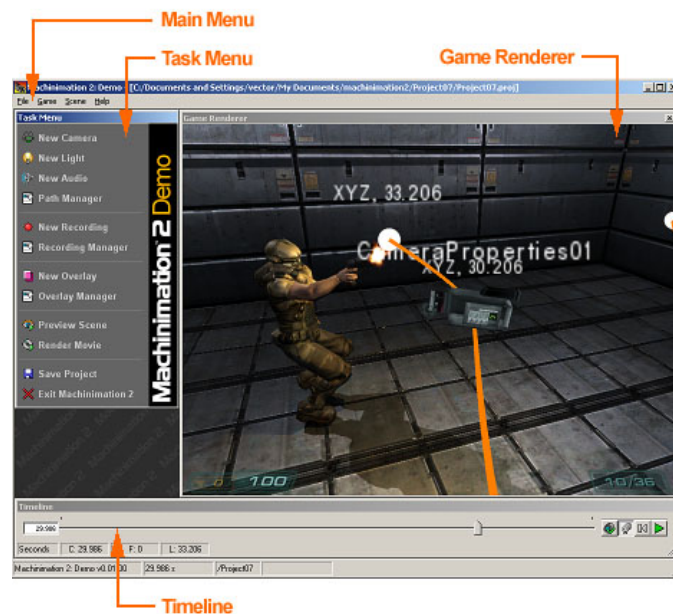


Figura 13 - Tela da produção de um Machinima na ferramenta Machinimation

A abordagem mais distante do processo tradicional de produção de filme, no entanto, diz respeito à técnica totalmente por *scripting*. A forma como se dá essa técnica

¹⁰⁰ Software desenvolvido pela empresa *Fountainhead Entertainment* para criação de filmes 3D em tempo real, baseado no jogo *Quake Arena III*, da desenvolvedora *ID Software*.

¹⁰¹ Software de edição de demos criado por David Wright, segundo Paul Marino em seu artigo 'Machinima: Filmmaking's Destiny', disponível em <http://digitalmedia.oreilly.com/2004/09/08/machinima.html>

se aproxima do já mencionado *recamming*, exceto pelo fato de os personagens não serem manipulados por humanos, mas sim programados em formas de *scripts* que modificam os elementos da interface do *software*. Neste caso, o fator marionete é modificável inteiramente e todo o filme é criado por programação, em forma de dados arquivados – os produtores modificam a lógica do software, manipulando seus textos e o comportamento básico do sistema. Cada movimento e gesto são definidos por uma série de instruções aos personagens, os quais carregam total precisão de mudança de frame e localização em tela. Isso permite que o produtor obtenha a melhor performance de seus personagens. Nessa técnica, o processo criativo é totalmente solitário, sendo voltada ao produtor que prefere trabalhar isoladamente, embora possa contar com profissionais provendo modelos 3D e arquivos de áudio adicionais para finalização. Ainda, ao se optar pelo uso de *scripts*, o imediatismo na visualização das cenas é perdido, sendo necessário inserir cada elemento de cena manualmente e somente em um momento posterior, no playback, será possível visualizar o material gerado. A ferramenta *Matinee*¹⁰² é a mais utilizada para essa técnica (KELLAND et al, 2005). A **figura 14** a seguir traz essa ferramenta sendo utilizada para editar um cenário montanhoso de um Machinima.

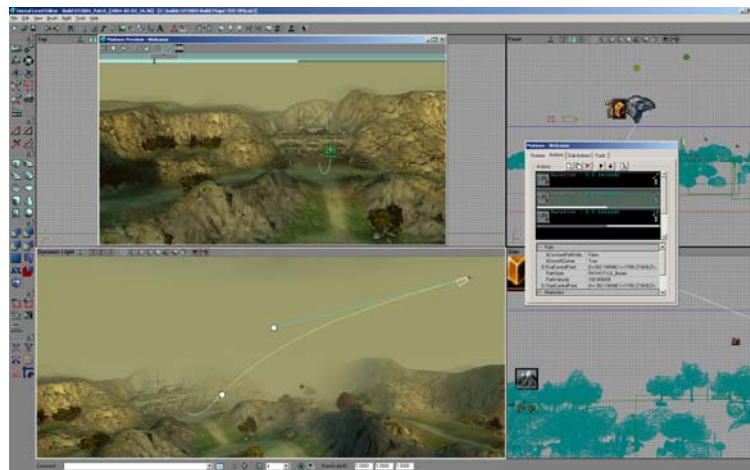


Figura 14 - Tela da produção de um Machinima na ferramenta *Matinee*.

Apesar das várias possibilidades para produção, alguns procedimentos técnicos não são triviais na criação de um Machinima. Quando comparado a produções

¹⁰² Ferramenta para desenvolvimento de Machinima desenvolvida pela empresa *Epic Games*, disponível no jogo *Unreal Tournament 2003*. <http://www.epicgames.com/>

tradicionais de filmes ou animações, o simples ato de caminhar ou falar do personagem torna-se complexo no Machinima. São poucos os jogos eletrônicos que oferecem ao produtor opções de gestos faciais e posições corporais suficientes para criar todas as emoções requeridas pelas cenas e seqüências narrativas. Os desenvolvedores de jogos argumentam que os usuários estão mais interessados em habilidades práticas como pular, atirar ou correr, que são mais clássicas na jogabilidade do jogo eletrônico (*op cit*, MARINO, 2004).

Na medida em que o Machinima tem se tornado mais conhecido, algumas empresas passaram a incluir outras funcionalidades em seus jogos, como em *Half-Life 2*, da desenvolvedora *Valve Software*, que inclui a ferramenta *FacePoser*¹⁰³, criada especificamente para ser usada nos Machinimas. Em outros casos, os próprios produtores criam ferramentas para suprir as limitações, como a ferramenta *TOGLFaceS*¹⁰⁴ (*Take Over GL Face Skins*) que oferece aos personagens inúmeras expressões. A **figura 15** apresenta a tela de produção com ferramenta *FacePoser* com as possibilidades de expressão nos rostos dos personagens.

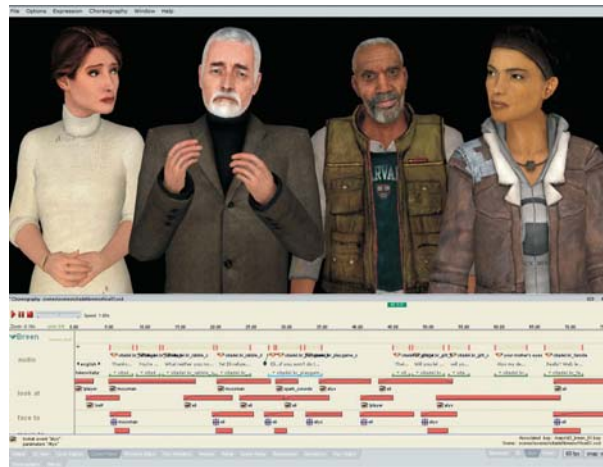


Figura 15 - Tela de divulgação da ferramenta *FacePoser*.

Ao se analisar o processo de produção de um Machinima, observa-se a intervenção de uma equipe de especialistas de várias áreas do conhecimento. Assim como ocorre em filmes e animações, os participantes na produção devem possuir diferentes

¹⁰³ <http://www.valvesoftware.com/>

¹⁰⁴ <http://community.livejournal.com/bloodspell/74231.html?thread=141303>

habilidades. Nossa descrição das diferentes técnicas para criação de um Machinima nos faz perceber que a escolha da técnica e das ferramentas é etapa decisiva do planejamento. Por exemplo, quando o produtor não possui um modelador 3D, ele opta pela utilização dos *assets* oferecidos pelo jogo eletrônico original. Ou, ainda, quando ele prefere não utilizar uma equipe para manusear os personagens, deve optar por ferramentas como o *Matinee* ou *Machinimation*. Nesse caso, ao trabalhar de forma solitária na produção, o produtor deve ter em mente que irá acumular as funções de diretor, cinegrafista, roteirista, iluminador, animador, programador, editor e assim por diante.

Nas produções que envolvem o trabalho em equipe, as funções são atribuídas e a interação durante o processo de produção se dá, geralmente, por meio do uso da Internet, sendo raros os encontros presenciais. Apesar da dificuldade em se organizar uma equipe como essa, pela Internet, a possibilidade de cada participante operar de acordo com seu cronograma e habilidade oferece mais flexibilidade ao produtor do Machinima. Na seqüência, delinearemos o perfil dos principais envolvidos em uma produção de Machinima, atentando para a proximidade / distanciamento com as produções fílmicas tradicionais. Com essa descrição sobre a funcionalidade dos atores, do roteirista, do modelador etc. prepararemos a discussão do item 2.3 sobre a articulação entre Machinima e cinema.

2.4.2 Funcionalidades da equipe envolvida na produção de Machinimas

Normalmente, a equipe de produção de Machinimas envolve várias pessoas ou, eventualmente, apenas uma que terá de exercer muitas funções: ator, roteirista, modelador, animador, programador, sonorizador, editores de vídeo, produtor, diretor. Além disso, envolve a necessidade de estúdio, no sentido tradicional ou interno ao próprio *engine* do jogo.

a) ator

A escolha pelo uso de um ator está relacionada a uma decisão inicialmente técnica e não criativa. Se o produtor optar pela técnica *puppeteering*, sem o benefício de ferramentas como *Machinimation* para adição de personagens extras, será necessário prever a participação de personagens manipulados por pessoas, ao menos que esteja

previsto um monólogo. No entanto, se a opção for pela ferramenta *Matinee*, não será necessária a requisição de atores, pois simplesmente não há o elemento marionete atuando. Isso definitivamente irá implicar na forma como será feito o Machinima. Se não há um *casting* de atores, não há o *puppeteering*. (KELLAND et al, 2005)

A função do ator é controlar seu personagem em cena. Dentre as habilidades necessárias para desempenhar o papel, pode-se destacar a familiaridade com os controles do mouse e teclado e o conhecimento das funcionalidades do jogo. O teste de cena de um ator consiste em pedir que ele caminhe ou corra até um certo ponto do ambiente, se vire, pule, olhe para trás, se volte para a câmera. O ator ideal de Machinima deve ainda ter as habilidades de um *cameraman*. Isso porque as câmeras, assim como os personagens, são operadas pelos próprios jogadores e, assim, eles devem saber utilizar a movimentação de forma a captar as ações da cena, usando técnicas como panorâmicas, *travelling*, *close-ups* e outras. A **figura 16** apresenta cena em que os personagens interagem em vários planos, com destaque para o personagem caído no primeiro plano.



Figura 16 - Tela do Machinima *Make Love Not Warcraft*, de Trey Parker, feita no jogo World of Warcraft, 2006.

b) roteirista

O que torna um Machinima interessante é certamente seu roteiro, sua estrutura narrativa, independente da técnica utilizada para sua produção. Por essa razão, o roteirista – assim como ocorre nas produções fílmicas – tem papel fundamental na construção do

Machinima. Ao longo dos anos, os roteiristas de filmes tradicionais aperfeiçoaram suas formas de contar histórias naquela mídia. Na produção do Machinima não é diferente: transmitir sensações ao espectador é um elemento essencial para criar um ambiente virtual convincente. Para isso, o roteirista deve levar em conta os gêneros que estão na sua base, aproveitando ao máximo as possibilidades oferecidas. Na **figura 17** observamos o modelo de roteiro utilizado por uma produtora de Machinima e disponibilizado em seu *website* com campos a serem preenchidos como equipe, figurantes, objetos de cena, maquiagem/ guarda – roupa/ cabelo, efeitos especiais, som musical e ambientação.

**MACHINIMA SCRIPT
BREAKDOWN SHEET**

Date _____

Production Company _____ Production Title / No. _____ Page No. _____

Scene No. _____ Scene Name _____ Int. or Ext. _____

Description _____ Day Or Night _____

Page Count _____

Cast (models) Red	Extras Yellow	Static Objects (props) Violet
Working Objects	Skin Changes (Wardrobe / Make-up / Hair) Circle	Special Effects / Particle Effects Blue
Atmosphere (weather, sun)		Sound/Music Brown
Production Notes		

Figura 17 - Modelo de roteiro disponibilizado pela produtora *Ill Clan*¹⁰⁵

c) modelador

Como mencionado, o Machinima utiliza elementos vindos do jogo de origem, já modelados. No entanto, em algumas situações, há a necessidade de novos elementos para compor a narrativa. Nesse caso, o modelador é responsável por criar os novos elementos que serão visualizados na tela: personagens, veículos, objetos, cenário. Para criação

¹⁰⁵ www.illclan.com

desses elementos gráficos que não estão disponíveis nos jogos, é preciso levar em conta a capacidade de introdução de elementos novos na *engine* do jogo selecionado (técnica conhecida como *modding*, ou modificação). Para tanto, deve-se planejar tais elementos que não são disponíveis no jogo eletrônico e criá-los para o ambiente virtual. As tarefas ficam, assim, divididas em dois grupos: os artistas 2D desenhavam imagens digitais com o uso de softwares como o *Adobe Photoshop* enquanto artistas 3D desenhavam objetos tridimensionais, com formas geométricas conhecidas como *meshs*, com uso de ferramentas como *3D Studio Max* ou *Maya*. As *meshs* são assim cobertas pelas imagens criadas pelo artista 2D, conhecidas como texturas. O processo de iluminação também é de responsabilidade desses artistas. A **figura 18** traz as telas do processo de texturização de um Machinima disponibilizadas na web por um internauta: da *mesh* do personagem, passando pela iluminação (tela do meio), ao produto final com a textura inserida na terceira tela.



Figura 18 - Telas do processo de modelagem e texturização de personagem de Machinima, Jeffrey89¹⁰⁶, 2008.

d) animadores

O animador deve dar vida ao material disponibilizado pelos modeladores, trazendo movimento e expressão aos objetos presentes no mundo virtual. A grande diferença entre o animador de Machinima e o animador tradicional se dá no fato de o primeiro ter que criar necessariamente um personagem que pode ser operado de forma interativa em tempo real. Na animação tradicional, cada seqüência é criada para cada tomada específica, cada diálogo. No caso do Machinima, o animador cria uma biblioteca de animações que podem ser geradas sempre que necessárias. Para obter maior flexibilidade,

¹⁰⁶ Outros trabalhos do artista no link <http://jeffrey89.wordpress.com/about/>

ele cria uma animação esqueleto e define um movimento genérico para um tipo de esqueleto em particular. Assim, ele re-aproveita a mesma animação para diferentes personagens. O mesmo acontece com animações de objetos e cenários: armas, veículos, ruas, prédios etc. são modelados em sua estrutura básica e reaproveitados em diferentes cenas.

e) programadores

O conhecimento de programação permite que os criadores de Machinima atinjam a superfície da *engine* do jogo eletrônico (no campo da Computação, conhecido como “alto nível de programação”). Essa é a diferença fundamental entre o Machinima e outras formas de produção fílmica. Assim, se a proposta para a criação do Machinima for utilizar mais do que a *engine* básica do jogo, deve estar prevista inserção de códigos pelos programadores. Um mínimo de conhecimento em programação é necessário para inserir novos personagens e outros modelos (novamente, conhecido como *modding* de jogo). Por exemplo, para adicionar novos veículos (*mods*), deve estar previsto a inserção de modelos, texturas, animações e sons para aquele objeto. Para que isso seja feito, é necessário um programador que tenha familiaridade com a estrutura da *engine* do jogo eletrônico. Caso o programador queira ir além dos *mods* dos jogos, ele pode utilizar as ferramentas especializadas disponíveis atualmente. Exemplo de uma ferramenta usada com frequência é a já mencionada *TOGLFaces* para sincronização dos lábios com a fala do personagem.

f) sonorizador

O responsável pelo som possui quatro principais tarefas na produção do Machinima: gravar o diálogo, criar os efeitos necessários, compor as músicas de fundo e efetuar a mixagem dos elementos. Assim como ocorre na animação tradicional, a escolha das vozes dos personagens é essencial. No caso dos efeitos do ambiente (porta se abrindo, passos, buzinas etc.), muitas vezes o artista de som aproveita aqueles elementos já disponíveis na *engine* de áudio do jogo, raramente necessitando criar efeitos adicionais. Ainda, pode-se optar por adquirir uma das inúmeras bibliotecas de efeitos de sons

disponíveis a baixo custo. A música é o elemento final da composição. Nos filmes tradicionais, na época do cinema mudo, antes mesmo de haver diálogo, já havia a música: seja por meio de um piano ou orquestra. No Machinima, há uma tendência em se reaproveitar as músicas disponíveis nos jogos originais ou a de inserir músicas de bandas famosas. Evidentemente, essa prática recorrente tem provocado muitas discussões quanto às violações de direitos autorais. ´

g) editor de vídeo

O editor atua na fase de montagem das cenas por meio de *software* de edição não-linear. Essa fase é dispensada apenas no caso de a técnica escolhida ser por meio de ferramentas como *Matinee* ou *Machinimation*, quando o produtor efetua os cortes dentro da própria *engine* do jogo eletrônico. A edição, assim como em um filme tradicional, oferece o ritmo e cria efetivamente a narrativa do Machinima, na medida em que há cortes, transições, mudanças de pontos-de-vista e adições de efeitos especiais. Os softwares mais utilizados pelos produtores de Machinima são Windows *MovieMaker*¹⁰⁷ (para funcionalidades básicas) e *Adobe Premiere*¹⁰⁸ (para aplicações com qualidade profissional). A etapa final da produção será a masterização e distribuição (via DVD ou web). Nesta etapa, deve-se recorrer aos *codecs* disponíveis para a devida compressão do arquivo de vídeo. A figura 19 traz a tela de produção de um Machinima com indicação do ambiente 1 da edição da linha do tempo e 2 da edição dos efeitos de transição do vídeo.

¹⁰⁷ Desenvolvido pela Microsoft, disponível nas versões do sistema Windows XP e posteriores.

¹⁰⁸ Software de edição em tempo real, desenvolvido pela empresa Adobe, atualmente em sua versão Premiere Pro CS3. disponível em www.adobe.com/products/premiere

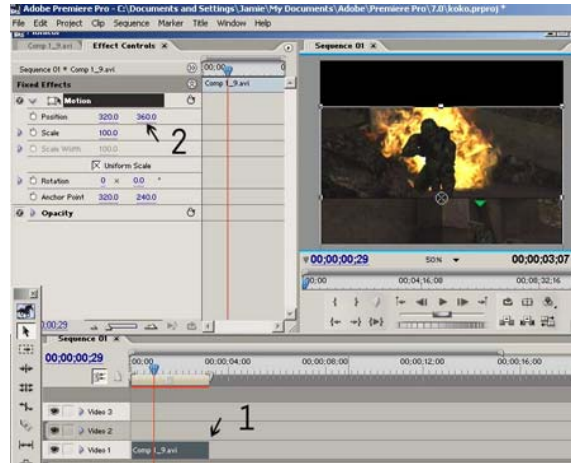


Figura 19 - Tela de Machinima em desenvolvimento em Premiere Pro, baseado no jogo Halo 2 , por Jamie98s¹⁰⁹ , 2008.

h) produtor/diretor

Responsável por definir a equipe, dividir as tarefas e acompanhar todo o processo de produção do Machinima, o produtor/diretor supervisiona cada etapa da realização: desenvolvimento do roteiro, *storyboard*, modelagem, disposição de câmeras, iluminação, personagens, edição, som, música, créditos, distribuição etc.

g) estúdio

Um estúdio de produção de Machinima é composto levando-se em conta as técnicas empregadas para sua criação. O Machinima pode ser criado a partir de um único computador pessoal ou, ainda, de vários computadores interligados. Em situações mais raras, como na produção de *Red vs Blue*, os Machinimas são criados a partir de jogos de console, como o *Xbox* da *Microsoft*. Para que se tenha um bom desempenho, o computador deve ir além das especificações recomendadas pelas desenvolvedoras dos jogos, sendo capaz de rodar com máxima resolução e ter todas as funções acionadas. Por exemplo, caso as cenas de vídeo sejam capturadas pelo programa FRAPS¹¹⁰ , deve-se ter no mínimo 256MB de memória adicional e um segundo disco rígido para assegurar uma

¹⁰⁹ <http://gamingtv.us/>

¹¹⁰ *Fraps* é um software para monitoração dos Framerates de programas ou jogos em tempo real que utilizam a tecnologia DirectX ou OpenGL. A partir deste software, pode-se tirar screenshots enquanto roda um jogo no formato desejado ou ainda gravar arquivos de vídeo do jogo. Para isso, basta configurar as teclas que irá usar quando for tirar uma Screenshot, ou gravar um vídeo dentro do jogo.

filmagem de qualidade. Ainda, deve-se prever suficiente espaço de disco para estocar os arquivos de vídeo capturados, isso porque cada câmera utilizada pode consumir até 25MB de vídeo por segundo. Ao se optar pelo trabalho em equipe, um servidor do jogo eletrônico será necessário para reunir os arquivos envolvidos na produção.

A diversidade de Machinimas produzidos, atualmente, é impressionante. Kelland et. al. (2005) mostram exemplos que envolvem desde sátiras a jogos muito conhecidos até produções em que se torna quase impossível reconhecer o jogo utilizado, em casos em que quase todos os modelos e texturas são trocados, utilizando-se apenas a engine do jogo para a produção. Segundo Tavares (2006)¹¹¹, no processo de criação de Machinimas, a parte mais difícil é escolher o jogo mais apropriado. Uma escolha malfeita tende a não só aumentar o tempo de produção, mas pode impossibilitar algumas coisas necessárias ao cumprimento do roteiro. Outro aspecto fundamental é a escolha do roteiro: ele deve ser flexível o bastante a ponto de permitir desvios durante a sua produção; já que a sua rigidez pode causar dificuldades técnicas.

No entanto, apesar de ter-se tornado cada vez mais sofisticada e envolver diferentes habilidades de profissionais, a produção de Machinima ainda é muito mais barata do que a de um filme convencional. Nesse sentido, ele viabiliza várias experiências como, por exemplo, a de sua utilização no ensino no escopo de inclusão digital¹¹² já que “permite, dependendo das capacidades técnicas de cada jogador-animador, que podem ser ampliadas durante o processo, pequenas modificações e um bom roteiro façam um filme bastante interessante, e com pouco tempo investido” (TAVARES, *op. cit.*, p. 7). As relações entre cinema e jogo eletrônico que se entrelaçam no Machinima serão assunto de nosso próximo item. Discutiremos, a seguir, alguns desses relacionamentos que estão na base da história dos avanços tecnológicos vividos pela nossa sociedade desde o final do século XIX, com a invenção da arte fílmica.

2.5 Machinima: articulações entre cinema e jogo eletrônico

¹¹¹ TAVARES, Roger. Freinet joga counter-strike? Machinima e mod-games no processo de Educação e inclusão social. GT2 Jogos Eletrônicos, Mídias e Educação, 2006. disponível em www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/roger.pdf acesso em Outubro/2007.

¹¹² Essa relação entre Machinima, ensino e inclusão digital é um tema que propomos, ao final da Dissertação, para a continuidade da pesquisa em futuros trabalhos.

Fazendo-se uma livre comparação, pode-se dizer que os métodos tradicionais de animação estão para a música erudita, enquanto na machinima estes se encontram mais relacionados ao jazz. Ou seja, enquanto na música clássica, a parte relacionada à interpretação de uma obra fica a cargo do maestro, ou de algum solista específico, no jazz os executantes da partitura, muitas vezes, a transgridem fazendo variações absolutamente imprevisíveis na partitura, obedecendo a apenas alguns pontos-chaves (*obligato*). É mais ou menos dentro desse paradigma que pode ser vista a machinima: fazendo-se variações sobre alguns *standarts*, de maneira que se obtém a cada nova interpretação, uma nova música. (TAVARES, *op. cit.*, p. 6)

Em artigo sobre as interfaces entre cinema e jogo eletrônico, Cruz (2005)¹¹³ afirma que essas duas mídias estabelecem entre si profundas relações que entrecruzam suas linguagens e suas estéticas. O texto dessa autora foi fundamental para nossa reflexão sobre as bases do Machinima que estão fincadas tanto na linguagem do jogo eletrônico quanto na do cinema.

Em seu clássico estudo sobre *A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica*, escrito na década de 1940, Walter Benjamin (2000)¹¹⁴ afirma que o cinema representa de modo exemplar o momento em que as técnicas de reprodução transformaram a arte e a sua fruição, determinando a perda da aura e da função cultural. Ele descreve algumas características das narrativas cinematográficas possibilitadas por condições técnicas envolvidas na produção fílmica, como, por exemplo, o processo de filmagem, o trabalho da câmera e a importância da montagem, que fazem o filme produzir efeitos de realidade, ilusão de referencialidade. Esses efeitos são criados pela técnica que permite a criação de seqüências e sua posterior edição e montagem:

A aparelhagem, no estúdio, penetrou tão profundamente na própria realidade que, para devolver-lhe a pureza, para despojá-la desse corpo estranho que a aparelhagem nela constitui, é preciso recorrer a um conjunto de procedimentos particulares: variação dos ângulos das tomadas, montagem reunindo várias seqüências de imagens do mesmo tipo. A realidade despojada do que a aparelhagem lhe acrescentou tornou-se aqui a mais artificial de todas; assim, no mundo da técnica, a

¹¹³ CRUZ, Dulce Márcia. Tempos (pós-)modernos: a relação entre o cinema e os games. *Revista Fronteiras – estudos midiáticos*, VII (3). Unisinos, setembro/dezembro 2005, p. 175-184.

¹¹⁴ BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: L.C. LIMA (org.). *Teoria da cultura de massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2000, p. 221-254.

captação imediata da realidade enquanto tal é agora uma simples quimera (BENJAMIN, 2000, p. 242).

Assim, para Benjamin, o cinema trouxe uma nova maneira de ver a realidade, alterando nossa percepção do que é real e do que é imaginário. A grande responsável por essa transformação perceptiva é a técnica de operação da câmera que, como um olho mecânico, nos abre outras possibilidades de enxergar o real não com os nossos próprios olhos, mas com aquele da tecnologia de captação de imagens:

[...] a câmera penetra, com todos os seus meios auxiliares, com suas subidas e descidas, seus cortes e separações, suas extensões de campo e suas acelerações, suas ampliações e reduções. Pela primeira vez, ela nos abre a experiência de um inconsciente visual, assim como a psicanálise nos fornece a experiência do inconsciente instintivo (BENJAMIN, 2000, p. 247).

O cinema, portanto, produz, por meio da técnica, uma impressão de mais alto grau da realidade. Mas essa busca de reproduzir o real não nasceu com a arte cinematográfica, apenas foi radicalizada pelas suas técnicas. Segundo Bolter e Grusin (1996)¹¹⁵, o desejo de mostrar a realidade como ela é, escondendo as marcas de sua captação, faz parte da história da arte em todos os tempos. Trata-se da técnica de *immediacy*: o artista busca criar uma percepção de imediaticidade do evento representado, dando ao espectador da obra uma sensação de presença no local da representação artística. Isso é conseguido por meio de uma ação de apagamento das marcas do trabalho criador, que tenta tornar transparente (ou invisível) a mediação realizada no processo de captação da realidade. A técnica oposta – *hipermediacy* – visa a demarcar as fronteiras entre o real e o imaginário, o real e sua representação: é o caso, por exemplo, da tela *As meninas*, de Velasquez, na qual o artista representa a própria ação de pintar o quadro e, com isso, quebra a ilusão de referencialidade:

¹¹⁵ BOLTER, J.D. and GRUSIN, R. Remediation. *Configurations 4.3*, 1996, p. 311-358. http://www.english.wayne.edu/fac_pages/marshall/pdf/grusinbrazil/remediation/4.3bolter.html. Acesso em 25/12/2007.



Na figura 20 há a *representação representada* pois vemos o pintor diante da tela que ainda será realizada. Todos, na cena, parecem olhar para nós. Entretanto, atrás do corpo do pintor, um espelho na parede reflete o casal real: eles estão fora da cena da tela. Eles são os modelos que ainda serão retratados. Velasquez quebra a ilusão do real da pintura pois o que será pintado excede a tela, está fora dela.

Figura 20 - *As meninas*, Velasquez, 1656.

No cinema contemporâneo, devido aos desenvolvimentos técnicos da arte da filmagem e, principalmente às possibilidades derivadas das tecnologias digitais, há um jogo entre *imediatez* e *hipermediatez*, criando a ilusão de transparência e opacidade, de realismo e anti-realismo (XAVIER, 2005)¹¹⁶. Voltaremos a essa questão, no capítulo 3, durante as análises de Machinimas.

Assim, nas artes contemporâneas, as novas mídias produzem uma série de imersões nessa simultaneidade cujo movimento Bolter e Grusin (1996) denominam como *remediation* (remediação): por exemplo, diante de um texto digital, uma página da Internet, o leitor se defronta com várias camadas de janelas (*windows*) que tornam as informações visíveis e quase tangíveis. Ou, mais ainda, quando um jogador entra no mundo de um jogo eletrônico criado pela tecnologia 3D com seu avatar e caminha pelos cenários, ao mesmo tempo hiper-reais e com grau quase máximo de referencialidade¹¹⁷.

Analisando as relações entre cinema e jogo eletrônico, King e Krzynwiska (2002, p. 4)¹¹⁸, afirmam que a impressão de *immediacy* criada em alguns jogo eletrônicos é produzida pelas experiências que os jogadores têm sobre o cinema pois habitar ou

¹¹⁶ XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico. A opacidade e transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

¹¹⁷ No capítulo 3, a análise da série de Machinimas Red vs. blue, voltaremos a essa questão, relacionando esse efeito máximo de *immediacy* com a manipulação dos pontos de vista, takes, primeira e terceira pessoas nos games. Nossa hipótese é que a aproximação do jogo eletrônico com o cinema se dá no momento em que a técnica possibilita o manuseio de várias câmeras, vários pontos de vista etc. Ao mesmo tempo, foi o desenvolvimento técnico dos games que levou a arte fílmica a incorporar efeitos visuais e sonoros típicos dos games.

¹¹⁸ KING, G. e KRZYWINSKA, T. (org.). *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*. London, Wallflowers Press, 2002. Disponível em: http://www.uib.no/people/smkkr/docs/klevjerpaper_2001.htm. Acesso em 23/03/08.

explorar um cenário digitalmente produzido evoca algumas das características do filme. Assim, o jogador pode, por identificação, tornar-se a figura central em um ambiente fílmico, seguindo e estendendo os tipos de experiência oferecidos pelo cinema.

O rápido avanço das tecnologias tem propiciado que as narrativas dos jogos eletrônicos se tornem cada vez mais complexas e, portanto, cada vez mais próximas das representações fílmicas (KLEVJER, 2001)¹¹⁹. Por isso, os jogos eletrônicos podem ser entendidos como jogos baseados em regras que permitem que o jogador entre em um mundo virtual através da interatividade e da imersão e ali encontre narrativas cada vez mais sofisticadas, complexas e motivadoras. A função da narrativa, dentro de um jogo eletrônico, é *pragmática*: ela é pensada para envolver o jogador no ambiente do jogo eletrônico; ela tem a função de propor desafios que devem ser superados a fim de que o jogador supere etapas e vença o jogo. Como eles propõem disputa (do jogador com o computador ou de vários jogadores entre si, como nos jogos multiplayer), a maioria dos jogos eletrônicos envolvem conflitos dramáticos que se direcionam para uma meta: chegar ao final, vencendo todos os obstáculos. Assim, diferentemente da imersão na ficcionalidade do cinema, no jogo eletrônico a seqüência narrativa tem um propósito, um objetivo definido *a priori*. Todos os elementos narrativos são canalizados para essa meta: personagens, espaços, tempos e possibilidades pré-formatadas de seguir um determinado curso narrativo estão ali dispostos a fim de que o jogador solucione um conflito. No entanto, as representações narrativas são principalmente construídas pelos elementos já conhecidos, derivados de diversos gêneros da literatura popular e dos filmes. Eles podem ser combinados e variar de jogo para jogo (KLEVJER, *op cit*, 2001). Os próprios gêneros dos jogos eletrônicos são comumente classificados de acordo com a tipologia clássica da literatura e do cinema. Dentre as classificações de gêneros dos jogos eletrônicos disponíveis, destacamos aquela proposta pelo portal MobyGames¹²⁰. O portal é parte de um projeto de catalogação de jogo eletrônicos a partir da contribuição dos usuários. A

¹¹⁹ KLEVJER, R. Computer Game Aesthetics and Media Studies. *In: 15th Nordic Conference on Media and Communication Research*. Reykjavik, Iceland, 11-13 August. *Proceedings of 5th Nordic Conference on Media and Communication Research*, 2001. Disponível em: http://www.uib.no/people/smkrrk/docs/klevjerpaper_2001.htm. Acesso em 21/02/2008.

¹²⁰ Disponível em www.mobygames.com

proposta de classificação¹²¹ se diferencia na medida em que agrupa os jogos eletrônicos de acordo com a sua jogabilidade (gameplay).

Assim como ocorre na televisão, na animação e no cinema em geral, o Machinima apresenta grande diversidade em suas formas, situando-se em diferentes gêneros. Após os primeiros Machinimas, que tinham como único intuito adaptar a experiência de jogada pura do jogo eletrônico ao formato de filme, outros gêneros surgiram a partir dos roteiros adaptados, como documentários e reportagens. Um dos documentários produzidos no ambiente de jogo é o *Miss Galaxies 2004*, que traz um concurso de beleza estudantil situado no jogo *Star Wars Galaxies*. Nesse Machinima foram reaproveitados os figurinos e gestos dos personagens, bem como o cenário do jogo original.

Aos poucos, os produtores de Machinima foram mostrando maior interesse no gênero comédia – atualmente, o mais abordado naqueles disponíveis para *download* pela web. Conforme mostraremos em nossas análises do Machinima *Red vs Blue*, no próximo capítulo, o gênero comédia é o mais apreciado pelos fãs e isso ocorre devido às possibilidades lúdicas que a paródia oferece aos produtores. Geralmente filmes de até 5 minutos, com paródias de acontecimentos, essas comédias se assemelham com as mídias digitais como animações em *Flash*, sendo considerados como o ponto inicial para os interessados em se iniciar no universo da produção de Machinimas. Conforme os gêneros se desenvolveram, o conteúdo humorístico das comédias foi se tornando auto-referencial. Com mais de 800 mil *downloads* de cada episódio, o *Red vs Blue*, ambientado no jogo eletrônico *Halo*, traz como idéia central a batalha travada entre os Reds e os Blues, combinando a temática da guerra à futilidade cíclica em se resgatar a bandeira do inimigo e reiniciar o processo por inúmeras vezes.

¹²¹ As divisões abrangem as seguintes categorias e subcategorias:

Categorias: *Gêneros Básicos* (Ação, Aventura, Educativo, Corrida, Role-Playing (RPG), Simulação, Esportes e Estratégia), *Perspectivas e Pontos-de-vista* (Perspectiva em primeira pessoa, Perspectiva em terceira pessoa, Isométrico, Plataforma, Side-Scrolling e Top-Down)
Subcategorias: *Esportivos* (Basquetebol, ciclismo, Boliche, Cricket, Pescaria, Futebol, Golfe, Ping Pong, etc.), *Não-Esportivos* (Adulto, Anime / Mangá, Arcade, Tabuleiro, Xadrez, Comics, Cyberpunk / Dark Sci-Fi, Detetive, Luta, Artes marciais, Medieval Tempo real, Musical, Sci-Fi / Futurístico, Tiro, Espionagem, etc.) e *Educacional* (Ecologia, Língua Estrangeira, Geografia, Artes, História, Lógica, Leitura e Escrita, Religião, Digitação, etc.)

O aprendizado das técnicas de construção e a facilidade em se construir narrativas complexas permitiu que alguns produtores usassem suas criatividade para gêneros mais densos, como o drama. Neste caso, o desafio aos criadores se dá na forma como os sentimentos dos personagens são apresentados para contar uma boa história, por meio do uso de ferramentas adicionais. Isto envolve a adição de eventuais animações faciais na medida em que melhora a performance dos personagens. Segundo Ken Thain¹²²,

O que propicia que um Machinima seja considerado bom são os mesmos elementos que fazem de um filme uma boa peça artística: enredo, personagens, profundidade emocional, etc. É necessário poder assistir a um Machinima e aproveitá-lo não pelos aspectos técnicos envolvidos ou pela forma como foi produzido. Estamos passando a conhecer Machinimas que começam a deixar as raízes originárias de seus games.

O universo do Machinima também possui seu próprio movimento artístico: alguns produtores têm-se dedicado a enfrentar os limites das *engines* ao produzir obras experimentais, distanciando-se dos aspectos dos jogos eletrônicos originais e apresentando suas produções com potenciais de desafio intelectual e estético, como ocorre em outras formas de arte. Como principal expoente deste gênero, pode-se pensar no premiado machinima *Anna*, produzido pela desenvolvedora *Fountainhead*, um filme de história fantástica que traz o ponto-de-vista de uma flor em conflito com o ciclo de vida¹²³.

O Machinima tem, ainda, forte proximidade com a indústria de produção musical, pelo fato de o jogo eletrônico ter-se tornado uma linguagem comum entre grande parte dos usuários de mídias digitais. Isso permitiu que vários produtores criassem videoclipes de bandas por meio da técnica do Machinima. Um Machinima musical que merece destaque é o premiado *In the Waiting Line*, produzido com a ferramenta *Machinimation*, que contou com um grupo de produtores que combinava a experiência em videoclipes, programação de *engine* de jogo e cinema para promover o trabalho da banda britânica *Zero7*.

Devido a essa aproximação com gêneros tradicionais, a construção do mundo ficcional do Machinima é fortemente dependente de referências intertextuais, com apelo a

¹²² Produtor de Machinimas e criador do blog www.3dfilmmaker.com

¹²³ Incluso no DVD anexo entregue a essa dissertação

contos tradicionais; remediação de narrativas clássicas etc. Sem essa apropriação dos gêneros da tradição literária e fílmica, o jogo perderia muito do seu significado (KLEVJER, 2001).

Uma grande diferença entre o filme e o jogo eletrônico está na forma como o espectador/jogador se relaciona com a trama. Nos jogos eletrônicos em primeira pessoa, há a possibilidade do jogador, a partir da assunção de um personagem gráfico que ele escolhe e com a qual ele se identifica, tornar-se personagem da trama a ser conduzida no jogo. Mesmo naqueles construídos em terceira pessoa, o jogador manipula a trama a partir de escolhas de combinação de percursos narrativos. Ele pode, deste modo, ter relativa liberdade para explorar a estrutura narrativa do jogo eletrônico e seguir caminhos a partir da manipulação dos personagens, do espaço e do tempo. Liberdade relativa já que as possibilidades da trama já estão pré-formatadas, na engine do jogo. Dessa forma, o jogo eletrônico oferece tanto uma interface para a criação de um efeito de realidade (a sensação de entrar no real) como uma interface para uma lógica procedimental específica, constituindo-se tanto em uma mídia representacional como em uma máquina de ação. O computador digital seria a primeira mídia na história da tecnologia a integrar ambas as dimensões como um modo de operação-padrão, afirma Klevjer (2001), que propõe o conceito de *representação procedimental e narrativa pragmática* como os modos do computador interpretar o mundo no qual o usuário está imerso em um jogo eletrônico. A tecnologia procedimental do computador, segundo o autor, é também responsiva, pois ele é por definição uma mídia que oferece ao jogador entretenimento e a sensação de que pode agenciar, estruturar e, portanto, ter poder de controlar as ações e eventos. Talvez esta seja a principal característica sedutora do computador: ele dá a ilusão de que o usuário tem poderes ilimitados para movimentar-se em um ambiente que reproduz o real; o prazer de ter controle, de manipular um mundo ficcional em vez de ser seduzido por ele.

Estudiosos têm afirmado que os jogos eletrônicos são por definição conduzidos por objetivos. Nessa lógica, as atividades são baseadas em regras em que os jogadores se focam no objetivo, sendo os desafios responsáveis por direcionar o jogador. Pensando com o teórico Jesper Juul, enquanto os objetivos oferecem um senso de direção e desafio aos jogos, eles podem limitar o jogador. Juul afirma que um objetivo implica em o

jogador trabalhar em direção a ele, ao invés de seguir suas próprias inclinações. Os jogos *The Sims 2*¹²⁴ e *Grand Theft Auto: San Andreas*¹²⁵, por exemplo, podem ser pensados a partir dessa afirmação de Juul. São jogos que permitem que o jogador os use de diferentes formas, a partir de diferentes estilos de jogada. *The Sims 2* não possui objetivo claro. *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games North 2005) tem pequenos objetivos dentro do jogo eletrônico, no entanto também permite ao jogador ignorar essas missões, passando a explorar o mundo lúdico livremente.

Essa jogabilidade flexível e a possibilidade de o usuário jogar de acordo com sua dificuldade fortalece a noção de 'jogo aberto'. Eles oferecem ao jogador a possibilidade de criar novas experiências ao jogar. O material produzido após as jogadas é diversificado e abrange inúmeras situações do cotidiano. Ao pensarmos no Machinima, esses jogos trazem vasto material para ser explorado na construção do percurso narrativo, aumentando as possibilidades de criação. Jogos como *San Andreas* e *Sims 2* trazem vários objetos e eventos (léxico), enquanto acomoda uma variedade de estilos de jogo (sintaxe), produzindo sentido. Nessa perspectiva, um jogo eletrônico aberto é aquele que permite que o jogador combine os elementos no jogo de diferentes formas em uma maneira que jogadores interpretem aquilo como contendo vários significados. A escolha por jogos eletrônicos como esses se dá pelo fato de apresentarem eventos que convencionalmente significam interações sociais, temas como a vida e morte em *Sims 2*, a violência, a exploração, performances de vários tipos, etc. Tais situações propiciam um contexto no qual os jogadores se expressam por meio dos jogos.

Para Juul (1999), por exemplo, em vez de contar uma boa história, a qualidade dos jogos computacionais está baseada na liberdade de exploração e compreensão da estrutura de um mundo irreal e na aprendizagem ao manipulá-lo. Muito propriamente, Gomes (2003) encontra no jogo eletrônico o protótipo da narratividade da era digital. Para se entender essa narrativa, é preciso levar em consideração os meios de interação que são usados pelo jogador. Nos jogos tridimensionais, por exemplo, o jogador pode interagir por meio de um avatar¹²⁶. Ainda segundo Gomes, essa identificação encarnada é

¹²⁴ Desenvolvido pela Máxis e publicado pela Electronic Arts e 2004

¹²⁵ Desenvolvido pela Rockstar North e publicado pela Rockstar Games em 2005

¹²⁶ Personagem que o usuário escolhe e com o qual se identifica para representá-lo no interior do jogo

responsável pela intensificação da competitividade e pelo envolvimento emocional e afetivo do interator.

O cinema tem servido de base para que os jogos eletrônicos se estruturam como uma linguagem audiovisual, produzindo várias conseqüências para sua configuração narrativa. Segundo Grieb (2002)¹²⁷ os elementos narrativos do cinema estão todos presentes nos jogos eletrônicos, não só na tela inicial, quando a trama do jogo eletrônico é apresentada na forma de um vídeo de alguns minutos, mas também nos ângulos de câmera, no ponto de vista (por exemplo, a câmera subjetiva, presente nos jogos eletrônicos de primeira pessoa), nos efeitos visuais, nos efeitos e inclusões de trilha sonora.

Entretanto, a relação cinema/jogo eletrônico é de mão dupla pois muitos filmes contemporâneos remidiam jogos eletrônicos, utilizando imagens geradas digitalmente e seqüências de ação que utilizam efeitos especiais digitais. Grieb (2002) lista alguns filmes que usam a tecnologia dos jogos eletrônicos - *Tron* (1982), *Guerra nas Estrelas* (1983) -, ou adaptações dos jogos eletrônicos para as telas como *Mortal Kombat* (1995) e *Lara Croft: Tomb Raider* (2001). Apesar de todas as transformações nas técnicas cinematográficas advindas dos jogos eletrônicos, a parte mais visível e mais enfatizada pela crítica diz respeito à incorporação de efeitos especiais gerados por computador. Isso, segundo Grieb, não é surpreendente, já que apenas os filmes de animação apresentam ostensivamente a estética dos jogos eletrônicos, com as mesmas práticas narrativas, isto é, a criação de personagens, espaços e tempos com recursos totalmente digitais. Mas, segundo Grieb, uma análise mais acurada mostra que estão em curso mudanças profundas nas técnicas cinematográficas derivadas da tecnologia dos jogos eletrônicos, como, por exemplo, no filme *Corra, Lola, Corra*, (1998) de Tom Tykwer, que, segundo a autora, remidia o jogo eletrônico *Lara Croft: Tomb Raider*. Segundo Grieb, mesmo que, por causa das limitações técnicas, *Corra, Lola, Corra* não possua as características tradicionais dos jogos eletrônicos (competição, imersão, interatividade etc.), o filme se desenvolve de modo geral em um clima lúdico e de jogo. As similaridades entre o filme e o jogo eletrônico estão, para Grieb, não só nas características comuns das personagens

¹²⁷ GRIEB, M. Run Lara Run. In: G. KING e T. KRZYWINSKA (orgs.), *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*, London: Wallflowers Press, 2002, p. 157-170.

principais Lara e Lola, mas também em outros modos, menos evidentes. Por exemplo, o controle de Lola sobre o ambiente, pessoas e coisas, enquanto percorre um espaço cheio de obstáculos, é um elemento-chave na narrativa do filme. Toda a narrativa de *Corra Lola, corra* é desenvolvida pela navegação do espaço, uma ferramenta comum nos videogames. Do mesmo modo, as três possibilidades narrativas que organizam o filme lembram as possibilidades que os jogadores têm de recomeçar e mudar a estratégia de um jogo eletrônico. Grieb acrescenta que, mesmo que cada segmento narrativo contenha a seqüência básica da narratividade (eventos interligados por uma lógica de causa e efeito), há, no interior do filme interrupções do fluxo narrativo a partir da oscilação entre diferentes técnicas de filmagem: a ação vai de um filme 35 mm de vídeo para fotografias estáticas; usa técnicas fílmicas como preto-branco *versus* imagens coloridas e tomadas em *slow motion*. Essas técnicas produzem efeitos de sentido na construção do roteiro e deslocam o espectador da imersão dentro da trama. As mesmas situações narrativas se repetem e são sempre outras: repetição e não-linearidade narrativa são características essenciais do jogo eletrônico. *Corra Lola, corra* seria um exemplo de que, se na origem do jogo eletrônico estão as características fílmicas, o jogo eletrônico vai ao cinema e o transforma.

Podemos ainda, citar outros exemplos de como o Machinima tem se aproximado do universo cinematográfico lembrando cineastas como Steven Spielberg, George Lucas e James Cameron, que utilizam a rapidez no processamento da imagem e custo reduzido dessa nova mídia para modificar radicalmente a forma como produzem seus filmes. Em 2001, durante a produção do filme *Inteligência Artificial*, de Steven Spielberg, criou-se um mundo virtual 3D conhecido como *Rouge City*. Spielberg optou por utilizar vastamente esse ambiente para definir com exatidão quais ângulos de câmera seriam necessários para cada filmagem. Isto propiciou que os modeladores e construtores de cenários pudessem produzir os elementos necessários para aparecerem nas telas. Para tanto, a equipe do filme recorreu a uma *engine* de jogo eletrônico modificada que permitia simular as alturas das câmeras, inserir lentes focais e tomadas de helicópteros. Spielberg ainda usou do mundo do jogo eletrônico para se familiarizar com as locações externas que seriam posteriormente geradas em tempo real.



Figura 21 - Telas de produção do filme *Inteligência Artificial*, 2001

A primeira tela da figura 21 acima traz os atores diante da tela azul, durante o processo no qual as câmeras se movimentam enquanto os efeitos especiais acontecem em tempo real. Pelo monitor, o diretor Spielberg visualizava instantaneamente uma versão das cenas. A segunda tela traz a imagem resultante do processamento em tempo real, com uma mistura de atores principais e figurantes aliados aos efeitos especiais em forma de luzes e prédios projetados sobre a tela azul.

Na produção das seqüências de *Star Wars*, George Lucas lançou mão das técnicas de Machinima para pré-visualização. Uma versão customizada da engine do jogo *Unreal Tournament* permitiu que fossem criados rapidamente *storyboards* animados do filme. Assim, a convergência entre Machinima e cinema se estende às ferramentas usadas para criar elementos visuais da tela. Do mesmo modo, no filme *O senhor dos anéis*, de Peter Jackson, os inúmeros personagens que atuavam como soldados eram atores virtuais que existiam em um ambiente de jogo eletrônico e executavam performances de acordo com um código de *script*. Como consequência, a empresa ILM (Industrial, Light and Magic Company - http://www.ilmm.com/ilmm_services.html) desenvolveu sua própria ferramenta de visualização, a *Zviz*, que tem sua raiz no Machinima.

Esses exemplos mostram que, do ponto de vista da estética e da linguagem, as relações entre jogo eletrônico e cinema vem se estreitando à medida que o desenvolvimento tecnológico avança. Há uma forte apropriação mútua entre as duas linguagens. A maioria dos estudiosos das interfaces entre cinema e jogo eletrônico (GRIEB, 2002; RYAN, 2001; AARSETH, 2001; KINDER, 2002)¹²⁸ avalia que a convergência entre essas duas mídias é, cada vez mais, inevitável. Dentro dessa dinâmica, como pensar a dialética hibridização entre cinema e jogo eletrônico na construção de um novo gênero de mídia, o Machinima?

O Machinima é uma forma de arte, em termos criativos e técnicos, tão diversa quanto a animação ou produção fílmica. Assim como há várias formas de criar uma animação, há também várias maneiras de se criar um Machinima. No item 2.2 discutiremos sobre as diversas técnicas de produção a fim de mostrar que cada uma delas requer habilidades e ferramentas específicas e resulta em diferentes Machinimas. Isso significa que a técnica empregada tem efeitos sobre a estética do Machinima produzido – e essa será uma questão essencial a ser discutida no próximo capítulo, que determina, inclusive a seleção do nosso *corpus* de análise¹²⁹.

Conforme essa mídia se desenvolve - e produtores de Machinima criam novas ferramentas e técnicas - torna-se possível obter um ambiente para experimentação e inovação. Uma das grandes vantagens na produção de Machinimas, derivada dos desenvolvimentos tecnológicos é que a *engine* do jogo traz os elementos necessários para se começar a fazer um filme, sem que seja necessário conhecer modelagem 3D, texturização, animação ou mesmo iluminação.

Quando se cria um Machinima, considera-se que se está filmando em um mundo virtual. Tal ambiente virtual possui um alto grau de realidade, que faz com que os objetos caiam ou permaneçam em suas posições como efeito da gravidade. Os elementos possuem massas com características sólidas e percepções, por exemplo, de colisão. Os

¹²⁹ Selecionamos série de Machinimas intitulado *Red vs Blue*, criado a partir do jogo eletrônico *Halo*.

integrantes desse mundo virtual possuem inteligência e comportamento semi-autônomo com respostas previsíveis p, ao clicar o mouse, o personagem abrir a porta ou se deitar.

No caso da animação tradicional, os elementos existem apenas visualmente. Todos os aspectos que oferecem noção de realidade devem ser inseridos um a um, ou então permanecerão estáticos no ar, sem reações de personagens. Todas as ações acontecem, pois o animador conscientemente inseriu as características necessárias ao produzir cada elemento, desde relativos a personagens até objetos de cena e sons. O produtor de Machinima, diferentemente, possui uma biblioteca de animações à sua disposição e pode controlar seus personagens como marionetes virtuais. Simples atalhos de teclado ou clique do mouse acionam os movimentos necessários, a *engine* do jogo eletrônico então processa a animação, sem necessidade de intervenção humana. O produtor de machinima não precisa se preocupar com *keyframes* ou outros elementos que são responsabilidade do animador tradicional. (KELLAND et al, 2005)

Outra diferença essencial em termos de produção entre o Machinima e outros filmes de animação é o fato de tudo acontecer em tempo real. Ao filmar o Machinima, grava-se o material utilizado e o arquivo está pronto para ser visualizado. Ao contrário, na seqüência de animação 3D convencional, o arquivo é gerado frame a frame, o que pode levar horas para renderização e posterior visualização do arquivo gravado.

Até recentemente, ao invés do uso de renderização em tempo real via engines, vários jogos eletrônicos traziam seqüências de vídeos pré-renderizadas (*cut-scenes*) lançando mão de técnicas padrões de animação, as quais deveriam ser apenas assistidas pelos jogadores, sem interação alguma. Este processo de pré-renderização trazia desvantagens, pois as seqüências ocupavam grandes espaços nos discos, fazendo com que os jogos eletrônicos viessem em inúmeros CDs; as cenas pré-renderizadas tinham grande diferença em seu aspecto visual em relação ao jogo com um todo, criando um estranhamento aos olhos dos jogadores; e, por último, como as chamadas *cut-scenes* eram produzidas *a priori*, eram constantes os erros de continuidade visual (MARINO, 2004). No Machinima, as *cut-scenes* são geradas em tempo real utilizando-se a mesma *engine* que gera o jogo eletrônico, ao invés de utilizar vídeos pré-renderizados. Isso reduz drasticamente a requisição de dados, possibilitando que nos CDs sejam incluídos outros elementos extras como sons, arte e código. Ainda, pelo uso da *engine*, resolvem-se os

outros problemas mencionados anteriormente, como a diferença de qualidade visual (é usado exatamente o mesmo som e arte do jogo nas *cut-scenes*) e o recurso de continuidade.

Nossas análises, a serem conduzidas no próximo capítulo, terão o objetivo de refletir sobre as conseqüências – tanto para o jogo eletrônico quanto para o cinema – dessa evolução tecnológica e suas implicações na produção de Machinimas.

CAPÍTULO 3

O Machinima *Red vs Blue*: objeto cultural da contemporaneidade

Há toda uma dimensão estética ou artística na concepção das máquinas ou dos programas, aquela que suscita o envolvimento emocional, estimula o desejo de explorar novos territórios existenciais e cognitivos, conecta o computar a movimentos culturais, revoltas, sonhos. (Pierre Lévy. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996).

Este capítulo tem o objetivo geral de compreender o fenômeno do surgimento de um gênero típico das tecnologias digitais: o Machinima. Para isso, focalizamos o seu funcionamento cultural, a sua configuração formal e estética e os elementos principais da sua estrutura narrativa (autoria, narratividade, hibridização). Para análise, selecionamos um exemplar de Machinima, intitulado *Red vs Blue*, criado a partir do jogo eletrônico *Halo*.

Essa amostragem escolhida responde a alguns critérios de representatividade. Trata-se do mais famoso Machinima, criado a partir de um jogo de muito sucesso e que se transformou em um *seriado* com 04 temporadas e um total de mais de 100 episódios. Esse sucesso deu origem a vários outros produtos que constituem o que Jenkins (2008)¹³⁰ denomina como “cultura da convergência”. Além disso, *Red vs Blue* é um Machinima que introduziu inovações dentro do processo de produção que foram se estabelecendo como padrões para outros Machinimas.

Derivados desses critérios essenciais há, ainda, outros que justificam nossa opção: as *técnicas de produção*; o *gênero* (transformação de um jogo eletrônico de ação em um Machinima comédia); o *grau de intertextualidade* entre o jogo eletrônico e o filme que tem em sua base os processos de *hibridização de gêneros e de técnicas*. Todas essas características fazem de *Red vs Blue* um Machinima prototípico, cujos elementos podem ser generalizados para a compreensão desse objeto midiático da contemporaneidade.

¹³⁰ JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

3.1. Do jogo eletrônico *Halo* ao Machinima *Red vs. Blue*

Red vs. Blue é uma série de Machinimas lançada em 2002, feita com o jogo *Halo: Combat Evolved*¹³¹ e posteriormente com suas sequências *Halo 2* e *Halo 3*. *Halo* é um jogo de tiro em primeira pessoa que traz em sua trama a luta dos últimos guerreiros humanos contra uma ameaça alienígena. O ambiente de *Halo* é um gigantesco planeta em forma de anel e o jogador, um ciborgue experimental chamado MasterChief que luta tentando descobrir segredos de uma antiga raça alienígena chamada Covenant¹³². As vastas possibilidades de ações e estratégias são pontos fortes do jogo e a inteligência artificial presente faz com que os personagens tenham comportamentos diferenciados.

Produzido pela empresa *Rooster Teeth*, a série de Machinima *Red vs. Blue* apresenta vídeos curtos (cerca de 5 minutos) que abrangem o dia-a-dia de duas equipes inimigas de soldados vermelhos e azuis. Trata-se de Machinima do gênero comédia que parodia as características dos jogos de ação, assim, ao invés de trazer a ação de explosões e brigas de um típico jogo de guerra, encontramos personagens entediados com suas rotinas, tentando entender por que estão em guerra. *Red vs. Blue* está, assim, centrado nesses dois grupos de soldados Vermelhos e Azuis (conforme explicita o título da série), envolvidos em uma guerra civil.

Os personagens da trama são prototípicos dos jogos de ação. No time dos Vermelhos temos **Sarge**, o Chefe, um militar com acentuado sotaque do meio-oeste americano, único soldado realmente preocupado em guerrear na luta entre os times. **Grif** é um soldado preguiçoso e lento, que tem dificuldade em compreender o que os colegas falam. Ele contracena frequentemente com **Simmons**, um soldado que propõe questões filosóficas sobre o sentido da guerra e da existência (satirizando o típico personagem de

¹³¹ Desenvolvido pela empresa *Bungie* e publicado pela empresa *Microsoft Game Studios*, pode ser gravado direto das plataformas Xbox e Xbox 360.

¹³² O jogo *Halo* foi criado pela desenvolvedora *Bungie* e é publicado pela *Microsoft*. A engine do jogo *Quake II* da empresa *Id Software*, antes comercial, foi convertida a código aberto sob licença GNU. Isso possibilitou a produção do jogo *Halo*.

jogos de guerra). A partir do terceiro episódio, **Donut** entra para o time e passa a fazer parte da trama. Há, ainda, um robô chamado **Lopez** que frequentemente atende às ordens do Chefe – esse nome, hispano-americano, trata-se certamente de uma ironia. Sempre obediente, subserviente, ele fala uma língua que mistura inglês e espanhol (o chamado *spanglish*, típico dos imigrantes hispânicos nos Estados Unidos). O time Azul traz os personagens **Tucker** e o líder **Church**. Conforme a trama evolui, aparecem novos personagens em cada time, como, por exemplo, **Caboose** e **Sheila** (um tanque movido por inteligência artificial).

Os produtores do Machinima lançam periodicamente novos episódios que podem ser assistidos gratuitamente via *website*. Os fãs podem ainda adquirir DVDs com todas as séries. A série se tornou famosa entre as comunidades, possibilitando a existência de uma comunidade virtual própria, no *website* da produtora, com milhares de comentários inseridos e participação ativa de seus membros diariamente. O sucesso da série levou os produtores a desenvolverem quatro etapas, com as temporadas de acordo com o Quadro 1 a seguir.

I. Primeira etapa	THE BLOOD GULCH CHRONICLES (2003-2007) Temporada 1 – episódios 1-19 Temporada 2 - episódios 20-38 Temporada 3 - episódios 39-57 Temporada 4 - episódios 58-77 Temporada 5 - episódios 78-100
II. Segunda etapa	RED VS BLUE RECONSTRUCTION (2008, 19 episódios)
III. Terceira etapa	RED VS BLUE RELOCATED (2009, 04 episódios)
IV. Quarta etapa	RED VS BLUE RECREATION (2009, 02 episódios)

Quadro 1: relação dos episódios disponíveis aos espectadores

A série de Machinima acompanha esse grupo de soldados que gastam seu tempo refletindo sobre temas da vida, enquanto aguardam a próxima batalha. A batalha em si, obviamente, nunca acontece, o que nos faz presenciar uma nova perspectiva do universo do game *Halo*. Embora o background visual dos Machinimas seja inicialmente tirado da série de jogos *Halo*, a produtora *Rooster Teeth* limita a conexão com o universo ficcional do jogo *Halo*. Isso significa que a narrativa de *Red vs Blue* na medida em que se baseia (e parodia) personagens, cenários e ações de jogos de ação, se faz independente do jogo desde seu início, tornando-se compreensível mesmo para públicos que não tenham familiaridade com o jogo.

3.2 O Machinima *Red vs Blue* e a cultura da convergência

O Machinima *Red vs Blue* constitui um exemplo do fenômeno da *cultura da convergência*. Em um primeiro momento, a produção do *Red vs Blue* envolveu alguns usuários do jogo eletrônico que, durante uma partida, produziram a primeira peça do Machinima (Episódio 1, *Why Are We Here?*, 2008). O sucesso desse produto fez surgir a empresa *Rooster Teeth*, que elaborou o site <http://rvb.roosterteeth.com> e passou a publicar as sequências do Machinima *Red vs Blue*, em suas várias etapas, temporadas e episódios. No site, há toda uma indústria que se desenvolve, com vendas de outros produtos derivados do *Red vs Blue* (DVDs, camisetas, bonés, moletons etc.). Instala-se um espaço para a formação de comunidade de fãs que passam a interagir com o produto e entre si, através de comentários, fóruns etc.

Instalou-se, portanto, uma verdadeira indústria cultural no interior da qual o Machinima *Red vs Blue* transformou-se em produto de consumo e, como tal é oferecido por meio de anúncios como na **figura 22** a seguir.

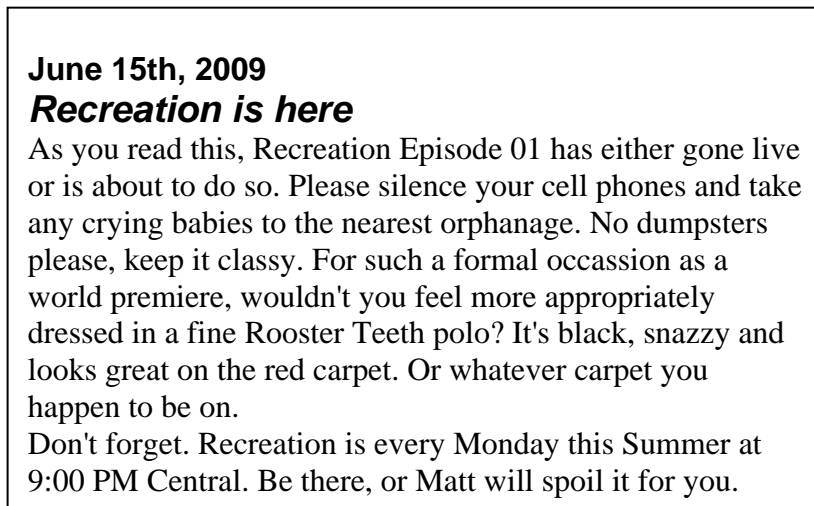


Figura 22 - Anúncio da quarta temporada de *Red vs Blue*, no site oficial <http://rvb.roosterteeth.com/home.php>, acesso em 21-06-09.

Ao anunciar o início de uma nova temporada do Machinima, a linguagem irônica e o apelo ao cômico são utilizados para seduzir o usuário que busca esses elementos no *Red vs Blue* (*Por favor, desligue seu celular e leve qualquer bebê chorão ao orfanato*

mais próximo). Afinal, *Red vs Blue* é construído por meio da paródia aos jogos de ação e, conforme analisaremos a seguir, sua narrativa desconstrói a violência típica desse gênero através do humor. Ao mesmo tempo, o anúncio incentiva a fidelidade dos espectadores, oferecendo um produto (camiseta) derivado do Machinima (*Para uma ocasião formal como este lançamento mundial, você não acha mais apropriado usar uma linda Rooster Teeth polo?*). Essa fidelidade é enfatizada ao marcar encontros com os espectadores, anunciando o dia e horário em que os fãs poderão assistir aos episódios no site.

Uma série de outros produtos ligados ao *Red vs Blue* são anunciados e vendidos por meio de uma loja (*store*) alocada no site.



FIGURA 23 - Propaganda de DVDs da série *Red vs Blue*, no site oficial

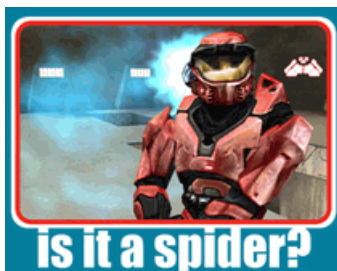


FIGURA 24 - Camiseta anunciada na loja do site oficial

Para o espectador fiel, a empresa anuncia a venda de DVDs, observado na **figura 23**, com as temporadas completas. Assim, novas tecnologias de distribuição permitem que o mesmo conteúdo possa fluir por canais diferentes e assuma formas diferentes no ponto de recepção. Esse fluxo traz impactos ao modo como esses produtos são consumidos, pois os fãs podem assistir *Red vs Blue* online (no site da produtora ou em outros sites em que a produtora disponibiliza seus produtos, como o Youtube) ou adquiri-los em DVDs e assistir em outros aparelhos. Esse fenômeno, conforme afirma Jenkins (2008, p. 42) envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação. Do mesmo modo, os fãs de *Red vs Blue*, por meio de comentários postados no site, interferem na produção das sequências narrativas do seriado e essa participação ativa remodela a relação entre consumidores e

O espectador de *Red vs Blue* pode adquirir, por exemplo, camisetas, bonés, moletons etc. alusivos aos conteúdos do Machinima, com frases que brincam com situações desenvolvidas nas narrativas, como visto na **figura 24**. Na descrição dos produtos sempre há brincadeiras com personagens e enredo de *Red vs Blue*. Por exemplo, na descrição da camiseta apresentada ao lado, a produtora afirma: "*É uma aranha?*" *Ha ha. Pobre Donut. Isso é engraçado. E agora você pode rir também, toda vez que*

A convergência das mídias é mais do que uma mudança tecnológica já que altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. Altera, enfim, a lógica pela qual a indústria midiática opera. Segundo as palavras de Jenkins (2008, p. 27)

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, a cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais (...)

Esse fenômeno deriva das novas tecnologias que reduziram os custos de produção e distribuição, expandiram o raio de ação dos canais de distribuição disponíveis e permitiram aos consumidores arquivar e comentar conteúdos, apropriar-se deles e colocá-los de volta em circulação sob novas formas. Essa transformação está remodelando a cultura e impactando a relação entre públicos, produtores e conteúdos midiáticos.

A produção e circulação do *Red vs Blue* por meio de diferentes sistemas midiáticos, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais, depende fortemente da participação ativa dos consumidores. Nesse sentido, o funcionamento desse Machinima deve ser entendido como muito mais do que um processo tecnológico que une múltiplas funções; em vez disso, ele representa uma transformação cultural à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos. Como consequência, criam-se os *fandom* (do inglês *Fan Kingdom*): conjunto de fãs de um determinado produto midiático (filme, programa televisivo, pessoa famosa ou fenômeno em particular). *Fandom* é um termo utilizado para se referir à subcultura dos fãs em geral, caracterizada por um sentimento de camaradagem e solidariedade com outros que compartilham os mesmos interesses. O site oficial do *Red vs Blue* mantém uma Comunidade com 762.895 membros registrados. O papel dos *fandoms* na produção e circulação do *Red vs Blue* está estreitamente relacionado a uma revolução no conceito de *autoria*.

3.3 A autoria no *Red vs Blue*

No capítulo 1 desta dissertação discorreremos sobre os problemas colocados pelas novas tecnologias no mundo globalizado e que nos levam a pensar o Machinima como um objeto típico da contemporaneidade. Sua forma de produção - filme criado a partir de jogos eletrônicos, animado a partir de um ambiente virtual 3D, em uma convergência de produção cinematográfica, animação e desenvolvimento de jogo - constrói uma arquitetura singular. Essa peculiaridade advém da hibridização das características do jogo eletrônico com as especificidades do gênero fílmico, que dão ao Machinima caráter interativo, pois permite intervenções de vários autores que podem entrar na narrativa e modificá-la conforme sua criatividade. Tal característica relaciona-se com um dos aspectos da cultura da convergência: a desconstrução do poder de uma autoria única e a constituição da autoria partilhada.

Todo texto é a atualização de uma infinidade de escolhas que acabam eliminadas na materialização discursiva. Já o Machinima – como um texto manipulado digitalmente - permite que o produtor, ao retomar e transformar a história do jogo eletrônico tenha a oportunidade de intervir em todas as outras possibilidades deixadas em suspenso. Ou, indo mais além, ao criar novas possibilidades de acordo com sua própria subjetividade, com elementos de sua própria cultura. É o que ocorre no *Red vs Blue*, no qual a narrativa do jogo eletrônico serve de panorama para um Machinima que polemiza o próprio gênero “jogo eletrônico de ação”: por meio dos personagens e cenário do jogo, os autores ironizam a narrativa violenta típica dos jogos de ação. Isso é propiciado pela tecnologia de produção do Machinima que permite filmar as jogadas e criar um novo enredo. Essa possibilidade técnica indica que, na contemporaneidade, a produção de subjetividades depende, cada vez mais, de uma infinidade de “sistemas maquínicos”. Ao mesmo tempo, essa interatividade no desenvolvimento do Machinima coloca em causa a própria noção de “autoria”, no momento em que a produção dos sentidos é partilhada entre diversos autores.

A primeira partilha da autoria se dá no momento inicial de produção, quando se cria o vídeo durante partidas do jogo online. Enquanto decorre o jogo, os jogadores filmam o Machinima e tornam-se autores de um produto novo, mas que guarda

características de sua origem. No caso do *Red vs Blue* as características físicas dos personagens do jogo são preservados, sem mudanças pelo processo de *modding* (*modificações*)¹³³. O mesmo ocorre com o cenário do *Halo*, que é usado para situar o enredo do Machinima. Toda a mudança é feita no nível narrativo. Como há esse aproveitamento de personagens e cenários, uma certa subjetividade do autor do Machinima se projeta no sistema através das interfaces e se hibridiza com a do autor do jogo eletrônico. Esse compartilhamento está expresso nos créditos de *Red vs Blue*, tanto no próprio vídeo quanto na logomarca exibida na **figura 25**:



Figura 25 - Logomarca do Machinima *Red vs Blue*, que aparece no alto da página inicial do site oficial, onde se lê: “Uma série Machinima baseada no Halo”

Além dessa primeira partilha autoral há ainda outra, estabelecida por meio dos comentários postados pelos membros da comunidade virtual de fãs e das suas discussões nos fóruns, como no exemplo de comentário extraído do site da comunidade, a seguir.

June, 2009

It was awesome guys!

You are going to bring back Tucker, right?

Posted by Norabella¹³⁴

Tais comentários interferem e gerenciam a narratividade das sequências e das temporadas, tornando-se co-autores da série. A dimensão dessa cooperatividade pode ser mensurada pelas estatísticas apresentadas pelo site que aloja o *Red vs Blue*¹³⁵:

¹³³ São as modificações que os jogadores fazem em seus jogos (cenário, personagens, armas, etc), que podem ser utilizadas como bases para o *Machinima*, ou até mesmo como outros jogos. (TAVARES, 2006)

¹³⁴ “Vocês são demais, caras! Irão trazer o Tucker de volta, certo?”. O comentário foi postado pelo avatar Norabella na ocasião do lançamento de um episódio recente, no site da produtora. Nele, o espectador sugere aos produtores o retorno do personagem Tucker.

¹³⁵ <http://rvb.roosterteeth.com/home.php>, acesso em 21-06-09.

The Rooster Teeth community currently has **762,895** registered members. Since October 2004 there have been **43 million** total posts, with **130 thousand** posts in the past week and **13** every minute.

The combined online time for every user on the site is **1191y 142d 16h 2m**. There have been **149 million** profile views and **67 million** journal views.

È preciso interrogar as identidades discursivas que resultam dessa imensa co-participação textual, problematizar essa autoria partilhada que é possibilitada pela tecnologia digital de produção do Machinima, conforme afirma Manovich:

Antes, deveríamos ler uma frase de uma história ou uma linha de um poema e pensar em outras linhas, imagens, memórias. Agora, a mídia interativa nos pede para clicar em uma frase para ir para outra frase. Em resumo, somos requisitados a seguir associações existentes objetivamente pré-programadas (...) Este é um novo tipo de identificação do trabalho cognitivo apropriada para a era da informação. As tecnologias culturais da sociedade industrial – cinema e moda – nos pediam para nos identificarmos com a imagem corporal de outra pessoa. A mídia interativa nos pede para nos identificarmos com a estrutura mental de outra pessoa. (2000, p. 61)

Uma questão a ser pensada, quando temos essas autorias partilhadas é se haverá uma imposição de subjetividades nos produtos derivados das tecnologias digitais. Podemos, pois, questionar essa cooperatividade do usuário de programas interativos como o do Machinima, argumentando que, ao seguir um caminho “pré-estabelecido” no jogo eletrônico, os criadores de Red vs Blue não constroem uma identidade única, mas adotam identidades já determinadas pelo produtor do jogo *Halo*.

Entretanto, na esteira de Couchot (1997) preferimos pensar que, devido à particularidade da interconexão em rede, um número considerável de pessoas pode entrar no jogo da interatividade e uma outra dimensão coletiva se acrescenta à relação dual da mídia digital com o usuário. A interação não se produz mais somente em relação à obra e ao espectador, mas entre a coletividade dos espectadores, através da obra. Trata-se de

uma experimentação coletiva que transcende os territórios nacionais e tem forte vocação transcultural (COUCHOT, 1997, p.138-139).

Por outro lado, para compreender o processo de autoria coletiva no Machinima é necessário pensar, com Manovich, que a tecnologia das novas mídias atua como a mais perfeita realização da utopia de uma sociedade ideal composta de indivíduos únicos. Isto porque os objetos da mídia digital asseguram aos seus usuários que suas escolhas, seus pensamentos e desejos são únicos. E o que ocorre com *Red vs Blue* em seu enorme sucesso entre um público que vem acompanhando suas sucessivas temporadas, alimentando uma saga derivada de situações de um jogo online. Os personagens de *Red vs Blue* ganharam autonomia, tem existência própria, singular. Cada espectador dessa saga tem sua opinião própria, singular. Essa sensação de singularidade é efeito de toda uma rede montada em torno da autoria compartilhada. Para pensá-la novamente recorremos a Manovich, quando este afirma que as mídias digitais, “tentando compensar por seu papel de tornar-nos todos iguais (...) estão agora trabalhando para convencer-nos de que todos somos únicos.” (MANOVICH, 2000, p.42)

3.4 A narratividade em *Red vs Blue*

A configuração da narratividade do Machinima é construída pela reformatação de percursos narrativos, labirinto de histórias, teia de ações que reconfiguram as redes e trajetos de personagens, cenários e eventos retirados de seu contexto primeiro (o jogo eletrônico). É preciso admitir, ainda, que o jogo eletrônico (principalmente aqueles classificados como “de ação”) têm, em si, um projeto narrativo cuja inspiração é o modelo do cinema hollywoodiano. Quando um Machinima é produzido a partir das especificidades desse projeto narrativo, surgem algumas características determinadas pelo meio digital.¹³⁶

Para analisar a narratividade do Machinima *Red vs Blue*, seguimos propostas do campo da *narratologia*, derivadas dos trabalhos de Propp (1928; 1983) e, particularmente, Claude Bremond em seu trabalho sobre a *lógica e os possíveis da*

¹³⁶ Nesse sentido, as contribuições do trabalho de Gomes (2006, p. 69-94) foram importantes para nossa análises.

narrativa (1971)¹³⁷. Para esse campo teórico, a narratividade é um efeito produzido pelos elementos essenciais de toda narrativa, que deve conter, necessariamente, *personagens* que realizam uma *sequência de ações* (percurso narrativo) que se desenrola em *espaços e tempos*.

Bremond (1971), basicamente, trabalha com a seguinte questão: “É possível descrever a completa rede de opções que a lógica oferece ao narrador em qualquer ponto da história para continuar com seu desenvolvimento?” (*apud* FRASCA, 1999). Essa rede de opções, que não forma a narrativa em si, mas os “possíveis narrativos”, é característica central da arquitetura do Machinima e, dessa intrincada teia de possibilidades deriva o seu potencial de interatividade. Definitivamente, a produção do Machinima instaura uma nova forma de criação narrativa. Isso porque um percurso narrativo pré-moldado (no jogo eletrônico) será reconfigurado em um novo gênero (filme) e, portanto, o autor do *jogo eletrônico* e o autor do Machinima encontram-se necessariamente associados à produção e à circulação de imagens, sons e palavras, participando de um mesmo projeto cooperativo de produção de sentidos (COUCHOT, 1997, p. 139-140).

Em *Red vs Blue* o percurso narrativo do jogo *Halo* é tomado de forma essencialmente polêmica: tudo o que é característica de um *jogo de ação* - movimento, rapidez, violência, isto é, sucessão de ações que visam ao objetivo de destruir os inimigos - é subvertido. Essa subversão, feita por meio da paródia que problematiza o jogo de ação, fica visível no **episódio 1 da primeira etapa da série (*Blood Gulch Chronicles, 2003-2007*)**, cujas cenas e diálogos (traduzidos do inglês para o português) apresentamos a seguir¹³⁸:

***Red vs Blue* – episódio 1 (2:34 minutos) - “Por que nós estamos aqui?”**

(Câmera sobe rochedo de um canyon desértico. Em cima, na plataforma, há dois personagens da equipe *Vermelhos* conversando).

– HEI!
– SIM?

¹³⁷ Outros autores que investigaram a estrutura narratológica são: BARTHES et al, 1971; BORDWELL, 1985; RYAN, 1991, 2001.

¹³⁸ Em anexo, apresentamos DVD com gravação dos episódios que são analisados nesta Dissertação.

- VOCÊ SABE POR QUE ESTAMOS AQUI?
- Esse é um dos mistérios da vida...
- POR QUE ESTAMOS AQUI? Somos um tipo de coincidência cósmica ou haverá realmente Deus observando tudo? Você sabe, com um plano para nós e tudo mais...
- Eu não sei, cara, mas isso me manteve acordado na noite passada...
- O QUE? Eu pergunto por que estamos aqui, nesse canyon...
- O que era aquilo tudo sobre Deus?
- Ahn... nada!
- Não quer falar sobre isso?
- NÃO!
- Tem certeza?
- SIM!
- Sério, cara, por que estamos aqui? Até onde sei, isto é um canyon quadrado no meio do nada, sem chance de entrar ou sair. Fazendo uma análise, se montarmos uma base vermelha aqui, vai aparecer uma base azul lá. E a única razão de termos uma base vermelha aqui é porque eles tem uma azul lá...
- Por isso lutamos entre nós...
- Não, veja, mesmo se fôssemos expulsos hoje e eles viessem, teríamos duas bases aqui.
- Que droga eles fariam?
- O que tem isso? Veja, eu me alistei para matar aliens... Daí o Master Chief explodiu toda a armada e agora estou no meio do nada lutando contra caras azuis.

(Corte. Close nos personagens da equipe Azul, do ponto de vista do jogador. O diálogo acontece entre dois Azuis, um deles está observando os Vermelhos com a mira do rifle, o outro está ao seu lado, sem mira. O diálogo inicia com a pergunta do Azul que está sem a mira)

- O QUE ELES ESTÃO FAZENDO?
- O QUÊ?
- Eu disse: O QUE ELES ESTÃO FAZENDO?
- QUE PORRA, ESTOU CHEIO DE OUVIR ESSA PERGUNTA!
- VOCÊ TEM A DROGA DO RIFLE E EU NÃO VEJO PORRA NENHUMA! NÃO FIQUE PUTO COMIGO POIS NÃO VOU FICAR AQUI SENTADO COÇANDO MEU SACO!
- ESTÃO APENAS PARADOS CONVERSANDO, OK? É TUDO O QUE FAZEM, OK? PARADOS, CONVERSANDO, SEMPRE. É O QUE FIZERAM NA SEMANA PASSADA, É O QUE FIZERAM HÁ CINCO MINUTOS QUANDO VOCÊ ME PERGUNTOU. E ENTÃO DAQUI A CINCO MINUTOS, QUANDO ME PERGUNTAR DE NOVO ELES ESTARÃO LÁ, PARADOS, CONVERSANDO...

(Silêncio. Close no Azul sem mira. Pergunta em voz baixa)

- E sobre o que eles estão conversando?
- QUER SABER DE UMA COISA? TE ODEIO PRA CARALHO!!!

(Corte. Close nos Vermelhos conversando)

- E por falar em desperdício de recursos, não deveríamos estar lá fora, procurando por novas formas de vida inteligente?
- Você sabe, lutando contra eles...
- É! Não brinca, foi por isso que colocaram o chefe no comando...

(Corte. Mudança de plano, câmera focaliza abaixo do rochedo. Chefe fala com os dois Vermelhos)

- EI, OS DOIS EMBAIXO, AGORA!
- Ah, droga!
- SIM, SENHOR!

(FIM. Créditos Rooster Teeth. Créditos: *Machinima feito a partir do game Halo*)

Para análise da narratividade desse episódio do Machinima, focalizaremos os elementos essenciais da sua narrativa em contraposição com a do jogo de ação (*Halo*) que lhe serviu de base.

3.4.1 Personagens

Red vs Blue utiliza os personagens do jogo *Halo*, sem *mod* (*modificação*). O efeito humorístico vem, inicialmente, desse aproveitamento. Fisicamente, eles são típicos dos jogos de ação - são lutadores musculosos, caracterizados por uniformes de guerra, portam armas poderosas mas não agem como tal. Foi criado um episódio, numerado como 0 (zero), denominado “Elenco”, que apresenta os personagens inseridos na trama da primeira temporada. É uma espécie de trailer no qual são apresentados os personagens em ações que mostram suas características cômicas, derivadas do paradoxo de serem típicos de jogos de guerra mas estarem sempre se colocando em situações que desconstroem as ações prototípicas.



Figura 26: Sequência de cenas do Machinima *Anna*

Podemos observar um exemplo de *mod-game* (jogo modificado) na **figura 26** ao lado, em sequência de imagens do machinima *Anna*. Tal machinima, já citado no capítulo anterior, foi totalmente produzido com a ferramenta *Machinimation*, desenvolvida com base na engine do jogo *Quake II Arena*. Apesar do jogo de origem, todos os elementos integrantes de *Anna* foram modificados de sua versão original. Assim, ao contrário de *Red vs. Blue*, não é possível identificar em *Anna* semelhanças com a estética de seu jogo de origem, *Quake III: Arena* (**figura 10a**, localizada na página 57 desta dissertação).

Em segundo lugar, o humor em *Red vs Blue* é provocado pelo deslocamento: enquanto no jogo eletrônico esses personagens são manipulados pelo jogador (visão em primeira pessoa), no Machinima eles ganham autonomia, cria-se a ilusão de que se tornaram independentes (é essa “autonomia” que possibilita que eles questionem a ação do jogo, como veremos adiante). O terceiro elemento da composição dos personagens diz respeito à inserção do áudio e à criação dos diálogos entre os personagens. Os criadores imitam a forma de falar de personagens típicos de filmes hollywoodianos de ação, como o personagem *Rambo* (Sylvester Stalone), por exemplo. Nesse episódio 1 (“Por que nós estamos aqui?”) marcam-se diferenças na maneira de se expressarem os Vermelhos e os Azuis: ambos usam um inglês típico do meio-oeste americano que lembra filmes de ação; entretanto, enquanto os Vermelhos usam linguagem comum, recheada de expressões típicas como “*you know it*”, “*ok?*” e entonação de conversa amigável, os Azuis usam vocabulário grosseiro com palavras como “*fuck*”, “*goddam*” e entonação rude, em voz

alta, para expressar violência verbal. O tom parodístico e o humor são criados pelo conteúdo dos diálogos, impossíveis em um jogo de guerra pois são conversas filosóficas sobre “por que estamos aqui?”, como, por exemplo, no seguinte trecho de diálogo entre os Vermelhos:

- VOCÊ SABE POR QUE ESTAMOS AQUI?
- Esse é um dos mistérios da vida...
- POR QUE ESTAMOS AQUI? Somos um tipo de coincidência cósmica ou haverá realmente Deus observando tudo? Você sabe, com um plano para nós e tudo mais...
- Eu não sei, cara, mas isso me manteve acordado na noite passada...
- O QUE? Eu pergunto por que estamos aqui, nesse canyon...

Conforme afirmamos anteriormente, *Red vs. Blue* é feito a partir do uso de atores humanos manipulados pela movimentação dos personagens. Os produtores encontram inúmeras possibilidades em *Halo*, usando os controles do próprio jogo para movimentar o personagem pelo ambiente. A variedade de tomadas nas cenas, a partir do uso de inúmeros movimentos tradicionais da câmera cria uma sofisticada produção cinematográfica. No início do cinema, as câmeras eram fixas, dificultando as possibilidades de cenas, já que deveriam acontecer no campo visual da câmera. Com o surgimento de novas lentes, tripés, e outros equipamentos sofisticados, foram possíveis novos movimentos em cena. Em *Halo*, os produtores do Machinima encontram campo fértil para colocação e uso das câmeras, lançando mão de sequências típicas de cinema pelas panorâmicas (movimento que descreve a cena horizontalmente), tilt (movimento vertical da câmera) e travelling (movimento de aproximação ou distanciamento, tanto na lateral quanto na diagonal ou frontal), conforme detalhamos no próximo item.

3.4.2 Espacialidade

Red vs Blue aproveita cenários do jogo *Halo*. Nesse episódio 1 (“Por que nós estamos aqui?”) usa-se o cenário de um canyon¹³⁹ e, por movimentos de câmera e focalização, a ação se situa em quatro perspectivas:

¹³⁹ Saberemos, a partir do episódio 2, que se trata do cenário da Base Avançada de *Blood Gulch*.

a) inicia-se com um movimento de câmera que focaliza o alto de um penhasco, em cuja plataforma se encontram os dois Vermelhos conversando;

b) por meio de um corte que focaliza a visão do jogador (primeira pessoa) simulando a mira da arma de um personagem Azul, a ação se desloca para outro ponto do canyon, de onde dois Azuis observam os dois Vermelhos;

c) outro corte traz a perspectiva, novamente, para a plataforma em que estão os dois Vermelhos;

d) a câmera posiciona-se embaixo da plataforma, onde está o Chefe, este corta o diálogo dos dois Vermelhos e ordena que desçam do penhasco.

O uso dos cenários do jogo em contraposição com as falas dos personagens e com as ações que não são típicas de narrativas de jogos de ação também provoca efeito humorístico no Machinima.

3.4.3 Sequência de ações (percurso narrativo)

De maneira geral, um Machinima é produzido a partir de certas sequências narrativas do jogo eletrônico que está em sua base. Os criadores de Machinima escolhem algumas ações narrativas enquanto jogam e, por meio de técnicas próprias à produção de Machinimas (conforme nossa descrição no capítulo 2), criam um novo enredo. O Machinima pode se centrar em certo momento da narrativa do jogo ou pode misturar momentos diferentes; em ambos os casos, cria-se uma nova narrativa. Por isso, para analisar a narratividade de *Red vs Blue* lançamos mão da idéia de Bremond (1971) sobre os “possíveis narrativos”, isto é, dentre as inúmeras possibilidades que a narrativa do jogo *Halo* oferece, quais percursos são utilizados na produção desse Machinima?

Primeiramente, observamos que *Red vs Blue* é classificado como Machinima do gênero *comédia*. Já afirmamos que a caracterização dos seus personagens e cenários é um dos elementos que provoca humor, pela contraposição entre aquilo que é prototípico do jogo de ação e aquilo que vai ocorrer no Machinima. O mesmo acontece com a narrativa de *Red vs Blue*, pois seu enredo é uma problematização dos jogos (e filmes) de ação. O Machinima *Red vs Blue* subverte a narrativa tradicional em alguns aspectos:

- a) em uma narrativa de ação há uma sequência rápida de acontecimentos encadeados; essa rapidez é obtida pela agilidade da focalização com o uso de várias câmeras; *Red vs Blue*, episódio 1, focaliza, em um primeiro momento, a suspensão da ação, em que os personagens Vermelhos, em vez de estarem lutando (como no jogo), conversam sobre suas existências, perguntam-se “por que estão ali”, “é obra de Deus?”, “qual o sentido da luta” etc.;
- b) a passagem para o segundo momento narrativo é marcada pela mudança de câmera na qual o ponto de vista do jogador (primeira pessoa) simula a visão de uma lente de mira, atrás da qual está um personagem Azul. Ele observa os Vermelhos pela mira. Ao seu lado, o colega Azul (que não tem a visão da mira) quer saber o que os Vermelhos estão fazendo. Novamente, o diálogo dos dois subverte a narrativa de ação: em vez de atacarem, lutarem, dispararem suas poderosas armas, eles questionam o fato de os dois Azuis estarem conversando. Esse diálogo dos Azuis é cômico também por esse motivo: eles estão impacientes, bravos porque os dois Vermelhos, em vez de cumprirem seus papéis na narrativa de ação, ficam conversando, sem parar, estão “há uma semana, parados, conversando”.
- c) Ao retornar a câmera para a perspectiva dos dois Vermelhos, focaliza-se a continuidade de suas “reflexões filosóficas”, sobre o desperdício de estarem ali conversando em vez de lutarem contra os inimigos;
- d) O quarto movimento de câmera apresenta um novo personagem – o Chefe – este sim típico dos jogos de ação – que corta a conversa dos Vermelhos e os chama para o retorno à narrativa de ação. Um dos Vermelhos diz “que droga!”; o outro acata com a expressão de típico uso militar “SIM, SENHOR!”.

3.4.4 Temporalidade

A todos esses elementos anteriores que produzem a comédia por meio da paródia ao gênero do jogo, acrescenta-se, ainda, em *Red vs Blue* o efeito da construção da temporalidade. Se no jogo e no filme de ação há uma rápida passagem do tempo (afinal, o que importa é o ritmo acelerado das ações), nesse Machinima brinca-se com a passagem do tempo. Primeiramente, a própria pergunta “o que estamos fazendo aqui?” suspende o tempo rápido da ação para que os personagens Vermelhos dialoguem sobre suas “crises existenciais”. Nesse diálogo, eles se referem a um tempo indeterminado, em que as lutas se repetem e eles não sabem a razão. O mesmo ocorre no diálogo entre os Azuis, que observam indefinida e repetitivamente a conversa dos Vermelhos: a impaciência deles vem do fato de a conversa se estender “há semanas” e nenhuma ação de luta acontecer. A quebra da repetitividade temporal é feita pelo Chefe, que corta a suspensão da ação e ordena que os Vermelhos desçam do penhasco.

3.5 A série *Red vs Blue*

Essas características apontadas no episódio 1 de *Red vs Blue (Blood Gutch Chronicles, 2003-2007)* se mantém – com pequenas variações, já que outros personagens, cenários e situações narrativas são acrescentados - nos episódios seguintes da série. O próprio título da série – *Red vs Blue* – mostra que é em torno da luta (ou, mais precisamente, a ausência de luta e de outras ações previstas no jogo, como, por exemplo, a exploração do ambiente que rende a aquisição de armas, insígnias e o acúmulo de pontos) entre as duas equipes que se desenvolvem os argumentos dos episódios. Há regularidade na técnica de produção e edição que utiliza procedimentos tanto do jogo quanto do cinema. A paródia e a comicidade (baseadas na transgressão dos conteúdos narrativos do jogo de ação) é uma marca essencial da série *Red vs Blue* e que garante a fidelidade dos fãs. Afinal, a comunidade de fãs espera ver esses elementos na sequência dos episódios, acompanhar (e participar da) a desconstrução de um gênero que conhecem bem, que vivem interativamente ao manipularem os personagens em primeira pessoa no jogo eletrônico. A série de Machinima *Red vs Blue* constitui-se em um espaço em que é possível quebrar as regras do jogo: talvez seja esse o principal ingrediente de seu sucesso entre os espectadores.

Para visualizar essa regularidade, analisamos a seguir alguns elementos de um episódio e dos dois trailers realizados para a série, a título de demonstração e ampliação das discussões anteriores.

3.5.1 O episódio 2 da primeira etapa da série (*Blood Gutch Chronicles*, 2003-2007)

O episódio 2, intitulado “*Red gets a delivery*” (“Os vermelhos recebem uma encomenda”)¹⁴⁰ é muito semelhante, tanto nas técnicas empregadas quanto no seu conteúdo, ao episódio 1:

a) são utilizados os mesmos personagens do episódio 1, do jogo Halo, sem modding (os dois Vermelhos, o Chefe, os dois Azuis); há a introdução do personagem Lopez, que ainda não se consegue visualizar, pois está dentro do veículo; é anunciado, na fala do Chefe, que nos próximos episódios chegará um novo personagem (um “recruta”). Assim como no episódio 1, o cômico é produzido pelas características físicas e por marcas típicas da fala dos personagens, que imitam a maneira de falar de personagens de filmes B de ação (rudeza de vocabulário; uso de expressões como, por exemplo “*ladies*” (“maricas”) ou “*son*” (“filho”) na fala do Chefe ao dirigir-se aos soldados etc.);

b) a ação se desenvolve no ambiente do *canyon*, em duas perspectivas: inicialmente, em um espaço em que se localizam os Vermelhos; a mudança de espaço é feita pela mesma técnica do episódio 1 – por meio da visão em primeira pessoa, na lente da mira da arma do Azul; a ação retorna ao espaço dos Vermelhos;

c) a paródia caracteriza a narrativa em que personagens típicos de jogos de ação dialogam sobre coisas “impossíveis” nesse gênero. Como no episódio 1, o humor é produzido por esse *nonsense*, por essa ação impossível. A ação narrativa do episódio 2 focaliza um veículo que a equipe dos Vermelhos acaba de receber (daí o título, “Os vermelhos recebem uma encomenda”) e todo o diálogo transcorre em torno do nome a ser dado ao veículo, cujo nome (M12-LRV) “é muito difícil de ser usado em uma conversa”. São sugeridos nomes de animais que vão das características do veículo a comparações absurdas; essa denominação é sugerida tanto pelos Vermelhos (perto do veículo) quanto pelos Azuis (em seu posto de observação): “javali”; “puma”; “unicórnio”; “chupa-cabra”; “chupa coisa” etc.;

¹⁴⁰ Apresentado no DVD, em anexo.

c) a temporalidade estabelece relação entre o passado (as lutas anteriores), o presente (em que o arsenal está sendo ampliado para a continuidade da guerra) e o futuro (tempo da chegada de outros personagens). Tudo prepara a vinda de novos episódios, como é típico de seriados fílmicos ou televisivos. São os “ganchos” narrativos que mantêm a audiência e garantem a fidelidade das comunidades de fãs. A partir deles, abrem-se “possíveis narrativos” e fomenta-se a co-autoria da comunidade, que irá postar suas opiniões nos fóruns de discussões virtuais. Alimenta-se, assim, toda a indústria típica da *cultura da convergência*.

3.5.2 O trailer *Recreation* (2009)

A evidenciar as relações entre técnicas do jogo e do cinema, foi produzido o trailer da temporada atual de *Red vs Blue*, cujo título é “Recreation Trailer”¹⁴¹, feito a partir do jogo *Halo 3*. Ele apresenta muitas características do gênero cinematográfico hibridizadas com características do jogo eletrônico.

A primeira delas é a movimentação ágil de câmeras, que permite ao espectador acompanhar a movimentação de personagens no espaço dos cenários. Essa agilidade é obtida pela captação das cenas em plano aberto, que produz o efeito de profundidade e extensão do espaço do canyon. Assim, aquele espaço já conhecido no episódio 1 da série (“um canyon quadrado no meio do nada, sem chance de entrar ou sair”, nas palavras do personagem Vermelho) amplia-se e o espectador pode explorar outras dimensões do cenário. Essa exploração do espaço (típica do jogo de ação, em que o jogador acumula pontos à medida que avança em diferentes cenários) vai ser recorrente nos episódios seguintes da série.

Outra característica do gênero trailer se impõe desde o início, quando acompanhamos o deslocamento do personagem pelo cenário ampliado do jogo. À medida que ele avança, o espectador vai conhecendo o espaço geral e tem a síntese do enredo, pois vão sendo encontrados outros personagens. Trata-se da síntese narrativa, própria ao trailer cinematográfico, aplicada à linguagem do Machinima.

Uma das características dessa linguagem deriva dos cenários em 3D, que criam ilusão de referencialidade, pela simulação do real em três dimensões. Por exemplo,

¹⁴¹ Apresentado no DVD, anexo a esta dissertação.

enquanto o personagem corre pelo cenário, nosso olhar acompanha o trajeto como se estivéssemos dentro daquele espaço, tanto que, ao pisar na água de um rio, gotas espirram na tela. Ou quando um personagem em chamas atira-se na água e, além de vermos o fogo apagar-se ouvimos o barulho característico e as gotículas espirrando do rio.

Essa modelização do cenário tridimensional nos mostra uma importante característica do Machinima, isto é, a produção de efeitos realísticos em 3D que operam transformações em nossa percepção do real e do virtual.

As técnicas de produção do Machinima caracterizam-se por possibilidades múltiplas e plurais, marcadas pela bricolagem criativa, por uma universalidade estilizada em diferentes singularidades. Cria-se o sincrético sem síntese, o real como mosaico. A realidade virtual sobrepõe-se no real, criando novas singularidades e maneiras de viver e experimentar a vida correndo na tela.

Essa ilusão de real produzida pela realidade virtual não é, no entanto, o primeiro mundo fictício inventado pela tecnologia: a ficcionalidade acompanhou, desde sempre, a história humana e o desenvolvimento dos diferentes meios de comunicação (oralidade, escrita, imprensa, meios técnicos, meios digitais). A cada momento correspondeu o aprofundamento dessa relação entre o real e o imaginário (SANTOS, 1997, p.115)¹⁴². Por isso, comentando o impacto do desenvolvimento de tecnologias digitais sobre a sociedade contemporânea, Gianni Vattimo, observa que hoje, para nós, a realidade é mais o resultado do cruzamento, da contaminação das imagens, das interpretações, das múltiplas reconstruções que a mídia distribui. A partir do momento em que a sociedade passou a deslocar parte de seu *habitat* para os meios digitais, instituiu novas formas de relações e integração entre os indivíduos e permitiu criar ambientes virtuais que impõem, também, novas formas de relações entre o real e o virtual.

3.5.3 O trailer *The Blood Gulch Chronicles* (2003)¹⁴³

Logo após o episódio 1, em 2003, foi criado o primeiro trailer da série. Nele é possível assistir à essência da sátira que será desenvolvida no enredo. Ele tem, no início,

¹⁴² SANTOS, Laymert Garcia dos. Considerações sobre o virtual In: FERREIRA, Leila da Costa (Org) *A Sociologia no horizonte do século XXI*. São Paulo: Boitempo Editorial, 1997.

¹⁴³ Apresentado, em anexo, no DVD.

todas as características de um trailer cinematográfico que lembra o início da série de filmes *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*): as imagens sínteses da série se sucedem na tela, enquanto uma voz em off vai contando o resumo das principais idéias do script da trama, situando a ação (“No ano de 2552, no último ano da invasão Covenant...”). Na tela, entretanto, essa narração vai sendo transcrita duas vezes (no alto e embaixo da tela). Trata-se de uma simulação que mostra os dois jogadores que estão jogando o *Hallo* e sendo filmados para a produção do trailer do Machinima. É portanto, uma metanarração, que mostra (e brinca com) a técnica de produção do Machinima.

Até determinado ponto do vídeo, as duas transcrições estão sincronizadas e o segundo jogador reproduz exatamente o que está sendo narrado em off. A partir de certo momento, ele começa a resumir. A voz em off diz: “ei, você tem de digitar exatamente o que eu digo!”. E o jogador 2 diz: “estou resumindo porque essa introdução está muito longa!”. Eles então começam a brigar, pois o “resumo” do jogador 2 passa a interpretar o que o jogador 1 está escrevendo. Por exemplo, em cima da tela aparece a narração “Houve um breve, mas violento período de guerra civil entre os humanos” e o outro escreve “enquanto isso uns caras ficaram putos da vida”. Daí até o final, os dois brigam, desconstruindo o próprio gênero trailer que parecia ser o gênero a ser produzido no Machinima.

Esse trailer, portanto, resume tanto as técnicas de produção do Machinima (ao mostrar os dois jogadores sendo filmados) quanto as características principais da série e do gênero “comédia de ficção científica”, denominação que o próprio site da produtora *Rooster Teeth* aplica a esse Machinima.

3.5.4 A hibridização entre cinema e jogo eletrônico

No Machinima, como pudemos analisar nos episódios e trailers de *Red vs Blue*, por meio da hibridização de técnicas do jogo eletrônico e do filme, produz-se aquilo que Weissberg (1996)¹⁴⁴ denomina a *telepresença real no virtual*: em uma “realidade artificial” o ser humano pode mergulhar no universo virtual, utilizando telas que

¹⁴⁴ WEISSBERG, Jean-Louis. Real e Virtual In: PARENTE, André (Org) *Imagem- Máquina: a era das tecnologias do virtual*. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 1996.

funcionam como órgãos de visão (não mais como fundo de projeção) onde a mão de um indivíduo, utilizando luvas especiais acopladas a um computador, tornam-se imagem-síntese desta mão. Com isso o virtual pode ser visto e tocado como realidade “natural”. Há efetivamente uma telepresença do real no virtual. Continua, contudo, sendo o ser humano a dar consistência ao virtual.

Para Parente (2002)¹⁴⁵, as tecnologias do virtual exprimem o regime de visibilidade em que vivemos, no qual não se trata mais de pensar um real que só existe em função do que a imagem permite visualizar. É uma sociedade constituída por indivíduos que se relacionam e interagem em um mundo real e também em um mundo virtual. O real passa a não ser a forma privilegiada, ou o único e melhor meio humano, mas apenas mais um junto com o mundo virtual possibilitado pelas novas tecnologias.

A criação do efeito de realidade no virtual, no *Machinima*, é derivado da hibridização de mídias (jogo / cinema). Essa hibridização não segue direção de “mão única”, isto é, vai apenas da interferência do cinema no digital, mas também em sentido inverso.

O cinema, desde os anos 1960, vem desenvolvendo experimentações que se radicalizaram, a partir da década de 1980, com as tecnologias oferecidas pelos computadores. No chamado “cinema digitalmente expandido”, as tecnologias de ambientes virtuais produzem espaços de imersão narrativa no qual o usuário interativo assume os papéis de câmera e de editor, transformando a relação entre o filme, o autor, o diretor e seus espectadores¹⁴⁶. Essa expansão do cinema para os meios digitais foi possibilitada pelo desenvolvimento de interfaces entre humanos e computadores, isto é, de programas para processamento de textos verbais e não-verbais com ferramentas que redefiniram o computador como uma “máquina de simulação” de mídias tradicionais. A capacidade do computador de simular outras mídias (simular interfaces e "formatos de dados" como texto escrito, imagem e som) é tão revolucionária quanto suas demais funções. A maioria dos aplicativos para criação e manipulação de mídias não simula

¹⁴⁵ PARENTE, André. *A última versão da realidade: o virtual como metafísica da exterioridade*. <http://www.eavparquelage.org.br/eav/revista/andreparente.htm>, 2002. Acesso em 08/02/2008.

¹⁴⁶ É necessário pensar na história da “expansão” do cinema nos meios digitais e polemizar as noções de “interatividade” e “criatividade” derivadas dos meios digitais.

simplesmente as interfaces das mídias tradicionais, permitem novos tipos de operações sobre o conteúdo das mídias.

O Machinima, assim, contém tanto a linguagem quanto a meta-linguagem - tanto a estrutura da mídia original (personagens, ações, ambientes do jogo eletrônico) quanto os aplicativos que permitem ao usuário gerar descrições dessa estrutura e mudá-la, criando um novo gênero. Essa natureza complexa do Machinima é derivada das características do filme digitalmente produzido:

a) *metamorfose*: por ser criado a partir de jogo eletrônico, suas possibilidades são múltiplas já que as relações entre as duas mídias (jogo/filme) está em constante construção e renegociação;

b) *heterogeneidade*: o Machinima é constituído por imagens já modelizadas no jogo (personagens, cenários), às quais se acrescentam edições de áudio (falas, diálogos, músicas, sons incidentais, etc), de legendas etc.;

Devido a essas características, à sua arquitetura não-linear, a hibridização de mídias permite a construção do Machinima como texto “tridimensional”, dotado de estrutura dinâmica que o torna manipulável interativamente (MACHADO, 1997, p.146).

Considerações finais

Por se tratar de um campo de estudos relativamente recente, as pesquisas sobre as interrelações entre **Cultura audiovisual e Mídia** ainda não apresentam um conjunto canônico de teorias. Vem crescendo a cada dia o interesse pela consolidação dessa área de estudos e pode-se dizer que há ferramentas conceituais que se mostraram produtivas para os resultados apresentados neste trabalho. As referências bibliográficas mobilizadas em nossa dissertação constituem um acervo de obras e autores fundamentais para trabalhos futuros que objetivem compreender as mídias na cultura contemporânea.

Nesta dissertação, inserimo-nos nessas indagações, tomando como objeto de estudos um produto que consideramos típico da contemporaneidade, o Machinima.

Para compreender as características configuracionais do Machinima, alguns pontos foram essenciais.

Primeiramente, pensamos o Machinima no interior das articulações sociais da contemporaneidade, como produto das transformações provocadas pelas mudanças econômicas, políticas e culturais da chamada “pós-modernidade”. Acentuamos o fato de que essa formulação (“pós-modernidade”) não é, de maneira nenhuma, consensual; há estudiosos que adotam posição radicalmente negativa e outros positiva frente a esse fenômeno que traduz profundas transformações na sociabilidade contemporânea. Nossa crítica dirigiu-se contra a negatividade e a favor de enxergarmos as positivities dessas modificações globais que vêm se desenvolvendo desde a metade do século XX. Preferimos adotar a idéia da convergência (JENKINS, 2008), a fim de acentuar que a contemporaneidade é múltipla, complexa e que é necessário compreender os movimentos que alcançam todas as esferas de nossa vida na atualidade. Assim, diante desse imenso debate, concluímos que, independente de considerar-se a contemporaneidade como uma continuidade ou uma ruptura com a modernidade, o conceito de pós-modernidade “não é, simplesmente, um signo vazio, manipulável por artistas, intelectuais e acadêmicos como parte das lutas de poder e interdependências no âmbito de seus campos específicos” (FEATHERSTONE, 1995, p. 15). Ele é, ao contrário, um espaço que nos permite falar a respeito de mudanças contemporâneas nas experiências e práticas culturais cotidianas de grupos sociais muito amplos.

Para discutir as características essenciais da contemporaneidade, tomamos como objeto de estudos um produto cultural que consideramos típico da cultura da convergência, o Machinima. Tratando de um objeto cujo desenvolvimento é muito recente, fizemos um retorno à história do Machinima, a fim de mostrar os principais momentos de sua evolução e as técnicas empregadas em sua produção. Apesar do grande alcance e sucesso obtidos no exterior, no Brasil sua história ainda é bastante incipiente, limitando-se a comunidades ligadas ao *Second Life Brasil* (fechado no primeiro semestre de 2009). Esse pouco alcance é derivado do estágio em que ainda se encontra o desenvolvimento de jogos eletrônicos 3D em nosso país. Outro obstáculo aos brasileiros é o fato de toda literatura sobre Machinima e todos os sites serem ainda em língua estrangeira. Nesse aspecto, esta dissertação traz aos leitores brasileiros uma síntese dos principais estudiosos e da história do Machinima, bem como de suas técnicas de produção e pretende, assim, cooperar para a ampliação do público tanto produtor quanto consumidor dessa nova mídia.

Essa colaboração para a disseminação de conhecimentos sobre o Machinima também é realizada, nesta dissertação, no plano analítico, ao tomarmos como objeto de análise o Machinima *Red vs Blue*, fenômeno de grande sucesso em outros países, produzido a partir de um jogo muito conhecido no exterior e em nosso país. Nossa análise focaliza a inserção do Machinima na cultura da convergência, isto é, uma nova relação que as mídias estabelecem na atualidade e que traz impactos tanto no plano das tecnologias quanto nos aspectos culturais, sociais, econômicos e políticos. A convergência mostra a viabilidade de o Machinima constituir-se em nova forma de produto cultural, que movimenta uma indústria economicamente viável. Ao mesmo tempo, ele estabelece novas relações entre produtores e espectadores, fazendo surgir as “comunidades de fãs” que alimentam interativamente a produção e circulação dos Machinimas. Esse novo funcionamento dos produtos culturais leva a transformações em categorias como a da “autoria”, na medida em que há compartilhamento entre produtores e fãs que interfere diretamente nos destinos da trama do Machinima e em sua continuidade.

Outro aspecto analisado neste trabalho diz respeito à narratividade no Machinima *Red vs Blue*. Os elementos fundamentais da narrativa tradicional (personagens, ação,

espaço e tempo) foram mobilizadas para acentuar as relações entre gêneros que estão na base da produção do Machinima. Pudemos mostrar que há convergência entre características do jogo eletrônico e do cinema e, deste modo, há uma via de mão dupla em que se modificam tanto as técnicas cinematográficas quanto aquelas que dizem respeito à produção de jogos eletrônicos.

Analisamos, assim, duas características principais: a hibridização de gêneros e a hibridização de técnicas. O primeiro diz respeito à *remixagem* ou, nas palavras de Manovich (2001) a utilização de *bancos de dados* para a composição de um novo objeto, na medida em que os produtores do *Machinima* recorrem a um jogo eletrônico como base para a composição de cenários, personagens e eventos. Há uma espécie de bricolagem de imagens já compostas a fim de produzir efeitos estéticos (BALLOGH, 1996). Outro aspecto importante abordado diz respeito à hibridização de técnicas de montagem e de edição cinematográfica e seus efeitos na estrutura narrativa (ação, personagens, espaço, tempo) do Machinima Red vs Blue, acentuando, particularmente, os elementos do gênero “comédia de ficção científica”.

Ao analisarmos o Machinima do ponto de vista da **hibridização de mídias**, algumas categorias conceituais podem suscitar outros debates, em futuros trabalhos:

- a) pode-se colocar em discussão as noções tradicionais de *criatividade* e *originalidade*, já que há uma estrutura narrativa já definida no jogo eletrônico, que é atualizada em outra mídia (filme, Machinima);
- b) a existência de um percurso narrativo pré-determinado pode suscitar a discussão sobre a relação entre a cultura da remixagem e o conceito/ prática do *readymade*;
- c) pode-se interrogar com quais tipos de interfaces culturais o Machinima dialoga, haja vista que ele nasce de outras formas culturais já familiares (por exemplo, as técnicas de edição e montagem do cinema).

Essas, entre outras interrogações, pode nos levar a pensar o Machinima como um importante objeto a ser utilizado em campos como o da Educação. Seu potencial é imenso como ferramenta pedagógica para a aquisição de conhecimentos, na medida em que possibilita o trabalho com conteúdos específicos (por exemplo, para o ensino-aprendizagem sobre as questões ambientais no Red VS Blue, cujo cenário é devastado

pela guerra e destruição); essa potencialidade deriva, particularmente das propriedades essenciais dessa mídia, quais sejam a *imersão* em múltiplas linguagens, a *interdisciplinaridade*, a *interatividade* e as *novas narratividades*. Do mesmo modo, o Machinima é eficiente instrumento para a promoção da *inclusão digital* pois tem em sua base os aspectos lúdicos do jogo eletrônico e do cinema. De maneira ampla, em quaisquer aplicações que se possa pensar, o Machinima permite reflexões sobre a atualidade, sobre as mídias, sobre a cultura, sobre as sensibilidades contemporâneas.

Eis, pois, um verdadeiro campo de debates para se pensar as transformações provocadas pelas novas tecnologias na cultura e entretenimento, que abre várias perspectivas de investigações no campo das interrelações entre **Mídia e Cultura**. A intensificação da convergência de diferentes mídias produz novos produtos culturais. Ao propor a investigação das técnicas de produção e das configurações do Machinima, inserimos nossa reflexão no campo dos recentes debates sobre as transformações da linguagem midiática derivadas do experimento de novas possibilidades tecnológicas.

Enfim, ao tomarmos como objeto de análise um produto típico da contemporaneidade - o *Machinima* – indagamos sobre a complexidade e as sutilezas das configurações da **mídia**, da **cultura** e da **sociedade** na era digital da convergência.

Referências Bibliográficas

- AARSETH, E. **Computer Game Studies, Year One**. Game Studies the international journal of computer game research. vol. 1, n. 1, July 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. Acesso em: 23 Abr. 2008.
- ADORNO, T.W. ; HORKHEIMER, M. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.
- ADORNO, T. W. A Indústria Cultural. In: COHN, G. (Org). **Adorno**. São Paulo: Ática, 1986.
- AMERIKA, M. Escrita no Ciberespaço: notas sobre narrativas nômades, net art e prática de estilo de vida. In: LEÃO, L. **O Chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: SENAC, 2005.
- ANDERSON, P. **As Origens da Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- BAIRON, S.; PETRY, L.C. **Hipermídia, psicanálise e história da cultura**. São Paulo: EDUCS/Mackenzie, 2000.
- _____. ; THOMPSON, K. **Film Art: an introduction**. New York: Mc Grall Hill, 1993.
- BALLOGH, A. M. (Bri)colagens em movimento. In: CAÑIZAL, E. P. (org.). **Urddura de sigilos: Ensaio sobre o cinema de Almodóvar**. São Paulo: Annablume/Eca-USP, 1996.
- BAUDRILARD, J. **A Sociedade de Consumo**. Lisboa: Edições 70, 2007.
- _____. **A transparência do mal**. São Paulo: Papirus, 1990.
- _____. **O Sistema dos Objetos**. São Paulo: Perspectiva, 1997.
- _____. **A Verdade oblíqua**. Entrevista a Luís Antonio Giron. Revista Época, n. 264. Rio de Janeiro: Globo, 9/06/2003.
- _____. **À sombra das maiorias silenciosas: o fim do social e o surgimento das massas**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- _____. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D"água, 1991.
- BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.
- _____. **Modernidade e Ambivalência**. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editor. 1999.
- BENJAMIN, W. A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica. In: **Magia e Técnica, Arte e Política**. Ensaio Sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas. Vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BERKELEY, L. 2006, **Situating Machinima in the New Mediascape**, The Australian Journal of Emerging Technologies and Society, vol. 4, no. 2, pp. 65-80.
- BERMAN, M. **Tudo o que é sólido se desmancha no ar**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- BIRKERTS, S. **The Gutenberg Elegies**. New York: Fawcett, 1994. Disponível em <http://archives.obs-us.com/obs/english/books/nn/bdbirk.htm>). Acesso em 20/07/2007.
- BOLTER, J.D.;GRUSIN, R. **Remediation. Configurations 4.3**, 1996, p. 311-358. http://www.english.wayne.edu/fac_pages/marshall/pdf/grusinbrazil/remediation/4.3bolter.html. Acesso em: 01 Abr 2008.
- _____. **Remediation – understanding New Media**. Massachussets: MIT Press, 2000.
- BORDWELL, D. **Narration in the fiction film**. Madison: Univ. of Wisconsin Press, 1985.

- BREMOND, C. A lógica dos possíveis narrativos, In: BARTHES, R. et al. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Vozes, 1971.
- CARDOSO, C. F. **Paradigmas rivais na história atual**. Educação & Sociedade, n. 47, abril/ 1994, pp. 61-72.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.
- _____. **O Poder da Identidade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.
- CEBRIÁN, J. L. **A rede**: Como nossas vidas serão transformadas pelos novos meios de comunicação. São Paulo: Summus, 1999.
- CHATMAN, S. Story and discourse: Narrative structure in fiction and film. In: SUYDER, I. (Org). **Page to screen**. Taking literacy into electronic era. Sidney: Allen and Unwin, 1997.
- CHEVITARESE, L. **As ‘Razões’ da Pós-modernidade**. Analógos. Anais da I SAF-PUC. Rio de Janeiro: Booklink, 2001.
- CITELLI, A. (Org.). **Outras linguagens**: publicidade, cinema e TV, rádio. São Paulo: Cortez, 2000.
- COELHO, T. **A revolução silenciosa**. Folha de S.Paulo, (02/11/2003)
- COUCHOT, E. Entre lo real y lo virtual: uma arte de la hibridación. In: GIANNETTI, C. (Org.). **Arte en la era electrónica**. Perspectivas de una nueva estética. Barcelona: ACC L’ Anglot/Goethe Institut, 1997.
- _____. A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real, In: DOMINGUES, D. (Org.). **A arte no século XXI**. A humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997.
- CRUZ, D. M. **Tempos (pós)modernos**: a relação entre o cinema e os games. Revista Fronteiras – estudos midiáticos, VII (3). Unisinos, setembro/dezembro 2005, p. 175-184.
- DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DELEUZE, G.; GUATARRI, F. **Mil platôs**, vol. 1. São Paulo: Editora 34, 1995.
- _____. Post-scriptum sobre as sociedades do controle. In: **Conversações: 1972-1990**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992, p. 219-226.
- DIZARD, W. **A Nova Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.
- DOMINGUES, D.(Org.). **A arte no século XXI**. A humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997.
- _____. **Criação e interatividade na ciberarte**. São Paulo: Experimento, 2002.
- FEATHERSTONE, M. **Cultura de Consumo e Pós-Modernismo**. São Paulo: Studio Nobel, 1995.
- FRASCA, G. **Ludology meets narratology: similitudes and differences between (video)games and narrative**. 1999. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Acesso em : 11 Jul 2009.
- _____. **Simulatio 101: simulation vs representation**. 2001. Disponível em: <http://www.ludology.org/>. Acesso em : 01 Jul 2009.
- GABLER, N. **Vida, o filme**. São Paulo: Cia das Letras, 1999.
- GIDDENS, A. A vida em uma sociedade pós-industrial. In: BECK, U.; GIDDENS, A.; LASH, S. **Modernização Reflexiva**. São Paulo. UNESP, 1997.
- _____. Admirável Mundo Novo: O Novo Contexto da Política. In: MILIBAND, D. (Org). **Reinventando a Esquerda**. São Paulo: Editora da UNESP, 1997.
- GOERGEN, P. **Pós-modernidade, ética e educação**. Campinas: Autores Associados, 2001, Coleção Polêmicas do Nosso Tempo: 79.

GOMES, R. **The Design of Narrative as an Immersive Simulation**. In: DiGRA, Vancouver, 2005. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, 5. Disponível em: <http://www.gamesconference.org/digra2005/papers.php>. Acesso em 25 Mai 2008.

GRIEB, M. Run Lara Run. In: G. KING e T. KRZYWINSKA (Org.), **Screenplay: cinema/videogames/ interfaces**, London, Wallflowers Press, 2002, p. 157-170.

GUATTARI, F. Da produção de subjetividade. In: PARENTE, A. (Org.). **Imagem Máquina**. A era das tecnologias do virtual. São Paulo: Editora 34, 1993.

HABERMAS, J. **A modernidade: um projeto inacabado?** Crítica, n. 2. Lisboa, 1987, p. 5-23.

_____. Modernidade – um projeto inacabado. In: ARANTES, O. ; ARANTES, P.: **Um ponto cego no projeto moderno de Jürgen Habermas**. SP. Brasiliense. 1992.

_____. **O discurso filosófico da modernidade**. Lisboa: Dom Quixote, 1990

HARVEY, D. **Condição pós-moderna**. SP. Edições Loyola. 1992.

HELLEKSON, K.; BUSSE, K. **Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet**. Jefferson, NC: McFarland, 2006.

JAMESON, F. **Espaço e Imagem: teorias do pós-modernos e outros ensaios**. RJ. Editora da UFRJ. 1994.

_____. **Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism**. New LeftReview, v. 146, p. 53-92, July-August 1984. Trad. bras. Pós-Modernismo - A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio, São Paulo: Ática, 2002.

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

JUUL, J. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: DiGRA, U. 2003. Digital Games Research Conference, Utrecht, Utrecht University. Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings. Disponível em: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>. Acesso em 25 Jul 2008.

KELLAND, M.; MORRIS, D.; LLOYD, D. **Machinima: making animated movies in 3D virtual environments**. New York: Thompson, 2005.

KELLNER, D. **Cultura da Mídia**. Bauru: EDUSC, 2000.

KINDER, M. Narrative equivocations between Movies and Games. In: D. HARRIES, **The New Media Book**. London, British Film Institute, 2002. Disponível em: http://www.english.wayne.edu/fac_pages/marshall/pdf/grusinbrazil/kinder.pdf. Acesso em: 25 Abr 2008.

KING, G. e KRZYWINSKA, T. (Org.). **Screenplay: cinema/ videogames/interfaces**. London: Wallflowers Press, 2002. Disponível em: http://www.uib.no/people/smkrk/docs/klevjerpaper_2001.htm. Acesso em 25 Dez 2008.

KITTLER, F. **Discourse Networks**. Stanford: Stanford University Press, 1998.

_____. A história dos meios de comunicação. In: LEÃO, L. (Org). In: LEÃO, L. **O Chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: SENAC, 2005.

KLEVJER, R. **Computer Game Aesthetics and Media Studies**. In: 15th Nordic Conference on Media and Communication Research. Reykjavik, Iceland, 11-13 August. Proceedings of 5th Nordic Conference on Media and Communication Research, 2001. Disponível em: http://www.uib.no/people/smkrk/docs/klevjerpaper_2001.htm. Acesso em 21 Fev 2008.

LEÃO, L. **O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: Iluminuras, 1999.

- _____. (Org). **O Chip e o caleidoscópio:** reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: SENAC, 2005.
- _____. (Org.). **Derivas:** cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume, 2004.
- _____. **A estética do labirinto.** São Paulo: Anhembi-Morumbi, 2002.
- _____. **Interlab:** labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras / Fapesp, 2002.
- LEMONS, A. **Ciber-cultura-remix,** 2005. Disponível em: www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf. Acesso em: 15 Mar 2009.
- _____. BERGER, C.; BARBOSA, M.(org.). **Narrativas midiáticas contemporâneas.** Porto Alegre: Sulina, 2006.
- LÉVY, P. O Ciberespaço e a economia da atenção. In: PARENTE, André (Org). **Tramas da rede:** novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- _____. **As Tecnologias da Inteligência** – O Futuro do pensamento na Era da Informática. São Paulo: Editora 34, 1993.
- _____. **Cibercultura.** São Paulo: Ed. 34, 1999.
- _____. **O Que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.
- LIPOVETSKY, G. **A Era do Vazio – Ensaio sobre o individualismo contemporâneo.** Lisboa: Relógio d'Água, 1993.
- LYON, D. **Pós-modernidade.** São Paulo: Paulus, 1998.
- LYOTARD, J.F. **Moralidades pós-modernas.** Campinas: Papirus, 1996.
- _____. **O pós-moderno.** Rio de Janeiro. José Olympio Editora, 1986.
- MACHADO, A. **Hipermídia:** o labirinto como metáfora. São Paulo: Senac, 2001.
- MANOVICH, L. **The language of new media.** Massachusetts: The MIT Press, 2000.
- _____. Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In: LEÃO, L. (Org). **O chip e o caleidoscópio.** In: LEÃO, L. **O Chip e o caleidoscópio:** reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: SENAC, 2005.
- _____. Dez textos essenciais sobre a arte e novas mídias (1970-2000). In LEÃO, L. (Org). In: LEÃO, L. **O Chip e o caleidoscópio:** reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: SENAC, 2005.
- _____. **Avant-garde as software.** Disponível em: www.manovich.net . Acesso em: 05 Jan 2009.
- _____. **What comes after Remix?** 2007. Disponível em: www.manovich.net/DOCS/remix_2007_2.doc. Acesso em 18 Dez 2007.
- _____. **After Effects, or Velvet Revolution in Modern Culture.** Part 1, 2006. Disponível em: www.manovich.net/DOCS/motion_graphics_part1.doc. Acesso em: 15 Out 2007.
- MARINO, P. **3D Game Based Filmmaking:** the art of machinima. New York: Paraglyph Press, 2004.
- METZ, C. **Film language:** semiotics of cinema. New York: Oxford University Press, 1974.
- _____. **A significação no cinema.** São Paulo: Perspectiva, 1975.
- _____. **Linguagem e cinema.** São Paulo: Perspectiva, 1977.
- MORAES, D. **O concreto e o virtual.** Mídia, cultura e tecnologia. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural/ Unesp, 2003.

NITSCHKE, M., Film live: An Excursion into Machinima. In: **Developing Interactive Narrative Content**. Munich: Brunhild Bushoff, 2005.

ORTIZ, R. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

PARENTE, A. (Org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **A última versão da realidade: o virtual como metafísica da exterioridade**. Disponível em: <http://www.eavparquelage.org.br/eav/revista/andreparente.htm>., 2002. Acesso em: 08 Fev 2008.

_____. (Org.) **Tramas da rede**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

POLL, I.S. **Technologies of Freedom: on free speech in an electronic age**. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1983.

POLISTCHUCK, I. ; TRINTA, A. **Teorias da Comunicação: o pensamento e a prática da Comunicação Social**. Rio de Janeiro, Campus, 2003.

POSTMAN, N. **Tecnopólio: a rendição da cultura à tecnologia**. São Paulo: Nobel, 1994.

PRADO, J. A. (Org.). **Críticas das práticas midiáticas**. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

PROPP, V. **Morfologia do conto**. Lisboa: Vega, 1983 (original de 1928).

RHEINGOLD, H. **The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier**. Massachusetts: MIT Press, 1994.

ROUANET, S. P. **As razões do Iluminismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

RYAN, M. **Narrative as virtual reality: immersion and virtual interactivity in literature and electronic media**. Baltimore: John Hopkins University, 2001.

_____. **Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media**. Game Studies the International Journal of Computer Game Research. vol. 1, n. 1 July 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>. Acesso em: 23 Abr 2008.

_____. **Possible worlds, artificial intelligence and narrative theory**. Blomington: Indiana University, 1991.

SANFELICE, J.L. **Pós-modernidade, ética e educação**. Educação & Sociedade. Vol. 22, n. 76. Campinas: Unicamp, 2001.

SANTAELLA, L. **Games e comunidades virtuais**, 2004. Disponível em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>. Acesso em: 01 Out 2008.

_____. **Matrizes da linguagem e pensamento**. Sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras/Fapesp, 2001.

_____. Panorama da arte tecnológica. In: LEÃO, L. (Org). **O Chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: SENAC, 2005.

SANTOS, J. F. **O que é o pós-moderno**. Rio de Janeiro: Brasiliense, 1986.

SANTOS, L. G. Considerações sobre o virtual In: FERREIRA, Leila da Costa (Org) **A Sociologia no horizonte do século XXI**. São Paulo: Boitempo Editorial, 1997.

SAVIANI, D. O debate teórico e metodológico no campo da história e sua importância para a pesquisa educacional. In: **História e história da educação**. Campinas, 1997;

SAVIANI, D. **Educação e questões da atualidade**. São Paulo: Cortez-Tatu, 1992.

TAVARES, R. **Freinet joga counter-strike? Machinima e mod-games no processo de Educação e inclusão social**. GT2 Jogos Eletrônicos, Mídias e Educação, 2006. Disponível

em: www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/roger.pdf . Acesso em: 01 Out 2007.

THOMPSON, J.B. **Mídia e modernidade**. Uma teoria social da mídia. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

TURKLE, S. **A Vida no Ecrã**: a identidade na era da Internet. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.

VATTIMO, G. **A sociedade transparente**. Lisboa: Relógio D'Água, 1992.

_____. **O Fim da Modernidade**: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna. Lisboa. Editorial Presença. 1987.

VIRILLO, P. **A arte do motor**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

WEISSBERG, J.L. Real e Virtual In: PARENTE, André (Org) **Imagem- Máquina**: a era das tecnologias do virtual. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 1996.

XAVIER, I. **O discurso cinematográfico**. A opacidade e transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

_____. **O olhar e a cena**. São Paulo: Cosac&Naif, 2003.

_____. **Sétima Arte: um culto moderno**. São Paulo: Perspectiva, 1980.