

# Producciones Machinima y la figura del avatar en Second Life

## */ Machinima Productions and the avatar figure in Second Life*

Lelia Fabiana Pérez

(pág 145 - pág 156)

Este trabajo pone foco en la interrelación del dispositivo cinematográfico y los involucrados en el uso de nuevas tecnologías digitales, como los del videojuego y ciertas prácticas en la Web. La virtualidad digital redescubre la ficcionalidad virtual cinematográfica, retomando una vía que había comenzado a delinearse cuando aparecieron en escena las primeras experimentaciones precinemáticas del S XIX (Manovich: 2008: 170-187). Además, los espacios de producción, circulación y recepción de los ámbitos del videojuego, de Machinima o *Second Life* proponen nuevos modos de narración que encuentran su especificidad en el rol experiencial e interactivo del jugador y/o avatar que motoriza el desarrollo narrativo (Gallowey: 2007: 23-27), (Benmergui: 2012)

**Palabras clave:** Digitalidad, Machinima, Second Life, Cine, Videojuegos.

The present work focuses on the interrelation of the cinematographic device and those involved in the use of new digital technologies, such as those of the video game and certain practices on the Web. The digital virtuality rediscovers the cinematographic virtual fictionality, returning to a path that had begun to be delineated when the first pre-cinematic experiments of the 19th century appeared on the scene. But, in addition, the spaces of production, circulation and reception of the video game, Machinima or Second Life areas propose new modes of narration that find their specificity in the experiential and interactive role of the player and / or avatar that drives the narrative development

**Key words:** Digitality, Machinima, Second Life, Cinema, Videogames.

Lelia Fabiana Perez es Docente de Artes Visuales en la Universidad de Buenos Aires, Facultad de Sociales, Carrera de Ciencias de la Comunicación. Es Licenciada en Artes Plásticas (UNT, 2003) y especialista en producción de textos críticos y difusión mediática de las artes (UNA, 2009). A su vez, es investigadora formada y ha trabajado en los siguientes proyectos: Pantallas y retóricas. Interpenetraciones, hibridaciones y recomposiciones en las estéticas actuales de lo audiovisual; Animación y después, estudio de los nuevos espacios de la animación contemporánea. Es autora de "Dilemas Narratológicos e intersección de dispositivos" en la Revista Luthor. Email: faso133@gmail.com

Fecha de presentación: diciembre de 2017. Fecha de aceptación: junio de 2019 -  
Fecha de publicación: diciembre de 2019

## 1. SER AVATAR EN SECOND LIFE

Se abre un interrogante sobre la pertinencia de recurrir a teorías y/o categorizaciones que han sido articuladas para lenguajes que presentan caracteres sólo parcialmente contemplados por el videojuego o Machinima (producciones audiovisuales realizadas en tiempo real, en entornos virtuales digitales donde los actores son representaciones llamadas avatares controlados por usuarios de computadoras).

En la actualidad, como bien describe Marc Augé (1998: 160) las nuevas tecnologías y los nuevos medios de comunicación nos hacen ingresar a lo que se percibe como un diferente reparto entre lo real y lo ficcional, lo cual a su vez influye en los modos de circulación entre lo imaginario individual –los sueños-, lo imaginario colectivo –los mitos, ritos y símbolos- y la producción de obras de ficción.

Second Life es uno de los espacios del metaverso más reconocidos. El término metaverso hace referencia a todo entorno virtual inmersivo en el cual interactúan personalidades digitales denominadas avatares. Ambos conceptos, metaverso y avatar encuentran su origen en la novela *Snow Crash* (1992: 463) de Neal Stephenson.



Figura 1: Zasha Vlodovic - Mi avatar en Second Life  
<https://www.flickr.com/photos/zashavlodovic/>

Recorrer sitios en Second Life puede transformarse en algo muy distinto a un simple viaje por espacios o prácticas sociales replicando a real life; es también espacio de exploración interactiva hacia zonas que permiten otras percepciones y puestas en escena de diversa visualidad. Todo allí se traduce a bytes. De los tantísimos lands y regiones, con sus verosímiles e inverosímiles microlugares y objetos, en tiempos anacrónicos y juxtapuestos, hasta el propio avatar, todo es editable, menos el avatar del otro. Como entorno virtual programable permite a sus usuarios configurar o reconfigurar diversas opciones en cuanto a nuevas formas de hacer mundos y/o estrategias inter-relacionales.

### 1.1 MACHINIMA EN SECOND LIFE. MOLOTOV ALVA Y SU BÚSQUEDA DEL CREADOR

En este sentido, me interesa proponer un recorrido por ciertos sitios y modos de ser avatar en dichos entornos del metaverso. Para ello, me referiré a una producción del cineasta Douglas Gayeton, en la piel de su avatar Molotov Alva, quien indagó en ese escenario de edición múltiple que es Second Life. La producción fue filmada en su totalidad en aquel entorno haciendo uso de la técnica Machinima. El primer episodio titulado Fuera de su piel se publicó en YouTube en febrero de 2007. Luego *HBO Documentary Films* adquirió los derechos en agosto de 2007, marcando la primera vez que una cadena de televisión estadounidense compró una serie que se estrenó en *YouTube*. Los primeros seis episodios de Molotov Alva y su búsqueda del Creador se estrenaron en *Cinemax* el 15 de mayo de 2008. Los últimos cuatro episodios se distribuyeron a través de *Video On Demand*, *iTunes* y *YouTube*, por lo que es la primera vez que una serie de televisión Estadounidense se entrena en simultáneo en múltiples plataformas de distribución. El director *Douglas Gayeton* también escribió y dirigió junto a *William Gibson*, *Johnny Mnemonic* el primer videojuego de estilo película interactiva para *Sony Imagesoft*.



Figura 2: Molotov Alva and his search for the Creator

Molotov Alva y su búsqueda del creador es el título de un diario de avatar audiovisualizado, la mirada de esa segunda vida desde el punto de vista de un yo/otro digital. En diez episodios Molotov Alva realiza el recorrido del héroe que se despoja de su cuerpo y de su vida en Petaluma, California, para sumergirse en una otra vida digital. Una vez allí, se propone iniciar un camino de búsqueda en pos de encontrar al creador.



Figura 3: Molotov Alva y Orhalla

En el transcurso de su travesía conoce a un vagabundo llamado Orhalla Zander quien será su guía y compañero de ruta. Molotov intenta hacer amigos en Second Life, se encuentra con una diversidad de avatares de distintas características, de diversos lugares y épocas. Conoce incluso a Abigail, quien se convertirá en su pareja. Finalmente resuelve el enigma al descubrir que Second Life es un sitio de múltiples creadores donde cada usuario es uno de ellos. Luego, tras haberse ocupado en múltiples empleos y haber intentado vivir del cultivo de una planta exótica, lo que luego culmina en una pelea con las corporaciones que intentan apropiarse de su negocio, decide marcharse de ese mundo junto a Abigail.

Durante el penúltimo episodio, Molotov se suma a una revolución encarada por un grupo de avatares en contra de las corporaciones en SL. Aquella situación da muestra, entre otros aspectos, de un interés de muchos de los usuarios avatares en SL dirigido a encontrar allí un espacio diferencial al de la vida física, analógica. Pero, además, esa misma inquietud se ve reflejada en la historia misma de Second Life.

## 2. BREVE RECORRIDO HISTÓRICO Y TECNOLÓGICO EN SECOND LIFE

En verano de 2003 se originó una revuelta contra la política de impuestos de Linden Labs (empresa creadora de SL). Según ella, los residentes, para crear objetos debían pagar impuestos incluidos automáticamente en su abono mensual. Frente a esta situación, éstos se rebelaron mediante una manifestación en la que hicieron uso de ciertos elementos simbólicos que aludían a la Revolución del té (1773), precedente de la Revolución de la Independencia de EEUU.

Un grupo llamado Americana desplegó grandes tazas de té en todo el mundo y quemó banderas norteamericanas; incluso, un gato llamado Fleabite Beach distribuyó un Manifiesto a lo Thoreau en contra del rey loco Linden, el cual generó un numerosísimo grupo de adeptos y culminó en la anulación de los impuestos.



Figura 4: Fleabite Beach en SL

Luego, durante junio de 2004 se dio una integración creciente de las tecnologías Web 2.0 en SL, incluyendo la posibilidad de hacer streaming de audio e incorporar animaciones a medida con los avatares o la posibilidad de hacer streaming de video en Quic-ktime, exportar datos en .xml (lenguaje de marcas para almacenar datos en forma legible e intercambiar información entre diversas plataformas) o crear displays que permitan que los residentes hagan interfaces a medida con nuevas funcionalidades.



Figura 5: Otras experiencias en SL - Gone Gitmo Guantánamo (2007)<sup>1</sup>

Cada una de estas innovaciones dio lugar a industrias enteras: música en vivo y DJs, Machinima, publicidad en mundos virtuales, sitios de e-commerce. Second Life se convirtió así en una Web en 3D, un nuevo medio que fusionaba el mundo online con interfaces que previamente se habían asociado con la Web.

A partir de 2007 se observan nuevos desarrollos, como la posibilidad de que los avatares tengan nombres propios, incluyendo los que portamos en nuestra propia vida real, indicador de una creciente tendencia hacia una mixtura o hibridez entre los dos mundos.

### 2.1 CIERTOS CUESTIONAMIENTOS ACERCA DEL DOCUMENTAL MACHINIMA EN SECOND LIFE

Durante este periodo se desarrolla el documental Molotov Alva y su búsqueda del creador. Un documental que, si bien no presenta ningún tipo de innovación en lo temático, propone un nuevo modo de hacer cine mediante el uso de nuevas tecnologías o métodos de filmación como Machinima y nuevos canales de distribución en múltiples plataformas. Por otra parte, la propia categorización de esta producción como un documental, puede resultar provocadora, ya que por sus características se ubicaría en una zona de frontera.

¿Los avatares protagonistas se clasificarían como personajes reales o de ficción? Aunque quizás la pregunta no apele al cuestionamiento más pertinente.

Quizás, estas producciones Machinima en Second Life revivan antiguos cuestionamientos al lenguaje cinematográfico, en especial al género documental.



Figura 6: Otras experiencias en SL - The Blue Planet<sup>2</sup>

Quizás, estas producciones Machinima en Second Life revivan antiguos cuestionamientos al lenguaje cinematográfico, en especial al género documental. Quizás, así como la teoría literaria no fue suficiente para abordar las producciones cinematográficas, la teoría del cine actual no sea capaz de abordar integralmente estos nuevos modos de producción audiovisual. Veamos entonces, cuáles son las características específicas de aquellos espacios virtuales digitales y dichos modos de producción audiovisual.



Figura 7: Otras experiencias en SL - The Big Bang (Why is there something?)<sup>3</sup>

## 2.2 ACERCA DE MACHINIMA COMO TÉCNICA

Los entornos que hacen posible la realización de producciones Machinima son los Videojuegos Multiplayer Online o los Mundos Virtuales o metaversos, en éstos últimos se enmarca Second Life. Sea cual sea el caso, ambos contextos comparten las siguientes características: son espaciales, contiguos, explorables, persistentes, presentan identidades con corporalización persistente, son habitables, con participación consecuente, poblados, y verosímiles. Ahora bien, existen multiplicidad de realizaciones Machinima, desde las más básicas producidas por amateurs a las más elaboradas realizadas por profesionales audiovisuales, desde aquellas abordadas sin preparación de guiones, diálogos ni escenarios, a otras pautadas en todos aquellos aspectos (López De Anda, 2011). De todos modos, la mayor parte de los videodiarios en red, del estilo de Molotov Alva y su búsqueda del creador son registros de acción que no cuentan con una escaleta como las utilizadas en producción documental.



Figura 8: Otras experiencias en SL - La inevitabilidad del destino<sup>4</sup>

Otra variante que cabe mencionar respecto al guion, son los proyectos en desarrollo, donde se presenta a determinado grupo una propuesta base abierta a la participación de los demás, modo conocido como escritura colaborativa o hipernarrativa.

En cuanto al diseño de personajes y escenarios, en el caso de los videojuegos éstos no suelen ser editables, mientras que, en el caso de los metaversos, como Second Life, los avatares y escenografías son editables, la la plataforma permite crear e importar elementos u objetos generados por otros programas.



Figura 9: Otras experiencias en SL - Real Life en Second Life (Video) Realización: María Llopis, artista y activista Queer<sup>5</sup>

Los personajes partícipes implican siempre a un usuario detrás de pantalla y pueden cambiar su aspecto (humano, animal, vegetal, abstracto, etc.) cuando y cuantas veces lo deseen.

Además, existe la posibilidad de diseñar una configuración visual del personaje que pueda almacenarse y compartirse entre avatares, de tal modo que uno puede presentar varias caracterizaciones, o varios avatares mostrar la misma.



Figura 10: Otras experiencias en SL - Reenactment of Marina Abramovic and Ulays Imponderabilia (2007-2010)<sup>6</sup>

En lo que refiere a los modos de grabación, los entornos virtuales permiten comunicación oral y escrita, por lo que es posible intercomunicarse a través de chat privados para coordinar acciones. Así mismo, para el registro de imágenes se pueden utilizar programas de capturas que se identifican con la o las cámaras o herramienta de visualización de uno o varios avatares. Éstas, a su vez permiten seleccionar altura, tiro, emplazamiento y plano, o recurrir a capturas externas, o sea la toma o filmación de lo que se visualiza en pantalla. Todas estas facilidades técnicas hacen posible la multigrabación, la multiplicación de avatares-cámaras habilita diferentes puntos de vista y elecciones estéticas al registrar una misma situación compartida.

### 3. CONSIDERACIONES ACERCA DE MACHINIMA COMO ARTE

Para continuar, y antes de finalizar creo que resultaría interesante y pertinente sumar a este trabajo algunas cuestiones abordadas por Erik Champion (2009: 1-7) cuando propone el cuestionamiento acerca de la posibilidad de entender Machina como una forma de arte.

Y es que el propio término Machinima, alude tan sólo a una técnica, con lo cual se haría un poco necesario expandir el concepto para descubrir otros sentidos.

Y es que, si nos damos y le damos la oportunidad, Machinima puede sorprendernos como un nuevo modo de producción audiovisual, que a diferencia del cine presenta un carácter de autoría controlada y de juego interactivo que permite ejercitar diversas exploraciones para innovar en el campo de los géneros del videojuego. Coincido con Champion cuando afirma que el encanto de machinima reside en que permite combinar diferentes medios interactivos y pre-renderizados que llevan a preguntarse acerca de lo que se ha experimentado y cómo se hace uso de esas experiencias pasadas para habilitar el proceso de su producción.

Y, siguiendo la línea propuesta, si apelamos al aspecto creativo en Machinima valdría destacar que, así como sucede con la música o el baile, en donde nos encontramos con autores/creadores y en contrapartida con intérpretes, que no dejan de considerarse artistas, los elementos sugestivos y coercitivos del juego pueden, de igual modo, ser estimulados, activados, guiados y coreografiados.

Por último, como bien recomienda Champion, vale la pena tener en cuenta la clasificación del filósofo Stephen Davies en su libro *Definitions of Art*, quien señala que las definiciones de arte son típicamente funcionales o de procedimiento. La funcionalista determinaría como obra de arte aquel objeto que desempeñe una función particular, como, por ejemplo, la de proporcionar una experiencia estética gratificante. Por otro lado, la procesalista o procedimental consideraría obra de arte aquello que fue producido de acuerdo con ciertas reglas y procedimientos. De acuerdo con estos lineamientos, obviamente consideraríamos a Machinima como arte procedimental y como un modo de producción artístico emparentado con la realización de películas digitales, o simplemente como cine, ya que en varios casos muestran elementos cinemáticos, referencias a géneros cinematográficos o recurren a técnicas cinematográficas.

#### 4. CONCLUSIONES

La producción Machinima Molotov Alva y su búsqueda del creador, como tantas otras propuestas artísticas lanzadas desde experiencias de producción audiovisual en Second Life que presenten unas entre tantas de las características mencionadas plantean un desafío, el de transformar los mundos virtuales en algo más que una mimesis de lo real, en la generación de una expansión de las posibilidades de otras narrativas, otras prácticas sociales y culturales no experimentadas en el mundo físico analógico.

Desafío que, sin dudas, deberá articularse con la convergencia de tecnologías y discursos teóricos provenientes de diversos campos como los del cine, la literatura, el videojuego, y la programación de simulaciones, entre otros.

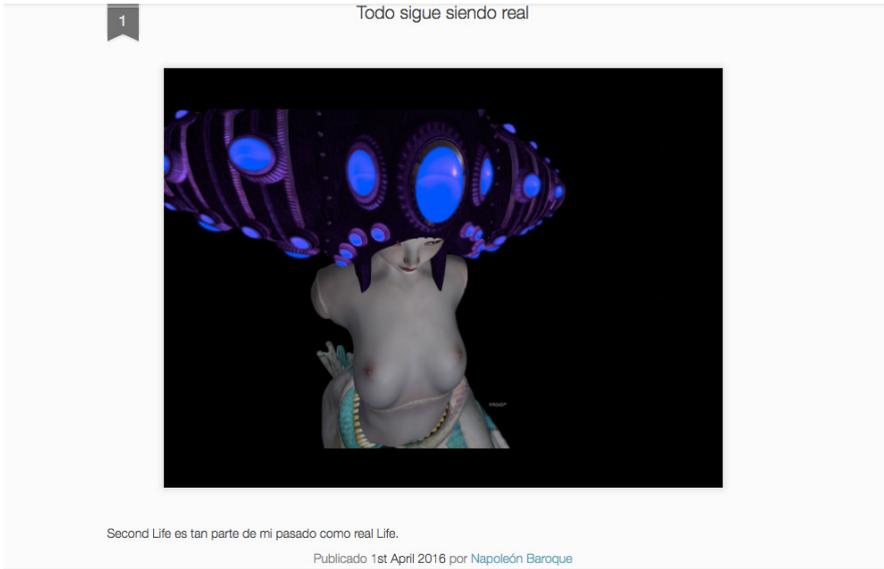


Figura 11: Otras experiencias en SL - Todo sigue siendo real. Second Life es tan parte de mi pasado como real life?

## NOTAS

1. Una prisión virtual creada por la profesora de cine Peggy Weil y la periodista y directora Nonny de la Peña. Experiencia basada en relatos de detenidos que pasaron por Guantánamo. El avatar que representa al usuario en pantalla viaja atado y encapuchado en un avión, oye gritos violentos y termina inmovilizado en una jaula de la que no puede salir <https://www.youtube.com/watch?v=QT7p231Cfxk>
2. Realización coproducida por Saskia Boddeke y Peter Greenaway - Teatro performance - La secuencia de imágenes incluye fragmentos de video grabados en Second Life <https://www.youtube.com/watch?v=T8zRGv41mU0>
3. Idea y concepto: Saskia Boddeke - Texto: Peter Greenaway - Video proyectado durante el espectáculo de inauguración del Centro de Ciencia Copernico en Varsovia (2011) <https://www.youtube.com/watch?v=jdvPOy4vW9I>
4. Instalación Interactiva en Second Life (2012) - Rose Borchofski: Artista multimedia. Trabajó en múltiples realizaciones en Second Life, varias de ellas, junto a Peter Greenaway <http://quanlavender.blogspot.nl/2012/06/tragedy-of-childhood.html>
5. La protagonista es una hikikomori (confinamiento en japonés, personas jóvenes o adolescentes que se aíslan socialmente) quien crea una realidad alternativa en Internet donde poder vivir, trabajar, amara y tener una vida sexual plena y satisfactoria. Su cuerpo es ahora un avatar con el que disfruta de una sexualidad queer, lesbiana y transgresora en lo que podríamos llamar prácticas radicales de metaxexo o cybersexo. <http://girlsholikeporno/shortfilms/rl-real-life/>
6. Recreación de la performance de Marina Abramovic Imponderabilia (1977) 0100101110101101. ORG es el seudónimo de los artistas de origen italiano Eva y Franco Mattes. Muchos de sus trabajos se desarrollan en y a partir de prácticas en Second Life
7. Posteo en el Blog del avatar Napoleon Baroque: Otro yo saturado en Second Life. Impresiones de un avatar recargado <http://napoleonbaroque.blogspot.com.ar/>

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUGÉ, M. (1998) *La guerra de los sueños*. Barcelona: Ed. Gedisa
- BENMERCUI, D. (2012) *Storyteller*. Recuperado de <http://www.ludomancy.com/blog/>
- CHAMPION, E. (2009) *Keeping It Reel: Is Machinima A Form Of Art?* Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA. New Zealand: Auckland School of Design, Massey University Auckland
- GALLOWAY A. R.; AARSETH, E.; WARK, M.; HUHTMO, E. & WAELDER, P. (2007) "Nodo Jugabilidad, arte, videojuegos y cultura". *Artnodes* 7, 23-27. España: Revista electrónica impulsada por la Universitat Oberta de Catalunya. ISSN 1695-5951
- GAYETON, D. (2007) *Molotov Alva and his search for the creator* <http://www.minimovies.org/documentaires/view/secondlife>
- LÓPEZ DE ANDA, M. M. (2011) "Narrativa audiovisual, videojuegos y mundos virtuales: machinima" *Revista de cine iberoamericano*, año 3, núm. 4, julio – diciembre. Recuperado de <http://www.elojoquepiensa.net/elojoquepiensa/index.php/articulos/138>
- MANOVICH, L. (1995) *El cine, el arte del Index en La Ferla*, J. (2008) *Imágenes para pensar, en Artes y Medios Audiovisuales: Un estado de situación II. Las Prácticas Mediáticas Predigitales y Postanalógicas*, MEACVAD\_08, 170-187. Bs As: Ed. Aurelia Rivera: Nueva Librería.
- STEPHENSON, N. (1992) *Snow Crash*. Barcelona: Ediciones Gigamesh

