

Seminario Permanente REDIC

7 de junio, 2010

María Magdalena López, (ITESO)

Machinima

Machinima es una palabra compuesta de tres términos *machine* * *animation* * *cinema* (Kirschner, 2005). Se trata de un proceso de producción audiovisual en tiempo real, desarrollado en entornos tridimensionales (Daly, 2007; Swanson, 2007) en donde los actores son representaciones digitales corporales denominadas avatares, operadas por usuarios que las controlan detrás de la pantalla. El término machinima, se utiliza tanto para nombrar el proceso como las producciones audiovisuales resultantes del mismo.

Hay tres constitutivos esenciales de los machinima:

1. Se trata de un ***shooting film***, las cámaras registran video en vivo.
2. Se desarrolla en **espacios tridimensionales de interacción** correspondientes prioritariamente a dos tipos de programas: juegos multi-jugador y mundos virtuales. En ambos casos, los usuarios pueden manipular las acciones de sus personajes y desplazarse dentro de un entorno navegable.
3. Es **en tiempo real**. A diferencia de los procesos de animación digital tridimensional que requieren de tiempo de procesamiento de los datos, antes de desplegar la imagen *rendering*.

Es fundamental aclarar que el machinima no representa un corpus uniforme, existen producciones que podrían definirse como “caseras” realizadas por personas sin experiencia en realización audiovisual y, en contraparte, proyectos donde artistas y realizadores experimentados exploran formas alternativas de producción.

<http://www.redic.org/index.php/es/seminarios>