

O MACHINIMA E ARTE NA ERA DIGITAL ¹

MACHINIMA AND ART IN DIGITAL AGE

Maíra Gregolin²

RESUMO: Este artigo propõe investigar um novo tipo de mídia digital: o Machinima. Do inglês machine e animation, Machinima é, conceitualmente, tanto um filme feito a partir de jogo eletrônico, quanto um processo de produção. Ainda, pode ser pensado como um novo produto, que nasce dos sistemas híbridos e complexos, propiciam novas poéticas e convergem para a estética da interatividade, incorporação e imersão, palavras-chave que tornam visível a articulação dos sujeitos com as linguagens maquínicas. Tendo como base discursos que analisam o aparecimento de novos produtos culturais que afetam em todos os sentidos a sociabilidade contemporânea, este trabalho parte dos seguintes questionamentos: a) em termos de 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?

PALAVRAS-CHAVE: 1.Machinima 2.jogo eletrônico 3.cinema 4. narrativas digitais

ABSTRACT: This article aims to investigate 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: 1.Machinima 2.eletronic game 3.cinema 4. digital narratives 5. animation

¹ Trabalho de pesquisa viabilizado por financiamento via bolsa FAPESP.

² Universidade Estadual de Campinas-Unicamp, mairagregolin@uol.com.br

1. Machinima: objeto das sensibilidades contemporâneas

O objetivo deste artigo é sondar as possibilidades de compreender a estrutura e o funcionamento de um novo gênero fílmico, o Machinima, a fim de interrogar a sua natureza híbrida e a sua potencialidade na produção de novas sensibilidades. Nesse sentido, proponho investigar aspectos configuracionais, estéticos e políticos derivados da reunião entre entretenimento e novas tecnologias na sociedade contemporânea. O Machinima é 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 inter-relações entre a comunicação e as novas mídias. 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 e artístico 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 identidades contemporâneas.

As profundas transformações provocadas pelo desenvolvimento das novas 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 digitais 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.” (1989, p.11). 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) afirma que o pós-moderno privilegia a heterogeneidade e a diferença como “forças libertadoras” na redefinição do discurso cultural. Segundo ele, a fragmentação, a indeterminação e a intensa desconfiança de todos os discursos universais são o marco do pensamento pós-moderno. Citando Lyotard, o autor associa a “condição do conhecimento pós-moderno” à metáfora do labirinto (1992, 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 que precisa ser

percorrido de modo a explorar ao máximo as suas possibilidades (MACHADO, 2001, p.149). Por isso, a investigação das articulações entre as novas mídias e a constituição de identidades é um campo bastante fértil para experimentações e investigações 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 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 cultura da era digital propicia circulação mais fluida e articulações mais complexas dos níveis, gêneros e formas de cultura, produzindo o cruzamento de suas identidades. Produzem-se novos objetos artísticos culturais, derivados da confluência entre a comunicação, as interfaces homem-máquina e as tecnologias da informação que têm como propriedades essenciais a imersão (as novas mídias nos envolvem em múltiplas linguagens), a interdisciplinaridade (fusão de formas artísticas com mídias); a interatividade (possibilidade de novas relações entre produtores e público) e novas narratividades (novas formas de constituir as arquiteturas narrativas).

2. A arte na era digital

No campo da arte, as transmutações da contemporaneidade 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. O artista pode dar a qualquer um desses meios datados uma versão contemporânea. 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, reinaugurando 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)

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 era pós-moderna, exige a reinvenção dos meios tradicionais, a inauguração de novas linguagens artísticas, devido à mediação de dispositivos maquinicos.

A confluência entre novas mídias e arte, segundo Manovich (2005, p. 25), levou dez anos para passar da periferia cultural ao centro. Apesar de serem empregadas desde os anos 1970, foi uma década depois que as novas mídias passaram a ser consideradas como um fenômeno cultural e sua utilização no

campo das artes passou a ser reconhecida. Essa amplitude atual da junção entre arte e novas tecnologias leva Manovich (idem, 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. Para tentar oferecer algumas respostas a essa questão, Manovich (idem, 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, 2005, p. 28).

A diferença entre as mídias e as novas mídias é que estamos nos movendo da mídia para o software e temos, portanto, 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, p. 29) Podemos exemplificar essa mistura, por exemplo, na produção de um filme: ainda 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 que tem sido produzido atualmente ou, ainda, a grande transformação na estética visual da fotomontagem dos video-clips entre as décadas de 1985 a 1995); já no campo dos jogos eletrônicos, eles são totalmente produzidos com base em softwares. O Machinima, objeto de estudo deste trabalho, é um tipo de filme que mistura as convenções tanto da técnica e da estética cinematográfica quanto do jogo eletrônico³.

Para Manovich (1999)⁴, apesar de o software ser uma criação recente, há períodos culturais da história ocidental que geraram idéias e sensibilidades particularmente 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, id. *ibid.*). 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, p. 46). Esse conceito de meta-mídia é um fenômeno que se relaciona com a pós-modernidade, já que a partir dos anos 1980 a cultura passou a

³ 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.

⁴ MANOVICH, L. Avant-garde as software. Disponível em www.manovich.net, acesso em 05/01/2008.

se interessar em re-trabalhar conteúdos, idiomas e estilos já existentes a fim de criar novos objetos artísticos e culturais.

Assim, a tecnologia tem papel chave na estética pós-modernista 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 de arte antes sequer imaginadas. Com base nesse fenômeno, Manovich faz uma afirmação radical e que precisa ser polemizada ao: a tecnologia suplantou a arte, no sentido de que a arte, hoje, é a tecnologia⁵. Para ele, a internet, por exemplo, é um hipertexto tão dinâmico e complexo que não poderia jamais ser escrito por um artista humano individual⁶.

3. O Machinima

Tendo em conta esses problemas colocados pelas novas tecnologias no mundo globalizado, deve-se pensar o Machinima como um objeto artístico típico da contemporaneidade. Sua forma de produção - filme criado a partir de técnicas de jogos eletrônicos, animado a partir de um ambiente virtual 3D, numa convergência de produção cinematográfica, animação e desenvolvimento de jogo - constrói uma arquitetura singular: 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)⁷. Essa arquitetura peculiar advém da hibridização das características do game 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 pós-moderna: a desconstrução do poder de uma autoria única e a constituição da autoria partilhada.

Para pensar a narratividade do Machinima, há uma série de propostas, no campo da narratologia, derivada dos trabalhos de Propp (1928; 1983) que são muito produtivas. Pode-se partir de Claude Bremond em seu trabalho sobre a lógica e os possíveis da narrativa (1971) e outros autores que investigaram a estrutura narratológica (BARTHES et al, 1971; BORDWELL, 1985; RYAN, 1991, 2001). 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, já que um percurso narrativo pré-moldado (no jogo eletrônico) será reconfigurado em um novo gênero (filme) e, portanto, o autor do game 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).

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

⁵ Daí o título provocativo de seu artigo: “software como vanguarda”.

⁶ Será necessário questionar: nem mesmo James Joyce, com toda experimentação realizada no *Finnegans* ou *Eisenstein* e suas surpreendentes técnicas de montagens? Enfim, como todo pensamento polêmico – e para Manovich (1999) o maior filme de vanguarda é o software *Final Cut Pro* ou o *After Effects* – é preciso tratá-lo criticamente.

⁷ É preciso admitir, ainda, que o jogo eletrônico (principalmente aqueles classificados como “de ação”) tem, em si mesmo, um projeto narrativo cuja inspiração é o modelo canônico do cinema hollywoodiano. Uma questão interessante é analisar as especificidades desse projeto narrativo determinadas pelas características do digital. Nesse sentido, serão importantes as contribuições do trabalho de Gomes (2006, p. 69-94).

e seus espectadores⁸. 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 simplesmente as interfaces das mídias tradicionais, permitem novos tipos de operações sobre o conteúdo das mídias.

O Machinima pode ser pensado como uma “meta-mídia”, já que ele 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 hipertexto: metamorfose, já que a rede hipertextual está em constante construção e renegociação; heterogeneidade, pois nele encontramos imagens, sons, palavras, sensações etc.; multiplicidade, já que o hipertexto se organiza em um modo ‘fractal’, ou seja, qualquer nó ou conexão pode revelar-se como sendo composto por toda uma rede; exterioridade, pois a rede não possui unidade orgânica, nem motor interno, dependendo de um exterior indeterminado; topologia, em que tudo funciona por proximidade, por vizinhança; e finalmente a mobilidade dos centros. Devido a essas características, à sua arquitetura não-linear, a hipermídia permite a construção de textos “tridimensionais”, dotados de estrutura dinâmica que os torna manipuláveis interativamente (MACHADO, 1997, p.146).

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 game, tenha a oportunidade de intervir em todas as outras possibilidades deixadas em suspenso. Ou, indo mais além, de criar novas possibilidades de acordo com sua própria subjetividade, com elementos de sua própria cultura. Isso parece indicar que, na contemporaneidade, a produção de subjetividades depende, cada vez mais, de uma infinidade de “sistemas máqunicos”. 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 autores. Uma certa subjetividade do autor do Machinima se projeta no sistema através das interfaces e se hibridiza com a do autor do game. É preciso interrogar as identidades discursivas que resultam dessa co-participação textual, problematizar essa autoria partilhada que é possibilitada pelas mídias digitais, 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 numa 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. (MANOVICH, 2000)

Haverá, assim, uma imposição de subjetividades nos produtos derivados das tecnologias digitais? Manovich questiona a cooperatividade do usuário de programas interativos, argumentando que, ao seguir um caminho “interativo”, o usuário não constrói uma identidade única, mas sim, adota identidades já pré-

⁸ É necessário pensar na história da “expansão” do cinema nos meios digitais e polemizar as noções de “interatividade” e “criatividade” derivadas dos meios digitais.

estabelecidas pelo produtor do texto digital. Já para Couchot (1997), 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 o espectador, mas entre a coletividade dos espectadores, através da obra. Para ele, tais experimentações têm uma forte vocação transcultural (COUCHOT, 1997, p.138-139).

Esses dois estudiosos têm, portanto, diferentes posições diante da intervenção maquínica na arte. É necessário colocar esses dois discursos em confronto e, talvez, 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 nova mídia asseguram a seus usuários que suas escolhas, seus pensamentos e desejos são únicos. “Como se 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)

Se olharmos o Machinima desse ponto de vista da hibridização de mídias, várias categorias conceituais podem ser colocadas em questão:

- a) abre-se o debate sobre a criatividade e a originalidade, já que há uma estrutura narrativa possível, já definida no jogo eletrônico, que é atualizada em outra mídia (filme);
- b) a existência de um percurso narrativo pré-determinado suscita a discussão sobre a relação entre a cultura da remixagem e o conceito/ prática do readymade;
- c) pode-se questionar que tipo de arte se configura, quais mutações estão sendo por ela processadas nos nossos mecanismos perceptivos e cognitivos;
- d) pode-se, ainda, 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).

Eis, pois, um verdadeiro campo de debates para se pensar as transformações provocadas pelas novas tecnologias na cultura e entretenimento. A intensificação da hibridização entre diferentes mídias produz novos produtos culturais e artísticos. Ao propor a investigação da arquitetura e da estética do Machinima, insere-se esta questão no campo dos recentes debates sobre as transformações da linguagem da arte derivadas do experimento de novas possibilidades tecnológicas.

4. Machinima: campo aberto de interrogações

Por se tratar de um campo de estudos relativamente recente, as pesquisas sobre a inter-relação entre a arte e as novas mídias 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 já algumas ferramentas conceituais.

Para compreender as características arquiteturais do Machinima, alguns pontos são essenciais. Minhas pesquisas têm acentuado duas características basicamente: 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 artístico, 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 re-utilização 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 estéticos 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)?⁹

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 partilhada com a autoria do jogo eletrônico.

Outro aspecto configuracional importante que propomos analisar diz respeito à hibridização de técnicas de montagem:

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 game?

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?

d) esse discurso fílmico possibilita a produção de uma estrutura narrativa rizomática?

Para essa análise são fundamentais as propostas sobre a “gramática fílmica” desenvolvidas, principalmente, por Metz (1974)¹⁰ e Chatman (1997) e sobre o “discurso cinematográfico” (XAVIER, 1977). Também a noção de rizoma, desenvolvida por Deleuze e Gattari (1995), é importante para pensar a complexidade da estrutura narrativa / discursiva do Machinima.

A análise dessas características configuracionais do Machinima dá suporte à investigação, mais geral, sobre as relações entre arte e novas mídias. Tratar-se-á de questionar esse processo crescente de hibridização das artes com as mídias e da convivência do múltiplo e do diverso; de procurar entender historicamente o entrelaçamento entre arte e novas mídias; de procurar compreender as características essenciais da confluência entre a arte, as interfaces homem-máquina e as novas tecnologias de informação .

Enfim, ao tomarmos como objeto de análise um produto típico da contemporaneidade - o Machinima – nosso objetivo é indagar sobre a complexidade e as sutilezas das configurações da arte na era digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALLOGH, Anna Maria. Kika. (Bri)colagens em movimento. In: CAÑIZAL, E. P. (org.). **Urdidura de sigilos**. Ensaios sobre o cinema de Almodóvar. São Paulo: Annablume/Eca-USP, 1996.

⁹ 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”.

¹⁰ Christian Metz, em *Film Language* (1974) faz uma distinção entre fato *cinematográfico* e fato *fílmico*. O primeiro é constituído pelo conjunto de condições exteriores (financiamentos, legislações, tecnologias etc.), o segundo diz respeito ao próprio filme, enquanto “texto”, enquanto “discurso significante localizável”: a operação sobre as imagens, a composição, a relação entre a subjetividade do autor e a interpretação dos espectadores. Evidentemente, há determinação daquilo que é do âmbito do “cinematográfico” e aquilo que é “fílmico”. Nossa pesquisa procurará compreender essas inter-relações, isto é, que tipo de efeito a tecnologia digital produz no Machinima enquanto discurso fílmico?

- BAIRON, S.; PETRY, L.C. **Hipermídia, psicanálise e história da cultura**. São Paulo: EDUC/**Narration in the fiction film**. Madison: Univ. of Wisconsin, 1985.
- _____ e THOMPSON, Kristin. **Film Art: an introduction**. New York: Mc Grall Hill, 1993.
- BREMOND, Claude. A lógica dos possíveis narrativos, In: BARTHES, R. et al. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Vozes, 1971.
- _____. **Logique du récit**. Paris: Seuil, 1973.
- CEBRIÁN, Juan Luis. **A rede: Como nossas vidas serão transformadas pelos novos meios de comunicação**. São Paulo: Summus, 1999.
- CHATMAN, Seymour. **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.
- CHESNEAUX, Jean. **Modernidade-Mundo**. Petrópolis: Vozes, 1995.
- CITELLI, Adilson (Org.). **Outras linguagens: publicidade, cinema e TV, rádio**. São Paulo: Cortez, 2000.
- COUCHOT, Edmond. 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, 1995.
- DELEUZE, Gilles ; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**, vol. 1. São Paulo: Editora 34, 1995.
- DIZARD, Wilson. **A Nova Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.
- FRASCA, Gonzalo. **Ludology meets narratology: similitudes and differences between (video)games and narrative**. 1999. In: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- _____. **Simulatio 101: simulation vs representation**. 2001. In: <http://www.ludology.org/>
- GABLER, Neal. **Vida, o filme**. São Paulo: Cia das Letras, 1999.
- GIDDENS, Anthony. **As conseqüências da Modernidade**. São Paulo: UNESP, 1991.
- GUATTARI, Félix. Da produção de subjetividade. In: PARENTE, A. (org.). **Imagem Máquina**. A era das tecnologias do virtual. São Paulo: Editora 34, 1993.
- HALL, Stuart. **Identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&M, 2000.
- HARVEY, David. **A condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1992.
- KAPLAN, E. Ann (org.). **O mal-estar na pós-modernidade: teorias e práticas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.
- KELLAND, Matt. **Machinima: making animated movies in 3D virtual environments**. New York: Thompson, 2006.
- KELLNER, Douglas. **Cultura da Mídia**. Bauru: EDUSC, 2000.
- KITTLER, Friedrich. **Discourse Networks**. Stanford: Stanford University Press, 1998.
- _____. A história dos meios de comunicação. In: LEÃO, L. (org). **O chip e o caleidoscópio**. Reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- _____. **A estética do labirinto**. São Paulo: Anhembi-Morumbi, 2002.
- _____. (org). **O chip e o caleidoscópio**. Reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- LEMOS, André; BERGER, Christa; BARBOSA, Marialva (org.). **Narrativas midiáticas contemporâneas**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

- LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1998.
- LYOTARD, Jean-François. **O pós-moderno**. Rio de Janeiro: José Olímpio, 1993.
- MACHADO, Arlindo. **Hipermídia: o labirinto como metáfora**. São Paulo: Senac, 2001.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Massachusetts: The MIT Press, 2000.
- _____. **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.
- MARINO, Paul. **3D Game Based Filmmaking: the art of Machinima**. New York: Paraglyph Press, 2005.
- METZ, C. **Film language: a semiotics of cinema**. New York: Oxford University Press, 1974.
- _____. **Linguagem e cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- MORAES, Denis. **O concreto e o virtual**. Mídia, cultura e tecnologia. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina**. A era das tecnologias do virtual. São Paulo: Editora 34, 1999.
- POSTMAN, Neil **Tecnopólio**. A rendição da cultura à tecnologia. São Paulo: Nobel, 1994.
- PRADO, José Aidar (org.). **Críticas das práticas midiáticas**. São Paulo: Hacker Editores, 2002.
- PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto**. Lisboa: Vega, 1983 (original de 1928).
- RYAN, Marie-Laure. **Narrative as virtual reality: immersion and virtual interactivity in literature and electronic media**. Baltimore: John Hopkins University, 2001.
- _____. **Possible worlds, artificial intelligence and narrative theory**. Blomington: Indiana University, 1991.
- SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento**. Sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras/Fapesp, 2001.
- _____. **Ciberarte de A a Z**. In: DOMINGUES, D. (org.). **Criação e Interatividade em Ciberarte**. São Paulo: Experimento, 2002.
- SCHAFF, Adam. **A Sociedade Informática**. São Paulo: UNESP, 1990.
- THOMPSON, John B. **A mídia e a Modernidade**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 1977.
- _____. **Sétima Arte: um culto moderno**. São Paulo: Perspectiva, 1980.