

# **La Educación a través de la Imagen en la era de la Cultura Digital: El Machinima en el Mundo Virtual “Second Life” como Narrativa**

María Soledad Tovar Anza  
Universidad de Lima  
[zetavril@yahoo.com](mailto:zetavril@yahoo.com)

## **Resumen**

La investigación se inscribe en el dominio de los mundos virtuales y se posiciona más precisamente en el arte digital: el machinima. El objetivo general de esta investigación es el de integrar la realidad virtual inmersiva como herramienta de representación en el proceso de concepción de nuevas narrativas, con el fin de mejorar el baúl de herramientas del narrador, de comparar y analizar su influencia en relación con las herramientas de representación tradicionales que ayudan en la comunicación y la transmisión de ideas utilizadas en el arte digital. Analizaré particularmente el machinima como nueva narrativa digital. El objetivo es dar a conocer un nuevo método destinado a ayudar particularmente a dos actores de la concepción (el comunicador y el educador) para elegir mejor una herramienta de narración durante el proceso de comunicación en educación. Así mismo, mostrar la influencia positiva de los mundos virtuales como medio sui generis sobre el proceso comunicativo en educación – una mejor comprensión del objeto por los especialistas en la materia por las partes interesadas (la industria digital, la educación) y no especialistas (usuarios, consumidores). Esta investigación abre perspectivas para la expansión de la aplicación de la realidad virtual en otros proyectos y mejorar la herramienta a través del nacimiento de una serie de aplicaciones dedicadas al arte digital y en especial al Machinima.

## **Abstract**

This research is in the field of virtual worlds and it is positioned specifically in the digital art: The Machinima. The general purpose of this research is to integrate the Immersive Virtual Reality as a tool of representation in the process of new products design to enhance the toolkit of the narrator, to compare and analyze its influence by providing the tools of traditional and digital and to support the creation and communication of ideas used in digital art. I will analyze in particular the machinima as new digital narrative. My goal is to

propose a method to help especially the two actors of the conception (the communicator and the educator) to choose the best tool for storytelling during the communication process in education . Also show the positive influence of virtual worlds as a means of sui generis on the communication process in education - a better understanding of the object to those skilled in the art by the specialist in the field (the digital industry, education ..) and not specialists (users, consumers). This research opens up prospects for expanding the application of Virtual Reality in other projects and improve the tool through the birth of a number of applications dedicated to digital art and especially to EduMachinima.

### **Palabras clave:**

Machinima, Mundos Virtuales, Educación, Comunicación, EduMachinima, Entornos Inmersivos

Es asombrosa la cantidad de obras de arte que nos ha brindado el séptimo arte. Basta con contemplar la obra tanto la de los grandes maestros como las actuales, que han marcado grandes hitos en la historia de la fotografía y del cine. Detrás de una cámara de han forjado miles de narrativas en base a ideas, sentimientos, recuerdos, ficciones, en fin una cantidad de géneros que nos han hecho llorar, estremecer, morir de miedo, volver a recordar, identificarnos, etc. La historia del cine por ejemplo llena de corrientes desde la expresionista, a la neo-realista, películas nouvelle vague o el nuevo Hollywood grabados en la memoria de todos siempre han sido un alimento tanto para nosotros como para las futuras generaciones.

El cine es sinónimo de continuos avances tecnológicos, que nos han llevado por diversos puntos de inflexión, como la transición del cine mudo al cine sonoro, el cine de blanco y negro, al cine de color, de la tecnología analógica a la digital. Una serie de pasos progresivos y conocimientos técnicos que necesarios para la industria de la producción de una película, todas basadas en la voluntad del ser humano de querer hacer algo, de atreverse a experimentar y lograr la magia. Podemos nombrar como ejemplo a uno de estos “magos” , que a mi particularmente me gusta mucho como el director soviético Dziga Vertov en su film mudo “El Hombre y la Cámara (1929) el cual influenció en el cine de post-guerra. Y que es el más puro ejemplo de la ruptura total del cine con la literatura y la dramaturgia. Donde se valora sobretodo la importancia de la mirada y la agudeza, así como la aprehensión del espacio y los

movimientos de cámara para transmitir el mensaje. La cámara se convierte en el “ojo” que nos ofrece una realidad subjetiva cuando nos decía en su manifiesto Vertov:

*Soy un ojo-cinético, soy un ojo mecánico.*

*Yo como máquina, te muestro el mundo como solo yo lo puedo ver....*

*Mi camino conduce a la creación de una percepción fresca del mundo.*

*Yo descifro una nueva forma el mundo desconocida para ti....*

***El manifiesto de Dziga Vertov (1923)***

(poner video: <http://youtu.be/LgK-ErMluEM> )

Con esta invocación el director soviético Dziga Vertov imaginaba las posibilidades de cine, algunas de las cuales fueron immortalizadas en este film, pero estas palabras tienen un significado muy actual a la luz de los nuevos caminos de ver y de estar en los mundos virtuales. En mundos virtuales como el de Second Life, donde la cámara cinética del machinima se libera de las limitaciones del cuerpo humano va incluso más allá de las más locas fantasías del propio Vertov.

Esta palabra, “Machinima” es la combinación de tres palabras ya existentes según Kirchner: *machine* (por la computadora), *animación* y *cinema*. Un machinima es un film que se realiza filmando en el interior de un juego de video o en un mundo virtual inmersivo en tiempo real y en donde los actores son representaciones tridimensionales denominadas avatares (y/o esculturas 3D y/o construcciones del artista) operados por los usuarios detrás de las computadoras. Al igual que la fotografía, el machinima es a la vez una obra y una técnica, pues se utiliza el término tanto para nombrar el proceso como las animaciones resultantes del mismo. El Machinima es definida por Kelland y sus colaboradores como “el arte de realizar films animados en un ambiente tridimensional generado en tiempo real (2005, 10) Actualmente luego de varios miles de machinimas creados a partir de los mundos virtuales, entre los más populares: Sims, World of Warcraft, Second Life, podríamos decir que es el primer género cinematográfico que proviene de los mundos virtuales. Cortos, medios o largos metrajes, guiones elaborados en una variedad de géneros: del documental inmersivo a la presentación en vivo, de la serie de televisión al programa de televisión. Con una existencia ya de diez años, este fenómeno machinima, cada vez evoluciona increíblemente y atrae más y

más admiradores al igual que realizadores. El machinima se ha convertido en una cultura paralela que transgrede reglas y transforma un producto de masas en un trabajo nuevo y original. El machinima puede ser usado como un camino de experimentación dentro de los mundos virtuales que crea una nueva forma de subjetividad construida a través del punto de vista de un ojo-cinético virtual.

Los mundos virtuales son de gran interés para todas las personas que de una u otra forma venimos estudiando los medios de comunicación, por una serie de razones que incluyen la posibilidad de compartir conocimientos - experiencias, participar activamente teniendo la posibilidad de elegir uno mismo su dirección y no ser solo un observador pasivo como lo es como delante del cuadro en una galería o delante de la pantalla de cine viendo una película, en ambos casos la inmersión es frágil.

*“ ...la nueva arena del arte inmersivo ofrece mucho para el futuro de la comunicación...”*

***Peter Greenaway***

El espacio virtual permite el uso de herramientas como sonido ambiental, duración en el tiempo, narrativa, misterio, interacción, identidad, emoción. Es una forma potencial de nuevo medio interactivo e inmersivo sin igual y sobre todo por sus grandes perspectivas en educación, arte, música, publicidad, negocio, socialización, etc... En particular si pensamos un mundo virtual como una nueva forma de participación mediática. El espectador tiene la posibilidad de elegir su propia experiencia dentro de la obra de arte. Este medio tiene el potencial de crear un sentido de inmersión que sobrepasa las posibilidades de cualquier otro medio tradicional medio.

Técnicamente qué es el Machinima?

Es una captura de video digital en un mundo virtual, es una forma de animación. Es una captura en tiempo real 3D originado por un disparo en primera persona, por lo general utilizando un plano secuencia.

Hay una forma de interacción entre el machinimista y el mundo virtual, si nos referimos a la subjetividad virtual construida a través de un ojo-cinético es posible que en la filmación del machinima, la narración sea inseparable de la obra debido a que el acto mismo de ver es la forma y una cámara en el mundo virtual puede ser un juego transformador. Es importante remarcar que Second Life no es un juego a pesar de que la gente puede jugar dentro si lo desea. En Second Life las posibilidades de machinima son deslumbrantes e ilimitadas. El Machinima es el siguiente nivel en realización de videos. Es la animación en tiempo real.

Varios trabajos de machinima han sido reconocidos en **El Cannes Lions International Festival of Creativity** en una categoría llamada: Nuevo Modelo de Programación y también ha sido reconocida en otros grandes festivales internacionales como: El proyecto filmico de 48 horas, **Sundance, Atopic Festival de Films Machinima**, que se realizó en la Cité des Sciences, París. La primera edición fue en el 2008 y desde esa fecha se viene realizando cada año, ubicándose entre los primeros en reconocer el género. Y en otros festivales como Arts Electronica Animation Festival, London International Animation Festival, Ottawa International Animation Festival, etc... Los Machinimas rápidamente están tomando nuevas e increíbles formas, están encontrando su camino entre los cinemas del mundo.

Según las estadísticas 168 millones de vistas de usuarios en más de 1,6 millones de machinimas colocados en YouTube, hace de estas cifras el número uno de todos los tiempos. Y por otro lado Google esta invirtiendo 35 millones de dólares en machinima que ya están valorizados ahora en 190 millones de dólares pues ya vieron el potencial económico que esto mueve.

Geeks, artistas, aficionados, ... esta nueva generación de cineastas nacidos entre el 70 y el 80, que se alimentó de las películas de alquiler, de navegar en Internet, de jugar video juegos, parece oponerse a la dinámica de los éxitos de taquilla para crear un nuevo impulso y una escritura independiente. Con el machinima nos encontramos con la estética del cine amateur y las nuevas cuestiones jurídicas y económicas

No es por casualidad que universidades como la de Western Australia (UWA), organice concursos de arte digital dentro de Second Life y una de las categorías con premios

económicos más jugosos sea justamente la de Machinima. Acá les presento dos de los ganadores de las últimas versiones:

**Bryn Oh**, artista pionera canadiense que ha tenido un éxito mayúsculo como Artista Digital Inmersivista y Machinimista, no solo dentro del mundo virtual Second Life sino también que ha tenido una repercusión muy sonada en la vida real. Actualmente Bryn esta investigando hasta que punto un artista detrás de un avatar, sin dar a conocer su identidad en la vida real puede llegar a exponer con artistas de carne y hueso. Y si que lo está logrando. Actualmente ha sido merecedora de una subvención otorgada por el gobierno canadiense para realizar un film (machinima de 30 minutos) sobre una instalación que presentó el año pasado llamada “The Rabbicorn Story”. Y por otro lado Peter Greenaway, director ganador de una de las versiones del Festival de Cannes la esta apoyando económicamente en el mantenimiento de su isla en SL y así pueda tener la libertad de seguir brindando a sus fans del mundo entero las maravillosas instalaciones que como ella describe son “narrativas poéticas inmersivas” dentro del entorno 3D Second Life. Luego de construirlas ella graba machinimas de cada instalación a manera de tener un registro fácil de compartir.

Tuve la suerte de poder entrevistar a Bryn Oh en dos ocasiones para el blog del grupo AVATAR de la PUCP con los cuales colaboro desde el año pasado y soy integrante, y el blog compartido llamado H.A.Z.L.O.R.E.A.L., que llevo con una docente de la Normal de Santa Fe en Argentina, la cual participó en el curso de Educared dentro de Second Life: “Entornos 3D inmersivos especializados en Educación”. En este blog podrán encontrar más información sobre esta maravillosa artista Inmersivista.

Acá el link del último proyecto de Bryn Oh en machinima:

<http://hazlorealteletransportandonos.blogspot.com/2012/06/virginia-alone.html>

Otro gran representante del machinima en Second Life y ganador de la última versión del premio en categoría Machinima de la Universidad de Western Australia (UWA) es el artista francés residente en la India: **Tutsy Navarathma** que combina en este video imágenes de la vida real con imágenes del Second Life en una clara alusión que no hay límites entre ambas vidas, pues forman un todo que no se pueden desligar una de la otra.

Tutsy opina que todas las expresiones artísticas de los mundos virtuales son las nuevas formas de arte y que estamos asistiendo sobre Second Life a una fusión de creatividad: esculturas en 3D, creación de lugares de ensueño, interactividad, animación, fotografía, diseño, moda, machinima, etc. Que cuenta ya con una retransmisión a través de diferentes medios como YouTube, Flickr, blogs de todas partes del mundo, la prensa y la TV.

Algo muy importante que me dijo Tutsy en una entrevista que le realicé unos días atrás: “Cada medio de comunicación tiene una especialidad y es inútil ahora tratar de hacer lo que hace Pixar/Disney con grandes computadoras pre-calculadas. Lo que hay que hacer es encontrar la originalidad del medio y explotarlo. Romper los esquemas del modelo de cine tradicional. No es necesario rehacer lo que ya está hecho. Como artistas tenemos que buscar la especialidad de esta tecnología y adaptarnos a ella pues no estamos haciendo la pintura al óleo con acuarelas. En cuanto al machinima podemos decir que a pesar de los progresos de las técnicas cinematográficas, Méliès y otros tantos maestros están todavía llenos de encanto y de poesía. En otras palabras: Es necesario extraer la poesía del medio.

<http://hazlorealteletransportandonos.blogspot.com/2011/12/ganador-del-machinima-uwa-iv-el-frances.html>

Y justamente esta poesía la vieron ya muchos educadores que ni cortos ni perezosos la utilizan ya en el ámbito educativo al ver el gran potencial que poseen, un caso a resaltar es el machinima creado por la profesora de la Universidad de Illinois Bernadette Daly Swanson. Sobre la obra de Vincent Van Gogh de su Noche Estrellada: <http://youtu.be/ehSeGeBAbzQ> Esto data del año 2007, en donde la calidad de imagen no es muy buena pero la intención es muy grande. Actualmente se ve una evolución increíble en lo que se refiere a equipos y mecanismos de scripts y animaciones mucho más avanzados y ya se ha instaurado un neologismo que agrupa a todos estos educadores admiradores del machinima a nivel mundial: **EduMachinima.**

En cuanto a los ventajas en el campo de la educación que se le podrían dar a los machinimas hay varias muy importantes:

- 1) Es barato.

- 2) Es relativamente fácil de usar.
- 3) Hay cursos gratuitos para hacer un machinima en la web y también los hay dentro de los mundos virtuales como Second Life. Sin embargo si uno desea algo más especializado los hay también dictados por iniciativas propias de catedráticos de facultades como la Facultad de Filología, Traducción y Comunicación de la Universidad de Valencia que dicta un **Taller de Guión y Producción de Machinima para Educadores**. En la PUCP se contrataron los servicios de un machinista español para dictar el curso a los integrantes del grupo Avatar interesados en artes visuales, pues en esa casa de estudios están próximos a abrir el Primer Diplomado en Mundos Virtuales y Video Juegos auspiciado por la Facultad de Educación y la Facultad de Arte. En Estados Unidos ya son muchísimas las universidades que dictan el curso como: en la Universidad de Utah, la Universidad del Sur de Australia, con el curso: Gaming, Narrative and Machinima, otra es la Universidad de Carolina del Norte la Academia, Portugalis de la Universidad de Aveiro en Portugal, etc...en fin diversas universidades alrededor del planeta comienzan a interesarse en esta nueva narrativa.
- 4) Se pueden utilizar en cualquier tema pues permiten filmar escenas y acciones que en el mundo físico serían imposibles de realizar. Ejemplo: La célula o experimentos de química y sus reacciones, disecciones, para observar por dentro una central nuclear. El machinima nos permite atravesar objetos, introducirse en cuerpos sólidos sin necesidad de aparatos sofisticados, ángulos de cámara imposibles, planos aberrantes desde el cielo, volar!
- 5) Se pueden explicar los objetivos de una lección de manera animada
- 6) Se puede crear una biblioteca de machinimas de diversos temas para compartir con los colegas. Enriqueciendo así los materiales de la unidad.
- 7) En los procedimientos, la enseñanza requiere de múltiples procedimientos para asegurar el aprendizaje, aquellos que implican la interacción con el estudiante y la colaboración han demostrado ser eficaces para las actividades más tradicionales que se usan actualmente.
- 8) Unidad de Evaluación: Que un estudiante cree un machinima sobre la unidad estudiada es ya una forma de auténtica evaluación.



- 9) Es posible trabajar el machinima tanto en grupo como individualmente lo cual enriquece aún más la obra final. Es un buen ejemplo de la famosa participación colaborativa, la cual es una característica de algunas formas de producción y consumo de machinima. “Estamos ante cambios importantes en el comportamiento de las audiencias donde “el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas, la cooperación entre industrias mediáticas y la migración de hábitos de consumo entre quienes buscan en cualquier lado, diversos tipos de experiencias... hacen que los usuarios de Internet estén invitados a participar en la creación y circulación de nuevos contenidos....” (H. Jenkins).
- 10) El desarrollo de cualquier proyecto en un grupo requiere el uso de diversas habilidades y conocimientos. Todos los estudiantes pueden contribuir a realizar un machinima ya que hay una variedad de habilidades y niveles involucrados. La colaboración puede realizarse en cualquier parte del proceso de producción: en el guión, elaboración y decoración de escenarios (los cuales se pueden utilizar una y otra vez), edición grupal en línea utilizando software como “open movie editor” y /o pedir ayuda a un experto del extranjero.

En conclusión las nuevas tecnologías han llegado para quedarse y para enriquecer la educación (alma y cuerpo) e instrucción (memoria e inteligencia). Pero por sobre todas las cosas para ayudarnos a pensar (que no es lo mismo que razonar) y que es lo que nos lleva luego a sentir.

En esto del arte y la comunicación, sentir es el sumun de toda narrativa que se precie de ser creada para el desarrollo propio de la sensibilidad. Solo nos queda explorar para descubrir la magia de este nuevo medio de comunicación y medio de expresión de nuestras más grandes fantasías aplicadas a la educación. El binomio arte y ciencia aplicados a la educación se hacen más fáciles de aplicar con la llegada de las nuevas tecnologías 3D inmersivas que ofrecen una cantidad de ventajas sin igual.