

Machinima, Arte e Documento:

Machinimas como forma de documentação de projetos artísticos e processo de criação partilhada em ambientes virtuais colaborativos

Catarina Carneiro de Sousa

RESUMO

Pretende-se, com este artigo, fazer uma reflexão sobre a utilização de machinimas como forma de documentação de projetos artísticos levados a cabo em ambientes virtuais colaborativos em linha.

Projetos artísticos realizados em ambiente virtuais gerados pelos usuários têm uma natureza efêmera e volátil. Numa grande parte das circunstâncias não é possível aos autores arquivarem o seu trabalho na totalidade, recorrendo assim a formas de registo que documentem a sua obra ou a de outros. A captura de imagens em movimento no ecrã torna-se uma forma de tentar registar a espacialidade e interatividade destes ambientes.

No entanto, este processo de registo nunca pode ser neutro e corresponde a uma visão pessoal e criativa do seu autor (seja ou não o criador da obra documentada). Poderá a natureza criativa da captura e edição de machinimas tornar estes registos numa nova obra?

PALAVRAS CHAVE

Autoria Documento Machinima Produtilização Simulação Virtual

ABSTRACT

This paper intends to reflect on the use of machinima as a form of documentation of artistic projects undertaken in collaborative virtual environments online.

Artistic projects in user generated virtual environment have an ephemeral and volatile nature. In many of the circumstances it is not possible for the authors to archive the work in its entirety, thereby using registration forms to document their own work or that of others. The capture of moving images on the screen becomes a way of trying to register the spatiality and interactivity of these environments.

However, this registration process can never be neutral and reflects the personal and creative vision of its author (whether or not the creator of the work documented). Can the creative nature of recording and editing machinima make these records a new work?

KEYWORDS

Authorship Document Machinima Prousage Simulation Virtual

INTRODUÇÃO

Machinima pode ser definido como a captura de imagens em movimento, em tempo real, usando motores de renderização em ambientes digitais 3D (Zagalo 2012: 2). Esta é uma forma de expressão geralmente associada à cultura de vídeo-jogos, uma vez que uma boa parte dos machinimas produzidos utilizam motores de jogos de computador (Picard 2006). Ainda que esta seja a sua origem, o seu crescimento e evolução ultrapassam o universo cultural dos jogos, fenómeno favorecido pela crescente acessibilidade técnica e económica de múltiplas plataformas em linha para a sua criação e divulgação (Lowood e Nitsche 2011: viii).

Muitos destes machinimas são captados em plataformas ambientais 3D multiusuário, em linha, isto é em mundos virtuais. Estes mundos são frequentemente referidos como metaverso. A palavra metaverso apareceu em 1992 cunhada pelo escritor Neal Stephenson no livro *Snow Crash*. No romance, o metaverso era um espaço tridimensional totalmente imersivo onde as pessoas interagem através de avatares. Hoje em dia o termo tem sido usado para referir o espaço coletivo em linha em geral, mas tem sido particularmente usado no que diz respeito aos mundos virtuais. Falamos de mundos virtuais ou metaverso quando nos referimos a um “espaço físico gerado por computador, representado graficamente em três dimensões, que pode ser experienciado por várias pessoas ao mesmo tempo” (Castranova 2005: 22 - tradução minha). Boellstorff sugere três elementos fundamentais presentes no “mun-

dos virtuais: são lugares, habitados por pessoas e possibilitados por tecnologias em linha” (Boellestorff 2010: 17 - tradução minha). Ambientes virtuais colaborativos são espaços virtuais, digitais, distribuídos e capazes de suportar atividades colaborativas (Churchill, Snowdon and Munro 2001: 4). Neste tipo de ambientes espacializados, vários utilizadores podem colaborar na criação dos mais diversos artefactos.

Neste artigo vamos concentrar-nos na plataforma do Second Life (SL) e outras que utilizam o mesmo protocolo de comunicação de dados, baseadas no OpenSimulator (OS), já que os seus aspetos visuais e processuais são muito próximos. Os machinimas concebidos nestas plataformas, ao contrário dos derivados de vídeo-jogos, não dependem de ambientes estéticos ou temáticos restritivos, como acontece em EverQuest ou World of Warcraft (Pinchbeck and Gras 2011: 143). Assim, tornam-se no ambiente ideal para uma investigação sobre machinima enquanto forma de documentação de projetos artísticos e processo de criação partilhada em ambientes virtuais.

No SL e no OS os usuários, aqui chamados de residentes, podem interagir com o mundo e outros residentes através de um avatar e têm a possibilidade de construir objetos digitais 3D, assim como de carregar diversos tipos de criações concebidas fora da plataforma, como texturas, animações, sons, etc.. Estes mundos são, portanto, criados pelos seus residentes, tornando-se assim um ambiente privilegiado para o nascimento das mais diversas manifestações artísticas. Tendo em conta que o machinima nos oferece uma janela sobre estas novas comunidades, torna-se relevante o seu estudo enquanto documento, já que a natureza efémera e processual destas práticas artísticas impede frequentemente a sua preservação. Estes filmes podem registar aspetos visuais, sonoros, espaciais e interativos dos projetos, preservando a sua memória e/ou facilitando a sua divulgação. Todavia, os machinimas de forma alguma substituem a experiência estética em ambiente virtual. Assim, tornam-se novas abordagens criativas baseadas nestas obras. A sua fruição implica uma nova experiência estética de natureza diversa da experimentada no metaverso. Por outro lado, estes machinimas também podem fazer parte integrante destes projetos, uma vez que estes apresentam frequentemente autorias distribuídas, experiências participatórias e uma natureza metamórfica e processual, como veremos. Neste sentido, mais do que documentos, os machinimas podem ser momentos de atualização de um projeto virtual distribuído em diferentes eventos e artefactos.

PRÁTICAS ARTÍSTICAS EM AMBIENTES VIRTUAIS COLABORATIVOS

O tipo de obras propostas em ambientes virtuais colaborativos resiste a ser compartimentada numa taxonomia, uma vez que se tratam de obras instáveis e fluidas, frequentemente abertas e participatórias. Elif Ayiter considera que umas das características transversais a estes projetos artísticos é a dimensão lúdica do ato criativo. Este tipo de processo de criação que implica um espírito lúdico está patente nas mais diversas obras de arte, mas Ayiter considera que este é prevalente em ambientes virtuais colaborativos (Ayiter 2012: 170). Acrescentamos que esta dimensão lúdica se estende à fruição destes projetos, podendo contribuir para transformar a experiência estética numa atividade criativa.

É precisamente este o motivo que torna a divisão destas práticas em tipologias demasiado rígidas e específicas, num labor infrutífero. Ainda assim, tentaremos uma breve e simples descrição das várias formas artísticas que podem ser encontradas nos ambientes virtuais colaborativos de SL e OS. Ressalvamos, no entanto, que de um modo geral estes projetos atravessam mais do que uma das formas que descrevermos, uma vez que frequentemente se desenvolvem de forma assíncrona, podendo variar tanto em aparência como em processo.

Começamos por dividir as manifestações artísticas em dois grandes grupos: as que se desenvolvem no metaverso e as que derivam do metaverso. Dentro das primeiras podemos encontrar três grandes grupos: espaços e objetos, avatares e performance. Nas segundas encontramos a fotografia virtual e o machinima.

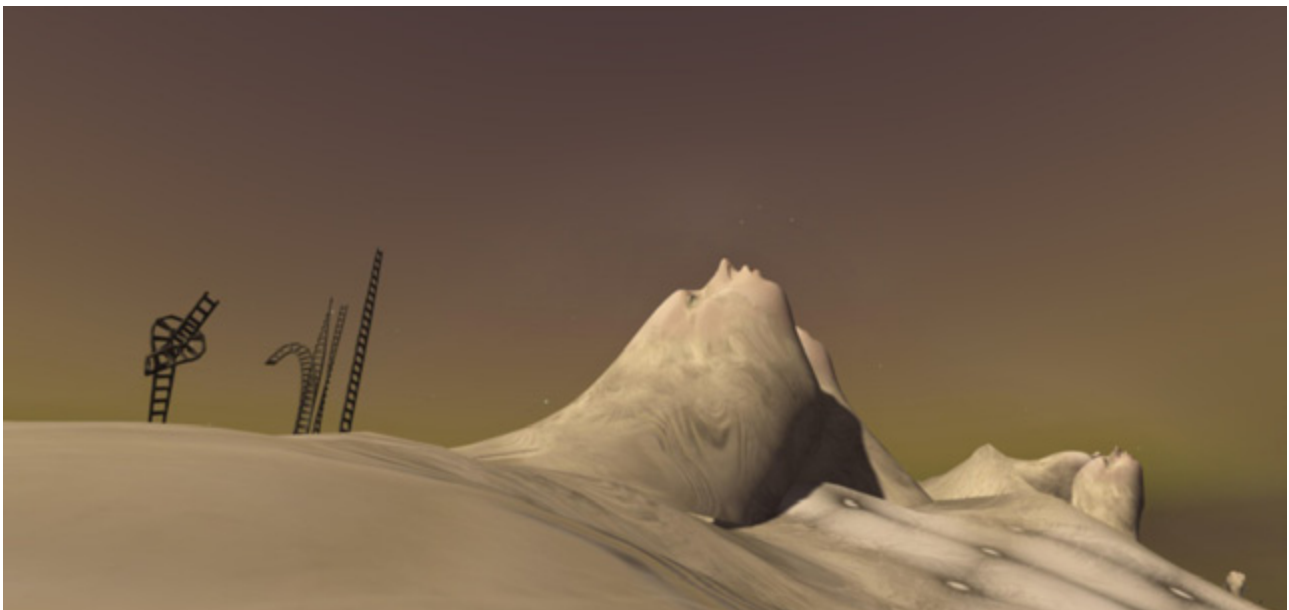


Figura 1. Cherry Manga, *Insanity*, 2014 (captura de ecrã de ambiente digital 3D).

Em espaços e objetos cabem, por exemplo, as conceções de ambientes e paisagens, a arquitetura, instalações e dioramas, esculturas digitais e o design de equipamentos e objetos em geral e os scripts a estes associados. Um excelente exemplo deste tipo de prática artística é o trabalho desenvolvido pela artista Cherry Manga. A sua última obra, *Insanity*, pode ser vista no Sim MetaLES, no SL - uma paisagem surreal onde corpos gigantes e desfigurados brotam de dunas desoladas. Podem detetar-se várias técnicas de trabalho nesta obra: o design da windlight, isto é, a conceção da simulação das condições atmosféricas, o terraforming, isto é, a modelação do terreno feita na própria plataforma, a modelação de objetos em mesh, concebida externamente e posteriormente carregada para o SL, a utilização de scripts para animar objetos, a utilização do som ambiente integrando a obra, etc..

No que diz respeito à categoria de avatares, podemos considerar todas as manifestações que dizem respeito à sua conceção: design de texturas de pele e roupa, design da forma do corpo, design de todo o tipo de objetos que podem ser associados aos avatares, como cabelos, roupas, acessórios dos mais diferentes tipos e animações. Um interessante exemplo são os avatares e acessórios concebidos por I. Struebel, conhecida no metaverso por Cutea Benelli, para a marca Grim Bros. Uma das suas mais recentes criações, *Broken Bot Buddy*, exemplifica a forma como a criação de avatares pode ser uma prática artística. Numa rede social a artista explica sobre o seu processo criativo:

O que aconteceria, pensei eu, se alguém criasse um robot compassivo com o único propósito de cuidar dos outros e depois, como com todas as outras tecnologias que usamos, essa pessoa o deixasse a apodrecer na cave, sem ninguém com quem se preocupar e de quem cuidar? (Benelli 2014 — tradução minha)

A artista concebeu, então, um robot triste e compassivo, com um aspeto envelhecido, enferrujado e partido. Um robot que, apesar de programado para cuidar dos outros, precisa agora ele próprio de cuidados.

Em ambientes virtuais colaborativos podem considerar-se performances as atividades artísticas desempenhadas por avatares no metaverso. Estas podem ser simulações das tradicionais artes do espetáculo, como concertos musicais, óperas, peças de teatro, dança, circo, etc. ou performances orientadas para tirar partido das potencialidades específicas do meio. Um dos mais inovadores exemplos desta prática foi iniciado pela portuguesa Isabel C. Valverde, conhecida no metaverso por Buter2 Evelyn - Senses Places, um projeto experimental colaborativo de dança que combina performance física e virtual, integrando os movimentos dos participantes em mundo físico no ambiente virtual através de sensores (Valverde 2013: 18).



Figura 2. Cuteda Benelli, Broken Bot Buddy, 2014 (avatar, imagem gentilmente cedida pela autora)
Figura 3. Performance Senses Places, nas Slactions 2013 (captura de ecrã).

Práticas artísticas que derivam do metaverso, são aquelas que apesar de geradas a partir do mundo, não são exatamente construções nesse mundo. Uma das mais populares é a fotografia virtual. Nas plataformas que temos vindo a referir é possível, através do seu interface, capturar imagens fixas do mundo virtual. O ícon desta ferramenta é uma pequena máquina fotográfica. Entre os residentes é habitual referir as imagens recolhidas desta forma como fotografias. As recolhas fotográficas feitas no metaverso podem servir exatamente os mesmos propósitos que no mundo físico - existe a vulgar fotografia enquanto memória de momentos bem passados com amigos, fotografia de reportagem, fotografia de moda, fotografia com fins publicitários, etc.. Claro que este também um médium usado para a prática artística, um excelente exemplo é o trabalho da fotógrafa Nur_Moo, cuja carreira no metaverso remonta a 2007 e que foi também comissária do lendário Sim Poetik_Velvets.



Figura 4. e Figura 5. Nur_Moo, Under an OcTree *, 2013 (fotografia virtual).

Finalmente, o machinima, tal como a fotografia virtual tem várias funções em relação ao metaverso, tanto documentais, como artísticas.

Um dos mais interessantes artistas a usar o machinima como médium é Ole Etzel, o autor da série de machinimas que contam as histórias de Mr. e Mrs. Bones, que se afastaram um do outro quando Mr. Bones resolveu navegar mar adentro. Ole Etzel não só filma e edita os seus machinimas, como também faz as vozes e músicas (The Drax Files: World Makers [Episode 12: Ole Etzel] 2013). O machinima enquanto forma artística não é o objeto do presente estudo. É importante deixar claro, que apesar de estarmos a abordar especificamente a relação entre machinima e práticas artísticas em ambientes virtuais colaborativos, este é um género de direito próprio.

MACHINIMA COMO DOCUMENTO E CRIAÇÃO

As obras concebidas no metaverso, na sua grande maioria não têm forma de ser arquivadas, exceto

quando realizadas em OS e arquivadas no próprio computador. No SL, no entanto, uma vez desmontada a obra apenas pode ser guardada no inventário do residente de forma parcelar, inventário esse que só pode ser acedido através daquela plataforma. A conservação destas obras passa muitas vezes por formas de registo alternativas, como a fotografia virtual e o machinima. Este é um problema com o qual nos temos deparado enquanto artistas residentes no metaverso. No nosso caso, tentamos arquivar além de fotografias, também machinimas, dos quais podemos destacar dois modestos filmes - Liquid Song e de Maria, de Mariana, de Madalena.

Liquid Song tratou-se de uma instalação virtual concebida por Sameiro Oliveira Martins, também conhecida no metaverso por Meilo Minotaur¹, e Catarina Carneiro de Sousa, também conhecida no metaverso por CapCat Ragu, para o Sim Arte Libera, integrado no Festival Second Life 2Lei 2012, uma campanha de sensibilização para Dia Internacional para a Eliminação da Violência contra Mulheres que tem vindo a ser promovida por vários artistas, músicos, galeristas e outras figuras culturais do SL desde 2010 (Second Life 2Lei s.d.). Para além dos aspetos visuais e modelações 3D da instalação, existia ainda um poema sonoro distribuído espacialmente pela exposição. Uma das características da plataforma SL é a possibilidade de carregar sons e associá-los a objetos. Esses sons, tal como os aspetos visuais variam com a aproximação ou distância do avatar, permitindo a realização de paisagens sonoras. Assim, o machinima, para além de captar a imagem e espacialidade visual, tentou também recriar o ambiente sonoro. Para além disto, foi sobreposta uma faixa de som com a estrutura linear do poema, que na realidade era inacessível no ambiente virtual, uma vez que este estava distribuído espacialmente. O machinima, para além de documentar, permitiu também uma nova leitura da obra.

Como já referimos em estudos anteriores (Sousa 2012: 144-148), projeto de Maria, de Mariana, de Madalena foi concebido em resposta a um convite de participação na edição de 2010 da exposição All My Independent Women (AMIW), cuja 5ª edição girou em torno da leitura coletiva das Novas Cartas Portuguesas de Maria Isabel Barreno, Maria Teresa Horta e Maria Velho da Costa, um livro de 1972 que foi proibido pela ditadura, originando o famoso processo das Três Marias e que se tornou um marco da história do feminismo no nosso país.

Meilo Minotaur e CapCat Ragu, construíram todo o seu Sim Delicatessen, no SL, dedicado a esta leitura, sem no entanto o tornar numa ilustração. Tal como o livro As Novas Cartas Portuguesas convida a uma leitura errática e salteada, não linear, também Delicatessen se multiplicava em possíveis narrativas pelas suas múltiplas ilhas. Não oferecemos um percurso predefinido, preferimos que cada um construísse a sua história e se apropriasse do Sim.

A paisagem não se parecia com a simulação de um lugar plausível, apesar de existirem árvores, água, ilhas, rios, montes, tudo era improvável... Havia árvores que se pareciam com esculturas e esculturas que se pareciam com árvores. Algumas oníricas e poéticas, outras assustadoras e tenebrosas, a maior parte as duas coisas ao mesmo tempo, na fronteira entre o belo e o horrível.

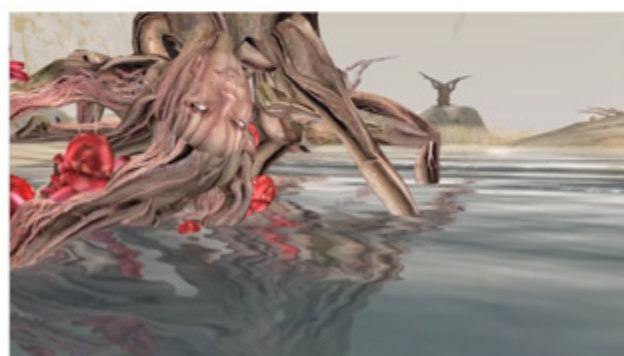
A publicação que acompanhou a exposição reeditou o prefácio de Maria de Lourdes Pintasilgo para a 3ª edição, de 1980, das Novas Cartas Portuguesas:

É óbvio que as Novas Cartas Portuguesas não teriam tido eco que lhes conhecemos se não atingissem um nível simbólico em que se reconhecem mulheres de todos os continentes e classes sociais. Numa segunda leitura, o corpo, como lugar preferencial da denúncia da opressão das mulheres, excede-se naquilo que representa. Funciona como metáfora de todas as formas de opressão escondidas e ainda não vencidas. (Pintasilgo 2010: 4)

Ora foi precisamente esta ideia de corpo metafórico que nos interessou trabalhar no nosso projeto. As experiências de Yee e Baileson apontam para a possibilidade da adoção de perspetivas incorporadas em ambientes virtuais ter um impacto na redução de estereótipos negativos (Yee & Bailenson, 2006). Assim, convidamos os visitantes da ilha a incorporar uma forma de mulher. Para isso foram criados três

¹ *Sempre que possível, tentaremos usar tanto o nome real quanto o nome do avatar dos artistas referidos, na primeira menção. Note-se, todavia, que muitos recusam revelar o seu nome real. Assim, privilegiaremos o nome do avatar nas seguintes para manter a coerência de referência.*

avatares, disponíveis gratuitamente nos frutos da Grande Árvore. Tocando em cada fruto, quem visitava Delicatessen recebia cada um dos avatares: a Maria, a Mariana e a Madalena.

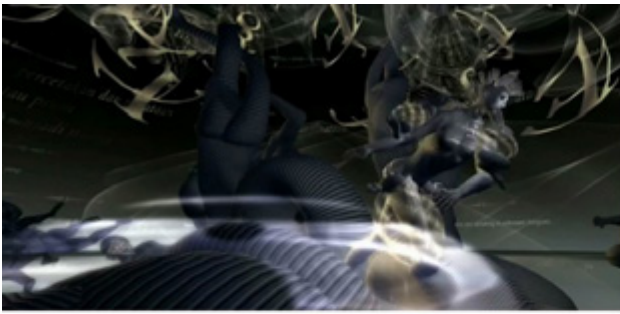


Figuras 6 a 9. Catarina Carneiro de Sousa, de Maria, de Madalena, de Marina, 2012 (capturas de ecrã de machinima).

O machinima realizado permitiu documentar um projeto agora desaparecido, uma vez que depois deste Delicatessen já foi reconstruído várias vezes. Para além da conservação da paisagem e objetos, foi possível integrar os avatares no ambiente, justapondo as duas vertentes do projeto num mesmo filme. A justaposição de várias vertentes de um mesmo projeto é uma forma de documentar a sua transversalidade e por vezes comunicar algo mais sobre ele. Foi o que fizemos nos machinimas de apresentação dos nossos projetos Meta_Body e Meta_Body II, que discutiremos mais adiante, onde para além de mostrar espaços e avatares explicamos a natureza do projeto e a sua metodologia.

Elif Ayiter, também conhecida por Alpha Auer, tem também uma abordagem documental do machinima, usando-o como arquivo das suas instalações e avatares. Um dos mais interessantes exemplos é o machinima Asemia. Neste projeto, Alpha Auer explora a escrita despida do seu conteúdo semântico. Foi um projeto integrado na instalação colaborativa Futher Along the Path, comissariada em 2012 por Bryn Oh, no SL, e patrocinada pelo Linden Endowment for the Arts (LEA) (Ayiter 2013). Uma instalação concebida por vários artistas a partir do conceito surrealista de Cadáver Esquisito, isto é, cada instalação fundia-se na do artista seguinte (Oh 2012). Asemia era uma enorme esfera, com uma paisagem textual e textural e com os seus próprios habitantes - os avatares que integravam este projeto. A autora refere que foi guiada nesta obra, pelas suas raízes no design gráfico, que a compelem a uma abordagem estética das formas tipográficas e da textura textual (Ayiter 2013). Para além do texto assémico, Alpha Auer criou também uma paisagem sonora de vocalizações sem aparente sentido, mas cuja sonoridade nos podia evocar uma língua estrangeira. Toda a conceção girava em torno de uma verbalidade semanticamente nula.

O machinima que documenta a instalação, no entanto, para além de arquivar os seus aspetos visuais, espaciais e sonoros, integra também nova informação, que contextualiza o espectador relativamente à obra.



Figuras 10 a 13. Elif Ayiter, Asemia, 2012 (capturas de ecrã de machinima).

No machinima LPDT3, a mesma autora, documenta não só a sua obra mas também as dos autores com quem colaborou na construção de uma enorme instalação virtual em cinco níveis. Esta instalação inspirou-se no projeto do pioneiro da arte digital Roy Ascott *La Plissure du Texte: A Planetary Fairytale* (LPDT), repensado passados 30 anos por Max Moswitzer, Selavy Oh e Alpha Auer, primeiro com LPDT2 no *Second Life* em 2010 e depois em 2012 com LPDT3 na *New Genres Grid*. LPDT foi criado em 1983.

Este projeto envolvia a associação de múltiplos caminhos para uma narrativa que se desenrolava de forma assíncrona de acordo com centros de ação, por todo o mundo, que determinavam o seu desenvolvimento. Esta foi uma das primeiras obras a utilizar a tecnologia digital e a interligação remota de computadores muito antes da criação da *World Wide Web*. Em 1986, para descrever este projeto, Roy Ascott viria a cunhar o termo autoria distribuída (Ascott 2005: 282-296).

Apesar de estar também baseada na textualidade, o cerne desta obra é precisamente a autoria distribuída. Max Moswitzer, Selavy Oh foram os responsáveis pela programação e arquitetura, enquanto Alpha Auer ficou encarregue da paisagem sonora e avatares. No entanto, toda a conceção do projeto é dos três autores, contando ainda com a colaboração de Heidi Dahlsveen, também conhecida como *Mimesis Monday*, no que diz respeito à animação dos avatares (LPDT2/3 2012).

O que se torna mais interessante no machinima documental de LPD3 é a forma como esta autoria distribuída se transforma num fluxo visual e sonoro, em que as várias autorias se combinam sem perderem coerência. Os avatares fundem-se com tal naturalidade no ambiente, que por vezes se torna difícil distinguir corpo de espaço.

No caso de Eupalinos Ugajin essa distinção também pode ser muito difícil, mas por razões diversas. Este artista é famoso tanto pelas suas construções responsivas, de inspiração dada, como pelo o seu avatar metamorfo, que é sempre substancialmente diferente de todos os avatares que se podem encontrar no metaverso. Se a dimensão lúdica é uma característica da arte em ambientes virtuais em geral, em Eupalinos Ugajin esta torna-se mesmo a principal característica. O artista literalmente brinca com todo tipo de artefactos virtuais, tanto da sua autoria como concebidos por outras pessoas, nos quais podemos pensar enquanto *ready-mades* virtuais. Tanto as suas instalações como os seus avatares se tornam assemblages destes objetos. Ayiter considera que estas criações surgem por processo bissociativo, um processo criativo defendido por Athur Koestler, que considera que o ato criativo é o resultado da justaposição de dois quadros de pensamento aparentemente antagónicos (Ayiter 2011: 31-36). Os avatares de Eupalinos Ugajin parecem-se com instalações artísticas e, por vezes, as suas instalações parecem

avatares. Mas o papel central que o avatar tem para este artista (Ayiter 2011: 33) toma dimensões performativas que só podem ser capturadas através do machinima. Assim, os machinimas do autor são documentos das suas brincadeiras com avatares e artefactos e exploram, por um lado, o espanto do absurdo e, por outro, a ironia e o humor.



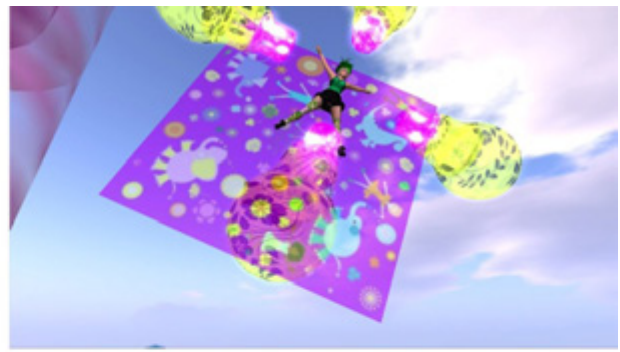
Figuras 14 a 16. Eupalinos Ugajin, *Chutes d'Images and other stories*, 2013 (capturas de ecrã de machinima).

Figura 17. *Musiclandia*, Eupalinos Ugajin, 2013 (captura de ecrã de machinima).

Próxima deste tipo de incorporação do avatar está também a dupla de artistas portugueses Kikas Babenco e Marmaduke Arado. Neste caso, os artistas tiram partido da possibilidade de anexar artefactos ao avatar, para fazer aparecer no mundo instalações, que na realidade não fazem parte do ambiente, mas são “vestidas” pelos seus avatares. Kikas e Marmaduke utilizam esta estratégia nas suas performances, criando um do forte impacto visual, habitualmente associado a conteúdos satíricos relativos ao mundo da arte e aos códigos sociais do metaverso. Estes eventos são habitualmente improvisados e participatórios, oferecendo muitas vezes os seus artefactos ao público e convidando-o a integrá-los.

A abordagem da artista SaveMe Oh, é semelhante na estratégia, sendo, no entanto, centrada na sua persona artística, cujo avatar, mais do que uma autoria, personifica a obra propriamente dita. SaveMe apresenta-se como um agente provocador no mundo da arte, invadindo frequentemente eventos artísticos com as suas performances, que podem chegar a cobrir todo um Sim. Os seus machinimas, mais do que documentos, são peças artísticas de mérito próprio.

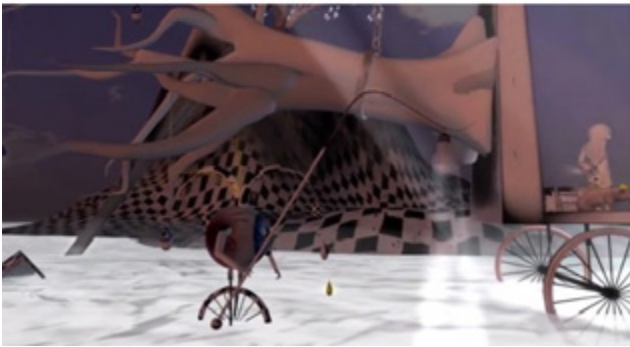
Na realidade, este tipo de performance torna-se profundamente difícil de documentar, mesmo em machinima, devido à sua dimensão participatória e improvisada. É, por isso, particularmente notável o machinima do cineasta independente Edward Folger, conhecido no metaverso como Ed Vespucciano, que documentou uma performance conjunta da dupla Kikas e Marmaduke com SaveMe OH, em África Live, no Second Life, com o filme *I can't believe this! LIVE*, de 2011. Este machinima, apesar de ter um conceito claramente documental, demonstra como é indefinida a fronteira entre o documento e a obra de arte. Outra obra sua, *Le Sacre du Printemps*, de 2013, demonstra-o de forma ainda mais evidente. A partir da documentação de performances de Save Me Oh e da dupla Kikas e Marmaduke e utilizando a música de Stravinsky como elemento estruturador da narrativa, Ed Vespucciano constrói uma nova história.



Figuras 18 a 21. Ed Vespucciano, I can't believe this! LIVE, 2011 (capturas de ecrã de machinima).

Outro exemplo da forma como terceiros podem, a partir de um projeto artístico em ambiente virtual colaborativo, criar novas obras, em que a linha de separação entre arte e documento se torna difusa é o trabalho que Bernard Capitaine, conhecido no metaverso como Iono Allen, tem vindo a desenvolver. Este autor tem sido responsável por vários machinimas de grande qualidade, que abordam vários tipos de práticas artísticas e vários autores de ambientes virtuais colaborativos. O conjunto da sua obra torna-se assim uma preciosa fonte de memória do fluxo efêmero da produção artística do metaverso. No entanto, não estamos a falar de um autor que se limite a registar o trabalho de outros, sua utilização das obras virtuais serve frequentemente os seus próprios propósitos narrativos, o que é particularmente evidente no machinima *Recursivity*, de 2012. Neste filme o autor usa as obras como cenário ou mesmo personagem da sua narrativa.

No seu machinima *The Inevitability of Fate*, de 2012, Iono Allen documentou a obra homónima de Saskia Boddeke, conhecida no metaverso como Rose Borchovski. Tratou-se de uma instalação concebida em 2012 na plataforma SL, no *Sim Two Fish*, que envolvia os residentes na história de Angry Beth e Lot, uma mãe e filho, no deflagrar de uma guerra que os separaria. No ambiente virtual era possível ver o aniversário de Lot e os seus brinquedos de criança. A seguir, uma fita amarela pregada nos seus corpos simbolizava a sua nova condição. Depois da guerra, Beth volta, mas a criança tinha desaparecido. É assim que Beth se torna Angry Beth. As alusões ao holocausto, apesar de evidentes, nunca são literais. O filme de Iono Allen mantém-se fiel à narrativa de Rose Borchovski, fazendo-a emergir do percurso da instalação, desde no aniversário de Lot, até ao seu mergulho no vazio.

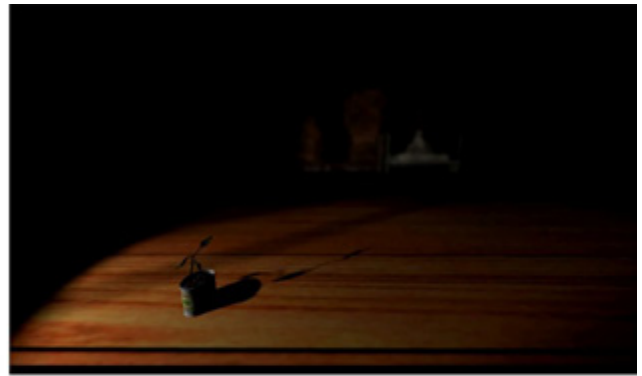


Figuras 22 a 25. Iono Allen, *The Inevitability of Fate*, 2012 (capturas de ecrã de machinima).

A própria Rose Borchovski usou recentemente os seus próprios machinimas desta instalação (e outras da sua autoria) na exposição “The Dance Of Death”, em 2013, na Basileia, Suíça (*The Drax Files: World Makers [Episode 14: Rose Borchovski]* 2013). Neste caso, mais do que documento os machinimas tornam-se obras derivadas do próprio trabalho da artista.

Podem traçar-se semelhanças entre este caso e o de Bryn Oh, uma vez que esta artista também realiza machinimas a partir da sua própria obra. Para seu mais recente projeto, *The Singularity of Kumiko*, de 2014, no Sim Imersiva, no SL, a artista fez um pequeno machinima de divulgação, que, no entanto, não revela totalmente o conteúdo do espaço. Na verdade, é essencial revelar o mínimo antes da experiência imersiva no ambiente, já que existe uma forte componente de mistério associada a esta narrativa interativa. Esta é uma obra bastante exigente para com o residente, uma vez que o design da experiência é arquitetado por Bryn Oh com cuidadosa atenção a todos os pormenores. Isto implica que, para a experimentar, o residente terá de cumprir todas as regras desenhadas pela artista, sob pena de não ter acesso ao que foi planeado. Estamos a referir-nos especialmente à definições do programa, cujas especificações da autora têm de ser seguidas rigorosamente. Esta é também uma obra que requer o tempo e disponibilidade para ir lentamente desvendando o espaço e a história ou histórias. Bryn Oh propõe-se a procurar o que é único e específico no meio virtual, aquilo que o distingue de outros meios (Oh 2014).

O que se torna relevante nesta obra para o presente estudo é a utilização do machinima Juniper. Este filme estava associado ao poema de um dos quartos da instalação *Imogen and the pigeons*, de 2013, também em Imersiva. Juniper não é única personagem a atravessar diferentes obras e diferentes narrativas de Bryn Oh. As suas histórias vão mantendo elos de relação, hiperligações, entre si. Este machinima de 2013, aparece agora na instalação *The Singularity of Kumiko*, de 2014, numa hiperligação para uma página de partilha de vídeo. Trata-se, portanto, de um filme concebido como obra de mérito próprio, baseada no próprio trabalho anterior da artista, que é utilizada como parte integrante de uma nova obra. Esta é, de facto, uma demonstração das características específicas do meio virtual, que potencia relações rizomáticas entre vários projetos, formas de expressão e plataformas de suporte.



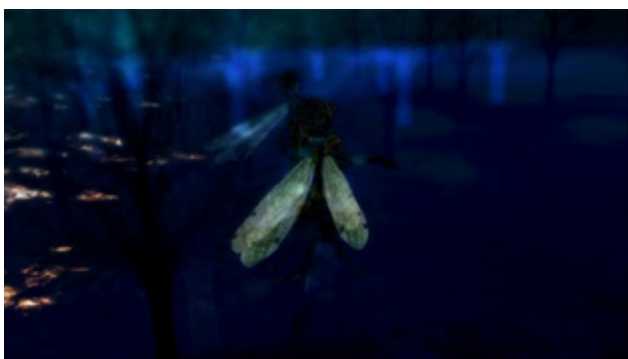
Figuras 26 a 29. Bryn Oh, Juniper, 2013 (capturas de ecrã de machinima).

São exatamente este tipo de relação rizomáticas que pretendemos promover com *Meta_Body*, é um projeto iniciado por Meilo Minotaur e CapCat Ragu, que se mantém em desenvolvimento e que tem sido o nosso recente objeto estudo (Sousa 2013). Foi concebido em resposta a um convite de participação na edição de 2011 da exposição AMIW, que na sua 6ª edição, esteve patente em Viena, na Áustria, no espaço VBKÖ - Associação Austríaca de Mulheres Artistas. Esta edição foi em grande medida uma continuação da, já referida, edição de 2010. O subtítulo deste ano foi: O que podem as palavras?, uma pergunta citada do livro *Novas Cartas Portuguesas*.

A ideia de corpo metafórico trabalhada por nós no projeto daquele ano (2010) foi continuada e alargada na sua potencialidade para a edição de 2011 com este novo projeto. O corpo virtual, enquanto corpo metafórico é um corpo da expressão e da linguagem. Este foi o aspeto em que nos concentramos para a conceção do projeto *Meta_Body*, pensando no avatar como um corpo/linguagem aberto à experimentação e à potencia, disponibilizamos dezoito avatares, que não só são oferecidos, como também são copiáveis e transferíveis, dando liberdade total de utilização aos produtores, usamos este termo em vez de público, porque na realidade, a relação, no metaverso, das pessoas com este projeto é uma relação de participação criativa integrante do projeto. Na nota que distribuímos junto com avatares, no SL, convidamos as pessoas participar com o seu trabalho derivado. Foram selecionados para a exposição 120 trabalhos apresentados sob a forma fotografias virtuais ou machinimas. O conceito de produtização foi desenvolvido por Axel Bruns e Jan Schmidt para descrever uma nova realidade decorrente da Web 2.0, que assenta na interseção do conteúdo gerado pelos utilizadores. Os participantes podem muitas vezes alternar entre usuários produtores e vice-versa, originando um papel híbrido (Bruns e Schmidt 2010). Esta é metodologia utilizada no desenvolvimento de *Meta_Body*. Neste momento o projeto continua numa nova fase, *Meta_Body II*, em que estamos a distribuir os avatares feitos pelos produtores a partir dos primeiros 18, acrescentando assim 26 novos avatares à distribuição.

Para Pierre Lévy ao termo virtual não se opõe o termo real, mas o termo atual. A virtualidade não trata da possibilidade, mas da potência. Para este autor, a realização não é uma criação, no sentido pleno do termo, pois não implica a produção de algo novo. O possível é exatamente como o real, mas sem uma existência. O virtual, por outro lado, pede uma resolução, é problemático e complexo. Nesse sentido, a atualização é uma solução para um problema que vai muito além do seu enunciado. O atual não é pre-

determinado pelo virtual, como Lévy nos lembra, não é a sua realização, mas uma resposta a ele (Lévy 1996: 15-16). Os machinimas dos produzidos surgem aqui claramente sem intenções documentais, mas antes como momentos de atualização do projeto, que se desdobra noutros pequenos projetos ou alimenta o fluxo novas produções mais complexas. Os casos dos machinimas de Nina Camplin, conhecida no metaverso por Fuschia Nightfire, e do português André Lopes, conhecido no metaverso como SpyVspy Æon, são exemplos destas duas abordagens. O primeiro *Meta_Body Dragonfly*, 2011, muito curto, mas de grande qualidade estética. Como um fogo fátuo acende-se momentaneamente, para depressa nos escapar entre os dedos. O segundo, com o machinima *Sound Of Colors - Meta_body Experience*, 2011, apresenta-nos uma criação mais complexa, tanto em termos de produção como de conceção narrativa.



Figuras 30 e 31. Fuschia Nightfire, *Meta_Body Dragonfly*, 2011 (capturas de ecrã de machinima).

Figuras 32 e 33. SpyVspy Æon, *Sound Of Colors - Meta_body Experience*, 2011.(capturas de ecrã de machinima).

CONCLUSÕES

Ao longo deste estudo tentamos descrever a forma como artistas e fãs tentaram documentar práticas artísticas no metaverso através de machinimas. Todavia, verificamos que estes não se podem estabelecer enquanto sucedâneo da obra e não substituem a sua experiência estética. Este tipo de machinimas baseados em obras ocupam, na realidade, dois lugares ambivalentes na experiência estética por um lado são desencadeadores de novas experiências estéticas e por outro são o resultado de uma experiência estética com uma dimensão criativa. Este último, é um tipo de experiência característica da cibercultura.

Voltemos pois à definição de mundos virtuais, desta feita, para integrar nesta investigação aquela defendida por Pierre Lévy, que é consideravelmente mais alargada que as anteriores: “reserva digital de virtualidades sensoriais e informacionais que só se atualizam na interação com seres humanos” (Lévy 1999: 145). Dentro desta definição alargada Lévy distingue, no entanto, dois grandes tipos de mundos virtuais:

- aqueles que são limitados e editados, como CD-ROMs ou instalações “fechadas” (off-line) de artistas,
- aqueles que são acessíveis por meio de uma rede e infinitamente abertos à interação, à transformação e à conexão com outros mundos virtuais (on-line) (Lévy 1999: 145).

A distinção entre em linha e fora de linha que Lévy sugere é fundamental no sentido do tipo de obra que se propõe: “obras-fluxo”, “obras-processo”, “obras-aconte-cimento”. Este tipo de obras, apesar de também existirem fora de linha, são típicas da cibercultura (Lévy 1999: 147). Obras “metamórficas, coconstruídas, que resistem à totalização, quer por intenção (pelo autor), quer por extensão (pela gravação)” (Lévy 1999: 148).

Assim, mais do que documentos, os machinimas participam, como momentos de atualização, no fluxo de criação partilhada, em que a experiência estética da criação e da fruição se confundem no recreio da cibercultura.

BIBLIOGRAFIA

ASCOTT, Roy, 2005, ‘Distance Makes the ArtGrowFurther:Distributed Authorship andTelematic Textuality in LaPlissure du Texte’, em A. Chandler, N. Neumark (eds), *At a distance : precursors to art and activism on the Internet* , Cambridge: The MIT Press, 282-296.

AYITER, Eyiter, 2011, ‘Bisociative Ludos: The Wondrous Tales of Eupalinos Ugajin and Naxos Loon’, *Proceedings of 12th Consciousness Reframed International Research Conference: “Presence in the Mindfield: Art, Identity and the Technology of Transformation”*, Lisboa, 31-36.

AYITER, Eyiter, 2012, *Ground<C>: A Metaverse learning strategy for the creative fields* , Plymouth: University of Plymouth.

BARRENO, Maria Isabel, HORTA, Maria Teresa, e, VELHO DA COSTA, Maria, 1998 [1972] *Novas Cartas Portuguesas*, Lisboa: Publicações Dom Quixote.

BAUWENS, Michael, 2006, ‘The Political Economy of Peer Production’, *post-autistic economics review*, no. 37, 33-44.

BOELLESTORFF, Tom, 2010, *Coming of Age in Second Life, An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Nova Jersey: Princeton University Press.

BRUNS, Axel, e, Schmidt, Jan-Hinrik, 2010, ‘Produçao: A Closer Look at Continuing Developments’, *New Review of Hypermedia and Multimedia*, vol. 17, no. 1, 3-7.

CASTRANOVA, Edward, 2005, *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago: University of Chicago Press.

CHURCHILL, Elizabeth F., SNOWDON, David N., e, MUNRO, Alan J., 2001, ‘Collaborative Virtual Environments: Digital Places and Spaces for Interaction for CSCW: An Introduction’, em Elizabeth F. Churchill, David N. Snowden, Alan J. Munro (eds.), *Collaborative Virtual Environments: Digital Places and Spaces for Interaction*, Londres: Springer, 3-20.

LÉVY, Pierre, 1996, *O que é o virtual?*, São Paulo: Editora 34.

LÉVY, Pierre, 1999, *Cibercultura*, São Paulo: Editora 34.

LOWOOD, Henry, e, NITSCHKE, Michael, 2011, ‘Introduction’, em Henry Lowood, Michael Nitsche (eds.), *The Machinima Reader*, Cambridge: The MIT Press, vii-x.

PICARD, Martin, 2006, ‘Machinima: Video Game As An Art Form?’, *Proceedings of CGSA 2006 Symposium*, York.

PINCHBECK, Dan and GRAS, Ricard, 2011, ‘From Game to World: “ Traditional ” and Second Life Machinima’, em Henry Lowood, Michael Nitsche (eds.), *The Machinima Reader*, Cambridge: The MIT Press, 143-158.

PINTASILGO, Maria de Lurdes, (2010) [1980] ‘Prefácio (leitura breve por excesso de cuidado)’, em Carla Cruz, Virginia Valente (eds.), *All My Independent Women — Novas Cartas Portuguesas*. Coimbra: Casa da Esquina, 3-6.

SOUSA, Catarina C., 2012, ‘Mom and me through the looking glass’, *Metaverse Creativity: Building, Performing, Learning and Authorship in Online 3D Worlds* , vol. 2, no. 2, 137-160.

SOUSA, Catarina C., 2013, ‘Meta_Body, A Project on Shared Avatar Creation’, *CONFIA. 2nd International*

Conference on Illustration & Animation, Porto, 147-164.

VALVERDE, Isabel, 2013, 'Innovative Somatic-Technological Dance Research Collaboration into Creative Mixed Reality Educational Practices', SLACTIONS2013 Book of Abstracts, Vila-Real, 18.

WEBGRAFIA

AYITER, Eyiter. Asemia, 2013. Disponível em: <http://asemicavatar.blogspot.pt/> (acesso 28 de março de 2014).

BENELLI, Cutea. How on earth did you come up with THAT idea? (A test.), 2014. Disponível em: <https://www.facebook.com/GrimBros?fref=ts> (acesso 28 de março de 2014).

LPDT2/3. LPDT2/3 - La Plissure du Text 2/3, 2012. Disponível em: <http://lpdt2.blogspot.pt/>

OH, Bryn. Further along the Path, 2012) Disponível em: <http://brynoh.blogspot.pt/2012/05/while-ago-wonderful-group-of-artists.html> (acesso 28 de março de 2014).

OH, Bryn. The Singularity of Kumiko, 2014. Disponível em: <http://brynoh.blogspot.pt/2014/02/the-singularity-of-kumiko.html> (acesso 28 de março de 2014).

SECOND LIFE 2LEI. What is 2Lei, s/d. Disponível em: http://secondlife2lei.blogspot.it/p/blog-page_24.html (acesso 28 de março de 2014).

ZAGALO, Nelson. Machinima Creative Technologie, 2012. Disponível em: <http://www.slideshare.net/nzagalo/machinima-a-creative-technology> (acesso 28 de março de 2014).

FILMOGRAFIA

Asemia, 2012. Dir: Elif Ayiter. Disponível em: <https://vimeo.com/45467582> (acesso 28 de março de 2014).
Chutes d'Images and other stories, 2013. Dir: Eupalinos Ugajin. Disponível em: <https://vimeo.com/74145465> (acesso 28 de março de 2014).

de Maria, de Mariana, de Madalena, 2102. Dir: Catarina Carneiro de Sousa. Disponível em: <http://youtu.be/oNZ4tWFgX04> (acesso 28 de março de 2014).

I can't believe this! LIVE, 2011. Machinima. Dir: Edward Folger. Disponível em: <https://vimeo.com/23745789> (acesso 28 de março de 2014).

Juniper, 2013. Bry Oh. Disponível em: <http://youtu.be/urmhu0jAZD8> (acesso 28 de março de 2014).

Le Sacre du Printemps, 2013. Machinima. Dir: Edward Folger. Disponível em: <https://vimeo.com/60141222> (acesso 28 de março de 2014).

Liquid Song, 2012. Dir: Catarina Carneiro de Sousa. Disponível em: http://youtu.be/Kelmh_8NNhA (acesso 28 de março de 2014).

LPDT3, 2012. Dir: Elif Ayiter. Disponível em: <https://vimeo.com/50033221> (acesso 28 de março de 2014).

Meta_Body, 2012. Dir: Catarina Carneiro de Sousa. Disponível em: <http://youtu.be/amlk38J-aDY> (acesso 28 de março de 2014).

Meta_Body II, 2013. Dir: Catarina Carneiro de Sousa. Disponível em: <http://youtu.be/VEx9PVQT34k> (acesso 28 de março de 2014).

Meta_Body Dragonfly, 2011. Dir: Nina Camplin. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/62780516@N05/6226676260/in/photolist-auekVf-arHRLz-awAfPj-bpGSF3-atrRCe-au1bkd> (acesso 28 de março de 2014).

Musiclandia, 2013. Dir: Eupalinos Ugajin. Disponível em: <https://vimeo.com/73552647> (acesso 28 de março de 2014).

Recursivity2012. Dir: Bernard Capitaine. Disponível em: <http://youtu.be/SkhhJxfpFzo> (acesso 28 de março de 2014).

Sound Of Colors - Meta_body Experience, 2011. Dir: André Lopes. Disponível em: <https://vimeo.com/30534519> (acesso 28 de março de 2014).

The Drax Files: World Makers [Episode 12: Ole Etzel], 2013. Machinima. Dir: Bernhard Drax. Disponível em: <http://youtu.be/1zVSGu8MCe8> (acesso 28 de março de 2014)

The Drax Files: World Makers [Episode 14: Rose Borchovski], 2013. Machinima. Dir: Bernhard Drax. Disponível em: <http://youtu.be/lcL1xLCyf60> (acesso 28 de março de 2014).

The Inevitability of Fate, 2012. Dir: Bernard Capitaine. Disponível em: <http://youtu.be/f2tDWH7r-KU> (acesso 28 de março de 2014).

The Singularity of Kumiko, 2014. Dir: Bry Oh. Disponível em: <http://youtu.be/JONF4tgTh34> (acesso 28 de março de 2014).