Universidad Rey Juan Carlos
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Rey Juan Carlos

Machinima en Mundos Virtuales 3D. Usos, estilos y presencia hispana en la plataforma Second Life (2012-2013).

Resumen

Este trabajo presenta un estudio sobre la actualidad (2012-2013) de la producción de machinima en la plataforma virtual 3D Second Life, abarcando el tipo de producción, estilo, géneros que predominan, modelos de difusión y prestando una mayor atención al machinima de origen hispano. La investigación se ha complementado con el inicio de la elaboración de un machinima que ha permitido experimentar su producción en primera persona.

TRABAJO FIN DE GRADO

Autora: Mónica Escribano Perucha
Directora: Teresa C. Rodríguez García

Grado en Comunicación Audiovisual
Curso: 2013/2014 – convocatoria: noviembre

AGRADECIMIENTOS

Para la realización de este estudio se ha tenido la grandísima suerte de contar con una tutora, Teresa C. Rodríguez, que desde que se comenzó la investigación ha estado disponible y dispuesta a ayudar y guiar en la difícil, a la par que apasionante, labor de una investigación como esta.

También se hace necesario dar las gracias a Fernando Pascual y Alfonso Garavito, dos profesionales dedicados al machinima en Second Life que han ofrecido su experiencia y trabajo para la elaboración de este estudio.

Mención especial a Alfonso que ha dedicado mucho de su tiempo en compartir sus conocimientos de forma que ha sido más fácil introducirse de lleno en la plataforma virtual. Además ha sido Alfonso quien me animó a entrar dentro de la producción de machinima iniciando así el proyecto documental que ha servido como experiencia y aprendizaje de este tipo de producción en un mundo virtual.

Por último agradecer también a todas las personas que detrás de los avatares y desinteresadamente han colaborado y ayudado desde que se inició la investigación dentro de Second Life.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN 5

1.1 Objeto y objetivos de estudio 5

1.1.1 Objeto de estudio 5

1.1.2 Objetivo general 5

1.1.3 Objetivos específicos 5

1.2 Metodología 6

1.2.1 Observación y Estudio de campo 7

1.2.2 Entrevistas en profundidad 12

1.2.2.a Fernando Pascual Calderón 13

1.2.2.b Alfonso Garavito Olivar 15

1.3 Estado de la cuestión 16

1.4 Planificación del estudio 19

2. DESARROLLO 20

2.1 Marcos de Referencia 20

2.1.1 Definiendo Machinima 20

2.1.2 ¿Qué es un mundo virtual? 22

2.1.3 Second Life ¿una segunda vida? 23

2.2. Análisis de resultados 25

2.2.1 Presencia actual de comunidades de machinima 25

2.2.1.a Géneros más comunes en la producción 30

2.2.1.b Estilos de producción 34

2.2.1.c Comunidades hispanas de machinima 36

2.2.1.d Espacios virtuales dedicados a machinima 39

2.3 Difusión del machinima producido en Second Life 42

2.4 Experimentación de la producción de un machinima 46

3. CONCLUSIONES 53

3.1 Presencia de comunidades de machinima 54

3.2 Presencia hispana en la producción de machinima **55**

3.3 Estilos de producción de machinima **56**

3.4 Difusión de machinima **56**

3.5 Experimentación de la producción de un machinima **57**

4. BIBLIOGRAFÍA **58**

ANEXO **i-xxi**

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Objeto y objetivos

1.1.1 Objeto de estudio

El machinima es un modo de producción audiovisual que se realiza en entornos gráficos multiusuario, en tiempo real: videojuegos, software motor de entornos gráficos o mundos virtuales 3D orientados a la interacción social como Second Life, donde da lugar esta investigación.

El trabajo que se presenta tiene como objeto de estudio el análisis de los sistemas de producción, géneros y usos del machinima que se realizan en el momento actual (2012-2013) en mundos virtuales 3D de carácter social, concretamente en la plataforma Second Life (SL). De modo especial el objeto de estudio se centra en la situación actual en la que se encuentra el machinima de origen hispano en esta plataforma, atendiendo a sus usos, su presencia, el tipo de producción y su difusión tanto dentro de SL como fuera.

1.1.2 Objetivo general

Explorar la situación actual del machinima en Second Life, entendido como mundo virtual 3D de gran alcance, considerando sus aspectos esenciales (técnica, sistemas de producción, estilo visual y difusión) y atendiendo, de modo concreto, a la presencia de producción hispana.

1.1.3 Objetivos específicos

1) Determinar la presencia actual de comunidades de producción y/o exhibición de machinima.

2) Observar la presencia del machinima hispano y su carácter (lúdico, social, educativo, etc).

3) Explorar los distintos modos de producción de machinima (individual, grupal, comercial, etc.).

4) Explorar y categorizar los géneros y estilos que predominan en la producción actual de machinima en SL.

5) Explorar los medios de difusión pública de producción de machinima en SL. Se observará aquí si existen festivales de machinima propios del mundo virtual Second Life y cuál es la participación hispana en este tipo de machinima en los festivales generales más destacados del género.

6) Experimentar la realización y producción de un machinima dentro de la plataforma SL, determinando las diferencias y similitudes con la producción audiovisual en el mundo real, y también sus dificultades y facilidades.

1.2 Metodología

Aunque hay muchos estudios sobre machinima en general y especialmente en cuanto a sus técnicas, no existen apenas trabajos sobre esta actividad realizada en un mundo virtual interactivo en tiempo real e inmersivo, como es Second Life. Por ello, en el diseño metodológico de este trabajo nos encontramos con dos dificultades importantes:

En primer lugar, estamos explorando un campo en el que prácticamente no hay nada escrito desde enfoques científicos y en el que las fuentes de referencia proceden en su mayor parte de blogs, páginas web generalistas, o dedicadas a aspectos puntuales, y de la producción visible en espacios como YouTube, Vimeo o similar.

En segundo lugar, el propio ámbito donde se sitúa nuestra investigación (Second Life) y el objeto de estudio (la producción de machinima en un mundo virtual online) tiene una naturaleza inestable y no permanente. Second Life es un mundo virtual soportado en internet y con una estructura propia de las redes sociales lo que conlleva dos problemas básicos y comunes:

- Es un espacio de comunicación y acción en el que se modifican continuamente los agentes y los contenidos y en el que, además, se mantienen como registrados usuarios y grupos que pueden estar ya inactivos.

- Como consecuencia de esto, es difícil, y a veces imposible, la identificación de los usuarios que pueden tener perfiles falsos o faltos de información.

Teniendo en cuenta estas circunstancias, este trabajo se plantea como un **estudio exploratorio** enfocado en describir las presencias, carácter y modalidades de la producción de machinima en Second Life durante el periodo de tiempo establecido (2012-2013), con el fin de mostrar un primer perfil de las características esenciales del machinima, como género audiovisual, en este medio virtual interactivo e inmersivo.

El fin último de esta investigación es incrementar el saber general sobre el objeto de estudio, bastante desconocido y no abordado hasta ahora, con la intención de establecer las líneas generales de la situación actual que puedan servir de base a posteriores investigaciones.

Para conseguir los objetivos de este estudio se han planteado dos técnicas fundamentales: la observación y la entrevista en profundidad. La observación nos permitirá obtener datos de forma directa desde el objeto de estudio y la entrevista aportará información enfocada complementaria.

1.2.1 Observación y Estudio de campo

La técnica principal utilizada en este trabajo es la **observación**, entendida como técnica de recolección de datos en la que el investigador obtiene la información por observación de comportamientos, actitudes, procesos o fenómenos y es llevada a cabo a dos niveles: observación no participante y observación participante. En la técnica de observación no participante, el investigador se sitúa en la acción a investigar pero se mantiene como agente externo, en la observación participante forma parte del grupo y participa en los hechos o fenómenos observados (Wimmer y Dominik, 2001: 111 y ss.).

Dado lo especial del entorno investigado, un mundo virtual, la primera operación ha consistido en crear un investigador virtual para así poder formar parte de la plataforma e investigarla desde dentro, siendo un residente más de Second Life, de modo que pudiera visitar los lugares para tomar información, relacionarse con gente de todo el mundo que, algunos más que otros, pudieran aportar datos útiles para alcanzar los objetivos de estudio.

Así y mediante la página web oficial de Second Life, se crea una cuenta para la investigadora con el nombre Monicaep25 de carácter gratuito y con un físico específico (Fig. 1.1):

Figura 1.1: Avatar del sujeto participante: Monicaep25 y en el mundo real: Mónica Escribano. Fuente: elaboración propia.

Con este avatar se explora la presencia de comunidades y lugares relacionados con el machinima. Para poder utilizar y acceder a la plataforma virtual es necesario la descarga e instalación en el sistema operativo de una aplicación (denominada visor) mediante la cual se puede iniciar sesión con los datos de la cuenta creada.

La observación se desarrolla a dos niveles operacionales básicos: exploración de las comunidades de machinima y experimentación de la producción de un machinima.

1) **Exploración de las comunidades** y su producción de machinima dentro y fuera de la plataforma SL.

   Dentro de la plataforma se utiliza el motor de búsqueda de Second Life, de carácter simple ya que no permite introducir operadores booleanos. Los únicos filtros de

búsqueda que ofrece son la posibilidad de rastreo por categorías. La búsqueda realizada se centra en las siguientes categorías:

- Categoría **"Lugares"** (espacios virtuales construidos por los usuarios donde se hacen actividades y que se pueden visitar). Permite acotar los espacios virtuales existentes dentro de la plataforma y dedicados a actividades de machinima.
- Categoría **"Grupos"** (grupos de usuarios registrados en SL como comunidad, identificados con un nombre específico y caracterizados por un interés o actividad). Permite obtener los grupos o comunidades cuya actividad en la plataforma es el machinima.

La acotación de la muestra dentro del motor de búsqueda de SL se realiza introduciendo las palabras clave "*machinima*", "*machinimator*", "*film*" y, finalmente para llegar a un mayor número de comunidades hispanas se utilizan las palabras "productora", "película" y "corto".

Una vez obtenidos los resultados de las búsquedas se examinan los siguientes aspectos según su categoría:

- **Grupos:** Nombre del grupo, número de miembros, fundador del grupo, nacionalidad, actividad dominante, género dominante de sus producciones, estilo de producción (comercial, no comercial), existencia de espacio virtual en SL y existencia de página web relacionada.
- **Lugares:** el nombre del lugar, su accesibilidad y estado, la actividad principal, el tamaño, comunidad asociada, la nacionalidad y existencia de página web relacionada con el espacio virtual.

Los datos se recogen en dos fichas de análisis diferenciadas; "Ficha de comunidades" (Fig. 1.2) y "Ficha de lugares" (Fig. 1.3). Posteriormente estos datos se vuelcan en una tabla de Excel para poder compararlos y analizarlos.

La información obtenida se filtra en función de la **acotación temporal** del estudio: años 2012 y 2013 obteniendo así finalmente 125 grupos y 66 lugares a observar ya que constituyen una muestra de estudio del panorama actual del machinima en SL de carácter ajustado y realístico.

Ficha de comunidades de machinima	
Nombre	
Actividad principal	
Última fecha en la se ha registrado actividad	
Género del machinima producido	
Miembros	
Fundador	
Nacionalidad	
Estilo de producción (Comercial, no comercial)	
Espacio virtual vinculado	
Página web de interés	
Página de subida de vídeo	

Figura 1.2: Ficha de comunidades estudiadas. Fuente: elaboración propia.

Ficha de espacios virtuales de machinima	
Nombre	
Fotografía	
Estado del espacio virtual (activo o inactivo)	
Actividad principal	
Tamaño del espacio virtual	
Descripción y observaciones	
Nacionalidad	
Página web de interés	
Comunidad relacionada	
Dirección del espacio virtual	
Último acceso	

Figura 1.3: Ficha de lugares estudiados. Fuente: elaboración propia.

Para la recogida de los datos necesarios dentro de la categoría "lugares" se traslada al avatar a la localización en concreto, utilizando la herramienta "teleporte". Esta herramienta teletransporta virtualmente al avatar al lugar elegido, es decir, actúa como un enlace que dirige al usuario a un nuevo entorno.

Por último, el estudio de campo permite analizar también las herramientas que ofrece SL para la difusión del machinima producido dentro de la propia plataforma.

Igualmente se explora la extensión de la actividad de las comunidades analizadas en Second Life **fuera de la propia plataforma**: en webs y repositorios como YouTube o Vimeo. De este modo se amplía la información originada por las búsquedas dentro de SL, ya que los datos ofrecidos por los grupos y lugares puede que sea insuficiente o incompleta para el logro de los objetivos.

Así se introduce en el motor de búsqueda de internet el nombre de la comunidad de machinima para poder determinar los datos necesarios que se vuelcan en la antes citada ficha de comunidades (Fig. 1.2).

Si el nombre de la comunidad no da los resultados deseados se procede a buscar contenido por el nombre del fundador del grupo. En el caso de que ninguna búsqueda ofreciera los datos necesarios se clasifica como fracasada.

Además internet posibilita el visionado y estudio de las distintas obras machinima de las comunidades analizadas, lo que permite un acercamiento y conocimiento sobre los **modos y estilos de producción** así como los **géneros** más destacados.

El estudio de campo realizado en internet también ofrece información relevante en cuanto a las herramientas disponibles para la **difusión del machinima** una vez producido en Second Life. A este efecto se examinan páginas dedicadas a este tipo de producciones y a festivales y eventos relacionados con esta actividad. Se observa también la participación hispana en estos festivales analizando la edición del 2012 y 2013, si la hubiera, para ver la presencia hispana en comparación con la de otras nacionalidades.

2) **Experimentación de la producción** de un machinima dentro de una comunidad o grupo en Second Life:

Como experiencia participativa en este estudio se comienza una labor de producción de machinima a través del avatar Monicaep25. En concreto se trata de un documental sobre la producción audiovisual dentro de la plataforma virtual Second Life y se cuenta con el asesoramiento de un experto.

Se hace así observación participante directa de la elaboración de un machinima en la plataforma desde el principio hasta el final, pasando por las tres etapas de un producto audiovisual: pre-producción, producción y post-producción.

Se estudia de esta forma las similitudes y diferencias que hay entre la producción real y la producción de un machinima en un entorno virtual, además de las dificultades y facilidades más características que ofrece este tipo de producción.

1.2.2 Entrevistas en profundidad

La **entrevista en profundidad** es una técnica que nos permite obtener una amplia información aportada por una persona especialmente interesante debido a su conocimiento o relación con el objeto de estudio (Wimmer y Dominik, 2001:181 y ss). El uso de entrevistas en profundidad se lleva a cabo como complemento del estudio de campo, ya que los entornos investigados, Second Life e Internet, son inestables.

La entrevista es de carácter semi-estructurada. Aunque se permite la libre y extensa expresión de los entrevistados, se elabora una Guía de Entrevista (Fig. 1.4) previa con una serie de preguntas de interés para el estudio[1].

Presentación
Nombre: Apellidos: Nombre en SL: Ocupación: Fecha:
EXPERIENCIA PERSONAL 1
1 ¿Desde cuándo estás en Second Life? 2 ¿A qué te dedicas dentro de este mundo virtual? 3 ¿Haces machinima? ¿Qué significa para ti el machinima y por qué lo haces? 4 ¿Qué clase de machinima haces, en cuanto a producción, técnicas y género? Y ¿dónde lo produces? 5 ¿Qué tiene Second Life que lo hace un entorno perfecto para hacer machinima? 6 ¿Cómo ves la situación del machinima dentro de Second Life?

[1] Las entrevistas fueron registradas y su transcripción puede consultarse en el Anexo.

7 ¿Hay mucha gente que lo practica? 8 ¿Cuáles son los géneros más abundantes a tu parecer? (grabación de eventos, educativos, ficción, videoclips) 9 ¿y la forma de producción? (individual o en grupo)
DIFUSIÓN
10 Tras producir y editar el machinima ¿cómo y dónde lo difundes? ¿Dentro, fuera de SL o en ambos sitios? 11 ¿Conoces algún festival dedicado a machinima? 12¿Has participado en alguno? Si es así ¿la participación hispana era significativa?
ENTORNO MACHINIMA
13 ¿Conoces a gente que haga lo mismo que tú o tu empresa? ¿Hay mucha competencia en este sector? 14 En cuanto a la presencia del machinima hispanoamericano ¿conoces a machiminators o empresas hispanas en Second Life? 15 ¿Es común encontrarse con machinima en español? 16 A tu parecer ¿Qué tipo de machinima es el que más abunda entre los machiminators hispanos? (en cuanto a género, técnicas y producción)
EXPERIENCIA PERSONAL 2
17 Aparte del machinima que haces en tu grupo/empresa profesionalmente ¿sueles hacer machinima individualmente? Si es así ¿de qué género? ¿Cómo lo difundes? 18 Aparte de producir, ¿Consumes machinima? ¿Dentro o fuera de SL? 19¿Alguna obra en especial que te haya marcado o que te guste mucho? 20 De tus obras ¿Cuál es de la que más orgulloso estás?

Figura 1.4: Guía de entrevista. Fuente: elaboración propia.

Con el objetivo de establecer la situación actual del machinima hispano, la entrevista se plantea a dos expertos, el español Fernando Pascual Calderón y el colombiano Alfonso Garavito Olivar, ambos cuentan con una amplia trayectoria de trabajo en mundos virtuales 3D según se observa en los perfiles que exponemos a continuación.

1.2.2 a Fernando Pascual Calderón

Figura 1.5: Nandi Saenz y Fernando Pascual Calderón. Fuente: TeKnoArtia.

Fernando Pascual Calderón (español, residente en Valladolid) (Fig. 1.5) es experto en gestión y construcción de entornos 3D en Second Life y OpenSim[2]. Junto con Marta Sanz Fraile son los impulsores de TeKnoArtia,

[2] OpenSim es un servidor 3D de código abierto que permite crear ambientes virtuales que pueden ser accedidos a través de una gran variedad de visores o protocolos. http://www.opensim.net/

registrada en el Provider Directory de Second Life desde 2009. Utiliza Second Life desde 2007 y su avatar dentro de la plataforma se llama Nandi Saenz[3]. TeKnoArtia presta servicios de asesoría personalizada, introducción, análisis, estrategia, implantación y desarrollo de proyectos en entornos virtuales inmersivos (principalmente dentro de Second Life y OpenSim) para particulares empresas, instituciones, centros educacionales, etc. Desde la generación y construcción de un espacio mediante modelado 3D a la personalización del avatar y la producción de anuncios para empresas, mediante machinima.

Pascual es asesor y desarrollador en la USMP Virtual[4] (Universidad San Martín de Porres de Perú) desde hace más de tres años. Ha diseñado su campus virtual 3D en SL, lo mantiene, da talleres de formación de docentes y soporte para otras actividades (seminarios, conferencias, etc.).

Pascual también utiliza el machinima para el registro y la difusión de su actividad, considerando la imagen la mejor forma de hacerlo. TeKnoArtia dispone de un canal de Livestream donde ofrecen ininterrumpidamente una programación de producciones propias, registro de eventos que se producen día a día en la plataforma y otras de interés sobre las aplicaciones de los mundos virtuales 3D inmersivos. Uno de los objetivos de TeKnoArtia es investigar y experimentar el potencial y las posibilidades del machinima en mundos virtuales y concretamente en Second Life. Todo su trabajo se puede encontrar en Bliptv, YouTube, o Livestream y en su página web y blog[5].

Dentro de la plataforma Second Life, Pascual y TeKnoArtia disponen de instalaciones virtuales donde realizan sus actividades, entre ellas se encuentran; un auditorio para las producciones audiovisuales como conferencias, entrevistas o cursos y un espacio de ocio y diversión, la discoteca DiscoTKA.

---

[3] En la primera época de Second Life, cuando ambos expertos comienzan a trabajar en este medio, los usuarios estaban obligados a tomar un nombre ficticio para su avatar. El nombre propio podía ser elegido por el usuario pero el apellido debía elegirse de una lista ofrecida por Second Life. De ahí los nombres relativamente extraños que pueden tener los avatares de más antigüedad. Actualmente la plataforma permite que el usuario se muestre con el nombre que desee, incluido el suyo propio.
[4] USMP Virtual. http://www.usmpvirtual.edu.pe/secondlife/
[5] TeknoArtia.com y TeknoArtia/blogspot.com.

1.2.2.b Alfonso Garavito Olivar

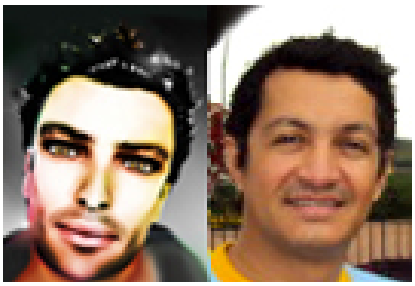


Figura 1.6: Alfonso Perfferle y Alfonso Garavito Olivar. Fuente: Facebook.

Alfonso Garavito Olivar (colombiano, residente en Boston, Estados Unidos) (Fig. 1.6), es docente dedicado a la enseñanza de idiomas desde hace 17 años y usa los mundos virtuales como herramienta para ello desde hace 7. Garavito utiliza Second Life desde 2006 y su avatar se llama Aflonso Perfferle. Dentro de SL desarrolla distintas actividades todas enfocadas a la educación, entre ellas se encuentran la formación docente, realización de machinima, procesos eLearning, investigación, trabajo cooperativo y la exploración de nuevas posibilidades para la educación a distancia desde entornos virtuales de aprendizaje.

Garavito utiliza el machinima como herramienta efectiva para entregar contenidos por medio de los recursos audiovisuales y está a cargo de Virtual TV Media, una productora de televisión virtual, que realiza contenidos tanto en inglés como en español, facilitando así la enseñanza de idiomas, uno de sus objetivos primordiales.

Entre sus producciones se encuentran: *Virtual TV Magazine, Aprendiendo con la Familia Gómez, Add the app to your andorid, Spanish at Second Life, English@SL y Virtual Educational Campus*. Para estas producciones, Garavito colabora con docentes de distintos ámbitos de la educación y de diferentes países del mundo. Además también registra con machinimas conferencias, festivales y eventos, la mayoría de ellos con un enfoque de contenido educativo.

La principal plataforma que utiliza para la realización de los machinimas es Second Life, aunque también utiliza el videojuego de rol social *Los Sims*[6] y crea animaciones con Xtranormal Movie Maker[7]. Dentro de Second Life, Garavito posee localización propia

[6] *Los Sims* es un videojuego de simulación social desarrollado por Electronic Arts Inc. http://es.thesims3.com/
[7] Xtranormal Movie Maker es un software destinado a la creación de animaciones propiedad de Xtranormal Technology, Inc http://www.xtranormal.com/

donde graba algunas de las producciones de Virtual Tv Media, como *Aprendiendo con la Familia Gómez*.

Como complemento se llevan a cabo conversaciones y mini-entrevistas a aquellos usuarios de Second Life que puedan aportar información relevante al estudio.

1.3 Estado de la cuestión

El entorno virtual y los mundos inmersivos no son términos nuevos, los **mundos virtuales** emergieron hace ya más de 20 años y han ido evolucionando hasta ser una ventajosa aplicación en el entorno social, empresarial, educativo y en otros muchos campos que todavía están por descubrir. Hoy en día es muy común encontrarse estos entornos virtuales en la red y son, desde que emergieron, el objeto de numerosas investigaciones. Así podemos encontrar estudios desde los años 90 sobre su construcción, como el de Bernie Roehl (1995) en el que se trata la construcción técnica de los mundos virtuales 3D atendiendo al diseño y a las herramientas disponibles para ello en esa época.

Y es que la construcción de los mundos virtuales ha originado una nueva forma de ver la arquitectura, una arquitectura virtual, gracias a las nuevas tecnologías tal y como describe Iliana Hernández (2005). Richard R. Bartle (2004) explica en su investigación cómo están diseñados los mundos virtuales para satisfacer las necesidades de los usuarios que los visitan día a día, ya que ése es su objetivo. Esta estética, tan importante dentro de los mundos virtuales y que facilitan la inmersión del usuario fue el objeto de la investigación ya en los años noventa de parte de Lev Manovich (1998).

La utilidad en actividades educativas es un tema recurrente en las investigaciones sobre los mundos virtuales, Ruth Martínez (2009) trata el tema educativo en adolescentes y preadolescentes dentro de los mundos virtuales aconsejando a padres y profesores de cómo utilizarlos correctamente. Otro estudio enfocado en esta línea es el de Eliseo Tintaya (2009) en el que se desarrollan las ventajas e inconvenientes de la enseñanza virtual. Michele Dickey (2005) enfoca su investigación a dos casos concretos en los que se imparte una educación a distancia a través de los mundos virtuales.

Si cerramos un poco el círculo y nos centramos en un mundo virtual concreto, como es en este caso **Second Life**, también encontramos una gran cantidad de artículos y estudios. Second Life tampoco es algo nuevo al tratarse de un mundo inmersivo creado en 2003 siendo uno de los más famosos. Muchos de los estudios que se han hecho sobre Second Life hacen referencia a su capacidad educativa, como por ejemplo el de Ana Eva Iribas Rudín (2008) que examina las posibilidades de Second Life como plataforma virtual para la enseñanza universitaria. O el de Mariona Grané, Joan Frigola y Miguel Antel Muras (2007) que sigue la misma línea que el anterior, investigando las posibilidades de Second Life para llevar a cabo un aprendizaje que se traslada del mundo virtual al real. Se ha estudiado también este factor educativo en campos específicos como el sanitario en el trabajo de Maged Kamel Boulos, Lee N. Hetherington y Steve Wheeler (2007).

Aparte del potencial educativo, Second Life ha sido y sigue siendo uno de los mundos virtuales sociales con más usuarios y más exitosos, además de ofrecer utilidades de las que otros juegos *online* carecen como describe la investigación de Sanjeev Kumar, Jatin Chhugani, Changkyu Kim, Daehyun Kim, Anthony Nguyen, Pradeep Dubey, Christian Bienia y Youngmin Kim (2008). Además cabe destacar Second Life como mundo virtual con una economía propia fomentada por el uso del Linden Dólar, moneda real, y en el que negocios como la publicidad están al orden del día, marcas que funcionan en la vida real abren tiendas y sucursales en el mundo virtual, así lo detallan Teresa C. Rodriguez y Miguel Baños (2009).

Desde que emergió, el **machinima** ha ido evolucionando y desarrollándose a la par de las tecnologías siendo cada vez más fácil de practicar y proporcionándole un sinfín de posibilidades, Henry Lowood (2009) y Ricardo Cedeño (2010) describen este recorrido histórico y sus posibles definiciones dentro su propia evolución. En este desarrollo han ido apareciendo diversas herramientas para la grabación como la *Cambot*, una aplicación novedosa que facilita la producción de machinima en los mundos virtuales tal y como lo explican David K. Elson y Mark O. Riedl (2007). Libros como el de Hugh Hancock, Johnnie Ingram (2007) y el de Henry Lowood y Michael Nitsche (2011) son grandes guías para iniciarse en el mundo del machinima, explicando con detalle su origen, su evolución y las herramientas disponibles para su producción.

El machinima como herramienta educativa es objeto de muchas investigaciones debido a las posibilidades que ofrece, así el estudio de Mirian Checa, Ana Belén García, Héctor del Castillo, Natalia Monjelta y Xudit Casas (2011) observa la posibilidad de aprendizaje que ofrece la grabación de narrativas dentro de videojuegos, poniendo como ejemplo varios casos de estudios en los que los alumnos grabaron machinimas para exponerlos en clase. Mirian Checa (2011) realiza otro estudio que sigue las mismas premisas que el anterior en el que se investiga la introducción del videojuego y el machinima en el aprendizaje de los estudiantes y cómo debe de utilizarse. Toni Roig Telo y Jordi Sánchez-Navarro (2008) describen, mediante la experimentación, el gran potencial que ofrece el machinima como herramienta para la educación dentro del programa educativo de Comunicación Audiovisual.

El machinima es una actividad virtual que se puede llevar a cabo individualmente o colaborar con otros usuarios de cualquier parte del mundo, esta capacidad colaborativa queda detallada en la investigación de Jordi Alberich (2009).

Como hemos podido comprobar estos tres campos (Mundos virtuales, Second Life y Machinima) han sido estudiados en numerosas investigaciones haciendo especial hincapié en las utilidades educativas que ofrecen tanto los mundos virtuales como el machinima. En cambio si nos centramos en el **machinima producido en Second Life** se reduce mucho el número de investigaciones llevadas a cabo. Y si le añadimos el factor hispano reducimos a cero los estudios.

Bernadette Daly (2007) presenta una visión práctica de cómo el machinima dentro de Second Life conecta a los distintos usuarios además de sugerir ideas colaborativas e individuales para el uso de machinima.

En este caso nos volvemos a encontrar con el objetivo educativo en los escasos estudios de machinima en Second Life como en la investigación de Nona Muldoon, David Jones, Jennifer Kofoed y Colin Beer (2008) en la que se trata de demostrar cómo el machinima dentro de la plataforma social SL puede ser una herramienta muy útil y eficaz a la hora de impartir conocimientos.

Por eso, con el estudio que se presenta a continuación se pretende entrar en un mundo que no se ha investigado antes; el estado del machinima que se produce actualmente (2012-2013) en Second Life, prestando especial atención al de origen hispano que poco a poco se va haciendo un hueco dentro del machinima internacional.

1.4 Planificación de la investigación

Según los parámetros expuestos, la investigación se estructura de la siguiente forma, dividiéndose en etapas generales y fases específicas.

Etapa I: Definición y explicación del objeto de estudio. Revisión de planteamientos teóricos. Establecimiento de los objetivos específicos. Delimitación de la metodología, corpus de estudio y localización del mismo en función de los objetivos establecidos. Localización de expertos. Introducción en el mundo virtual a estudiar.

Etapa II: Análisis de los datos.

- **Fase I:** Análisis de las variables de las distintas comunidades de machinima dentro y fuera de la propia plataforma SL.
- **Fase II:** Análisis de los espacios virtuales dedicados al machinima dentro de SL.
- **Fase III:** Entrevistas en profundidad (realización, registro y volcado de información).
- **Fase IV:** Comienzo de la producción propia de un machinima.

Etapa III: Explotación de los datos obtenidos en los distintos análisis para la construcción de los objetivos establecidos en la "etapa I". Obtención de resultados a través de herramientas cualitativas de categorización y herramientas estadísticas de carácter descriptivo e inferencial.

Etapa IV: Análisis y redacción de resultados. Comparación de éstos con los objetivos planteados y elaboración de las conclusiones.

Etapa V: Entrega y defensa del Trabajo de Fin de Grado.

II DESARROLLO

2.1 Marcos de referencia

2.1.1 Definiendo Machinima

¿Qué es machinima? El término, aunque no es muy conocido, y teniendo en cuenta que cada autor lo define añadiendo o quitando alguna característica, se entiende como una técnica de producción audiovisual llevada a cabo dentro de entornos virtuales (Hancock, Ingram, 2007:11).

Tiene su origen en los videojuegos *First Person Shooter*[8] de los años 90 como *Quake o Doom*[9], en los cuales sus jugadores grababan sus partidas y las mostraban a otros con el objetivo de enseñar sus habilidades en el juego o estudiarlas, el único inconveniente era que se necesitaba el motor del videojuego para reproducirlo (Cedeño 2011:45). La primera obra narrativa considerada como machinima fue en 1996, llamada *Diary of a Camper* grabada y reproducida en el videojuego *Quake* por el grupo de jugadores denominado "The Rangers" (Lowood, Nitsche, 2011:23). Es por esto que las obras comenzaron a llamarse *Quake movies*, pero con el paso de tiempo otros videojuegos y mundos virtuales empezaron a interesarse por esta actividad, por lo que el nombre quedó obsoleto dando paso a Machinima (Cedeño, 2011:46).

"Machinima" fue acuñado por Hugh Hancock y Anthony Bailey en 1999 y está compuesto por las palabras machine y cinema, (Hancock, Ingram, 2007:12). La primera, cuyo significado es máquina, hace referencia al motor del videojuego, y la segunda al cine, por el carácter audiovisual y cinematográfico que tienen las piezas de machinima.

[8] Este género de videojuegos también llamado FPS se caracteriza por ser en primera persona, y en que el jugador se sitúa en el lugar del personaje principal. El *First Person Shooter* fue uno de los géneros más famosos y comunes en los años 90.
[9] *Quake y Doom* son videojuegos en primera persona (FPS) desarrollados por Id Software en los años 90.

Así en el 2000 se abrió la primera y más importante página web de machinima[10]. Años más tarde Kirschner[11] añadiría la palabra animación a la definición de Huncock y Bailey (1999), dejando su composición de la siguiente forma "***machi**ne* + *a**ni**mation* + *cine**ma***".

"El aspecto más interesante del machinima es la producción en tiempo real de imagen en movimiento, pues esta aproximación agrega elementos de improvisación típicos de formatos en vivo y ausentes en animación por computadora" (Cedeño 2010:199).

Cuando se graba machinima no se tiene el control total sobre la acción ya que al ser en tiempo real hay múltiples variables que pueden afectar a la grabación, como los avatares, el escenario, las luces, añadiendo las condiciones de la red de internet que utilices así como las características del equipo del que se disponga (Pc, Mac, tarjeta gráfica/sonido), etc. Este factor es lo que hace especial al machinima y lo convierte en un medio muy interesante para investigar. Las grabaciones se llevan a cabo con programas específicos de captura de pantalla como Camtasia[12] y Fraps[13], en los que se registra en video todo lo que sucede en la pantalla del equipo utilizado.

Los usuarios de este fenómeno han ido aumentando año a año, han creado portales web para reproducir sus obras, festivales y concursos. Gente de todos los países y edades participan en esta producción audiovisual. Los "machinimators", que es el nombre que reciben los usuarios que llevan a cabo esta actividad, pueden trabajar solos, creando su avatar y actuando con él, poniendo la propia voz y grabando, o crear un equipo de trabajo al estilo de un equipo de rodaje real. Así podemos considerar el machinima como un medio que está en continua evolución.

---

[10] Página oficial de Machinima Inc; www.machinima.com

[11] Esta composición la describe Kirschner en su página web http://www.zeitbrand.de/machiniBlog/WhatIsMachinima.html

[12] Camtasia Studio: Software de captura de pantalla en directo y edición de video. Es un producto comercial de la casa TechSmith www.techsmith.com

[13] Fraps: Software de captura de pantalla y de video. No tiene editor. Tiene una versión de licencia gratuita. www.fraps.com

2.1.2 ¿Qué es un mundo virtual?

Como vemos en la descripción de machinima, el espacio donde se lleva a cabo es en entornos virtuales, como lo son los mundos virtuales. Éstos se definen como entornos gráficos que representan un mundo posible y que se visualizan en la pantalla del ordenador del usuario conectado a un servidor con el software que genera ese mundo virtual (Baños y Rodríguez, 2011). Los usuarios de los mundos virtuales interactúan entre sí a través de avatares, definidos como representaciones visuales del usuario dentro del mundo virtual que permiten su movilidad por él y la participación en las distintas actividades de la plataforma (De Freitas, 2008:42).

Los mundos virtuales tienen su origen en los años 60 y 70, cuando se comenzaron a desarrollar las tecnologías y las herramientas necesarias para su nacimiento: la realidad virtual, la telepresencia y los lenguajes de programación (López, 2008:135).

Los primeros mundos virtuales surgieron de diversas formas, algunos como una evolución de los chats y otros de los videojuegos que comenzaron a jugarse online, a través de internet uniendo a usuarios de todo el mundo (López, 2008:139). Esto producía que los chats y los videojuegos convencionales se convirtieran en lugares donde los usuarios podían verse virtualmente e interrelacionarse.

El primer mundo virtual considerado como tal es *Habitat*, creado por LucasFilm en 1986, un videojuego online en el cual los jugadores tenían representación gráfica en modo de avatar y podían comunicarse entre sí (De Freitas, 2008:10). Desde entonces, numerosos mundos virtuales han ido surgiendo, algunos con mucha popularidad como *Habbo Hotel*[14] o *Second Life*, y otros que han pasado desapercibidos.

En la actualidad estos mundos virtuales han creado empresas e industrias que funcionan al igual que en la vida real, marcas como Nokia o Nissan han creado sus propios establecimientos en alguno de los mundos virtuales con más afluencia ofreciendo diferentes servicios (Rodríguez y Baños, 2009).

[14] Habbo Hotel es un mundo virtual desarrollado por Sulake Corporation Oy. https://www.habbo.es/

Como hemos detallado anteriormente, uno de los factores más característicos del machinima es la producción en tiempo real. Este tiempo real lo ofrecen los mundos virtuales, ya que permiten que un gran número de usuarios puedan utilizarlos al mismo tiempo (De Freitas, 2008:43), proporcionando así ese factor de improvisación que comentábamos en el apartado anterior y que lo hace similar a la producción en el mundo real.

2.1.3 Second Life ¿una segunda vida?

Second Life es un mundo virtual creado por Linden Research Inc en 2003. Concretamente se trata de un mundo virtual social en el cual los usuarios interactúan con el medio y con otros usuarios a través de agentes virtuales -avatares- que ellos mismos pueden modificar a su gusto (De Freitas, 2008). Como definen Rymaszewski, Michael, et al, "Second Life es un mundo virtual 3D online, imaginado, creado y propiedad de sus residentes" (2007:4).

Second Life no tiene un objetivo concreto como lo tienen los videojuegos, lo que realmente caracteriza este mundo virtual es el tener una economía propia, su capacidad de automatización y que la mayoría del contenido es creado por sus propios usuarios o "residentes", como se hacen llamar (Grané y Muras, 2006: 2, 3).

La economía de SL se sustenta gracias a la moneda local, el Linden Dollar (L$). El L$ tiene cambio en moneda real que se puede hacer a través de la web oficial de SL o de otras plataformas de cambio (Rymaszewski, Michael, et al, 2007:12)[15]. A través de esta moneda los usuarios de la plataforma pueden adquirir o vender objetos como ropa, muebles, edificios, terreno virtual, pelo, piel... Esta economía hace que los usuarios puedan ganar dinero gracias a estos negocios virtuales y a las inversiones en ellos.

Así, los residentes de SL se relacionan, crean amistades, construyen, compran, venden, trabajan y en definitiva viven (Grané, Muras, 2006: 3). Como vemos SL simula perfectamente al mundo real, los usuarios se introducen en el mundo virtual formando

[15] Actualmente su valor está en 317 L$ / 1 euro (€) y 231 L$ / 1 dólar ($) americano, aunque el valor de cambio depende de la oferta y la demanda del mercado. https://www.moneyservers.com

parte de una inmersión total. El mismo creador de Linden Lab y SL, Philip Roseadle, lo definía así en una entrevista para la revista *Wired*:[16] "I'm not building a game. I'm building a new country". Second Life es, como su propio nombre indica, una segunda vida en un mundo virtual en el que se puede ser y hacer lo que el uno quiera (Rymaszewski, Michael, et al, 2007, pp. 4).

Para su utilización se debe disponer de un "visor" (Fig. 2.1) y de una cuenta creada a través de su página web oficial.

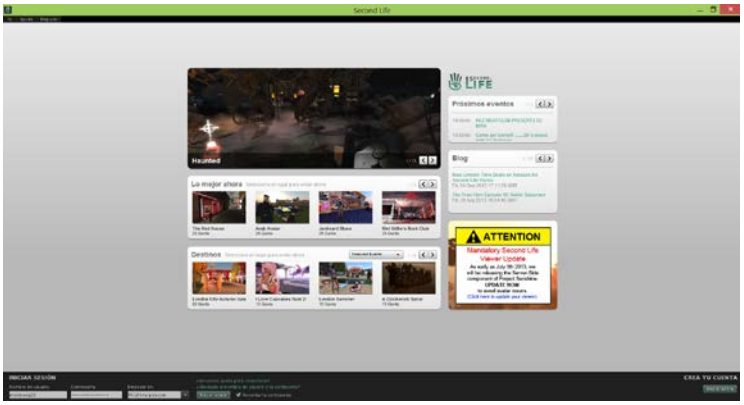


Figura 2.1: Captura del "Visor de Second Life". Fuente: elaboración propia.

La posibilidad de construcción y modificación del entorno en SL hace que sea un escenario perfecto para grabar machinima. Los usuarios puedan crear todo tipo de ambientes, vestuario, objetos, avatares… Esta capacidad es la que hace que el machinima en él sea diferente al de otros mundos virtuales y videojuegos en los cuales hay una temática establecida y ofrece un gran número de posibilidades a la hora de grabar machinima. Así los usuarios podrán crear diferentes contenidos:

- **Ficciones narrativas:** comedia, terror, drama, romance, bélico…
- **Emisiones en directo o grabación posteriormente editada de eventos organizados** dentro del mundo virtual, como pueden ser conferencias, fiestas, desfiles de moda, bodas, nacimientos, o sesiones de juegos de rol (*roleplay*). Esto

[16] *Wired* es una de las revistas de tecnología más prestigiosas. Pertenece al grupo internacional Condé Nast Publications. http://www.wired.com/

último hace referencia a simulaciones sociales en las que los usuarios adquieren un rol y actúan en base a él, existen *Roleplays* medievales, vampíricos, futuristas, etc.

- **Machinima publicitario o propagandístico**: con el objetivo de dar a conocer un negocio o una marca que actúa dentro del mundo virtual.

- **Machinima musical:** en el cual se representa un tema musical a través de los avatares y el entorno, es decir, la realización de un videoclip dentro del mundo virtual.

- **Machinima educativo:** destinado a ofrecer un producto audiovisual mediante el cual se transmita al espectador un aprendizaje de cualquier tipo.

- **Machinima erótico/pornográfico**[17]: los usuarios de SL también pueden grabar producciones de este contenido, ofreciendo un producto que sigue el mismo objetivo que la producción erótica/pornográfica del mundo real.

Estos son algunos de los contenidos que se pueden grabar, pero en definitiva los usuarios de SL pueden construir cualquier obra machinima posible.

Tras diez años desde su nacimiento Linden Lab ha realizado muchas mejoras y dispone de más de 33 millones de cuentas y una media de 20.000 a 60.000 usuarios conectados en un mismo momento del día. Todo esto convierte a Second Life en uno de los mayores mundos 3D y el mayor para el sector de edad de mayores de 30 años[18].

2.2 Análisis de resultados

2.2.1 Presencia actual de las comunidades de machinima.

En el estudio se ha determinado que una de las herramientas más eficaces de las que dispone Second Life para dar a conocer los intereses, gustos, actividades y negocios es la

[17] Entendiendo como pornografía aquel contenido audiovisual que muestra explícitamente el acto sexual con el fin de excitar, excluyendo la emoción. Y como erotismo la sexualidad insinuada y sugerida.
[18] Datos del último cuatrimestre de 2012 por la empresa KZero. http://www.kzero.co.uk

creación de grupos. Estos grupos son fundados por aquellos usuarios que quieren compartir alguna actividad concreta con los demás residentes de SL y éstos a la vez pueden formar parte de aquellos que les interese. La búsqueda de estos grupos se realiza dentro de la plataforma virtual mediante la interfaz del propio visor (Fig. 2.2) o por medio de la página oficial de Second Life, pero en este segundo caso no se puede participar en ellos. De este modo se analizan los grupos creados dentro de Second Life relacionados con la producción de machinima.

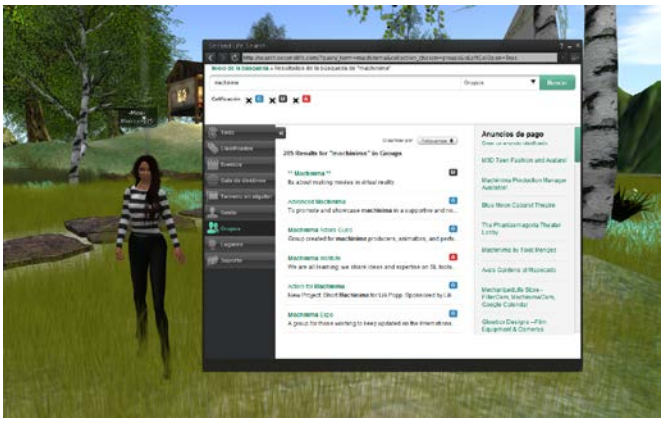


Figura 2.2: Motor de búsqueda dentro de Second Life, categoría grupos. Fuente: elaboración propia.

Se han encontrado y estudiado un total de 512 comunidades que están relacionadas con el machinima dentro de Second Life. Se ha observado que estas comunidades presentan distintos objetivos:

- **Difusión:** el objetivo principal es dar a conocer el machinima producido dentro de Second Life, compartir ideas, vídeos, técnicas y cualquier dato o información de interés relacionado con este tipo de producción. Se ha observado que algunas de estas comunidades se agrupan por nacionalidad, encontrando grupos de machiminators franceses, coreanos, hispanos, etc.
- **Producción de machinima**: comunidades creadas para producir machinima dentro de SL. Estas comunidades se agrupan bajo un nombre concreto, para distinguirse de las demás y están constituidas con el objetivo de dar a conocer la labor que llevan a cabo: descripción detallada de su actividad, servicios que ofrecen,

géneros, modo de producción, horarios y localizaciones de rodaje, enlaces a vídeos de producciones anteriores, información sobre sus miembros…

- **Proyecto concreto de machinima**: estas agrupaciones se centran en la producción de un único machinima con el ánimo de darlo a conocer, buscar a gente que participe en él o como forma de comunicarse entre los miembros de la producción.
- **Proveedor/buscador de actores**: el objetivo principal de estas comunidades es, en algunos casos, buscar a actores para participar en distintas producciones de machinima, mientras que otras comunidades se dedican a proporcionarlos como una agencia de actores o modelos en la vida real.
- **Festival**: estas comunidades se dedican a la difusión de los distintos festivales que se celebran anualmente dentro del mundo virtual. Además de difundir también son utilizados para llevar a cabo los preparativos del festival y poner en contacto a los responsables del acto.
- **Enseñanza de técnicas de machinima**: la función de estos grupos es el de enseñar las técnicas, trucos, aplicaciones útiles e información relevante para la elaboración de un machinima, haciendo más fácil para los usuarios de SL el introducirse dentro de la producción de machinima.
- **Estudios de grabación de machinima**: al igual que en el mundo real, en Second Life existen espacios virtuales dedicados a la grabación de machinima. Estos espacios virtuales están provistos de cámaras virtuales y distintos sets con diferentes ambientaciones que se asemejan a los estudios de grabación en la vida real.

En algunas de las comunidades analizadas no se ha podido concretar qué actividad principal realizan debido a la escasez de información tanto en la descripción del grupo como en la búsqueda en internet. Se ha observado además que algunas comunidades tienen varios objetivos, como por ejemplo difundir el machinima en general producido en Second Life y además crear producciones propias.

Por último se han encontrado comunidades clasificadas como "otros" entre las cuales destacan: grupos que promocionan tiendas virtuales que venden material para machinima,

clubs de fans, tanto de actores como de producciones concretas; lugares virtuales que ofrecen la posibilidad de grabar en su entorno y compañías de teatro virtual que dan la posibilidad de ser grabados.

En el siguiente gráfico (Graf. 2.1) se puede observar los datos obtenidos en la investigación en la que destacan las comunidades dedicadas a la producción de machinima seguida de los grupos dedicados a la difusión de ésta.

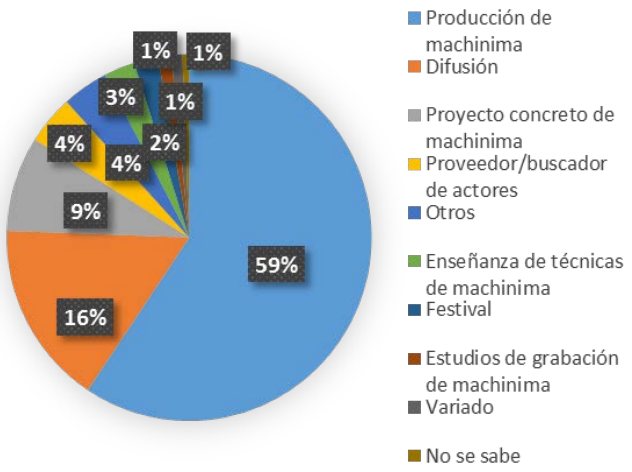


Gráfico 2.1: Actividad principal de las comunidades de machinima. Fuente: elaboración propia.

Dado que en la información que proporciona Second Life de estos grupos no se encuentra ni la fecha de creación ni la de clausura se han investigado a fondo aquellas comunidades que producen machinima para determinar si están actualmente en activo. Esta investigación nos ha ofrecido los siguientes resultados (Graf. 2.2):

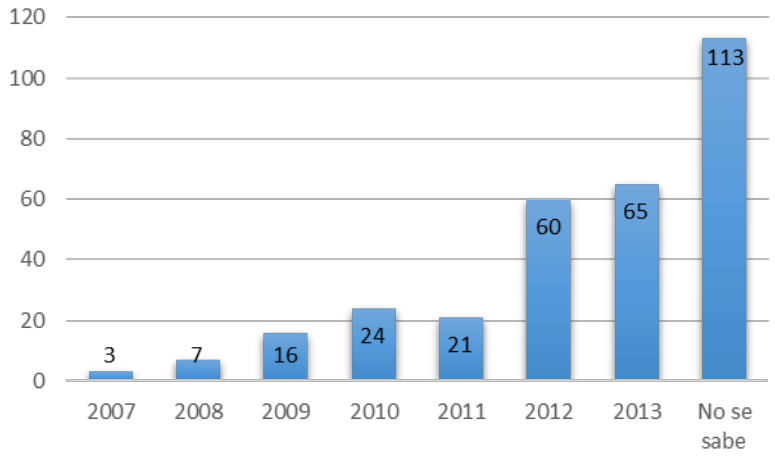
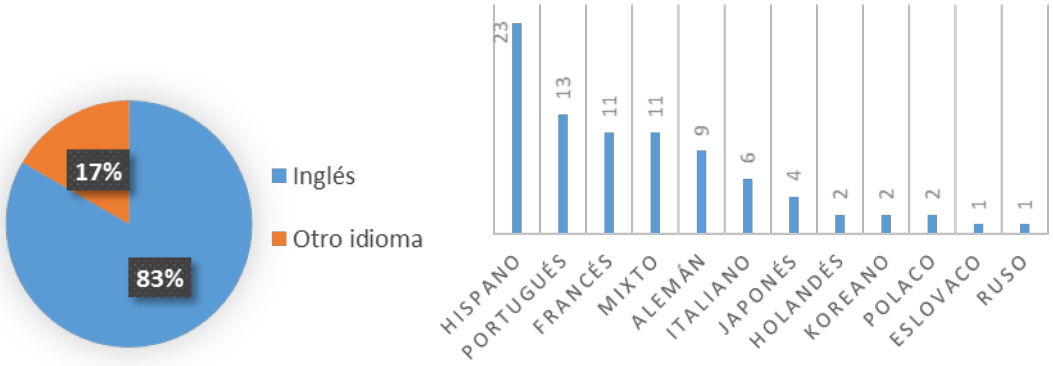


Gráfico 2.2: Año correspondiente a la última obra machinima disponible en la red. Fuente: elaboración propia.

Como podemos observar, el mayor número corresponde a comunidades que no han podido ser ubicadas en el tiempo debido a la falta de información en internet. El no haber encontrado ningún dato relevante de estas 113 comunidades puede estar debido a que en algún momento estuvieron en activo pero que con el paso de tiempo dejaron de estarlo eliminado todo la información disponible, salvo el grupo de SL. Destaca también el alto número de comunidades que están en activo, correspondientes a los años 2012 y 2013, sumando entre los dos años 125 grupos. Estas comunidades son las que se han investigado en profundidad para determinar los géneros y los estilos de producción que predominan en el machinima de Second Life.

Por último se ha estudiado también el habla más común en las comunidades de machinima. Destaca el alto número de grupos de habla inglesa en comparación con otros idiomas utilizados en este ámbito como el alemán, francés, portugués, japonés, coreano, polaco y el que más interesa en este estudio, el hispano.

A continuación se muestra un gráfico (Graf. 2.3) en el cual se puede ver el idioma de las 512 comunidades estudiadas:



Gráficos 2.3: Idiomas hablados en las comunidades de machinima. Fuente: elaboración propia.

Dentro del 17% de comunidades que hablan otra lengua distinta al inglés encontramos que el español es el más hablado seguido del portugués, francés y comunidades que practican distintas lenguas. Hay que destacar que el segundo idioma más hablado según este estudio es el español debido a que se hizo una búsqueda específica para comunidades de esta lengua, si prescindimos de esta búsqueda, el número de comunidades hispanas bajaría a 15 lo que la sigue situando como lengua más utilizada detrás del inglés.

2.2.1.a Géneros más comunes en la producción del machinima actual en Second Life

Se han investigado a fondo las 125[19] comunidades de producción de machinima que actualmente están activas, los resultados nos han mostrado que en torno a la mitad de las comunidades (47%) se dedican a la producción de un género en concreto y la otra mitad (52%) tratan distintos géneros. Cabe destacar que una comunidad de las 125 que producen machinima actualmente no ha podido ser ubicada en un género ya que todavía no ha producido ningún machinima.

Los géneros más comunes dentro de las 59 comunidades que se dedican a la **producción de machinima de un único género** son (Graf. 2.4):

[19] El análisis de las 125 comunidades se puede consultar en el Anexo

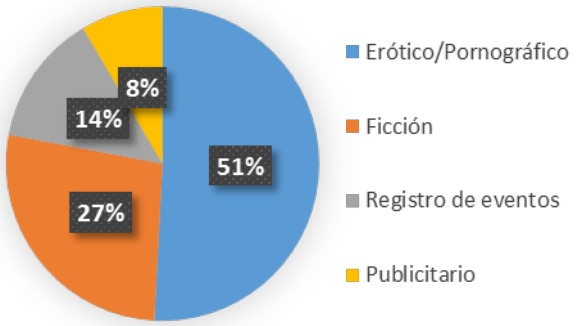


Gráfico 2.4: Géneros más comunes dentro de las comunidades dedicadas a un único género. Fuente: elaboración propia.

Destaca que la mitad (51%) de las comunidades centradas en un único género producen machinima erótico/pornográfico. Al igual que en la vida real, la industria audiovisual erótica/pornográfica en Second Life existe. El hecho de poder interactuar en la plataforma virtual a través de un avatar con la apariencia deseada sin tener que revelar nombre ni edad real (en el caso de que no se quiera) hace que junto a la posibilidad de modificar todo el entorno virtual, se puedan grabar machinimas de este contenido. En concreto este género de machinima dispone de dos páginas webs centradas en su difusión, SL Porn Tube[20] y Naughty Machinima[21], lo que muestra que hay gran cantidad de producto. La primera de ellas contiene únicamente contenido grabado en Second Life y la segunda en diversas plataformas virtuales 3D.

En segundo lugar encontramos la producción de ficción con un 27% de comunidades dedicadas a ello. Como se ha comentado anteriormente, la posibilidad de modificar todo el entorno virtual, incluyendo al avatar, junto a la facilidad de su grabación hace que se pueda explotar cualquier idea o guión que se tenga en mente para convertirlo en una historia contada con imágenes del mundo virtual. Ciencia ficción, western (Fig. 2.3), comedias, dramas, romances todo tipo de historia puede ser contada en SL.

[20] SL Porn Tube: www.slporntube.com
[21] Naughty Machinima: www.naughtymachinima.com

Figura 2.3: Captura de un fotograma de Silver Bells and Golden Spurs. Fuente: YouTube.

Figura 2.4: Captura de un fotograma de una boda virtual. Fuente: YouTube.

En tercer lugar y con un 14% encontramos las comunidades dedicadas al registro de eventos mediante machinima. Bodas (Fig. 2.4), nacimientos, pedidas de manos, fiestas, conciertos, conferencias… un sinfín de eventos ocurren día a día en esta plataforma virtual y quedan registrados en forma de machinima gracias a estas comunidades.

Por último, un 8% de las comunidades se dedican a la promoción y marketing (Fig. 2.5), crean machinimas para la difusión de un producto o servicio, espacios virtuales, ropa, avatares, etc.

Figura 2.5: Captura de un fotograma de un machinima publicitario. Fuente: YouTube.

En cuanto a aquellas comunidades que producen **machinima de distintos géneros** cabe destacar que hay géneros que predominan (Graf. 2.5):

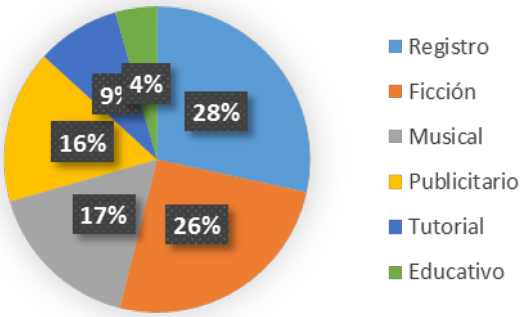


Gráfico 2.5: Géneros principales de las comunidades que practican más de un género. Fuente: elaboración propia.

Como vemos sigue predominando la producción de ficción y de registro de eventos pero encontramos un género que no habíamos visto en aquellas comunidades dedicadas a la producción de un único género: el musical. El 17 % de las comunidades que varían el género de sus obras producen machinima musical (Fig. 2.6), entendido como la grabación de videoclips musicales dentro de SL. La posibilidad de modificación del avatar hace que podamos encontrarnos con artistas como Lady Gaga, Kanye West o Rihanna.

Figura 2.6: Capturas de fotogramas de varios machinimas musicales. Fuente: YouTube.

El machinima promocional también se practica en estas comunidades. Encontramos que el 9% de los grupos que producen machinima de distintos géneros, tienen entre sus obras algunos machinimas tutoriales (Fig. 2.7), explicando técnicas sobre el uso de Second Life y por último, el 4% de las comunidades ofrecen contenidos con un enfoque educativo.

Figura 2.7: Captura de un fotograma de un machinima tutorial. Fuente: YouTube.

A este respecto, Fernando Pascual, de TeKnoArtia, destacaba en la entrevista realizada la variedad y riqueza del machinima dentro de Second Life, comparándolo con la producción audiovisual en el mundo real; dentro de la plataforma son infinitas las posibilidades de grabación de machinima, aunque nombraba el registro de eventos como posible género mayoritario. Alfonso Garavito, el otro experto consultado, considera imposible señalar un único género de machinima dentro de lo que se produce en Second Life.

2.2.1.b Estilos de producción de las comunidades de machinima encontradas

Con el análisis de los grupos se ha llegado a determinar y clasificar el tipo de producción en cuanto a si se hace de un modo **comercial**, es decir, ofreciendo un servicio a través del machinima o si en cambio se hace sin ánimo de lucro y por ocio.

Para este objetivo se han analizado los grupos actuales dedicados a la producción de machinima. De esta forma se ha establecido que de los 125 grupos que producen machinima actualmente en Second Life, 49 lo hacen ofreciendo un servicio, es decir, ponen a disposición de los usuarios sus conocimientos para producir un machinima que esté dentro de lo que el usuario demande. Dentro de este tipo de servicios encontramos grupos que se dedican a la publicidad y marketing, registro de eventos, bodas, cumpleaños, nacimientos, conciertos o comunidades que producen obras de ficción con guiones de los clientes.

Se han determinado también algunos grupos y empresas que cobran por ello, ya que al ser un mundo virtual que simula el real, dispone de una moneda que tiene su correspondiente cambio con la moneda real.

Se han considerado de carácter comercial también aquellos grupos cuyo machinima está enfocado a promocionar su empresa, como es el caso de tiendas de ropa en Second Life que utilizan el machinima para enseñar sus nuevos productos.

Cabe destacar que 8 de los grupos analizados no han podido ser categorizados como comercial o no comercial, debido bien a la falta de información tanto en la descripción del grupo como en la posterior búsqueda de internet.

El resto de grupos, 68, producen machinima como herramienta para sus intereses, ya sea la creación de una película, serie, programa de entretenimiento, educación… La intención de estos grupos es que a través de ellos los usuarios puedan estar al tanto de sus nuevas producciones y participar en ellas si lo desean. Los resultados se pueden ver en este gráfico (Graf. 2.6).

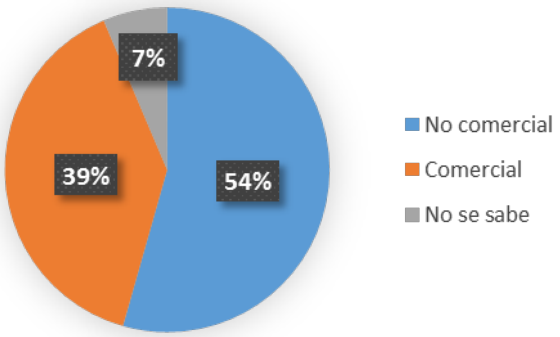


Gráfico 2.6: Comunidades que funcionan de forma comercial o no comercial. Fuente: elaboración propia.

En este estudio se ha determinado también la **composición** de estas comunidades en cuanto a si la producción es individual o en grupo. Entendiendo como individual aquella comunidad que está compuesta por una persona que es la que toma las decisiones sobre la producción, aunque en momentos determinados cuente con actores o personal técnico, y entendiendo como grupal aquella comunidad que une a varias personas con un mismo objetivo que toman las decisiones en conjunto.

De las 125 comunidades estudiadas se he observado que 38 lo hacen de una forma grupal mientras que 48 lo hacen de forma individual. Las comunidades restantes, 39, no se han podido clasificar debido a lo complicado que es saber si detrás de una comunidad de machinima hay una o varias personas al cargo (Graf. 2.7).

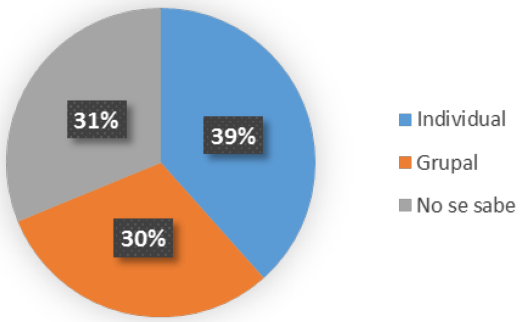


Gráfico 2.7: Modelos de formación de las comunidades de machinima. Fuente: elaboración propia.

Los dos expertos, Garavito y Pascual, suelen trabajar en equipo considerándolo más enriquecedor ya que se pueden compartir conocimientos que ayuden a mejorar la obra audiovisual, aunque en ocasiones trabajan individualmente tomándolo como un reto y una forma de superarse a sí mismos. Ambos utilizan el machinima de una forma comercial, ofreciendo sus conocimientos y servicios a otros usuarios. A la hora de generalizar sobre que estilo de producción destaca en SL, los dos expertos señalan la gran variedad que existe y la dificultad de nombrar uno en concreto.

2.2.1.c Comunidades hispanas de machinima

En el estudio inicial donde se recogieron todas las comunidades dedicadas al machinima dentro de Second Life, se encontraron un total de 23 grupos hispanos (Graf. 2.3). Dentro de éstos tenemos; tres dedicados a la difusión del machinima hispano, dos enfocados en difundir proyectos concretos, uno cuyo objetivo es enseñar las técnicas de grabación de machinima, otro enfocado a buscar actores para sus producciones y 16 dedicados a la producción de machinima. Por último, encontramos una comunidad cuyo objetivo es representar obras teatrales permitiendo ser grabada en machinima.

Centrándonos en las comunidades que producen machinima (16), encontramos que 9 de ellas están activas, es decir, su última obra data del 2012 o 2013. El resto es de años anteriores o no existe información sobre ellas en la red.

En cuanto a **géneros**, las comunidades hispanas siguen la misma línea que las de otros idiomas, hay una mayoría de 6 que trata varios géneros frente a las 3 que se centran en uno en concreto.

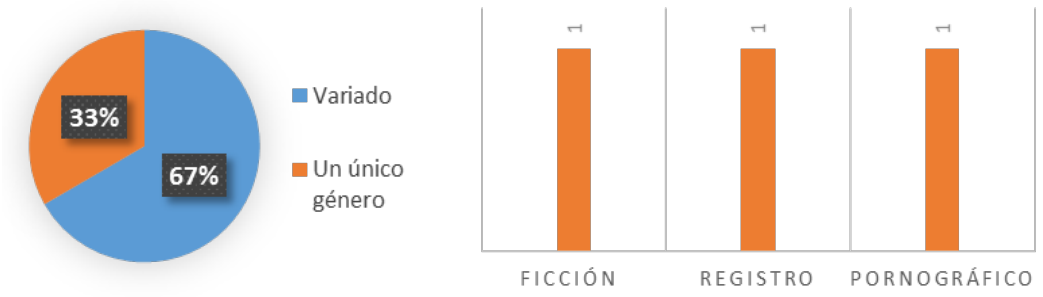


Gráfico 2.8: Géneros más comunes en la producción de machinima hispano. Fuente: elaboración propia.

Como vemos (Graf. 2.8) se vuelven a repetir los géneros más comunes: el erótico/pornográfico, la ficción y el registro de eventos. En las comunidades que manejan distintos géneros encontramos la ficción y el registro de eventos como los más comunes, seguidos del musical, los tutoriales y los publicitarios. Por último encontramos un género que se repite en dos comunidades hispanas y que es muy interesante para el estudio, el educativo; estas comunidades intentan proporcionar un conocimiento a través del machinima en Second Life. A continuación desarrollaremos algunas de las comunidades hispanas estudiadas:

En el ámbito educativo encontramos el proyecto del experto Garavito; *Aprendiendo con la Familia Gómez* (Fig. 2.8) dentro de su productora Virtual TV Media. Este proyecto está enfocado a la enseñanza de español para los hablantes ingleses a través de las costumbres y vida de una familia hispana, la familia Gómez.

Figura 2.8: Captura de un fotograma del machinima Aprendiendo con la familia Gómez. Fuente: YouTube.

Basica Tv es otro proyecto educativo que trata de ofrecer una amplia gama de contenidos grabados en Second Life. Funciona al igual que una cadena de televisión en la cual podemos encontrar programas musicales, informativos o culturales, todo en lengua hispana y siempre con un enfoque educativo.

Se ha encontrado una comunidad dedicada a la producción de ficción dentro del mundo virtual: Vagoso Producciones. La primera y, hasta el momento, única de sus creaciones es un remake de *Saw*[22] en el cual la imagen ha sido grabada en SL y la voz es el doblaje en español de la película original (Fig. 2.9).

Figura 2.9: Captura de un fotograma del remake de Saw de Vagoso Producciones. Fuente: YouTube.

Figura 2.10: Captura de un concierto virtual capturado por TeKnoArtia. Fuente: YouTube.

Y por último destacar la comunidad del experto Pascual, TeKnoArtia que entre sus servicios está la grabación de machinima, sobre todo centrada en registro de eventos como conciertos (Fig. 2.10) o conferencias y en anuncios para empresas.

[22] *Saw* es un thriller estadounidense dirigido por James Wan y producido por Lions Gate Films.

En cuanto a **tipo de producción,** encontramos 7 comunidades que funcionan de forma grupal frente a 1 que lo hace de forma individual y otra que no ha sido posible saber su composición. Los grupos que funcionan de forma comercial son 5 y los que lo hacen sin ánimo de lucro 4.

Los dos expertos, Garavito y Pascual, notan la clara superioridad de la lengua inglesa a la hora de producir machinima, pero añaden que cada vez es más grande la comunidad hispana que decide adentrarse en este tipo de producción. En cuanto a los géneros y estilos de producción, Garavito expone que es muy difícil nombrar alguno que destaque debido a la cantidad de machinima producido y a las posibilidades que ofrece el medio virtual.

2.2.1.d Espacios virtuales dedicados al machinima dentro de Second Life

En la investigación se ha observado que, al tratarse de un mundo virtual que simula al mundo real, se necesita un espacio donde grabar machinima. Así y gracias a la posibilidad que ofrece SL para modificar todo el entorno se puede conseguir cualquier ambiente para la grabación, desde una isla desierta (Fig. 2.11) hasta una ciudad plagada de rascacielos (Fig. 2.12), el único requisito es que el dueño del lugar permita la grabación en su propiedad.

Figura 2.11: Captura de un espacio virtual ambientado en una isla desierta. Fuente: elaboración propia.

Figura 2.12: Captura de un espacio virtual ambientado en Nueva York. Fuente: elaboración propia.

Dentro de los espacios encontrados en la investigación, destacan comunidades que han desarrollado su propio estudio de grabación virtual, compuesto por distintos sets con ambientaciones concretas y con gran variedad de cámaras.

Como podemos observar en la siguiente fotografía (Fig. 2.13) el estudio de Running Lady Productions, una productora de machinima en SL, guarda un gran parecido con los clásicos estudios de Hollywood.

Figura 2.13: Captura del estudio virtual de Running Lady Studio Productions. Fuente: elaboración propia.

Figura 2.14: Captura del estudio virtual de Ceedee Studios. Fuente: elaboración propia.

En el interior de los distintos estudios hemos encontrado algunos provistos de diferentes tipos de cámaras y platós (Fig 2.14). En algunas ocasiones las cámaras son parte de la decoración del estudio para hacerlo lo más realista posible, pero en otras funcionan como cámaras reales, grabando todo lo que se ve desde su punto de vista.

Las comunidades de machinima también crean sus propias oficinas dentro del mundo virtual (Fig. 2.15). Cuentan con un edificio con varias salas donde se pueden encontrar tableros con enlaces a sus páginas webs, como YouTube, Facebook o páginas personales. En algunas de estas oficinas virtuales se han encontrado salas audiovisuales donde se pueden ver los machinimas producidos por la comunidad en concreto.

Figura 2.15: Captura de la oficina virtual de Inworld Films. Fuente: elaboración propia.

Estas salas audiovisuales se han encontrado en otros espacios virtuales que tratan de difundir el machinima dentro de Second Life. Podemos destacar Videopathic Machinima Gallery, un espacio virtual compuesto por 28 pantallas distribuidas en un edificio de 7 plantas donde se puede disfrutar de varias obras machinima.

Por último cabe destacar que se han encontrado un gran número de tiendas y negocios virtuales dedicados a la venta de aplicaciones, terrenos, ropa y otros objetos útiles para la grabación de machinima.

Así cualquier espacio virtual puede ser utilizado para machinima, pero en el estudio se han encontrado 66 lugares en las distintas búsquedas[23]. Estos son los resultados de la clasificación teniendo en cuenta lo anteriormente descrito (Graf. 2.9):

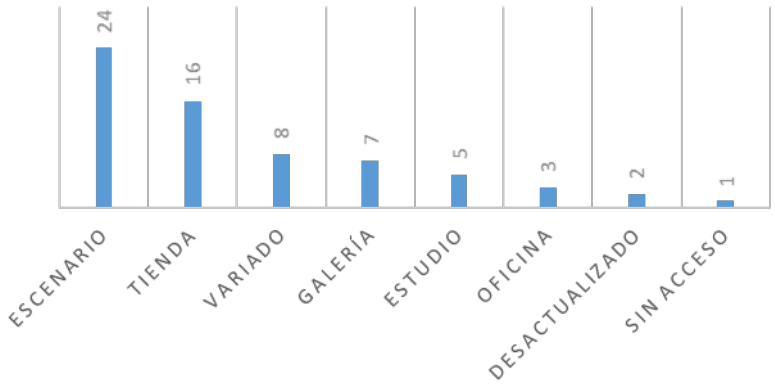


Gráfico 2.9: Actividad principal de los espacios virtuales dedicados a machinima. Fuente: elaboración propia.

Como podemos observar, destaca el alto número de espacios virtuales que se describen como escenario para machinima seguido de las tiendas virtuales que ofrecen utilidades para la grabación.

En cuanto a la nacionalidad de los espacios virtuales dedicados a la producción de machinima, nos hemos encontrado con una clara superioridad del habla inglesa, seguida por mucha diferencia por el habla hispana, italiana, portuguesa y japonesa (Graf. 2.10).

[23] En el Anexo puede consultarse la tabla que recoge los datos de estos 66 espacios virtuales.

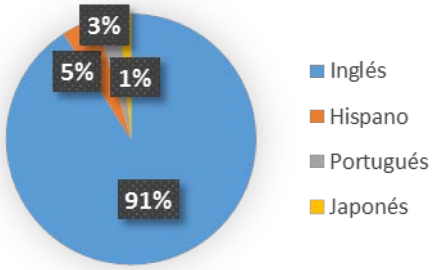


Gráfico 2.10: Idioma utilizado en los espacios virtuales dedicados a machinima. Fuente: elaboración propia.

Dentro de los espacios virtuales hispanos podemos encontrar los estudios de Virtual Tv Media Productions (Fig. 2.17) y TeKnoArtia (Fig. 2.16), los dos proyectos de los expertos consultados, Garavito y Pascual.

Figura 2.16: Captura del espacio virtual de TeKnoArtia. Fuente: elaboración propia.

Figura 2.17: Captura del espacio virtual de Virtual Tv Media Productions. Fuente: elaboración propia.

2.3 Difusión de la producción de machinima.

Como cualquier trabajo creativo, su objetivo es llegar al público, transmitir aquello que el director o directora ha impregnado en la obra y así llegar al mayor número posible de personas. Hoy en día con el avance de las tecnologías y sobre todo de internet, la posibilidad de hacer llegar información a la gente es tan fácil como colgarlo en una web y difundirlo.

Así la forma más efectiva de difundir un producto audiovisual es a través de la **red,** mediante webs de subida de vídeos como YouTube o Vimeo para posteriormente

incrustarlos en páginas webs o difundirlos por redes sociales como Twitter, Facebook o Google Plus.

La forma de difundirlo es distinta dependiendo del objetivo del machinima. Como nos comentaba el experto Pascual, en algunas ocasiones si el machinima que se ha grabado es un encargo de alguna empresa o de algún cliente dentro de Second Life, tras ser editado y terminado el vídeo la institución o empresa que ha realizado el encargo es quien sube y difunde el vídeo, y en otras ocasiones es Pascual quien, por medio de sus cuentas de YouTube (TeKnoArtiaTV) y BliptV (TeKnoArtia-TKA), publica los vídeos en la red y los difunde por las redes sociales. En el caso de que TeKnoArtia esté retransmitiendo un evento de Second Life en directo lo hace por medio de Livestream (www.livestream.com/teknoartia).

Por su parte, Alfonso lleva varias cuentas de YouTube: Virtual Tv Media, Virtual Tv Magazine, Alfonso Perfferle, Aprendiendo con la familia Gómez y SpanishatSecondLife. Con estos canales, Garavito, ofrece diversos machinimas, cada uno enfocado a un objetivo y destinado a un público determinado.

En internet también se han encontrado y observado páginas dedicadas en su totalidad a la difusión del machinima en Second Life: Machinima Artist Guild o M.A.G, Pro Machinima Artis Guild o Pro M.A.G. derivada de la anterior y SL Porn Tube[24]. La última de ellas dedicada a la producción de machinima erótico/pornográfico, que como se ha observado en este estudio es, quizás, el sector temático con más producción dentro de SL. En estas páginas los usuarios pueden registrarse, enlazar sus machinimas, crear foros, debates de discusión, comentar las obras y compartirlas con otros usuarios de la página además de con la gente que acceda a ella.

[24] Las direcciones web de las páginas citadas se pueden consultar en Bibliografía

Figura 2.18: Descripción del grupo Virtual Tv Media. Fuente: elaboración propia.

Dentro del mundo virtual estudiado se ha observado que hay varias formas de difusión. Una de ellas muy utilizada por los usuarios es la creación de **"grupos".** En el caso del machinima son utilizados con distintos objetivos como hemos visto en puntos anteriores, tanto para la enseñanza o difusión del machinima en SL como para la pre-producción y producción de las obras. Podemos ver el ejemplo de Virtual Tv Media (Fig. 2.18). Toda comunidad que quiera dar a conocer su trabajo utiliza este método.

Así todo aquel que dentro del interfaz o desde la página web oficial acuda a la sección de búsqueda y escriba el nombre de una productora en concreto o palabras relacionadas con sus intereses, como podría ser el caso del machinima, encontrará todas las comunidades o grupos relacionados con su búsqueda.

Otra forma que utilizan los productores de machinima para darse a conocer profesionalmente dentro de Second Life es mediante los **"anuncios clasificados".** Se trata de anuncios convencionales colocados en la barra lateral del motor de búsqueda, donde según las palabras que el usuario utilice verá un anuncio u otro. Al colocar la palabra machinima se ha observado que los anuncios que aparecen están relacionados con esta actividad: productoras, estudios, tiendas y usuarios dedicados al machinima se promocionan intentando llegar al máximo número de personas. A diferencia de las otras herramientas de difusión, esta conlleva un gasto.

Por último, la creación de eventos y/o **festivales** dentro de Second Life también es una herramienta muy útil a la hora de difundir machinima. Son muchos los festivales que han congregado las mejores obras de todo el mundo producidas en mundos virtuales, como por ejemplo el Machinima Film Festival o Machinima Interactive Film Festival, Machinima Expo y 48 Hours Film Projet Machinima. Pero concretamente hay algunos eventos y/o

festivales organizados dentro de Second Life, como MachinEvo, SLACTIONS Machinima Festival y MachinimUWA.

El primero de ellos, MachinEVO (Fig. 2.19), es una sesión de taller de EVO (Electronic Village Online) para la producción de vídeo de la enseñanza de idiomas en Second Life. Los machinimas que se presentan a este evento son de índole educativo.

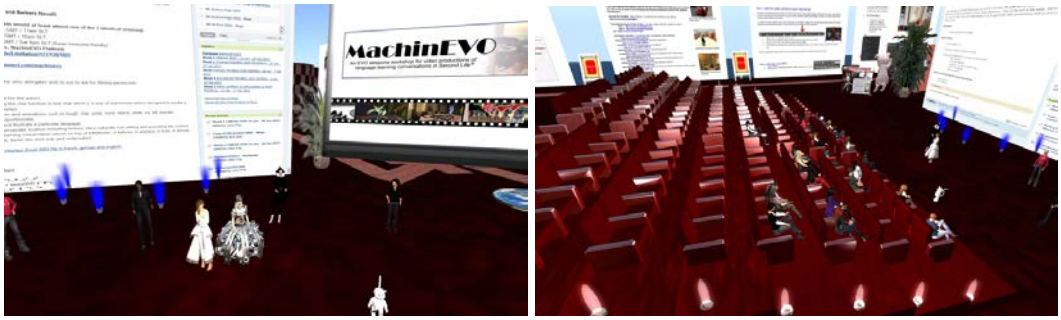


Figura 2.19: Festival MachinEVO de 2013. Fuente: Página oficial de MachinEVO.

El segundo, SLACTIONS Machinima Festival (Fig. 2.20) surge de SLactions, un congreso internacional de carácter anual organizado por universidades de distintos países cuyo objetivo es hacer públicas investigaciones y experiencias en los mundos virtuales. En este festival concursan machinimas de multiples metaversos.

Figura 2.20: Festival SLactions 2012. Fuente: Página oficial de Slactions.

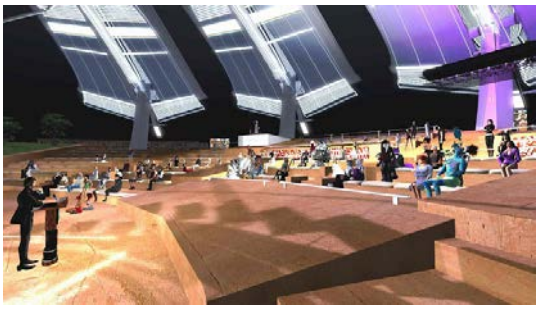


Figura 2.21: Festival MachinUWA 2013. Fuente: Página oficial de MachinUWA.

Por último, MachinUWA es el festival de machinima que organiza la Universidad de Western Australia (Fig. 2.21). Lleva seis años celebrándose y lo que lo distingue de los

demás es que cada año tiene una temática y condiciones distintas, el del año 2013 es "*Reflections*", es decir, todos los machinimas que se presenten deben tener ese tema como centro de la obra, además de ser grabados en espacios concretos de la Universidad de Western Australia en SL.

La participación hispana en estos festivales no es muy abundante, la mayoría suelen estar organizados en lengua inglesa, ya que es el idioma que destaca entre los usuarios de Second Life. Si nos centramos en los dos festivales que se han hecho íntegramente en Second Life y con obras de la misma plataforma, se ha observado que en MachinEVO 2012 y 2013 hay una mínima participación hispana, en ambos años uno de los machinimas presentados era de origen hispano. Concretamente el machinima hispano del 2013 es *Aprendiendo con la Familia Gómez* en el cual participó Garavito. MachinUWA sigue la misma línea en cuanto a participación hispana, de los 64 trabajos que se han presentado para la edición del 2013 celebrada en agosto, tres tienen participación hispana. En la edición del 2012 encontramos dos obras cuyos autores en son de origen hispano.

Como se ha podido determinar en este estudio, la participación hispana en festivales de machinima en Second Life no es muy numerosa y así lo confirmaba Fernando Pascual "hoy por hoy no hay una iniciativa del sector hispano".

2.4 Experimentación de la producción de un machinima en Second Life

Como complemento a este estudio se está llevando a cabo la realización de un machinima documental y educativo sobre estas obras audiovisuales dentro de SL. Se ha experimentado en primera persona lo que conlleva hoy en día la pre-producción, producción y post-producción de un machinima en el entorno virtual Second Life. Debemos señalar que la elaboración de esta obra está en proceso y a la finalización de este estudio no estará totalmente acabada debido a las dificultades que se han ido encontrando en la producción y al tiempo de disponibilidad de los miembros que participan en ella.

La idea de producir un machinima se originó en la entrevista al experto Garavito, pensando en llevarla a cabo de una forma original: un machinima documental en el cual se explique la

producción de machinima en SL. A continuación se exponen las características más significativas que se han experimentado en la realización del machinima.

Pre-producción: Desde el primer momento y con la ayuda de Garavito se establecieron las pautas para la construcción del machinima; la elaboración de un guión (Fig. 2.23), un *stroyboard*, un plan de rodaje (Fig. 2.22), así como el estudio de las localizaciones y el vestuario. Y es que el machinima en un mundo virtual 3D, como Second Life, requiere de las mismas condiciones de pre-producción que un audiovisual realizado en la vida real.

Nombre	lunes 29 VII	martes 30 VII	mierco 31 VII	jueves 1 VIII	Viernes 2 VIII	Sábado 3 VIII
Alfonso	17-20 SL	8:15-11 SL 15-17	13 SL	13 SL	Viaje	Viaje
Mónica	17-21 SL	7-9 15-17 SL	13 -15 SL	13 SL		
Nombre	lunes 5	martes 6	mierco 7	jueves 8 VIII	viernes 9 VIII	sáb 10 VIII
Alfonso		13-14 SL	13-18 SL	13-15 SL	Viaje	viaje
Mónica		13-15 SL	13-20 SL	Viaje	Viaje	Viaje

Figura 2.22: Captura de una parte del plan de rodaje. Fuente: elaboración propia.

ESTACIÓN AUTOBÚS EXT/DÍA GRABADO

Mónica sale del autobús y se sienta en el banco que tiene enfrente para esperar a Alfonso.

MÓNICA
Hola, soy Mónica Escribano y me encuentro en la estación de autobuses de la ruta 8 en Second Life. Estoy esperando a Alfonso Perfferle, a quien tengo el gusto de entrevistar para mi Trabajo de Fin de Grado sobre el machinima en Second Life.

Alfonso Perfferle es la representacion gráfica de Alfonso Garavito Olivar, un profesor de

Figura 2.23: Estracto del guión del machinima. Fuente: elaboración propia.

Equipo de grabación: Una de las primeras diferencias que se ha percibido en el proceso de grabación dentro de SL es la carencia de cámaras reales. Aunque se han observado algunos machinimas grabados con cámaras apuntando a la pantalla del ordenador, lo habitual es que se utilicen programas informáticos de captura de pantalla. Cabe destacar que, como se ha expuesto en puntos anteriores, existen objetos virtuales que aparentan ser cámaras de vídeo utilizadas en la mayoría de los casos como parte de la decoración (Fig. 2.24), y en otros casos como aplicaciones que funcionan como cámara virtual mediante la cual se registra todo lo que se ve desde la posición en la que está. Estas cámaras virtuales pueden adquirirse en tiendas virtuales dentro o fuera de SL.

Figura 2.24: Capturas de cámaras virtuales del estudio de Ceedee Studios. Fuente: elaboración propia.

En este caso se comenzó utilizando Camtasia 7; como se ha comentado, es un programa que registra en vídeo todo lo que ocurre en la pantalla de nuestro ordenador eligiendo el encuadre que se prefiera (Fig. 2.25). Además Camtasia incluye herramientas de edición de vídeo que permite la postproducción de nuestro proyecto. Para probar distintas herramientas y así utilizar la más cómoda se decidió probar otro programa de captura; Fraps, un software menos complicado y cuyos archivos son menos pesados que los creados por Camtasia y que, a diferencia de éste, registra en vídeo únicamente lo que sucede dentro del motor del mundo virtual.

Figura 2.25: Captura del software Camtasia dentro de Second Life. Fuente: elaboración propia.

Otra de las utilidades en cuanto al método de captura que se descubrieron a medida que iban pasando los días de grabación es la posibilidad de capturar en multicámara, es decir, grabar la misma escena desde distintos puntos de vista. Para esto, es necesario que varios avatares estén dentro de la escena registrándola. Esta opción facilita la grabación pero para ello también se necesitan varios ordenadores potentes que soporten el software de Second

Life y el de captura. Así los machinimators suelen disponer de varias cuentas y avatares para poder grabar en multicámara y además disponer de "extras" para sus grabaciones ya que estos avatares también pueden formar parte de la escena.

Puesta en escena y rodaje: En el momento que se inicia la grabación de un machinima se tiene que tener en cuenta diferentes variables: la iluminación de la escena, la posición de los actores, el sonido, la textura del escenario, etc. Exactamente igual que en una grabación en vida real, la diferencia que se ha observado es el software, el hardware y la conexión de red que caracteriza la grabación de machinima, ya que dependiendo de la tarjeta gráfica, la tarjeta de sonido, la conexión de red, el micrófono que se utilice o la configuración del sistema operativo, se va a obtener un resultado u otro. También se ha observado que el conocimiento sobre las herramientas e interfaz que ofrece Second Life es determinante en la grabación del machinima. Atajos de teclado, movimientos de ratón e interfaces especiales para grabar son herramientas que hacen más fácil la captura de la acción.

Al comienzo y durante el transcurso de la grabación, se han encontrado muchas dificultades respecto a todos estos aspectos debido al escaso conocimiento sobre la utilización del interfaz y las infinitas posibilidades de SL. Al igual que en la vida real, surgen complicaciones, y en Second Life pueden haber múltiples fallos o errores informáticos que retrasen el rodaje. Estos fallos o errores pueden estar debidos a la conexión de red, el alto número de usuarios en el lugar que estás grabando, que Linden Lab, la empresa que gestiona SL, este haciendo el mantenimiento de los servidores que soportan el mundo virtual (un reinicio sistemático que permite la fluidez del renderizado gráfico en las máquinas de los usuarios), que el ordenador esté dando algún tipo de error, que el micrófono esté mal configurado, que la configuración de Second Life no sea la correcta…

Éstas son sólo algunas de las complicaciones que se han encontrado a la hora de grabar y capturar el machinima y son muy comunes dentro del mundo virtual, lo que conlleva que las sesiones de grabación se retrasen y sean más costosas.

Puesta en cuadro: En cuanto al lenguaje audiovisual de la acción se siguen las mismas reglas de encuadre y temporalidad que en el audiovisual producido en la vida real, se

respeta el raccord, el eje de miradas, los espacios, la ley de los tercios, el cambio de ángulo... (Fig. 2.26)

Figura 2.26: Diferentes capturas del machinima documental desde distintos encuadres (Plano Medio, Plano General). Fuente: elaboración propia.

Post-producción: La edición del material grabado se realiza con el software que se prefiera, en este caso se ha utilizado el Sony Vegas Pro 10, debido a los conocimientos adquiridos sobre él en el trayecto universitario. Así también se pueden utilizar, dependiendo del ordenador y del gusto, programas como Avid Composser, Adobe Premier, Final Cut o After Effects entre otros[25].

Ubicación de los personajes: Una de las características que se han observado y que se ha considerado como una gran ventaja respecto a la grabación en vida real es la posibilidad de grabar con usuarios de todo el mundo desde tu propio domicilio. En este proyecto en concreto se ha contado con la colaboración de Alfonso Garavito, educador procedente de Colombia y residente en Boston. Second Life ha permitido que se pueda grabar una producción con Alfonso sin que se haya tenido que trasladar físicamente, sólo dentro del mundo virtual, el único inconveniente es el cambio horario entre España y Estados Unidos. Para facilitar el ajuste de las diferencias horarias entre usuarios que participan en un evento, se suele utilizar la "hora SL", un horario interno de SL que coincide con la hora de Los Ángeles, sede de Linden Lab. Así en el plan de rodaje (Fig. 2.22) se puede ver como el horario fijado sigue la hora interna del mundo virtual.

[25] Sony Vegas, Avid, Premiere y Final Cut son software comercial de edición y postproducción de video. After Effects, también de la casa Adobe, es un programa de post-producción de efectos en video.

Costes y calidad de producción: Otras de las ventajas que presenta la producción de machinima en Second Life es que es mucho menos costoso que una producción audiovisual real, lo que no indica que sea de menos calidad, simplemente es una manera distinta de comunicar algo y que ofrece otras posibilidades tanto a los productores audiovisuales como a los usuarios que disfrutan de ella. Esta producción no ha llevado ningún gasto gracias a la colaboración de Garavito, que ha ofrecido sus espacios virtuales para determinadas escenas, además el vestuario escogido es de carácter *freebie*, término que en la jerga del mundo virtual significa gratuito, ya que en SL se pueden conseguir objetos, ropa y demás complementos de manera gratuita acudiendo a tiendas que lo ofrecen.

Cabe destacar que el gasto de un machinima depende de las características de éste, nuestro machinima documental se puede llevar a cabo con poco dinero, pero una producción que involucre una detallada modificación del entorno virtual llevará un mayor gasto. Dentro de estos gastos se pueden encontrar: alquiler o compra de una parcela virtual, adquisición de edificios virtuales, objetos, vestuario concreto, pieles especiales para los avatares, así como pelo o color de ojos, sets de iluminación, aplicaciones para la grabación, etc. Algunos de estos objetos pueden ser modificados al gusto de quién lo use, e incluso transferibles a otros avatares.

Además la necesidad de actores o equipo técnico puede hacer que aumente la suma de dinero dependiendo de si cobren o no y la cantidad. Se debe aclarar que todo este gasto, que sería dentro de la plataforma, es más barato que en la vida real, es decir, alquilar o comprar una parcela en SL no es comparable con el alquiler de un set, o un terreno en una producción audiovisual en el mundo real. Fuera de la plataforma nos encontramos con otros gastos, como el de la necesidad de un hardware potente, una tarjeta gráfica avanzada, una tarjeta de sonido adecuada, la compra del software necesario para la captura y para la edición del machinima… Veamos un ejemplo de un mismo espacio virtual capturado a distintos niveles gráficos (Fig. 2.27 y 2.28):

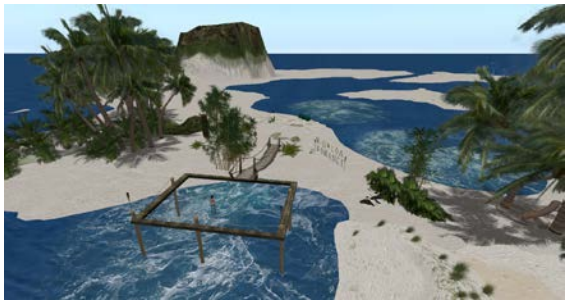


Figura 2.27: Captura con baja resolución gráfica. Fuente: elaboración propia.

Figura 2.28: Captura con alta resolución gráfica. Fuente: elaboración propia.

Se puede observar claramente la gran diferencia entre el mismo escenario visionado con bajos gráficos y con altos gráficos. Por lo tanto el hardware es una variable muy importante en la grabación. En nuestro caso, el equipo utilizado para la grabación del machinima documental corresponde con las necesidades de éste: una buena tarjeta gráfica, buen procesador, memoria RAM aceptable y una tarjeta de sonido normal.

Aparte de la producción de este machinima documental, se ha comenzado otro proyecto enfocado a la difusión de las actividades artísticas en el mundo virtual Second Life. Este proyecto se basa en un programa de entretenimiento llevado por Alfonso Garavito y Mónica Escribano en el cual se invitará a un artista del mundo virtual, cantante, constructor, machiminator, etc. y se le entrevistará dándolo a conocer dentro y fuera de Second Life[26].

[26] Este machinima se puede ver en la siguiente dirección de YouTube : https://www.youtube.com/watch?v=zWbKRD_cV6A&feature=youtube_gdata_player

III CONCLUSIONES

En este estudio se ha observado que Second Life es un mundo virtual que simula a la perfección el mundo donde vivimos. Los usuarios mediante avatares modificables al 100% se integran en el mundo virtual interactuando con otros avatares mientras exploran los diferentes espacios, construyen objetos, los intercambian, los venden, los compran, chatean, juegan, negocian, etc.

Second Life es un entorno virtual que puede ser modificado por los propios usuarios, lo que lo hace un mundo virtual creativo, diseñando por y para sus "habitantes". A pesar de que es necesario un potente ordenador y una rápida conexión a la red, SL mantiene un moderado pero constante crecimiento: una media de 20.000 a 60.000 usuarios se conectan al día y cuenta con más de 33 millones de cuentas registradas.

Una de las actividades que realizan, y a veces sin saber su denominación, es la producción de machinima. Esto se debe a que es una oportunidad de dejar registrado todo lo que se vive en el mundo virtual y aprovechando las múltiples posibilidades de modificación del entorno se puede grabar cualquier idea que se tenga en mente. Es por esto que si buscamos en la red "machinima producido en Second Life" encontraremos millones de resultados y de todos los géneros posibles.

Pero también hay que reconocer que esta actividad es únicamente conocida dentro del mundo del videojuego y demás mundos inmersivos como los mundos virtuales, siendo escaso su conocimiento fuera de ellos. Además, en este estudio se ha observado que mucha gente, tanto fuera como dentro de la plataforma, cree que esta actividad es un juego, al relacionarlo directamente con videojuegos o mundos virtuales y consecuentemente no lo toma en serio, lo que imposibilita una mejor y mayor evolución dentro del mundo profesional. Es por esto que la investigación presente ha intentado dar a conocer un poco más esta actividad que abre nuevas posibilidades al mundo audiovisual, ofreciendo útiles herramientas para la comunicación, educación, publicidad y otros campos todavía sin explorar.

3.1 Presencia de comunidades de machinima

Se ha observado que la creación de "grupos" dentro de la plataforma es la herramienta más útil para dar a conocer una actividad y poder compartirla con otros usuarios interesados. En este caso se han encontrado un alto número de comunidades de machinima, en concreto 512, que presentan diversos objetivos entre los que destacan la producción (309) de machinima y la difusión (83) de ésta misma en la plataforma. Dentro de las comunidades que producen machinima se han encontrado 125 que actualmente (2012-2013) están en activo, y cabe destacar que un alto número de las comunidades restantes (113) no poseen ningún dato que ofrezca una información relevante tanto dentro de la plataforma como fuera.

Todo esto indica que hay un alto número de usuarios que dentro de Second Life se dedican al machinima, ya sea produciéndolo, difundiéndolo, enseñándolo o queriendo ser parte de ello. El único inconveniente y que puede confundir al usuario es que estos grupos o comunidades pueden estar obsoletos, es decir, que la comunidad en sí ya no esté en activo pero en cambio sigue apareciendo en las búsquedas dentro del motor.

Las comunidades actuales estudiadas han demostrado que hay producciones de machinima de todo tipo aunque se ha observado la prevalencia de varios géneros:

- **Ficción:** la posibilidad de modificación y personalización de avatares, escenario, luces, vestuario… junto a la facilidad de grabación hace que muchos usuarios den rienda suelta a su imaginación y filmen dentro de Second Life todo lo que se propongan.

- **Registro de eventos:** SL es una plataforma en la que suceden un gran número de eventos: fiestas, festivales, conferencias, bodas, nacimientos y la mejor forma de registrarlos y que no caigan en el olvido es filmarlos.

- **Machinima publicitario/propagandístico:** Esta plataforma virtual en su característica como simulación del mundo real contiene numerosos negocios:

tiendas de ropa, inmobiliarias, clubs de fiestas, centros comerciales, universidades, etc. Los usuarios utilizan el machinima para poder anunciarse y darse a conocer.

- **Machinima erótico/pornográfico:** Destaca la extensa producción de este género que al igual que en la vida real tiene gran número de producciones y de adeptos. De hecho existe una página exclusiva para el machinima de este género dentro de SL, SL Porn Tube.

Aparte de estos géneros se han encontrado otros que, aunque no al mismo nivel, se han repetido en varias ocasiones, como el género musical, el educativo y el tutorial.

Se ha observado que algunas de estas comunidades poseen un espacio virtual donde poder ejercer su actividad. Estudios de grabación, oficinas, cines virtuales o tiendas de productos para la grabación de machinima son algunos de los espacios virtuales más frecuentes, teniendo en cuenta que cualquier espacio virtual puede ser elegido para la grabación de un machinima con el único requisito de pedir permiso al dueño del lugar virtual.

3.2 Presencia hispana en la producción de machinima

En cuanto a la comunidad hispana, se ha determinado que produce machinima pero con mucha diferencia de la producción inglesa, que es la mayoritaria en la producción dentro de Second Life. A pesar de esto el machinima hispano se coloca como segunda lengua más utilizada en este tipo de producción. Dentro de los géneros más comunes en el machinima hispano encontramos la ficción, el registro de eventos y la producción erótica/pornográfica. Como vemos sigue la misma línea que el machinima producido en otras lenguas. Se han encontrado otros géneros entre las producciones hispanas como el educativo, musical y promocional.

A pesar de la gran diferencia con el machinima de lengua inglesa, parece que el hispano se va haciendo un hueco dentro de este tipo de producción ya que en algunos de los festivales más importantes del género dentro de Second Life encontramos varias obras de machinimators hispanos. Gente como Fernando Pascual o Alfonso Garavito hacen que el machinima hispano avance creando obras de gran calidad y utilidad.

3.3 Estilos de producción de machinima

Al igual que en la vida real, en Second Life también existen comunidades que ofrecen sus servicios de una forma comercial, graban eventos o producen ficciones bajo órdenes de los clientes y otras comunidades a cambio de Lindens (moneda virtual de Second Life). Esto ha originado un negocio audiovisual dentro de la plataforma virtual donde existe una alta competencia, sobre todo en el registro de eventos como bodas, fiestas, cumpleaños, conciertos, etc. También existen muchos otros grupos o usuarios que lo hacen por el simple hecho de compartir una idea, un sentimiento o un contenido interesante, estas comunidades son las más numerosas actualmente.

En cuanto a la composición de las comunidades que producen machinima, cabe destacar la dificultad de determinarla, debido a la escasa información ofrecida por algunas comunidades y a la inestabilidad del entorno estudiado. Así se ha podido comprobar que no hay una composición que destaque, existen comunidades grupales; usuarios unidos bajo un mismo objetivo decidiendo conjuntamente y comunidades individuales; en las cuales hay un usuario que o bien produce, graba, actúa y edita él mismo o que está al mando de la comunidad y es el único que toma decisiones.

3.4 Difusión de machinima

A la hora de poder difundir estas obras, internet ofrece un sinfín de posibilidades, como por ejemplo la subida del machinima a alguna plataforma de vídeo como YouTube, Blip.tv o Vimeo para posteriormente difundirlos por redes sociales, páginas webs, blogs, foros, etc. Por otro lado, Second Life dispone de varias herramientas muy útiles a la hora de poder difundir esta actividad: los grupos, eventos y anuncios clasificados. Otra de las formas más eficaces para darse a conocer dentro del mundo del machinima en Second Life es la participación en festivales. Estos festivales son creados y organizados por usuarios de la plataforma con el único objetivo de fomentar esta actividad y premiar a las mejores obras motivando a todos los participantes a seguir produciendo machinima.

3.5 Experimentación de la producción de un machinima

Por último y gracias a la experimentación en la producción de un machinima, se ha observado que su elaboración es fácil y económica, lo único que se necesita es un software de captura de pantalla y un avatar en el mundo virtual. Lo que es difícil es elaborar un producto de calidad, ya que se requieren conocimientos del funcionamiento de la plataforma y un hardware potente, además de una conexión rápida de internet y una buena idea que explotar. Se ha determinado también que las pautas que se siguen para realizar un machinima son similares a la producción audiovisual en el mundo real, como por ejemplo la elaboración de un guión, un *storyboard* o un plan de rodaje.

En cambio, las herramientas para la captura son distintas, no disponemos de cámaras sino de programas que registran lo que se ve en pantalla, tampoco tenemos que trasladarnos físicamente al lugar de grabación, simplemente trasladamos nuestro avatar. Además podemos modificar a nuestro antojo todo lo que nos rodea, siempre dentro de unos límites, como por ejemplo la iluminación, el escenario, el vestuario, el maquillaje, el físico del avatar, al igual que podemos colocar la "cámara", que en el caso de Second Life sería el visor, en cualquier lugar, sin necesidad de grúas. Seguramente con el paso del tiempo estas herramientas se desarrollarán más aún y los resultados se podrán obtener con mayor facilidad y serán de una gran calidad.

Esta investigación se ha acercado a un análisis del machinima que se produce hoy en día en Second Life. Somos conscientes de los límites de este estudio, en cuanto a extensión y acotación temporal, pero se ha investigado lo suficiente para poder establecer las líneas que sigue este tipo de producción en cuanto a géneros, estilo, difusión y experimentación prestando especial atención a la comunidad hispana, abriendo la puerta así a futuras investigaciones sobre este tema.

4. BIBLIOGRAFÍA

Alberich Pascual, Jordi (2010): "Creación colaborativa y autoproducción audiovisual: iniciativas emergentes". En *Crisis analógica, futuro digital: Actas del IV Congreso Online del Observatorio para la Cibersociedad.* (pp. 277). Consultado el 13 de abril de 2013 en http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/id/53622761.html

Baños González, Miguel y Rodríguez García, Teresa (2011): "Las comunicaciones de las ONG en medios virtuales 3D. Un estudio exploratorio en Second Life". En *Comunicación y Hombre*, 7, pp. 61-83. Consultado el 18 de marzo de 2013 en http://www.comunicacionyhombre.com/pdfs/07_e_banosyrodriguez.pdf

Bartle, Richard R. (2004): *Designing virtual worlds.* Estados Unidos: New Riders.

Cedeño Montana, Ricardo (2010): "Medios. Hazlo tú mismo: Machinimas y otras bestias híbridas" en *Foro Desconcentrar el Diseño*, pp. 195-201. Universidad Nacional de Colombia. Consultado el 21 de marzo de 2013 en http://www.bdigital.unal.edu.co/4467/

Cedeño Montana, Ricardo (2010): "Machinima un medio híbrido: películas animadas usando videojuegos" en *Clave* 019-97 (3), pp. 37-51. Bogotá, Colombia: Ediciones Uniandes. Consultado el 20 de marzo de 2013 en http://clave19-97.uniandes.edu.co/

Checa Romero, Mirian; García Varela, Ana Belén; Castillo Fernández, Héctor del; Monjelat, Natalia y Casas, Xudit (2011): "Cultura participativa y machinima creaciones audiovisuales en las aulas". En *Actas II Congreso Internacional Sociedad Digital: espacios para la interactividad y la inmersión*, 1, (pp. 227-241). Madrid: Icono 14. Consultado el 1 de abril de 2013 en http://www.icono14.es/actas/index.php?conference=2csd&schedConf=sociedaddigital2&page=paper&op=view&path%5B%5D=80&path%5B%5D=66

Checa Romero, Mirian (2011): *Discursos audiovisuales en las aulas: cine, videojuegos y machinima.* Madrid: Universidad de Alcalá. Departamento de Psicopedagogía y Educación Física. Consultado el 25 de marzo de 2013 en http://dspace.uah.es/dspace/handle/10017/9822

De Freitas, Sara (2008): *Serious Virtual Worlds: A scoping study*. Bristol, UK: Joint Information Systems Committee (JISC). Consultado el 30 de mayo de 2013 en http://www.jisc.ac.uk/media/documents/publications/seriousvirtualworldsv1.pdf

Dickey, Michele D. (2005): "Three-dimensional virtual worlds and distance learning: two case studies of Active Worlds as a medium for distance education". En *British Journal of Educational Technology*, 36 (3), pp. 439–451. doi: 10.1111/j.1467-8535.2005.00477.x.

Elson, David. K., y Riedl, Mark. O (2007): "A lightweight intelligent virtual cinematography system for machinima production". En *Proceedings of Conferences on AI for Interactive Digital Entertainment*. AAAI Press (pp. 8-13). Consultado el 24 de febrero de 2013 en http://www.aaai.org/Papers/AIIDE/2007/AIIDE07-002.pdf

Grané, Mariona; Frigola, Joan y Muras, Miguel Ángel. (2007): "Second Life: Avatares para aprender". *Congreso Edutec*, 23 – 26. Buenos Aires: Universidad Tecnológica Nacional. Consultado el 20 de Febrero de 2013 en http://www.anobium.es/second-life-avatares-para-aprender?cat=46

Grané, Mariona y Muras, Miguel Ángel (2006): "Second Life, entorno virtual, aprendizaje real". En *Actas del III Congreso Online del Observatorio para la Cibersociedad*. (pp. 1-38). Consultado el 21 de febrero de 2013 en http://161.116.23.180/repositori/objectes/mg0001/sl_elearning.pdf

Hancock, Hugh e Ingram, Johnnie (2007). *Machinima for dummies*. Indiana: Wiley Publishing

Hernández, Iliana (2005): "Mundos Virtuales Interactividad de imagen numérica". En *Revista KEPES*, 2 (1), pp. 123-137. Consultado el 25 de marzo de 2013 en http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista%201_9.pdf

Iribas Rudín, Ana Eva (2008): "Enseñanza virtual en Second Life: una opcion online animada para las universidades y las artes". En *IV Jornada Campus Virtual UCM: Experiencias en el Campus Virtual (Resultados)* (pp. 125-142). Madrid: Editorial Complutense. Consultado el 18 de abril de 2013 en http://eprints.ucm.es/7800/

Kamel Boulos, Maged; N. Hetherington, Lee y Wheeler, Steve (2007): "Second Life: an overview of the potential of 3-D virtual worlds in medical and health education". En *Health Information and Libraries Journal*, 24 (4), pp. 233–245. doi: 10.1111/j.1471-1842.2007.00733.x

Kumar, Sanjeev; Chhugani, Jatin; Changkyu Kim; Daehyun Kim; Nguyen, Anthony.; Dubey, Pradeep; Bienia, Christian y Youngmin Kim (2008): "Second Life and the New Generation of Virtual World". En *Computer* 41 (9), pp. 46- 53. doi: 10.1109/MC.2008.398.

Landay, Lori (2009): "Virtual KinoEye: Kinetic Camera, Machinima, and Virtual Subjectivity in Second Life". En *e-Media Studies*, 2, 1. doi: 10.1349/PS1.1938-6060.A.340.

López, Carlos (2008): "Breve Historia de los mundos virtuales". En *Arte y arquitectura digital net.art y universos virtuales.* (pp. 135 – 142). Barcelona: Universidad de Barcelona. Consultado el 5 de marzo de 2013 en http://www.artyarqdigital.com/fileadmin/user_upload/PDF/Publicaciones_Jornada_III/Arte_y_arquitectura_digital_netart_y_universos_virtuales.pdf

Lowood, Henry y Nitsche, Michael (2011*): The Machinima Reader.* Londres: MIT Press

Lowood, Henry (2009): "High-performance play: The making of machinima". En *Journal of Media Practice,* 7(1), pp. 25-42. doi: 10.1386/jmpr.7.1.25/1

Manovich, Lev (1998): "Estética y teoría. La estética de los mundos virtuales". En *el Paseante*, 27-28, pp. 92-99. Madrid: Universidad Complutense.

Martínez, Ruth (2009): "¡SILENCIO, se rueda! - Machinima y Mundos Virtuales" en *Learning Review*, 29, pp. 14. Consultado el 11 de febrero de 2013 en http://www.learningreview.com/articulos-y-entrevistas-juegos/1889-isilencio-se-rueda-machinima-y-mundos-virtuales

Martínez, Ruth (2009): *Mundos virtuales 3D: una guía para padres y formadores.* Barcelona: Editorial UOC.

Muldoon, Nona; Jones, David; Kofoed, Jenny y Beer, Colin (20008): "Bringing 'second life' to a tough undergraduate course: Cognitive apprenticeship through machinimas". En *Hello! Where are you in the landscape of educational technology: Proceedings of 25th Annual ASCILITE Conference*. Melbourne (2008), (pp. 653-657). Consultado el 30 de marzo de 2013 en http://cms.ascilite.org.au/conferences/melbourne08/procs/muldoon.pdf

Rodríguez García, Teresa y Baños González, Miguel (2009): "Publicidades en los metaversos. Un estudio sobre las presencias de marca en Second Life". En *Actas del I Congreso Internacional Sociedad Digital*. Vol. 2, (pp. 393-406). Madrid: Icono 14. Consultado el 1 de abril de 2013 en http://es.scribd.com/doc/132419656/ICONO14-actas-csd09

Roehl, Bernie (1995): *El creador de Mundos Virtuales*. Madrid: Anaya Multimedia.

Roig Telo, Toni y Sánchez-Navarro, Jordi (2008): *¡Machinimista! Experimentación, análisis del potencial e implementación del uso de técnicas y herramientas emergentes de creación audiovisual*. Proyecto Aplica. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya; Estudis de Ciències de la Informació i de la Comunicació. Consultado el 20 de marzo de 2013 en http://www.innovauoc.org/showcase/uploads/media/in-pid0814_cast.pdf

Rymaszewski, Michael; Wagner, James Au; Wallace, Mark; Winters, Catherine y Ondrejka, Cory. (2007): *The Official Guide of Second Life*. New Jersey: John Wiley & Sons.

Swanson, Bernadette Daly (2007): "Second Life Machinima for Libraries: the intersection of instruction, outreach and marketing in a virtual world". En *Proceedings of World Library and Information Congress: 73RD IFLA,* (Pp. 1-16). General Conference and Council. Consultado el 21 de febrero de 2013 en http://archive.ifla.org/IV/ifla73/papers/133-DalySwanson-en.pdf

Tintaya, A. Eliseo (2009): *Desafíos y fundamentos de educación virtual*. Documento de trabajo. Buenos Aires: El Cid Editor. Consultado el 25 de febrero de 2013 en http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Especialidad/Modulo1_PDF/ESTEM01T03E05.pdf

Wimmer, Roger y Dominick, Joseph (2001): *Introducción a la investigación de medios masivos de comunicación*. México: International Thomson.

Páginas webs consultadas:

- Página oficial de Second Life: www.secondlife.com
- Portal de vídeos Youtube: www.youtube.com
- Portal de vídeos Vimeo: www.vimeo.com
- Página oficial de Machinima: www.machinima.com Consultada el 10 de abril de 2013.
- Página de Machinima en Second Life*:* http://slmachinimaarts.ning.com/
- Página de Machinima en general: http://machinimart.com/
- Página de Machinima Artist Guild (M.A.G.): http://slmachinimaarts.ning.com/
- Página de Proffesional Machinima Artist Guild (pro M.A.G.): http://promag.ning.com/video
- Festival MachinUWA: http://uwainsl.blogspot.com.es/ Consultada el 10 de agosto de 2013.
- Festival MachinEVO: http://machinevo.ning.com/ Consultada el 10 de julio de 2013.
- Festival Machinima-Expo: http://www.machinima-expo.com/ Consultada el 10 de julio de 2013.
- Festival Slactions: http://www.slactions.org/2012/?page_id=2 Consultada el 10 de julio de 2013.
- Página de machinima erótico/pornográfico: http://www.naughtymachinima.com/ Consultada de abril a julio de 2013.
- Página de machinima erótico/pornográfico en SL: http://www.slporntube.com/ Consultada de abril a julio de 2013.
- Entrevista de Philip Rosedale en la revista Wired. http://www.wired.com/wired/archive/14.06/rosedale.html Consultada el 25 de abril de 2013.

ANEXO

1. Entrevistas transcritas	**ii**
1.1 Fernando Pascual Calderón	**ii**
1.2 Alfonso Garavito Olivar	**xii**
2. Tabla de análisis de las comunidades de machinima actuales	**xvii**
3. Tabla de análisis de los espacios virtuales dedicados a machinima	**xviii**
4. Obra de machinima realizada como elemento de experimentación	**xxi**

1. Entrevistas transcritas

1.1 Fernando Pascual Calderón

Nombre: Fernando.
Apellidos: Pascual Calderón.
Nombre en SL: Nandi Saenz.
Ocupación: Experto en gestión y construcción de entornos 3D en SL y OpenSim.
Fecha y hora: 20/03/2013, 20:00.

1. ¿Desde cuándo estás en Second Life? 2. ¿A qué te dedicas dentro de este mundo virtual?

Bueno pues descubrí Second Life con mi mujer, en el 2007, y desde entonces nos dedicamos de lleno a todo lo que es el tema mundos virtuales 3d mundos inmersivos. Principalmente centrados en SL y también Open Sim, sin perder de vista todo lo que está surgiendo de estos mundos, siempre con la premisa de no verlo como un juego si no como una herramienta para aplicar, ya sea dentro de temas de empresa, educación, etc.

3. ¿Haces machinima? ¿Qué significa para ti el machinima y por qué lo haces?

Bueno el machinima surgió precisamente de tener esa pasión; de dedicarte de forma profesional a este tema (mundos virtuales 3D). La mejor forma de mostrarlo, difundirlo desde luego es la imagen. El término machinima creo que es sobradamente conocido. Y precisamente nosotros empezamos a evolucionar dentro de lo que es capturar la imagen; poder ofrecer una imagen, capturarla, ya no en un videojuego, esto es un metaverso y con una diferencia muy grande a lo que es un videojuego. En un videojuego los personajes están programados y lo que hay aquí son personas, con lo cual aquí sabemos que se dan multitud de eventos, (y de esto podemos ver en YouTube una infinidad de ellos)e incluso se han realizado verdaderas películas, cortos y largos, porque no estamos hablando de personajes programados, sino de que cada avatar es una persona, es un actor, Second Life ofrece todas esas posibilidades.

4. ¿Qué clase de machinima haces, en cuanto a producción, técnicas y género? Y ¿dónde lo produces?

Bueno hemos hecho alguna cosa a nivel artística por mejorar, pero nuestro machinima está centrado sobre todo en la difusión d lo que hacemos y sobre todo de registro de eventos, charlas, conferencias.... Trabajo en equipo con mi mujer y capturo con Camtasia o Fraps. En cuanto a donde lo produzco, disponemos de un espacio virtual donde llevamos a cabo conferencias y las capturamos, pero en otras ocasiones nos trasladamos al lugar donde se lleve a cabo el evento a grabar.

5. ¿Qué tiene Second Life que lo hace un entorno perfecto para hacer machinima?

Yo creo que lo más potente que tiene Second Life dentro de esta especialidad de la imagen es lo que he mencionado antes; poder generar el entorno más allá de lo q te ofrece un videojuego, es decir, que tú puedes generar y crear los escenarios de acuerdo al guión que quieres establecer, además puedes generar las propias animaciones, el atrezzo, y esto puede llevar todo un trabajo muy elaborado. Pero lo principal y lo básico es que quien vaya a ver esta entrevista va a ver dos avatares, ahí está Mónica, es una persona, no estás programada, puedes equivocarte, puedes acertar, puedes cambiar tu tono de voz frente a lo que es el teatro, de hecho una de las últimas cosas que hicimos, fue emitir en vivo una obra de teatro, una serie de representaciones que se están dando dentro de Second Life y bueno, son avatares, que eso se puede ir mejorando en el sentido de animaciones, vestuario… Pero hay una cosa que no se va superar nunca en un videojuego y es que ahí (en la representación) hay un actor, o sea cuando escuchas la radio y hay un buen actor detrás de esa locución se nota y aquí en Second Life lo mismo, son actores los que van a participar en una obra de mahcinima, bien sean aficionados o profesionales como también ocurre.

6. ¿Cómo ves el machinima dentro de Second Life? 7. ¿Hay mucha gente que lo practica?

Bueno, de hecho cuando yo conocí Second Life había una televisión que estaba continuamente emitiendo acontecimientos que había en Second Life y eso se emitía y se podía ver en pantallas instaladas dentro del mundo virtual. Creo que se llamaba SLV y creo que ahora ha sido adquirida por Treet TV y funciona en la misma línea. Se está emitiendo tanto por web como por Second Life, lo que son producciones de machinima:

producto editado o producto emitido en vivo, que posteriormente queda grabado.

Desde luego ha habido y está habiendo muchos grupos en el panorama de Estados Unidos, Inglaterra, etc. donde siempre han ido un poco por delante dentro de todos los procesos de desarrollo. Dentro del mundo virtual hay verdaderos grupos, festivales con premios, y verdaderas obras de arte, tanto en calidad como en creatividad. Lo mismo que yo te he hablado del tema práctico del machinima, quien hace machinima, conjugándolo con música con la única intención de generar arte, a través de imágenes, escenarios que se han generado, transmitir sensaciones a través de imágenes y sonido.

8. ¿Cuáles son los géneros más abundantes a tu parecer?

Date cuenta que existe lo mismo que, cuando tu coges una cámara en el mundo real y las intenciones a la hora de lo que quieres transmitir con una imagen son infinitas pues lo mismo ocurre aquí, estamos hablando de un lugar que no es tan limitado como un videojuego que es estático, aquí participa el usuario y se dan infinidad de situaciones, entonces dentro de la infinidad de situaciones, las posibilidades que se pueden dar con el machinima son ilimitadas también.

9. ¿Y la forma de producción?

Igual que en cuanto a los géneros, hay mucha cantidad de producción y es muy difícil determinar qué es lo que destaca.

10. Tras producir y editar el machinima ¿Cómo y dónde lo difundes? ¿Dentro, fuera de SL o en ambos sitios?

Bueno principalmente tenemos un canal en el cual emitimos en vivo lo que ocurre en determinados eventos en el mundo virtual que son emitidos a la web a través de Livestream y de otras plataformas. Y lo que no es en vivo, lo capturamos y editamos la imagen con programas específicos. Yo particularmente utilizo el Fraps, pero podría ser el Camtasia, u otros programas y posteriormente editar, serían las dos maneras.

Después tenemos un canal de YouTube (TeKnoArtia) en el cual se van registrando algunas de las ediciones que hemos realizado. También estamos haciendo trabajos por encargo que después se cuelgan en los canales las personas que nos hacen los encargos o bien para una institución que estamos trabajando desde el 2007, la Universidad de San Martín de Porres de

Perú USMP. En el canal de tv que se tiene en este proyecto, usmp3 de TV, hay una gran cantidad de vídeos, conversatorios, conferencias que se han realizado, vídeos promocionales que hemos participado en su producción…

11. ¿Conoces algún festival dedicado a machinima?

Hay grupos de índole más bien inglés y hay un festival de machinima que se da todos los años y la verdad es que lo que montan es espectacular, no sólo por la calidad de los machinimas (son muy estrictos ahí), si no digamos que los que participan son personas que llevan mucho tiempo realizando machinima o que tienen mucha habilidad en digamos lo que es el tema de edición de vídeo y que han probado esta técnica que no únicamente tiene cabida dentro de SL sino también dentro de videojuegos. El festival se realiza dentro de lo que es el ámbito de Second Life, ahí se visionan todos los machinimas, tienen sus premios, hay tertulias y debates sobre los mismos, realizan fiestas, ofrecen instalaciones como las del año pasado, que la verdad estabas en una arquitectura donde se estaban emitiendo mediante vídeos fragmentos de los machinimas, pero claro esto si lo conjugas con la habilidad que puede haber de deformar los *prims* pues deformas también la imagen de tal manera que acompañado del sonido estas allí disfrutando de la música y de unas imágenes y formas que te atrapan dentro del mundo virtual, fue algo impresionante lo que montaron.

12. ¿Has participado en alguno? Si es así ¿la participación hispana era significativa?

La verdad es que no, del ámbito inglés tengo relación mínima sobre todo debido a que, por años que llevo sigo necesitando el traductor. No hay una iniciativa hoy por hoy del sector hispano. Sí que sé que Virtual TV Magazine se presentó a este festival, y es que ocurre que este festival tiene un rasero muy alto, entorno a lo que es la ejecución la intencionalidad, digamos que es un festival que mira más lo artístico. La plataforma de la que te estaba hablando y el equipo este (Virtual Tv Magazine), desde su primer vídeo al último que han editado han tenido un crecimiento abismal, lo mismo que me ocurrió a mí, desde el primero que hice al último y lo mismo que te pasará a ti, desde este primero que haces ahora a el que dentro de unos años hagas, que yo te animo a que sigas, que hagas otro y digas, ¡qué diferencia! Entonces valorarás este, porque es el primero. Y eso es lo importante, crecer.

Determinados festivales lo que miden es el arte, la espectacularidad y no el contenido. Dentro del machinima hemos hablado de esa intención, que puede haber de arte y desde luego el que

va a mirar y va a medir un machinima bajo ese espectro va a buscar lo espectacular, por ejemplo: si un avatar está hablando se valorará si a la hora de editar está perfectamente sincronizado el movimiento de los labios con el audio, la calidad de audio, la música que metes, los efectos, lo que transmites con las imágenes… y busca una intención más artística aunque se base también en una pequeña historia.

Luego hay otras cosas y otra importancia que tiene el machinima que se mide por otro rasero, es decir, ¿qué me trasmite a mí esto? Como te he dicho, tampoco he tenido interés en presentarme a ningún concurso ni a ningún festival aunque sí que de vez en cuando me apetece hacer un machinima que no tiene otra intención que la de mostrar, como uno de los últimos que hicimos, basado en *The Tower*. Estas son unas instalaciones que hay en Second Life pertenecientes a una fundación de Linden Lab, donde brindan una serie de islas para artistas dentro de Second Life durante un mes y desarrollan la instalación a su gusto. Yo estuve grabando una de las instalaciones y le puse una música que además había producido yo. La finalidad era únicamente mostrar eso y ofrecer unas imágenes conjugadas con esa música, pero no es lo que normalmente realizo.

Lo que normalmente hago es documentar, hacer del machinima una herramienta para transmitir algo en lo que creo, que es la utilidad de más allá de un juego de lo que son los mundos virtuales, entonces ya es un rasero. Imagínate que se organiza un festival en esa línea, para educadores, para lo que son eventos, etc. Es otra intención, por eso tú presentas un proyecto de este tipo a un festival del que te estoy hablando el MachinEVO, donde van buscando más bien lo artístico y ves algunos videos que son espectaculares, donde mezclan cosas de SL, a veces alguna escena de RL (Real Life) y te meten imágenes capturadas de videos y consigues unas cosas, que conjugadas con la música, son espectaculares y que tienen esa intención. Estás disfrutando de una música frente a unas imágenes sugerentes, son conceptos distintos.

13. ¿Conoces a gente que haga lo mismo que tú o tu empresa? ¿Hay mucha competencia en este sector?

Yo creo que sí, aunque bueno en lo que es emisión en *streaming* no hay tanta por lo menos de habla española no se registra. Hay más lo que es producir, es decir, captura a través de cualquier capturador de los que nos hemos referido antes (Fraps, Camtasia), y de posterior edición. Más que de eventos yo lo que veo más son temas más lúdicos, aunque bueno por supuesto están los típicos video tutoriales que hay un montón, desde cómo usar SL a

infinidad de cosas, aunque abunda lo que yo te digo las fiestas, el registro de una boda, un cumpleaños y conciertos, de eso vas a encontrar más cantidad, no quiere decir que de lo otro no haya, pero claro a pesar de que estamos defendiendo que SL además de ser un sitio lúdico donde hay quien se lo pasa jugando, también tiene sus aplicaciones muy serias pero ¿qué es lo que hay aquí más? Pues hay más personas que entran aquí a pasárselo bien que personas que entran a tener un debate, hacer conferencias, que sí que lo hay y pues normalmente se tiende más a tener un registro de ello hoy en día.

14. En cuanto a la presencia del machinima hispanoamericano ¿conoces a machiminators o empresas hispanas en second life? 15. ¿Es común encontrarse con machinima en español?

No creo que se haga poco, se hace bastante, yo he visto cosas de muy buena calidad, gráfica y elaborada. He visto pequeños cortos de muy buena calidad en YouTube, tampoco te voy a dar nombres porque la verdad que serían muchos y me olvidaría de un montón de ellos, pero sí que hay, yo he visto a lo largo de estos años mucho producto de ese tipo.

Incluso lo que es dentro del ámbito de difundir eventos musicales, yo de las primeras personas que vi hacer emisiones, (ahora es mucho más fácil hacer una emisión en *streaming* ¿no?, montamos con Livestream, con Esarimedia para poder ver videos dentro de Second Life etc, pero antaño no era así. Antaño era otro canal, unos formatos muy determinados los que se podían ver aquí.) Los primeros que yo vi retransmitir un festival organizado desde dentro de SL, en el cual participaban discotecas y *DJs* desde distintos puntos del planeta, Berlín, Tokyo, Barcelona, fue el festival Droid organizado por Moevious Surfing, que fue una de las personas que me introdujo aquí dentro del machinima. Y los usuarios que bailaban aquí en SL estaban viendo a los DJs de las distintas discotecas por pantalla, en video, y en esa discoteca estaban viendo a los avatares que bailaban en SL. Todo con una furgoneta, con emisiones satélite y todo emitido en *streaming* y te estoy hablando de 2008 cuando la dificultad de hacer estas cosas era bastante más que ahora y eran de habla hispana, de Barcelona todos los que estaban organizando esto, junto a otras personas de Francia, pero bueno, eso fue una cosa que tuvo su tiempo y desapareció.

Luego esto fue evolucionando, fue más fácil, y ya surgió la plataforma de Livestream donde se podían emitir los videos de otra manera. La estabilidad de SL mejoró, porque estamos hablando que conforme ha ido pasando el tiempo, los anchos de banda también han mejorado, SL también ha mejorado en estabilidad. Luego también he visto a muchos

hispanos, y latinoamericanos haciendo muchas producciones de machinima con distintas intenciones, desde ofrecer o registrar una boda, que es algo que en SL se hace mucho, hasta reflejar el curso con sus alumnos, o sea te pongo dos cosas muy contrapuestas, algo muy lúdico muy lúdico y algo muy serio como una profesora que entra con sus alumnos y se las ingenia con todo los medios que pueda para poder dar un registro de eso.

16. A tu parecer ¿Qué tipo de machinima es el que más abunda entre los machiminators hispanos? (en cuanto a género, técnicas y producción)

Dentro del panorama de habla hispana, lo que estamos haciendo nosotros, pues la verdad es que sí que se hace. Surgió hace un par de años un taller de mahcinima especializado y fundando inicialmente en docentes. Tuve la suerte de conocer a las personas que participaron como a un profesor natural de Colombia, pero que está viviendo en Estados Unidos que junto a otros docentes que participaron también, alguno de Argentina, creo y otros de España. Estos son Inés, Alfonso, aunque creo que me olvido de muchos. Algunos son colaboradores de un proyecto que se está desarrollando en YouTube , una serie de entrevistas que desde entonces está evolucionando en todas las técnicas de machinima para ofrecer un producto cultural y educativo con el nombre de Virtual TV Magazine.

Al mismo tiempo también están desarrollando una serie enfocada a la enseñanza de idiomas para personas de habla inglesa que quieren aprender español y desarrollan una serie emulando a lo que es una familia, la familia Gómez que se ve en diferentes situaciones. Parecido a lo que llegamos a ver cuándo estudiamos inglés nosotros y que vemos distintas situaciones de las que vivimos en la vida cotidiana: la familia comiendo, las expresiones que hay, pero hecho en machinima y con toda la declinación en castellano enfocado a eso. Como ves estamos hablando de que hay machinima, yo he visto machinima de habla hispana hechos con intención artística, algunos, aunque existe de todo, desde lo típico, como vemos que aquí en SL aparte de lo que yo estoy transmitiendo que es la aplicación práctica hay quien entra también a jugar, divertirse, a vivir otra realidad y como sabemos aquí la gente se casa, baila y dentro de ese espectro, si entramos en YouTube podemos ver cantidad de registro de bodas, cumpleaños, conciertos se dan muchos, sesiones de DJ es lo que más se da ¿no?

17. Aparte del machinima que haces en tu grupo/empresa profesionalmente ¿sueles hacer machinima individualmente? Si es así ¿de qué género?

Bueno sí, continuamente, cuando tengo tiempo me gusta ir experimentando y variando, es decir, todo lo que puede ofrecer hacer machinima dentro de Second Life, irlo variando. Tentado, estoy de muchas cosas, ya te he dicho que estoy tentado de lanzar lo que es una televisión de habla hispana para que al menos haya con una regularidad, una serie de programas que se estén emitiendo y eso implica lo que implica. Hacer otro tipo de producto pues bueno, ya te digo que cuando tengo tiempo estoy con ganas siempre de querer hacer algo, no con una intención de registrar determinado evento si no de sencillamente recrearme en lo que es imágenes y música porque el tema de generación de sonido y edición de sonido es algo que también me encanta.

18. Aparte de producir, ¿Consumes machinima? ¿Dentro o fuera de SL?

Sí, veo lo que es machinima en general y principalmente de SL, cualquier cosa que sale de los seguidores y la gente que estoy constantemente siguiendo en SL que se dedica a estas cosas dentro del canal que tenemos de TeknoArtia y luego cuando estás navegando por YouTube. El machinima que no veo es aquel en el que se ve a un *gamer* que está ahí jugando en un videojuego. Me resulta un poco aburrido aunque sé que hay gente que le encanta, lo veo menos elaborado, en cambio la gente que hace unas capturas de ahí y lo conjuga con unas imágenes y una música ya implica otro trabajo distinto. El estar capturando mientras estás jugando yo no le veo mucho… si me encantase jugar sí, pero claro no es el caso.

19. ¿Alguna obra en especial que te haya marcado o que te guste mucho?

La verdad es que he visto muchas, muchas que me han llamado la atención en cuanto a trabajo. Dentro de lo que estamos hablando; mostrar unas imágenes y que te quedes así =O, el canal de YouTube está plagado de ellas. Claro no las puedes buscar como machinima e incluso no las encuentras como Second Life, pero hay infinidad de ellas y te sorprende la calidad de trabajo. Cuando empiezas a hacer machinima al principio estás con el ratón o con lo que puedes manejar el enfoque de cámara y se nota, dices está empezando. Cuando hay una edición y un trabajo de edición detrás muy elaborado a cuando no, se nota y la verdad es que se ve en algunos productos una nitidez y una calidad gráfica increíble.

Yo me acuerdo que cuando empezaba, mi nitidez no era la misma, tampoco tenía la misma gráfica que ahora, el movimiento de cámara no era el mismo, a pesar de que como nos dedicamos a la construcción es algo que manejas, pero luego hay cosas que no tienes en cuenta a la hora de editar. No debes ofrecer las mismas imágenes de un paneo, queda más

llamativo imágenes más cortas, secuencias más cortas, son cosas que se notan cuando empiezas a editar. Sobre todo machinima, porque parece que no es lo mismo editar una imagen en tiempo de RL (vida real), que parece que te das más cuenta de lo que va a durar y cuando tienes que pegar el corte. Además yo siempre me he guiado por el: "yo quiero llegar a eso, yo quiero llegar a eso" y a eso se llega haciendo uno y otro y otro.

Pero es que me preguntas por uno y son muchos, luego te vuelvo a decir lo mismo, yo doy valor a la calidad pero también doy valor al esfuerzo y al trabajo. Para mí esas personas que participaron en ese taller, Virtual Tv Magazine, en el cual junto a un docente de la universidad de valencia fui invitado a ser tutor, su trabajo y su esfuerzo es para aplaudirles. No es que yo les pueda decir ahora: oye tenéis una calidad increíble de ejecución, de hecho un festival de machinima les podría poner muchas trabas, pero se ve compensado por el trabajo y el contenido que ofrecen, que creo que es lo más importante.

Algo espectacular va a llegar en un momento que digas; ya he disfrutado con ello y se acabó, pero lo que tiene un contenido, lo que brinda un conocimiento, lo tengas en papel lo tengas en imagen o en sonido siempre lo vas a tener ahí y algún día vas a tener que recurrir a ello y tiene un valor incalculable. Lo estético, puedes tener el mejor cuadro del mundo en tu casa y siempre te va a hacer bonito, es arte y siempre te va a decorar pero tienes un libro que es conocimiento y siempre lo vas a poder consultar.

20. De tus obras ¿Cuál es de la que más orgulloso estás?

Bueno… esfuerzo te puedo decir que todas llevan esfuerzo, incluso se puede decir que el esfuerzo no sólo se puede medir por la duración que pueda tener esa producción, porque hay algunas que duran dos minutos o uno y poco que son sencillamente un spot, y es más difícil sintetizar en imágenes algo muy breve que tiene que ser impactante y para ello no sólo recurres a editores y a lo que es la imagen de SL, sino que también recurres a programas ANTEDECEC que pueden generar unos efectos más espectaculares.

Últimamente este tipo de programas se utilizan para hacer las entradas de la producción que se va a hacer y los finales. Hemos producido muchos para esta institución con la que trabajamos 3UMP y en la cual se está dando un registro práctico de las posibilidades que tiene SL como son conferencias académicas, etc. Pero lo que fue el trabajo de juntar a 5 representantes, es decir, todo el proceso que lleva el decir; no sólo me pongo a capturar. Imagínate, me estás haciendo una entrevista y cualquier persona que diga voy a hacer un

trabajo de machinima, en cualquier situación tiene que tener unos pasos previos. Imagínate investigar primero universidades que fuesen representantes de distintos países de habla española que había en esos momentos en SL y que además de estar, estuviesen haciendo algo, porque por aquel entonces había muchas universidades que sencillamente tenían un campus que estaba vacío y no tenían una actividad. Interesaba entonces buscar personas que te pudieran contar algo, es decir que estuviesen aquí para poder contarte lo que están desarrollando con sus docentes y alumnos. En la labor de contactar con ellos, la fecha, programar todo eso, que pueda tener lugar la entrevista y el trabajo de editarlo y montarlo es muy complicado.

Además no vas a ofrecer únicamente lo que estas personas están viendo aquí, si estas personas están hablando de una serie de actividades que está desarrollando su universidad, tengo que desplazarme a ese campus que tienen a nivel virtual en SL y hacer unas capturas de ello. Y eso es lo que hice en las 5 universidades, capturas de lo que estaban haciendo, algunas cosas que habían hecho o incluso en algunos casos pude asistir a una reunión con algunos de los alumnos… y lo bonito que tuvo esa entrevista es que conforme el entrevistado estaba siendo entrevistado sobre su proyecto se estaban viendo imágenes de lo que él estaba hablando.

Y aunque no se llegaba a la calidad de edición que por supuesto años después uno llega, vimos que el producto la verdad quedó bien terminado y que se ofrecía un contenido muy importante que era lo que más nos interesaba. Creo que fue un objetivo conseguido y con un buen nivel de calidad, del que llegada la fecha, y estamos ya a unos años de allá seguimos orgullosos de ello.

1.2 Alfonso Garavito Olivar

Nombre: Alfonso.
Apellidos: Garavito Olivar.
Nombre en SL: Alfonso Perfferle/Alfonso Gradenko.
Ocupación: Profesor de Inglés como lengua extranjera, EFL Teacher, Profesor de español como lengua extranjera, ELE.
Fecha y hora: 10/04/2013, 22:00

1. ¿Desde cuándo estás en Second Life?

Supe de SL a principios del 2005 por medio de una revista especializada en temas sobre nuevas tecnologías buscando alternativas para mis salidas pedagógicas o de campo. Enseguida creé mi primera cuenta al ver las enormes posibilidades que me presentaba en ese momento la plataforma como herramienta para clases de inglés para hispanoparlantes jóvenes y jóvenes adultos, pero no tuve mucho éxito con ese avatar ya que lo perdí al ser novato o *newbie,* como se le conoce en la plataforma, pero me quedó la espinita de querer seguir indagando así que abrí la cuenta con Alfonso Perfferle en marzo del 2006 y desde entonces he estado vinculado con diferentes proyectos educativos desde la plataforma y también dictando clases a distancia.

2. ¿A qué te dedicas dentro de este mundo virtual?

Mi actividad principal es la docencia, capacitación docente, realización de machinimas, procesos eLearning, judificación, investigación, trabajo cooperativo y cómo no, explorar nuevas posibilidades para la educación a distancia y desde entornos virtuales de aprendizaje.

3. ¿Haces machinima? ¿Qué significa para ti el machinima y por qué lo haces?

Umm, bueno, son varias preguntas que tienen cada una, una larga explicación, ¿qué es machinima? en sí, la palabra machinima, con i, es la combinación de las palabras *Machine*, y *cinema*, y por un malentendido quedó machinima, dando cabida a la palabra animation, ya que la palabra debería ser machinema, pero se conoce como machinima. En sí el machinima es la producción de videos animados grabados en video juegos y mundos virtuales 3D. Se reconoce también como una nueva forma artística, qué mejor ejemplo de ello como es el MachinimUWA, festival de machinimas que está realizado la Universidad Western Australia y que en el 2013 se realizó por sexto año.

Yo produzco machinimas desde el primer día que empecé a aprender su técnica, gracias a un curso realizado por la Universidad de Valencia, España en el 2011 del cual fui parte y que se llevó acabo en plataforma virtual usando Second Life. Desde ese mismo momento el machinima para mí ha sido tanto una ventana desde el mundo virtual hacia el real y también un puente que me permite compartir conocimientos y experiencias con comunidades tanto de habla anglosajona como también con hispanohablantes, es además una gran herramienta para producir videos de ayuda en clases que aplican la metodología del *flipped classroom* facilitando el desarrollo de contenidos fuera del aula de clase.

4. ¿Qué clase de machinima haces, en cuanto a producción, técnicas y género? Y ¿dónde lo produces?

Bueno, clase de machinima, no sé si exista, las machinimas involucran el uso de computadores, software, tiempo real sincrónico y asíncrono, animaciones, en sí eso es lo que hago, capturo imágenes con software como el Fraps, WeGame, Camtasia y las edito con Windows Movie Maker, Sony Vegas o Camtasia Studio. Trabajo tanto a nivel individual como en equipo con varios docentes de varios países e incluso idiomas, normalmente se empieza con una idea, se crea el guión, se practica, se hace la recolección de información, vestuario, sets de grabación necesarios, luego se filma desde el mundo virtual en las diferentes locaciones que se hayan escogido y por último, que pienso que es uno de los trabajos más complicados, se edita. En cuanto al género lo clasifico de formación, educativo de entretenimiento o cultural. Lo produzco en varios lugares virtuales de la plataforma, dependiendo de la temática del machinima.

5. ¿Qué tiene Second Life que lo hace un entorno perfecto para hacer machinima?

Tiene la posibilidad de interactuar en tiempo real tanto con otras personas como con objetos virtuales abriendo una posibilidad infinita para realizar producciones dentro de juegos y mundos virtuales. En especial Second life ofrece la posibilidad de crear tus propios objetos virtuales, se logra conocer a muchas personas, idiomas, culturas y lugares virtuales o representaciones de lugares reales, facilitando así el proceso y los costos de realización.

6. ¿Cómo ves el machinima dentro de Second Life?

Desde que supe o mejor dicho, desde la primera vez que vi machinima quedé fascinado, pensé que era aún más complicado de lo que realmente es. He visto producciones muy elaboradas y profesionales con sentido y mensajes profundos. Quizá lo que no sea conocido

sea el nombre, aunque la gente que acostumbra a hacer machinima si lo sabe hay gente que no sabe que se denomina así, de todas formas el machinima nació para quedarse y no dejará de evolucionar por su infinidad de posibilidades, por lo tanto lo tendremos por muchos años.

7. ¿Hay mucha gente que lo practica?

El o la machinima, lleva más de 10 años pero ha ido tomando mayor fuerza a medida que pasan los años, ya se considera una forma de arte, una técnica de captura y producción.

8. ¿Cuáles son los géneros más abundantes a tu parecer? (grabación de eventos, educativos, ficción, videoclips)

Realmente, no sabría decirte, yo me he dedicado al machinima, como herramienta efectiva para entregar contenidos por medio del video, y con ello lo puedes emplear en muchos y variados campos profesionales o informales. He notado que lo usan mucho los artistas, dando la posibilidad del nacimiento de una forma de expresión artística, pero la verdad que hay machinimas de todos los géneros posibles.

9. ¿y la forma de producción? (individual o en grupo)

Puedes hacerlo de las dos formas, pero a mí en lo personal me encanta el trabajo cooperativo que es lo que más lo hace semejante a la producción de televisión y cine en el proceso de realización. En cuanto a cuál es el modo de producción más habitual tampoco sabría decirte, como te he comentado, hay mucha gente que se dedica a esto y es muy difícil generalizar.

10. Tras producir y editar el machinima ¿cómo y dónde lo difundes? ¿Dentro, fuera de SL o en ambos sitios?

El primer paso que doy para dar a conocer el machinima es subirlo a YouTube y de allí mismo compartirlo por medio de las redes sociales como Twitter, Facebook, Google Plus y otros.

11. ¿Conoces algún festival dedicado a machinima?

Sí, cada vez hay más eventos y festivales, a los que procuro asistir desde que estoy involucrado con este proceso creativo, son por ejemplo; Machinima Expo y MachinEVO.

12. ¿Has participado en alguno? Si es así ¿la participación hispana era significativa?

El primer año de MachinEVO 2012 no hubo mayor presencia de hispanoparlantes pero sin embargo empecé a desarrollar esa presencia realizando una entrevista a una de las organizadoras y líder del evento, Heike Philp, en español, ella en ese momento no hablaba nada de español, pero con la magia de la televisión se pudo lograr y hacer conocer más acerca de este festival a los hispanos en nuestro propio idioma. Hasta ahora sólo he participado en MachinEVO y precisamente de esa experiencia es que nace el proyecto y programa para enseñar español como lengua extranjera conocido como "Aprendiendo con la familia Gómez" en enero del 2012. Creo que de momento no hay abundante participación hispana en los eventos y festivales pero puede que poco a poco vayamos siguiendo los pasos de los de lengua inglesa. Este año he participado en MachinUWA como jurado y pude apreciar la calidad de las obras presentadas, eso sí, la participación hispana no ha sido muy abundante.

13. ¿Conoces a gente que haga lo mismo que tú o tu empresa? ¿Hay mucha competencia en este sector? 14. En cuanto a la presencia del machinima hispanoamericano ¿conoces a machiminators o empresas hispanas en second life?

Si he ido conociendo bastantes personas que usan el machinima, unos de los más representativos son y a los cuales admiro por su trabajo: Pooky Amsterdam, Draxtor Despres. En el ámbito hispano hablante están Fernando Pascual y Wara Isabel.

15. ¿Es común encontrarse con machinima en español?

Antes del 2009 no era muy común encontrar machinima en español pero ya desde el 2010 ha ido en aumento, pero no se encuentran proyectos que tengan un trabajo constante o de renombre.

16. A tu parecer ¿Qué tipo de machinima es el que más abunda entre los machiminators hispanos? (en cuanto a género, técnicas y producción)

No tengo información o experiencia en cuanto a esto.

17. Aparte del machinima que haces en tu grupo/empresa profesionalmente ¿sueles hacer machinima individualmente? Si es así ¿de qué género? ¿Cómo lo difundes?

Yo he creado hasta el momento unos 7 canales en YouTube para tal fin y uno general en Vimeo, cada canal tiene un propósito diferente depende del programa que quiera desarrollar y hay otro que decidí crear como casa productora de machinimas que es el Virtual TV Media.

Como he comentado antes después de subirlos a YouTube los doy a conocer por medio de las redes sociales, herramientas muy útiles a la hora de difundir las obras.

18. Aparte de producir, ¿Consumes machinima? ¿Dentro o fuera de SL?

Sí veo machinima en YouTube y Vimeo, además dentro del mundo virtual hay espacios virtuales donde se puede consumir machinima en pantallas que reproducen los videos. En mi caso, tenemos una pantalla en el lugar donde grabábamos el programa Virtual Tv Magazine donde por medio de YouTube se pueden reproducir los programas ya grabados. Es una forma interesante de consumir machinima. En los festivales y eventos también he visto algunos machinimas. Veo muchos machinimas, en el canal oficial encuentras muchas producciones y dentro del mundo virtual sigo y conozco a varios maquinistas. Para ver machinimas los puedes ver desde tu *desktop, laptop*, dispositivos móviles como los *Smartphones* y tabletas y además de ello suelo conectar algunos de mis equipos que me dan acceso a un televisor de pantalla plana con resolución en alta fidelidad y allí se puede apreciar más el arte y trabajo que hay tras cada

19. ¿Alguna obra en especial que te haya marcado o que te guste mucho?

Sí, hay muchas... pero como dije anteriormente admiro mucho el trabajo de Pooky Amsterdam y Draxtor Depress. Además, el haber tenido la posibilidad de ser jurado me ha permitido conocer y encontrar a muchos otros artistas de esta nueva forma artística.

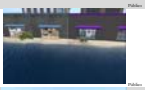
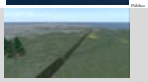
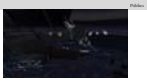
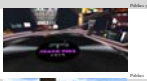
20. De tus obras ¿Cuál es de la que más orgulloso estás?

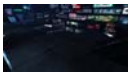
Bueno, yo no considero que haya hecho hasta el momento una obra sobresaliente, pero sí me siento muy bien al producir los machinimas, son como hijos, la verdad no tendría alguna preferencia en particular. Cada uno de ellos ha tomado tiempo en ser realizado en cada una de sus etapas, desde la creación de una idea en preproducción, producción y post producción. Cada uno de ellos ha sido una experiencia llena de recuerdos, enseñanzas y descubrimientos, tanto personal como grupal, abarcando diferentes aspectos, culturales, psicológicos, educativos, del idioma. A través del machinima se comparte, se colabora y se aprende bastante.

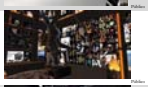
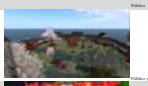
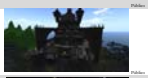
2. Tabla de análisis de las comunidades de machinima estudiadas

Nombre de la comunidad	Actividad principal	Género	Año	Idioma	Espacio virtual	Composición de la comunidad	Géneros dentro de variado	Estilo de producción	Página web	Fundador	Página de video	Dirección del espacio virtual	Acceso a web
Blackheart Syrygy	Producción	Ficción	2013	Inglés	no	Individual	No consta	No comercial	http://ahz-blackheart.tumblr.com/post/34940916202/this-is-my-first-published-work-of-machinima	Ahz Blackheart	http://vimeo.com/user13000175	No consta	18/07/2013
CeeDee Studios	Producción	Ficción	2013	Inglés	sí	Individual	No consta	No comercial	http://www.slurniverse.com/php/vb/search.php?searchid=4751187	Albert Ross Core	No consta	http://maps.secondlife.com/secondlife/Pigswillfly/240/53/31	18/07/2013
Echo Park Pictures	Producción	Ficción	2012	Inglés	no	No se sabe	No consta	No comercial	No consta	Douglas Spencer	http://vimeo.com/user11678392	No consta	22/07/2013
Hamilton Machinima	Producción	Ficción	2013	Inglés	no	No se sabe	No consta	No comercial	No consta	Jessica Ohmai	http://www.youtube.com/user/WeAllLoveJaia	No consta	21/07/2013
Keytap Films	Producción	Ficción	2013	Inglés	no	No se sabe	No consta	No comercial	No consta	Chris Zenfold	http://www.youtube.com/user/ChrisZenfold114	No consta	22/07/2013
MDWTV	Producción	Ficción	2013	Inglés	no	Individual	No consta	No comercial	http://mdwtv.blogspot.com.es/	Marc Boxen	http://www.youtube.com/user/mdwtv/videos?flow=grid&view=0	No consta	18/07/2013
Metaverse/Reality Productions	Producción	Ficción	2013	Inglés	no	No se sabe	No consta	No comercial	No consta	Soon Snook	http://www.youtube.com/user/SoonSnookVideos?feature=watch	No consta	21/07/2013
Mosaic Studios	Producción	Ficción	2013	Inglés	no	Grupal	No consta	No comercial	No consta	Rash Braveheart	http://www.youtube.com/user/RashBraveheart?feature=watch	No consta	18/07/2013
Pineapple Pictures	Producción	Ficción	2012	Inglés	no	Grupal	No consta	No comercial	No consta	Peachy Ballyhoo	http://vimeo.com/user462835	No consta	20/07/2013
Soulless Productions	Producción	Ficción	2012	Inglés	sí	Grupal	No consta	No comercial	No se sabe	Evil Stacy	No consta	http://maps.secondlife.com/secondlife/Verfinstern/86/160/19	21/07/2013
The Invisible Opera Company	Producción	Ficción	2013	Inglés	no	No se sabe	No consta	No comercial	No consta	Freesky Republic	http://vimeo.com/tag:theinvisibleoperacompany	No consta	21/07/2013
TwineLight Media	Producción	Ficción	2013	Inglés	no	No se sabe	No consta	No comercial	http://twinelightmedia.blogspot.com.es/2009/04/welcome-to-twine-light-media.html	Kerian Twine	http://www.youtube.com/user/TwineLightMedia/videos	No consta	21/07/2013
Vagoso Producciones	Producción	Ficción	2012	Hispano	no	Grupal	No consta	No comercial	No consta	vagoso fargis	http://www.youtube.com/playlist?feature=plcp&list=PLCC430017F9E C1886	No consta	20/07/2013
Venezia Motion Pictures	Producción	Ficción	2012	Inglés	sí	Grupal	No consta	No comercial	No consta	Mathias Brucato	http://www.youtube.com/channel/UC_N-QNSoPrR0bZG7WA3ag/about	http://maps.secondlife.com/secondlife/Venezia/40/246/609	20/07/2013
Rocksea Art	Producción	Ficción	2012	Inglés	no	Individual	No consta	Comercial	http://www.rocsea.uk/	Roxi Artful	http://www.youtube.com/user/RoxiDesign?feature=watch	No consta	18/07/2013
VISCERAL SL Films	Producción	Ficción	2013	Inglés	no	Grupal	No consta	No comercial	No consta	Abner Stabeli	http://www.youtube.com/user/VisceralSLFilms?feature=watch	No consta	22/07/2013
Roxa-Mey Fashion	Producción	No se sabe	2013	Inglés	no	Individual	No consta	Comercial	http://roxameyfashion.tumblr.com/	Pure Silversnade	No consta	No consta	20/07/2013
AleXo Porn Productions	Producción	Pornográfico	2013	Inglés	no	Individual	No consta	Comercial	No consta	Alexandr Aho	http://www.sloorntube.com/profile/40/Alexandr_Aho/	No consta	18/07/2013
Brazilian Porn - Elektra Films	Producción	Pornográfico	2013	Portugués	sí	Individual	No consta	No comercial	No consta	Elektra Belar	http://www.youtube.com/watch?v=PcZ8t6vbVrw	http://maps.secondlife.com/secondlife/Guapon%20Rain/73/208/2037	18/07/2013
Candy Unwrapped(aged18+)	Producción	Pornográfico	2013	Inglés	no	Individual	No consta	No comercial	http://annnnnnajameson.blogspot.com.es/2011/03/new-porn-movie-candys-diary-secrets.html#more	Candyliips Foxclaw	http://www.naughtyanichinma.com/video/6994/Candy-Diary-Secrets-The-Workout	No consta	18/07/2013
Cheescake	Producción	Pornográfico	2012	Inglés	no	Individual	No consta	Comercial	http://helovesmelovehimnot.blogspot.com.es/7a-rb-1ffaf91836214a4	Nik Arrington	http://www.sloorntube.com/profile/234/Arringtonstray/	No consta	20/07/2013
Demonic Productions	Producción	Pornográfico	2012	Inglés	no	No se sabe	No consta	Comercial	No consta	Lee Homgold	http://www.sloorntube.com/profile/66/Lee%20Homgolding/	No consta	19/07/2013
Devil Inside INC	Producción	Pornográfico	2013	Inglés	no	Individual	No consta	No se sabe	http://bullshitbarbie.wordpress.com/	Dolly Devil	No consta	No consta	21/07/2013
Dirty Monkey Production	Producción	Pornográfico	2012	Inglés	no	No se sabe	No consta	No comercial	No consta	Haleem Yardley	http://www.sloorntube.com/video/1441/GYM-Fucked-4--5ooo-Fucked	No consta	22/07/2013
Emily and Linda	Producción	Pornográfico	2013	Inglés	sí	Grupal	No consta	Comercial	http://emi-n-lilstudios.blogspot.com/	Missemily23	No consta	No consta	22/07/2013
Erotic Moments in Time	Producción	Pornográfico	2013	Inglés	no	Grupal	No consta	Comercial	http://eroticmomentintime.blogspot.com/	Amanda Sarlo	No consta	No consta	19/07/2013
Erotique Porn Productions	Producción	Pornográfico	2013	Inglés	no	Grupal	No consta	Comercial	http://cluberotiqueblog.blogspot.com.es/	Ravenwing Krell	http://www.naughtyanichinma.com/users/Club%20Erotique	No consta	19/07/2013
FIERY LESBIAN PRODUCTIONS	Producción	Pornográfico	2012	Inglés	no	No se sabe	No consta	No comercial	No consta	Ginger Haedong	http://www.naughtyanichinma.com/users/GingerHaedong/videos/public	No consta	22/07/2013
Grim Productions	Producción	Pornográfico	2012	Inglés	no	Individual	No consta	No comercial	http://grimproductions.blogspot.com.es/?zx=164fcc402b4d2d82	Luther Blackburn	http://www.naughtyanichinma.com/users/LutherBlackburn/videos/public	No consta	20/07/2013
Hard Alley Productions	Producción	Pornográfico	2012	Inglés	sí	No se sabe	No consta	No comercial	http://hardalley.com/contact.html	Hard Rust	http://www.sloorntube.com/profile/185/Hard%20Rust	http://maps.secondlife.com/secondlife/Hard%20Alley/124/140/244	22/07/2013
Heavenly Yiff Porn Production	Producción	Pornográfico	2013	Inglés	no	No se sabe	No consta	No comercial	No consta	Fuzzywolfie	http://www.sloorntube.com/video/2621/Heavenly-Porn-Production-Ryback-&-Bunny	No consta	21/07/2013
IRF Productions	Producción	Pornográfico	2013	Inglés	no	No se sabe	No consta	No comercial	No consta	Lorenz Beerbaum	http://www.naughtyanichinma.com/users/lzf	No consta	21/07/2013
Naughty Pixel Productions	Producción	Pornográfico	2013	Inglés	sí	Individual	No consta	Comercial	http://naughtypixelproductions.blogspot.com/	Zoey Winsmore	http://www.naughtyanichinma.com/users/Zoey	http://maps.secondlife.com/secondlife/Malibe/126/209/22	18/07/2013
NightZuta Film Productions	Producción	Pornográfico	2012	Inglés	no	Individual	No consta	No comercial	No consta	Night Zuta	http://www.xtube.com/community/profile.php?u=NightsZuta	No consta	20/07/2013
Obsession Industries & Studios	Producción	Pornográfico	2013	Inglés	sí	Grupal	No consta	Comercial	http://obsessioninnd.blogspot.com/	Dominic Dawes	No consta	http://maps.secondlife.com/secondlife/Orga/72/187/2981	19/07/2013
Original Sin Pictures	Producción	Pornográfico	2013	Inglés	no	Grupal	No consta	Comercial	http://originalsinpictures.blogspot.com/	OriginalSinPicturesEve	http://www.naughtyanichinma.com/users/OriginalSinPictures	No consta	18/07/2013
Pink Productions	Producción	Pornográfico	2013	Inglés	sí	Individual	No consta	No comercial	No consta	Ayara Illios	http://www.sloorntube.com/profile/50/Ayara/	http://maps.secondlife.com/secondlife/Isla%20Paraiso/22/109/31	18/07/2013
PIXXXEL PORN	Producción	Pornográfico	2013	Inglés	no	No se sabe	No consta	Comercial	http://pixxxelporn.blogspot.com	Candie Blanco	http://www.clipsdude.com/54273	No consta	20/07/2013
Porn-O.Rama	Producción	Pornográfico	2012	Inglés	no	Grupal	No consta	No comercial	No consta	Johny Ward	http://www.sloorntube.com/video/3652/She-Wants-In-#4	No consta	20/07/2013
PregoPlanetsPreggiePosse	Producción	Pornográfico	2012	Inglés	no	No se sabe	No consta	No comercial	http://www.pregoplanet.com/pink_signups.htm	Linda Lavish	No consta	No consta	22/07/2013
Rabid Jesiyr Productions	Producción	Pornográfico	2013	Inglés	no	Individual	No consta	No comercial	http://rabidjesiyr.blogspot.com.es/?zx=bdf2b8dda219d81e	Raellin Jesiyr	http://www.naughtyanichinma.com/users/RaellinJesiyr/videos/public/2	No consta	18/07/2013
SecondPorn Productions	Producción	Pornográfico	2013	Inglés	no	No se sabe	No consta	No comercial	No consta	Lorenz Beerbaum	http://www.naughtyanichinma.com/users/secondpornproduction	No consta	21/07/2013
Skyward Productions	Producción	Pornográfico	2012	Inglés	no	No se sabe	No consta	No comercial	No consta	Jasmine Skyward	http://www.sloorntube.com/profile/1/jasminedeyskyward/	No consta	22/07/2013
SL Voice Porn Stars	Producción	Pornográfico	2012	Inglés	no	No se sabe	No consta	No comercial	No consta	Titan Moorford	http://www.naughtyanichinma.com/video/4886/My-Brothers-Keeper	No consta	22/07/2013
Slpornofspain	Producción	Pornográfico	2013	Hispano	no	Grupal	No consta	Comercial	http://www.slpornospain.tk	Randyasul	http://www.sloorntube.com/profile/1374/slpornospain/	No consta	22/07/2013
STYLE STUDIOS	Producción	Pornográfico	2012	Inglés	no	Individual	No consta	No comercial	No consta	Sidalex Shelman	http://www.sloorntube.com/video/1255/Bitch-Party	No consta	20/07/2013
Tyler Rage INC	Producción	Pornográfico	2012	Inglés	no	Individual	No consta	No comercial	No consta	Tyler Rage	http://www.naughtyanichinma.com/users/Tyler_Rage_Presents	No consta	22/07/2013
Chained Media	Producción	Publicidad	2012	Inglés	no	No se sabe	No consta	No comercial	No consta	Coeur Auer	http://www.youtube.com/user/coeurauer	No consta	19/07/2013
Feraly United Movies	Producción	Publicidad	2012	Inglés	no	Individual	No consta	No comercial	http://www.flickr.com/photos/havanna/7657862130/	Colombia	http://www.youtube.com/user/FeralyUnitedMovies?feature=mhee	No consta	18/07/2013
Metaverse Machinima Production	Producción	Publicidad	2013	Inglés	sí	Grupal	No consta	Comercial	no tiene	Steve Beck	www.youtube.com/user/MetaverseMachinima	http://maps.secondlife.com/secondlife/Palomarian/210/245/22	19/07/2013
Polished Machinima	Producción	Publicidad	2013	Inglés	no	Individual	No consta	Comercial	No consta	Starr Violet	http://www.youtube.com/user/StarrViolet?feature=mhee	No consta	20/07/2013
The Fennux	Producción	Publicidad	2013	Inglés	sí	No se sabe	No consta	Comercial	http://www.fennux.com/	Fennux	http://www.youtube.com/user/TeamFennux?feature=watch	http://maps.secondlife.com/secondlife/Fennux/128/131/23	20/07/2013
Dagda Burner Models	Producción	Registro de eventos	2012	Hispano	no	Grupal	No consta	Comercial	http://dagdaburnermodels.blogspot.com.es/	Dagda Burner	http://www.youtube.com/user/DagdaBurner?feature=watch	No consta	18/07/2013
Gangue De Rua (Oficial Do SL)	Producción	Registro de eventos	2012	Portugués	no	Individual	No consta	No comercial	No consta	Ianquinhas Bulmer	http://www.youtube.com/user/TheIsquinhasBulmer/videos?view=0&flow=grid	No consta	22/07/2013
Louisiana Filmmakers Workshop	Producción	Registro de eventos	2012	Inglés	no	Individual	No consta	No comercial	No consta	Paradise Quixote	http://www.youtube.com/user/ParadiseQuixote/videos	No consta	22/07/2013
MODA Fashion Primetime Models	Producción	Registro de eventos	2012	Inglés	no	No se sabe	No consta	No comercial	No consta	Jujuddd dawn	http://www.youtube.com/watch?v=gb0YKUk3x5c&list=UUnCBUwxA7Zw_8S_IWa_OKQ&index=1	No consta	18/07/2013
NoR Machinima (NORM)	Producción	Registro de eventos	2012	Inglés	sí	Grupal	No consta	No comercial	No consta	Bizarre Obscure	http://www.youtube.com/user/BizarreObscure/videos	http://maps.secondlife.com/secondlife/Remembrance/237/230/31	18/07/2013
Sweet Angel Production	Producción	Registro de eventos	2013	Francés	no	Individual	No consta	Comercial	No consta	xxveroniquex	http://www.youtube.com/user/10Reurdet,xvideos?flow=grid&view=0	No consta	20/07/2013
Zoom Filmes Produção Audio-Visual	Producción	Registro de eventos	2012	Portugués	no	No se sabe	No consta	Comercial	http://zoomfilmeskb.blogspot.pt/	Damadanoteleti	No consta	No consta	19/07/2013
SucKleSuckleMultimedia($SMP)	Producción	Registro de eventos	2012	Inglés	no	Individual	No consta	Comercial	No consta	Trixeistarr	http://www.youtube.com/user/TrixeStarr/videos	No consta	18/07/2013
8mm	Producción	Variado	2013	Inglés	no	No se sabe	Ficción, tutoriales	No comercial	No consta	Lafayette Montpenier	http://www.youtube.com/user/montpenier?feature=watch CANAL DUEÑO	No consta	21/07/2013
Alphaville Films	Producción	Variado	2012	Inglés	no	Individual	Ficción, registro, publicitario y musical	Comercial	http://alphavillefilms.wordpress.com/my-work/	Ken Alphaville	http://www.youtube.com/user/KENALPHAVILLE?feature=watch	No consta	18/07/2013
Angel Inc Productions	Producción	Variado	2012	Inglés	sí	No se sabe	Ficción, registro, publicitario y musical	Comercial	http://angelincproductions.wordpress.com/	Snowangel wonder	https://www.youtube.com/user/snowangelwonder/videos	http://maps.secondlife.com/secondlife/Pasionate%20Dreams/129/125/3	19/07/2013
AjajaCobaPhoto	Producción	Variado	2012	Francés	no	Individual	Ficción y registro	Comercial	No consta	Ajajal Coba	http://www.youtube.com/user/AJAJALCOBA/videos	No consta	18/07/2013
Avenger Films	Producción	Variado	2013	Mixto	no	Grupal	Ficción, registro, publicitario y tutorial	No comercial	No consta	Tikal Viper	http://vimeo.com/user11732291	No consta	22/07/2013
Babenco & Criss Photo/Video	Producción	Variado	2013	Inglés	sí	Grupal	Ficción, registro, publicitario	Comercial	http://babencocriss.wordpress.com/	Toran Babenco	http://www.youtube.com/user/toranbabenco/about	http://maps.secondlife.com/secondlife/Opium/128/128/23	20/07/2013
Basica TV	Producción	Variado	2013	Hispano	no	Grupal	Ficción, registro, tutorial, musical y educativo	Comercial	http://jcmoga.wix.com/basica-tv#!tool=jcactanos	Juan Carlos el Cano	https://www.youtube.com/user/mogarino?feature=watch	No consta	18/07/2013
Bombastic Cupcake	Producción	Variado	2012	Inglés	no	No se sabe	Ficción, registro y musical	No comercial	No consta	Irie Bombastic	https://www.youtube.com/user/Bombastic95167?feature=watch	No consta	22/07/2013
Catboy's Comedy Film Group	Producción	Variado	2012	Inglés	sí	Individual	Ficción y registro	No comercial	No consta	Catboy Quinhua	https://www.youtube.com/user/oakthesoil	No consta	21/07/2013
CoMaSoleil	Producción	Variado	2012	Inglés	sí	Individual	Ficción, registro, publicitario y musical	No comercial	No consta	colemarie soleil	http://www.youtube.com/user/rockerfaerie	http://maps.secondlife.com/secondlife/Rotsam%20Beach/84/8/17	22/07/2013
CRABE STUDIOS	Producción	Variado	2012	Inglés	no	No se sabe	Ficción, registro, publicitario y musical	No se sabe	http://www.crabe.biz/	Carl Crabe	http://www.youtube.com/user/MrCarlCrabe?feature=watch	No consta	21/07/2013
Democratic Machinima	Producción	Variado	2013	Portugués	no	Grupal	Ficción y registro	No comercial	No consta	Aleph Newman	http://www.youtube.com/user/putgirl06	No consta	22/07/2013
Diabolitos Films	Producción	Variado	2013	Hispano	no	Grupal	Ficción, registro y musical	Comercial	http://indio22.com.ar/c.com/diabolitos-films	INDIO Diabolito	http://www.youtube.com/user/INDIODiabolito?feature=watch	No consta	18/07/2013
draxtor.com	Producción	Variado	2013	Inglés	sí	No se sabe	Ficción, registro, publicitario	Comercial	http://www.draxtor.com	Draxtor despres	http://www.youtube.com/user/draxtordespres?feature=watch	http://maps.secondlife.com/secondlife/Cousin/52/Pau/116/140/26	20/07/2013
elite studios	Producción	Variado	2013	Inglés	sí	No se sabe	Ficción, registro, publicitario y musical	Comercial	No consta	Lana Dasmijn	http://www.youtube.com/user/LanaDasmijn	http://maps.secondlife.com/secondlife/Darin%20Horizons/79/180/23	20/07/2013
Emerald House Production	Producción	Variado	2013	Inglés	no	Grupal	Ficción y registro	No se sabe	No consta	Brad Mactavish	http://forums.secondlife.com/t5/Emerald-Employment/Emerald-House-Production-needs-you/td-p/1833575	No consta	21/07/2013
Epic Production House	Producción	Variado	2013	Inglés	no	Individual	Ficción, registro, tutorial y musical	Comercial	No consta	Jesicann Wrigglesworth	http://www.youtube.com/user/jesicaann97	No consta	20/07/2013
Fall Films	Producción	Variado	2013	Inglés	no	Individual	Ficción, registro, publicitario, tutorial y musical	Comercial	No consta	Ryan Fall	http://www.youtube.com/user/FallFilms	No consta	20/07/2013
Fling Films	Producción	Variado	2012	Inglés	no	Grupal	Ficción, registro y publicitario	No comercial	http://www.flingfilms.com/	Fleef Flimicolouud	http://www.youtube.com/user/mrfleef/videos?view=0	No consta	20/07/2013
Fxlx Video Productions	Producción	Variado	2012	Inglés	no	Individual	Ficción, registro y musical	Comercial	https://www.facebook.com/fxlxproductions	FangXLU XUE	http://www.youtube.com/user/FxlxProductions?feature=watch	No consta	18/07/2013
GK Machinima	Producción	Variado	2012	Inglés	sí	Grupal	Ficción, registro y educativo	No comercial	No consta	Tabitha Gkid	http://www.youtube.com/user/holyneatballs	http://maps.secondlife.com/secondlife/Teaching/223/164/25	20/07/2013
Ideajuice Studios	Producción	Variado	2012	Inglés	no	Individual	Ficción, registro, publicitario y musical	No comercial	http://ideajuice.com	CodeWarrior	http://bip.tv/ideajuice-studios	No consta	22/07/2013
Illucan's Machinima	Producción	Variado	2012	Portugués	no	Individual	Ficción, registro y musical	Comercial	No consta	Bandola Skoker	http://www.youtube.com/watch?v=81t52K9heu4&feature=plcp	No consta	18/07/2013
INFAME PRODUCCIONES by Wara Ysabel	Producción	variado	2013	Hispano	no	No se sabe	Ficción, registro y tutorial	No comercial	No consta	Vampi Zapatero	http://www.youtube.com/user/WaraYsabel?feature=watch	No consta	21/07/2013
InWorld Films Corp.	Producción	Variado	2013	Inglés	no	Individual	Ficción, registro, publicitario y musical	Comercial	WWW.inworldfilms.co.uk	Suzie Anderton	http://www.youtube.com/user/musicandFeFun?feature=mhee	http://maps.secondlife.com/secondlife/Windley%20Keys/250/148/22	20/07/2013
Jerri Cheri Production	Producción	Variado	2012	Inglés	no	Individual	Ficción, registro, publicitario y musical	Comercial	http://jerricherriproductions.blogspot.com.es/	Brianna Deka	http://www.youtube.com/JerriCheriProduction	No consta	18/07/2013
JohGav Films	Producción	Variado	2012	Inglés	no	Individual	Ficción , registro, publicitario, musical y educativo	No consta	No consta	Johnny Gavenkrantz	http://www.youtube.com/johnnykrantz	No consta	20/07/2013
LibDescent	Producción	Variado	2013	Hispano	no	Individual	Ficción, registro, publicitario, tutorial , musical	Comercial	No consta	Tor40 Allen	http://www.youtube.com/LibDescent	No consta	20/07/2013
Library Famous Paparazzi!	Producción	Variado	2013	Inglés	no	Grupal	Ficción, registro y tutorial	No comercial	No consta	HVX Silvestar	[illegible]	No consta	18/07/2013
MagikTouch Entertainment	Producción	Variado	2013	Inglés	no	No se sabe	Ficción, registro, publicitario y musical	Comercial	No consta	Blacq Magik	http://www.youtube.com/user/xxXBlackMagikXXx/videos	No consta	20/07/2013
MaMachinima	Producción	Variado	2013	Inglés	no	Grupal	Ficción, registro y publicitario	No se sabe	http://MaMachinima.eu	Chantal Harvey	http://vimeo.com/56025188#at=0	No consta	21/07/2013
Marx Photo&Film Productions	Producción	Variado	2013	Inglés	no	Individual	Ficción, registro y musical.	No comercial	No consta	Marx Catteneo	http://www.youtube.com/marxcatteneo	No consta	21/07/2013
Melina Ferber Films	Producción	Variado	2012	Portugués	no	Individual	Ficción, registro, tutorial y musical	No comercial	No consta	Melina Ferber	http://www.youtube.com/user/MelinaFerber	No consta	22/07/2013
Metaworlds Limited	Producción	Variado	2012	Alemán	no	Grupal	Registro, tutorial, musical y educativo	Comercial	http://www.metaworlds.de	Rael Dynsen	http://www.youtube.com/user/MetaworldsVideos?flow=grid&view=0	No consta	18/07/2013
Mr Bones Update	Producción	Variado	2013	Inglés	no	Individual	Ficción, registro, publicitario y musical	No se sabe	No consta	Ole Etzel	http://www.youtube.com/oleetzel	No consta	21/07/2013
NeoVictoria Roleplay Group	Producción	Variado	2012	Inglés	sí	Grupal	Ficción y registro	No comercial	No consta	Asil Ares	https://www.youtube.com/playlist?list=PLAGE8222AC27A0BC4	http://maps.secondlife.com/secondlife/NeoVictoria/17/128/1001	20/07/2013
OPIUM Films	Producción	Variado	2012	Inglés	no	No se sabe	Ficción, registro y publicitario	No consta	No consta	Toran Babenco	http://www.youtube.com/user/OpiumFilmsGroup	No consta	19/07/2013
Paradise Studios SL	Producción	Variado	2013	Inglés	no	Individual	Registro y musical	No comercial	No consta	Aralyn Noel	http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=d99h6fLq6so	No consta	18/07/2013
PRETTY BOI Pictures	Producción	Variado	2012	Inglés	no	No se sabe	Ficción, registro, publicitario y musical	No consta	No consta	Takemeaway	http://www.youtube.com/watch?v=B8WdQLlMJ4	No consta	19/07/2013
Riot Throne Films	Producción	Variado	2013	Inglés	no	Grupal	Ficción, registro, publicitario y tutorial	No consta	No consta	Jada Koida	http://www.youtube.com/user/VanityVIDA?feature=mhee	No consta	19/07/2013
Running Lady Productions	Producción	Variado	2012	Inglés	sí	Grupal	Ficción y registro	No se sabe	http://runningladystudios.blogspot.com.es/	Ariadne Boyd	http://www.youtube.com/playlist?list=PL25EC9DB3C41F1088	http://maps.secondlife.com/secondlife/Running%20Lady%20Studios/196/89/131	21/07/2013
Scissores	Producción	Variado	2013	Inglés	no	Grupal	Ficción, registro y publicitario	No consta	No consta	Azar Shelman	https://www.youtube.com/watch?v=FJpEJNBzR-24	No consta	19/07/2013
Second Life On You Tube	Variado	Variado	2013	Inglés	no	Individual	Registro y musical	No comercial	No consta	Susan Xistar	http://www.youtube.com/user/mamsexVideos	No consta	18/07/2013
ShadowWind Syndicate 001	Producción	Variado	2012	Inglés	no	No se sabe	Ficción, registro y musical	No consta	No consta	Vinditcus Minogue	http://www.youtube.com/user/ShadowWindSyndicate/videos	No consta	19/07/2013
SHOWstudio Films	Producción	Variado	2012	Inglés	no	No se sabe	Ficción, publicitario y musical	Comercial	http://almachinimaarts.ning.com/video/video/listForContributor?screenName=0mlq9h4bdve	Emanuelle Courtois	http://www.youtube.com/watch?v=lITzUnsdsM	No consta	19/07/2013
Skribe Productions News	Producción	Variado	2012	Inglés	no	Individual	Ficción registro, publicitario y tutorial	Comercial	http://www.skribeproductions.com/portfolio/	Skribe Fort	http://www.youtube.com/user/skribeproductions	No consta	18/07/2013
Sophia Yates Productions	Producción	Variado	2013	Inglés	sí	Individual	Ficción, registro, publicitario y educativo	No comercial	No consta	Sophia yates	http://www.youtube.com/user/PINKFLEUR?feature=mhee&videos?view=0&flow=grid	http://maps.secondlife.com/secondlife/FilmStrip%20Machinima/120/119/25 _ FilmStrip	21/07/2013
Steffy's Film Crew	Producción	Variado	2013	Inglés	no	Individual	Ficción y registro	No comercial	No consta	Steffy Lavender	https://www.youtube.com/user/steffylavender	No consta	18/07/2013
Studio 59	Producción	Variado	2013	Inglés	no	No se sabe	Registro y publicitario	Comercial	http://carl-prewitt.com/second-life-services/	Crono Schism	No consta	No consta	20/07/2013
Taernoc Productions	Producción	Variado	2013	Inglés	no	No se sabe	Ficción, registro y musical	No comercial	No consta	Bracio Iber	www.youtube.com/bracio	No consta	21/07/2013
Team Elite	Producción	Variado	2013	Inglés	no	Grupal	Registro y tutorial	Comercial	http://teamelitesl.weebly.com/	Ryan R. Elite	http://www.youtube.com/user/ryanrrvideos	No consta	20/07/2013
TeknoArtis-TKA	Producción	Variado	2013	Hispano	sí	Grupal	Ficción, registro, publicitario, tutorial y educativo	Comercial	http://teknoartis.blogspot.com.	Puknia Saenz	http://www.livestream.com/teknoartia _	http://maps.secondlife.com/secondlife/Saint%20Helene/43/139/16	19/07/2013
The DO Group	Producción	Variado	2012	Inglés	no	Individual	Ficción, Tutorial y musical	Comercial	http://the-DO-group.com/	Cisko Vandeveere	http://www.youtube.com/user/joslayan?feature=watch	No consta	18/07/2013
The Good Griefer	Producción	Variado	2013	Inglés	no	Individual	Ficción, registro y tutorial	No comercial	No consta	Cecl Hirvi	http://www.youtube.com/watch?v=yEoVVJmOxo&list=UUwSI-JkuO53LzooQ6VmdVdA&index=1	No consta	18/07/2013
Trickster Productions	Producción	Variado	2012	Inglés	no	Individual	Registro, tutorial, musical y educativo	No comercial	No consta	L'aura Loire	http://www.youtube.com/user/ProBL2?feature=watch	No consta	20/07/2013
TritonMovies	Producción	Variado	2012	Inglés	no	No se sabe	Ficción, registro y publicitario	No comercial	No consta	Chopper Saunders	http://www.youtube.com/user/TritonMovies/videos?view=0&flow=grid	No consta	19/07/2013
Turkey Muffin Squad	Producción	Variado	2012	Inglés	no	Grupal	Ficción, registro y musical	No se sabe	No consta	xhivix	http://www.youtube.com/user/thirdfirearting/about	No consta	21/07/2013
TV Sei La	Producción	Variado	2013	Portugués	no	No se sabe	Ficción y registro	No comercial	No consta	Aleph Newman	http://www.youtube.com/user/putgirl06	No consta	21/07/2013
Video Solutions	Producción	Variado	2012	Inglés	no	Individual	Registro, publicitario, tutorial, musical y educativo	Comercial	http://www.wix.com/mozypera/web	Mozy Pera	http://www.youtube.com/user/mozypera	No consta	18/07/2013
Virtual TV Media (Productions)	Producción	Variado	2013	Hispano	no	Grupal	Registro, publicitario y educativo	Comercial	No consta	Virtualtvmagazine	http://www.youtube.com/channel/UC-CACA8Sq_6WPPo8O8yYrxQ	No consta	20/07/2013
VWN - TV Series - Production Group	Producción	Variado	2012	Inglés	no	No se sabe	Ficción y registro	No comercial	No consta	Aaron Isheiwood	http://vimeo.com/vwn/videos	No consta	22/07/2013
Why so serious productions, WSP	Producción	Variado	2013	Inglés	no	No se sabe	Registro, publicitario y musical	Comercial	No consta	Brian Icoghost	http://www.youtube.com/user/WSVProd?featured	No consta	20/07/2013
Windmill Machinimas	Producción	Variado	2012	Inglés	no	Individual	Ficción, Registro y publicitario	No comercial	No consta	Zephyru zapedzki	http://vimeo.com/user2008859/videos	http://maps.secondlife.com/secondlife/Autos/50/205/38	22/07/2013
www.blackangelsl.net	Producción	Variado	2013	Portugués	sí	Grupal	Ficción, registro y musical	No comercial	http://www.blackangelsl.net/	Rickreymond Limondi	http://www.youtube.com/user/BlackAngelSecondlife?feature=watch	http://maps.secondlife.com/secondlife/Autos/50/205/38	22/07/2013
Ariella Langulsh - Machinima	Producción	Variado	2012	Inglés	no	Individual	Registro y educativo	Comercial	www.ArielleFairmax.com	Ariella Langulsh	http://vimeo.com/user1551482	No consta	18/07/2013

3. Tabla de análisis de los espacios virtuales dedicados a machinima*

Nombre	Foto	Acceso	Actividad	Descripción del grupo	Observaciones	Idioma	Espacio	Dirección web	Grupo asociado	Dirección del espacio virtual en SL	Último acceso
Aprendiendo con la Familia Gomez		Públicos y Privado	Encuentro	VTM is a full service digital media production house and marketing company in English&Spanish. VTM produces also your projects on Machinima, contact us at vtmsl@vtmsl@gmail.com for more information or watch http://www.youtube.com/user/VirtualTVMedia	Espacio donde Virtual TV Media graba. #pendiente ver de Familia Gomez y otros posibles proyectos.	Hispano	0/100 m	http://www.youtube.com/user/Learning4SHTbeginner	Woodbridge Tomacy y Aprendiendo con la familia Gomez	http://maps.secondlife.com/secondlife/Nirvana/128/128/22	27/08/2013
TeKnoArtia		Públicos	Estudio y oficina	SERVICIO PROFESIONAL CONSTRUCCIÓN, ANIMACIONES, DISEÑO GRÁFICO, PRODUCCIONES MACHINIMA, STREAMING UNIÓN LÉRICA ICON, PERSONALIZACIÓN AVATARES, TEXTURIZACIÓN PERSONALIZADA Y TEXTURAS TILE, EDICIÓN, RADIO LIBRE CHAT, PROVEEDORES DE SOLUCIONES EN SL,EDUCRACIÓN.	Espacio donde la productora TeKnoArtia ofrece sus servicios, entre ellos la grabación de machinima.	Hispano	30/72 m	http://teknoartia.blogspot.com	TeKnoArtia TKA	http://maps.secondlife.com/secondlife/Sim%20Helena/30/128/27	27/08/2013
HANGING ROCK - Espacio Audiovisual		Públicos	Ocioso	Transmedia Festival - JUST MEAT Raw Gallery JUNKY GALLERY PROJECTIONS Interactive audio/video Machinima Machinima de encuentro music rock live cinema space opera cumbaya Barcelona art machinima video connection streaming	Desarrollando. Pero ofrecen servicios de machinima.	Hispano	3/12 m	www.calamarcl.blogspot.es www.facebook.com/calamarcl	Calamarcl's team	http://maps.secondlife.com/secondlife/Chaos/50/128/26	27/08/2013
Cole´s Mate Machinima		Públicos	Desarrollando	Machinima by ColeMate	No hay nada recomendado, solo un trozo de plano para la comunidad si está en antes ya que tienen un canal de YouTube	Inglés	3/12 m	http://www.youtube.com/user/colemate/videos	Comedyfield	http://maps.secondlife.com/secondlife/Portugal%20Rose/64/64/27	26/07/2013
ilKonKI nuofan Teardrop JunkYard		Públicos y Privado	Desarrollando	♡*Bloodlight-Sky- *London2010*♡ / Home of the Real Webcam directly in ceremoffal, Speedy Street home. Scripts. Shoes, sandals, Tailoriness, flat shoes, sabo-tipel, mono ...	Sin hay nada en el espacio virtual	Inglés	30/72 m	No consta	Mumsmouse	http://maps.secondlife.com/secondlife/Sandal/214/214/26	27/08/2013
Hard alley		Públicos	Encuentro	SL's FIRST Formal Fantasy Urban RP. free sex reality pussy sex dick sex boobs cum pussy anal blowjob anal bukkake dance club gang bang sabo-tipel biker scatterer sci-fi-pilot bodyscape bestiel jail cum orgasm tank funky. ♡*Sky-*London2010*♡*Rave*♡*Dedicat*♡	Club para adultos,ocupa diseño o productor de machinima para cargadas.	Inglés	10/152 m	http://www.slcrossroads.com/profile/339/33m?c2ffb.com	Hard Core Sex and Strip Club y Hard Alley	http://maps.secondlife.com/secondlife/Dust%20Bowl/210/128/2241	27/08/2013
Mascocado Resort y Mascocado Resort North Tower (2)		Públicos	Encuentro	Condominium Townhouses and parks harbor cor. protected Ocean, access to the Blake Sea. Rentals, jetties, skydiving, club, pool, zoling, marina. Condos, apartments, rentals. Photos/machinima OK, give credit	Lugar donde se puede realar machinima.	Inglés	1/168 m	No consta	Inddies	http://maps.secondlife.com/secondlife/Mascaco/240/240/27	27/08/2013
Eduserv Island		Públicos	Encuentro	An island supporting the activities of the Eduserv Foundation. MUFV - The region may be used in machinima provided attribution is given.	Se puede grabar machinima con el permiso.	Inglés	50/128 m	No consta	Eduserv Foundation staff	http://maps.secondlife.com/secondlife/Eduserv%20Island/50/44/28	28/08/2013
Blue Angel @kolor studio		Públicos	Encuentro	This sim is used for machinima, feel free to shoot away, and people that put stuff here, may have their stuff used in shots.	Se puede utilizar para grabar	Inglés	1/200 m	http://maps.secondlife.com/secondlife/Kolor/101/101/1501	Kolor Studio	http://maps.secondlife.com/secondlife/Kolor/101/101/1501	28/08/2013
NORSIM-LON War Of The Armageddon Roleplay/Combat - UCE		Públicos	Encuentro	LIVE WHERE YOU PLAY! Dark Gothic Role Play Vampire Diseases Angel Nuke Terror Cyber punk Fantasy Lycan Fetish Goth rp/ Sci-fi Magic GOR Unity/CoreEngine Mutant Machine HI Dave monster machinima orgasm lazer. ♡*Sky-*Rave*♡*DARLINTERRO*♡*Lazer*Blackmore*♡*	Plataforma para crear avatars jugar con ellos, hacer fotografía, de juego, se puede grabar machinima. Role Play y combate.	Inglés	0/1024 m	No consta	inner Order	http://maps.secondlife.com/secondlife/Necrotricaves/213/218/24	28/08/2013
UNCP		Públicos	Encuentro	University of North Carolina at Pembroke SL campus on Dotcomsk mainland.	Se puede grabar machinima	Inglés	0/1320 m	No consta	UNCP in SL	http://maps.secondlife.com/secondlife/Dotcomsk/240/128/24	28/08/2013
Kolor studio		Públicos	Encuentro	This is a sinnovative art sim, have fun.the ocrcenant for the land allows machinima. ♡*Bloodlight-Sky- *pamoo*♡	Se permite grabar machinima	Inglés	0/2000 m	No consta	Kolor Studio	http://maps.secondlife.com/secondlife/Kolor/93/184/22	28/08/2013
Giant Snail Racing		Públicos	Encuentro	RacerX Gulling's Giant Snail Racing - Devon Dream Sim Race Form ATTERRAN @ 12:00 - And Filming by TRUST TV, including Limbo. Prizes for Final Race winners, Organized Practice Races - Saturday @ 9am Track is open for general practice all other times	Lugar donde se pueden las carreras de caracoles	Inglés	0/72 m	No consta	Giant Snail machinima y DarkWing Family	http://maps.secondlife.com/secondlife/Devon%20Dream/232/132/1002	28/08/2013
Global Kids		Públicos	Encuentro	This is the new HQ for Global Kids in the main grid	Lugar donde ofrecen sus clases y coordinemos el grupo Global Kids a cuos grabados en Machinima.	Inglés	0/96 m	https://www.youtube.com/user/helpinoutkids	Global Kids NMC Land Management y Global Kids	http://maps.secondlife.com/secondlife/Nirvana/190/160/22	24/07/2013
caledon		Públicos	Encuentro	19th Century Themed sim	Gran sim ambientado en el siglo XIX. En él se graba machinima.Inglés	Inglés	1/192 m	No consta	Commercialdir of Caledon y Caledon Studios y Caledon Machinima Guild	http://maps.secondlife.com/secondlife/Caledon/230/128/23	28/08/2013
Romance Park,Dancing,Weddings,Proposal,Roman Bathe...		Públicos	Encuentro	Romantic Dancing, Beautiful place to ask that important question to your romantic partner. Proposal Dancing, Wedding Venue overlooking the sea. Smooth 'No Number' avatar limit. NO WEAPONS. No Advertising in any way. No wearing any vehicles, horses etc	Lugar donde se puede grabar en machinima bailes o proposiciones.	Inglés	31/512 m	No consta	Romantics Island	http://maps.secondlife.com/secondlife/Romantic%20Island/179/128/22	28/08/2013
Obsession Industries & Studios / Blacktopia Elite		Públicos y Privado	Encuentro	Blacktopia Elite Dreams (mesmerial beach or city and residential escape office and Studio Sim) Blacktopia Elite Dreams (mesmerial beach or city and residential escape office and Studio Sim) Blacktopia Elite Dreams (mesmerial beach or city and residential escape office delights for members only. Sexy dollscene and Bestiers in store at good prices. Mores Alpa vendor & Tellaq	Encuentro donde se graba machinima adulto	Inglés	0/1024 m	No consta	Obsession Industries & Studios y Blacktopia Elite	http://maps.secondlife.com/secondlife/Dust%20Bowl/184/128/2	28/08/2013
Peach Fuzz		Públicos	Encuentro	Peach Fuzz Thursdays Secluded 6-8pm. Photo Lab (Not attended) Movie Theater Blocalfuzz and Mores Alpa Stores Vivid Sim Furniture Home Gay Straight Lesbian Anime Furry Nicks Human Friendly Orgy Party Photo Photographer Pose Dance	Club publicitado mediante sin machinima	Inglés	41/20 m	http://forum.com/user/8054888	Grand Sysm Management. Peach Fuzz	http://maps.secondlife.com/secondlife/WildCAT-RA/peach+orchards/251/128/2	28/08/2013
Sparcutions		Públicos	Encuentro	Buy the land for LIFE! then pay the Rentbox inside the RentHead, which is in the direction of the Red Arrow attached to the box.This land can be used for Commercial OR Home Land. We really hope you enjoy your stay.	Sim amoenidad con un machinima	Inglés	0/1024 m	http://www.youtube.com/watch?v=Ra4ZPR_Ew	Sparcutions Builders y Sparcutions	http://maps.secondlife.com/secondlife/Sparcutions/128/128/22	28/08/2013
Venezia Motion Pictures		Públicos y Privado	Encuentro	Web integrated Game RPG in Gothic Venice (sentimen.com). Economic System, Currency, Employments, Magic, Spells, Pangs, Combat Capture Violence Role Play Vampires MMORPG Blood Hemoglobinds Vampire	Sim Roleplay donde se graba machinima ambientando en vampiros.	Inglés	0/1024 m	http://www.youtube.com/channel/UC_N-QMJpvWRjcD37K6ASbgA/about	Sgr mary y Venezia motion pictures	http://maps.secondlife.com/secondlife/Venezia/40/240/1002	28/08/2013
Soulles Productions		Públicos	Encuentro	Welcome to Bazz Mood Apocalypse,grab your free GCS Combat HUD and prepare for the fight of your life. The dead have risen, the world has gone to dirt and you here in the desert to one is safe... or are they? Perhaps that old metal might be	Encuentro de los remedios de Soulles Productions	Inglés	0/1024 m	http://bazzmoodapocalypse.blogspot.co.uk/	Pies de Chocolate y Soulles Productions	http://maps.secondlife.com/secondlife/Nanda/243/243/22	28/08/2013
The Fennex		Públicos	Encuentro	Official sim for the Fennex Brendalle.	No dispone de esta información	Inglés	1/128 m	http://www.youtube.com/user/NeilFennex?feature=mhee	Yoon Fennex y The Fennex	http://maps.secondlife.com/secondlife/Mecca/194/142/22	28/08/2013
Muse Isle		Públicos	Encuentro	Destination Muse Isle MMS presents Muse Isle – established in 2010 – our original island ! Muse Isle welcomes you and as always, offers a fun, safe, tutorial & amazing experience in Second Life™. Road cor Crossman ♡ *Rivalz*♡ *Pace Pendle♡ Abeno Land	Se graba machinima.	Inglés	12/200 m	http://www.youtube.com/user/MuseIsle?feature=mhee#p/u/0/	The Muse Crew	http://maps.secondlife.com/secondlife/Muse%20Isle/128/128/22	28/08/2013
Evil Hive Stadium - NoRSIM Combat and Roleplay		Públicos	Encuentro	LIVE WHERE YOU PLAY! Dark Gothic Role Play Vampire Diseases Angel Nuke Terror Cyber punk Fantasy Lycan Fetish Goth rp/ Sci-fi Magic GOR Unity/CoreEngine Mutant Machine HI Dave monster machinima orgasm lazer. ♡*Sky-*Rave*♡*Dedicat*♡	Espacio de Roleplay que puede grabarse	Inglés	0/96 m	No consta	Evil Land Group	http://maps.secondlife.com/secondlife/Evil%20Land/128/128/22	28/08/2013
Bladerunner y Bladerunner II		Públicos	Encuentro y galería	BLADE RUNNER OFF WORLD COLONY ARES INSTALLATION Android Replicant Robot Maya sim 4.10 ppc Azure UNI cyborg Sonne futuristic architecture cyber cyberneuics scifi cyberpunk cleanroom tech NO HUD!!!! machinima textile space aerotrans whelks	Espacio donde se puede grabar machinima.	Inglés	0/1472 m	No consta	Bladerunner city	http://maps.secondlife.com/secondlife/Bladerunner%20Colony/128/128/1501	28/08/2013

INSILICO - SOUTH / Corporate District II + I		Públicos	Escenario y tienda	Gorrion cybernetics cyberpunk city dystopian mill sci-fi dell dubrovny robot android cyborg avatars temporon rolleplay machinima flicks /*Bloodlight/Sky @ 157km x 1950m "Harvest"*/	Lugar donde venden todo tipo de ropa, armas, utensilios de cocina funcion que se pueden utilizar para grabar machinima. Adornos al lugar está ambientado en una estadial futurista que puede ser utilizado para grabar machinima.	Inglés	6X8M m	No conocemos	IN SILICO	http://www.secondlife.com/account/dir/Group/141.0.0.0

Ravenglass Rentals $50 Boardwalk in Alston		Públicos	Tienda	High Quality Designs. Introducing Pirates !!! Forest in Fantasy, Role Play ... RPG, Cyberpunk Steampunk, Period, Victorian, Medieval, Roman, Egyptian Persian, Corsets, Costumes, Weapons, Skins, Boots, Weapons, Hair and more	Tienda vestuario-maquillaje.	Inglés	650836 m	No consta	Ravenglass rentals	http://www.secondlife.com/app/profile/Alston/50/132/22	28/08/2013
RFyre Gothic Couture Clothing		Públicos	Tienda	High Quality Designs. Introducing Pirates !!! Forest in Fantasy, Role Play ... RPG, Cyberpunk Steampunk, Period, Victorian, Medieval, Roman, Egyptian Persian, Corsets, Costumes, Weapons, Skins, Boots, Weapons, Hair and more	Tienda vestuario-para maquillaje.	Inglés	650836 m	No consta	Rfyre Moorhaven	http://www.secondlife.com/app/profile/Arla+Dell/Rfyre/49/128/27	28/08/2013
Steampunk, post-apoc and victorian cyberpunk GRIM BROS.		Públicos	Tienda	grim bros corsetas steampunk, steampunk, backpacks, cuirasses, clothing, male + female skins / w elements, accessories, fashion, dresses, gauntlets, pants, pouch, goggles, pouch, pouch, hats, scarfs, machinas,	Tienda que vende ropa, pieles, accesorios para graduaciones de ojos, post-apocalyptical, crazy, helmets, relics, goggles, gauntlets, hats, scarfs, machinas.	Inglés	45956 m	No consta	Evil Twins Homebase	http://www.secondlife.com/app/profile/Grimgrim+Dibdin/64/107/26	28/08/2013
GADGETS SHOP ~ PRO Animation HUDs ~ Social HUD		Públicos	Tienda	LL@WWS Gadgets Shop Owner: sim by Isabel individuals : Animation Dance HUD, F1 Menu Dancing HUDs, Face Emotes, NEW Gadgets, Social HUD, Texas HUD, Emotes Menu HUDs, AO Automatic, Dance Hud, Modeling animation pose HUD, XPoseHUD. Terminal http://www.xposehud.com/ HUT	Tienda de HUDs y animaciones que pueden servir para maquilarse.	Inglés	21286m	No consta	Peoples Mall	http://www.secondlife.com/app/profile/Zhou+Yu/128/128/22	28/08/2013
Animation HUD For Dancing! +Emote Gadgets AO Dance Animator		Públicos	Tienda	Animation Dance HUD Emote HUD Animator Pro Animations Hud: Dance, PUSH - Hud, model animation Pose, Style, Fashion, animation, consola Modeling SLX model, consola Dance, Dancing, Dances, Club, HUD, FASHION Face Emoter	Tienda de HUDs y animaciones que se utilizan para maquilarse.	Inglés	3600 m	No consta	Peoples Mall	http://www.secondlife.com/app/profile/Chiaroy/199/230/22	28/08/2013
Combat Weapons Gun,Guns,Combat HUD,Shield HUD,Melee,Sword,DCS2		Públicos	Tienda	Combat HUD Pistol/Weapons Gun Guns Pistol Pistols Sub Machine Gun Shot Gun Assault Rifle HUD Melee Fist Kick Beat Sword Spy Anti Cop Knife Dagger Club Rifle Pole Axe Sniper Combat Gun Major HUD LOCKED CLOP-sole Boots Gadget Teleport HUD video HUD Weapons	Tienda de HUDs, armas, para utilizarlas en maquilarse.	Inglés	8956 m	No consta	Heaven Violence	http://www.secondlife.com/app/profile/Lydia+Zu/200/140/22	28/08/2013
GADGET SHOP - Animations HUD #1 DANCE HUD inSL ~ Face Emote ~ M		Públicos	Tienda	Animations Dance HUD F1 Menu Dancing HUDs, Face Emotes, Gadgets Texas HUD, Emotes Menu HUDs Animations Pro Animations Hud: Dance Hud, model animation Pose, Style, Fashion, animation, Modeling Jobs SLX model animation Pose. xPoseHUD Terminal	Tienda de HUDs, animaciones, ropa, poses para utilizarlas en maquilarse.	Inglés	5984 m	No consta	Peoples Mall	http://www.secondlife.com/app/profile/Zhou+Yu/128/128/22	28/08/2013
Vampire Blood HUD,Magic Emerald HUD,Ultima HUD,X_HUD,D>HUD,DCS2		Públicos	Tienda	Weapon,gun,Weapons,Guns,Ultima HUD,Magic HUD,Magic Emerald HUD,Opell HUD,DCS Weapons Weapon,Guns Combat HUD HUD Magic HUD Spy Ninja HUD Sniper Kill Noke Trap HUD Dolphin,D>HUD,HUD,Melee Hands,ATHC HUD HUD,DSC,D>C X_HUD,GOLDPY,QC,BG,HP,Fire Melee HUD	Tienda de HUDs, armas con que se pueden utilizar para graduaciones.	Inglés	2048 m	No consta	Heaven Violence	http://www.secondlife.com/app/profile/Mercy%20Ni/128/128/22	28/08/2013
The Really Useful Scripts Corner		Públicos	Tienda	Home 2: Emoter HUD, facial expressions HUD, ladies edition and men's edition, gesture editors, three auction block with complex animation, roleplay sides, provider's backpack, bishop rankank equipment, underwater bubbles makes, free emoter for newbies	Tienda que vende accesorios que se pueden utilizar en maquilarse.	Inglés	2048 m	No consta	4 Levels	http://www.secondlife.com/app/profile/Ayla%20Dias/200/104/22	28/08/2013
Party Warehouse - poofers, lights, decoration, bitcoins, L$		Públicos	Fiscomercio	nightclub decoration light dance party gadget fireworks spamid FX shopping dancing xxxx pantalla club pantsu accessories gifts alcohol sales christmas Xmas halloween costumes surveys free machinima camping disco music video bitcoins VoPlex L$	Discotecas, club nocturnos, vendes objetos y permiten el maquilarse.	Inglés	512 m	No consta	Alma II Rentals	http://www.secondlife.com/app/profile/Mirabelle/128/255/22	28/08/2013
Tatsumi no machi (Shinagawa)		Públicos y Privado	Fiscomercio	Hotan ore Japan ~ Tatsumi no machi chinden sakuri replica. Ryusen Jinja Mercoreus, Palace gardens and parkland. Photographs or machinima by permission only. Enjoy the tranquility of the original Hotan build in SL.	Lugar donde permiten grabar solo con permiso. Ambiente apacado.	Japonés	14000 m	No consta	Ringo Family	http://www.secondlife.com/app/profile/Kamen+Ichi/64/128/22	28/08/2013
Brazilian Porn - Elektra Films		Públicos	Fiscomercio	Clube estado para falar, compartilhar e fazer SEXO !! ZO'TOS Members DEGEIR ABRIL 2012. Dicas e dramas na prova de sensual! CLUTTERS LI GCK! BOARD 100% ADMIN & CIRCUT UP TO 35. SL WORK. ALL WORK ON SL. ALL WORK ON SL. ALL WORK ON SL. ALL WORK ON SL. WORK ON ANIMATE GEIR BEDM SEXY	Club para adultos publicitado en un machinima.	Portugués	5984 m	http://www.youtube.com/watch?v=PGDMdbFqr	Club do Sexo Brasil AMM y Brazilian Porn Elektra films	http://www.secondlife.com/app/profile/Tamara+%28Fiona+%29/206/255/22	28/08/2013
www.Blackangels.com		Públicos	Fiscomercio	Black Angel SL, sim Black Angel, RockRaymond Lionsmk, , Black Angel e CLA, RPG, Vampiro, HUD, Destay, anjos negros, HUD free, vampiro, blood, lemon, angels, encrypt-mix, dollrugdoll, free bag, refugiados-internos Black Angel Destiny	Lugar roleplay ambientado en un mundo vampírico donde se puede grabar machinima.	Portugués	32768 m	www.twitter.com/#!/search/vampiro	Black Angel Vampiro y www.Black-Angels.com	http://www.secondlife.com/app/profile/Sonia%20Mia/0	28/08/2013
EAST, WEST, & NORTH Gallerie		Públicos	Galería	Original art for sale by international SL & RL artists. Paintings, drawings, sculpture. Exotic art. Machinima. Museum: old and new masterpieces. La Belle Epoque Bistro, dancing, wine, entertainment. Amphitheater	Se trata de un museo de arte, lo mayoría son cuadros y fotografías pero hay un bloque de machinima. Los cines son de Hyperia Parkcon y se pueden ver en YouTube, y te enlazan desde el museo.	Inglés	8000 m	No consta	No consta	http://www.secondlife.com/app/profile/Lyonesse/128/255/22	28/08/2013
XD Machinima		Privado	Sin acceso	No consta	No consta	Inglés	No consta	No consta	No consta	No consta	28/08/2013

*Las imágenes pueden visualizarse mejor pinchando sobre ellas.

4. Obra de machinima realizada como elemento de experimentación

El machinima realizado y que se muestra en el siguiente enlace: http://www.youtube.com/watch?v=hyYfBMkZZFs es parte de un machinima documental sobre esta técnica de producción dentro de Second Life con la participación del experto Alfonso Garavito Olivar.

Captura del machinima experimental: Mónica Escribano y Alfonso Garavito dentro del crucero Galaxy SS en Second Life. Fuente: Elaboración propia.

En concreto es la entrevista realizada a Alfonso para este estudio, donde Garavito explica, a través de su experiencia, sus conocimientos sobre el machinima en esta plataforma virtual. La obra ha sido producida y dirigida por Mónica Escribano Perucha.