

<https://artnodes.uoc.edu>

## ARTÍCULO

# Machinima, posfotografía y posanimación: estudio comparativo disciplinar

**José María Alonso Calero**

Dpto. Arte y Arquitectura. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Málaga

Fecha de presentación: noviembre de 2021

Fecha de aceptación: abril de 2022

Fecha de publicación: julio de 2022

**Cita recomendada**

Alonso Calero, José María. 2022. «Machinima, posfotografía y posanimación: estudio comparativo disciplinar». *Artnodes*, no. 30. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i30.393949>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

**Resumen**

En esta investigación se propone una convergencia entre el campo del *machinima*, la posfotografía y la posanimación, que son disciplinas distantes pero afines en factores y claves por haberse desarrollado en el ámbito de la red. A partir del rol de intermediación entre disciplinas que juega el *machinima*, y tomando de la metodología cualitativa el estudio de casos desde la triangulación teórica, planteamos un estudio comparativo cuya hipótesis propone una secuencia formada por la posfotografía, el *machinima* y la posanimación hasta llegar a la *real-time animation*. Establecidas las claves principales sobre autoría, automatización y apropiación (donde la mediación y la autorreferencialidad son determinantes) inscritas en «Por un manifiesto post-fotográfico», vamos a extraer una serie de claves «post» que nos van a guiar en el análisis de estas disciplinas, para así generar una taxonomía cruzada. Taxonomía que pretende poner en valor el *machinima* en relación con la animación más avanzada y conectarla con la animación en tiempo real. Todo ello con el objetivo de reflexionar sobre la consideración de la *real-time animation* como la posanimación, lo que implica, primero, señalar el paralelismo entre estas disciplinas que se han ido estableciendo en la creación audiovisual; y, segundo, presupone una convergencia entre medios propiciada por una posible condición «post». El resultado es una serie de claves «post» A y B; una taxonomía cruzada con las que tratamos de entender cómo la implantación de lenguajes híbridos crea correspondencias interdisciplinares.

**Palabras clave**

Posfotografía; *machinima*; remediación; posanimación; *real-time animation*

*Machinima, post-photography and post-animation: a comparative disciplinary study***Abstract**

*This research proposes a convergence between the field of machinima, post-photography and post-animation, which are distant disciplines but related through factors and key points since they were developed in the context of the internet. Based on the intermediary role between disciplines played by machinima, and drawing on the qualitative methodology for case studies from theoretical triangulation, we suggest a comparative study whose hypothesis proposes a sequence formed by post-photography, machinima and post-animation until it reaches real-time animation. Having established the key principles on authorship, automatization and appropriation (where mediation and self-reference are determining factors) in "Por un manifiesto post-fotográfico", we will extract a series of "post" key factors to guide us in the analysis of these disciplines in order to generate a cross taxonomy. This taxonomy will aim to highlight the importance of machinima in relation to the most advanced animation and connect it with real-time animation. All of this has the objective of reflecting on the consideration of real-time animation as post-animation, which primarily involves pointing out the parallels between these disciplines as established in audiovisual creation, and then presupposing a convergence between media fostered by a possible "post" condition. The result is a series of "post" key factors A and B; a cross taxonomy with which we try to understand how the implementation of hybrid languages creates interdisciplinary correspondence.*

**Keywords**

*post-photography; machinima; remediation; post-animation; real-time animation*

**Introducción**

El *machinima* es un término que viene del híbrido entre *machine* y *cinema*, pero una derivación más adecuada podría ser *machine animation*. Las primeras formas de *machinima* eran una convergencia entre la realización de películas, la animación y el desarrollo de videojuegos, que transformaban la jugabilidad a través de la *performance*, lo espectacular, la subversión y la modificación que realizaban la comunidad de jugadores (Lowood 2007, 2); pero el impacto real del *machinima* tiene que ver con el aumento de las técnicas de animación en tiempo real desde mediados de los años noventa.

*Machinima* se refiere a la animación 3D digital creada en tiempo real usando motores gráficos de videojuegos (Jenkins 2008, 156, 329), movimiento que empezó en 1993 cuando el *Doom* se lanzó con un programa que admitía la grabación y reproducción de acciones en el juego.

«El Machinima representaba por tanto una buena solución de compromiso puesto que tratamos básicamente con animación digital (no interactiva). Si el machinima es un "dibujo animado" entonces puede ser presentado (léase: tolerado) en el contexto de festivales de cine, eventos de media art, retrospectivas, etc.» (Jenkins 2011).

Desde su aparición, el *machinima* ha ido asentando las bases sobre su contexto y definición, y los debates en torno a cómo situarlo en relación con otros medios ya establecidos de los que parte, como el

cine y la animación. Y es lo que aborda esta investigación, que más que ubicarlo pretende encontrar en otras disciplinas o tendencias, como la posfotografía, factores clave que ayuden a conectarlo con una intermediación que se va disipando y donde la animación debe retomar su puesto en las creaciones y narrativas audiovisuales, ya que «la animación [...] dio origen al cine y se deslizó hacia los márgenes... sólo para reaparecer como fundamento del cine digital» (Manovich citado en Picard 2006, 2).

El *machinima* juega un rol de intermediación entre disciplinas, como su mismo nombre indica, y en relación con su proximidad al ámbito de las artes. Esa idea de intermediación existe en el *machinima* desde que sus creadores reflexionaban sobre el alcance de esas producciones a la categoría de arte o de cine. Creadores de los primeros *machinima* como Miltos Manetas con su serie *videos after videogames* realizada entre 1996 y 2006, en una aproximación al mundo del videoarte; o *moddings* más experimentales que narrativos como el proyecto *Retroyou\_RC* (1999-2001) de Joan Leandre. Era una cuestión de «relacionarse con» como afirmaba Miltos (Manetas 1997): «Los artistas después de los videojuegos no juegan videojuegos, sino que se relacionan con ellos».

En esa reflexión sobre el medio del videojuego, los artistas buscan inhibirse de los objetivos y funciones asignadas al jugador para buscar otro tipo de reflexiones más intrínsecas, cuestionándolo y procurando pasar de consumidor a productor, esa participación que se activa a la

hora de encontrar interacción con el contenido que generar. Se trata de cuestionar la función del propio videojuego, hacerlo no jugable, cuestionar su función, simplemente explorando lo que ofrece este, explorando sus límites, sus errores, buscando *bugs* o resultados *glitch*. Y es que el objetivo de todos estos juegos desde una visión del *game-art*, y siendo el *machinima* más recientemente el que más ha coqueteado con el mundo arte contemporáneo, es modificar o subvertir el carácter original del juego, con humor o desde la ironía (Baigorri 2010, 156).

Respecto a la revisión de la fotografía en forma de posfotografía, hay que situar la fotografía en posiciones de rigidez respecto a otros medios, sin ser influenciada por el ámbito interdisciplinar, mutante y transmedial; y es ahí donde la posfotografía se revela, se muestra insurgente. Es el caso, por cercanía, de manifestaciones desde el *netart*, la visualización de datos o el hacktivismo (García Sedano 2015, 132), donde la posfotografía aparece en un gran espacio de transformación sin mucha teorización, ligado al entorno de la red y a los procesos de su comunicación. Entre los proyectos de posfotografía de referencia podemos mencionar: *Gogglegramas* de Fontcuberta, los collages de Penelope Umbrico, *9-eyes* de Jon Rafman, *A Series of Unfortunate Events* de Michael Wolf, *Serendigraphy* de Philip Schuette, *Street with a view* de Robin Hewlett y Ben Kinsley, *Photo Opportunities* de Corinne Vionnet, *Dutch-Landscapes* de Mishka Henner o el *American Selfie* de Kurt Caviezel.

## Hipótesis

Planteamos la hipótesis, a través de la condición «post», basada en la relación que se establece entre estos dos tipos de disciplinas, estrategias o tendencias creativas, la posfotografía y el *machinima*, mediante el estudio de casos de disciplinas, desde una triangulación teórica hasta llegar a la posanimación, para realizar estas comparaciones aislando y poniendo en relación los elementos claves. Planteamos como hipótesis una clara analogía entre el *machinima* y la posfotografía como desarrollo automatizado de producción, donde aspectos de autoría se ponen en cuestión, así como el origen del material y su posible distribución según el formato o género.

## Objetivo

Con el objetivo de poner en valor el *machinima*, desde el metalenguaje artístico contemporáneo a partir de la posfotografía, planteamos las claves más relevantes propias de la posfotografía, que son la condición de la autoría, la incorporación de la automatización y la estrategia de apropiación como las claves que sitúan al artista en el rol de comisario; que actúa como prescriptor mediante la apropiación de material accesible en la red para generar un discurso propio; donde la intencionalidad y asunción de rol de autor, ambos, determinan tanto el producto como el público, y sitúan este último en un circuito concreto: *amateur*, experimental, profesional o artístico.

## Autorreferencialidad

El *machinima* mantiene una especial condición en relación con el mundo del arte contemporáneo, como la vertiente del mundo *gamer* más en sintonía y con más aceptación en los circuitos del mundo del arte. Aunque es una disciplina joven, ha aparecido un gran número de temáticas basadas en la apropiación por medio de la tecnología de videojuegos para crear sus narrativas incluso en el medio artístico como prácticas artísticas como tales (Lowood 2007, 20). Jenkins sostiene que la comunidad del *machinima*, en particular y en comparación con la comunidad de *game-art*, ha estado desarrollando su propio mundo del arte, incluyendo festivales, exposiciones, autoridades críticas y cánones (Jenkins 2011).

Es por ello por lo que el *machinima*, como cualquier nuevo medio, se refleja en los medios previos existentes, siendo un caso curioso el del *netart*, que surge como un último ismo, cumpliendo todas las reglas de una vanguardia hasta su muerte y desaparición; como diría Brea (2002, 34):

«el más alto potencial del *netart* reside justamente en su capacidad de interacción crítica con el actual campo expandido del conjunto de las prácticas artísticas y culturales, nunca en el encierro disciplinar en los límites de su propia definición autónoma».

Donde el valor reside en la capacidad de interrelacionarse con otras disciplinas y no en la definición estricta del medio que cercena su crecimiento y expansión, dando muerte al *netart* en un claro defecto de la autorreferencialidad (Baigorri 2004, 7). Es por ello por lo que cualquier disciplina o tendencia en el arte trata de fijarse en modelos previos ya establecidos, lo que McLuhan denomina el *espejo retrovisor* (Nord 2013, 67) y que describe como:

«la mayoría de las innovaciones de los nuevos medios de comunicación siguen un enfoque de espejo retrovisor, en el sentido de que utilizan los medios anteriores como contenido de los nuevos medios... al menos al principio, hasta que los nuevos medios se comprendan mejor».

## Remediación del *machinima*

Según Picard (2006, 2), sobre la imagería y los estudios del *machinima* se establecen aspectos de remediación que pueden analizarse fácilmente a través de la noción de remediación de Bolter y Grusin (1999). Desde la experiencia mediada por el *machinima* y los nuevos medios, hay que revisar aquellos otros estadios que surgen a partir del replanteamiento sobre la mediación, como es la remediación (Ardèvol, Estalella y Domínguez 2008) y sus variantes: la inmediatez y la hipermediación. Según Latour (1994) y Callon (1986), hablar de mediación significa señalar las alteraciones y modificaciones que surgen cuando objetos y personas entran en relación. Para Bolter y Grusin la remediación es básica para tratar de entender la relación entre el arte y los nuevos medios, y la definen como «la lógica formal por la cual los

nuevos medios remodelan las formas de los medios previos» (Bolter y Grusin 1999). Los dos estadios extremos de la remediación son la hipermediación, como una sobremediación, que incide en el factor de consciencia sobre el medio de forma explícita; y la inmediatez, como mediación oculta o transparente, hacer transparente el medio y por ende la interfaz tecnológica. Se trata de anular la constante presencia del medio para involucrar a la persona en la experiencia. Tanto la hipermediación como la inmediatez tienen el mismo fin: dar la impresión de realidad.

Epistemológicamente hablando, la inmediatez supone la ausencia de mediación, un medio es susceptible de ocultarse o desaparecer para la persona, lo que supone ser una virtud; por el contrario, la hipermediación se refiere a la existencia de una opacidad, a tener consciencia del medio por parte de la persona, que tiene la percepción de observar su entorno a través de un filtro mediado. En este caso la experiencia de lo real pasa por la aceptación y toma de consciencia del medio.

Para Bolter, estos nuevos medios, como sería el caso del *machinima* en nuestro caso, toman actitudes de apropiacionismo y *restyling* de los medios anteriores:

«Un nuevo medio toma el lugar de uno más antiguo, apropiándose y reorganizando las características de registro del medio antiguo y reformar su espacio cultural. [...] remediación implica tanto homenaje y rivalidad, para el nuevo medio imita algunas de las características del medio más antiguo, pero también de forma implícita o explícita reclama mejorar el más antiguo» (Bolter 2001).

Desde la animación o desde el arte, ¿qué función tiene la mediación? Y ¿cuál es su relación? Para Martín Prada (2003, 31) «la función mediática confía en la capacidad de la práctica artística para activar la percepción del espectador e involucrarle en una serie de implicaciones perceptivas y de comportamiento».

La convergencia en el *machinima* de diferentes medios le confiere un gran peso como clave en la intermediación y, como hibridación entre distintos medios, actúa como conector y como elemento que propone relaciones entre medios:

«La convergencia que se produce en Machinima puede encontrarse en varios niveles. Desde el punto de vista estético, las imágenes del cine, la animación y los videojuegos se funden en una nueva forma híbrida. Desde el punto de vista teórico, Machinima ilustra las recientes teorías de la intermedialidad y las nuevas interrelaciones entre muchas áreas de investigación» (Picard 2006, 2).

## 1. Metodología

Para situarnos en el mundo del *machinima* y ubicar su relación con la animación, partimos de la visión de la fotografía, del arte contemporáneo, para lograr encontrar analogías o puntos en común de referencias entre el *machinima* y la posfotografía; para ello vamos a contextualizar

el *machinima* hasta llegar a su utilización desde la producción artística y el lenguaje del arte contemporáneo. A continuación, analizaremos la posfotografía, localizando las aproximaciones más significativas que nos permitirán conjugar el término *posanimación*, que nos sirva de referencia para anticipar cuáles serán esas nuevas vías en el mundo de la animación, desde lo *amateur* a lo profesional.

Lo haremos tomando de la metodología cualitativa el estudio de casos desde la triangulación teórica que proponen Easterby, Thorpe y Lowe (citados en Enrique Jiménez y Barrio Fraile 2018) y que consiste en revisar diferentes modelos teóricos de la misma o de diferentes disciplinas, siendo una de los cuatro tipos de triangulación en la implementación del método del estudio de caso por la que apuestan.

Planteamos una investigación comparativa que nos permitirá afrontar cuestiones de conceptualización y selección de casos o disciplinas, así como técnicas o instrumentos conceptuales de producción audiovisual dentro del ámbito de la animación; ámbitos que son colindantes con el de la producción audiovisual, y que desde lo formal beben de los videojuegos hasta el punto de reproducir aspectos de una disciplina, tendencia o circuito propias del mundo del arte.

Para dicha investigación se plantea un diseño comparativo de las claves que determinan la posfotografía y el *machinima* como estrategias y a la vez como disciplinas o tendencias creativas autónomas del arte y la producción.

La novedad del enfoque se refiere al estudio comparativo mediante triangulación de disciplinas distantes y bien diferenciadas pero con comportamientos similares debido, sobre todo, al cambio de paradigma en la creación contemporánea producido por la irrupción de los nuevos medios, con todo lo que conlleva en la facilidad en el uso del *software* de producción, un mayor acceso a las herramientas que repercute directamente en un aumento desorbitado de la producción de piezas y de la democratización de los recursos para la creación y difusión de contenidos (Montero 2018, 198).

## 2. Desarrollo

### 2.1. Lo «post»

El prefijo *post-* suele verse a menudo de forma peyorativa, pero más allá de interpretaciones debe referirse a lo que va más allá de lo establecido, aunque cercano y reciente (Batchen citado por Toro-Peralta y Grisales-Vargas 2021; y Fontcuberta 2016, 19), en un cambio a fondo desde el interior, desde lo conceptual e ideológico. Brea (Guasch 2003, 3) sitúa el fenómeno «post» como posimagen (fotográfica, cinematográfica o mediática) en el marco del posmuseo, que forma parte de su panorama posmedial.

## 2.2. «Por un manifiesto posfotográfico»

Para situarnos frente a la posfotografía es obligado remitirnos a Joan Fontcuberta y a su manifiesto por antonomasia «Por un manifiesto posfotográfico» (Fontcuberta 2011), escrito justo después de la exposición *From here on* en el Festival de Fotografía de Arlés de 2011. Dicho texto nos sirve de punto de partida en la búsqueda de elementos clave que referenciar con respecto al *machinima*, en el cual Joan describe la estética del acceso centrándose en tres elementos clave:

- 1) La nueva conciencia autoral.
- 2) La equivalencia de creación como prescripción.
- 3) Las estrategias apropiacionistas de acumulación y reciclaje.

En dicho manifiesto, Fontcuberta convierte al fotógrafo en prescriptor y apela a una «economía de la imagen» (Toro-Peralta y Grisales-Vargas 2021), desde la que erigir el reciclaje icónico como precepto y la apropiación como modelo de creación fotográfica, donde las creaciones parten del reciclaje

frente a la masiva producción, generación y acumulación de imágenes reiteradas, sobre las que Fontcuberta se plantea la necesidad de no aportar más de lo mismo. Bajo esa economía se gesta ese nuevo rol de prescriptor de los sentidos en el que aparecen la función en auge de comisariar sobre lo que ya hay, de manera que se implementan nuevos roles que actúan de la misma forma que expertos o especializados prescriptores, los cuales nos prescriben sobre qué ver o qué cultura consumir, bajo la ausencia de un claro criterio por parte de la multitud (Negri 2000, 23).

Para Fontcuberta, la función de la fotografía ha cambiado, ya no es fotografía, es otra cosa (García Aller 2017). La fotografía como tal ha perdido sus valores fundamentales anclados en lo histórico, la verdad, la memoria y el archivo; es distinto cultural y tecnológicamente, no refleja la verdad, ni nos sirve ya como recuerdo, es, sobre todo, efímera.

Para conectar con la disciplina del *machinima* proponemos en la tabla 1 una síntesis del decálogo mediante un desglose para su reasignación en las claves «post» A.

DECÁLOGO DE «POR UN MANIFIESTO POSFOTográfico» (Fontcuberta 2011)	CLAVES «POST» A
1. Sobre el papel del artista: ya no se trata de producir obras sino de prescribir sentidos	De artista a comisario
2. Sobre la actuación del artista: el artista se confunde con el curador, con el coleccionista, el docente, el historiador del arte, el teórico... (cualquier faceta en el arte es camaleónicamente autoral).	Rol de prescriptor
3. En la responsabilidad del artista: se impone una ecología de lo visual que penalizará la saturación y alentará el reciclaje.	Economía de la imagen
4. En la función de las imágenes: prevalece la circulación y gestión de la imagen sobre el contenido de la imagen.	Estética del acceso
5. En la filosofía del arte: se deslegitiman los discursos de originalidad y se normalizan las prácticas apropiacionistas.	Del original a la apropiación
6. En la dialéctica del sujeto: el autor se camufla o está en las nubes (para reformular los modelos de autoría: coautoría, creación colaborativa, interactividad, anonimatos estratégicos y obras huérfanas).	Disolución de la autoría
7. En la dialéctica de lo social: superación de las tensiones entre lo privado y lo público.	Lo social es transversal
8. En el horizonte del arte: se dará más juego a los aspectos lúdicos en detrimento de un arte hegemónico que ha hecho de la anhedonia (lo solemne + lo aburrido) su bandera.	De lo elitista a lo lúdico
9. En la experiencia del arte: se privilegian prácticas de creación que nos habituarán a la desposesión: compartir es mejor que poseer.	Lo colaborativo, lo experiencial, lo no tangible y lo efímero
10. En la política del arte: no rendirse al glamur y al consumo para inscribirse en la acción de agitar conciencias. En un momento en el que prepondera un arte convertido en mero género de la cultura, obcecado en la producción de mercancías artísticas y que se rige por las leyes del mercado y la industria del entretenimiento, puede estar bien sacarlo de debajo de los focos y de encima de las alfombras rojas para devolverlo a las trincheras.	De lo mercantil al activismo

Tabla 1. «Por un manifiesto posfotográfico» (Fontcuberta 2011), y su síntesis en claves «post» A  
Fuente: elaboración propia

Cual serendipia, entendemos que para Fontcuberta este manifiesto sobre la posfotografía le sirve de subterfugio para, a través de una nueva denominación de lo que va más allá de la fotografía y más próximo a las estrategias del arte contemporáneo, construir un brillante argumentario sobre el arte y los nuevos medios, aplicable a cualquier obra de carácter interdisciplinar actual y situada en la conectividad. Este manifiesto es, por tanto, texto de referencia y base fundamental para entender cómo se van construyendo los procesos de creación, la

aparición de dispositivos para la experiencia de la obra y cómo todo se torna en metamultitud.

En esta búsqueda de las claves «post» encontramos una primera selección de cuatro claves o factores determinantes en la posfotografía (Roncoroni Osio 2014): la autoría, la prescripción del sentido, el reciclaje como estrategia poscreativa, lo lúdico y la trinchera; a partir de la cual mediante una taxonomía cruzada trazamos puntos de conexión con el *machinima* en la siguiente Tabla 2.

POSFOTOGRAFÍA	TERRITORIO PERMEABLE	MACHINIMA
Autoría	Cultura colaborativa	Creación colectiva
Reciclaje	Cultura remix	Apropiación y reciclaje
Lúdico	Memes	Sin pretensiones artísticas
Trinchera	Arte y política	Artivismo

Tabla 2. Claves o factores de la posfotografía según Roncoroni, cruzadas mediante un territorio permeable a claves del *machinima*  
Fuente: elaboración propia

### 2.3. Machinima como posanimación

El *machinima* ofrece una línea de producción más nueva y rápida para la industria de la animación comercial en su conjunto. La aparición de mundos virtuales como Second Life fue fundamental para el crecimiento de este tipo particular de animación por computador. El *machinima* se ha acuñado también como el término de *real-time animation*, animación en tiempo real (Dellario 2011).

En una relación de la posfotografía con el *machinima*, entendiendo este como una especie de posanimación, considerando la posfotografía como un género, disciplina o tendencia dentro del arte y la fotografía, realizamos el mismo posicionamiento con el *machinima* respecto al videojuego; así pues, se reitera la fórmula con la posanimación respecto a la animación.

### 2.4. Taxonomía cruzada y claves «post» B

En el desarrollo de una taxonomía propia utilizamos las claves a modo de conectores entre disciplinas. Como ya se ha planteado anteriormente en el apartado 3.2 de este artículo, las claves «pos» A (Tabla 3)

corresponden a una síntesis o filtrado del decálogo «Por un manifiesto posfotográfico» de Joan Fontcuberta. Y las claves «pos» B (Tabla 4) corresponden a una segunda batería de claves propuestas en esta investigación con las que conectar con las claves del *machinima*. Mediante una taxonomía cruzada vamos realizando una aproximación por claves para cada disciplina y así alcanzamos en la Tabla 5 una relación de factores «pos» entre la posfotografía, el *machinima* y la posanimación.

En la Tabla 3, planteamos una primera relación de claves entre posfotografía y *machinima*. En la columna de la izquierda, claves «pos» A, proponemos una serie de claves resultado de haber filtrado el decálogo de Fontcuberta; y en la columna de la derecha colocamos las claves *machinima* A, como la correspondencia del *machinima* con las claves «pos».

A partir del estudio y de las reflexiones sobre los distintos aspectos de la posfotografía, proponemos en la Tabla 4 una serie de claves «pos» B para dar respuesta a las claves del *machinima* B correspondientes.

En la Tabla 5 aportamos la relación disciplinar entre factores «pos» desde un enfoque del rol de creador/comisario/productor, en referencia al rol de creación, al contenido y a su origen y, por último, a la estrategia de apropiación presente. Estos factores aparecen con sus correspondencias entre posfotografía, *machinima* y posanimación.

CLAVES «POS» A	CLAVES DEL MACHINIMA A
De artista a comisario	La función del decoupage
Rol de prescriptor	Prescriptor gamer
Economía de la imagen	Reutilización y reciclaje de la imagen
Estética del acceso	Estética remix
Del original a la apropiación	Apropiación de derechos de Publishers
Disolución de la autoría	Multiautoría o creación colectiva
Lo social es transversal	Acceso democrático
De lo elitista a lo lúdico	Lo lúdico
Lo colaborativo, lo experiencial, lo no tangible y lo efímero	Proyectos colaborativos
De lo mercantil al activismo	Lo activista

Tabla 3. Claves «pos» A de la posfotografía en relación con las claves del *machinima* A  
Fuente: elaboración propia

CLAVES «POS» B	CLAVES DEL MACHINIMA B
La fotografía se hace a sí misma con absoluta objetividad.	Objetividad lúdica o activista sin meta
La posfotografía está vinculada al ámbito de la red.	Ámbito <i>online</i>
Es fotografía no vinculada a una autoría: geonavegadores, webcam de vigilancia.	Autoría cuestionada, derecho de las plataformas <i>gamer</i>
Queda así el ojo automatizado.	Automatización
No hay un fotógrafo como se entendía hasta ahora, hay una reutilización de las imágenes de selfis.	Reusar, <i> mashup</i> , cultura remix
Se llega al estado de autonomía de la fotografía.	Autonomía frente al <i>game art</i>
Es el momento de representaciones no artísticas.	Metalinguaje
Se establece una búsqueda de personas sin vinculación artística.	Metaautores
Creación de objetos inespecíficos.	Abierto a una propia taxonomía
La obra parasitaria consiste en la creación de remakes, es decir, obras clásicas replanteadas con nuevas posibilidades creativas.	Revisionismo <i>collage</i>
El fotógrafo realiza búsquedas en la red.	Combinación de distintos motores gráficos de videojuegos y sus <i>assets</i>
Investigación en torno a la historia de la mirada.	El otro como estrategia en el arte

Tabla 4. Claves «pos» B de la posfotografía en relación con las claves del *machinima* B  
Fuente: elaboración propia

POSFOTOGRAFÍA	MACHINIMA	POSANIMACIÓN
El artista toma el rol de observador externo: etnógrafo, antropólogo, arqueólogo.	Rol con estética ecléctica: <i>gamer</i> , alternativa, <i>meta-game</i>	Rol de <i>decoupage</i> y montaje VJ
Creación de un discurso a partir de la apropiación de material tomado de la red.	Mix de recursos de motores gráficos del videojuego	<i>Real-time animation</i>
Apropiación de la imagen y de su contenido en forma de memoria colectiva.	Apropiación del <i>branding</i> de personajes o memes	<i>Exchange animatica vs. character skins</i>

Tabla 5. Factores «pos» desde la posfotografía, al *machinima* y a la posanimación

Fuente: elaboración propia

Podríamos afirmar que el rol de creador en la posanimación es, a modo de performance, una sesión de videojockey en directo, y que incorpora procesos de generación en tiempo real de la selección de secuencias, *decoupage*, e igualmente realiza en tiempo real el montaje, hasta alcanzar el *real-time* también a la emisión o distribución en vivo y online del producto final.

## 2.5. Relación con la posanimación

Hay una pregunta recurrente que Fontcuberta se planteaba frente a la economía de la imagen: ¿para qué acumular más imágenes si hay material de sobra para reutilizar? Esa pregunta también surge en el inicio del *machinima*: ¿por qué crear objetos o *assets* si ya tenemos un amplio surtido que, además, se comercializa?

## 2.6. ¿Es el *real-time animation* la posanimación?

Desde nuestro enfoque de puesta en valor del *machinima*, entendemos que la función o característica de «en tiempo real» es una de las características fundamentales, lo que nos lleva a plantearnos cómo es ese futuro de la animación que pasa por la producción en tiempo real, y que bien podría denominarse posanimación, en sintonía con la posfotografía; aunque ya existe una terminología concreta que es la animación en tiempo real, *real-time animation*.

Abordando el específico de *real-time animation* (Ronfard 2021, 2), y respecto al objetivo de resolver la producción y edición de un audiovisual en tiempo real, debemos diferenciar cómo se gestiona una producción desde la animación tradicional o desde la creación de un

*machinima*. En el flujo de trabajo de la producción de dibujos animados, tanto el desglose de planos o fragmentado, también denominado en el argot cinematográfico *decoupage*, como el montaje se deciden a la vez durante la fase del *storyboard*. Siendo básico partir de un *decoupage* para generar una unidad argumental, los requisitos son diferentes para el caso de un videojuego en tiempo real, o para un *machinima* generado sobre un motor gráfico de videojuegos.

Es interesante recurrir a la investigación sobre el análisis de métodos de dirección en tiempo real de Rémi Ronfard (2021, 6), que recoge una taxonomía de las técnicas de dirección cinematográfica, donde clasifica los trabajos en dos ejes, según la labor de dirección que ejercen (*decoupage*, puesta en escena o montaje) y según la metodología que propone (procedimental, declarativa, de optimización o de aprendizaje). En su aportación podemos encontrar el término *machinima* como un tipo de característica adjudicado al campo dominio; el cual es asignado, solo, a estos cinco tipos de dirección cinematográfica en tiempo real.

En la Tabla 6, a primera vista detectamos en una lectura en superficie que las dos primeras columnas, tipo y *story*, no nos interesan, pues son datos cualitativos referidos al tipo de método y contenido. Y, por otro lado, las columnas de puesta en escena y tiempo solo son variaciones dentro del *machinima*. Lo realmente de interés para el análisis son los dos aspectos que hemos ido mencionando para lo que sería una producción de animación, que son el *decoupage* y el montaje; ahí es donde están los puntos que nos interesan, y donde el *decoupage* todavía no está automatizado y se rige por normas o reglas, lo que podríamos denominar que se produce de forma indirecta, mientras que el montaje sí se produce de forma directa y por lo tanto de una forma automatizada, dinámica o que se rige por algoritmos.



NOMBRE	TIPO	STORY	DECOUPAGE	PUESTA EN ESCENA	MONTAJE	TIEMPO
<b>Cambot</b>	OPTI.	Ritmos dramáticos	<b>Tiro por tiempo</b>	Motor de juego	<b>Programación dinámica</b>	<i>Offline</i>
<b>Darshak</b>	DECL.	Estado de ánimo, intensidad, tempo, emociones, acciones	<b>basado en normas</b>	Motor de juego	<b>Planificación de la relación causal de orden parcial</b>	<i>Offline</i>
<b>Steering</b>	PROC.	Simulación de multitudes	<b>Conducta de explorador</b>	Conducta de rastreo	<b>No</b>	Tiempo real
<b>Virtual director</b>	APRE.	Eventos	<b>HMM</b>	No	<b>HMM</b>	<i>Offline</i>
<b>Continuity</b>	OPTI.	Acciones paralelas	<b>Regla de Hitchcock</b>	No	<b>Semi-markov model</b>	<i>Offline</i>

Tabla 6. Los cinco tipos incluidos en el campo dominio sobre análisis y métodos de dirección cinematográfica en tiempo real de Rémi Ronfard  
Fuente: elaboración propia

Rémi coloca, en la Tabla 3 de su investigación sobre aplicaciones y requisitos, y solo referido a la animación, como un método *offline* el *machinima*, y como método *real-time* los videojuegos en tercera persona (Ronfard 2021, 726). Ubica en la parte superior los diferentes métodos en función de la entrada requerida, ya que trabajan a partir de un metraje existente, o de una animación existente, o de un guion existente. Y, a la izquierda, ubica los métodos con los que trabaja, ya sean *offline* o en tiempo real.

Lo que concluimos a partir de esta tabla de Ronfard es que en el marco de la animación el *machinima* trabaja *offline*, como estadio primero; mientras que el segundo estadio que le sucede al *machinima* es el *real-time*, que en el marco de la animación se generaría con videojuegos en tercera persona. Es por ello por lo que el crecimiento para

futuro de una comunidad *machinima* y una generación de creadores de *machinima* radica en el despliegue de herramientas dentro de los videojuegos orientadas a los *machinima*, en los que la realización y producción audiovisual y cinematográfica tuvieran todas las ventajas en formato de extras, *plugins* y SDK.

Para los animadores surgen nuevas herramientas dedicadas y orientadas a este público, como puede ser NVIDIA Omniverse Machinima, que ya ofrecen todas las necesidades a la carta para un animador que parte de las bases del *machinima*. En este sentido, las opciones de dirección de cámara dentro de un videojuego en tercera persona irán incluyendo más opciones de dirección cinematográfica para ampliar el rango de uso y de lenguajes híbridos.

METHODS	FROM FOOTAGE	FROM ANIMATION	FROM SCREENPLAY
<i>Offline</i>	<i>Automated film editing</i>	<b>Machinima</b>	<i>Text-to-movie</i>
<i>Real-time</i>	<i>Live-cinema</i>	<i>Third person games</i>	<i>Interactive drama</i>

Tabla 7. Aplicaciones y requisitos: métodos en función de la entrada requerida y los métodos con los que trabaja (Ronfard 2021, 726)  
Fuente: elaboración propia

## Conclusiones

Los objetivos se han marcado y desarrollado desde una clara analogía entre el *machinima* y la posfotografía como desarrollo automatizado, poniendo en cuestión la autoría y el acento en la apropiación. Validando y dando respuesta a la hipótesis, consideramos que entre posfotografía, *machinima* y posanimación no solo existe un alto grado de paralelismo entre estas disciplinas o tendencias que se van marcando en la

creación audiovisual, sino también una muy precisa convergencia entre medios, propiciada por una condición «pos» que abarca todos los medios, donde las etiquetas solo responden a los *inputs* y *outputs* de los materiales en la producción, pues la automatización y el *real-time* se generalizan en todos los procesos y herramientas. Metodológicamente, se ha trazado un diseño comparativo, no entre casos, sino entre disciplinas, desde una triangulación teórica, aislando y poniendo en relación los elementos claves. El resultado es una serie de claves «pos» A y B mediante una taxonomía cruzada con la que tratamos de entender

cómo la implantación de lenguajes híbridos crea correspondencias entre elementos claves o factores de diferentes disciplinas que repercuten en lo que es el contenido, la producción y los mercados. Desde otra perspectiva, debemos considerar el eje o la relación triádica entre empresa, cliente y canal/es de distribución en una serie de contextos de mercado (Harwood, Garry y Uwins 2015, 386), para situar los roles de cada parte y así reformar un medio como el *machinima* a estadios de posanimación.

Según Seo y Yung (citado por Harwood, Garry y Uwins 2015, 386), la práctica del *machinima* supera las formas de generación de contenidos de las redes sociales, lo que constituye un «ensamblaje» de múltiples prácticas, en el que los consumidores ejercen múltiples roles más allá de lo simplemente jugable.

Otro punto de interés es situar a los creadores y los productos de esta posanimación en el mercado del arte mediante las prácticas curatoriales (Harwood 2019, 126), como es el caso del Machinima Film Festival de Milán, y los repositorios como *gamescene.com* impulsados por Matteo Bittanti (2009) y la sección del *FILE.ORG.BR* sobre *machinima*, que son fundamentales para dar visibilidad a la comunidad del *machinima*, dándole el valor de patrimonio cultural, donde la automatización por medio de algoritmos no puede diferenciar de manera cualitativa el valor patrimonial del contenido artístico del emergente sector de las artes digitales centrado más en la interactividad como medio de representación e interpretación.

## Marco

Este artículo se ha desarrollado dentro del marco de las Ayudas para la Recualificación del Profesorado Universitario del Ministerio de Universidades del Gobierno de España, durante una estancia en el Centrul de cercetare INNOVISART, FAVD-UNAGE de IASI, Rumanía.

## Referencias bibliográficas

- Ardèvol, Elisenda, Estalella, Adolfo, Domínguez, Daniel. «La mediación tecnológica en la práctica etnográfica». *XI Congreso de Antropología de la Faaee, Donostia, Ankulegi Antropologia Elkarte* (2008). <http://www.ankulegi.org>.
- Baigorri, Laura. «Recapitulando: modelos de artivismo (1994-2003)». *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, no. 3 (2004). DOI: <https://doi.org/10.7238/a.v0i3.692>.
- Baigorri, Laura. «Game art. Nuevas interfaces para el arte y el juego». *Revista KEPES*, no. 6 (2010): 151-65. <https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/485/410>.
- Bolter, Jay David. *Writing Space. Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2001. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781410600110>.
- Bolter, Jay David, Grusin, Richard. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 1999. DOI: <https://doi.org/10.1108/ccij.1999.4.4.208.1>
- Brea, José Luis. *La era postmedia*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca, 2002.
- Callon, Michael. «Some elements of a sociology of translation: domestication of the scallops and the fishermen of St Brieuc Bay». En: *Power, action and Belief: a New sociology of Knowledge?*, J. Law (ed.) no. 32 (1986):196-223. Londres: Routledge. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1984.tb00113.x>.
- Dellario, Frank R. «The future of machinima as a professional animation resource and its growth as real-time animation in virtual Worlds». *Journal of Visual Culture* vol. 10, no. 1 (2011): 89-92. DOI: <https://doi.org/10.1177/1470412910391572>.
- Fontcuberta, Joan. «Por un manifiesto posfotográfico». *Suplemento cultural de La Vanguardia* (2011). <https://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html>.
- Fontcuberta, Joan. 2016. *La furia de las imágenes. Notas sobre la posfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg. [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com).
- García Sedano, Marcelino. «Una revisión del concepto de postfotografía. Imágenes contra el poder desde la red». *Liño*, no. 21 (2015): 125-132. DOI: <https://doi.org/10.17811/li.21.2015.125-132>.
- Brea, José Luis. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Guasch, Anna Maria (ed.). Salamanca: Editorial CASA, 2002.
- Harwood, Tracy. «Cocurated Digital Culture. Machinima». *Methods*, vol. 52, no. 2 (2019): 123-27. DOI: [https://doi.org/10.1162/leon\\_a\\_01328](https://doi.org/10.1162/leon_a_01328).
- Harwood, Tracy, Garry, Tony, Uwins, Mike. «Machinima: Extending brand reach». *Journal of Consumer Behaviour*, vol. 14, no. 6 (2015): 378-88. DOI: <https://doi.org/10.1002/cb.1552>.
- Jenkins, Henry. *Convergence culture: where old and new media collide*. Nueva York: New York University Press, 2008.
- Jenkins, Henry. «DIY Media 2010: Video and Gaming Culture (Part Three)». *Henry Jenkins. CONFESSIONS OF AN ACA-FAN* (2011). [http://henry-jenkins.org/2011/01/your\\_curators\\_statement\\_sets\\_u.html](http://henry-jenkins.org/2011/01/your_curators_statement_sets_u.html).
- Jiménez, Enrique, Ma, Ana, Barrio Fraile, Estrella. «Guía para implementar el método de estudio de caso en proyectos de investigación». En: *Propuestas de investigación en áreas de vanguardia* (2018): 159-68. Madrid Forum XXI. Editorial Tecnos (grupo Anaya). <https://ddd.uab.cat/record/196118>.
- Latour, Bruno. «On technical mediation-philosophy, sociology, genealogy». *Common Knowledge*, vol. 3, no. 2 (1994): 29-64.
- Lowood, Henry. «High-performance play: The making of machinima». *Journal of Media Practice*, vol. 7, no. 1 (2006): 59-79. <https://doi.org/10.1386/jmpr.7.1.25/1>.
- Manetas, Miltos. «Manifiesto of Art After Videogames». *Cargo Collective* (1997). <http://cargocollective.com/manetas/AFTER-VIDEOGAMES/ART-FROM-VIDEOGAMES>.

- Martín Prada, Juan. «Mediación estética y pragmática del saber artístico». En: *Arte y Saber. Ars Sapiens, Actas Seminario*, Juan Luis Moraza (ed.) no. 29 (2003) 1-41 (31). Arteleku.
- Matteo, Bittanti. «Game Art. (This is not) A Manifiesto. (This is) A Disclaimer». En: *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Matteo Bittanti y Domenico Quaranta (eds.) (2009): 7-14. Monza: Johan & Levi Editore.
- Montero, Valentina. «“Nuevos medios”: una etiqueta que embejece velozmente». En: *Bifurcaciones de lo sensible: cine, arte y nuevos medios*, Adolfo Vera Peñalosa y Sergio Navarro Mayorga (eds.) (2018): 193-208. RIL Editores.
- Negri, Toni. *Arte y multitud: ocho cartas*. Madrid; Trotta, 2000. <https://www.trotta.es/libros/arte-y-multitudo/9788498796216/>.
- Nord, James. «The “Rear-View Mirror” Approach». *CALICO Journal*, vol. 4, no. 3 (2013): 67-77. DOI: <https://doi.org/10.1558/cj.v4i3.67-77>.
- Picard, Martin. «Machinima. Video Game As An Art Form?» En: *Proceedings of {CGSA} 2006 Symposium*, 2006.
- Roncoroni Osio, Umberto Luigi. «View of Notes on art overproduction, post-photography and the digital». *Artnodes*, no. 14 (2014). <https://raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/n14-roncoroni/392977>. DOI: <https://doi.org/10.7238/a.v0i14.2255>.
- Ronfard, Rémi. «Film Directing for Computer Games and Animation». *Computer Graphics Forum*, vol. 40, no. 2 (2021): 713-30. DOI: <https://doi.org/10.1111/cgf.142663>.
- Toro-Peralta, Kevin A., Adolfo L. Grisales-Vargas. «Postfotografía: de la imagen del mundo al mundo de las imágenes». *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 33, no. 3 (2021): 899-916. DOI: <https://doi.org/10.5209/aris.70435>.

## CV

**José María Alonso Calero**

Dpto. Arte y Arquitectura. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Málaga  
alo@uma.es

Docente e investigador en Bellas Artes. Tesis doctoral: *El flujo de la escena en la interacción física: participación, virtualidad y presencia*. Ha compaginado su labor de docente con la gestión y la organización de eventos científicos relacionados con la hibridación de lenguajes artísticos y de creación. Su actividad investigadora se desarrolla en el ámbito de la creación artística interdisciplinar. Realiza los cursos de doctorado en Comunicación Audiovisual. Beca de investigación en un grupo de realidad virtual en el departamento de Arquitectura de Computadores para posteriormente incorporarse al mundo profesional del sector audiovisual. Realiza diferentes proyectos artísticos enmarcados en la relación del arte con los nuevos medios, destacando proyectos de interacción, arte relacional y territorio, etc. IP de proyectos como Mapa de transferencias del diseño, Bürohack. Experiencia Burócrata by UX, Prototipo SCENUX: herramienta para el registro mediante gamificación de la experiencia del usuario en la creación y en la recepción, o LIMBO Space Social Sound XD.