

PIONEROS EN MACHINIMA

Las raíces de la producción virtual

por

Tracy G. Harwood

y

Ben Grussi



Bridging Languages and Scholarship

Serie en Comunicación y Medios



VERNON PRESS

Copyright © 2024 Vernon Press, un sello de Vernon Art and Science Inc, en nombre del autor.

Reservados todos los derechos. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación, así como su almacenamiento en un sistema de recuperación de datos o su transmisión de cualquier forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, mediante fotocopia, grabación o cualquier otro, sin la autorización previa del titular de los derechos de autor y de Vernon Art and Science Inc.

www.vernonpress.com

En las Américas:
Vernon Press
1000 N West Street, Suite 1200,
Wilmington, Delaware 19801
Estados Unidos

En el resto del mundo:
Vernon Press
C/Sancti Espiritu 17,
Málaga, 29006
España

 Bridging Languages and Scholarship

Serie en Comunicación y Medios

Número de control de la Biblioteca del Congreso: 2024937410

ISBN: 979-8-8819-0023-6

Los nombres de productos y empresas mencionados en esta obra son marcas registradas de sus respectivos propietarios. Aunque se ha puesto el máximo cuidado en la preparación de esta obra, ni los autores ni Vernon Art and Science Inc. podrán ser considerados responsables de cualquier pérdida o daño causado o supuestamente causado directa o indirectamente por la información contenida en ella.

Se ha hecho todo lo posible por localizar a todos los titulares de derechos de autor, pero si alguno ha sido pasado por alto inadvertidamente, el editor estará encantado de incluir los créditos necesarios en cualquier reimpresión o edición posterior.

Imagen de portada: Machinima Europa 2007.

Diseño de cubierta por Vernon Press.

Tabla de contenidos

Términos clave	v
Lista de figuras y tablas	vii
Prólogo: Una entrevista con Kim Libreri, Director de Tecnología de Epic Games	ix
Capítulo 1 Introducción	1
Capítulo 2 Al principio: <i>Diary of a Camper</i>	9
Capítulo 3 ¡Machinima! [.com]	29
Capítulo 4 Mordeduras de <i>Rooster Teeth</i>	87
Capítulo 5 <i>The French Democracy</i> en acción	135
Capítulo 6 <i>Stolen Life</i> pervive	159
Capítulo 7 ¿Empezar de nuevo?	187
Capítulo 8 Conclusión	217
Referencias	229
Índice	253

Términos clave

.dem	Tipo de archivo, archivo de demostración
AAA (Triple A)	Desarrollador de juegos de primer nivel, mejor financiado para el desarrollo y la comercialización de juegos
AMAS	Academia de Artes y Ciencias Machinima
AR	Realidad aumentada
BBSs	Tablones de anuncios electrónicos
CLUF	Acuerdo de licencia de usuario final
Indie (Independiente)	Desarrollador de juegos independiente o estudio cinematográfico
LAN	Red de área local
LED	Diodo emisor de luz (pantallas)
Machinima	Cine de animación 3D en tiempo real (cine de animación mecánica)
Machinimator	Creador de Machinima
MMO	Juego/entorno multiusuario masivo en línea
Mods/modificación	Modificación, proceso de modificación
PNC	Red de canales asociados/envío
P2P	Peer to peer (compartir)
SFX	Efectos especiales
VFX	Efectos de vídeo (una variación de los efectos especiales, SFX)
VJ	Vídeo jockey
VR	Realidad virtual

Lista de figuras y tablas

Figuras

Figura 0.0: Kim Libreri (en el centro) sostiene el primer <i>Emmy de Tecnología e Ingeniería</i> para <i>Unreal Engine</i> en la categoría “Software de motor 3D para la producción de animación” en la 70ª edición de <i>los Premios Emmy de Ciencia y Tecnología 2019</i> , organizados por la <i>Academia Nacional de las Artes y las Ciencias de la Televisión</i> .	ix
Figura 1.1: Ben Grussi con Ricky Grove, imagen captada en el <i>Festival de Cine Machinima 2008</i> .	3
Figura 1.2: La autora Tracy Harwood en el <i>Festival Machinima Europe Awards 2007</i> .	4
Figura 2.1: Capturas de pantalla de <i>Diary of a Camper</i> .	14
Figura 2.2: Captura de pantalla de <i>Ranger Gone Bad II: Assault on Gloom Keep</i> .	18
Figura 2.3: Captura de pantalla de <i>Pacto del Diablo</i> .	18
Figura 2.4: <i>Wolfenstein3D</i> .	24
Figura 2.5: <i>Doom</i> .	25
Figura 2.6: <i>Quake</i> .	26
Figura 2.7: <i>Quake II</i> .	26
Figura 3.1: Captura de pantalla de <i>Eschaton: Nightfall</i> .	32
Figura 3.2: Captura de pantalla de <i>Quad God</i> .	35
Figura 3.3: Captura de pantalla de <i>Apartment Huntin'</i> .	36
Figura 3.4: Captura de pantalla de <i>Anna</i> .	37
Figura 3.5: Hugh Hancock.	39
Figura 3.6: Captura de pantalla de <i>En la línea de espera</i> .	44
Figura 3.7: Captura de pantalla de <i>MTV Video Mods</i> .	45
Figura 3.8: Captura de pantalla de <i>[COMPANY] ¡Rulez!</i>	61
Figura 3.9: <i>Unreal Tournament (Epic Games)</i> .	80
Figura 3.10: <i>Unreal Tournament 2003</i> , lanzado el 30 de septiembre de 2002.	80

Figura 3.11: <i>Unreal Tournament 2004</i> , lanzado el 16 de marzo de 2004.	81
Figura 3.12: <i>Half Life</i> , lanzado el 18 de noviembre de 1998.	82
Figura 3.13: <i>Los Sims 2</i> , a la venta el 14 de septiembre de 2004.	83
Figura 3.14: Captura de pantalla de <i>Beast</i> demuestra <i>CrazyTalk</i> .	84
Figura 3.15: Captura de pantalla de <i>Clockwork</i> , utilizado <i>Moviestorm</i> (e <i>iClone</i>).	85
Figura 4.1: <i>Achivement Hunter</i> de <i>Rooster Teeth</i> , juguemos en equipo a <i>Minecraft</i>	109
Figura 4.2: El viaje de <i>Rooster Teeth</i> .	113
Figura 4.3: <i>Esta vida espartana (Halo)</i> .	132
Figura 5.1: Captura de pantalla de <i>The French Democracy</i> .	138
Figura 5.2: Captura de pantalla de <i>Yerno</i> .	151
Figura 5.3: Captura de pantalla de <i>An Unfair War</i> .	154
Figura 6.1: Peter Rasmussen.	160
Figura 6.2: Captura de pantalla de <i>Rendevous</i> .	162
Figura 6.3: Captura de pantalla de <i>Killer Robot</i> .	162
Figura 6.4: Capturas de pantalla de <i>Red Igloo</i> (2000) <i>Joy</i> (2000).	163
Figura 6.5: Captura de pantalla de <i>Stolen Life</i> .	167
Figura 7.1: Peter Greenaway en el <i>48 Hour Film Project</i> .	195
Figura 7.2: Captura de pantalla de <i>Cyberswine</i> .	198
Figura 7.3: Seguimiento sin marcadores <i>iPi Soft</i> presentado en la <i>Machinima Expo 2012</i> .	208
Figura 7.4: Captura de pantalla de <i>Clear Skies 3</i> (2011).	208
Figura 7.5: El futuro de la narración: convergencia de las industrias creativas.	211
Figura 8.1: Cuatro temas: Pioneros en Machinima.	217

Tablas

Tabla 3.1: Resumen de inversiones clave de <i>Machinima Inc.</i> (2004-2019).	57
Tabla 6.1: Patronato <i>del Premio a la Innovación Peter Rasmussen</i> (2008).	166

PAGES MISSING
FROM THIS FREE SAMPLE

Referencias

- @Jericho (2019). Tweet, 19 de enero, https://twitter.com/JERICHO/status/1086487306297434112?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwtterm%5E1086487306297434112&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.dailydot.com%2Fparsec%2Fmachinima-youtube-deleted%2F, accessed 6 May 2020.
- @RebelTaxi (2020). MTV Video Mods [machinima], <https://www.youtube.com/watch?v=8PmTPhEIGQs>.
- 20minutes.fr (2007). De la “democracia francesa” a un “mundo de electores”, 20 *Minutos*, 15 de abril, <https://www.20minutes.fr/culture/151831-20070415-french-democracy-a-world-of-electors>, consultado el 18 de mayo de 2020.
- Abbruzzese, J. (2015). Fullscreen llega a la gran pantalla, *Mashable UK*, 23 de enero, <https://mashable.com/2015/01/23/fullscreen-youtube-movies>, consultado el 4 de mayo de 2020.
- Adams, D. (2004). La extrañeza: ¿Más extraño que la ficción? *IGN.com*, 24 de agosto, <http://pc.ign.com/articles/557/557891.html>, consultado el 24 de agosto de 2005.
- AFP (2005). Una pequeña animación sobre los disturbios en Francia causa grandes olas, *Yahoo! Noticias*, 18 de diciembre, http://news.yahoo.com/s/afp/afpentertainmentfranc...5dIAFBxFb8C.;_ylu=X3oDMTA5aHJvMDdwBHNIYwN5b mNhda, consultado el 20 de diciembre de 2005.
- Aguilar, C. (2019). El director general de Rooster Teeth se disculpa por las malas condiciones laborales en el estudio de animación de Austin, *Cartoon Brew*, 20 de junio, <https://www.cartoonbrew.com/artist-rights/rooster-teeth-ceo-apologizes-for-poor-work-conditions-at-dallas-animation-studio-175948.html>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Ali, R. (2005). Un tribunal australiano falla contra Kazaa, Gigaom, 5 de septiembre, <https://gigaom.com/2005/09/05/australian-court-rules-against-kazaa/>, consultado el 15 de julio de 2020.
- Alias Systems (2003). Maya de Alias proporciona el software básico de animación en 3D para El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey, *Business Wire*, 23 de diciembre, <https://www.business.wire.com/news/home/20031223005244/es/Alias-Maya-Core-3D-Animation-Software-Lord>, consultado el 16 de julio de 2020.
- Allen, G. (2004). Los guerreros virtuales también tienen sentimientos, *The New York Times*, 14 de noviembre, <http://www.nytimes.com/2004/11/14/arts/14alle.html>, consultado el 17 de noviembre de 2004.
- Altberg, E. (2014). Entrevista con Tracy Harwood, 21 de julio.
- Arvers, I. (2020). Entrevista con los autores, 22 de mayo.
- Azhar, A. (2003). Play it again, Sam, *The Guardian*, 20 de noviembre, <https://www.the.guardian.com/online/story/0,3605,1088445,00.html>, consultado el 21 de noviembre de 2003.
- Baculi, S. (2020). El animador principal de RWBY, Ian Kedward, deja *Rooster Teeth* tras 7 años: 'Algunas cosas buenas. Luego vino todo lo malo', *Boundingintocomics.com*, 15 de enero, <https://boundingintocomics.com/2020/01/15/rwby-lead-animator-ian-kedward-leaves-rooster-teeth-after-7-years-some-good-then-there-was-all-the-bad/>, 7 de mayo de 2020.

- Bailenson, J. (2017). La realidad virtual puede ayudar a los políticos a tomar decisiones responsables sobre el medio ambiente, *National Geographic*, 25 de octubre, <https://blog.national.geographic.org/2017/10/25/virtual-reality-can-help-politicians-make-responsible-decisions-about-the-environment/>, consultado el 21 de junio de 2020.
- Bailey, A. (2006). Correspondencia con Ben Grussi, 26 de enero.
- Baumgarten, J. (2018). Ezra Cooperstein nombrado presidente de Rooster Teeth, *Multichannel.com*, 26 de enero, <https://www.multichannel.com/news/ezra-cooperstein-named-president-rooster-teeth-417734>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- BBC News (2009). Whitehall defiende un “mundo de fantasía”, 19 de marzo, http://news.bbc.co.uk/1/hi/uk_politics/7952213.stm, consultado el 21 de junio de 2020.
- Biever, C. (2003). El juego de la animación, *New Scientist*, 25 de octubre.
- Binary Picture Show (2006). Bestia [machinima], <https://www.youtube.com/watch?v=DjmLhR6jnjo&t=208s>.
- Bittanti, M. (2011). Don't mess with *The Warriors*: the politics of machinima, en H. Lowood y M. Nitsche (eds.), *The Machinima Reader*, pp. 159-174, Cambridge, MA: MIT Press.
- Black, C. (2007). Interview: Stolen Life, *Nanoflix Productions*, 4 de julio, <https://www.youtube.com/watch?v=5WzDEycU5xU>, consultado el 15 de junio de 2020.
- Blake, M. (2019). Una semana turbulenta para WarnerMedia, *LA Business Journal*, 13 de septiembre, <https://labusinessjournal.com/news/2019/sep/13/turbulent-week-warnermedia/>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Boellstorff, T. (2008). *La mayoría de edad en Second Life: Una antropóloga explora lo virtualmente humano*, Woodstock: Princeton University Press.
- Boomer, J. (2014). Entrevista con T. Harwood, 30 de mayo.
- Boomer, J. (2020). Entrevista con los autores, 11 de mayo.
- Booton, J. (2014). Tech mergers hotter than in the dot-com era, *Marketwatch.com*, 14 de noviembre, <https://www.marketwatch.com/story/tech-mergers-hotter-than-in-the-dot-com-era-2014-11-13>, consultado el 4 de mayo de 2020.
- Bowser, J. (2007). La BBC nombra jefe de tecnología de medios digitales, *Campaign*, 17 de septiembre, <https://www.campaignlive.co.uk/article/bbc-appoints-head-digital-media-technology/738431>, consultado el 14 de julio de 2020.
- Brilliant Digital Entertainment Annual Report 2001, <https://sec.report/Document/0001011438-02-000252/>, consultado el 15 de julio de 2020.
- Brouwer, B. (2016). Rooster Teeth's Burnie Burns and Gavin Free reminisce about the brand, online video's past, *Forbes*, 8 de julio, <https://www.forbes.com/sites/bree.brouwer/2016/07/08/rooster-teeth-online-video-history-burnie-burns-gavin-free/#30e1806119b5>, consultado el 22 de abril de 2020.
- Brown, H. (2005). Mensaje en el foro: Machinima y Yahoo, *Machinima.com*, 12 de octubre.
- Brown, H. (2008). Correspondencia con Ben Grussi.
- Brown, S. (2003). *Artery: Machinima*, <https://archive.org/details/Artery-Machinima>, consultado el 30 de marzo de 2020.

- Brown, W. y Holtmeier, M. (2013). Machinima: ¿Cine en clave menor o multitudinaria? En Ng, J., *Understanding machinima: essays on filmmaking in virtual worlds*, pp. 3-22, Londres: Bloomsbury Press.
- Bungie.net (2004). Red vs Blue: La entrevista contraataca, 25 de noviembre, <http://www.bungie.net/News/TopStory.aspx?story=rvbinterview>, consultado el 25 de noviembre de 2004.
- Burke, C. (2020). Entrevista con los autores, 14 de junio y 15 de julio.
- Burke, C. (2020). This Spartan Life (Halo) [machinima], <https://www.youtube.com/channel/UCNMAxSsLhWNG5sVLziT1Ig>
- Burkeman, O. (2007). Exploding pigs and volleys of gunfire as Le Pen opens HQ in virtual world, *The Guardian*, 20 de enero, <https://www.theguardian.com/technology/2007/jan/20/news.france>, consultado el 21 de junio de 2020.
- Burks, R. (2016). How Quantic Dream continues to change the way we perceive gaming, *Tech Times*, 23 de junio, https://www.techtimes.com/articles/166695/201606_23/how-quantic-dream-continues-to-change-the-way-we-perceive-gaming.htm, consultado el 15 de julio de 2020.
- Burns, B. (2012). Burnie Burns talks to TSTV, entrevista, 7 de marzo, <https://www.youtube.com/watch?v=1ai1UzX0UDc>, consultado el 23 de abril de 2020
- Burns, B. (2017). Burnie Vlog, 27 de febrero, *Roosterteeth.com*, consultado el 11 de mayo de 2020.
- Burns, B. (2017). Vlog: RTX2017 Austin Clips, https://www.youtube.com/watch?v=ozP7nBxbwe0&list=PLI03SDc_TzzIHSH02uRQ6pLqNDIbQPPL&index=3, consultado el 2 de mayo de 2020.
- Burns, B. (2020a). <https://twitter.com/burnie/status/1268628119075926018>, Twitter, 4 Jun (8:38pm).
- Burns, B. (2020b). gg new map, *Burnie.com*, 10 de junio, consultado el 10 de junio de 2020.
- Burns, M. (2014). La larga y solitaria muerte de Softimage, *Digital Arts*, 17 mar, <https://www.digitalartsonline.co.uk/features/motion-graphics/long-lonely-death-of-softimage/>, consultado el 16 de julio de 2020.
- Busch, A. (2014). Récord de Indiegogo para una campaña cinematográfica: 'Lazer Team' gana con 2,4 millones de dólares, *Deadline.com*, <https://deadline.com/2014/07/indiegogo-record-for-film-campaign-lazer-team-wins-with-2-4m-800085/>, consultado el 4 de mayo de 2020.
- Business Wire (2015). Fullscreen adquiere McBeard, *Businesswire.com*, 4 de mayo de 2015, <https://www.businesswire.com/news/home/20150504005659/en>, consultado el 4 de mayo de 2020.
- Bye, K. (2016). #294: John Gaeta on ILMxLAB and immersive storytelling, *Voices of VR Podcast*, 8 de febrero, <https://voicesofvr.com/294-john-gaeta-on-ilmxlab-immersive-storytelling/>, consultado el 18 de julio de 2020.
- Byerley, M. (2019). Podcast: Philip Rosedale entrevistado por Linden Vet sobre la construcción del mundo virtual, *NewWorld Notes*, 22 abr, <https://nwn.blogs.com/nwn/2019/04/philip-rosedale-linden-lab-high-fidelity-social-vr.html>, consultado el 13 de julio de 2020.
- Castillo, M. (2010). Los 10 mejores videojuegos: Mass Effect 2, *Time.com*, http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,2035319_2034548_2034561,00.html, consultado el 14 de abril de 2020.

- Chan, A. (2005). The French Democracy [machinima], <https://archive.org/details/thefrenchdemocracy>.
- Cheredar, T. (2014). Fullscreen adquiere Rooster Teeth, estudio de vídeo detrás de Red vs. Blue, *Venture Beat*, <https://venturebeat.com/2014/11/10/fullscreen-acquires-rooster-teeth-video-studio-behind-red-vs-blue/>, consultado el 4 de mayo de 2020.
- Chibber, K. (2009). El hombre que salvó a la BBC, *Wired*, 15 de abril, <https://www.wired.co.uk/article/the-man-who-saved-the-bbc>, consultado el 14 de julio de 2020.
- Chisholm, I. (2020). Clear Skies 3 [machinima], <https://ianchisholmva.wordpress.com/clear-skies/>.
- Chisholm, I. (2020). Entrevista con los autores, 16 de diciembre.
- Chmielewski, D. (2013). Ridley Scott and Machinima sci-fi collaboration fizzles, *Los Angeles Times*, 22 de noviembre, <https://www.latimes.com/entertainment/sobre/cotown/la-et-ct-ridley-scott-machinima-shorts-20131122-story.html>, consultado el 13 de abril de 2020.
- Chmielewski, D. (2018). Otter Media despide al 10% de la plantilla en la reestructuración de sus propiedades digitales, *Deadline.com*, <https://deadline.com/2018/12/otter-media-layoffs-10-percent-staff-restructuring-of-digital-operations-1202513797/>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Chrisafis, A. (2012). Siete años después de los disturbios, los suburbios de París siguen hirviendo de resentimiento, *The Guardian*, 3 de noviembre, https://www.theguardian.com/world/2012/nov/03/estate-racial-hatred-poisoning-france?CMP=tw_t_gu, consultado el 15 de mayo de 2020.
- Chrisafis, A. (2015a). The trial that could lay bare France's racial divide, *The Guardian*, 15 de marzo, <https://www.theguardian.com/world/2015/mar/15/trial-france-racial-divide>, consultado el 17 de mayo de 2020.
- Chrisafis, A. (2015b). 'Nothing's changed': 10 years after French riots, banlieues remain in crisis, *The Guardian*, 22 de octubre, <https://www.theguardian.com/world/2015/oct/22/nothings-changed-10-years-after-french-riots-banlieues-remain-in-crisis>, 15 de mayo de 2020.
- Clan Phantasm/Starfury Productions (1998). Devil's Covenant [machinima], <https://web.archive.org/web/20010606204040/http://machinima.com/phantasm/>.
- Clan ILL (1998). Apartment Huntin' [machinima], http://www.machinima.com/files/Films/Conventional_Media/AH-Final.shtml.
- Clarke, A. (1996). This pig ain't no Babe, *Hyper Magazine*, Oct, https://retrocdn.net/images/5/51/Hyper_AU_036.pdf, consultado el 14 de julio de 2020.
- Clarke, A. y Mitchell, G. (2007). *Videogames and Art*, Bristol, Reino Unido: Intellect Books.
- Clarke, S. (2018). La estrella de 'Juego de Tronos' Maisie Williams se une a la serie de animación de Rooster Teeth gen:LOCK, *Variety.com*, 15 de septiembre, <https://variety.com/2018/digital/news/game-of-thrones-maisie-williams-joins-rooster-teeth-genlock-1202943191/>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Clarke, S. (2018). La productora de Red vs Blue, Rooster Teeth, abre en Londres, *Variety.com*, 23 de abril, <https://variety.com/2018/digital/news/red-vs-blue-rooster-teeth-london-1202780342/>, consultado el 7 de mayo de 2020.

- Claudia Black Extraoficial (2013). Claudia Black sobre Stolen Life y Machinima 2009, *YouTube*, 3 Mar, https://www.youtube.com/watch?v=_a1Or988DMU, 7 junio de 2020.
- Cockburn, P. (2018). Obituario: Hugh Russell Paul Hancock, fundador de "Machinima" y pionero de la realidad virtual, *The Herald*, 2 de marzo, <https://www.heraldscotland.com/opinion/16060383.obituary-hugh-russell-paul-hancock-machinima-founder-and-virtual-reality-pioneer/>, consultado el 1 de abril de 2020.
- Connolly, R. (2020). Entrevista con los autores, 18 de junio.
- Connor, A. (2008). Pic of the day: iPlayer BAFTA, BBC, 12 de mayo, https://www.bbc.co.uk/blogs/bbcinternet/2008/05/pic_of_the_day_iplayer_bafta.html, consultado el 14 de julio de 2020.
- Crabtree, S. (2006). Machinima becoming used for social criticism, *Backstage.com*, 7 de abril, <https://www.backstage.com/magazine/article/machinima-becoming-used-social-criticism-49454/>, consultado el 9 de abril de 2006.
- Craddock, D. (2016). Machinima magic: the death and rebirth of Ranger Gone Bad, *Shacknews.com*, disponible en línea en <https://www.shacknews.com/article/96624/machinima-magic-the-death-and-rebirth-of-ranger-gone-bad>, consultado el 4 de marzo de 2020.
- Crawford, T. (2020). Entrevista con los autores, 15 de julio.
- Crikey (2011). Hillary Clinton coquetea con Second Life, 11 de julio, <https://www.crikey.com.au/2007/07/11/hillary-clinton-flirts-with-second-life/>, 9 de noviembre de 2020.
- Crossick, G. y Kaszynska, P. (2014). Understanding the value of arts and culture, *Arts and Humanities Research Council*, <https://ahrc.ukri.org/documents/publications/cultural-value-project-final-report/>, consultado el 25 de julio de 2020.
- Cruz-Neira, C., Sandin, D.J., DeFanti, T.A, Kenyon, R.V. y Hart, J.C. (1992). *The CAVE: Audio Visual Experience Automatic Virtual Environment*, *Communications of the Association of Computing Machinery*, 35(6): pp. 64-72.
- CTV News (2005). Riots herald 'machinima' film breakthrough, *CTV.ca*, 15 de diciembre, www.ctv.ca/servlet/ArticleNews/story/CTVNews/20051215/machinima_20051215/20051215?hub=Entertainment, consultado el 19 de diciembre de 2005.
- Declaración Universal de los Derechos Humanos de las Naciones Unidas, <http://libraryresources.unog.ch/udhr>, consultado el 14 de mayo de 2020.
- Delaney, K. (2004). Cuando el arte imita a los videojuegos, tenemos 'Red vs Blue' *The Wall Street Journal*, 9 de abril, <http://interactive.wsj.com/dividends/retrieve.cgi?id=/text./wsjie/data/SB108145721789778243.djm&d2hconverter=display-d2h&template=dividendos>, consultado el 24 de abril de 2020.
- DeLappe, J. (2013). Playing politics: machinima as live performance and document, en J. Ng, *Understanding machinima*, pp. 147-166, Nueva York: Bloomsbury Press.
- Dellario, F. (2020). Entrevista con los autores, 3 de marzo.
- Demoscene - el arte de codificar (2019), <http://demoscene-the-art-of-coding.net/the-demoscene/>, consultado el 18 de abril de 2020.
- Dibbell, J. (2005). Sitio específico: Las obras de Pixar, *The Village Voice*, Nueva York, 50(45), p. 25.

- Dimitropoulos, S. (2020). Por qué Hollywood necesita más que nunca la tecnología de los juegos de ordenador, BBC News, 10 de julio, <https://www.bbc.co.uk/news/business-51799504>, consultado el 12 de julio de 2020.
- Drunk Gamers (2001). N64 | The Lost Reviews Pt 1: Conker's Bad Fur Day, 29 de junio, <https://web.archive.org/web/20020214180655/http://www.drunkgamers.com/lost1.shtml>, consultado el 22 de abril de 2020.
- Ducrey, V. (2007). Sarkozy lleva la campaña presidencial al juego en línea 'Second Life', AP Television, 20 de febrero, <http://www.aparchive.com/metadata/youtube/15db7d52b6a07a63197089fbd1b45df6>, consultado el 21 de junio de 2020.
- Dyson, T. (2012). Entrevista con Tracy Harwood, 22 de febrero.
- Ebert, R. (2001). Final Fantasy: The Spirits Within, RogerEbert.com, 11 de julio, <http://www.rogerebert.com/reviews/final-fantasy-the-spirits-within-2001>, consultado el 2 de abril de 2020.
- Eng, P. (2020). La historia de Rooster Teeth, <https://www.patrickeng.com/history-of-rooster-teeth-infographic#table>, consultado el 29 de abril de 2020.
- Errera, C. (2004). Louis Wu: La propagación del RVB, *Halo.Bungie.org*, 6 de marzo.
- Errera, C. (2020). Entrevista con los autores, 24 de abril.
- Eschwege, A. (2007). Second Life: ¿fenómeno o epifenómeno? Emarketing.fr, 1 de octubre, <https://www.e-marketing.fr/Marketing-Magazine/Article/Second-Life-phenomene-ou-epiphenomene--20690-1.htm>, consultado el 29 de junio de 2020.
- Failes, I. (2020). El viaje de Westworld hacia la revolución de las pantallas LED, Befores and Afters, 25 de junio, <https://beforesandafters.com/2020/06/25/worlds-journey-into-the-led-screen-revolution/>, consultado el 16 de julio de 2020.
- Falcione, J. (2020). Entrevista con los autores, 13 de mayo.
- Feldman, C. (2004). The Sims 2 undergoes machinima makeover, *Gamespot*, 30 de septiembre.
- Fingus, R. (2015). Google anuncia suscripciones a YouTube Red sin publicidad con servicio de música y almacenamiento en caché sin conexión, *AppleInsider.com*, 21 de octubre, <https://appleinsider.com/articles/15/10/21/google-announces-ad-free-youtube-red-subscriptions-with-music-service-offline-caching>, consultado el 4 de mayo de 2020.
- Fixmer, A. (2014). Fullscreen compra Rooster Teeth, su primera adquisición bajo la propiedad de Chernin, *Mashable UK*, 10 de noviembre, <https://mashable.com/2014/11/10/fullscreen-buys-rooster-teeth>, consultado el 4 de mayo de 2020.
- Forbes (2006). Red vs Blue: el dinero siempre es más verde, *Forbes.com*, 14 de diciembre, https://www.forbes.com/2006/12/10/red-vs-blue-tech-cx_de_games06_1212cash.html, consultado el 2 de mayo de 2020.
- Forbes, E. (2020). El caso de patentes de la semana: In re: PersonalWeb Technologies LLC, Apelación nº 2019-1918 (Fed. Cir. 17 de junio de 2020), *Schwabe.com*, 22 de junio, <https://www.schwabe.com/newsroom-publications-in-re-personalweb-technologies-llc-appeal-no-2019-1918-fed-cir-june-17-2020>, consultado el 14 de julio de 2020.
- Foyler, C. (2007). El gobierno francés hace caballero a Peter Molyneux, *Shack News*, 6 de abril, <https://www.shacknews.com/article/46446/french-government-knights-peter-molyneux>, consultado el 23 de mayo de 2020.
- Frankie (2006). ¿Rojo contra quién? *Bungie.net*, <https://www.bungie.net/News/TopStory.aspx?link=redvswho>, consultado el 9 de abril de 2006.

- Fritz, B. (2006). Humo y espejos: los nuevos contenidos son la elección del espectador, *Variety*, 403(9), p 48.
- Gaeta, J. (2004). Prólogo, en Marino, P., *3D Game-based Filmmaking: The Art of Machinima*, Scottsdale, ZA: Paraglyph Press.
- Gajsek, D. (2020). Unity vs Unreal Engine para el desarrollo de XR: ¿cuál es mejor? *Circuit Stream*, 16 de marzo, <https://circuitstream.com/blog/unity-vs-unreal/>, consultado el 21 de junio de 2020.
- GamePlayShare (2014). Captura de pantalla del juego: Cyberswine, *YouTube*, 16 de septiembre, <https://www.youtube.com/watch?v=kWDbLMCzTU>, consultado el 14 de julio de 2020.
- Gestalt (2000). Entrevista con Hugh Hancock de Strange Company, *Eurogamer.net*, https://www.eurogamer.net/articles/i_strangecompany, consultado el 30 de marzo de 2020.
- GG (2001). Reshoot-'em-ups, *Entertainment Weekly*, 7 de julio, p.148.
- Girlich, U. (1996). The Unofficial DEM Format Description (Version 1.02), <http://www.gamers.org/dEngine/Quake/Qdem/dem-1.0.2-3.html#ss3.2>, consultado el 18 de abril de 2020.
- Gish, H. (2008). Trauma engines: representing school shootings through Halo, *Revista de estudios sobre cine y medios de comunicación de la UCLA: Mediascape*, primavera, http://www.tft.ucla.edu/mediascape/Spring08_TraumaEngines.html, consultado el 18 de mayo de 2020.
- Gladstone, D. (2006). La pequeña foto: ¿deberían los maquinistas dejar su trabajo diario? *Computer Gaming World*, 2 de junio, <http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=0&cId=3151146>, consultado el 7 de junio de 2006.
- Gladstone, D. (2006). La pequeña foto: ¿deberían los maquinistas dejar su trabajo diario? *Revista Computer Gaming World*, 2 de junio, <http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=0&cId=3151146>, consultado el 7 de junio de 2006.
- Goss, J. (2004). Red vs Blue = Green (Rojo contra azul = verde), *Austin American Statesman*, 6 de julio, pp. 1, D6.
- Goss, J. (2020). Entrevista con los autores, 26 de febrero.
- Gras, R. (2008). Entrevista con Tracy Harwood, 13 de mayo.
- Gras, R. (2020). Entrevista con los autores, 20 de julio.
- Greenaway, P. (2010). Keynote, 48 Hour Filmmaking Project Machinima, 23 de septiembre, <https://vimeo.com/15253336>, consultado el 13 de julio de 2020.
- Grove, R. (2008). Sobre la muerte de Peter Rasmussen, *Machiniplex*, 19 de marzo, http://machiniplex3.blogspot.com/2008/03/on-death-of-peter-rasmussen_19.html, consultado el 8 de junio de 2020.
- Grove, R. (2017). Entrevista con Tracy Harwood, 12 de julio.
- Grussi, B. (2008) Manuscrito inédito, Machinima (1996-2008).
- Grussi, B. (2020). Comunicación personal con Tracy Harwood.
- Ha, A. (2018). AT&T es ahora el único propietario de Otter Media, *Techcrunch.com*, 7 de agosto, <https://techcrunch.com/2018/08/07/att-otter-media/>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Hamer-Morton, J. (2020). Entrevista con los autores, 30 de abril.

- Hancock, H. (2000). Veridian, Corporatism and Machinima, 1 de enero, *Machinima.com*, <http://www.machinima.com/displayarticle2.php?article=393>, consultado el 1 de abril de 2020.
- Hancock, H. (2000). ¡Bienvenido a Machinima.com! 3 de enero, *Machinima.com*, <https://web.archive.org/web/20000817214136/http://www.machinima.com/articles/Machinima-com%20intro/page1.shtml>, consultado el 8 de marzo de 2020.
- Hancock, H. (2003). Commercial machinima and the law, 13 de octubre, *Machinima.com*, <http://www.machinima.com/displayarticle2.php?article=375>, consultado el 2 de abril de 2020.
- Hancock, H. (2006). Hugh Hancock abandona Machinima.com, 30 de enero, <http://www.machinima.com/article.php?article=444>, consultado el 8 de abril de 2020.
- Hancock, H. (2014). Entrevista con Tracy Harwood, 20 de mayo.
- Hancock, H. e Ingram, J. (2007). *Machinima for Dummies*, Hoboken NJ: Wiley Publishers.
- Hancock, H. e Ingram, J. (2007). *Machinima for Dummies*, Hoboken, NJ, Wiley Publications.
- Hansen, E. (2002). Entertaindom, Cnet.com, 10 de marzo, <https://www.cnet.com/news/aol-time-warner-plans-to-close-entertaindom/>, consultado el 15 de julio de 2020.
- Hardin, M.-O. (2019). Branded a no-go zone: a trip inside the 93, France's most notorious banlieue, *The Guardian*, 4 de abril, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2019/apr/04/photographer-banlieue-monsieur-bonheur-department-93-paris-france-fox-news-no-go-zone>, consultado el 15 de mayo. 2020.
- Harsin, J. (2014). 'The French Democracy': mapping promise and limitation of glocal digital protest, *Communication, Culture and Critique*, Vol. 7, pp. 174-191.
- Harwood, T. (2011). Towards a manifesto for Machinima, *Journal of Visual Culture*, Vol. 13 No. 1, pp. 6-12.
- Harwood, T. (2011). Hacia un manifiesto para la machinima, *Journal of Visual Culture*, 10(1), pp. 6-12.
- Harwood, T. (2014). Machinima: *Investigando los valores culturales*, Machinima.dmu.ac.uk, consultado el 25 de julio de 2020.
- Harwood, T. y Garry, T. (2013). 'It's mine!' - Participation and ownership within virtual co-creation environments, en S. Tagg, A. Stevenson y T. Viscovi (eds.), *New Developments in Online Marketing*, pp. 127-138, Routledge.
- Healey, T. (2012). Little grey cells #2... any implied 'how you should do it' - you should throw away, *Mob76 Outlook*, 23 de mayo, <https://www.mob76outlook.com/any-implied-how-you-should-do-it-you-should-throw-away/#more-1223>, consultado el 14 de julio de 2020.
- Henderson, B. (2020). Entrevista con los autores, 4 de marzo.
- Henley, J. (2005). Sarkozy promete mano dura policial tras los disturbios en París, *The Guardian*, <https://www.theguardian.com/world/2005/nov/01/france.jonhenley>, consultado el 17 de mayo de 2020.
- Hill, J. (2006). Dream machinima, *The Sydney Morning Herald*, 8 de junio, <https://www.smh.com.au/technology/dream-machinima-20060608-gdnpah.html>, consultado el 21 de abril de 2020.

- Hogg, C. (2007). Un diputado japonés abre una oficina cibernética, BBC News, 11 de junio, <http://news.bbc.co.uk/1/hi/world/asia-pacific/6739857.stm>, consultado el 21 de junio de 2020.
- Horiuchi, V. (2005). Rise of the machines, The Salt Lake Tribune, 28 de enero, http://www.sltrib.com/healthscience/ci_2535215, consultado el 27 de enero de 2005.
- Howlett, C. (2020). Correspondencia con los autores, 7 de junio.
- Howlett, C. (2020). Tesis doctoral: Mapping the techno-stice: dissensual territories. In-between technology and contemporary art, *Universidad Tecnológica de Queensland*, https://eprints.qut.edu.au/174605/1/Christopher_Howlett_Thesis.pdf, consultado el 19 de mayo de 2020.
- Hughes, B. (2011). Antes de firmar ese contrato con Machinima, *ObviouslyBen Hughes.com*, 8 de diciembre, <http://www.obviouslybenhughes.com/post/13933948148/before-you-sign-that-machinima-contract>, consultado el 12 de diciembre de 2011
- Hurst, S. (2016a). Indieogo success Lazer Team scores over \$1M in theatrical-release-pre-sales, *CrowdfundInsider.com*, 28 de enero, <https://www.crowdfundinsider.com/2016/01/80925-indieogo-success-lazer-team-scores-over-1m-in-theatrical-release-pre-sales/>, consultado el 4 de mayo de 2020.
- Hurst, S. (2016b). Rooster Teeth's new game 'Million Dollars, But...' smashes \$10,000 goal just minutes after Kickstarter launch, *CrowdfundInsider.com*, 12 de mayo, <https://www.crowdfundinsider.com/2016/05/85514-rooster-teeths-new-game-million-dollars-but-smashes-10000-goal-just-minutes-after-kickstarter-launch/>, consultado el 4 de mayo de 2020.
- Hurst, S. (2016c). Rooster Teeth's 'Million Dollars, But...The Game' finaliza la ronda de Kickstarter y capta 1,3 millones de dólares, *CrowdfundInsider.com*, 10 de junio, <https://www.crowdfundinsider.com/2016/06/86722-rooster-teeths-million-dollars-but-the-game-finishes-kickstarter-round-captures-over-1-3m/>, consultado el 4 de mayo de 2020.
- IceAxe Productions (2007). Clockwork [machinima], <https://vimeo.com/4914117>.
- IGN FilmForce (2006). Entrevista: Tommy Pallotta, *IGN Magazine*, 30 de mayo, <https://uk.ign.com/articles/2006/05/30/interview-tommy-pallotta>, consultado el 2 de abril de 2020.
- ILMVFX (2020). La producción virtual de The Mandalorian, Temporada Uno, *YouTube.com*, 20 de febrero <https://www.youtube.com/watch?v=gUnxzVOs3rk>, consultado el 13 de abril de 2020.
- Ingraham, N. (2013). With Hollywood partnerships, Machinima wants to be the HBO of gaming video, *The Verge*, 18 de julio, <https://www.theverge.com/2013/7/18/4536414/machinima-wants-to-be-the-hbo-of-gaming>, consultado el 10 de abril de 2020.
- Inside Film (2008). Beca FTO del NWS en honor de Rasmussen, 18 de junio, <https://www.if.com.au/nsw-fto-scholarship-in-rasmussens-honour/>, consultado el 6 de junio de 2020.
- Inside Film (2010). Peter Morse gana el premio Peter Rasmussen, 15 de junio, <https://www.if.com.au/peter-morse-wins-peter-rasmussen-award/>, consultado el 6 de junio de 2020.

- Ivey, R. (2012). Entrevista con Chris Jones y Aaron Conners de Big Finish Games, *Just Adventure*, 23 de mayo, <https://www.justadventure.com/2012/05/23/interview-with-chris-jones-and-aaron-conners-of-big-finish-games/>, consultado el 6 de junio de 2020.
- Jacobs, H. (2015). El director general de la enorme red YouTube explica por qué apuesta por Vimeo, *Business Insider*, 4 de junio, <https://www.businessinsider.com/machinima-ceo-chad-gutstein-explains-vimeo-and-vessel-deals-2015-6?r=US&IR=T>, consultado el 11 de abril de 2020.
- Jandoc, W. (2004). Red vs. Blue mines game for comedy gold, *Honolulu Star*, 5 de diciembre, <http://starbulletin.com/2004/12/05/features/story4.html>, consultado el 6 de diciembre de 2004.
- Jarvey, N. (2016). Fullscreen CMO Jason Klarman exits, Alan Beard promoted, *Hollywood Reporter*, 6 de septiembre, <https://www.hollywoodreporter.com/news/fullscreen-cmo-jason-klarman-exits-919062>, consultado el 5 de mayo de 2020.
- Jarvey, N. (2018). David Tennant se une a gen:LOCK de Rooster Teeth, *Hollywood Reporter*, 27 de julio, <https://www.hollywoodreporter.com/news/david-tennant-joins-rooster-teeth-genlock-1130449>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Jarvey, N. (2018). Warner Bros. unveils Machinima rebrand after year of integration, *Hollywood Reporter*, 14 de febrero, <https://www.hollywoodreporter.com/news/warner-bros-unveils-machinima-rebrand-year-integration-1084733>, consultado el 12 de abril de 2020.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*, Nueva York: New York University Press.
- Johnson, E. (2014a). Nerdist knocks YouTube's stickiness, commenters at Comic-Con, *Vox.com*, 27 de julio, <https://www.vox.com/2014/7/27/11629208/nerdist-knocks-youtubes-stickiness-commenters-at-comic-con>, consultado el 4 de mayo de 2020.
- Johnson, E. (2014b). Rooster Teeth dice que la independencia le ha venido bien, *Vox.com*, 1 de mayo, <https://www.vox.com/2014/5/1/11626336/a-year-after-machinima-split-rooster-teeth-says-gamer-dudes-are-still>, consultado el 4 de mayo de 2020.
- Johnson, E. (2014c). From Oculus to Twitch to Minecraft, why gamers are in hot-demand, *Vox.com*, 10 de septiembre, <https://www.vox.com/2014/9/10/11630730/from-oculus-to-twitch-to-minecraft-why-gamers-are-in-hot-demand>, consultado el 4 de mayo de 2020.
- Johnson, P. (2010). *Second Life, los medios de comunicación y la otra sociedad*, Nueva York: Peter Lang.
- Jones, C. (2007). Interview: Stolen Life, *Nanoflix Productions*, 4 de julio, <https://www.youtube.com/watch?v=4PknFuxPFz4>, consultado el 15 de junio de 2020.
- Jones, R. (2011). ¿Democratiza realmente la machinima? *Revista de Cultura Visual*, 10(1): 59-65.
- Jurado de Machinima (2010). *Second Life, Proyecto cinematográfico de 48 horas: Machinima [machinima]*, <https://vimeo.com/15253336>.
- Kafka, P. (2013). Machinima quiere una mega-ronda. ¿Quién quiere invertir en un gigante de YouTube? *AllThingsD.com*, 20 de junio, <http://allthingsd.com/20130620/machinima-wants-a-mega-round-who-wants-to-invest-in-a-youtube-giant/>, consultado el 10 de abril de 2020.

- Kafka, P. (2017). Transcripción: Rooster Teeth's co-founder Michael 'Burnie' Burns on Recode Media, *Vox.com*, 20 de enero, <https://www.vox.com/2017/1/19/14325758/full-transcript-michael-burnie-burns-rooster-teeth-viral-video-youtube>, consultado el 29 de abril de 2020.
- Kahan, D. (2019). La explotación de los creadores estadounidenses: La abusiva cultura del crujido de Rooster Teeth, *Popdust.com*, 17 de junio, <https://www.popdust.com/rooster-teeth-crunch-2638895587.html>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Kang, K.A. (1999). Un concurso patrocinado por KAK, https://web.archive.org/web/20001213033500/http://q3arena.com/news/archive.php3?archive_id=550, consultado el 30 de marzo de 2020.
- Kang, K.A. (2004). Anna [machinima], https://archive.org/details/anna_fuente.
- Kathunter (2005). The Sims 2 gets even stranger, *GamePro Magazine*, abril, p. 22.
- Kelland, M. (2008). Entrevista con Tracy Harwood, 2 de noviembre.
- Kelland, M. (2011). From game mod to low-budget film: the evolution of machinima, en Lowood, H. y M. Nitsche, *The Machinima Reader*, pp. 23-36, Cambridge, MA: MIT Press.
- Kelly, K. (2019). Technium: Virtual live-action in a virtually real film, *kk.org*, 30 de abril, <https://kk.org/thetechnium/virtual-live-action-in-a-virtually-real-film/>, consultado el 14 de abril de 2020.
- Knoop, J. (2019). All of Machinima's YouTube videos are gone, stunning creators and fans, *Dailydot.com*, 21 de enero, <https://www.dailydot.com/parsec/machinima-youtube-deleted/>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Kolan, P. (2007). Entrevista con Stolen Life: Peter Rasmussen, *IGN*, 6 de junio, <https://www.ign.com/articles/2007/06/06/stolen-life-interview-peter-rasmussen>, consultado el 7 de junio de 2020.
- Konow, D. (2005). El culto a Red vs Blue, *Tom's Hardware Guide: Juegos y entretenimiento*, 24 de septiembre, <http://www.tomshardware.com/game/200509241>, consultado el 25 de septiembre de 2005.
- Krahulik, M. y Holkins, J. (2005). Cómic: Red vs Blue vs Decorum, *Penny-Arcade.com*, 31 de agosto, <https://www.penny-arcade.com/comic/2005/08/31>, consultado el 28 de abril de 2020.
- Kramer, S.D. (2011). YouTube launches massive programming push, *Gigaom.com*, 28 de octubre, <https://gigaom.com/2011/10/28/419-youtube-launches-massive-programming-push/>, consultado el 9 de abril de 2020.
- Krapp, P. (2011). Of games and gestures: machinima and the suspension of animation, en H. Lowood y M. Nitsche (eds.), *The Machinima Reader*, pp. 315-338, Cambridge, MA: MIT Press.
- L.H. (2004). Innovadores a trozos: ¿Esa Xbox de su salón? Unos cuantos retoques y es un estudio de cine, *New York Magazine*, 5 de enero.
- Landa, C. (2013). 'Odds Are' you'll like the Rooster Teeth, Barenaked Ladies collaboration, *TubeFilter*, 11 de octubre, <https://www.tubefilter.com/2013/10/11/rooster-teeth-barenaked-ladies-odds-are-music-video/>, consultado el 25 de abril de 2020.
- Lardinois, F. (2016). YouTube estrenará sus primeras series y películas originales la próxima semana, incluido un nuevo programa de PewDiePie, *Techcrunch.com*, 3

- de febrero, <https://tech.crunch.com/2016/02/03/scary-pewdiepie/>, consultado el 4 de mayo de 2020.
- Lardy, X. (2014). Entrevista con Tracy Harwood, 21 de mayo.
- Lardy, X. (2020). Entrevista con los autores, 20 de mayo.
- Lawler, R. (2013). Machinima nombra a Stephen Semprevivo presidente y director general en medio de la rotación de directivos, *Techcrunch.com*, <https://techcrunch.com/2013/11/26/machinima-semprevivo-president-gm/>, consultado el 10 de abril de 2020.
- Lechner, M. (2005). La cite animee d'Alex Chan, *Liberation.fr*, 12 de diciembre, https://www.liberation.fr/grand-angle/2005/12/12/la-cite-animee-d-alex-chan_541546, consultado el 18 de mayo de 2020.
- Ledwidge, M. (2020). Entrevista con los autores, 22 de junio.
- Leggat, G. (2004a). Burnie Burns on RedvsBlue, *Filmmaker Magazine*, otoño, pp. 2, 8.
- Leggat, G. (2004b). Películas para el público aficionado a los juegos, *Daily News* (Nueva York), 1 de febrero.
- Libreri, K. (2020). Entrevista con los autores, 30 de noviembre.
- Logue, T. (2020). Entrevista con los autores, 2 de abril.
- Louderback, J. (2004). Cibercosas: Jugar. Cortar. Crear, *USAWeekend.com*, 21 de noviembre, http://www.usaweekend.com/04_issues/041121/041121web.html, consultado el 21 de noviembre de 2004.
- Lowood, H. (2005). Real-time performance: machinima and game studies, *The International Digital Media and Arts Association Journal*, 3(1):10-17.
- Lowood, H. (2006). High-performance play: the making of machinima, *Journal of Media Practice*, 7(1), pp. 25-42.
- Lowood, H. (2006). ¿Historia, baile/música o PvP?: Películas de juego y comunidad de jugadores en World of Warcraft, *Games and Culture*, 1(4): 362-283.
- Lowood, H. (2008). Found technology: players as innovators in the making of machinima, en McPherson, T. (ed.), *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*, pp. 165-196, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning, Cambridge, MA: The MIT Press.
- Lowood, H. (2011). Perfect capture: three takes on replay, machinima and the history of virtual worlds, *Journal of Visual Culture*, 10(1): 113-124.
- Lowood, H. (2011). Video capture: machinima, documentation, and the history of virtual worlds, en Lowood, H. y Nitsche, M., pp. 3-22, *The Machinima Reader*, Boston: MIT Press.
- Lowood, H. y Nitsche, M. Eds. (2011). *The machinima reader*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Lowood, H. et al. (2011) *Número especial: Machinima*, *Journal of Visual Culture*, 10(1).
- Lucien-Bay, L. (2020). Entrevista con los autores, 5 de marzo.
- Lum, S. (2000). El Cineplex: Cerrado..., 26 de noviembre, <https://www.quakewiki.net/archives/cineplex/>, consultado el 1 de abril de 2020.
- Lynch, K. (2015). Oscars 2015: Los premios de la Academia alternativos a los Guinness World Records, *Guinness World Records*, 20 de febrero, <https://www.guinnessworldrecords.com/news/2015/2/academy-awards-2015-the-guinness-world-records-alternative-oscars-373083>, consultado el 23 de abril de 2020.

- Mac, R. (2014). Amazon pounces on Twitch after Google balks due to antitrust concerns, *Forbes Magazine*, 25 de agosto, <https://www.forbes.com/sites/ryanmac/2014/08/25/amazon-pounces-on-twitch-after-google-balks-due-to-antitrust-concerns/>, consultado el 1 de abril de 2020.
- Machinima Inc. (2012). Consolidated Financial Statement, Ernst & Young LLP, *Gov.UK*, consultado el 8 de abril de 2020.
- MacLain, L. (2020). Entrevista con los autores, 5 de mayo.
- Main, S. (2017). Rooster Teeths espera que su nueva red de podcasts atraiga a los creadores que se enfrentan al “apocalipsis publicitario” de YouTube, *Adweek*, 14 de junio, <http://www.adweek.com/digital/rooster-teeths-hopes-its-new-podcast-network-will-attract-creators-facing-youtubes-ad-apocalypse/>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Makedonski, B. (2019). Todos los vídeos de machinima fueron retirados sin previo aviso, *Destructoid.com*, 19 de enero, <https://www.destructoid.com/all-of-machinima-s-videos-were-removed-without-any-prior-warning-539519.phtml>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Makuch, E. (2016). La red YouTube ‘engañó a los clientes’ con vídeos de pago para Xbox One y [actualización: La Comisión Federal de Comercio resuelve una campaña de “marketing engañoso” con Machinima, Microsoft responde], *Gamespot.com*, 19 de marzo, <https://www.gamespot.com/articles/youtube-network-deceived-customers-with-paid-for-x/1100-6430268/>, consultado el 13 de abril de 2020.
- Manovich, L. (2011). Image future, en Lowood, H. y Nitsche, M., *The Machinima Reader*, Cambridge, MA: The MIT Press.
- Mansukhani, J. (2006). McAfee descubre un virus de prueba de concepto, First Post, 3 de agosto, <https://www.firstpost.com/tech/mcafee-discovers-proof-of-concept-virus-3547635.html>, consultado el 15 de julio de 2020.
- Marino, P. (2004). *3D Game-based filmmaking: The Art of Machinima*, Phoenix, AZ, Paraglyph Press.
- Marino, P. (2020). Entrevista con los autores, 7 de abril.
- Marsden, R. (2013). Los canales creados por YouTube están ganando una fortuna, pero ¿se lo están perdiendo las personas que hacen los vídeos? *The Independent*, 13 de enero, <https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/features/channels-spawned-by-youtube-are-making-a-fortune-but-are-the-people-making-the-videos-missing-out-8464004.html>, consultado el 13 de abril de 2020.
- Martin, J, II (2008). Entrevista con Tracy Harwood, 2 de noviembre.
- Matlack, C. (2005). Jóvenes Spielberg a millares, *Business Week*, 19 de diciembre, p 46.
- Mayberry, B. (2020). Entrevista con los autores, 14 de abril.
- McAlone, N. (2017a). Why the cofounder of a 250-person video company is ‘overjoyed’ by YouTube’s new cable TV competitor, *Business Insider*, 5 de marzo, <https://www.businessinsider.com.au/burnie-burns-of-rooster-teeth-overjoyed-with-youtube-tv-2017-3>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- McAlone, N. (2017b). How to turn a viral video hit into 250-person business, from someone who did it, *Business Insider*, 29 de enero, <https://www.businessinsider.com/burnie-burns-of-rooster-teeth-explains-how-to-sustain-youtube-viral-video-hit-2017-1?r=US&IR=T>, consultado el 6 de mayo de 2020.

- McDonald, G. (2020). Correspondencia privada con los autores.
- McDowell, M. (2020). Entrevista con los autores, 13 de julio.
- McMillan, G. (2019). DC se asocia con *Rooster Teeth* para los cómics RWBY, gen:LOCK, *Hollywood Reporter*, 5 de julio, <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/rw-by-genlock-comics-coming-dc-rooster-teeth-1222595>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Media Magik Entertainment (2009). Avatar exclusive: behind the scenes (the art of performance capture), *YouTube*, 16 dic, https://www.youtube.com/watch?v=P2_vB7zx_SQ&feature=youtu.be, consultado el 16 de julio de 2020.
- Messinger, P.R. y Ge, X. (2011). Advertising in virtual worlds: facilitating a hierarchy of engagement, en Eastin, M.S., T. Daugherty y N.M. Burns, *Handbook of Research on Digital Media and Advertising: User Generated Content Consumption*, pp. 73-108, Hershey, PA: Information Science Reference.
- Minor, J. (2015). Valve's movie brats: inside the Source Filmmaker community, PC Mag, 5 de octubre, <https://uk.pcmag.com/pc-games-2/71665/valves-movie-brats-inside-the-source-filmmaker-community>, consultado el 19 de julio de 2020.
- Mirapaul, M. (2002). Artes en línea: los juegos de ordenador como herramientas para los cineastas digitales, *The New York Times*, 22 de julio.
- Moon, I. (2020). Entrevista con los autores, 2 de abril.
- Morse, P. (2020). Entrevista con los autores, 20 de julio.
- Moses, A. (2011). Kevin contra el mundo: un pirata reformado demanda a los gigantes tecnológicos por millones, *Sydney Morning Herald*, 12 de diciembre, <https://www.smh.com.au/technology/kevin-v-the-world-reformed-pirate-sues-tech-giants-for-millions-20111212-1oqi9.html>, consultado el 14 de julio de 2020.
- Murphy, R. (2013). David Bowie cameos and fully rendered penises - the bizarre history of Quantic Dream, *Games Radar*, 7 de octubre, <https://www.gamesradar.com/david-bowie-cameos-and-fully-rendered-penises-bizarre-history-quantic-dream/>, consultado el 15 de julio de 2020.
- Musgrove, M. (2005). Game turns players into indie moviemakers, *Washington Post*, 1 de diciembre, http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2005/11/30/AR2005113002117_pf.html, consultado el 2 de diciembre de 2005.
- Ng, J. (2013). *Understanding machinima: essays on filmmaking in virtual worlds*, Londres: Bloomsbury.
- Nguyen, T. (2006). An Unfair War [machinima], https://archive.org/details/An_UnfairWar.
- Nikonov, M. (2020). Entrevista con los autores, 17 de julio.
- Nitsche, M. (2005). Cine en vivo: And Excursion into Machinima, en Bushoff B. (ed.), *Developing Interactive Narrative Content: sagas_sagasnet_reader*, pp. 210-243, Múnich: High Text.
- Nitsche, M. (2011). Machinima as media, en Lowood, H. y Nitsche, M., pp. 113-126, *The Machinima Reader*, Boston: MIT Press.
- Nitsche, M., Mazalek, A. y Clifton, P. (2013). Moving digital puppets, en Ng, J., *Understanding machinima: essays on filmmaking in virtual worlds*, Nueva York: Bloomsbury.
- Nyuyen, T. (2020). Entrevista con los autores, 21 de mayo.

- Onanuga, T. (2019). El colapso de Machinima es una dura advertencia para los creadores de YouTube, *Wired Magazine*, 27 de enero, <https://www.youtube.com/watch?v=KWC.xMnboT4E>, consultado el 1 de abril de 2020.
- Ong, J. (2013). Ridley Scott se asocia con el mejor canal de YouTube, Machinima, para producir 12 cortometrajes originales de ciencia ficción, *TheNextWeb.com*, 12 de marzo, <https://thenext.web.com/media/2013/03/12/ridley-scott-teams-up-with-machinima-to-produce-12-original-science-fiction-short-films/>, consultado el 10 de abril de 2020.
- Pallotta, T. (2003). En la cola de espera de Zero 7 [machinima], <https://vimeo.com/16960879>.
- Pasha, S. (2005). Una palabra para ti Hollywood: Machinima, 12 de agosto, *CNN Money*, https://money.cnn.com/2005/08/12/technology/machinima_hollywood/, consultado el 8 de marzo de 2020.
- Patel, S. (2016). How Rooster Teeth gets 135,000 people to pay for gaming and comedy content, *Digiday.com*, 28 de junio, <https://digiday.com/media/rooster-teeth-gets-135000-people-pay-gaming-comedy-content/>, consultado el 5 de mayo de 2020.
- Patel, S. (2017). How YouTube networks are pivoting to studios, media brand models, *Digiday.com*, 17 de abril, <https://digiday.com/future-of-tv/inside-the-reinvention-youtube-networks-look-to-shed-the-mcn-stigma/>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Patel, S. (2017). Warner Bros. digital studio Stage 13 is making shows for emerging platforms, *Digiday.com*, 4 de agosto, <https://digiday.com/future-of-tv/warner-bros-digital-studio-stage-13-making-shows-emerging-platforms/>, consultado el 12 de abril de 2020.
- Patel, S. (2018). Rooster Teeth crea un fondo de desarrollo de 2,5 millones de dólares para creadores de animación, *Digiday.com*, 3 de agosto, <https://digiday.com/future-of-tv/rooster-teeth-creates-2-5-million-development-fund-animation-creators>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- PCGamer (2005). Eyewitness: The Strangerhood - developer talkback, 10 de enero, http://www.pcgamer.com/eyeonline/eyeonline_2005-01-10.html, consultado el 14 de enero de 2005.
- Pérez, S. (2018). Vizio lanza su propio servicio de streaming impulsado por Pluto TV, *Techcrunch.com*, 1 de agosto, <https://techcrunch.com/2018/08/01/vizio-launches-its-own-streaming-service-powered-by-pluto-tv/>, consultado el 12 de abril de 2020.
- Perrier, F. (2007). El mundo de los electores de Alex Chan, *Frank Perrier*, 16 de abril, <https://www.frankperrier.com/world-of-electors-from-alex-chan/>, consultado el 18 de mayo de 2020.
- Petit, M. (2020). Entrevista con los autores, 20 de julio.
- Piras, C. (2020). Entrevista con los autores, 13 de junio.
- Pollack, N. (2013). You are watching machinima, the future of TV, *Wired Magazine*, 12 de febrero, <https://www.wired.com/2013/02/ff-you-are-watching-machinima/>, consultado el 10 de abril de 2020.
- Popper, B. (2012). Google invierte en Machinima y el futuro de la televisión, *The Verge*, 7 de mayo, <https://www.theverge.com/2012/5/7/3004414/google-invests-in-machinima>, consultado el 10 de abril de 2020.

- QML (2002). Extracto del foro, <https://web.archive.org/web/20021204205006/http://machinima.com/qml/>, consultado el 2 de abril de 2020.
- Ramsey, G. (2019). Geoff's feed, Roosterteeth.com, 25 de septiembre, <https://roosterteeth.com/g/post/1d2ad096-ef65-488f-9664-3c87ffc28f5e>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Rasmussen, P. (2000). Joy [machinima], <https://web.archive.org/web/20200216181639/http://nanoflix.net/>.
- Rasmussen, P. (2000). Red Igloo (archivo del autor), <https://www.youtube.com/watch?v=s5DbIUGDRec&feature=youtu.be>, consultado el 15 de junio de 2020.
- Rasmussen, P. (2000). Red Igloo [machinima], <https://web.archive.org/web/20200216181639/http://nanoflix.net/>.
- Rasmussen, P. (2000). Rendevous [machinima], <https://web.archive.org/web/20200216181639/http://nanoflix.net/>.
- Rasmussen, P. (2000). Rendevous, *Nanoflix Productions*, <https://vimeo.com/89817936>, consultado el 6 de junio de 2020.
- Rasmussen, P. (2001). Joy (archivo del autor), <https://www.youtube.com/watch?v=sQrDYFLpziI&feature=youtu.be>, consultado el 15 de junio de 2020.
- Rasmussen, P. (2003). Entrevista, *DVD AMAS: Machinima Film Festival*, <https://www.youtube.com/watch?v=pdfjN24ZZN8&feature=youtu.be>, consultado el 13 de junio de 2020.
- Rasmussen, P. (2003). Killer Robot [machinima], <https://web.archive.org/web/20200216181639/http://nanoflix.net/>.
- Rasmussen, P. (2004). Killer Robot, *Nanoflix Productions*, <https://vimeo.com/89817937>, consultado el 6 de junio de 2020.
- Rasmussen, P. (2007a). Blog: Stolen Life rough cut, *Nanoflix*, 6 de marzo, <https://nano.flix.wordpress.com/category/stolen-life/page/6/>, consultado el 9 de junio de 2020.
- Rasmussen, P. (2007b). Blog: Rough cut finished, *Nanoflix*, 14 de abril, <https://nanoflix.wordpress.com/category/stolen-life/>, consultado el 21 de mayo de 2020.
- Rasmussen, P. (2007c). Blog: Why machinima is different, *Nanoflix*, 29 de abril, <https://nanoflix.wordpress.com/2007/04/29/why-machinima-is-different/>, consultado el 7 de junio de 2020.
- Rasmussen, P. (2007d). Blog: Machinima distribution, *Nanoflix*, 7 de agosto, <https://nano.flix.wordpress.com/category/stolen-life/>, consultado el 21 de mayo de 2020.
- Rasmussen, P. y Turnure, J. (2007). Stolen Life [machinima], <https://web.archive.org/web/20200216181639/http://nanoflix.net/>.
- Rasmussen, P. y Turnure, J. (2007). Stolen Life, *Nanoflix Productions*, <https://vimeo.com/104179019>, consultado el 6 de junio de 2020.
- Reid, C. (2008). Fair game: the application of fair use doctrine to machinima, *Fordham Intellectual Property, Media and Entertainment Law Journal*, 19, pp. 831-876.
- Reilly, P.J. (2014). Bitcoins not tax fairy dust - Second Life still a tax haven? *Forbes*, 26 de marzo, <https://www.forbes.com/sites/peterjreilly/2014/03/26/bitcoins-not-tax-fairy-dust-second-life-still-a-tax-haven/#2e35de606615>, consultado el 13 de julio de 2020.

- Rice, P. (2006). *Male Restroom Etiquette*, Guinness World Records Gamer's Edition, 2009.
- Rice, P. (2007). Podcast: The Overcast #17, 9 de mayo, <http://theovercast.com/feed/>, consultado el 7 de junio de 2020.
- Rice, P. (2020). Entrevista con los autores, 1 de abril.
- Rice, P. (2020). Entrevista con los autores, 16 de junio.
- Rigney, R. (2012). How Rooster Teeth won the internet with Red vs Blue, *Wired*, 25 de mayo, <https://www.wired.com/2012/05/rooster-teeth-red-vs-blue/>, consultado el 24 de abril de 2020.
- Rigney, R. (2012). Trailer: Elijah Wood debuta en Red vs. Blue el 28 de mayo, *Wired Magazine*, 24 de abril, <https://www.wired.com/2012/04/red-vs-blue-season-10-elijah-wood-premiere/>, consultado el 4 de mayo de 2020.
- Robertson, A. (2019). Vader Immortal es lo que realmente parece una “película de parque temático”, y es genial, *The Verge*, 23 nov, <https://www.theverge.com/2019/11/23/2097224.3/vader-immortal-ilmxlab-vr-quest-rift-star-wars-game-review>, consultado el 17 de julio de 2020.
- Robertson, B. (2003). Películas del futuro, *Computer Graphics World*, 26(4), <http://www.cgw.com/Publications/CGW/2003/Volume-26-Issue-4-April-2003/Films-of-the-Future.aspx>, consultado el 3 de abril de 2020.
- Robertson, E. (2005). Capitán Butch Flowers, *BNLBlog.com*, 1 mar.
- Roettgers, J. (2012). Machinima es el rey de los contenidos de YouTube, *Gigaom.com*, 5 de marzo, <https://gigaom.com/2012/03/05/machinima-youtube-comscore-january/>, consultado el 9 de abril de 2020.
- RogueShadowAngel (2011). La política egipcia invade Second Life, YouTube, 5 de febrero, <https://www.youtube.com/watch?v=BA-vBg9Ld70>, consultado el 21 de junio de 2020.
- Romero, J. (2020). Correspondencia con los autores.
- Rooster Teeth (2003). RVB Video Projects, 11 de junio, <http://drunkgamers.com/bloodgulch.shtml>, consultado el 22 de abril de 2020.
- Russo, D. (2020). Why Hollywood movie-making may become more virtual in a post-coronavirus world, *CNBC*, 23 de mayo, <https://www.cnn.com/2020/05/23/how-hollywood-movie-making-becomes-virtual-after-coronavirus.html>, consultado el 16 de julio de 2020.
- Salen, K. (2011). Arrested development: why machinima can't (or shouldn't) grow up, In Lowood, H. and Nitsche, M. (eds.), *The Machinima Reader*, pp. 37-50, Cambridge, MA, MIT Press.
- Sam (2019). Hanabee Entertainment anuncia planes para 2020 y pone fin a su asociación con Rooster Teeth, *El estudio de Okatu*, 10 de diciembre, <https://www.otakustudy.com/anime/2019/12/hanabee-entertainment-announce-plans-for-2020-ending-rooster-teeth-partnership/>, consultado el 7 de mayo de 2020.
- Schweitzer, D. (ed) (1972). The Derleth Mythos, *Discovering H.P. Lovecraft*, Wildside Press.
- Seth, S. (2019). The world's top ten media companies, Investopedia, 29 de agosto, <https://www.investopedia.com/stock-analysis/021815/worlds-top-ten-media-companies-dis-cmsa-fox.aspx>, consultado el 11 de mayo de 2020.

- Shanley, P. (2019). Rooster Teeth despiden al 13% de la plantilla, *Hollywood Reporter*, 12 de septiembre, <https://www.hollywoodreporter.com/news/rooster-teeth-lays-13-percent-staff-1239225>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Shea, C. (2007). Aussie Machinima Film Festival: Robots <i>can</i> cry, *IGN*, 9 de febrero, <https://www.ign.com/articles/2007/02/09/aussie-machinima-film-festival>, 7 de junio de 2020.
- Shearer, H. (2020). Yerno, *YouTube*, 23 de julio, <https://www.youtube.com/watch?v=ZtptN8bfl3M&feature=youtu.be>, consultado el 25 de julio de 2020.
- Shiff, T. (2004). MTV2 Video Mods - Entrevista con el productor, *Nzone.com*, septiembre, http://www.nzone.com/object/nzone_videomods_graphics.html, consultado el 3 de abril de 2020.
- Shiff, T. (2020). Entrevista con los autores, 9 de abril.
- Shivakumar, F. (2016). Rooster Teeth's Burnie Burns on pioneering online-only video, *Techcrunch.com*, 6 de julio, <https://techcrunch.com/2016/07/06/rooster-teeth-burnie-burns-qa/>, consultado el 5 de mayo de 2020.
- Silverman, J. (2006). Hackear esta película, *Wired Magazine*, 14 de enero, <https://www.wired.com/2006/01/hack-this-film/>, consultado el 23 de junio de 2020.
- Sinclair, B. (2004). Rise of the machinima: ¿qué ocurre cuando la nueva frontera del cine de guerrilla se encuentra con el salvaje oeste del desarrollo clandestino de videojuegos? *Polygon Magazine*, pp. 28-38.
- Sloan, S. (2007). Podcast: Slice of SciFi #117: Karl Miller and Kiki Stockhammer, *SciFi Rock Band Warp 11*, 14 de julio, <https://www.sliceofscifi.com/2007/07/14/slice-of-scifi-117/>, consultado el 7 de junio de 2020.
- Sluganski, R. (2007). The making of *Stolen Life*, *Just Adventure*, 23 de abril, <https://web.archive.org/web/20070423122427/http://www.justadventure.com/articles/StolenLife/MakingOf.shtm>, consultado el 6 de junio de 2020.
- Smith, C. (2005). ¿Qué es machinima? *Day 7: Daily Insider, Festival de Cine de Sundance*, 27 de enero, pp. 1, 4.
- Sohn, J.-Y. (2016). ¿Qué son los juegos Telltale? ¿En qué se parecen a los programas de televisión interactivos? *Screenprism*, 10 de agosto, <http://screenprism.com/insights/article/how-are-telltale-games-like-interactive-television-shows>, consultado el 15 de julio de 2020.
- Sorrel, C. (2010). Vídeo: Conducir un coche real como el de un videojuego, *Wired Magazine*, 7 de abril, <https://www.wired.com/2010/04/video-driving-a-real-car-like-a-video-game-car/>, consultado el 4 de mayo de 2020.
- Sotamaa, O. (2007). Let me take you to The Movies, *Convergence*, Vol. 13 nº 4, pp. 383-401.
- Spanger, T. (2019c). WarnerMedia's Rooster Teeth nombra codirectores de animación para sustituir a Gray Haddock, *Variety.com*, 13 de diciembre, <https://variety.com/2019/digital/uncategorized/rooster-teeth-animation-joe-clary-sean-hinz-replace-gray-haddock-1203435591/>, consultado el 7 de mayo de 2020.
- Spangler, T. (2016a). Fullscreen's Rooster Teeth seeks wider appeal for 'First' rebranded subscription VOD service, *Variety.com*, 28 de junio, <https://variety.com/2016/digital/news/rooster-teeth-first-subscription-vod-service-double-gold-1201804574/>, consultado el 5 de mayo de 2020.

- Spangler, T. (2016a). Machinima, con YouTube bloqueado en China, pacta con Sohu para entrar en el mayor mercado del mundo, *Variety*, 21 de julio, <https://variety.com/2016/digital/news/machinima-china-sohu-1201819325/>, consultado el 11 de abril de 2020.
- Spangler, T. (2016b). 'Knight Rider' reboot from Justin Lin set at Machinima, *Variety*, 25 de octubre, <https://variety.com/2016/digital/news/knight-rider-justin-lin-machinima-1201899839/>, consultado el 11 de abril de 2020.
- Spangler, T. (2016b). Rooster Teeth llega a los televisores de alta definición: el servicio VOD por suscripción se lanza en AppleTV, XboxOne, *Variety.com*, 7 de noviembre, <https://variety.com/2016/digital/news/rooster-teeth-apple-tv-xbox-one-1201911356/>, consultado el 5 de mayo de 2020.
- Spangler, T. (2016c). Fullscreen's Rooster Teeth hires trio of content execs for subscription VOD push, *Variety.com*, 25 de julio, <https://variety.com/2016/digital/news/fullscreen-rooster-teeth-svod-executive-hires-1201821781/>, consultado el 5 de mayo de 2020.
- Spangler, T. (2018). AT&T compra la participación de Chernin Group en Otter Media, *Variety.com*, 7 de agosto, <https://variety.com/2018/digital/news/att-buys-out-chernin-groups-stake-in-otter-media-1202898339/>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Spangler, T. (2019a). Tras el cierre de Machinima, Rooster Teeth rescita 'Inside Gaming' y rescata otros programas de Machinima, *Variety.com*, <https://variety.com/2019/digital/news/machinima-rooster-teeth-inside-gaming-1203136988/>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Spangler, T. (2019b). La segunda temporada de Gen:LOCK protagonizada por Michael B. Jordan se estrenará en HBO Max, *Variety.com*, 24 de octubre, <https://variety.com/2019/digital/news/genlock-season-2-hbo-max-rooster-teeth-1203382069/>, consultado el 7 de mayo de 2020.
- Steigrad, A (2020). Hollywood recurre silenciosamente a la tecnología de los videojuegos para reiniciar los rodajes de películas, *New York Post*, 26 de abril, <https://nypost.com/2020/04/26/studios-take-cues-from-video-game-tech-after-delayed-productions/>, consultado el 2 de mayo de 2020.
- Stephens, T. (2008). A bright life in film, darkened by loss, *The Sydney Morning Herald*, 15 de mayo, <https://www.smh.com.au/national/a-bright-life-in-film-darkened-by-loss-20080515-gdsdnl.html>, consultado el 15 de junio de 2020.
- Sterling, G. (2000). Nota Viridian 00181: Infotech and Creativity, http://www.viridiandesign.org/notes/176-200/00181_infotech_and_creativity.html, consultado el 1 de abril de 2020.
- Steurer, E. (2005). Conozca a los creadores de The Strangerhood, *Wired*, enero, <http://www.wired.com/wired/archive/13.01/play.html?pg=1>, consultado el 29 diciembre de 2004.
- Stolz, A. (2020). Eight lessons for the future of film from 'Rebels of Storytelling', 8 de julio, <https://www.linkedin.com/pulse/eight-lessons-future-film-from-rebels-storytelling-alex-stolz/>, consultado el 19 de julio de 2020.
- Stolz, A., Atkinson, A. y Kennedy, H.W. (2020) *Informe sobre el futuro del cine*, Londres: King's College London.
- Stone, M. (1999). Entertaindom: concepto audaz, pero... ZD Net, 30 Nov, <https://www.zdnet.com/article/entertaindom-bold-concept-but/>, consultado el 15 de julio de 2020.

- Compañía Extraña (1999). Eschaton: Nightfall [machinima], <https://web.archive.org/web/20010406065723/http://www.strangecompany.org/main.htm>.
- Stross, C. (2002). Nuevas formas de arte #2 machinima, https://www.antipope.org/charlie/blog-archive/July_2002.html, consultado el 8 de marzo de 2020.
- Stuart, T. (2013). Rage against the Machinima, *Houston Press*, 9 de enero, <https://www.houstonpress.com/arts/rage-against-the-machinima-6596834>, consultado el 13 de abril de 2020.
- Sweetman, B. (1997). Innovaciones en vídeo: EC, net effect, *Playback*, 30 de junio, <https://playbackonline.ca/1997/06/30/16242-19970630/>, consultado el 15 de julio de 2020.
- Takahashi, D. (2010). Using games to make movies, Machinima.com raises \$9M, *Venture Beat*, 14 de junio, <https://venturebeat.com/2010/06/14/using-games-to-make-movies-machinima-com-raises-9m/>, consultado el 9 de abril de 2020.
- Takahashi, D. (2011). Machinima alcanza los mil millones de visionados de vídeo mensuales, *Venture Beat*, 6 de diciembre, <https://venturebeat.com/2011/12/06/machinima-hits-1-billion-monthly-video-views/>, consultado el 9 de abril de 2020.
- Takahashi, D. (2012). Machinima se anota una asociación para promocionar el esperadísimo juego Hawken (en exclusiva), *Venture Beat*, 1 de junio, <https://venturebeat.com/2012/06/01/machinima-scores-partnership-to-promote-highly-anticipated-hawken-game-exclusive/>, consultado el 9 de abril de 2020.
- Takahashi, D. (2014a). Warner Bros. rumored to consider investment in YouTube video site Machinima, *Venture Beat*, 26 de febrero, <https://venturebeat.com/2014/02/26/warner-bros-rumored-to-consider-investment-in-youtube-video-site-machinima/>, consultado el 10 de abril de 2020.
- Takahashi, D. (2014b). Machinima names new CEO in wake of funding for fanboy and fangirl video-entertainment network, *Venture Beat*, 31 de marzo, <https://venturebeat.com/2014/03/31/machinima-names-new-ceo-in-wake-of-funding-for-fanboy-video-entertainment-network/>, consultado el 10 de abril de 2020.
- Takahashi, D. (2015). Warner Bros. invierte 24 millones de dólares más en el sitio de vídeos de juegos Machinima, *Venture Beat*, 19 de febrero, <https://venturebeat.com/2015/02/19/warner-bros-invests-24m-more-into-game-video-sitemachinima/>, consultado el 11 de abril de 2020.
- Takahashi, D. (2017). Rooster Teeth apoyará a los desarrolladores indie con un nuevo jefe de publicación de juegos, *Venture Beat*, 2 de junio, <https://venturebeat.com/2017/06/02/rooster-teeth-will-support-indie-developers-with-new-game-publishing-chief/>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Takahashi, D. (2017). Warner Bro. nombra al veterano de los videojuegos Russell Arons jefe de Machinima, *Venture Beat*, 17 de marzo, <https://venturebeat.com/2017/03/17/warner-bros-names-game-veteran-russell-arons-as-machinima-boss/>, consultado el 12 de abril de 2020.
- Terbeek, M. (2015). How to break through online video clutter, *Techcrunch.com*, 28 de abril, <https://techcrunch.com/2015/04/28/how-to-break-through-online-video-clutter/>, consultado el 11 de abril de 2020.
- Terdiman, D. (2007). Counting the real Second Life population, *Cnet.com*, 4 de enero, <https://www.cnet.com/news/counting-the-real-second-life-population/>, consultado el 13 de julio de 2020.

- Thain, K. (2020). Entrevista con los autores, 26 de abril.
- Thompson, C. (2005). A machinima commentary on the riots in France, *Collisiondetection.com*, 23 de noviembre, http://www.collisiondetection.net/mt/archives/2005/11/_heres_an_extre.html, consultado el 16 de mayo de 2020.
- Thompson, C. (2005). Los autores de Xbox, *New York Times*, 7 de agosto, <http://www.nytimes.com/2005/08/07/magazine/07MACHINI.html>, consultado el 7 de agosto de 2005.
- Thompson, C. (2020). Entrevista con los autores, 25 de mayo.
- Thuyen, N. (2020). Entrevista con los autores, 21 de mayo.
- Totilo, S. (2005). La primera película sobre los disturbios franceses es cortesía de un videojuego, *MTV.com*, 5 de diciembre, <http://www.mtv.com/news/articles/1517481/20051205/index.jhtml>, consultado el 8 de diciembre de 2005.
- Totilo, S. (2005). Los profesionales de Machinima se ganan la vida jugando a 'Halo' - con los pies, *MTV.com*, 28 de septiembre, <http://www.mtv.com/news/articles/1510551/20050928/index.jhtml>, consultado el 29 de septiembre de 2005.
- Tritin Films (2000). Quad God [machinima], http://www.machinima.com/files/Films/Conventional_Media/QuadGod_Cable_Full.shtml.
- Trundle, V. (2014). Videojuegos e innovación, en Beavis, C., J. O'Mara, L. McNeice (eds.), *Digital Games: Literacy in Action*, pp. 121-126, South Australia: Wakefield Press.
- Tshimanga, C. (2009). Let the music play: the African diaspora, popular culture, and national identity in contemporary France, en C. Tshimanga, C. Didier Gondola y P. Bloom, *Frenchness and the African Diaspora*, pp. 248-276, Bloomington e Indianápolis: Indiana University Press.
- Turney, D. (2016). Ola de animación: Disney's Moana ups the CGI ante, *Autodesk*, 23 de noviembre, <https://www.autodesk.com/redshift/moana-animation/>, consultado el 16 de julio de 2020.
- Turnure, J. (2007). Declaración del director: Stolen Life, *Vimeo*, <https://vimeo.com/104179019>, consultado el 7 de junio de 2020.
- Turnure, J. (2020). Entrevista con los autores, 14 de junio.
- Twist, J. (2014). Entrevista con Tracy Harwood, 5 de mayo.
- United Rangers Films (1996). Diary of a Camper [machinima], <https://archive.org/details/DiaryOfACamper>.
- United Rangers Films (1997). Ranger Gone Bad II: Assault on Gloom Keep, <https://archive.org/details/ranger-gone-bad-ii-assault-on-gloom-keep>.
- Unreal (2019). Behind the scenes with UE4's next-gen virtual production tools | project spotlight | Unreal Engine, *YouTube.com*, 12 de noviembre, <https://www.youtube.com/watch?v=Hjb-AqMD-a4>, consultado el 13 de abril de 2020.
- Unscrewed with Martin Sargent (2004), *TV.com*, 19 de febrero y 9 de noviembre, <http://www.tv.com/shows/unscrewed-with-martin-sargent/episodes/>, consultado el 25 de abril de 2020.
- Valentine, D. (2020). Entrevista con los autores, 15 de mayo.
- Van Rhoon, M. (2007). Blog: Crítica de Stolen Life, página web no oficial de Tex Murphy, 17 de abril, <http://www.unofficialtexmurphy.com/messageboard/viewtopic.php?t=10.77&start=0&postdays=0&postorder=asc&highlight=&sid=3cebc4a908ca6e34ae8399fcd258518f>, 7 June 2020.

- Varney, A. (2007). The French Democracy: a machinima smash raises questions about art - and copyright, *The Escapist*, 13 de marzo, https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_88/496-The-French-Democracy.2, consultado el 18 de mayo de 2020.
- Walk, H. (2016). Vanessa Pappas de YouTube: "La distancia que los principales medios de comunicación fabricaban entre una celebridad y un fan prácticamente se ha erosionado en Internet", *HunterWalk.com*, 12 de febrero, <https://hunterwalk.com/2016/02/12/youtubes-vanessa-pappas-the-distance-that-main-stream-media-manufactured-between-a-celebrity-and-fan-has-all-but-eroded-online/>, consultado el 4 de mayo de 2020.
- Waters, D. (2003). Animators turn to video games, *BBC Entertainment*, 7 de agosto, <http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/3107599.stm>, consultado el 24 de abril de 2020.
- Watkins, R. (2020). Entrevista con los autores, 26 de abril.
- Weber, H. (2014). Gaming video site Machinima confirms \$18M round after major layoffs, *Venture Beat*, 10 de marzo, <https://venturebeat.com/2014/03/10/gaming-video-site-machinima-confirms-18m-round-after-major-layoffs/>, consultado el 10 de abril de 2020.
- Webley, M. (2008). The Movies Online History, *Lionhead.com*, 6 de diciembre, <http://www.lionhead.com/themovies/TMO.aspx>, consultado el 17 de mayo de 2020.
- Webster, C. (2020). Entrevista con los autores, 27 de junio.
- Weiss, G. (2018). Otter Media lays off 140 staffers amid reorganization of Rooster Teeth, Fullscreen, Machinima, more, *TubeFilter.com*, 5 de diciembre, <https://www.tubefilter.com/2018/12/05/otter-media-layoffs-reorganization-rooster-teeth-fullscreen-machinima/>, consultado el 12 de abril de 2020.
- Whittaker, R. (2019). Massive shakeup in top management at Rooster Teeth, *Austin Chronicle*, 24 de septiembre, <https://www.austinchronicle.com/daily/screens/2019.-09-24/massive-shakeup-in-top-management-at-rooster-teeth/>, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Whittaker, R. (2020). Burnie Burns deja Rooster Teeth, *Austin Chronicle*, 11 de junio, <https://www.austinchronicle.com/daily/screens/2020-06-11/burnie-burns-leaves-rooster-teeth/>, consultado el 11 de junio de 2020.
- Whittaker, R. (2020a). Rooster Teeth reprograma la reunión RTX, *Austin Chronicle*, 6 de abril, <https://www.austinchronicle.com/daily/screens/2020-04-06/rooster-teeth-rescheduling-rtx-gathering/>, 7 de mayo de 2020.
- Whittaker, R. (2020b). Rooster Teeth da rienda suelta a Red Vs Blue: Zero release date, *Austin Chronicle*, 15 de septiembre, <https://www.austinchronicle.com/daily/screens/2020-09-15/rooster-teeth-unleashes-red-vs-blue-zero-release-date/m/screens/2020-09-11/rtx-at-home-rethinks-the-fan-community-space/m/screens/2020-09-11/rtx-at-home-rethinks-the-fan-community-space/>, 9 de noviembre de 2020.
- Williamson, S. (2006). Burnie Burns of Red Vs Blue fame talk machinima, *Hexus.net*, 22 de agosto, <https://hexus.net/gaming/features/industry/6540-burnie-burns-red-vs-blue-fame-talks-machinima/>, consultado el 24 de abril de 2020.
- WillTroll (2019). RTX is coming up; use your questions at panels to/ Crunch time, *Reddit*, 16 de junio, <https://www.reddit.com/r/roosterteeth/comments/c1ejgt/>

- rtx_is_coming_up_use_your_questions_at_panels_to/, consultado el 6 de mayo de 2020.
- Winn, A. (2020). Entrevista con los autores, 7 de junio.
- Winterford, B. (2011). Aussie eyes Apple, Google over 'cloud' music patents, *IT News*, 6 de julio, <https://www.itnews.com.au/news/aussie-eyes-apple-google-over-cloud-music-patents-262659>, consultado el 14 de julio de 2020.
- Wired (2004). Music videos tap video games, *Wired Magazine*, 30 de septiembre, <https://www.wired.com/2004/09/music-videos-tap-video-games/>, consultado el 2 de abril de 2020.
- Wisniewski, A. (2001). Shoot 'em up: machinima animators use Quake and other first-person shooters to make real movies, *Time Out New York*, 7 de mayo, p.178.
- Xbox Nation (2004). Red vs Blue: Deus ex Machinima, *1up.com*, Nov, p. 74.
- Yade, R. (2007). Rompiendo las líneas: La campaña presidencial de Sarkozy, *Brookings Institution*, 7 de octubre, https://franceintheus.org/IMG/pdf/Brookings_yade.pdf, consultado el 23 de mayo de 2020.
- Yarrow, J. (2014). Microsoft compra la empresa detrás de Minecraft por 2.500 millones de dólares, *Business Insider*, 15 de septiembre, <https://www.businessinsider.com/microsoft-buys-minecraft-2014-9?r=US&IR=T>, consultado el 5 de mayo de 2020.
- Zarathustra Studios/Krad Productions (2007). [COMPANY]Rulez! [machinima], <https://www.youtube.com/watch?v=djCSaA8B7Dw>.

Índice

Personas

A

Abicht, Mark, 166
Altberg, Ebbe, 8, 70, 71, 192, 193,
229
Amsterdam, Pooky, 8, 193
Arons, Russell, 58, 248
Arvers, Isabelle, 7, 142, 143, 145,
146, 150, 154, 223, 229
Asch, David, 4
Asimov, Isaac, 159, 174
Azevedo, Jeremy, 59

B

Bailey, Anthony, 10, 29, 32, 34, 37,
230
Barlow, Sam, 188
Barrett, Ray, 160
Beard, Alan, 116, 238
Beckett, Samuel, 87, 97
Benna, Zyed, 138
Benza, Scott, xvi, xvi
Bermeister, Kevin, 196
Bigelow, Kathryn, 54
Black, Claudia, 164, 165, 167, 168,
169, 170, 171, 230, 232
Blethyn, Brenda, 160
Blomkamp, Neill, 54
Boddeke, Saskia, 193
Bogle, James, 160, 166
Bone, Lucas, 166
Boomer, Jason, 7, 106, 124, 125,
129, 130, 132, 230
Boyd, Russell, 8
Bradbury, Ray, 159

Bregman, Evan, 115
Burke, Chris, 7, 41, 68, 126, 129,
130, 132, 231
Burns, Burnie, 5, 88, 89, 90, 91, 93,
95, 96, 97, 99, 106, 107, 108, 111,
115, 117, 119, 120, 123, 124,
125, 126, 127, 128, 129, 132,
205, 230, 231, 238, 240, 241,
242, 246, 250
Burton, Mica, 123

C

Cameron, James, 76, 213
Capaldi, Peter, 21
Capone, Dan, xi
Carmack, John, 27, 36, 50
Carnahan, Joe, 54
Chan, Alex, 4, 6, 135, 136, 137, 138,
139, 141, 142, 143, 144, 145,
146, 147, 148, 149, 151, 152,
153, 157, 219, 221, 225, 232,
240, 243
Cherry, Eric, 111, 122
Chisholm, Ian, 7, 206, 207, 208,
232
Clark, Oscar, 8
Clary, Joe, 122, 246
Clavis, John, 35
Coletti, Alex, 44
Cooperstein, Ezra, 118, 230
Copeland, Doreen, 122

D

Daglow, Don, 183
Dean, Margaret, 119
DeBovoise, Allen, 29, 48, 49, 51, 52,
53, 54, 55, 57, 60, 62, 71

DeBevoise, Philip, 29, 48, 49, 51,
52, 53, 54, 55, 57, 60, 62, 71
DeGeneres, Ellen, 57
DeLappe, Joseph, 8, 155, 233
Della Bitta, Paul, 66
Dellario, Frank, 7, 20, 21, 35, 40,
78, 180, 233
Dibbell, Julian, 87, 97, 233
Doran, Liz, 166
Dyne, Mark, 196
Dyson, Tony, 8, 75, 76, 193, 225,
234

E

Ebert, Roger, 36, 43, 234
Eco, Umberto, 137, 194
Eddings, David, 116
Edmonds, Ernest, 8
English, Joe, 103
Evans, Marc, 183

F

Falcione, Joe, 7, 69, 234
Fanning, Dakota, 98
Favreau, Jon, xiv, xiv, 77, 78, 173
Frank, Ze, 7, 20, 21, 35, 40, 78, 126,
243
Frasca, Gonzalo, 142

G

Gaeta, Juan, xi, 149, 187, 209, 227,
231, 235
Garner, Ann, 4
Garrison, Joshua, 144
Gentile, Victor, 166
Gibbeson, Susan, 166
Giles, Peter, 166, 180
Girlich, Uwe, 11, 12, 188, 235
Glass, Randall, 82, 128
Godwin, Dan, 90

Goldfine, Michael, 113
Golding, James, xiii
Goncalves, Tony, 59, 119
Goodman, Carl, 8, 38, 40
Grant, Ben, 166
Gras, Ricard, 4, 5, 7, 47, 70, 193,
206, 235
Green, Colin, x, 116, 235
Greenaway, Peter, 193, 194, 195,
209, 222, 227, 235
Grove, Ricky, 3, 7, 51, 79, 178, 180,
235
Grussi, Ben, 3, 23, 24, 25, 26, 29,
33, 34, 37, 40, 48, 50, 51, 80, 81,
82, 83, 230, 235
Guthrie, 19
Gutstein, Chad, 55, 56, 221, 238

H

Haddock, Gray, 112, 119, 246
Hadwin, Michael, 116
Hall, Ryan, 83, 115, 120
Hamer-Morton, James, 7, 65, 68,
76, 77, 235
Hancock, Hugh, 4, 5, 6, 8, 10, 15,
20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 37, 38,
39, 41, 42, 45, 46, 47, 48, 49, 50,
51, 57, 59, 61, 63, 64, 65, 66, 67,
68, 70, 79, 87, 91, 100, 140, 163,
180, 183, 188, 204, 220, 221,
233, 235, 236
Hanks, Tom, 204
Hansen, Bibbe, 8, 193, 201, 236
Harvey, Chantal, 8, 193
Harwood, Tracy, xviii, 4, 5, 61, 153,
165, 229, 230, 234, 235, 236,
239, 241, 249
Heller, Lynne, 8
Henderson, Bryan, 7, 16, 17, 18,
19, 236
Heyman, Joel, 88, 90, 123

Hickel, Hal, 78
Hilton, Chris, 166
Hinz, Sean, 122, 246
Howatt, Chris, 155
Howlett, Chris, 7, 152, 153, 237
Hugill, Andrew, 4
Hullum, Matt, 88, 90, 99, 100, 101,
103, 119, 120
Hunegs, Craig, 55

I

Ingram, Johnnie, 5, 15, 37, 49, 51,
204, 236
Ivey, Ray, 164, 237

J

Jackson, Peter, 16, 42, 98, 193, 205
James, LeBron, xiii, 7, 57, 65, 68,
76, 77, 160, 166
Jannicola, Paul, 4, 8, 35
Jantol, Tom, 8
Jarrard, Brian, 95
Jegathesan, JayJay, 8
Johnson, Susan, 8, 106, 108, 109,
192, 238
Johnston, Phillip, 166, 170
Jones, Chris, 16, 17, 109, 148, 163,
164, 167, 168, 169, 170, 173,
237, 238
Jordan, Michael, 98, 120, 124, 247

K

Kedward, Ian, 122, 229
Kelland, Matt, 5, 8, 46, 164, 239
Kelly, Kevin, 8, 77, 239
King, Stephen, 30, 42, 204, 247
Kingsley, Jason, 183
Kirschner, Friedrich, 4, 5, 8, 171
Kolan, Patrick, 165, 171, 239
Kosta-Zahn, Christian, 4

Kubrick, Stanley, 204
Kutaragi, Ken, xi
Kutcher, Ashton, 53

L

Lamb, Scott, 8
Lardy, Xavier, 4, 5, 7, 139, 140, 149,
150, 152, 154, 239
Ledwidge, Michele, 7, 183, 184,
201, 202, 214, 240
Lee, Spike, 74, 149
Leggat, Graham, 97, 98, 100, 240
Leno, Jay, 60
Levin, Jordan, 120, 124
Libreri, Kim, ix, 1, 7, 16, 188, 204,
206, 217, 222, 227, 228, 240
Lichty, Patrick, 8
Lin, Justin, 56, 247
Linden, Torley, 8, 47, 70, 146, 166,
189, 191, 192, 231
Logue, Tawmis, 7, 72, 240
Lowood, Henry, 12, 16, 17, 36, 42,
152, 230, 239, 240, 241, 242, 245
Lucas, George, 42, 166

M

Mackiewicz, Lech, 167
Maher, Rod, 171
Mannix, George, 167
Marino, Paul, 1, 4, 5, 7, 8, 17, 20,
21, 35, 37, 38, 43, 46, 49, 51, 61,
62, 63, 64, 71, 73, 82, 87, 91, 97,
100, 102, 103, 125, 126, 137,
139, 140, 141, 142, 151, 152,
171, 180, 187, 189, 235, 241
Marvell, León, 167
Mayberry, Brian, 7, 64, 65, 241
McClellan, Shilo, 167
McDowell, Mary, 7, 130, 131, 132,
241
Medina, Luis, 115

Mendes, Sam, 54
 Miller, Karl, 246
 Molyneux, Peter, 140, 144, 145,
 156, 157, 183, 234
 Moon, Ingrid, 7, 71, 72, 73, 75, 199,
 242
 Moores, Toby, 4
 Morse, Peter, 7, 184, 185, 214, 237,
 242
 Murphy, Marty, 163, 167, 173, 175,
 176, 200, 242, 249

N

Navarathna, Tutsy, 8, 193
 Nettheim, Daniel, 167
 Neumann, Klaus, 5
 Newell, Gabe, 43
 Nguyen, Thuyen, 7, 144, 153, 154,
 155, 242
 Nikonov, Michael, 7, 207, 242

O

Oum, Monty, 108, 111, 131

P

Pallotta, Tommy, 43, 44, 237, 243
 Pappas, Vanessa, 114, 250
 Patillo, Jack, 109, 126
 Payne, Chris, 8
 Petit, Marc, 7, 203, 204, 209, 210,
 211, 212, 213, 214, 228, 243
 Piras, Christine, 7, 147, 148, 243
 Plumer, Cliff, 42
 Pyoveli, 14

R

Rainmaker, Steven, 176
 Rasmussen, Peter, 6, 8, 159, 160,
 161, 162, 163, 164, 165, 166,
 167, 168, 169, 170, 171, 172,

173, 174, 175, 176, 177, 178,
 179, 180, 181, 182, 183, 184,
 186, 195, 200, 201, 219, 221,
 224, 226, 235, 237, 239, 244
 Rayburn, Dan, 53
 Rice, Phil, 7, 51, 60, 79, 174, 176,
 177, 178, 179, 180, 244, 245
 Robertson, Ed, 43, 98, 110, 209,
 245
 Romero, Juan, 7, 9, 14, 15, 16, 76,
 209, 245
 Rose, Anthony, 196, 197, 198, 199,
 201
 Rosedale, Philip, 191, 192, 193,
 205, 231
 Roxburgh, Richard, 160
 Royal, Segalène, 145, 146, 147
 Russo, Darío, 185, 206, 245

S

Saldana, Jason, 5, 90
 Salen, Katie, 42, 126, 245
 Sarkozy, Nicolas, 139, 145, 146,
 147, 234, 236, 251
 Scorsese, Martin, 54, 209, 222
 Scott, Ridley, xvi, 8, 54, 159, 199,
 232, 243
 Serkis, Andy, 204
 Shakespeare, William, 215
 Shea, Cam, 171, 246
 Shearer, Harry, 151, 246
 Shiff, Tony, 7, 44, 60, 73, 74, 75, 246
 Simons, Iain, 8
 Sito, Tom, 43
 Sloan, Sam, 175, 246
 Sluganski, Randy, 159, 164, 165,
 169, 170, 173, 174, 177, 246
 Smith, Manu, 35, 103, 246
 Sonntag, Lawrence, 119
 Sowry, Vicki, 184

Spielberg, Steven, 16, 80, 163, 204, 241
 Staten, Joe, 95
 Stephens, Tony, 179, 247
 Sterling, Bruce, 30, 247
 Stockhammer, Kiki, 246
 Stross, Charlie, 38, 248
 Stubbs, Mike, 8

T

Tennant, David, 98, 238
 Thompson, Clive, 7, 92, 103, 141, 142, 151, 249
 Tizard, Liz, 167
 Traore, Bouna, 138
 Trump, Donald, 151
 Turnure, George, 6, 8, 159, 161, 162, 165, 166, 167, 169, 170, 172, 175, 176, 177, 179, 180, 182, 244, 249
 Turnure, Jackie, 6, 8, 159, 161, 162, 165, 166, 167, 169, 170, 172, 175, 176, 177, 179, 180, 182, 244, 249
 Twist, Jo, 8, 61, 62, 249

V

Valentine, Damien, 69, 70, 249
 Van Rhoon, Mat, 175, 176, 249
 Varney, Allen, 150, 151, 152, 249
 Vero, Kelly, 8

W

Ward, Mark, 167
 Watkins, Reece, 8, 104, 250
 Webley, Mark, 148, 250
 Webster, Christine, 8, 146, 147, 156, 250
 Wight, Justin, 185
 Williams, Diana, 98, 212, 232

Williams, Masie, 98, 212, 232
 Winn, Alexander, 8, 67, 126, 127, 227, 251
 Witzel, Steve, 163
 Wood, Elijah, 98, 245
 Woode land, Greg, 167
 Workman, Matt, xv
 Worthington, Sam, 205
 Wright, Will, 12, 103

Y

Yadao, Tamara, 126
 Yamadera, Koichi, 98
 Yang, Geoff, 57
 Younger, Paul, 30, 31

Z

Zargarpour, Habib, xi, 149
 Ze, Moo, 8, 126

Películas (y música)**A**

A Traveler's Guide to the Planets (Guía del viajero sobre los planetas), 166
 A.I., 16, 80, 163, 204, 206
 Ace Ventura Detective de Mascotas, 200
 Achievement Hunter (Cazador de logros), 109, 112, 114, 123, 130
 Aladdin (Aladín), 43
 American Beauty (Belleza americana), 54
 An Unfair War (Una guerra injusta), 144, 153, 154, 242
 Anna, 34, 36, 37, 239
 Apartment Huntin', 20, 35, 36, 237
 Army of Darkness (El ejército de las tinieblas), 51

Avatar, xvii, 12, 76, 77, 183, 194,
204, 205, 210, 213, 242
Aya Nakamura, 136

B

Babalicious (alias Blahbalicious),
20
Barenaked Ladies, 98, 110, 239
Bartleby, 167
Batman, 55, 200
Battlestar Galactica, 54, 56
Baymax Dreams, 190
Beowulf, 204
Beverly HillBillies, 116
Blade Runner, 159, 199
Blair Witch, 41
Blood & Chrome, 56
Bright Star, 167
Buffy Cazavampiros, 69, 120

C

CampCamp, 109, 125
Captain Dynamic, 98, 110
Car Bibbe, 8, 193
Casino Royale, 211
Civil Protection, 206
Clear Skies, 207, 208, 232
Coco, 77
Consanguinity, 69
Cow Chop, 114
CSI
NY, 192
Cyberswine, 197, 198, 199, 235

D

Danger 5, 185
Dawson's Creek, 120
Dead Fantasy, 111
Dead-in-Iraq, 155
Desperado, 88

Devil's Covenant, 18, 22, 23, 232
Diary of a Camper (Diario de un
campista), 3, 5, 9, 14, 15, 17, 19,
20, 26, 202, 218, 222, 249
District 9, 54
Disturbed, 74
Dr Who, 21, 98, 232, 238, 241
Dragon Slayer, 23, 75, 173
Draxtor's Drax Files, 206
Drunk Tank Animated Adventures,
88, 108

E

El expreso polar, 204
El Mariachi, 88
El Rey León, 77, 204
El Señor de los Anillos, 16, 31, 55,
82, 98, 193, 229
Eschaton: Darkening Twilight, 30
Eschaton: Nightfall, 31, 32, 247
Event Horizon, ix, xi

F

Farscape, 164, 165, 166
Fast & Furious, 56
Final Fantasy: The Spirits Within,
42, 175, 234
From Dusk Till Dawn (Abierto
hasta el amanecer), 88
Funhaus, 114

G

gen:LOCK, 98, 232, 238, 242, 247
Ghost in the Shell, 98
Goodfellas, 54
Gran Hermano, 183
Green Acres, 116
Grid Review, 41, 192

H

Haloid, 111
Hardly Workin', 20, 27, 35, 38
Homestar Runner, 94
Horses for Courses, 183
Hurt Locker, 54

I

I Love Lucy, 116
Immersion, 110
Immortal, 209, 245
In the Waiting Line, 43
In the Winter Dark (En la
oscuridad del invierno), 160,
166
Indiana Jones, 16
Inside Man, 149
Italian Spiderman, 185

J

Journey into the Metaverse, 193
Joy, 163, 244
Juego de Tronos, 98, 200, 213, 232
Jumanji, 214

K

Killer Robot, 159, 161, 162, 163,
164, 172, 179, 244
Kinda Funny, 114
King Kong, 42, 204
Kinoautomat, 199
Kiss, 200
Knight Rider, 56, 247

L

La guerra de las galaxias, ix, xiv, xv,
16, 23, 31, 42, 65, 75, 77, 78, 194,
211, 225
La momia, 204

La tormenta perfecta, xi
La trilogía Matrix, ix, x, xi, xv, 1, 31,
82, 149, 187, 227
Lara Croft, x
Lazer Team, 110, 113, 114, 231, 237
Lenny and Larry Lumberjack, 20
Life on the Edge, 23
Lilo & Stitch, 65
Los Increíbles, 128
Los Simpson, 88, 151

M

Mad Bomber in Love, 160, 166,
167
Male Restroom Etiquette, 60, 244
Mandible Judy, 126
Marco Polo, 115
Mega, 54, 238
Million Dollars, But..., 110, 237
Molotov Alva and His Search for
the Creator, 193
Mortal Kombat, 56
Moulin Rouge!, 166
My Little Eye, 183
My Trip to Liberty City, 128

N

Nemo, 172

O

Obedience, 193
Operation Bay Shield, 20

P

P.A.N.I.C., 102
Pantera Negra, 98
Parque Jurásico, 200, 204
Piratas del Caribe, 115
Point Break, 51
Poseidón, ix

Q

Quad God, 34, 35, 249

R

Ranger Gone Bad, 17, 18, 19, 233, 249

Ready Player One, 77

Red Igloo, 163, 244

Red vs Blue, 6, 21, 22, 47, 59, 63, 82, 87, 121, 126, 171, 189, 218, 223, 231, 232, 233, 234, 235, 239, 245, 250, 251

Regreso al futuro, 200

Robocop, 56

Rooster Teeth Animated
Adventures, 109

Rosencrantz and Guildenstern, 92

Rusted Gears, 193

RWBY, 108, 112, 118, 125, 130, 131, 229, 242

S

Salvar al soldado Ryan, 16

Sandman, 31

Scare PewDiePie, 114, 239

Scissores, 193

Seeds of Terrorism, 138

Seinfeld, 92

Serie Harry Potter, 193, 209

Serie Time Travelers, 193

Shrek, 43

Sidrial, 37

Silver Bells, 193

Skyfall, 54

Smokin'Aces, 54

Solaris, 159

Speed Racer, ix

Sponsors vs Freeloaders, 104, 127

Spy Kids, 88

Star Trek, 21, 56, 116

Stolen Life, 6, 159, 160, 161, 162, 164, 165, 166, 167, 170, 173, 174, 175, 177, 179, 180, 226, 230, 232, 238, 239, 244, 246

Strangerhood Studios, 102

Street Fighter, 56

Strictly Ballroom, 166

Stroyent, 108

Sugar Pine 7, 114

Super 8, ix

Superman, 75, 200

Supreme Surrender, 108

T

The Alienist, 98

The A-Team (El equipo A), 54, 102

The Bank, 166

The Beat Manifesto, 167

The Bet, 167

The Core, 161

The Creatures, 114

The Departed, 54

The Hunter, 167

The Mandalorian (El
mandaloriano), x, xiv, 21, 77, 78, 205, 210, 237

The Outcome, 69

The Picture Woman (La mujer del
cuadro), 160, 161, 164, 166

The Quiet American (El
americano tranquilo), 167

The Roost, 117

The Schedule, 88, 89, 90, 97

The Strangerhood, 99, 100, 243, 247

The Walking Dead, 200

This Spartan Life, 41, 126, 133, 231

Three Dollars, 166

Thundercats, xii

Toy Story, 33, 43, 128, 172

V

Video Mods, 44, 45, 60, 73, 82, 229, 246

W

Wallace & Gromit, 200
World of Electors, 138

X

Xena: la princesa guerrera, 200
X-Men Orígenes: Lobezno, 161

Z

Zero Dark Thirty, 54

Empresas/productores/marcas**A**

Academia de Artes y Ciencias
Machinima (AMAS), 1
Access Software, 163, 173
Accursed Farms, 206
Activision, 148
AFP (Agence France-Presse), 144, 229
Alias Systems, 205, 229
Altnet Inc., 196, 201
Amazon, 41, 55, 112, 122, 129, 181, 197, 240
AMC Networks, 102
American Museum of Moving
Image (AMMI), 38
AOL, 192, 236
App Store, 185
Apple, 56, 89, 197, 247, 251
Argonaut Games, xi
Artery Productions, 39, 230
Aspyr Media, 1

AT&T, 6, 56, 57, 58, 112, 118, 124, 132, 212, 223, 235, 247
Atelier des Lumières, 210
Atlus, 173
Atrinsic Inc., 196
Australian Centre for Moving
Image (ACMI), 102, 171
Australian Directors Guild, 184
Autodesk, 205, 249
AwesomenessTV, 56, 112, 120

B

Babbages, 101
Bathtub Productions, 69
BBC (British Broadcasting
Corporation), 5, 100, 102, 156, 183, 197, 201, 230, 232, 233, 236, 250
BBC America, 102
BBC iPlayer, 197
BDE (Brilliant Digital
Entertainment Inc.), 196, 197, 200, 201, 202, 203, 209
Beepa, 5, 171
Big Bear Entertainment, 44
Big Finish Games, 173, 237
Binary Picture Show, 23, 84, 230
Bioware, 23, 64, 72
Blizzard Entertainment, 47, 189
Boing Boing, 126
Boomerang, 56
Brilliant Digital Entertainment
Inc. (BDE), 196, 230
Bungie, 47, 60, 67, 89, 92, 94, 95, 96, 101, 105, 125, 126, 127, 189, 231, 234

C

CBS, 192

Child's Play (organización benéfica), 6, 68, 105, 109, 114, 115, 129, 130, 150, 223

Chrysler, 47

Cirque du Soleil (Circo del sol), 213

Clan Phantasm/Starfury
FProductions, 18, 22, 40, 232

CNN, 102, 243

Coffin Capital & Ventures, 57

Collisiondetection.net, 142, 249

Combat Studios, 69

Comisión Federal de Comercio de EE.UU., 63, 241

Coney Island, 210

Consejo de Investigación de Artes y Humanidades (AHRC), 5

Create Digital Music, 126

Crunchyroll, 118

Cryptic Studios, 110

CTV News, 139, 140, 142, 144

D

Darling Harbour (Sydney), 196

DC Comics, 118, 200

Dead on Que, 64

Def Jam, 200

Desilu Productions, 116

Digital Domain, xii

Dirtgirlworld, 184

Disney, 11, 17, 43, 56, 65, 73, 76, 77, 112, 115, 131, 190, 204, 205, 227, 249

Disney Television Animation, 190

División Antártica Australiana, 184

DramaFever, 57

DreamWorks, 43, 56, 112

Drunk Gamers, 89, 234

E

Edgeworks Entertainment, 67, 126, 127

Elastoplast, 49

Electric Sheep Company, 192

Electronic Arts (EA), 44, 58, 60, 82, 99, 149, 189

Ellation, 118, 119

Ellen Digital Ventures, 57

Entertainment, 201, 236, 247

Epic Games, ix, 1, 7, 80, 81, 217

Escuela Australiana de Cine, Televisión y Radio, 166, 180

Eyeke, 138, 144

F

Facebook, xv, 54, 56, 106

foci + loci, 126

Fountainhead Entertainment, 36, 37, 43, 188

Frost and Sullivan, 53

Fullscreen, 56, 57, 58, 112, 113, 116, 117, 118, 129, 229, 231, 232, 234, 238, 246, 247, 250

G

GameTrailers.com, 111

Gas Powered Games, 108

Gathering of Developers, 116

Gearbox Software, 116

Georgia Institute of Technology, 103

Github, 197

Global File Registry, 196

Google, 47, 54, 55, 57, 60, 63, 106, 197, 234, 240, 243, 251

H

Halo.Bungie.org, 94, 95, 101, 126, 234

Hanabee Entertainment, 111, 122, 245
Harry Potter, 193, 209
HBO, 121, 193, 237, 247
HBO Max, 121, 247
Headbin, 201
Hewlett Packard, 57
High Fidelity, 191
Honda, 47
HTC, 66
Hulu, 129, 197
Hyper Magazine, 198, 232

I

IBM, 192, 197
id Software, 11, 13, 14, 15, 23, 24, 25, 27, 32, 36, 76, 188, 209
IGN, 44, 47, 171, 229, 237, 239, 246
ILL Clan, 20, 22, 35, 36, 38, 39, 40, 41, 43, 87, 100, 126, 187, 192
ILM (Industrial Light & Magic), 42, 74, 204
ILMVFX, 78, 237
ILMxLAB, 209, 212, 231, 245
Independent Film Company, 102
Industrial Light & Magic (ILM), ix, xi, xvi, 74, 78, 204, 210, 227
Inside Film, 161, 180, 237
Inside Gamers, 53
Intel, 20, 21, 57, 69, 103
Ion Storm, 27
iPad, 56
iPhone, 56, 211
iPi Soft, 206, 207, 208
iPlayer, 201, 233
Issue One, 197

J

Jacfun, 196
JohnPaul, 74
Joltid, 196

JustAdventure, 237, 246
JustinTV, 55

K

Kazaa, 196, 197, 229
Kickstarter, 21, 111, 237
Kinect (Xbox), 206
Kinetech, 196
Krad Productions, 60, 61, 251

L

La Interactiva, 5, 206
Lee, Tommy, 74
Liberation (newspaper), x, 143, 240
Lil' Wayne, 74
Lincoln Centre, 97, 102, 125
Linden Endowment for the Arts, 190
Linden Labs, 47, 70, 146, 166, 191
Lionhead Studios, 137, 140, 148, 157
LucasArts, ix, xiii
LucasFilm, ix, 42, 209

M

Mac, 55, 89, 161, 198, 240
Machinima Expo, 165, 174, 178, 206, 208
Machinima Inc., 6, 25, 29, 39, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 62, 63, 67, 68, 71, 76, 79, 87, 107, 112, 117, 118, 119, 148, 192, 193, 212, 220, 221, 223, 241
Machinima Premiere, 51
Machinima.fr, 47, 139, 154
Machinima.org, 37, 38, 42, 46, 79, 87, 98, 141, 218, 225
Machinimag, 47
Machiniplex, 174, 180, 235

Macromedia, 201
 Madison Square Garden, 211
 MakerStudios, 56, 112, 114, 118
 Marvel, 75
 Mattel, 58
 Maxis, 47, 82, 83, 99
 Media Magik Entertainment, 205, 242
 Mickey Mouse, 131
 Microsoft, 43, 47, 54, 60, 61, 63, 95, 96, 109, 112, 197, 205, 241, 251
 Microsoft Research and Development, 43
 Midway, xiii
 Mitsubishi Corp., 196
 Mitsui Corp., 196
 MK Capital, 57
 Mod Studios, 151
 Mojang, 112, 190
 Monkeystack, 185
 Monolith Productions, 102
 Movie Sandbox, 4, 5
 MPrem.com, 51
 MTV, 20, 43, 44, 45, 73, 101, 144, 192, 229, 249
 MTV2, 44, 74, 82, 246
 MWM Universe (Madison Wells Media), 212

N

Naciones Unidas, 139, 233
 Nanoflix Productions, 161, 164, 171, 230, 238, 244
 Napster, 38, 75
 NBC, 192
 NESTA, 183, 184
 Netflix, 53, 115, 129
 Nexsan, 197
 NFL, 108, 120
 Nintendo, xi, 30
 Nissan, 192

NT1, 138, 144, 145
 Nvidia, 37, 46, 102, 186

O

Oculus, 66, 209, 238
 Otter Media, 58, 59, 112, 118, 119, 232, 235, 247, 250
 Ovation TV, 55
 Ozisoft, 195, 197, 202

P

P1mp Slap Productions, 16, 17
 Packard Bell, 196
 Paramount, 54, 192
 PersonalWeb Technologies, 196, 234
 Pixar, 43, 77, 171, 172, 176, 233
 Pixel Liberation Front, x
 Playstation, 206
 Portal A, 115
 Prime (Machinima Inc.), 36, 41, 53, 72, 82, 93, 103, 108, 109, 111, 125, 126, 127, 145, 182
 Pysk's Popcorn Jungle, 40

Q

Quake Done Quick, 32, 40
 Quantic Dream, 200, 231, 242

R

Raine Investors, 57
 Reality-X, 30
 Reallusion, 5, 46, 83, 189
 Realm (Machinima Inc.), 53
 Rebellion, 183
 Red Australiana de Arte y Tecnología (ANAT), 184
 Redpoint Ventures, 57
 RedvsBlue.com, 89, 94, 95, 240
 Reliant Films, 69

Respawn (Machinima Inc.), 53, 57
Reuters, 183, 192
Robots.net, 176
Rockstar Games, 62, 149
Roenberg Entertainment, 115
Roo Teeth, 111
Rooster Teeth, 5, 6, 19, 21, 24, 47,
58, 59, 60, 63, 65, 67, 82, 87, 88,
90, 91, 92, 93, 95, 96, 97, 98, 99,
100, 101, 102, 103, 105, 106,
107, 108, 109, 110, 111, 112,
113, 114, 115, 116, 117, 118,
119, 120, 121, 122, 123, 124,
125, 126, 127, 128, 129, 130,
131, 132, 171, 188, 212, 218,
220, 223, 225, 229, 230, 232,
234, 237, 238, 239, 241, 242,
243, 245, 246, 247, 248, 250
RoosterTeeth.com, 106, 114, 118,
120, 121, 231, 244
RSA, 54

S

Sanctuary, 184
SBS, 185
SCRAP (Escape Rooms), 211
ScrewAttack, 112
Secret Cinema, 210
Sega, 57, 195, 197, 198, 202
Sega Australia New Developments
(SAND), 198
Sega Enterprises Pty., 196
Sega Ozisoft, 196, 197, 202
Sega World Sydney, 196
Sevenar Productions, 104
Sharman Networks, 201
SIGGRAPH, xii, 183
Silicon Graphics Onyx, xi
Si-Mi, 177
Sir Community, 69
Skybound Entertainment, 114

Skype, 196
Slice of Sci-Fi, 175, 246
Smosh, 98
Snapchat, 56, 106
Sohu, 56, 246
Sony, xi, 42, 47, 192
SonyGSQ, xi
Source Filmmaker, 21, 186, 190,
242
South Australian Film
Corporation, 185
SouthPeak Interactive, 199
Special Effects (organizaci3n
ben3fica), 105
SponsorsvsFreeloaders.com, 104
Sports (Machinima Inc.), 53, 57
Stanford (Universidad de), 17, 97
Starwood Hotels, 192
Steam, 55, 66, 108, 185, 190
Stormfront Studios, 183
Strange Company, 5, 6, 8, 30, 32,
33, 36, 38, 39, 46, 47, 48, 49, 57,
66, 82, 87, 100, 188, 219, 235
Strangerhood.com, 99
Studio Ghibli, 204
Sudden Death Productions, 23
SundanceTV, 102

T

Target, 101
Team Ten, 69
TeleNetwork Partners, 90
Telltale, xiii, 200, 246
The Codex, 67, 126, 127, 133
The Overcast, 174, 179, 245
The Rangers, 17
The Slow Mo Guys, 112
The Third Floor, 214
Time Warner, 57, 58, 118, 201
Timepath Studio, 206
Toys R Us, 101

Triangle Peak Partners, 57
 Tritin Films, 22, 27, 34, 35, 249
 TSTV, 88, 231
 Twitch, 41, 55, 108, 112, 118, 190,
 238, 240
 Twitter, 54, 56, 106, 123, 229, 231

U

UKIE, 61
 UNESCO, 10
 Unity, xi, 185, 186, 189, 206, 235
 Universal, 57, 139, 187, 192, 200,
 233
 Universidad de Illinois, 210
 Universidad De Montfort, 4, 165
 Universidad Estatal de Texas, xiii,
 88, 101, 102, 110

V

Valve Software, 19, 43
 Vimeo, 56, 169, 172, 235, 237, 238,
 241, 243, 244, 249
 Vista Animations, 206
 Vrv, 118

W

Warner Bros, 6, 29, 54, 55, 56, 57,
 58, 112, 200, 238, 243, 248
 Warner Music, 73
 WarnerMedia, 118, 121, 230, 246
 Water Cooler Games, 142
 Weta Digital, 205, 210

X

Xbox, 20, 54, 63, 87, 96, 101, 105,
 120, 131, 133, 206, 239, 241,
 247, 249, 251
 XBox Kinect, 206

Y

Yahoo, 17, 47, 74, 197, 229, 230
 YouTube, 21, 22, 29, 41, 46, 50, 51,
 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 60, 62,
 66, 67, 93, 101, 104, 106, 107,
 108, 112, 113, 114, 116, 118,
 126, 130, 147, 148, 177, 190,
 196, 198, 220, 229, 230, 231,
 232, 234, 235, 237, 238, 239,
 241, 242, 243, 244, 245, 246,
 248, 249, 250, 251

Z

Zarathustra Studios, 40, 60, 61, 79,
 174, 251
 ZDTV, 34
 Zero 7, 43, 243

Juegos

A

Alien vs Predator, 183
 America's Army, 155
 Anachronox, 27

B

Battlefield 2142, 59, 69
 BloodRayne, 44

C

City of Heroes, 110
 Conker's Bad Fur Day, 89, 234

D

Daikatana, 15
 Dark Side of the Moon, 199
 Detroit: Become Human, 200
 Disney's Stunt Island, 11, 17

Doom, 3, 9, 10, 11, 12, 15, 17, 25,
26, 188, 209
Dragon Age, 23

F

F.E.A.R., 102
Fahrenheit (alias Indigo
Prophecy), 200
Fortnite, xv, 190

G

Gears of War, xii
Grand Theft Auto (GTA), 62, 109,
128, 149, 155
Griffball, 125

H

Half Life, 32, 64, 74, 82, 207, 209
Halo, x, 6, 21, 45, 56, 60, 61, 67, 82,
87, 89, 91, 92, 94, 95, 96, 99, 101,
104, 111, 125, 126, 127, 128,
131, 132, 133, 144, 161, 189,
219, 231, 234, 235, 249
Headbin, 201
Her Story, 188

L

Left 4 Dead, 19, 110
LittleBigPlanet, 126
London Hellgate (Hellgate
London), 21
Los Sims, 30, 44, 45, 46, 60, 82, 83,
99, 103, 142, 144, 153, 189, 234,
239

M

Madden NFL, 108
Marathon, 128, 161
Mass Effect, 23, 64, 65, 189, 231
Minecraft, 109, 112, 190, 238, 251

N

Need for Speed, xi, 44
Neverwinter Nights, 32, 69

O

Omikron: El alma nómada, 200

Q

Quake, 3, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15,
17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 27,
30, 32, 33, 34, 35, 37, 40, 43, 45,
60, 90, 91, 108, 161, 219, 235,
251

R

Red Dead Redemption, 74

S

Sam & Max, xiii
Second Life, 70, 146, 147, 156, 166,
189, 190, 191, 192, 193, 194,
195, 205, 206, 226, 230, 233,
234, 238, 241, 244, 245, 248
Shadowrun, 108
Sniper Elite, 183
SSX3, 44
Supreme Commander, 108

T

Tales from the Galaxy's Edge, 209
Team Fortress, xiii
Telling Lies, 188
Temujin, 199
TerraGenesis, 127
The Movies, 46, 137, 139, 140, 141,
145, 148, 152, 157, 183, 189,
202, 246, 250
Tribes: Vengeance, 44

U

Ultima, 30, 189
 Unity3D, 156
 Unreal Tournament, 34, 80, 81,
 189, 204

V

Vader Immortal, 209, 245

W

Wolfenstein3D, 3, 12, 24, 25
 World of Warcraft, 61, 66, 189, 240

Z

Zelda, 126

Palabras clave**A**

Academia de Artes y Ciencias
 Machinima, 1
 acción en directo, xvii, 20, 22, 35,
 41, 55, 64, 76, 109, 110, 111, 114,
 126, 140, 150, 189, 190, 223
 activos, 50, 71, 121, 159, 178, 180,
 190, 202
 actor virtual, 41, 77
 ala izquierda, 146
 AMAS, 1, 4, 8, 17, 37, 39, 43, 46, 49,
 51, 63, 70, 78, 79, 82, 83, 87, 97,
 98, 100, 102, 137, 139, 160, 165,
 171, 187, 190, 206, 218, 225, 244
 anime, 10, 42, 102, 112, 118, 130,
 218, 245
 app store, 185
 arcilla digital, 160, 165, 226
 asociación, 50, 53, 54, 61, 96, 98,
 99, 100, 107, 111, 114, 122, 220,
 245, 248

ataque virtual (asalto digital), 146,
 147
 Austin, 100, 101, 110, 115, 126,
 130, 229, 231, 235, 250
 Australia, 111, 151, 153, 160, 171,
 173, 184, 195, 198, 249
 avance tecnológico, 187, 206
 avatar (personaje), xvii, 12, 76, 77,
 183, 194, 204, 205, 210, 213, 242

B

banlieues, 140, 236
 barrera, xvi, 176
 bases (orígenes), 19, 22, 33, 100,
 108, 161, 188
 beta, 186, 190, 207
 big bang, 172
 blog, 30, 38, 77, 126, 137, 141, 154,
 169, 170, 172, 177, 178, 179,
 180, 230, 235, 244, 248, 249
 bolsillo trasero, 170
 Bullet Time, x, 1, 187
 burbuja punto com, 201

C

CAD, xi, 38
 cámara virtual, 77, 150, 224
 canal, 21, 44, 49, 50, 51, 52, 53, 54,
 60, 62, 63, 74, 88, 100, 102, 106,
 107, 109, 112, 114, 123, 126,
 138, 144, 148, 243
 captura de movimiento, 84, 156,
 190, 200, 203, 205, 206, 207,
 208, 224
 Carolina del Sur, 103
 Chevaliers de l'Ordre des Arts et
 des Lettres (Caballeros de la
 Orden de las Artes y las Letras),
 145
 Clichy-sous-Bois, 136, 138
 Cócetes molotov, 136, 142, 193

código abierto, 45
 comedia, 15, 35, 40, 66, 89, 91, 98,
 99, 110, 131, 139
 comercio digital, 191
 cómics, 21, 29, 44, 102, 111, 112,
 185, 197, 223, 239, 242
 COVID, xvii, 78, 122, 193, 213

D

DAISH (al-dawlah al-Islamiyah fe
 al-Iraq wa al-sham), 155
 Dallas, 102, 229
 debate virtual, 147
 Declaración Universal de los
 Derechos Humanos, 139, 233
 CAVE (Entorno virtual automático
 de cueva, 210, 233
 DIY (hágalo usted mismo, 213
 Delaware, 48
 derechos de autor, 48, 49, 60, 61,
 62, 67, 81, 114, 119, 151, 201,
 213
 deseos para el futuro, 58, 108
 désirs d'avenir (deseos de futuro),
 146
 disco compacto (CD, del inglés,
 89, 163, 198, 199
 disenso, 153
 double gold, 115
 DV, 41
 DVD, 41, 93, 95, 96, 98, 101, 102,
 103, 129, 161, 163, 174, 177,
 178, 198, 244

E

Emmy, ix, 37, 75, 167, 182, 184
 en tiempo real, x, xi, xii, xvii, 1, 2,
 7, 8, 13, 16, 21, 22, 43, 72, 78, 79,
 83, 128, 149, 183, 185, 186, 188,
 192, 195, 196, 197, 199, 200,
 201, 202, 203, 204, 205, 206,

207, 209, 210, 211, 214, 220,
 222, 224, 225, 226, 227, 228
 entorno virtual, 47, 156, 166, 193,
 203, 209, 210
 escena de corte, 16, 27, 65, 81, 215
 Escuela Virginia Tech (Virginia
 Tech School), 144
 espacio virtual, 73, 128, 189, 190,
 222, 226
 Estado Islámico, 155
 Estados Unidos (EEUU), 35, 47,
 63, 77, 92, 101, 102, 103, 105,
 143, 151, 153, 164, 165, 170,
 173, 184, 197, 218
 estética cultural, xvi, xvii, 20, 37,
 77, 99, 103, 112, 144, 193, 222,
 227
 EULA, 45

F

fandom, 29, 92, 101, 117, 121, 122
 fantasía virtual, 53, 67, 78, 189,
 192, 230
 financiación, 213
 físico/a, x, 122, 156, 192, 206, 207
 flujo de trabajo, 119, 186, 187, 188,
 204, 205, 206, 207, 214, 220, 224
 fórmula, 157, 175
 franquicia, 16, 212
 Front Nationale (Frente Nacional),
 145, 146
 fusión, xiv, 100, 118, 203, 204
 fútbol, 136, 177

G

gamificación, 94, 221
 ganador, 185, 187
 Gollum/Smeagol, 204
 gráficos de computadora, x, xi, xii,
 33, 74
 Gran Estación Central, 72

H

Hollywood, 16, 23, 30, 37, 42, 43,
48, 76, 114, 143, 175, 195, 201,
210, 215, 227, 233, 237, 238,
242, 243, 245, 247
Hong Kong, x, 135
horror, 66, 153
HTC Vive, 66
Huevos de Pascua, 109
humor, 91, 101, 109, 110, 169, 171,
174, 197

I

ideologías, 147
imaginario, 41, 185, 222
intermedialidad, 153
Iraq/Irak, 103, 153, 155
Isla Sarkozy, 139, 145, 146, 147,
234, 236, 251
Islam, 144

J

justo, 173, 237, 246

L

La Courneuve, 140, 143
LED, xiv, 21, 78, 209, 210, 234
legado, 8, 19, 23, 51, 68, 71, 73, 76,
78, 160, 186, 195
let's play, 6, 68, 129, 130, 150, 223
libertad, igualdad, fraternidad, 12,
123, 139
licencia, 45, 48, 60, 61, 67, 96, 127,
196, 200, 209
límites creativos, 202, 218
lo-fi, 176
Lovecraftiano, 30, 31, 245
lucha, 42, 131

M

Mackies (premio AMAS), 37
marco, 76, 115, 153, 202, 214, 223
marionetas, 12, 13, 76, 100
marketing, xi, 20, 21, 46, 47, 51, 52,
58, 62, 63, 71, 116, 152, 193, 234,
236, 241
medios de comunicación
tradicional, 5, 6, 20, 23, 35,
38, 42, 47, 52, 62, 74, 84, 90, 100,
107, 112, 114, 116, 117, 118,
121, 132, 137, 138, 140, 142,
143, 144, 148, 152, 153, 197,
235, 238, 250
medios sociales, 13, 54, 56, 59,
106, 147
mercado, xv, 10, 13, 37, 44, 55, 56,
58, 83, 92, 106, 107, 118, 175,
178, 191, 197, 200, 201, 202,
207, 224, 246
mercado negro, 191
mil millones, 52, 57, 248
militar, 16, 92, 103
MMO, 65, 189
mocap, 207
modding, 13, 24, 29, 202
Moderne (partido), 146
monetización, 48
multiplataforma, 57, 58, 184, 185
mundo virtual, 29, 41, 70, 76, 146,
191, 192, 209, 228, 231
museo, 38, 83, 98, 191
música, 38, 44, 60, 74, 75, 126, 136,
142, 154, 159, 165, 169, 170,
172, 173, 176, 184, 196, 234,
239, 240, 249, 251

N

narración, 6
narración interactiva, 183, 185
narración virtual, 75

no es un juego, 83
Nueva Gales del Sur, 183

O

Oculus Rift, 66
oro, 98, 141, 225
Oscars, 8, 37

P

Países Bajos, 47
Palma de Oro, 141
París, 135, 138, 147, 210, 232, 236
Partido Socialista, 145, 146
partidos políticos, 146, 147, 148, 156
peer to peer (P2P), 38, 92, 196, 201
periodismo creativo, 141
plataforma, 22, 26, 30, 32, 34, 40, 42, 46, 47, 48, 49, 50, 52, 53, 54, 56, 73, 79, 81, 92, 96, 110, 116, 117, 119, 121, 130, 148, 155, 164, 178, 185, 193, 196, 197, 198, 200, 202, 212, 213, 214, 215, 219, 221, 223, 227
podcast, 88, 109, 117, 121, 122, 123, 125, 174, 175, 231, 241, 245, 246
preferencias de estado de ánimo, 87, 99, 199
Premio Peter Rasmussen a la innovación, 6, 8, 159, 160, 161, 165, 166, 167, 169, 170, 171, 172, 174, 177, 182, 183, 184, 186, 201, 235, 237, 239
Premios Saxxy, 190
presencia virtual, 156
producción virtual, ix, xiv, xv, xvi, xvii, 1, 73, 77, 185, 203, 210, 217, 218, 219, 222, 224, 226, 237

profesionalización, x, xvi, xvii, 35, 36, 39, 40, 45, 46, 64, 69, 96, 127, 159, 215, 218, 224
propaganda antiamericana, 153
propiedad (derechos) intelectual (PI), 21, 45, 48, 49, 60, 61, 62, 66, 67, 81, 96, 106, 114, 119, 151, 191, 201, 202, 212, 213, 222, 227
publicidad, 20, 42, 47, 50, 52, 54, 57, 63, 69, 113, 114, 115, 118, 145, 147, 188, 234

Q

QMunity, 40
Quake Movie Library, 40

R

R2D2, 75, 225
realidad virtual (RV), 31, 41, 66, 73, 82, 84, 156, 168, 174, 184, 186, 204, 205, 208, 210, 211, 230, 233
Reino Unido (UK), 4, 33, 61, 98, 100, 105, 111, 144, 156, 165, 171, 183, 232
RenderVision, 91
rendimiento, 16, 36, 109, 204, 206, 207, 208, 226
retro, 141, 185
revolución digital, 197
robot, 75, 159, 161, 162, 163, 164, 168, 172, 176, 179, 244
Rogue City (mapa de I.A.), 204
Rusia, 206

S

Salt Lake City, 170
Salvaje Oeste, 71, 74, 246
San Francisco, 191

sci-fi, 30, 38, 43, 54, 87, 91, 92, 102,
110, 159, 162, 163, 164, 170,
175, 232, 243
seguimiento sin marcadores, 206,
208
Skaarj, xii
socio, 51, 52, 55, 91, 96, 107, 111,
125, 135
socio de canal de red (NCP), 51
speedrun, 16, 32, 39

T

tablón de anuncios, 2, 11, 96, 107
taller, 39, 150, 171
teaser, 185
techno-stice, 237
Tecnología Veridian, 235
tecnologías creativas, 2, 5, 165,
182, 220, 228
Texas, xiii, 88, 101, 102, 110
Toronto, 101, 102, 103
tráfico de drogas, 136
transmedia, 5, 185, 186, 212, 223,
224
triple A (AAA), 20, 64, 66, 72
TV, 39, 44, 55, 101, 127, 197, 241,
243, 247, 249

U

Unión por un Movimiento
Popular, 146

V

VFX, ix, 1, 73
Vietnam, 153
virtualmente real, 205
visión, xvi, 1, 2, 10, 12, 30, 32, 42,
50, 54, 58, 72, 75, 78, 121, 138,
149, 173, 174, 179, 182, 191,
197, 199, 200, 203, 206, 225, 228

visualización, x, xi, 43, 64, 106,
184, 203
vlogging, 41, 223
vuelo, xii, 12, 77, 215

W

Warthog, 82, 89
Washington, 102, 144, 242
webisodio, 185

Y

YouTube Red, 114, 177, 234

Z

zona de guerra, 50

Software**A**

Adobe Flash, 106
Antics, 32, 46, 188

B

Blender, 186, 213

C

CrazyTalk, 23, 83, 84, 189

F

Flash Player, 201
FrancoGrid, 156
FRAPs, 5, 171
FreeCam, 188

G

Game Studio, 161, 164

I
iClone, 23, 46, 83, 84, 85, 189
Impersonator (Epic), 204

K
Keygrip, 11, 12

L
Lippy, 31, 188
Little Movie Processing Centre, 11,
12, 188

M
Machinimation, 43
Matinee (Epic), xiii, 21, 77, 78, 81,
204
Maya (Autodesk), x, 164, 180, 205,
229
Moviestorm, 4, 5, 46, 84, 85, 171,
189

N
Nanite, 205

P
Projector (BDE), 201

Q
QTest, 30
Quicktime, 40

R
RangerCam, 13, 19
RealSound, 163
Renderman, 38

S
Sequencer, xiii, xiv

SoftImage, x, 38, 199, 204, 205, 231
StrangeSaver, 188
StrangeUtil, 188

U

Unreal Engine, ix, x, xii, xiv, xv, xvi,
xvii, 1, 80, 81, 156, 184, 185, 186,
203, 222, 228, 235, 249

V

Video Reality (SouthPeak), 199

Eventos/Comunidad**A**

AiggeCon, 102
AMD, 47

B

BAFTA Interactive Festival, 183,
193, 197, 201, 233
Bitfilm, 47

C

Canadian National Expo, 102
Cannes Film festival, 141
Cepheid Variable, 102
CinemaTexas International Film
Festival, 97
Conferencia de Desarrollo
Profesional de Microsoft, 96
Convención Internacional de
Machinima, 61

D

DragonCon, 102, 164, 165, 173,
214

F

Festival de Medios Alternativos de la Red Showtime, 35
FIRST (Rooster Teeth), 84, 93, 115, 121, 122, 241, 246, 251

G

Game Night (Rooster Teeth), 109
GameStop, 102
Guinness World Records, 60, 240, 244

I

IMAX, 101

J

JACON (Convención de Animación Japonesa), 102

M

Machinima Expo, 165, 174, 178, 206, 208
Machinima Film Festival, 69, 244, 246
Mediamatic, 47

N

New York Video Festival, 97

O

OniCon, 102

P

PAX, 102, 108
PAX East, 108
Penny Arcade Expo, 102, 103, 105
Philcon, 210

Q

Quakecon, 38, 39

R

Reactor, 102
RTX, 110, 111, 115, 122, 130, 250
RTX Sydney, 111
RVBCanWest, 105, 127
RvBSC, 103

S

San Diego Comic Con, 102
Saturday Night Live (SNL), 129
SIGGRAPH, xii, 183
Slamdance, 47
Sneak Peek, 88
Sponsor Cuts (Rooster Teeth), 93
Sundance, 47, 82, 102, 103, 156, 246
SXSW (South by Southwest), 101, 108

T

The Alamo Downtown, 101
The Cineplex, 40, 240
The Drunk Tank Podcast, 88
The Tonight Show, 34, 60

W

WorldCon, 210