



VERNON PRESS

www.vernonpress.com

FLYPR12

12% DISCOUNT ONLINE  
USE CODE AT CHECKOUT

\$ 63

€ 54

£ 48

Tracy G. Harwood y Ben Grussi

# PIONEROS EN MACHINIMA

Las raíces de la producción virtual

Tracy Gaynor Harwood, Ben Grussi

## Pioneros en Machinima

*Las raíces de la producción virtual*

SERIE EN COMUNICACIÓN Y MEDIOS

BRIDGING LANGUAGES AND SCHOLARSHIP



### Sobre los autores

La **Dra. Tracy G. Harwood** es profesora de Cultura Digital en el Instituto de Tecnologías Creativas de la Universidad De Montfort, Leicester, Reino Unido. Fue directora del Primer Festival Europeo Machinima en 2007 y desde entonces ha estado investigando los impactos socioculturales de machinima. Ha sido oradora principal en machinima y eventos de artes digitales en todo el mundo, destacando los impactos de machinima en la práctica. En 2014, recibió financiación del Consejo de Investigaciones en Artes y Humanidades (Inglaterra) para evaluar sus valores culturales (ver: machinima.dmu.ac.uk). Su investigación sobre machinima ha sido publicada en revistas líderes en artes digitales, cultura visual y marketing, incluidas 'Leonardo', 'Digital Creativity', 'Journal of Visual Culture', 'Journal of Marketing Management', 'Journal of Consumer Behaviour', así como otras.

**Ben Grussi** formó parte del núcleo original de la comunidad cuyo compromiso más temprano con la machinima comenzó mucho antes de que se acuñara el término. Como muchos que pasaron a formar parte de la comunidad machinima, su fuerza empujó a Ben en una dirección totalmente inesperada y no planificada. Con una serie de roles en la comunidad durante doce años, el conocimiento de Ben sobre todo lo relacionado con machinima le ha valido la distinción de ser descrito como su propia Wikipedia. En particular, Ben fue el curador principal del trabajo creativo machinima desde sus inicios. Este texto se basa en su profundo conocimiento y visión de los juegos, las películas, las personas y los eventos desde dentro del mundo de machinima a medida que surgía y evolucionaba.

### Resumen

Este importante nuevo trabajo se centra en los pioneros en machinima, considerados las raíces e inicios de la producción virtual. Los impactos de machinima son identificados por la comunidad, complementados por la investigación y por la experiencia de Harwood y Grussi durante un período de 25 años: desde juegos, cine y realización cinematográfica hasta la práctica de las artes digitales, desarrollos de tecnologías creativas e investigaciones y teorías relacionadas.

Machinima es la primera práctica cultural digital que surgió de Internet y se convirtió en un género creativo convencional. Su última transformación es evidente a través de la creciente convergencia de juegos y películas, donde la producción virtual a tiempo real como práctica creativa profesional está dando como resultado nuevas formas de experiencias interactivas generadas por máquinas.

Utilizando las obras machinima (del inglés 'machine' que significa máquina y 'cinema' que significa cine) de mayor importancia cultural como lentes para rastrear su historia e impactos, 'Pioneros en Machinima: Las raíces de la producción virtual' ofrece profundos testimonios de cineastas y otras personas involucradas en su surgimiento. La extensa referencia a materiales originales y entrevistas actualiza la historia de sus impactos a través de las reflexiones críticas de los primeros pioneros.

Este libro será de interés para los investigadores y profesionales de machinima, junto con la cultura de los juegos, los teóricos de los medios, los estudiantes de estudios cinematográficos y de juegos, los artistas digitales y aquellos interesados en cómo las tecnologías creativas han influido en las comunidades de práctica a lo largo del tiempo.

September 2024 | Hardback 236x160mm | 271 Pages | ISBN: 979-8-8819-0023-6

SUBJECTS Art, Sociology, Science and Technology Studies

VIEW/ORDER ONLINE AT [vernonpress.com/book/2061](http://vernonpress.com/book/2061)