

Piotr Sterczewski

Machinima

Gra wideo jako plan filmowy

Machinima – połączenie słów *machine* i *cinema* – to nazwa techniki tworzenia animacji z wykorzystaniem silnika gry wideo. Praktyka, która zaczęła się dwie dekady temu jako zabawa małej grupy graczy, stała się z czasem złożonym fenomenem o dużym zasięgu i różnorodności – od slapstickowych gagów po arthouse’owe eksperymenty, od pornografii po polityczne manifesty.

Za prehistorię współczesnej machinimy uznaje się grę *Stunt Island* (Disney Interactive, 1992), w której można było wykonywać i nagrywać samolotowe popisy kaskaderskie. Już sama jej tematyka skłaniała zatem do myślenia o rozgrywce jako akcie performatywnym, przeznaczonym do oglądania. *Stunt Island* zebrała wokół siebie pewną społeczność, która wymieniała się nagraniami stworzonymi w grze; nie osiągnęła jednak dużej popularności. Machinima narodziła się trochę później jako ruch oddolny, związany z popularnymi w latach 90. strzelaninami *Doom* (id Software, 1993) i *Quake* (id Software, 1996). Gracze od zawsze skłonni byli do testowania granic gier jako systemów i do prób wykorzystania ich do innych celów niż te przewidziane przez twórców.

Silnik *Quake’a* pozwalał na zapisanie przebiegu rozgrywki w formie niewielkiej pojemności kodu (tzw. dema) i odtworzenie go w innej kopii gry. Umożliwiało to dzielenie się takimi zapisami bez konieczności nagrywania obrazu i dźwięku zewnętrznym narzędziem (a więc także znacznego zwiększania objętości pliku), ale ograniczało krąg odbiorców do osób, które miały tę samą grę zainstalowaną na swoim komputerze. Sam sposób realizacji machinim w grach 3D można porównać do teatru marionetek w cyfrowej, istniejącej wcześniej scenografii; gracze sterują poszczególnymi postaciami, a jeden lub kilkoro z nich funkcjonuje jako „kamera”, punkt widzenia na trójwymiarowe środowisko.

Pierwszym głośnym w środowisku graczy *Quake movie* (bo tak nazywano te nagrania, zanim jeszcze powstało określenie „machinima”) był półtoraminutowy film *Diary of a Camper* (1996, M. Van Sickler) – prosta scena przedstawiająca wyreżyserowany fragment standardowej partii z *Quake’a*, w której można zaobserwować tytułowego „kampera”, w tym wypadku

gracza czyhającego na przeciwników w punkcie ich powrotu na planszę (to jedna z taktyk powszechnie pogardzana przez miłośników sieciowych strzelanin). Po zabiciu tej postaci pozostali gracze zbierają się nad jej ciałem i dzięki napisom widzimy krótki dialog kończący się puentą: „To był John Romero” (główny projektant *Quake'a*).

Historia machinimy zaczyna się zatem od mało interesującej scenki zakończonej słabym żartem. To jednak pierwszy przykład narracyjnego wykorzystania nagranych kawałków rozgrywki. W *Diary of a Camper* widać też cechę charakterystyczną dla wczesnych machinim, czyli tematyczne osadzenie wewnątrz świata gry, w której powstaje nagranie. Fenomen, który narodził się w środowisku graczy, w naturalny sposób czerpał z konwencji, zwyczajów i slangu kultury gier. Płynna jest granica między narracyjną machinimą a nagraniami pokazującymi błędy gry (*glitch*), ich wykorzystywanie (*exploity*) oraz inne wyczyny i sztuczki dokonywane przez graczy. Niektóre popularne machinimy stawały się z kolei częstym przedmiotem nawiązań, jak na przykład słynny *Warthog Jump* (2002, R. Glass) zrealizowany wewnątrz gry *Halo: Combat Evolved* (Bungie Studios, 2001). Tematem krótkiego filmu jest seria sztuczek polegających na wystrzeliwaniu pojazdów i postaci na dużą wysokość. Nie ma tam fabuły w ścisłym sensie, ale ścieżka dźwiękowa w formie montażu utworów muzycznych i kwestii z filmów komentuje wydarzenia na ekranie.

Podobnie jak w wypadku *Diary of a Camper*, trudno uznać *Warthog Jump* za angażujące dzieło, warto jednak zauważyć jego miejsce w kulturze gier: film przyczynił się do spopularyzowania użycia gry *Halo* do nagrywania trików, co z kolei skłoniło jej twórców do projektowania mechaniki następnych części serii z myślą o umożliwianiu graczom takich eksperymentów. Nie przypadkiem też – oprócz strzelanin sieciowych, w których nurt się narodził – szczególnie popularne wśród twórców machinim są tzw. gry sandboksowe, czyli takie, które kładą nacisk raczej na swobodę różnorodnych działań wewnątrz świata gry niż na ustaloną z góry rozgrywkę i fabułę – do tej kategorii należą m.in. seria *Grand Theft Auto* (Rockstar, 1997–2013), *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004–), *Minecraft* (Mojang AB, 2011), *Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) lub seria *The Sims* (Maxis, 2000–2014); osobno należałoby tu potraktować *Second Life* (Linden Research, Inc., 2003–), sieciowe środowisko elektroniczne, które nie jest zwykle uznawane za grę. Z czasem niektóre studia same zaczęły ułatwiać graczom tworzenie machinim, implementując do gier specjalne narzędzia – na przykład takie, które pozwalają zmieniać ujęcia w nagranych już scenach.

Estetyka machinimy

Machinima jest gatunkiem na granicy animacji, filmu i gry wideo. Odwołania do konwencji filmowych są właściwie nieuniknione, szczególnie w wypadku bardziej złożonych prac. Można w nich spotkać filmowe ujęcia, różnorodne zabiegi montażowe, aktorów głosowych, narrację z offu, retrospekcje, oryginalne ścieżki dźwiękowe, czasem też czołówki i zwiastuny. Machinima pozwala na realizację animacji bez konieczności budowania świata od zera, przez co umożliwia tworzenie filmów także amatorom (również tym współpracującym na odległość), ale jednocześnie pociąga za sobą ograniczenie warstwy wizualnej do rzeczy, które są możliwe w silniku gry, choćby zmodyfikowanym.

Takie ograniczenia formalne pobudzają jednak nowe rozwiązania estetyczne, a ponadto skłaniają do (charakterystycznych dla nowych, formujących się gatunków) zabiegów autotematycznych i parodystycznego podejścia do konwencji gier wideo. Twórcy machinim chętnie tematyzują coś, co krytycy nazywają „dysonansem ludonarracyjnym” – znaczeniową sprzeczność między elementami mechaniki gry a ich możliwym wytłumaczeniem wewnątrz fikcyjnego świata. Bohaterowie tych dzieł często zaczynają uświadamiać sobie założenia i ograniczenia swojego otoczenia i głośno zastanawiać nad nimi. W machinimie *Deviation* (2006, J. Griggs), stworzonej w sieciowym shooterze *Counter-Strike* (Valve Corporation, 1999), jeden z członków oddziału antyterrorystów zadaje pytania o to, dlaczego ich egzystencja jest tak powtarzalna, dlaczego ciągle przechodzą przez to samo miejsce i kto właściwie im rozkazuje. Notabene *Deviation* było pierwszą machinimą startującą w konkursie filmów krótkometrażowych na Tribeca Film Festival.

Podobne autotematyczne wątki pojawiają się na przykład w *Red vs. Blue* (Rooster Teeth, 2003–), najpopularniejszym machinimowym serialu internetowym realizowanym za pomocą gier z serii *Halo*. Już w pierwszym odcinku jeden z bohaterów zastanawia się, jaki jest w ogóle sens walki dwóch oddziałów arbitralnie podzielonych na kolory; w innym momencie, kiedy żołnierze rozważają pochowanie zabitego towarzysza, jeden z nich nawiązuje do ograniczonego zakresu czynności dostępnych w shooterach: „Mamy wystrzelać ten grób?”. Tego typu nawiązania są wychwytywane przede wszystkim przez graczy; ogólna znajomość gier w ogóle pomaga w odbiorze machinim, bo pozwala łatwiej dostrzec zastosowane w nich chwyt formalne. W miarę rozwoju fabuły *Red vs. Blue* wykorzystuje growe konwencje do podejmowania bardziej złożonych tematów, jak na przykład status awatara czy sztuczna inteligencja.

W *Red vs. Blue* odbija się też niejako cała historia machinimy jako formy: serial zaczął się jako zupełnie amatorska, skierowana do innych grających w *Halo*, pisana z tygodnia na tydzień żartobliwa produkcja, do której dźwięk nagrywano w szafie. W pierwszych sezonach

dominuje slapstickowy humor sytuacyjny, a repertuar ruchów postaci i kamery jest niewielki (choć i tak osiągnany za pomocą pomysłowych rozwiązań). Wraz ze wzrostem popularności serialu, a także w miarę pojawiania się kolejnych, bardziej złożonych graficznie części serii *Halo*, polepszały się techniczna jakość i stylistyczna różnorodność *Red vs. Blue*. Późniejsze sezony mogą się już poszczycić kilkumilionową widownią (złożoną z pewnością nie tylko z graczy) i wysokimi walorami produkcyjnymi (w tym choreografiami walk jak z Hollywood).

Machinimy często starają się przekuć w zaletę pograniczny status filmu osadzonego w mechanice gry i nie próbują zacierać połączenia z kulturą gamingu. Co więcej, ten ich aspekt bywa wykorzystywany do eksponowania konwencji i ukrytych założeń gry. Jak przekonują William Brown i Matthew Holtmeier, machinima jest dla gier (i filmu) rodzajem „języka mniejszościowego” w rozumieniu Gilles’a Deleuze’a i Félix’a Guattariego, czyli takiego, który wykorzystuje formy większych systemów, ale skłania do ponownego przemyślenia ich działania i zaburza ich gładkie, zautomatyzowane, codzienne użycie; sprawia, że język większościowy się „jąka” (W. Brown, M. Holtmeier, *Machinima: Cinema in a Minor or Multitudinous Key?*, 2013, s. 3–6). Wiele machinim rzeczywiście daje się czytać w tym kluczu, a więc jako teksty o funkcji krytycznej wobec dominujących w grach ideologii, a czasem o intencji jawnie, deklaracyjnie politycznej.

Animowanie krytyki

Jedną z takich taktyk krytycznych, jakie może stosować machinima, jest eksponowanie arbitralnych ograniczeń narzuconych przez twórców oraz próba ich przełamania. Brown i Holtmeier przywołują przypadek *Not Just Another Love Story* (2005, T. Pope), machinimy przedstawiającej międzyrasowy romans w sieciowej grze fantasy *World of Warcraft*. Utwór zdjęto z oficjalnego forum gry ze względu za ukazywanie związków wykluczanych w grze na poziomie fabularnym. Tego typu walka z projektem gry (również w tonie satyrycznym) lub jego uzupełnianie o elementy niepożądane często występuje w machinimach o charakterze erotycznym lub pornograficznym.

Twórcy machinim chętnie podejmują temat przemocy jako jednej z growych konwencji. Możemy tu mieć do czynienia zarówno z kempowym, komediowym przerysowaniem, jak i z próbami dezautomatyzacji przemocy i pokazania jej konsekwencji. Artystyczna machinima *She Puppet* (2001, P. Ahwesh), zrealizowana na podstawie gry *Tomb Raider* (Core Design, 1996), ukazuje relację władzy gracza nad Larą Croft – bohaterka gry doznaje bólu i ginie raz po raz w bezsensownych sytuacjach; jedna ze scen pokazuje Larę szarpaną przez wielkie ptaki, które jak Erynie ścigają ją po pustynnej planszy. W

demonstracyjnie prostej machinimie *Vietnam Romance* (2003, E. Stern) autor (były żołnierz izraelskiej armii) odtwarza sceny ze znanych filmów o wojnie w Wietnamie – m.in. z *Full Metal Jacket* (1987, S. Kubrick), *Czasu Apokalipsy* (1979, F.F. Coppola), *Łowcy jeleni* (1978, M. Cimino) i *Plutonu* (1986, O. Stone) – za pomocą długich, dość monottonnych ujęć z gry, z podkładem muzycznym w prymitywnym formacie MIDI. Tego typu zabieg wydaje się banalizować złożoną wymowę tych filmów i podkreśla absurd przedstawienia wojny za pomocą nastawionej na rozrywkę gry wideo. Taki gest ironicznego powtórzenia można też czytać jednak jako podanie w wątpliwość zdolności filmu do przedstawienia doświadczenia wojny w ogóle. Jak pisze Irene Chien w artykule *Playing against the Grain: Machinima and Military Gaming*: „poprzez to osobliwe (*uncanny*) tarcie między kinem a grą wideo *Vietnam Romance* odsłania to, że nasza historyczna pamięć wojny w Wietnamie jest nierozłączna od jej sensacjonalistycznych zapośredniczeń w popkulturze” (*Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*, red. N.B. Huntemann, M.T. Payne, New York 2009, s. 248).

Praca *dead-in-iraq* (2008, J. DeLappe) z pogranicza machinimy i cyfrowego performance’u również dezautomatyzuje standardowy odbiór gry wideo, żeby unaocznić śmierć i przemoc. Jej twórca logował się do sieciowej strzelaniny *America’s Army* (United States Army, 2002–) tylko po to, żeby w wewnątrzgryowym komunikatorze wpisywać stopnie wojskowe i nazwiska amerykańskich żołnierzy zabitych w Iraku. Ten akt politycznej prowokacji i odmowy udziału w normalnej rozgrywce budził często niechęć lub nawet agresję innych graczy. Wybór konkretnej gry przez Josepha DeLappe’a był znaczący – *America’s Army* jest propagandowym tytułem finansowanym przez armię amerykańską, pomyślanym również jako narzędzie rekrutacyjne. Artysta destabilizował więc nie tylko konwencję shootera, ale też pozytywny wizerunek armii amerykańskiej podczas interwencji na Bliskim Wschodzie.

Prawdopodobnie najbardziej jawnie polityczną machinimą (która przyciągnęła zresztą uwagę mediów) jest *The French Democracy* (2005, A. Chan) animowana na bazie gry *The Movies* (Lionhead Studios, 2005). Ten trzynastominutowy film odnosi się bezpośrednio do protestów i zamieszek na przedmieściach Paryża w 2005 roku: przez jednych uznawanych za serię aktów wandalizmu muzułmańskiej młodzieży niedostosowanej do zachodniego stylu życia, przez innych za częściowo zrozumiałą reakcję na mechanizmy wykluczające i strukturalny rasizm. *The French Democracy* przyjmuje perspektywę młodzieży północnoafrykańskiego pochodzenia: fabularyzuje wypadek, który stał się impulsem do zamieszek (śmiertelne porażenie prądem nastolatków, którzy ukrywali się przed ścigającą ich policją), cytuje lekceważące, konfrontacyjne wypowiedzi Nicolasa Sarkozy’ego (ówczesnego ministra spraw wewnętrznych Francji), pokazuje też nieuzasadnioną brutalność policji,

rasistowskie mechanizmy wykluczenia (poprzez historię wykształconego ciemnoskórego młodzieńca, którego odrzucają pracodawcy) i parodię dominującego telewizyjnego sposobu przedstawiania zamieszek. *The French Democracy* zrealizowana jest bardzo amatorsko, ale w tym właśnie leży jej specyficzny urok autentycznej narracji mniejszościowej przy użyciu nietypowej formy. Alex Chan zapewne nie zdołałby tak szybko nakręcić publicystycznego filmu z udziałem prawdziwych aktorów i scenografii; sięgnięcie po machinimę pozwoliło osobie bez wcześniejszego doświadczenia filmowego stworzyć przyciągający uwagę, emotywny przekaz.

Gra nie do poznania

Machinima nie zawsze eksponuje swój związek z kulturą gier wideo. Ta technika bywa traktowana również jako jedna z efektywnych metod tworzenia artystycznych animacji, których tematyka i stylistyka mogą być zupełnie oderwane od gier. Do wartych uwagi przykładów takiego arthouse'owego nurtu machinimy można zaliczyć ekspresjonistyczny z ducha *The Ship* (2008, E. Mednis) albo postapokaliptyczne, bardzo dopracowane graficznie *Unplugged* (2013, Mixamo). Interesującym przypadkiem są prace Friedricha Kirschnera, a szczególnie jego widea z serii *person2184* (2005) – choć są tworzone przy użyciu silnika gry *Unreal Tournament 2004* (Epic Games, 2004), korzystają z zaawansowanych, autorskich modyfikacji, co sprawia, że efekt właściwie w niczym nie przypomina gier powstających na bazie *UT2004*. Jednocześnie Kirschner sięga po praktykę znaną z demosceny (nurtu sztuki komputerowej) i początków machinimy (np. *Quake movies*) i udostępnia swoje prace także w formie plików, które można samodzielnie uruchomić wewnątrz silnika gry. Taki zabieg jest dowodem na autentyczność użycia techniki machinimy, a jednocześnie popisem wirtuozerii – podkreśla dystans do wyjściowej formy mimo użycia „ortodoksyjnej” metody.

Machinima funkcjonuje już z powodzeniem w obiegu galeryjnym i festiwalowym (w Polsce na katowickim festiwalu *Ars Independent*), pozostaje jednak fenomenem silnie związanym z kulturą gier wideo. Ciekawsze niż udowadnianie estetycznego potencjału machinimy jest spojrzenie na nią jako na część kultury uczestnictwa: miejsce tworzenia społeczności, powstawania nowych form przekazu, negocjacji znaczeń z tekstem źródłowym. To też kolejny dowód na to, że gry mogą mieć inne zastosowania poza samym graniem.