

DOMINIKA
STASZENKO

Uniwersytet Łódzki



Dominika Staszenko: doktorantka w Katedrze Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego. Interesuje się głównie związkami gier wideo z innymi mediami oraz cechami charakterystycznymi dla gatunku survival horror; współtworzy projekt Grakademia i jest redaktorką portalu ŚwiatGry.pl.

MECHANICZNE KINO GROZY – JAK NAKRĘCIĆ HORROR W GRZE?

Mechanical dread cinema – how to film
horror in game?

MACHINIMA JAKO NOWE MEDIUM?

Dzieła określane mianem machinim doczekały się wielu definicji i charakterystyk mających możliwie najdokładniej opisać to coraz popularniejsze zjawisko funkcjonujące w obrębie kultury nowych mediów. W tekście *Machinima as Media* Michael Nitsche przytacza definicję Paula Marina, zgodnie z którą projekt tego typu rozumiany jest jako animacja filmowa powstająca w czasie rzeczywistym w wirtualnym, trójwymiarowym środowisku oraz jako technika pozwalająca na działanie w ramach symulacji poprzez pokazywanie punktów widzenia, rejestrowanie i montowanie obrazów, by potem zaprezentować je odbiorcom w formie gotowego filmu¹. Leo Berkeley zauważa, że machinima może być również pojmowana jako konwergencja tradycyjnego filmowania, animacji oraz środowiska gry wideo². Natomiast Martin Picard pisze wprost, iż taka praktyka to nic innego jak

¹ M. Nitsche, *Machinima as Media*, w: *The Machinima Reader*, ed. H. Lowood, M. Nitsche, Cambridge 2011, s. 113.

² L. Berkeley, *Situating Machinima in the New Mediascape*, „Australian Journal of Emerging Technologies and Society” 2006, No. 2, s. 66.

tworzenie filmów z gier wideo, a powstała w ten sposób hybryda doskonale odzwierciedla manifestującą się na wiele sposobów konwergencję mediów³. Następuje bowiem połączenie pod względem estetycznym, kiedy kino, animacja oraz obrazy z gier spotykają się w nowej formie tekstu, oraz teoretycznym, ponieważ machinimy reprezentują współczesne koncepcje intermedialności⁴. Wyraźnie widać, że sytuowane są w obrębie pewnych przekształceń i nowych praktyk możliwych do zaistnienia w czasach rewolucji cyfrowej, kiedy coraz trudniej wyznaczyć precyzyjną granicę pomiędzy mediami.

Fakt, iż w trakcie tworzenia dzieł autorzy mają najczęściej do czynienia z obrazem renderowanym w czasie rzeczywistym, sprawia, że machinimy traktowane są jako zjawisko pochodzące głównie z obszaru gier wideo⁵, chociaż wśród badaczy nie brak również głosów podkreślających ich zdolność do przekształcenia się w odrębne medium. Związek z grami ma również podłoże historyczne, gdyż pierwsze projekty powstawały pod koniec lat 70. i na początku lat 80. XX wieku w ramach praktyk demoscenowych⁶. Jak podaje Robert Jones, hakerzy dokonywali manipulacji w kodzie gier, zaznaczając swoją obecność w sekwencjach wprowadzających, czyli tak zwanych intrach, które stopniowo stawały się „wizytówkami” pozwalającymi na odróżnienie autorów poszczególnych wersji demonstracyjnych. Z czasem przybierały one coraz bardziej rozbudowane formy, autorzy starali się wprowadzać także proste narracje, co pozwala na uznanie tych programów za pierwsze, prymitywne jeszcze machinimy⁷. Warto podkreślić, że wówczas tworzenie krótkich animowanych sekwencji wymagało manipulacji kodem gry, co nie było możliwe dla wszystkich użytkowników komputerów. Sytuację zmieniło pojawienie się w 1993 roku gry *Doom*, której twór-

³ M. Picard, *Machinima: Video Game As An Art Form*?, <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewFile/17/20> [dostęp: 06.05.2016].

⁴ Tamże.

⁵ M. Nitsche, *Machinima...*, s. 114.

⁶ R. Jones, *From Shooting Monsters to Shooting Movies: Machinima and the Transformative Play of Video Game Fan Culture*, w: *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, ed. K. Hellekson, K. Busse, Jefferson 2006, s. 265.

⁷ Tamże.

cy wydzielili silnik gry⁸, co pozwoliło odbiorcom na działanie w świecie przedstawionym i wpływanie na poszczególne jego elementy w znacznie szerszym zakresie⁹. Użytkownicy zaczęli projektować własne poziomy oraz wprowadzać modyfikacje, a co najważniejsze, dzielić się swoją pracą z innymi. Praktyka ta była legalna i akceptowana przez twórców gry pod warunkiem, że użytkownicy nie czerpali z niej korzyści finansowych¹⁰.

Wydarzenie to zapoczątkowało zmianę w podejściu do praktyk modowania i nagrywania materiałów w oparciu o silniki konkretnych produkcji, dzięki której obecnie swoje własne projekty mogą tworzyć osoby niepotrafiące programować, ale chcące ingerować w świat gry, dopasowywać go do swojej wizji i tworzyć społeczność wraz z podobnymi sobie pasjonatami. W kontekście rozkwitu kultury uczestnictwa oraz działań fanowskich takie zjawisko wydaje się pozytywne, jednak Michael Nitsche zwraca uwagę, że zahamowało rozwój machinim w kierunku osobnego medium¹¹. Autorzy porzucili bowiem poszukiwanie własnej specyfiki oraz skupianie się na przekraczaniu ograniczeń wyznaczanych przez kolejne silniki gier na rzecz dążenia do zarejestrowania jakiegoś fragmentu rozgrywki, a następnie umieszczenia go w popularnych serwisach typu YouTube, przez co machinima została zredukowana do roli pewnej techniki produkcyjnej¹². Opinia badacza może wydawać się nieco zbyt kategoryczna i jednoznaczna, niemniej uważam, że nie jest pozbawiona słuszności, gdyż popularność i powszechność narzędzi do tworzenia machinim sprawiły, iż wielu twórców realizuje w nich projekty do złudzenia przypominające dzieła należące do tradycyjnych mediów. Naturalnie nie oznacza to, że kierunek, w jakim podąża większość twórców, wymaga krytyki, jednak warto pamiętać, iż w „filmach z gier” drzemie duży potencjał, który pewnego dnia może znacząco wpłynąć na krajobraz mediów cyfrowych.

Olli Sotamaa podkreśla za Manovichem, iż nowe media przybierają tak różne formy, że trudno wyznaczyć jasne i pre-

⁸ W 1997 roku udostępniono kod źródłowy gry.

⁹ R. Jones, *From Shooting Monsters...*, s. 266.

¹⁰ Tamże.

¹¹ M. Nitsche, *Machinima...*, s. 121.

¹² Tamże.

czyjne granice pomiędzy narzędziami do produkcji a samodzielnie obiektami medialnymi¹³. W związku z tym fenomen taki jak machinima wymyka się jednoznacznym definicjom i kategoriowym stwierdzeniom. Można pojmować go jako próbę wykształcenia się odrębnego medium, jako sposób na wyrażenie artystycznej wizji i tworzenie projektów z pogranicza gier, filmu i animacji, ale także jako cyfrowy performans, w którym uczestniczą użytkownicy. Ostatnia kategoria jest szczególnie intrygująca, ponieważ jak zauważa Michael Nitsche, wiele utworów ukazuje niestandardowe, nieprzewidziane przez twórców działania graczy, którzy wykonują akty autoprezentacji wewnątrz środowiska gry¹⁴. Wykorzystując dostępne ustawienia, obiekty i elementy świata, działają w sposób subwersywny, ponieważ wchodzą ze sobą w interakcje, tworząc własną historię i własny przekaz. W tym momencie nie podporządkowują się logice gry, nie wykonują przewidzianych zadań i wyzwań, dlatego że koncentrują się na własnych celach: na wykreowaniu pewnej sytuacji oraz zaprezentowaniu swoich umiejętności wewnątrz symulacji w formie machinimy. Zdaniem badacza takie zachowanie można przyrównać do teatru improwizacji, gdyż uczestnicy łączą konwencję gry z wcielaniem się w różne role i reagowaniem na nieprzewidziane sytuacje, powstające w cyfrowym świecie¹⁵.

MECHANICZNE KINO

Machinimy tworzone są głównie przez graczy, a fakt, że powstają na silnikach konkretnych produkcji, w oczywisty sposób wiąże je ze światem gier pomimo aspiracji autorów pragnących wykreować nowy, zupełnie odrębny tekst. Michael Nitsche wskazuje jednak na bardzo ważną różnicę pomiędzy grami wideo a machinimami, przejawiającą się brakiem kontroli nad ukończonym dziełem¹⁶. Wydarzenia zarejestrowane w wirtualnym

¹³ O. Sotamaa, *Artifact*, w: *The Routledge Companion to Video Game Studies*, ed. M.J.P. Wolf, B. Perron, New York 2014, s. 6.

¹⁴ M. Nitsche, *Performance*, w: *The Routledge Companion...*, s. 392.

¹⁵ Tamże.

¹⁶ M. Nitsche, *Machinima...*, s. 121.

środowisku nie mają już formy interaktywnej, są odtwarzane i prezentowane odbiorcom, którzy nie mogą podejmować żadnych działań, ponieważ na wzór widzów w kinie jedynie oglądają wyświetlające się na ekranie obrazy. Jednocześnie warto zwrócić uwagę na techniki produkcyjne, przez które prace te zbliżają się także do kinematografii cyfrowej i szeroko pojętych praktyk nowomediálních¹⁷. Nie bez znaczenia pozostaje również fakt, iż dla wielu początkujących lub niezależnych autorów, pragnących zajmować się animacją cyfrową lub produkcją medialną innego rodzaju, tworzenie machinim stanowi pierwszy krok w kierunku zdobycia doświadczenia i opanowania narzędzi oraz przejście od planowania i teoretycznych wyobrażeń do działania. Istotna jest również dostępność i powszechność różnych modyfikacji do gier, silników czy edytorów poziomów, dzięki którym niemal każdy użytkownik komputera ma szansę na zrealizowanie własnego projektu. Tak naprawdę interesujące dzieło może powstać nawet bez wykorzystania wymienionych narzędzi, ponieważ gry zawierające otwarty świat, pozwalające odbiorcy na swobodną eksplorację przestrzeni również są wykorzystywane w realizacji tego typu prac. Tytuły takie jak *The Sims* czy *GTA* wydają się wręcz idealne do kreatywnego przekształcania, realizacji własnych pomysłów oraz szukania alternatywnych sposobów funkcjonowania w wirtualnym świecie bez konieczności ingerencji w jego strukturę.

Podstawową propozycją kategoryzacji machinim jest rozróżnienie czynione ze względu na dokonywane przez autora przekształcania na poszczególnych obiektach czy postaciach lub ich brak¹⁸. Leo Berkeley wskazuje, że wytwory mechanicznego kina bywają dzielone na takie, których autorzy projektują nowe elementy (postaci, scenografię i tym podobne) oraz na powstałe z wykorzystaniem gotowych przedmiotów dostępnych w grze¹⁹. Ten wybór często determinuje również postrzeganie samego autora pracy w kategorii fana konkretnego tekstu kultury lub artysty wyrażającego poprzez dany projekt własną wizję, co Picard, powołując się na opinię Rebekki Cannon, łączy także ze zdolnością

¹⁷ M. Picard, *Machinima...* [dostęp: 08.05.2016].

¹⁸ L. Berkeley, *Situating Machinima...*, s. 66.

¹⁹ Tamże.

do tworzenia abstrakcyjnych machinim ukazujących estetyczne wartości²⁰. Uważam, że stosowanie tak kategorycznego rozdziału nie jest do końca zasadne, ponieważ działalność fanowska może być również interesująca z artystycznego punktu widzenia, niemniej zdanie badacza wskazuje również na występowanie napięć związanych z pojmowaniem roli autora mechanicznego kina oraz kwestią postrzegania tego rodzaju projektów jako dzieł sztuki. Sami twórcy często definiują się jako *machinima artists*, co uznają za potrzebę zaakcentowania odrębności i wyjątkowości prac, które nie są ani gramami, ani filmami, ale obficie korzystają z estetyki i środków formalnych wymienionych mediów.

Zdaniem Michaela Pigotta ważnym powodem, dla którego w machinimach dochodzi do adaptacji stylu filmowego, jest potrzeba udowodnienia, że taka praca może być tak samo ważna i wartościowa jak inne, bardziej prestiżowe, tradycyjne formy medialne, jak chociażby kino²¹. Autorzy często skupiają się na opowiadaniu historii, przyjmując filmową konwencję opowiadania oraz charakterystyczny dla kinematografii styl wizualny²². W kręgu moich zainteresowań związanych z badaniem mechanicznego kina leżą głównie dzieła, które ze względu na stylistykę oraz opowiadaną historię wpisują się w konwencję grozy. Dlatego też właśnie temu zagadnieniu przyglądam się w dalszej części artykułu. Na początek warto zaznaczyć, że machinimy często są kategoryzowane i grupowane wokół konkretnych silników gier²³, co może stwarzać mylne wrażenie, iż różnorodność tematyczna oraz gatunkowość nie istnieje lub nie jest tak ważna jak konteksty wymienione we wcześniejszych akapitach. Naturalnie odwołania do niektórych konwencji są częściej wykorzystywane niż inne, co wiąże się zarówno ze środowiskiem gry, w którym powstaje dany projekt, jak i poziomem rozpoznawalności konkretnych rodzajów opowieści wśród odbiorców. Horror odznacza się charakterystycznymi środkami oraz powszechnie znaną ikonografią, wykorzystywaną z pewny-

²⁰ M. Picard, *Machinima...* [dostęp: 08.05.2016].

²¹ M. Pigott, *How Do You Solve a Problem Like Machinima?* w: *The Machinima Reader*, ed. H. Lowood, M. Nitsche, Cambridge 2011, s. 177.

²² Tamże.

²³ M. Nitsche, *Machinima...*, s. 122.

mi modyfikacjami w różnych mediach, dlatego z powodzeniem może być przenoszony do machinim.

Za jeden z ciekawszych projektów odwołujących się do estetyki grozy uważam *Stranger in Need* autorstwa Rossa Scotta zrealizowany przy użyciu silnika Source SDK (dostępnego dla wszystkich użytkowników platformy Steam). W przypadku kilkuminutowego nagrania trudno mówić o rozbudowanej historii, niemniej twórcy udało się wykreować horrorową mikronarrację. Głównym bohaterem jest mężczyzna, który w poszukiwaniu stacji benzynowej zbacza z trasy, trafiając do małego miasteczka o nazwie Midwich. Od napotkanych po drodze mieszkańców usiłuje dowiedzieć się, gdzie może zatankować samochód, jednak za każdym razem ich wskazówki okazują się błędne, przez co bohater znajduje się w coraz dziwniejszych i trudniejszych do wytłumaczenia okolicznościach. Mężczyzna nie tylko nie może odnaleźć stacji, ale dodatkowo nie jest w stanie opuścić Midwich, gdyż każda próba wyjechania poza granice miasteczka kończy się niepowodzeniem.

Pozornie zwyczajna i mało emocjonująca historia staje się coraz bardziej intrygująca dzięki elementom podkreślającym niesamowitość otoczenia oraz trudnym do logicznego wytłumaczenia zdarzeniom. Autor stosuje zabiegi znane z kina, by przekonać odbiorcę, że ma on do czynienia z tekstem grozy, np. wielokrotnie pokazuje samochód jadący po opustoszałej drodze biegnącej przez środek mrocznego, nieprzyjemnego lasu. Scott umiejętnie operuje wirtualną kamerą, imitując techniki montażowe. Początkowo tworzy ujęcie ustanawiające, pozwalające użytkownikowi zorientować się w położeniu protagonisty, a następnie śledzi ruch samochodu z tak zwanej ptasiej perspektywy. Chwilę później wprowadza dialogi, których niepokojącą wymowę podkreśla dynamiczna forma ujęcia i przeciwujęcia, wyraźnie kreśląca dystans pomiędzy protagonistą a jego rozmówcami. W tej machinimie nie pojawia się ani jedna scena *gore*, brak również postaci potwora typowego dla wielu tekstów grozy, a mimo to *Stranger in Need* doskonale wpisuje się w konwencję, dlatego że zawiera elementy typowe dla ikonografii horroru. Nocna sceneria lasu, pogrążeni w letargu mieszkańcy miasteczka, zbliżenia na twarze postaci oraz niepokojąca muzyka i kontrastujące z nią „zwyczajne” dźwięki otoczenia,

pozwalają widzowi zorientować się, z jakim gatunkiem ma do czynienia. Ponadto utwór odwołuje się również do popularnych filmów, seriali oraz gier wideo, a sam twórca wśród inspiracji wymienia *The Twilight Zone*, *Twin Peaks* czy *Outer Limits*²⁴.

Berkeley w tekście *Situating Machinima in the New Mediascape* wspomina o pewnym paradoksie związanym z zachowawczością fabuł prezentowanych w machinimach. Badacz stwierdza, że projekty te są odważne i nowatorskie w formie, lecz zaskakująco konserwatywne pod względem narracji, ponieważ przeważa linearny, tradycyjny sposób opowiadania historii²⁵. W tym świetle animacje powstałe w środowisku gier wideo funkcjonują jako prace z jednej strony przełomowe, ponieważ prowokują do eksperymentowania, ale z drugiej konserwatywne, bo skupione na zapewnieniu odbiorcom jasnego i czytelnego przekazu na poziomie fabularnym. W przypadku *Stranger in Need* rzeczywiście próżno szukać awangardowego stylu czy treści wymagających od widza kilkukrotnego seansu w celu zinterpretowania przekazu, niemniej istnieją bardziej skomplikowane i wymagające teksty.

Za przykład takiej machinimy uważam dzieło *Snow Witch* autorstwa Michelle Petit-Mee, zrealizowane w grze *The Sims 2*. W filmie tym autorka odwołała się do jednej z tradycyjnych japońskich historii spisanych przez Lafcadio Hearna²⁶. Opowieść o śnieżnej zjawie ukazującej się pod postacią wysokiej, ubranej w białe kimono kobiety, która zamienia żywych w zmarznięte, skamieniałe ciała jest ściśle związana z azjatyckim folklorem, bogatą mitologią oraz skomplikowanym systemem wierzeń. Do pełnego zrozumienia projektu Petit-Mee wymagana jest więc wiedza na temat opowieści grozy pochodzących spoza zachodniego kręgu kulturowego. Wprawdzie wizerunek tzw. *yūrei*, czyli japońskich mściwych duchów, przeniknął do kultury popularnej, niemniej pewne konteksty i motywy raczej nie są czytelne dla szerokiego grona odbiorców. Z tego względu widz musi wykazać się innymi kompetencjami kulturowymi niż

²⁴ D. Markiewicz, *Machinimy Rossa Scotta – wywiad*, <http://animowany.pl/machinimy-rossa-scotta-wywiad/> [dostęp 10.05.2016].

²⁵ L. Berkeley, *Situating Machinima...*, s. 67.

²⁶ J. Vandagriff, M. Nitsche, *Women Creating Machinima*, http://homes.lmc.gatech.edu/~nitsche/download/women_in_machinima_JV_MN4.pdf [dostęp: 11.05.2016], s. 14.

w kontakcie z projektem Rossa Scotta, co doskonale ilustruje istniejącą w machinimach różnorodność, objawiającą się już na poziomie tego samego gatunku.

W *Snow Witch* najważniejszą rolę odgrywają narrator, który opowiada o losach bohaterów animacji, oraz doskonale ilustrujący przedstawiane wydarzenia materiał wizualny. Autorka nie umieściła żadnej planszy z tekstem, zmuszając widza do wsłuchania się w opowieść i zaakceptowania dość spokojnego rytmu narracji. Dobiegający z przestrzeni pozakadrowej głos budzi silne skojarzenia z medium filmowym, podobnie jak wolne, płynne ruchy wirtualnej kamery, dokładnie śledzące każdy ruch bohaterów. Groza ewokowana przez tę animację jest nieoczywista i niejednoznaczna. Artystka udowadnia, że środowisko popularnej, zupełnie niezwiązanej z horrorem produkcji, jaką jest *The Sims 2*, może posłużyć do wykreowania nastrojowej oraz niepokojącej historii. Zbliżenia na wykrzywione twarze postaci, ujęcia podkreślające niesprzyjającą aurę, przenikające się i rozmyte obrazy oraz przenikliwa muzyka zmieniająca natężenie w kluczowych momentach podkreślają przynależność *Snow Witch* do horroru. Michelle Petit-Mee nie epatuje przemocą, nie stara się w żaden sposób zszokować odbiorcy, ale w subtelny sposób ukazuje rosnące napięcie i ogarniającą głównego bohatera grozę.

Warto zauważyć, że zadanie stojące przed autorką było utrudnione ze względu na rejestrację materiału z wykorzystaniem słynnego symulatora życia codziennego. Zachowanie postaci z *The Sims* jest bardzo charakterystyczne ze względu na przerysowane i nieco infantylne gesty, kojarzące się raczej z tekstami komediowymi niż horrorami, dlatego zbudowanie otoczenia pozwalającego na wiarygodne zaadaptowanie i przedstawienie opowiadania Hearna wymagało od autorki dużego nakładu pracy. Berkeley zauważa, że zakres emocji wyrażanych przez postaci z gry jest zazwyczaj mocno ograniczony i teatralny, ale obudowanie ich w narrację i odpowiednią scenerię okazuje się zaskakująco efektowne²⁷. Właśnie tak dzieje się w przypadku *Snow Witch*, ponieważ wszystkie elementy tej machinimy są spójne i razem tworzą przemyślaną, dopracowaną całość. Leo Berkeley dzieli się także swoimi doświadczeniami z realiza-

²⁷ L. Berkeley, *Situating Machinima...*, s. 73.

cji cyfrowego projektu w *The Sims 2*, wskazując, że złożoność symulatora generuje szereg nieprzewidywalnych, emergentnych wydarzeń, do jakich dochodzi w trakcie rozgrywki²⁸. Elementy losowe mają tak duże znaczenie, iż autor musi liczyć się z zaskakującymi, czasem niepożądanymi zjawiskami. Zdaniem badacza ta cecha obecna w momencie nagrywania filmu upodabnia pracę nad tego typu dziełem do tworzenia filmowego dokumentu²⁹.

ROLA SPOŁECZNOŚCI A TWORZENIE MACHINIMY

W kontekście pracy nad machinimą ważne jest nie tylko zaangażowanie twórcy, ale także wsparcie społeczności. Widzowie animowanych filmów są bardzo aktywni w sieci, ponieważ żywo komentują nie tylko gotowe projekty, ale także pewne etapy produkcji, wyrażając zarówno poparcie dla działania autora, jak i krytykę. Dyskutują na forach internetowych, zadają pytania na stronach, na których udostępniane są projekty, dostrzegają detale i nie wahają się pytać o sposoby na uzyskanie szczególnie udanych efektów. Pojawiają się także manifesty czy deklaracje organizacji pokazów³⁰, co dobitnie uświadamia, iż machinimy docierają do coraz szerszego grona odbiorców. Granica pomiędzy producentami a konsumentami ulega niemal całkowitemu zatarciu, gdyż widzowie machinim są jednocześnie twórcami albo w każdej chwili mogą się w nich przeobrazić. Świadczy to o partycypacyjnej naturze cyfrowego medium, w którym odnajdą się zarówno amatorzy pragnący spróbować swoich sił w tworzeniu animacji i wprowadzaniu modyfikacji do świata gier, jak i doświadczeni twórcy animacji, szukający nowych środków wyrazu i niestandardowych metod produkcyjnych³¹. Wszystko to sprawia wrażenie niemal nieograniczonych możliwości wykazywanych przez zbiorowość nastawioną na działanie, poszukiwanie kreatywnych

²⁸ Tamże, s. 70.

²⁹ Tamże, s. 66.

³⁰ Tamże.

³¹ M. Nitsche, *Machinima...*, s. 123.

rozwiązań oraz chęć wpływania na współczesny krajobraz medialny.

Doskonałym przykładem potwierdzającym opisane praktyki jest działalność wspomnianego już wcześniej Rossa Scotta, który na swojej stronie internetowej zachęca odbiorców nie tylko do oglądania tworzonych przez siebie machinim, ale także do komentowania, oceniania oraz zgłaszania uwag poprzez publikowanie postów na dołączonym do witryny forum. Ponadto artysta deklaruje utrzymywanie stałego kontaktu z odbiorcami swoich dzieł, zapewniając, że stara się odpowiedzieć na każdą wiadomość. Na jego stronie można znaleźć także swego rodzaju kwestionariusz, w którym Scott charakteryzuje swoje utwory, tłumaczy się z niektórych decyzji i wyborów podjętych przy realizacji konkretnych materiałów, a także wyjaśnia, jak w jego przypadku wygląda proces twórczy. Odnosi się również do kwestii przyjmowania pomocy od fanów oraz ich chęci włączenia się w produkcje machinim.

Istnieją jednak uwarunkowania takie jak prawa autorskie czy szybko zmieniające się elementy oprogramowania komputerowego, które mocno ograniczają rozwój machinim. Jak już wspomniałam wcześniej, modyfikowanie elementów należących do środowiska wybranych gier wideo i upublicznianie efektów swojej pracy jest zazwyczaj legalne pod warunkiem, iż autor animacji nie czerpie ze swojej działalności korzyści finansowych. W sytuacji, gdy o machinimach mówi się w kontekście nowego medium, ta zależność może być kłopotliwa, gdyż ogranicza możliwość rozkwitu wielu projektów, które muszą pozostać w sferze działalności fanowskiej lub artystycznej, a nie komercyjnej. Z drugiej jednak strony dzięki temu autorzy pozostają niezależni i od początku do końca kierują pracami nad projektem, nawet jeśli w powstanie filmu zaangażowanych jest kilka osób. Zdaniem Roberta Jonesa, gdyby utwory te stały się dochodowe, fani gier straciliby tak chętnie podkreślaną przez nich swobodę i dowolność twórczą³². Oprócz kwestii związanych z prawem autorskim wyzwaniem dla osób chcących nagrywać animacje w grach stanowi także sprostanie szybko zmieniającym się programom komputerowym, silnikom i pli-

³² R. Jones, *From Shooting Monsters...*, s. 277.

kom udostępnianym przez twórców gier. Pojawiają się bowiem ograniczenia w kodzie, a czas aktualności i dostępności silników gier jest stosunkowo krótki³³. Ponadto często zachodzą także zmiany w systemach operacyjnych komputerów, a nowe karty graficzne mają problemy z obsługą starszych plików silnika gry, co w oczywisty sposób utrudnia pracę artystom i fanom pragnącym tworzyć machinimy³⁴.

Machinimy jawią się jako bardzo złożone zjawisko, pozwalające odczytywać mechaniczne kino jako wyraz konwencji filmu, animacji i gier, ale także jako dążenie do wykształcenia nowego cyfrowego medium. Dzięki niemu dyskusji poddawane są również zjawiska symptomatyczne dla współczesnej kultury, takie jak praktyka modowania gier i dostępność narzędzi pozwalających na realizację amatorskich nagrań, a także aktywności społecznościowe podejmowane przez odbiorców oraz autorów animowanych projektów. Trudno wyrokować, czy w przyszłości machinimy silniej zaznaczą swoją obecność wśród innych audiowizualnych tekstów, niemniej już teraz stanowią ważny element kultury popularnej.

Abstrakt

W pierwszej części artykułu staram się wyjaśnić, czym jest machinima, a także zasynalizować wielość możliwości oraz perspektyw interpretacyjnych, jaką tego rodzaju projekty otwierają zarówno przed badaczami zjawisk zachodzących w obrębie nowych mediów, jak i ich użytkownikami. Natomiast w dalszej części tekstu koncentruję się głównie na przybliżeniu związków pomiędzy pracami powstałymi z wykorzystaniem silników gier wideo a tradycyjnym kinem. Zastanawiam się również nad wymową użytych środków filmowych oraz nawiązaniami do konwencji grozy, obecnymi w wybranych animacjach. Zwracam także uwagę na aspekt społecznościowy związany z aktywną promocją machinim w sieci oraz zaangażowaniem wykazywanym przez autorów i odbiorców.

Abstract

In the first part of the article I try to explain what machinima is and also indicate the multiplicity of interpretative possibilities and perspectives which such projects open before new media researchers but also their users. In the later part of the text I focus on relations between works created thanks to video games engines and traditional cinema. I also wonder about expression of film aesthetic and horror genre references in selected animations. I likewise note on the social aspect associated with the active machinima's promotion on the Internet and commitment showed by the authors and the audience.

³³ M. Nitsche, *Machinima...*, s. 122.

³⁴ Tamże.

BIBLIOGRAFIA

- Berkeley L., *Situating Machinima in the New Mediascape*, „Australian Journal of Emerging Technologies and Society” 2006, vol. 4, No. 2.
- Jones R., *From Shooting Monsters to Shooting Movies: Machinima and the Transformative Play of Video Game Fan Culture*, w: *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, ed. K. Hellekson, K. Busse, Jefferson 2006.
- Nitsche M., *Machinima as Media*, w: *The Machinima Reader*, ed. H. Lowood, M. Nitsche, Cambridge 2011.
- Nitsche M., *Performance*, w: *The Routledge Companion to Video Game Studies*, red. M.J.P. Wolf, B. Perron, New York 2014.
- Pigott M., *How Do You Solve a Problem Like Machinima?* w: *The Machinima Reader*, ed. H. Lowood, M. Nitsche, Cambridge 2011.
- Sotamaa O., *Artifact*, w: *The Routledge Companion to Video Game Studies*, ed. M.J.P. Wolf, B. Perron, New York 2014.

NETOGRAFIA

- Markiewicz D., *Machinimy Rossa Scotta – wywiad*, <http://animowany.pl/machinimy-rossa-scotta-wywiad/> [dostęp: 10.05.2016].
- Picard M., *Machinima: Video Game As An Art Form?*, <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewFile/17/20> [dostęp: 08.05.2016].
- Vandagriff J., Nitsche M., *Women Creating Machinima*, http://homes.lmc.gatech.edu/~nitsche/download/women_in_machinima_JV_MN4.pdf [dostęp: 11.05.2016].