



Gerdelics Miklós

machinima

a játék-film



Digitális Kultúra
és Elméletek
Kutatócsoport

©2012 Digitális Kultúra és Elméletek Kutatócsoport

Gerdelics Miklós: *Machinima - A játék-film*

A kötetet szerkesztette: Gollowitzer Diána

ISBN: 978-963-306-130-5 (ePub e-könyv)

Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Ne változtasd! 2.5
Magyarország Licenc



ISBN 978-963-306-130-5



9 789633 061305 >

MACHINIMA

A JÁTÉK-FILM

Gerdelics Miklós

Szerkesztette: Gollowitzer Diána



**Digitális Kultúra
és Elméletek
Kutatócsoport**

Szeged 2012

A kötetben szereplő machinimákból válogatás tekinthető meg a <http://digitalculture.hu/publikaciok/machinima/video> oldalon.



BEVEZETÉS: A MACHINIMA DEFINÍCIÓI

Sarge: Gentlemen, this is the M12 LRV. I like to call it “The Warthog”.

Griff: Why Warthog, Sir?

Sarge: Because M12 LRV is too hard say in conversation, son.

Griff: No, I mean why Warthog? I think it’s more look like a Puma.

(*Red vs. Blue*, Season 1, Episode 2)

A texasi illetőségű Rooster Teeth Productions *Red vs. Blue* című népszerű internetes sorozata két egymással harcoló, ugyanakkor egyformán ütődött űrtengerészgyalogos-csapat mindennapjait követi nyomon. A Tristan Pope által készített *Not Just Another Love Story* című rövidfilm egy troll^[1] férfi és egy ember nő szerelme által mutat be egy *Rómeó és Júlia*-parafrázist. Tommy Pallotta a Zero 7 zenekar *In the Waiting Line* című számához készült videoklipjében egy robot kilátástalan mindennapi rutinjával találkozunk, amint egy űrhajó személyzetének kiszolgálásával próbálkozik nap mint nap, azonban az űrhajó teljesen kihalt. Michael Holochwost *Fake science* című kísérleti rövidfilmjében pedig ablakokon, ajtókon, tévéképernyőkön keresztül zajló, folyamatos hátrakocsizást láthatunk egy absztrakt, fekete-fehér, lebegő számsorokkal, valamint találmányokkal és tudósokkal teli térben.

Mi lehet a közös mindezen, láthatóan igen különböző filmekben? A válasz jelen szöveg témáját tekintve egyszerű: mindegyik machinima. De mégis mi az a machinima?

Úgy tudnám a legegyszerűbben leírni, hogy a machinimák olyan mozgóképek, melyeket valamilyen virtuális világban, elsősorban videojátékok virtuális világában forgattak, valós időben.

Azaz a machinima nem animáció, hiszen nem fázisonként megtervezett beállításokkal és mozgásokkal kelti életre szereplőit, hanem adott játék animációs/animációra is alkalmazható mozgáskeresőtárát felhasználva, egyféle valós idejű „virtuális bábozással” dolgozik, melyet filmszerűen, szintén valós időben rögzít egy virtuális kamera által.

Ugyanakkor a valós idejű rögzítés ellenére a machinima nem is egészen film, amennyiben a film esetében kikötésnek tekinthetjük azt, hogy (az

esetleges nagyfokú CGI-utómunka ellenére is) alapvetően fotografikus leképezésre, fényképezett nyersanyagra épül. A machinima ugyanis a filmforgatáshoz hasonló valós idejű rögzítés ellenére a számítógép által generált, beépített modellekkel és animációkkal dolgozik, azaz alapját nem egy fotografikus, hanem egy nem-valós, kreált, tulajdonképpen animációs közeg jelenti, melyről azt is fontos megjegyezni, hogy ez legtöbb esetben egy az egyben a machinimakészítéshez felhasznált játék közege, amire ezáltal az adott machinima akarva-akaratlanul hivatkozik is.

Emellett ugyebár egy machinima már nem is tekinthető játéknak többé, hiszen a játék kötetlen idejéhez, interaktivitásához képest a játékmenet filmként rögzítve, kötött hosszúságban és egyetlen fix, nem választható narratívában rögzül, azaz elveszti a játékok relatíve nagy befogadási szabadságát.

Rendszerint ugyanezeket a technikai szempontokat említik a machinima definiálásához könyvekben és egyéb nyilvános megnyilatkozásaikban azok a machinimakészítők, akik ezen alkotótevékenységüket szeretnék a kanonizált kultúra részeként, sőt, néha önálló médiumként elismertetni.

Paul Marino, az egyik első machinimakészítő csapat, az ILL Clan tagja, egyben az első machinimáról szóló könyv szerzője a machinimát szintén a film, az animáció és a valós idejű 3D játék-engine-ek (programok, melyek sokkal inkább programozási környezetek további programok létrehozására) keresztmetszetében értelmezi, elsősorban arra koncentrálva, hogy a machinima a filmkészítés eszközeit virtuális közegre alkalmazva gyors, kreatív, költséghatékony megoldást kínál. (Marino 2005, Ch.1.)

A machinima másik kulcsfigurája, Hugh Hancock könyvében szintén hasonló technikai, gyakorlati filmkészítő oldalról közelíti meg a témát. Hancock szerint a machinima „nem technológia, nem egy konkrét eszköz (hiszen többféle játékkal készíthető machinima), hanem technika és hozzáállás, mely azt sugallja, hogy egy virtuális közegben felvegyél valamit egy nézőpontból, és csináld meg úgy, hogy az filmmé váljon.” (Hancock 2007, 10) Írásaik alapján tehát tulajdonképpen a machinimát egy filmes eszközöket virtuális formában reprodukáló technikának tekinthetjük. Hancock szerint például a machinimának gyakorlatilag a filmhez kellene „felnőnie”, és elsősorban a független film új, több lehetőséggel bíró formájának kellene lennie.

A machinimaalkotók közül az absztrakt, művészebb filmeket készítő Friedrich Kirschner az, aki elméletben is a leginkább megpróbált elszakadni a machinima gyökereitől, vagyis a filmtől, a játéktól és az animációtól. Mindezt akképpen tette, hogy a machinima Hancock által is említett (Hancock 2007, 15) „gyengéinek” előnyére fordítását, a machinima specifikus

jellegzetességeit próbálta meg egy-egy cikkben feltárni azóta megszünt internetes magazinjában, a *Machinimagban*. Első számában Katherine Anna Kang *Anna* című filmje kapcsán (mely egy virág életét mutatja be egy teljes egészében személyre szabott játékgéne-nel) Kirschner azt írja: „a machinimának nem a 3D-animációhoz kellene megpróbálnia felnőnie, mivel annak magas grafikai kidolgozottságát sosem fogja tudni elérni, hanem saját stílust kellene kidolgoznia”. (Kirschner 2004, 10) A negyedik számban megjelent „*What stories*” című cikkében (Kirschner 2004, 18) pedig a korai film történetének hagyományával veti össze röviden a machinimát, majd a filmhez képest a machinima elsőre szűkebbnek tűnő, a valóságban sokkal inkább „más típusú” kifejezőeszközeit átgondolva már egy olyan irányt fogalmaz meg, mely „nem a mozi szimulálására, hanem a machinima saját kifejezőeszközeire és az ezek által kifejezhető történetekre koncentrálnak.” (Kirschner 2004, 18)

Bár utóbbi gondolatok a későbbiekben még hasznosak lesznek, mégis mindezen kísérletek és önigazolási küzdelmek ellenére a tudomány álláspontja a machinimával kapcsolatban továbbra is az, hogy nem új, független, önálló médium, ahogy azt Hancock és követői gyakran állítják. A machinima ugyanis elválaszthatatlan attól a közegtől, melyben létrejött: a játékiparttól és a játékos szubkultúrától. Philippa Stalker szerint (Stalker 2005, 2-3) például a machinima épp annyira non-interaktív játék, mint amennyire animációs film, így tulajdonképpen nem egyéb, mint egy non-interaktív mod. Hiszen gyakorlatilag más játékokhoz készült modokhoz hasonlóan játékosok által születik, és a játékban megtalálható eszközöket használja újra, szabja személyre, módosítja egyéni játékélmény létrehozásának céljából, végeredménye pedig csak annyiban tér el, hogy a „machinima mod” nem lesz játszható, hanem egy attól független, lineáris, lezárt narratívát hoz létre.

Rebecca Cannon is modként tekint a machinimákra, azonban ő két típust is megkülönböztet: az „art mod machinimát” és a „fan mod machinimát”. (Stalker, 2005, 36) Utóbbiba azon machinimák tartoznak, melyek szorosabban kötődnek a játék eredeti világához, történeti közegéhez és inkább a játékosok rajongásából születtek, ennek megfelelően nem is próbálják elrejtteni azt az explicit hivatkozást, hogy történetük egy bizonyos játék világában játszódik/készült (pl.: *Freeman's Mind*; *War of Internet Addiction*; *Not Just Another Love Story*). Előbbiek pedig azok a machinimák, melyeket Cannon szerint művészek készítenek, akik kimondottan művészi céllal használják a játékokat, így próbálnak minél több saját tervezésű „színész”-modellt, díszletet létrehozni, valamint cselekmény és stílus tekintetében is elvonatkoztatni az eredeti játékközegtől – legalábbis közvetlen játékra utalás szintjén (pl.: *Fake Science*, *The Journey*, *Anna*).

A Cannonra és Stalkerre egyaránt hivatkozó Martin Picard szerint (Picard 2007, 2-3) a machinimára kiválóan alkalmazható a Jay David Bolter és Richard Grusin által használt „remedializáció” fogalma (Bolter–Grusin 1999), vagyis az, hogy a digitális média saját felületein, saját logikája által újrafogalmazza a hagyományos médiumokat. Eszerint a machinima nem egyéb, mint a film játékok által történő remedializációja, ami Picard szerint annyi előnnyel mindenképpen jár, hogy általánosságban magasabb szintű kulturális elismertséget ad a játékoknak, mivel bemutatja a játékosok kreativitását és a játékok kreatív potenciálját is. (Picard 2007, 5) Henry Lowood ugyancsak a játékosok kreativitásának kifejeződését látja a legérdekesebbnek a machinimában, melynek kifejlődését három fontos készség kialakulására vezeti vissza:

- a technikai tudásra (hackelés, a játékok módosítása, alkalmassá tétele egyéni célokra, például forgatásra),
- a játéktudásra (a játék eleve adott lehetőségeinek, szabályainak, trükkjeinek legpontosabb ismerete),
- valamint a mások, a játékos közösség számára játszásra (előadás, eljátszás). (Lowood 2005, 17)

Ezekből kettő, a technikai és a játéktudás egyértelműen a játékokhoz kötődik. A „performálás”, előadó-játék pedig, bár visszavezethető lenne az előadó művészetre vagy a performativitás posztstrukturalizmus által kedvelt fogalmára^[2], gyökereit azonban mégis szintén a játékos szubkultúrában kell keresnünk. Lowood elsősorban az online, többjátékos játékelményben és/vagy a való életben mások előtt bemutatott mások-számára-játszást tekinti ezen képesség közvetlen forrásának. Mivel tehát mindezen készségek a játékos társadalomban, szubkultúrában gyökereznek, a machinimát Lowood szerint is a játékos közösségben kell kontextualizálni, (Lowood 2007, 4) ennek megfelelően a machinimák által kifejezett történetekben is az őket foglalkoztató problémákat kell keresnünk.

De mik egy játékos problémái? A számomra legérdekesebbnek bizonyuló tanulmányban, Leo Berkeley „Situating Machinima in the New Mediascape” című írásában (2007) a szerző szintén felsorolja a fent említett szempontok nagy részét (a film remedializációját, a machinima mod-jellegét, játékipartól való elválaszthatatlanságát vagy az aktív médiafogyasztó fogalmának alkalmazását), azonban ezen felül a tanulmányírók közül ő volt az egyetlen, aki meg is próbálkozott a machinimakészítéssel, és írásában ennek tanulságaira is kitért.

Berkeley tanulságai szerint a machinimakészítés során legszembetűnőbb az volt, mennyire hozzáigazítja saját machinimájának történetét ahhoz, ahogyan

a félig mesterséges intelligencia, félig saját parancsai által irányított karakterek viselkednek. Megállapításaiban egészen odáig merészkedik, hogy a machinima „dokumentumfilm-készítés animációs közegben”, (Berkeley 2007, 8) valamint hogy „annak az újszerű kulturális élménynek a közvetlen leképződései, melynek során az ember egy virtuális közegben virtuális alakokkal lép kapcsolatba”. (Berkeley 2007, 12) Ugyan arra nem tér ki, hogy ezen virtuális alakok egyaránt lehetnek mesterséges intelligencia és valós személyek által irányított karakterek is, de ez sokban nem is befolyásolja azt a megállapítást, hogy a machinimák akarva-akaratlanul történetük tematikájává teszik a virtuális világ különböző aspektusaihoz fűződő viszonyukat – vagyis azt, ahogy a játékosok mindennapi életüket élik egy virtuális közeg rendszerében. Ez megmagyarázza egyben azt is, hogy a machinimakészítők és a machinimával foglalkozó elméleti szakirodalmak miért fordítanak olyan nagy figyelmet a machinimára mint formára, technikára. A technika itt ugyanis óriási hangsúllyal képviselteti magát, mivel nemcsak nagyban behatárolja megvalósítás lehetőségeit, hanem befolyásolja a kifejezés lehetőségeit, az elbeszélhető történeteket és egyáltalán a világról való gondolkodást is.

A technika azonban csak az egyik oldala mindennek, hiszen mint fentebb már elmondtam, a machinima elsősorban a játékosok kifejezőeszköze, akiknek élete a sztereotípiával ellentétben nemcsak a játékról és a játékok világairól szól, hanem ezen élmények kapcsán egy közösségről is, melynek elsődleges mozgatórugója ugyan valóban a játék, mindehhez azonban sok egyéb kulturális és szociális tényező is kapcsolódik, melyek szintén nagyban meghatározzák a machinimák tartalmát. A játékos felváltva éli virtuális, technológia és játékvilágok szabályai által megszabott, valamint valós, társadalom és kultúra által befolyásolt életét, s e kettő határán egyensúlyozva ezek fokozatosan össze is mosódnak.

Jelen tanulmányomban mindkét oldal, a machinima technikai és kulturális–szociális kereteinek feltárásával egyaránt szeretném feltérképezni azt, hogyan és mit fejez ki ez a játékosok által játékosok számára készülő mozgóképes forma. Ezek alapján pedig e dolgozat végére reményeim szerint világossá válik majd, hogy a fentebb említett machinimapéldák nem csupán abban hasonlítanak egymásra, hogy mind játékokban készültek, hanem abban is, hogy játékosok által készültek. Vagyis egy olyan generáció jellegzetes képviselői által, akik számára mindennapos és természetes az újmediális közeg, a Jack Balkin (1998) és Lev Manovich (1997) által megfogalmazott „kulturális szoftver” mindent komputerezáló, számítógépes logikában értelmező gondolkodásmódja, világlátása.

A MACHINIMA FORRÁSAI A GEEKKULTÚRA KIALAKULÁSA

What can I tell you, pal? Misery loves company.
(*Red vs. Blue*, Season 3, Episode 43, Church)

A machinima létrejöttének tágabb értelemben vett technikai és kulturális feltételei tulajdonképpen ugyanabból az időszakból, a '70-'80-as évekből származnak, fejlődésük pedig párhuzamosan zajlott.

A machinimát kitermelő játékoszubbkultúra egy olyan, ebben az időszakban kialakuló nagyobb, többnyire fiatalokból álló társadalmi rétegnek, az ún. „geekszubbkultúrának” alágaként jött létre, melynek különböző válfajai négy fontos jellemzővel írhatók le:

- Egyrészt maga a fogalom („geek”) egy sértésből ered, (Tocci 2007, 3) mellyel az iskolában általában antiszociális, világtól elzárkózott, „elvarázsolt” gyerekeket szokták csúfolni, olyanokat, akik emiatt inkább eszkéipista fantáziavilágok menedékét keresik.
- Ebből következik a második jellemző, miszerint a geekek általában bizonyos kulturális termék vagy termékcsoport, történeti univerzum, popkulturális mítosz elkötelezett rajongói, így ezen típusú termékek gyűjtői is.
- Harmadrészt sok esetben olyan rajongókról van szó, akik más (a mindennapi életben hasonlóan kívülálló) rajongókkal ezen érdeklődésük miatt közösséget vállalva rajongói csoportokat hoznak létre. Ezekben belül adott popkulturális mítosz iránti elkötelezettségüket és (rendelkezésre álló nagyfokú tárgyi ismeretük miatt) kritikai attitűdjüket is kifejezésre juttathatják. A rajongók emiatt egyféle személyes viszonyt ápolnak adott popkulturális mítosszal/mítoszokkal, ami miatt félig benne is élnek, félig viszont kívülálló, tárgyilagos szakértői is annak. Ez egy aktív, elkötelezett és tudatos médiafogyasztó csoport, mely aktivitását sok esetben például úgy nevezett „fan fictionök” formájában is megmutatják. Olyan, rajongók által készített művekről (történetekről, filmekről, rajzokról, egyéb alkotásokról) van szó, melyek egy adott

popkulturális mítosz elemeit használják fel, hogy általuk saját történeteket hozzanak létre.

- Negyedrészt pedig jellemző még erre a szubkultúrára, hogy, mint már említettem, (a választott érdeklődési kör alapján) különböző szerteágazó irányzatai egytől egyig az emlegetett időszak ('70-es, '80-as évek) popkultúrára közvetlenül vagy közvetetten kiható technikai fejlesztéseire építenek.

Mik ezek a fejlesztések?

Henry Jenkins ugyanezt a rajongói szubkultúrát vizsgálja „*Quentin Tarantino's Star Wars?: Digital Cinema, Media Convergence, and Participatory Culture*” (2003) című tanulmányában, melyben fel is sorolja a korszak azon a technikai fejlesztéseit, melyek hatással voltak ennek a jóval médiatudatosabb és aktívabban fogyasztó közösségnek a kialakulására.

Talán furcsának hathat, hogy elsőként a fénymásolók megjelenését említi, (Jenkins 2003, Ch2 para.8.) azonban ha belegondolunk, a sokszorosítás olcsóbbá válásával ez valójában a különböző médiatermékekkel, popkulturális mítoszokkal kapcsolatos saját írott sajtó megjelenésének lehetőségét teremtette meg, azaz létrehozta az ún. „fanzine”-ek megjelenésével a különböző, nagyobb kiterjedésű rajongói körök szerveződésére lehetőséget adó fórumokat. A kommunikáció felületei később a fokozatosan kifejlődő mobilkommunikáció és az internet elterjedésével tágultak tovább.

Ezt követően Jenkins a videofelvevőt említi, (Jenkins 2003, Uo.) melynek megjelenése egyrészt elhozta azt, hogy mindenki a saját érdeklődésének megfelelően elkezdhesse gyűjteni a számára értékes médiakincseket, valamint azt is lehetővé tette, hogy a tévéből felvett, máshonnan másolt mozgóképanyagokat otthon bárki újra is vágassa. A videó tehát egyrészt elősegítette a rajongók gyűjtőszenvédélyének kiteljesedését, az egymás közti cserélgetést, másrészt a remixelést, a fan fiction mozgóképre való kiterjedését is.

A remixelés ugyanakkor korábban jelen volt a kultúrában, (Manovich 2005, 5.) hiszen már a '60-es években megjelentek, a '80-as évek elejére pedig már bárki számára elérhetővé váltak a zenei keverőpultok, melyek első körben lehetővé tették, hogy egy adott zeneszám különböző elemeit különböző, egymással párhuzamos sávokon rögzíthessék, második lépésben pedig akár különböző zeneszámok különböző hangsávjait is össze lehessen mixelni egymással. Jenkins a hang kapcsán még a walkmanek megjelenését emelte ki a '80-as évek legelején, (Jenkins 2003, Uo.) ami azt kínálta, hogy kedvenc zenéinket bárhová magunkkal vihessük, ezáltal „életünk

soundtrackjeként” saját, szubjektív tapasztalatainkhoz társítsuk, azokkal gyakorlatilag mintegy montázsként „összemixeljük”. Ezt a képzettársítást pedig nem mellesleg az ugyanebben a korszakban, 1980-ban, az MTV elindulásával megjelenő videokliphez társított hangulatmontázs is elősegítette, ami egyébként azt is lehetővé tette, hogy az ember kedvenc zenéit akár a tévéből magnókazettára vegye és walkmanjén magával vigye.

Míg a zene esetében a szintén a ‘70-es, ‘80-as években elterjedő szintetizátorok, valamint a különböző hangminták mozaikszerű keverésére szolgáló samplerek és számítógépes keverőszoftverek felé visz az út, a filmek esetében később az egyre olcsóbb camcorderek, VHS-kamerák, majd digitális kamerák, képmanipulációs eszközök, non-lineáris vágó- és utómunkaszoftverek segítettek az amatőr/rajongói tartalomelőállítás továbbfejlesztését. Ezek által a rajongók már valóban saját fanfilmek készítésére is képesek lettek. Jenkins szövege elsősorban ezekre a rajongói filmekre koncentrál, ahogy nekünk is ebbe az irányba kell majd a későbbiekben továbbhaladni, hiszen a machinima esetében is hasonlóról van szó: rajongók egy meglévő popkulturális mítosz elemeit használják újra, hogy saját személyes élményeikkel összekeverve hozzanak létre műveket.

Mik is pontosan ezek a bizonyos sokat emlegetett popkulturális mítoszok, melyek ezekből a technikai körülményekből nőttek ki, s melyekből ez az átalakuló és egyben a geekszubkultúrát létrehozó popkultúra összeállt?

A válasz, ahogy a geekszubkultúra érdeklődése is: sokrétű. A geekek érdeklődési köre kiterjed a (főleg „kult-”, „B-kategóriás-” és/vagy sci-fi/horror/fantasztikus-) filmekre, képregényekre, a japán kultúrára, televíziós sorozatokra, fantasztikus irodalomra, szerepjátékokra és számos további mellett természetesen a videojátékokra is. Ezen látszólag nagyon különféle popkulturális termékeknek azonban nem egy közös jellemzője is akad. Jenkins ezen jellemzőknek

1. a szeriális formát,
 2. a megjegyezhető, karakteres ikonográfiát és idézhetőséget,
 3. a kiterjedt, de tovább bővíthető univerzumok létrehozását és így
 4. a különböző technológiai felületekre való könnyű adaptálhatóságát tartja.
- (Jenkins 2003, Ch2 para.18.)

Nincs itt másról szó, mint a profitorientált, médiumokon átívelő franchise-okról, azaz kulturális márkákról, termékcsaládokról, melyek pontosan a fenti jellemzők valamelyikére és arra a rajongói bázisra építenek, mely (a geekek kapcsán már emlegetett elkötelezettség és gyűjtőszellem miatt) biztos vásárlója egy a franchise-hoz kapcsolódó újabb terméknek.

egyébként ugyancsak a '70-es évekre datálható, 1970-ben rendezték meg ugyanis az első Comic-Con képregényvásárt, melynek célja kifejezetten a gyűjtemények megosztása, ritkaságok felkutatása volt. Ez a rendezvény azóta igencsak kiterjedélyesedett, és az általános értelemben vett nemzetközi geekcultúra, (s talán nem túlzás, hogy a nemzetközi szórakoztatóipar) egyik legfontosabb eseményévé nőtte ki magát. Ugyancsak a '70-es évek végére tehető egyébként a japán mangák és animék feltűnése is Amerikában, melyeket a '80-as években kezdtek el rendszeresen angol nyelven is megjelentetni. (Sok egyéb mellett az anime- és mangakultúra hatását mutatja például a japán mechák, óriásrobotok először képregényformában való adaptálódása az amerikai kultúrába, amit ma a nyugati popkultúrában *Transformers*ként ismerünk. Renato Rivera 2009-es tanulmánya épp a *Transformers* jelenséget tanulmányozza a nyugati és a japán [otaku] rajongói kultúra tükrében.)

A mai fantasy és számítógépes szerepjátékok legmeghatározóbb előzménye, J.R.R. Tolkien 1955-ben Amerikában megjelent *A Gyűrűk Ura*-trilógiája ugyan már a '60-as években több összefogott, komoly rajongótábort hozott létre fanzine-ekkel és rendezvényekkel, azonban a '70-es évek végén nőtt meg igazán népszerűsége, mikor is a szerző halálát követően fia, Christopher Tolkien elkezdte posztumusz kiadni a szerző befejezetlen műveit, melyek mindegyike hatalmas mennyiségű új információval szolgált az egyébként is roppant kidolgozott háttérű Középföldével kapcsolatban. Középfölde sikere épp ebben az elképesztően részletes, fantasztikus háttérvilágban rejlik, mivel ez az eszképiista mesén túl pontosan arra az elmélyülésre és egyben tárgyi tudásszerzésre teszi alkalmassá, mely a fanok egyik legjellemzőbb vonása. Magának az eredeti trilógiának a története talán kevésbé is érdekes, sokkal inkább annak a teljes fantáziavilág történelmében elfoglalt pozíciója válik érdekessé, melyet a rajongók szabadon feltárhatnak a különböző lexikonszerű könyvek mentén.

Hasonló logikát követve hozta létre 1974-ben Gary Gygax és Dave Arneson a geekek körében szintén alapműnek számító *Dungeons and Dragons* című szerepjáték-rendszer szabálykönyvét, mely szintén hatalmas mennyiségű lexikális információt és egyben konkrét szabályokat tartalmaz egy kiterjedt fantasyvilággal kapcsolatban. A játék során a legtöbb játékos egy-egy szereplőt, egy további játékos pedig mesélőt alakít, aki a szabálykönyv szabályait és lehetőségeit követve létrehoz a többi játékos számára egy gondolatban/táblán korlátok nélkül bejárható fantáziavilágot, melyben azok szabadon cselekedhetnek a mesélő a játékszabályok mentén koordinált irányítása alatt. Itt is láthatóan jelen van a félig elmerülés, félig objektív, lexikális tudáson alapuló rálátás, valamint az a jelenség, hogy a történet univerzuma lényegesebbé válik, mint a benne lejátsszódó, a befogadót

szabadon hagyó cselekmény.

Ugyanez vonatkozik a korszak legfontosabb sci-fi opuszaira, a nagy tiszteletnek örvendő *Star Trek*re és a legfontosabbra, a *Star Wars*ra is. Előbbi klasszikus változata, az 1966-tól 1969-ig futó népszerű sorozat volt, melynek kalandjai az 1979-es első *Star Trek* mozifilm megjelenésével folytatódtak, hogy a brand népszerűségét és mítoszát aztán számos film és 1987-től egy teljesen új gárdával induló, de azonos világban játszódó sorozat növelje tovább. Ugyanezzel majdnem teljesen párhuzamosan zajlott 1977-től az első *Star Wars*-trilógia sikertörténete, mely abban is iránymutató volt a szórakoztatóipar számára, ahogy George Lucas jogai birtokában egy hatalmas franchise-birodalmat hozott létre filmjei köré, így húsz éven keresztül folyamatosan képes volt bevételt termelni csak abból, hogy a *Star Wars*-univerzum ikonikus karakter- és tárgyi kultúráját licenszelve. Mindkettő esetében ugyanolyan kidolgozott háttérű fantasztikus univerzumokat látunk, mint Tolkien művében. (A *Star Wars* név alatt megjelent könyvek például csak akkor válhatnak kanonikussá, ha azt a Lucasfilm jóváhagyja, és beilleszti a *Star Wars*-univerzum immár sokezer évet felölelő idővonalába.) Ugyanígy mindkettő esetében – ahogyan egyébként (a hat könyvre, azt pedig három kötetre felbontott *A Gyűrűk Ura* cselekményével) Tolkiennél is – szeriális formában férünk hozzá az univerzumban játszódó újabb és újabb eseményekhez és visszatérő ikonikus elemekhez.

A geekek által kultivált filmműfajok esetében pedig ugyanígy bizonyos visszatérő motívumokat, karaktereket (például földönkívüli, zombi, szörny) azonosíthatunk, melyek újra és újra feltűnnek a legtöbb adott műfajhoz tartozó filmben, szinte franchise-szerű „márkahűséggel”. Ezáltal a műfajok válnak „világokká”, melyekkel kapcsolatban a rajongó lexikális tudást gyűjthet. (Például az igen sokszínű horror ikonográfia világa.) A jellegzetes geekműfajok egyébként jellemzően a fantasztikum műfajcsoportjához tartoznak, az irrealitás világi ugyanis jobban elősegítik az azokban való eszkéipista elmerülést.

A MACHINIMA KIALAKULÁSÁNAK KÖZVETLEN FELTÉTELEI

Church: You're a computer, I thought computers can't lie.

Gary: They can if they are programmed to lie.

Church: Were you programmed to lie?

Gary: (pause) ...No.

(*Red vs. Blue*, Season 5, Episode 94)

Végül, hogy e szöveg fő témájához már közvetlenebbül is közelítsek, térjünk rá a videojátékokra, melyek egyébként történetesen szintén a '70-es évek végén és '80-as években élték aranykorukat.

Szinte minden fontos, ikonikus, műfajteremtő játékklasszikus ebből a korszakból származik, úgyis mint: a *Space Invaders* (1978), a *Pacman* (1980), Super Mario karakterét és a platformjátékokat is bevezető *Donkey Kong* (1981) vagy maga a *Mario Bros.* (1983), de ugyanígy a *Tetris* (1985), a *Zelda* (1986), a *Final Fantasy* (1987), a *Street Fighter* (1987), a *Sim City* (1988) vagy a *Prince of Persia* (1989) is, és még hosszan sorolhatnánk.

Ezekre a játékokra is általánosan igaz az, amit a franchise-okkal kapcsolatban Jenkinst idézve elmondtunk.

1. Vagyis jellemző rájuk először is, hogy történeteik, amennyiben van nekik, szeriális formában jelennek meg, egyrészt a többrészes sorozatok, másrészt az egymást sokszor epizodikusan követő pályák miatt is.
2. Másodszor jellemző, hogy emlékezetes karakterek, ikonográfia, arculat határozzák meg legjobban az adott játékot, elsősorban ezek miatt a jellegzetességek miatt hajlandó a rajongó megvenni a soron következő részt.
3. A játékok ezen emlékezetes karakterekre, motívumokra, szituációkra egyszerűsítő „high concept”-jellege^[3] a más médiumról származó hasonló franchise-ok, mítoszok adaptálhatóságát is elősegítik, ezért létezik annyi képregényen, *Star Wars*on, *Gyűrűk Urán*, anime/mangán és fantasztikus irodalmon alapuló játékadaptáció. Hozzá kell azonban tenni azt is, hogy nem direkt adaptációként a játékok történelmük során számos motívumot átvettek a műfaji film ikonográfiájából is.

(Jellemzően egyébként az emlegetett „geekműfajokból”, a sci-fiből, a fantasyból és a horrorból.)

4. Ezenkívül abban is megegyeznek a geekcultúra egyéb populáris mítoszaival, hogy történeteik világának kidolgozottsága sokszor elsőbbséget élvez a konkrét cselekménnyel szemben. Ez már csak azért is kézenfekvő, mivel a szabad bejárhatóság miatt az egyszeri cselekmény elbeszélésén túl számos alternatív bejárásra, nem rendeltetésszerű felhasználásra is fel kell készülnie a játékkészítőnek, így lehetőségek komplex együttesét, egy komplett világot kell megteremtenie.

AZ ELEVE LÉTEZŐ DIEGETIKUS TÉR

Ez a világ az a diegetikus tér, mely elemeiben tulajdonképpen tartalmazza a játék világában rejlő történetlehetőségeket – azokat is, amelyekre a készítők konkrétan nem is gondolnak. Ezáltal a játék megfordítja azt a hagyományos elgondolást, miszerint a diegetikus tér a narratíva által jön létre, helyette a teret olyannyira előtérbe hozza, hogy az gyakorlatilag a narratívától függetlenül is létezik. A játékok azonban sok esetben mégis képesek elmondani egy összefüggő történetet, melyhez az időközpontú médiumokhoz képest más információadagolási módszert alkalmaznak: a térszervezést.

Henry Jenkins egy másik írásában, „A játéktervezés mint narratív építészet” (Jenkins 2008) című tanulmányban pontosan arra hívja fel a figyelmet, hogy a videojátékok tere önmagában is lehet narratív, hiszen a játékok olyan kiterjedt világokat hoznak létre, melyekben a játék alkotói (a játékos számára kitűzött feladat mellett) tájépítészeti technikák segítségével megformált terek és ezen virtuális terekben lévő tárgyak elhelyezése által is vezetik a játékos figyelmét. Jenkins ezt „környezeti történet-elbeszélésnek” nevezi, és négyféle típusát különbözteti meg a játékokban:

- a „felidéző tereket” (térbeli elemei egy már létező narratív univerzum elemei, pl.: a *Star Wars* világán alapuló, de annak teljes történetét nem adaptáló úrszimulátor),
- az „eljátszott történeteket” (melyekben akár egy adaptált, akár egy eredeti történet lineárisan egymást követő pályákra, terekre, epizodikus jelenetekre oszlik),
- a „beágyazott elbeszéléseket” (a tér felderítésén, az abban elrejtett tárgyi nyomok megtalálásán és így egy elrejtett emlék-narratíva feltárásán alapuló, nyomozásra építő típus, az „interaktív film” irányzatának

jellegzetes műfaja),

- valamint az úgynevezett „létrejövő elbeszéléseket”. Utóbbi közé például a manapság igen nagy népszerűségnek örvendő nyitott világú, „sandbox” típusú játékok (pl.: *The Sims*, *Grand Theft Auto* stb....) és az MMORPG-k (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, azaz más játékosokkal együtt játszható online szerepjátékok) tartoznak. (Jenkins 2008, 182)

Mindnek közös tulajdonsága, hogy nem erőltetnek a játékosra kötött narratívát (maximum alternatívaként kínálnak, például a *Grand Theft Auto* esetében), hanem rendelkezésére bocsátanak egy hatalmas virtuális diegetikus világot, annak saját berendezkedésével és narratív célokat is szolgálni képes objektumaival (és az MMORPG esetében persze a többi sokszázezer játékosal), majd „magára hagyják” a játékost avatarjával, hogy aztán eme (mesterséges intelligencia vagy más játékosok által is benépesített/ önműködtető) narratív elemekből önmaga számára állítson elő élményeket, történeteket. Ezek a történetek ennek ellenére persze mégsem teljesen véletlenszerűek, hiszen a készítőik valamilyen fokon mindig behatárolják akár a teret, akár a használható tárgyak funkciót, akár a karakterek cselekvési lehetőségeit. Így, bár a szabadság illúziója megvan, a játékos mindig konstruált, mesterséges közegben mozog, mely meghatározott típusú cselekmények létrehozására alkalmas.

A MOBIL VIRTUÁLIS KAMERA

Ugyanakkor világos, hogy minden játékos máshogy játszik egy játékot, ennek megfelelően nemcsak saját befogadói attitűdje módosíthatja a jelentést, hanem ő maga is, hiszen az interaktivitás által közvetlenül is beavatkozhat a történések értelmezhetőségébe. Mindehhez pedig nem is muszáj a sandbox-játékok korlátlan mozgási szabadságáig elmennünk, éppen elég arra gondolnunk, hogyan képes módosítani a jelentést csupán az, hogy a háromdimenziós térben egyes szám első személyű nézőpontból milyen irányba nézünk. A monitor határa lezárja, keretezi azt a kiválasztott képet, beállítást, amelyen keresztül a virtuális világ látszódik, ezáltal tehát a játékos választja ki, emeli ki e világ információösszességének egy részét.

Lev Manovich a virtuális világhoz való hozzáférés eszközeit jelentő mobil nézőpontot a film hagyományára vezeti vissza, és azt állítja, hogy ez a látás sokkal inkább a film jellemzője, mint az emberi szemé. (Manovich 1998,

Ch.4 para.7) A filmhez képest azonban a különbség az, hogy, amint már említettem, a játék kamerája esetében nem a kamera teremti meg a diegetikus tér illúzióját, hanem a diegetikus tér, melyhez a kamera hozzáfér, tőle függetlenül is már eleve létezik. Ebben az összefüggésben a diegetikus tér tulajdonképpen Manovich egy másik tanulmányából (Manovich 2001) átemelt (adatbázis és algoritmus) fogalmaival élve „narratív elemek adatbázisa”, melyhez a remediált filmes kamera algoritmusra fordított megfelelője által férünk hozzá. Az információk kiemelésének, narratív elemekként való értelmezésének eszközeként gyakorlatilag a (játékos által vezérelt) algoritmus mint kamera válik az elbeszélés létrehozójává.

Ennek legeggyértelműbb igazolása maga a machinima, mely ennek a kameranézőpontnak/-funkciónak újrafelfedezésére, és más fan fictionökhöz hasonlóan egy előzetesen létező, lezárt diegetikus világra mint popkulturális mítosz újraértelmezésére épül.

ASSETEK, ENGINE-EK ÉS AZ ID SOFTWARE FORRADALMA

A machinima létrejöttéhez azonban az elsőszemélyű nézőpont és a narratív lehetőségeket hordozó környezet mellett még egy harmadik fontos elemre volt szükség: némi biztatásra.

A fenti kijelentés végtelen profanitása ellenére az igazság tényleg az, hogy a játékok lehetőségeinek ilyen jellegű amatőrök általi remixelése nem biztos, hogy felmerülhetett volna, ha nincs John Carmack, az id Software méltán híres programozója, aki kezdettől fogva nagy támogatója és elősegítője volt a felhasználók, rajongók, játékosok bevonásának a játék folyamatos formálásában.^[4] Nem véletlen, hogy a róla és az id Software történetéről szóló könyv (*Masters of Doom*) alcíme is: *How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. (Kushner 2003) Carmack és (ebben egy ideig hű társa, az id Software dizájnere) John Romero ugyanis gyakorlatilag egy olyan fordulattal álltak elő a szórakoztatóiparban, amit előttük nem sokan mertek megtenni: önmagukban is működőképes, népszerű termékeiket a felhasználók számára könnyen hozzáférhető elemekre bontva adták el, és bátorították őket arra, hogy azokat saját maguk ízlése szerint módosítsák azokat.

Carmack új típusú programozói gondolkodásmódot vezetett be, mely abban merült ki, hogy fizikailag szétválasztotta a játékot alkotó elemek adatbázisát (assets) és az azokat kezelő algoritmust (engine), majd előbbieket egy

mapparendszerben közvetlenül hozzáférhetővé tette a felhasználók számára. Ez már 1992-es játékokban, a szubjektív szemszögű lövöldözős játékokat (vagyis az FPS-műfajt) népszerűvé tevő *Wolfenstein 3D*-ben is megjelent, melyhez az id egy „editort” mellékel, melynek segítségével például átrajzolhatóak voltak a különböző ellenfelek vagy a falakat borító felületek. Ennek a „moduláris struktúrának”^[5] a kiteljesedését azonban az 1993-as *Doom* című játékok jelentette, itt ugyanis már teljesen szétváltak fájlstruktúrában az engine és a WAD („Where is All the Data?”) kiterjesztésű formátumba csomagolt elemek, assetek, mely átlátható, nyílt szerkezet segítségével a minimális számítógépes tudással rendelkező felhasználó is már saját pályákat, modokat hozhatott létre. (Beregi 2010, 317)

Egyrészt azért volt mindez jó az idnek, mivel magát az engine-t és a módosítható fájlstruktúrát könnyű alakíthatósága miatt eladhatta más játékfejlesztő cégeknek, akiknek ezáltal már nem kellett programjukat a semmiből létrehozniuk, hanem csak személyre kellett szabniuk az id által létrehozottat – ami esetükben a profibb szakmai háttér miatt nyilván profibb eredményeket szült, mint a rajongók munkái esetében. Ezenkívül ezek a fejlesztők persze arra is jogokat kaptak, hogy az így készült, lényegében modjátékot saját termékként eladják. Mindez a machinimával kapcsolatban még komoly következményekhez fog vezetni, mivel általában a játékosok által készített modok, így a machinimák sem rendelkeznek ehhez hasonló kereskedelmi jogokkal.



A *Doom*hoz készült legkülönbébb rajongói modok

Ugyanakkor a játékosok által létrehozott modok nagy része nem is kereskedelmi céllal született, sokkal inkább a többi játékos, a *Doom* körül

kialakult bensőséges rajongói közösség számára. Az id a *Doomot* ún. „shareware” változatban terjesztette, vagyis szabadon kipróbálhatóvá tette a játék teljes első harmadát, ezáltal a program igen rövid idő alatt elterjedt, és hatalmas rajongótábort szerzett magának. A *Doom* közösségi jellegét tovább erősítette a hálózaton játszható többjátékos mód bevezetése, ezáltal egyszerre négyen is játszhattak vállvetve, egymás ellen, akár az előre beépített, akár a saját maguk által készített pályákon. Ez meglehetősen megnyújtotta a játék élettartamát azokhoz a játékokhoz képest, melyek csupán egyetlen történet végigjátszását kínálták. A játékorákat pedig még inkább kitolta a modolás lehetősége – olyannyira, hogy sokan még ma is foglalkoznak *Doomhoz* készülő tartalmak előállításával.

Az id a *Doommal* a franchise-okkal kapcsolatban fent elmondott jellegzetességeknek gyakorlatilag konkrét fizikai megvalósulását hozta létre, hiszen egy olyan fantasztikus univerzumot alkotott, melynek

1. jellegzetes elemeit a „fan fictiont” előállítani akaró rajongónak nem kell reprodukálnia vagy másolnia, hiszen ezen elemek, karakterek elkülöníthető és módosítható, lecserélhető fájllokként egyenként hozzáférhetőek magában az eredeti műben. Mindebben egyben benne rejlik a geekek „kint is, bent is”-hozzáállásának megvalósulása is, hiszen
2. a *Doom* játékosai egyszerre vannak benne a játékban játékosként, és egyszerre szakértői is annak a technikai háttérismeret, a programstruktúra ismerete miatt. (Ez az, amit Henry Lowood egyébként játéktudásnak és technikai tudásnak nevez. [Lowood 2007])
3. Emellett a licenszelt engine-nel létrehozott, teljesen eltérő stílusú hivatalos játékok, vagy az egyes pályákon, modelleken túl a teljes grafikai tárházát is lecserélő rajongói modok egyértelműen megmutatják azt is, hogy az engine az adaptálhatóság fizikai megvalósulását is jelenti.
4. Mindezek tetejébe (vagy inkább ezek által) pedig egy olyan rajongói közösséget alkot, mely az előállított saját tartalmakkal és a játék körül folytatott aktív közösségi tevékenységgel folyamatosan fenntartja az érdeklődést adott kulturális termék iránt.

A MACHINIMA MEGSZÜLETÉSE ÉS SZTENDERDIZÁLÓDÁSA

Sarge: I represent the past, where stuff cost less and people knew the value of a hard days work, but they only lived to be 28 years old.
Simmons: I represent the future where we have no morals and no emotions, but we have a lot of kick-ass gadgets.
Grif: And I'm the present which sucks. We have nothing cool and also no morals.
(*Red vs. Blue*, Season 3, Episode 43)

Ezzel pedig el is érkeztünk a machinima közvetlen forrásához, az 1996-ban készült *Quake*-hez, mely az id Software következő játékaként már a *Doom* hírneve miatt is óriási érdeklődést vonzott. A benne rejlő képességek, lehetőségek, új funkciók azonban még tovább fokozták a *Doom* által létrehozott közösségi életet. A *Quake* többek között teljesen háromdimenziós karaktermodelleket, valósabb fényhatásokat, interneten játszható többjátékos módot, a nézőpont egérrel történő irányítását és végül, de nem utolsó sorban (a machinima vonatkozásában legfontosabbként) játékunk úgynevezett demóként („quakedemo”) való rögzítését is lehetővé tette. Utóbbi valósídejű renderelés által volt képes rögzíteni játékunkat, és ugyanilyen módon tette lehetővé felvett játékunk visszajátszását is. A *Quake* elképesztő népszerűsége odáig nőtt, hogy hivatalos (és nem-hivatalos) *Quake*-találkozókat rendeztek, különböző (versenysportszerűen szervezett) játékos csapatok (klánok) jöttek létre, illetve nem utolsó sorban nagyszabású multiplayer versenyeket tartottak (melyek egyúttal létrehozták a mára széles körben elterjedt „cybersport” fogalmát is). Mindezek szerveződéséhez a terepet az épp ekkortájt elterjedő internet adta.

Az egyes játékosokat övező tisztelet a *Quake* esetében már tényleg kezdett felérni maguknak a játék készítőinek szintén sztárszámba menő respektjével, akik egyébként (különösen a dizájner, John Romero) ugyancsak aktívan játszottak. A híres játékosok egy-egy meccsét vagy a játék egyjátékos módjának minél gyorsabb végigjátszását (speedrun) rögzítő demókat játékosok százai nézték meg, hogy eltanulhassák a „nagyok” technikáit. Henry Lowood szerint (Lowood 2007, 9) a visszajátszás lehetősége volt a

játékoknál és különösen (a közösség miatt) a *Quake*-nél az a pont, melynek köszönhetően a játéktudás fokozatosan átalakult, és elkezdte létrehozni a „játékelőadás” képességét. Az említett „nagyok” pedig olyannyira nagyok lettek, hogy némelyikük játékosból a fejlesztők közé is átkerülhetett, és később komoly karriert futott be a játékiparban.^[6]

Ilyen például a legnevesebb *Quake*-klán, a Rangers Clan is, melyet több dolog miatt is hatalmas tisztelet övez. Egyrészt mivel a klán tagjai a legprofibb játékosok egyikei voltak, másrészt mivel ők találták ki a „Capture the Flag” nevű játékmódot, mely mára a multiplayer lövöldözős játékok egyik legalapvetőbb és legközkedveltebb játékmódjává vált (ez két különböző színű és egy-egy bázist, azon belül is egy-egy zászlót őrző szembenálló csapat zászlójáért folyó küzdelmére épül, s ez később a *Red vs. Blue* kapcsán igencsak meghatározó kulturális háttérrel fog jelenteni), harmadrészt mivel nem melleleg feltalálták a machinima őst, a *Quake*-movie-t.

A *QUAKE*-MOVIE KORSZAK

A történelem első machinimájaként tisztelt *Diary of a Camper* című művet 1996-ban készítette a Rangers Clan, tulajdonképpen saját rajongóiknak (!) szánt különleges meglepetésként. Számos egyéb demójukat követően ugyanis ez volt az első olyan szokatlan *Quake*-demó, mely nem játékbeli ügyességüket volt hivatott bemutatni, hanem helyette egy rövid, humoros történetet próbált elmondani.

A játékszituáció ugyan maradt, hiszen a „filmben” gyakorlatilag egy „team deathmatch”-et játszó csapat mindennapjába nyerhetünk betekintést, amint elcsípnek egy alattomos „campert”. Előbbi kifejezés annyi jelent, hogy két csapat küzd egymással, és az győz, aki többször gyilkolta le a másik csapat folyamatosan újraszülető tagjait, míg utóbbi fogalom szleng megnevezése annak a játékosnak, aki a többi játékos elől a pálya egy eldugott részén rejtőzve („letáborozva”) alattomos módon lövöldözi le őket. Az ilyen típusú magatartást és olcsó pontszerzést a többi játékos általában mélyen elítéli. A kisfilm/demó elején egy földszinti folyosón valamiféle stratégia megbeszélésére összeverődött csapatot láthatunk, akik felett egy eldugott szobában megjelenik egy rejtélyes idegen figura, aki fegyverét egy apró résen keresztül a lenti csapatra irányítja. A lentiek ezt megneszelve azonnal reagálnak, és a szűk résen keresztül lelövik az alattomos idegent. Ezt követően felmennek a szobába, és meglepetten tanakodnak, vajon tényleg az volt-e a merénylő, akinek gondolják: John Romero? Mint említettem,

Romero, a *Quake* dizájnere közismerten jó játékosnak számított, és hírhedt volt arról, hogy időről-időre megjelent egy-egy szerveren és mindenkit legyőzött. A machinimának tehát mindjárt az első megjelenésekor azt láthatjuk, hogy a játékosok a virtuális világ mindennapjait a valós élet logikájából merített elemekkel keverve hoznak létre a játék által történetet.

Első ilyen jellegű videóként persze a *Diary of a Camper* igen amatőr eszközökkel dolgozik. Nincsenek szinkronhangok, csupán a játék saját, bal felső sarokban elhelyezkedő apróbetűs, alig olvasható párbeszédfelületéről szerezhetünk információt a karakterek közt zajló beszélgetésekről. Nincs vágás sem, így a történéseket egy snittben, a játékosok szemszögétől függetlenül (de játékos által irányított) mobil kamera segítségével figyelhetjük, mely folyamatosan mozog, szálldos a pálya és az események különböző pontjai közt.

A *Diary of a Camper*nek nemsokára számos követője is akadt, melyek hozzá hasonlóan személyes, sokszor humoros módon forgatták ki, értelmezték újra a játék által nyújtott kereteket. Ezek a filmek már sokszor direkt a *Quake*-kel való filmkészítéshez fejlesztett „forgatási modokat” is alkalmaztak (úgy mint a szörnyek irányíthatóságát, a *Keygrip* nevű demóvágó eszközzel való vágást vagy főcímet). A *Clan Undead Operation Bayshield* című filmje például már vágást, saját modelleket, minimálisan animált arcmimikát és saját környezetet is használt ahhoz, hogy bemutasson egy humorosan előadott terrorelhárítási akciót egy hotelben. Ebben a filmben azonban még nagyobb arányban szerepeltek a játékból származó eredeti modellek, és a történet is végül a jól megszokott lövöldözésbe torkollott.

Nem így a szinte teljesen saját környezetet és karaktereket, valamint szinkronhangokat és zenét is alkalmazó, Avatar & Wendigo művészneveken futó alkotók által létrehozott *Blahbalicious* című film esetében, mely ráadásul elvont, irreálisan kék, felhős égbolt alatt létező szürreális világot tár elénk, több különböző epizódon keresztül. Ezeket egy-egy pillanatra fejjel lefele „fényképezett” felhők képe köti össze, valamint az, hogy minden epizódban olyan nagy, kövér, groteszk, értelmetlen nyelven beszélő alakok láthatóak fitnessteremben, öngyilkosjelöltként, politikusként vagy rendőrfőnökként, akik halandzsanyelvükkel képtelenek megértetni magukat a normálisnak tűnő többi emberrel, így megőrzítik azokat.



Blahbalicious
(r.: Mackey McCandlish, Brian Hess, 1997)

Ezek a korai machinimák, bár csak egy-egy példái az igen nagyszámú *Quake*-kel készült filmeknek, a *Diary of the Camper*hez képest láthatóan mind technikailag, mind a történet szempontjából jóval kifinomultabbak. Tematikájukban pedig látszólag a játékosok közvetlen érdeklődésétől is távolabb kerültek. Mindehhez azonban hozzá kell tenni, hogy ezek a filmek a *Quake*-demóformátum miatt továbbra is csak a játék segítségével voltak lejátszhatóak, a játék engine-jével, valós időben megjelenítve, azaz nézőik, ahogy készítők is, továbbra is *Quake*-játékosokból álltak. Ennek ellenére megkülönböztették őket a többi demótól, és nevük idővel „*Quake*-moviesra” módosult. A *Quake* második részének megjelenésével a *Quake*-movie-láz nem ült el, sőt még inkább fokozódott. Az új grafikai lehetőségek és a *Keygrip 2.0* demóvágóprogram recamming (az események rögzítése után utólag mozgatható kamerapozíció) funkciója csak tovább gerjesztette a *Quake*-movie lázat.

Ebben az időben tűnt fel például az ILL Clan csapata Lenny és Larry Lumberjack karaktereivel, először egy primitívebb, a játék eredeti környezetét és csupán saját modelleket használó *Apartment Huntin'* című burleszkjellegű kisfilmjével, majd a már teljesen profi, rajzfilmszerű modelleket és pályákat, effektek tartalmazó *Hardly Workin'*-nel. Ez a filmecske máig a technikailag egyik legprofesszionálisabban kivitelezett machinima.

A „SCREEN CAPTURE” ÉS A

„MACHINIMA” FOGALMÁNAK MEGJELENÉSE

Ugyanekkor lépett a színre Hugh Hancock is, *Eschaton* című, Lovecraft művein alapuló horror sorozatával. Az ő szerepe azonban nem sokkal később jelentősen megnőtt a *Quake*-filmek történetében, mivel egy 2000-ben beállt változást követően ő állt a *Quake*-filmek alkotóinak élére, és hozta létre az általánosabb „machinima”-fogalmat, mely már minden játékkal készült filmet lefedett.

Az említett változás a *Quake* harmadik részének megjelenése volt, melyből a készítőik történetesen kivették a demórögzítés lehetőségét, mivel a rögzítéshez használt parancssorban lehetőség nyílt a hálózati kód módosítására, és így a csalásra is. Ezt azonban az id már nem felhasználói kreativitásként, hanem mások játékelményének tönkretételeként értelmezte, így az egyébként is lassan kifáradó *Quake*-movie-k készítőinek más módokhoz kellett fordulniuk, hogy az új, egyébként még látványosabb grafikával kecsegtető *Quake 3*-ban filmet forgathassanak.

Ez a megoldás a screen capture technológia lett, mely egy olyan külső programon alapul, ami rögzít mindent, ami a képernyőnkön látható, így a játékon belül tevékenységünket is – akár játék, akár forgatás céljából cselekszünk. Ebből az is következik, hogy a machinimakészítőknek már nem kellett a *Quake*-re szorítkozniuk, hiszen ezzel az eszközzel bármely más játékban is felvehettek nyersanyagot. Az így felvett anyag ekképpen pedig már nem demóformátumban, hanem egy játékmenetbeli történéseiben, illetve a játékengine-nel többet nem módosítható, renderelt videofájlban rögzül. Mely ezáltal viszont már filmszerűen vágható bármilyen „valódi”, hagyományos filmkészítéshez használatos videovágó szoftverrel, és akár „javítható”, azaz filmszerűbbé is tehető különböző grafikai és hang-utómunkaszoftverek által.

Az ilyen típusú filmek első példája a *Quake 3*-ban forgatott, cselekményét tekintve igen egyszerű *Quad God* című film volt, melyben két idegen világba teleportált, titkos küldetést teljesítő katona küzdelmeit követhetjük nyomon. A film nem is emiatt érdekes, hanem azért, mert jól mutatja, hogy abban a pillanatban, ahogy a machinima átállt a real-time nyersanyagátárolásról a screen capture technológiára, egyből megjelentek a különböző, filmekből ismert utómunkatrükkök, például (a játékban eredetileg nem szereplő) kép a képben vagy a képminőség mesterséges roncsolása, adáshiba szimulálása stb. A játék valósidejű demó helyett filmfájlba való rögzítésével tulajdonképpen a machinima nem csak fájltypusát, de médiumát tekintve is határozottabban

filmmé vált, ha úgy tetszik: „filmmé szelídült”.

„Szelídült”, hiszen a *Quake*-movie/demó azáltal, hogy valós idejű renderelés során zajlott a felvétele, az utómunkája és a lejátszása is (tehát a film minden pillanatában digitális adatokban volt kifejezhető), jóval előremutatóbbnak tekinthető a digitális film fejlődését tekintve, mint a machinima. A „machinima” kifejezés és a hozzá kapcsolódó filmkészítési gyakorlat bevezetése ebben az összefüggésben gyakorlatilag egy konzervatív fordulat, hiszen elveszi például a legfontosabb saját újítását, a nézetek utólagos módosíthatóságát.^[7]

Dragon Zoltán a digitális film jövőjével kapcsolatban pontosan ezt a digitális adatokra fordítható filmet említi (Dragon 2010), melynek kapcsán épp a digitális adatokban létező tér miatt változtatható kamerapozícióra és az ennek következtében megváltozó nézői azonosulásra hívja fel a figyelmet, és e tendenciának első hollywoodi előfutáraként az *Avatart* nevezi meg. Ez a film elgondolását tekintve ugyanúgy készült, ahogy egy machinima, hiszen, ahogy Dragon is leírja, az *Avatar* esetében egy játékhoz hasonlóan már a film forgatása előtt létezett teljes (virtuális) valójában az a diegetikus tér, Pandora, melyben a színészek gyakorlatilag saját virtuális avatárjukat^[8] irányították színjátszóként. A különbség csupán annyi, hogy az *Avatar* játékosai a machinima egér, billentyűzet, kontroller (mára a Kinect, a Move és a Wii mozgásérzékelő kontrollereivel tovább fejlődött) eszközeihez képest maximum egy fokkal bonyolultabb motion capture-irányítás által értek hozzá digitális megtestesülésük kontrollálásához.

Azonban ahogy a machinima, úgy az *Avatar* is ragaszkodik a beállítások, vágások kiválasztásához, a kópia számára történő véglegesítéséhez, vagyis egy hagyományos filmes elbeszélésmódhoz – ezért is nevezhető inkább mainstream előfutárnak, mint az adatbázisozsi első valódi reprezentánsának. Utóbbi ugyanis nem volt más, mint a *Quake*-film.

A KIFEJEZÉS LEHETŐSÉGEI: A „VIRTUÁLISVALÓSÁG-HŰSÉG” ÉS A POPKULTÚRÁVAL ÁTITATOTT MINDENNAPOK

Okay I'm on the radio. This is fun!... What do you want to talk about?
(*Red vs. Blue*, Season 5, Episode 100, Caboose)

Hugh Hancock tehát a *Quad God* és a screen capture technológia megjelenése után létrehozta a más játékokra is kiterjedő, generalizált „machinima” fogalmát, majd ezt követően az ilyen típusú művek központi gyűjtőhelyét, a machinima.com-ot. A fogalom egyébként eredetileg „machinema” formában született meg, és Anthony Baileytől, egy másik *Quake*-movie-készítőtől származik, aki ezt a „machine” és a „cinema” szavak összekeveréséből hozta létre. Mindez annak hatására módosult, hogy Hancock-kal való levelezése során Hancock a szót félreolvasta, és weboldalát a „machinima.com” domain alatt regisztrálta – utólag mindezt a „machine” és az „animation” szavak keverésével (is) magyarázva.

A fent leírt „visszafejlődés” ellenére Hancock a machinimát új médiumként próbálta/próbálja elismertetni, jelenleg készülők, motion capture technológiával, de továbbra is játékban rögzített filmjét, a *Death Knight Love Story*t pedig éppenséggel pont az *Avatar*hoz hasonlítja technikailag.^[9] Hancock azonban figyelmen kívül hagy egy igen fontos szempontot: mégpedig ha a megvalósítás elvét tekintve meg is egyezik a machinima a(z) (teljesen adatbázismozihoz képest szintén relatíve konzervatív) *Avatar*tal, abban mindenképpen eltérnek, hogy míg az *Avatar* eredeti, saját, csak a film számára készült világban játszódik, addig a machinimafilmek mindig valamely már létező világ vagy rendszer újrafelhasználására épülnek.

Bár az *Avatar* is (és érdekes módon egy másik fontos, teljesen digitálisan készült film, a *Final Fantasy: A harc szelleme* [Final Fantasy: The Spirits Within] című, egyébként – legalábbis a címében – játékfranchise-ra építő mozi is) hivatkozik saját, összefüggő, kreált világára (az *Avatar* és a *Final*

Fantasy esetében is egy mindent mindennel összekötő „adatbázis-bolygólélek” gondolatával találkozunk), azonban a machinimákkal ellentétben ez a hivatkozás csak implicit.

„VIRTUÁLISVALÓSÁG-HŰSÉG”

Bolter és Grusin fogalmával (Bolter–Grusin 1999, 20-44) élve mind az *Avatar*, mind a machinimák egy digitális világ által remediált filmformát képviselnek, az *Avatar* azonban ennek *transzparens*, saját formáját elrejtő változata, míg a machinima ugyanennek *hipermediális*, azaz önmagára reflektáló megjelenése. Ez azt jelenti, hogy a machinima alapvetően nehezebben tudja (vagy nem is akarja) elrejtetni „készítettségét”, vagyis annak látszatát, hogy amit nézünk, azt valaki kreálta. Bolter és Grusin egyébként hipermediálisként jelöli meg például a televíziót (Bolter–Grusin 1999, 187), a (Tom Gunning által definiált) „attrakciók moziját” (Bolter–Grusin 1999, 150), az effekteket, (Bolter–Grusin 1999, 155) és ennek általuk meghatározott mai megfelelőjét, a „látvány-mozit” (Bolter–Grusin 1999, 154), valamint a virtuális valóságokat is. (Bolter–Grusin 1999, 161) Azonban mindezekkel kapcsolatban megjegyzik, hogy megfelelő narratív indoklással mindegyiknek létezik sajátos *transzparens* stílusa. A látvány-mozi esetében, mint láttuk, az *Avatar* a sosem látott fantasztikus idegen bolygó által indokolja látványközpontúságát, a tévé változatos műsorstruktúrájában a valamivel összefüggőbb hely- és időmeghatározottságú szappanoperák, talk show-k jelentik ezt az egységesebb stílust, (Bolter–Grusin 1999, 188) a virtuális valóság pedig Bolter és Grusin szerint „más önazonosságok” témája kapcsán autentikussá, ezáltal *transzparens*sé válhat. (Bolter–Grusin 1999, 166)

Ha visszaemlékszünk, Leo Berkeley is hasonlót állított, mikor azt mondta: „a machinima a mesterséges intelligenciával, virtuális közeggel létrejött újdonsült viszony újszerű élményének leképződése”, „animációs közegben zajló dokumentumfilmes” formában (Berkeley 2006, 12). A machinima gyakorlatilag tehát minden esetben (implicit vagy explicit módon) reflektál világának virtualitására, ezáltal önnön (játékban) készítettségére is.

Az animációba vagy élszereplős filmbe illesztett machinima esetében is legtöbbször azt látjuk, hogy a machinimarészek identikusak, expliciten magukon hordozzák annak a jelét, hogy játékban készültek, ennek megfelelően más mozgóképes anyag mellett minden esetben játékként interpretálódnak, vagyis leválnak a befogadó filmes forma stílusáról.

Így történt ez például a *Make love, not Warcraft* című emlékezetes *South Park* epizódban, melyben a főszereplők a *World of Warcraft* elnevezésű online szerepjátékkal játszanak, a történet során végül legyőzve egy gonosz játékost, aki csalással próbálta folyamatosan legyilkolni mások karaktereit, és ezzel rettegésben tartani a játék online társadalmát. Érdekes egyébként, hogy a történet valamelyest hasonlít a *Diary of a Camper* cselekményéhez – még ha ez természetesen a *South Park*hoz híven jóval kidolgozottabb és szarkasztikusabb is. A fenti gondolatmenetet folytatva azonban fontos megemlíteni, hogy a *South Park*-epizódban például egyértelműen látszik, hogy a machinimajelenetek nemcsak hogy teljesen leválnak vizuálisan a *South Park* jellegzetes grafikai stílusáról, de mindvégig a játék, a *World of Warcraft* kontextusában értelmeződnek – sok esetben konkrétan beillesztődve a machinimafelvételeket a rajzfilmes környezetben játszó karakterek rajzolt monitoraira. Ugyanakkor a későbbiekre nézvést is fontos megjegyezni, hogy a machinimaformában kódolt játék-gondolkodásmód vissza is hat az epizódra, hiszen ahogy a szereplők egyre jobban beleélik magukat a játékba, úgy a valóságban is fokozatosan epikus hősöknek kezdik magukat képzelni. (A játék készítői például egyféle szent kardként tisztelik a történet megoldását jelentő titkos szuperkard fájlját tartalmazó pendrive-ot.)

Szintén expliciten a játékhoz kapcsolódik a *Ben X* című Nic Balthazar által rendezett belga-holland filmben használt machinima is, mely egy autista, életének nagy részét online szerepjátékban élő gimnazista drámáját mutatja be. (A film címe egy holland szójáték: „ben niks” jelentése „semmi vagyok”.) A filmben felhasznált machinimarészek (melyek a *World of Warcraft*hoz hasonló, ám kevésbé ismert, *Archlord* nevű online szerepjátékban készültek) a főhős monitorán láthatók, így egyértelműen a közvetlen játszáshoz kapcsolódó kontextuson kívül a film más pontjain is megjelennek, méghozzá úgy, hogy a valós filmes történéseknek egy-egy játékon belüli direkt megfelelőjét adják. Ezáltal pedig a machinimarészek – a Ben fejében elhangzó, kapcsolódó belső monológot illusztrálva, így (a *South Park*-részhez hasonlóan) szintén egy játékos-gondolkodását reprezentálva – a valós élet számítógépes játéokra fordított metaforájaként, a játékos önkifejezéseként jelennek meg.





Valós és virtuális sérelmek – A játék rávetülése a valóságra.
Ben X (r.: Nic Balthazar, 2007)

Hasonló közvetlen megfeleltetést látunk egyébként az Edgar Wright által rendezett *Spaced* című sorozat több részében is. Első évadának záróepizódjában például a főhős és a főhősnő veszekedését a rendező az általuk játszott *Tekken 3* nevű verekedős játékban felvett és a veszekedés aktuális oda-visszamondogatására reflektáló, arra párhuzamosan bevágott verekedés-szekvenciával mutatja be. Wright végül teljesen össze is mossa a valóságot a játék világával, mikor a főhős, Daisy győzelmét a játék interfészével és annak feliratával is kihangsúlyozza. (Egyébként a sorozat más részeiben is előfordul hasonló megfeleltetés, például mikor a főhős, Tim exbarátnője iránt érzett dühé miatt játék közben újra meg újra hagyja vízbe fulladni az általa irányított Lara Croftot.)



A *Spaced* *Tekken*-jelenetének végén a játék interfésze direkt módon rákerül az élőszereplős részekre, behelyettesítve a sorozat hősnőjének nevét is.

A *Stay Alive* című nem túl sikeres, számunkra jelen esetben mégis igen érdekes 2006-os B-horror pedig még ennél is tovább megy, hiszen története egy olyan elátkozott videojátékról szól, melyben, ha a játékos elhalálozik, akkor élete nem sokkal később a valóságban is véget ért – méghozzá pontosan a játékban látott módon. A machinima által bemutatott játék itt tehát explicit játékra hivatkozása mellett már nemcsak metaforaként, hanem konkrétan, fizikailag is hatással van a film hőseinek valós életére.

Lev Manovich szerint azzal, hogy lassan mindenhez a számítógép nyelvén megfogalmazott parancsok, kulturális interfészek által férünk hozzá, megváltozik a kultúráról alkotott képünk és teljes gondolkodásunk is. (Manovich 2008, 4) Ennek a változásnak egyik legszignifikánsabb képviselői a játékosok és a közülük kinövő machinimakészítők, akik számára már régóta a mindennapok részét képezi a számítógéppel való kommunikáció, legyen szó akár egy mesterséges intelligencia által irányított karakterrel való kapcsolatfelvételtől vagy egyszerűen a játék szabályai és felülete, interfésze általi létezésről. Ez az újfajta létélmény újfajta élettapasztalatokkal, analógiákkal, életre vonatkoztatható metaforákkal jár, melyeknek egyértelmű példáit láthattuk a fentebb felsorolt filmekben, és fogjuk látni a machinimákban is.

Leo Berkeley helyesen látja, hogy mindez a virtuális közeg és a mesterséges intelligencia, vagyis a számítógép logikájának újszerű együttélését jelenti a szubjektummal, ami közvetlenül machinimaformában valóban egyféle digitális dokumentarizmusnak nevezhető. Ez a dokumentálás tehát nem pusztán a virtuális világ életének rögzítése, hanem sokkal inkább az ember ezen világban történő létezéséé. Maga Berkeley saját kísérleti kisfilmje, az *Ending with Andre* történetét is abból merítette, hogy a machinimája alapanyagául választott *Sims 2* című játékban játék közben a félig mesterséges intelligencia által irányított főhős Berkeley akarata ellenére különböző egyéni igényekkel lépett fel (és kezdett el önállóan szociális kapcsolatokat teremteni más virtuális alakokkal). A Berkeley által használt program, a *The Sims 2* egy „élet-szimulátor”, melyben gyakorlatilag a játékos által kreált karakter vagy család mindennapi életét kell menedzselni, melybe azonban a félig önálló akarattal rendelkező avataroknak is beleszólásuk van. A játék nyolc különböző alapvető emberi igényt (például szociális, higiéniai stb.) sorakoztat fel egy-egy személy esetében, melyeket a játékos feladata magasan tartani, ellenkező esetben az általa vezérelt figura önállósítja magát. Így például a karakterek maguktól is kapcsolatba lépnek más, mesterséges intelligencia által vezérelt virtuális szomszédokkal, melyek további sajátos helyzeteket kreálnak. Ezzel párhuzamosan kell a játékosnak egyszerű parancsokat kiadnia az avataroknak, akik néha vonakodnak is ezeket teljesíteni.

Ez tehát az a pont, amikor a játékos személyes kapcsolatot hoz létre egy önálló szabályokkal rendelkező mesterséges közeggel, karakterrel. Azonban hozzá kell tenni, hogy ezek a figurák egyéni igényeik és mesterséges intelligenciájuk ellenére képtelenek hosszú távon önállóan életben maradni virtuális világukban, a legtöbb dologhoz (játéktervezői szándékból) a játékos beavatkozása szükséges. Klaus Neumann, német machinimakészítő minderre egy kísérleten keresztül jött rá, mikor éppen a *Sims 2* kapcsán megpróbált a legszikárabb dokumentarista módon, a karakterek életébe való mindennemű beavatkozás nélkül dokumentummachinimaként rögzíteni, ahogy azok élnek. (Kirschner 2006, 9-11) A kísérletnek azonban az lett a vége, hogy minden karaktere éhen halt.

Lev Manovich is hivatkozik a *Sims*re és annak neves készítőjére, Will Wrightra, s az alábbiakat fogalmazza meg vele és a fent leírtakkal kapcsolatban: „Will Wrightnak, a Sim-játékok legendás alkotójának véleménye szerint »állandó kapcsolat áll fenn a játékos és a számítógép között (a játékos figyelemmel kíséri a történéseket és betáplálja a döntéseit, míg a számítógép mérlegeli a következményeket és megjeleníti azokat a felhasználónak).« A felhasználó a számítógépes modell mentális modelljének kialakítására törekszik.” (Manovich 2001, Ch.2 para.3)

A virtuális világ tehát önmagában nem túl érdekes, hisz leírható néhány előre programozott algoritmussal. Jenkins a sandbox játékok kapcsán kialakult narratívát, a „létrejövő elbeszéléseket” egyébként szintén a *Simsszel* és Will Wright filozófiája által mutatja be, melynek kapcsán megjegyzi, hogy a játék által felkínált, narratív lehetőségeket hordozó tér és eszközkészlet gyakorlatilag saját mindennapi tapasztalataink bevonására, rekonstruálására sarkall a játék során. Vagyis a játék „története” a mi valós tapasztalatainkon alapul. Az igazán érdekes tehát az, mit kezd az ebbe a mesterséges, egyedi szabályokkal, logikával felszerelt közegbe kerülő, valós emberi háttérrel rendelkező, és ezen tapasztalatokat bevonó szubjektum magával és környezetével, illetve milyen hatással van e kettő *egymásra*? Ennek jó példája két ismert és elismert *Sims*ben készült machinima: az April Hofman által készített *The Awakening* és a (*Red vs. Blue*-t is jegyző) Rooster Teeth sorozata, a *The Strangerhood*. Ezen filmek ugyanis azzal a közös jellemzővel rendelkeznek, hogy mindkettő története a játékbeli karakterek megfigyeltségére, irányítottságára és ebből következő paranoiájára épül.

A *The Awakening*ben a főhős szomszédját próbálja meggyőzni arról, hogy valami nincs rendben a világgal, melyben élnek, azáltal, hogy bemutatja a játék azon funkcióit, melyek az ő szempontjukból az őket körülvevő valóságot alkotják, s melyek ugyanakkor a mi valós életünk szemszögéből teljesen logikátlannak hatnak. (Például, hogy miért látszik

gondolatbuborékban a szereplők feje felett, amit gondolnak, miért nem látszanak a szomszéd házak az ablakból [ennek oka igen prózai: az alacsonyabb gépigény miatt], avagy miért csak az ajtót kinyitva lehet átvenni a pizzafutártól a pizzát, ha egyszer az ember eleve az utcán várja, stb.) A *The Strangerhood* sorozatként több karakterre, a különbözőségük által létrejövő konfliktusokra és az ebből fakadó poénokra épít. A történet szerint néhány, egymás számára tökéletesen ismeretlen ember egyszer csak egy furcsa szomszédságban találja magát, melyről azonban később kiderül, hogy tudtukon kívül mindvégig egy őrült tudós által létrehozott és irányított valóságshow-ban szerepeltek.

Mindkettő esetében annak a szituációnak a reprodukálását láthatjuk a játék karaktereire kivetítve, amit maga a játékos is átél a játék világa, szabályai által: a valós élet logikájával rendelkező szubjektum belekerül egy furcsa szabályokkal, viszonyokkal, pusztán emberi logika által megmagyarázhatatlan eseményekkel teli közegbe.

A POPKULTÚRÁVAL ÁTITATOTT MINDENNAPOK

A virtuális közegben való létezés élményének inspiráló forrása mellett azonban, mint említettem, továbbra is jelen van a valóság, illetőleg a játékosok/geekek számára a popkultúra játékon kívüli valósága, mely nemcsak az ebből szerzett élmények, hanem egyben a fentebb elemzett rajongói gondolkodás szempontjából is hatással van a machinimákra. Mint arról már volt szó, Henry Jenkins *Star Wars*-fanfilmekkel kapcsolatos megállapításait (Jenkins 2003) haszonnal alkalmazhatjuk a machinimával kapcsolatban is.

Jenkins szerint a *Star Wars* fanfilmek egyik legfontosabb jellemzője, hogy a fanokra jellemző mitológiához, kreált univerzumhoz fűződő félig szakértői, félig elmélyült (kint is, bent is) személyes viszonyt örökítik meg akképpen, hogy a *Star Wars* különböző ikonografikus elemeivel saját, személyes, való világból vett élményeiket, motivációikat vagy logikájukat vegyítik.

Ilyen például a Jenkins által is említett (Jenkins 2003, Ch.1 para.3) *Troops* című rövidfilm, mely a *Cops* című dokumentarista stílusú, rendőrök életét bemutató sorozat stílusában mutatja be a Tatooine bolygón járőröző birodalmi rohamosztigosok mindennapjait. A filmben látható esetek profán, mindennapi kisvárosi konfliktusok, melyek azonban azért is különösen viccesek, mivel a

puszta paródia mellett az eredeti *Star Wars* történetében be nem mutatott színpadot dolgoznak fel, mely teljesen mindennapi indokot talál a történet egyik megkerülhetetlen fordulatainak. Kiderül, hogy miközben Luke Obi Wannal a városba ment, az alatt mind a droidokkal kereskedő javák, mind Luke mostohaapja a hatósági erőkkel szembeállva végülis önhibájukból haltak meg, a főszereplőket igazoltató rohamosztagosok pedig csak a munkájukat végezték, nem pedig Luke keresésének különleges feladatát látták el, ahogy az az eredeti történet alapján sejthető lett volna. Mindebből jól látható a rajongók nagyfokú (a mítoszt érintő) lexikális tudásának személyes, a való világból és a popkultúra más termékeiből átvett logikájával való keveredése, amihez a film készítői itt egy szerencsés, általuk is megvalósítható formát választottak: a számukra rendelkezésre álló VHS-kamera képe ugyanis stílusában is pont megfelelő volt a *Cops* stílusának reprodukálásához.

Ez a rajongói filmek nagy részében azonban nincs így, ugyanis sok esetben kimerülnek annyiban, hogy fiatal rajongók (kalózverzióban letöltött) utómunkaszoftverrel lézerekardot varázsolnak saját kezükbe a szobájukban felvett, szemcsés képű videoanyagra. Ez az amatőrség azonban ennek ellenére az egyszerű otthoni technika autenticitása által ugyancsak a mítosz szubjektívizálását eredményezik. Jenkins ezt „imperfect cinemának” nevezi (Jenkins 2003, Ch.3 para.15), és hollywoodi produkciók ügyetlen bollywoodi remake-jeihez hasonlítja, jellegzetességeiként pedig az

- amatőr határból eredő nyersséget, valóságot, személyességet
- és mindeközben a populáris mítosz megidézését nevezi meg.

Ugyanígy működnek a machinimák is, melyek, mint már fentebb megvizsgáltam, szintén amatőr, nyers, (virtuális) dokumentumszerű hatást keltenek, és emellett/ezáltal saját, szubjektív és/vagy a popkultúrából átvett motivációkat, logikát visznek a játék/populáris mítosz univerzumában lejátszott eseményekbe.

Amit itt látunk, az pontosan az a bizonyos popkulturális ikonok előtt fejet hajtó posztmodern remixkultúra, melyből mára olyan rendezők nőttek ki, mint Kevin Smith, Robert Rodriguez, Quentin Tarantino, Sam Raimi vagy Edgar Wright. Ezen rendezők mindegyikéről köztudott, hogy pályafutásukat rajongóként kezdték, és pontosan abban a fentebb emlegetett ‘70-es, ‘80-as évekbeli geekszubkultúrában szocializálódtak, melynek alapja az általuk is képviselt, fentebb már sokat emlegetett „kint is, bent is” lét. Az azonban, hogy ez a rendezőgeneráció sikeresen betört a mainstream filmkultúrába, több dolgot is jelent. Egyrészt azt, hogy ezen rendezők „geek gondolkodása” fokozatosan szélesebb körben elfogadottá, befogadhatóvá vált, ezzel egyidőben visszahatott a popkultúrára, vagyis az ebből/ebben „élő”

geekszubkultúrára is. Épp ezért a legkevésbé sem elhanyagolható tényező ezen rendezők machinimára tett közvetett hatása, mely nem melleleg éppen a fent említett alkotók szélesebb körben való elterjedésével egy időben, a '90-es évek közepén született meg.

Másrészt ezen rendezők megjelenése még egy fontos dolgot jelentett, mégpedig azt, hogy hozzájuk hasonlóan felnőtt egy generáció. A '70-es, '80-as évek „fanboy”-ai fokozatosan dolgozó emberekké cseperedtek, így életük részévé, élettapasztalatukká vált a munkával, adminisztrációval járó nyűgök felnőtt világhoz kapcsolódó mindennapi rutinja is. Geekidentitásukat ennek ellenére megtartották, csupán, ahogy ezt Jason Tocci a különböző jellegzetes geekpólók változását felderítő tanulmányában is hangsúlyozza, a nosztalgia és a rejtett hivatkozások álcája mögé bújtatták. (Tocci 2007, 19) A geekpólók és a teljes geekcultúra tipikus jellegzetességei ugyanis (a csak a szubkultúrán belül érthető idézetek, poénok, popkulturális hivatkozások alkalmazása [Tocci 2007, 16]) a fent említett rendezők stílusára is igen jellemzőek, s ezek által a felnőtt geekek továbbra is észrevétlenül, a felnőtt társadalomba beilleszkedve játszhatják „kint is, bent is” játékukat. A saját magukon (pólón), szóhasználatukba, szokásaikba rejtett hivatkozások által ugyanis egyrészt mindennapi életüket populáris mitológiák ikonográfiájával és logikájával szőtték át (ezekre már a filmekbe illesztett machinimáknál is láthattunk példát), másrészt felnőtt élettapasztalatukat is beleforgatták a felnőttként sem alábbhagyó mítoszremixelés személyes tematikájába. (Mellyel például a *Troops* esetében is találkozhattunk, és nemsokára a *Red vs. Blue* kapcsán láthatunk kicsúcsosodni.)

A fentiekben tehát azt próbáltam felvázolni, melyek voltak azok a játékokból és a játékosok valós életbeli közegéből következő tényezők, melyek már ténylegesen közvetlen hatással voltak a machinimák formai és tematikai jellegzetességeire. Mind a virtuális világgal, mind a popkulturával ápoltság személyes viszony határpozíciójában élő szubjektumot láthatunk, mely egyszerre éli életét a valóságban és populáris mítoszokban. A játékok, bár tágabb összefüggésben a geek popmitológiák részének tekinthetőek, minden popkulturális mítosz között is különlegeseek, mivel explicit formában valósul meg bennük mindaz, amit Henry Jenkins a rajongói kultúra tárgyainak jellegzetességeként sorolt fel. (Jenkins 2003) Vagyis a játékokban nyíltan megfogalmazottak a szabályok, mely által virtuális világ, mítosz strukturálódik, jelen van az azonosulás és a távolságtartó szakértelem kettőse, ugyanígy az erős (virtuális és valós) közösségi lét, valamint az esetében fájlként hozzáférhető motívumai és a mobil kamera (és adott esetben a módosítható fájllok) által az újraértelmezhetőség, remixelhetőség, vagyis a fan fiction egészen direkt lehetősége is.

Ez utóbbi gyakorlatilag maga a machinima, ami tehát ennek az expliciten határpozícióban élő, a valóság és a játék logikáját összemosó szubjektumnak, vagyis (Henry Lowooddal [Lowood 2007, 191] is egyetértve) a játékosok önkifejezésének formája.

TENDENCIÁK A MACHINIMÁK KÖZT

Tucker: Caboose, that's why I always liked you, everything falls into two categories: either you don't understand it or you just don't care.
Caboose: Yeeah, I don't really know what you mean by that... but I guess it doesn't matter.
(*Red vs. Blue*, Season 6, Episode 99)

A fent leírtak alapján most vizsgáljuk is meg konkrétan, milyen formai és tematikai tendenciák jellemzik a machinimát, és milyen összefüggésben állnak mindezek azzal, amit a játékosról mint a popkultúra, a technológia és a mindennapi valóság által egyaránt meghatározott gondolkodásmóddal rendelkező, jelen esetben alkotó személyről elmondtunk!

Rebecca Cannon, mint fentebb már említettem, két típusra osztja a machinimákat: art mod machinimákra és fan mod machinimákra, amit részben magam is elfogadok, azonban néhány megjegyzéssel kiegészítem. Cannon megkülönböztetése szerint ugyanis a fan mod machinimákat készítik maguk a játékosok, míg az art mod machinimákat művészek, akik a machinimát absztraktabb, elvontabb esztétikai célok, saját művészi víziók megvalósításának kifejezőeszközeként használják. (Stalker 2005, 36) Bár a típusok megkülönböztetésével valamelyest egyetértek, hozzá kell azonban tennem, hogy mindkét csoportba tartozó művek a játékos félig virtuális, félig valós/popkulturális életélményeiből táplálkoznak, így a művészebb machinimák sem vonatkozathatóak el ettől. Ha magukra a művekre tekintünk, azt láthatjuk, hogy Cannon csoportosítása inkább egyféle stiláris jelleget, mint készítőcsoportot jelöl.

Stilárisan így az egyik véglet valóban

- az absztrakt, stilizált, játékban való készítettségét inkább elrejtteni próbáló machinima,
- a másik pedig a játékban készítettségét nem titkoló, ábrázolását tekintve így egyféle „naturalista”, „(virtuális) realista” stílust képviselő típus,

ezek azonban tematikájukat tekintve igen hasonló skálán írhatóak le. Ez a

tematikai skála ugyanis inkább annak mentén állítható fel, hogy adott film cselekményének és a szereplők motivációinak logikája mennyiben épül

- a valóság, illetőleg
- a popkultúra és mennyiben
- a virtuális valóság számítógéplógikájára.

Nyilván a legtöbb film valamilyen valós és a virtuális világ határán helyezkedik el, hiszen mint azt már Berkeley után fentebb többször megfogalmaztam, a machinima az ember virtuális közeghez fűződő viszonyát örökíti meg, vagyis a játékost egyformán mozgatja a játékbeli belső, valamint a „valóság” és a popkultúra által képviselt külső világ logikája, így tematikában is leginkább ennek a kettőnek a keveredésével, összemosódásával találkozunk, azonban ennek léteznek különböző árnyalatai.

A VIRTUÁLIS VILÁGTÓL FÜGGETLEN TEMATIKA

Ezen a skálán is találhatunk tehát végleteket, melyek egyformán igazak a metaforikus és a direkt ábrázolású machinimákra is. Kezdjük most el ennek felderítését a virtuális világ logikájától legtávolabb eső tematikájú művektől!

The French Democracy

Aki a machinimával ismerkedik, nagy valószínűséggel hamar szembe találkozik a *The French Democracy* című híres machinimával, melyet a filmkészítésben azelőtt teljesen járatlan, kínai származású francia fiatal, Alex Chan készített nem sokkal a 2005-ös franciaországi etnikai zavargásokat követően, ami azért fontos, mivel ezen eseményeket és az okukként megjelölt faji diszkriminációt tematizálja. A film a franciaországi zavargásokat ténylegesen kiváltó esemény, két, rendőrök elől menekülő színes bőrű tizenéves halálának reprodukálásával kezdődik, majd erről a hírekből értesülő, szintén színes bőrű baráti társaság mindennapjaival folytatódik, aminek során szemtanúi lehetünk a társaság egyes tagjainak faji hovatartozása miatti meghurcoltatásának. A diszkriminációt megelégedő társaság végül összefog, és fellázad az őket elnyomó francia társadalom ellen, ám ezt a szálát

aztán végül a film nem zárja le, hanem az ebből kinövő általános zavargásokról szóló előítéletes híradások és az etnikai kisebbségeket támadó televíziós nyilatkozatok bemutatásával folytatja, végül pedig a francia állam szabadsággal és egyenlőséggel kapcsolatos eszményeiről való didaktikus elmélkedéssel zárul.



The French Democracy
(r.: Alex Chan, 2005)

A film a *The Movies* című egyrészt hollywoodi stúdiómenedzseri feladatok szimulálására, másrészt az általunk irányított stúdiók filmjeinek elkészítésére, így egyben kvázi machinimaforgatási célra született játékkal készült. A játékos különböző kész animációk, beállítások, szituációk, színészek, helyszínek stb. kiválogatásával hozhat létre saját filmeket. Persze a benne szereplő eszközök elsősorban egyszerű, hollywoodi műfajfilmutánzatok, nem pedig efféle politikai esszék létrehozására születtek, így Channek alkalmazkodnia kellett a játék által meghatározott szűkös keretekhez, hogy egy efféle személyes indíttatású történetet mondhasson el. Vagyis Chan megpróbálta történetét a számítógép, a játék nyelvén, kizárólag a *The Movies* által felkínált opciókból válogatva elmondani.

Chan egyébként technikailag pontosan úgy járt el, ahogy filmjének hősei: „fellázadt” a cselekvés, kifejezés, lét szabadságát korlátozó mesterséges rendszer ellen. Ugyanakkor, bár technológiájában a fent leírt módon összekapcsolható lázadó tematikájával, mindezt tudatosan nem reflektál, pedig a játék rendszerének kijátszása és a társadalomkritika számos további, mélyebb párhuzammal is kecsegtet. (Ilyesmire a későbbiekben fogunk még példát látni a *Not Just Another Love Story*, illetve a *War of the Internet Addiction* című machinimákban.) Ezen túl azonban semmilyen formában nem

találjuk meg a *The French Democracy*ban a videojáték és a játékosok logikáját, nem véletlen, hogy például Henry Lowood is inkább egy érdekes kivételnek tekinti a filmet a machinimák között. Hiszen ahogy a későbbiekben látni fogjuk, akad még bőven olyan machinima, mely nyílt politikai üzenetet közvetít, azonban a *The French Democracy* szinte az egyetlen, amely kizárólag a valós élet problémáit próbálja meg feldolgozni a machinima eszközeivel, és még metafora szinten sem visz bele semmit a virtuális valóság tematikájából.

Male Restroom Etiquette

A *Sims 2*-vel készült *Male Restroom Etiquette* című oktatófilm-paródia ugyancsak a mindennapi életből, jelen esetben a férfimosdók világának komikus illemszabályaiból veszi helyzeteit, a machinimát pedig a *The French Democracy*hoz hasonlóan szintén inkább csak eszköznek tekinti. Érdemes azonban megjegyezni, hogy a *Male Restroom Etiquette* a *The French Democracy*val ellentétben valamennyire rá is játszik az alapanyagául szolgáló játék szabályaira. Mint már említettem, a *Sims*ben a karakterek mindennapi szükségleteinek, így az ürítésnek is kulcsfontosságú szerepe van a játékmenetben, aminek be nem tartása beláthatatlan következményekkel járhat a karakterek sorsát illetően. A *Male Restroom Etiquette*-ben szintén egy apróságnak tűnő illemszabály (tilos az egymás mellett állva vizelés közbeni beszélgetés a férfivécében) megszegése által borul fel a rendszer, aminek következtében a dolgok olyannyira elfajulnak, hogy mindez egy abszurd végkifejlethez: gyilkossághoz, a környék egyetlen vécéjének lezárásához, ebből következően pedig teljes társadalmi káoszhoz vezet. Ezen általános káosz ábrázolásához pedig a *Sim*-játékok egy másik sorozatából, a nagyváros vezetését szimuláló *Sim City 4*-ből is használ madártávlatból készült felvételeket a készítő, Phil Rice, még inkább kihangsúlyozva a *Sims* mikrovilágából a *Sim City* makrovilágába való átlépés által az apró hiba továbbgyűrűzésének fatális jellegét. A *Male Restroom Etiquette* tehát a *The French Democracy*hoz képest egy fokkal jobban bevonja az eredeti játék(ok) logikáját is, jóllehet maga a *Sims* és a *Sim City* is pont a való élet rendszereinek játékszabályra ültetésére épül. A *Male Restroom Etiquette* azonban mindezt a szabályrendszert kimondatlanul, csupán a machinima mint forma alkalmazásának gesztusa által vetíti vissza a valóságra, így állítva görbe tükröt a társadalom játékszabályhoz hasonló, abszurd, kötött normái elé.

The Journey

A fentebb felsorolt két példa a machinima direkt, a játék közegét stílusában el nem rejtő típusának képviselője. Mindkettő esetében azonban azt láthattuk, hogy explicit, nyers stílusuk ellenére cselekményük logikájában direkt nem hivatkoztak a játék logikájára, hanem inkább egy, a valós életből vett szituációt mutattak meg általa, maximum a formára tett kevésbé direkt reflexiók mellett.

A metaforikus stílusú, „art” machinimák között ugyanígy megtalálhatóak a sem konkrét játékra, sem általánosságban a virtuális világokra direkten nem hivatkozó, inkább saját, személyes, valóságból vett tematikát feldolgozó filmek – ilyennek tekintem például a többször emlegetett Friedrich Kirschner *The Journey* című alkotását. Bár a film az *Unreal Tournament 2003* nevű többszereplős lövöldözős játék engine-jét használja, ez egyetlen pillanatra sem fog eszünkbe jutni nézése közben, mivel Kirschner száz százalékban saját modelleket, környezetet és effekteket használt. A film leglátványosabb effektje az úgynevezett „cell shading”, melyet például rajzfilmeket, illetve képregényeket idéző stílusú játékokban is előszeretettel alkalmaznak, s mely arra szolgál, hogy a valós időben mozgó 3D-s modellek tussal kihúzott körvonalaival, valamint homogénebb színezésű felületeivel egyféle rajzolt megjelenést imitáljon. Erre Kirschner még azzal is rájátszik, hogy teljesen fekete-fehér környezetet hoz létre, melyben a tájat és tárgyait grafitceruzával firkált, animált felületek borítják, melyben egy fekete pálcikaember mozog. A film cselekménye nagyrészt ezen figura bolyongását örökíti meg a kihalt pusztában, miután elhagyta a színes monitorok által szegélyezett és sok másik ugyanolyan pálcikaember által benépesített, kiszáradt folyómedret. Bolyongásának végén egy hatalmas, megkerülhetetlen fallal találkozik, majd valamiféle piros fények éjszakai látogatását követően egy ragyogó szívet és egy rést talál a falon, mely kivezet ebből a fekete-fehér sivatagból a szivárvány minden színében pompázó fényekben úszó varázslatos tájba.



The Journey
(r.: Friedrich Kirschner, 2004)

Értelmezésem szerint Kirschner ezen filmjében tulajdonképpen a művészi önkifejezést, a társadalom által diktált úttól való eltérést, útkeresést fogalmazta meg. A filmben ugyan láthatunk „lineáris útvonal elhagyását”, fallal „lezárt világot” és az ebből való kitörést, melyeket értelmezhetnénk egy nagyon elvont formában a játékok világainak és a machinimakészítésnek mint a kitörésnek, „a rendszer megbontásának”, azonban e tényezők csak nagyon implicit módon rejlenek benne a filmben. Mindezek sokkal inkább metaforikus célokat szolgálnak egy művészi önvallomás kifejezésére, vagyis ezen film elvontsága és metaforikus lehetőségei ellenére sem alapvetően a virtuális világ logikájára épül, hanem egy hagyományosabb emberi történetet („járt út – járatlan út”, „önmagunk megtalálása” stb.) mesél el különféle (egyre inkább a hagyományos animációra emlékeztető) eszközökkel.

A *Desassossego* és más irodalmi adaptációk

Hasonlóan elvont formában használják kifejezőeszközként a machinimát például a különböző klasszikus irodalmi szerzők művein alapuló machinimafilmek is.

Ilyen például a *Desassossego* című machinima, mely a portugál Fernando Pessoa *A kétségek könyve* című művén alapul, mely a számtalan különböző szerzői alteregóval, stílussal és kitalált élettörténettel rendelkező költő posztumusz kiadott, önvallomásos kötete. A machinima, mely a *French Democracy*hoz hasonlóan a *The Movies*ban készült, a szerző belső világát ábrázolja. Megfakult, régi képekkel és belső monológgal keverve mutatja be magát a (játék lehetőségeihez képest leghasonlóbban ábrázolt) szerzőt, akinek

belső világában minden más ember is ugyanúgy Fernando Pessoa – saját magával italozik, táncol, várja az utcán a Halál kocsisát.

A film stílusában félig direkt, hiszen kizárólag a *The Movies* eleve adott figuráit, beállításait stb. alkalmazza, aminek korlátait jól jelzi, hogy a film egyik snittje gyakorlatilag egy az egyben szerepel a *The French Democracy*ban is, mintegy a játék sztenderd „városi megalapozó beállítás-sample-jeinek” egyikeként. Mégis a *Desassosegóbana* filmképre alkalmazott roncsolás, a bevágott fakó fényképek és a torzított, monoton narráció olyan elvont, kollázsszerű hatást teremtenek, mely által egy belső, szürreális szerzői világ jön létre, amiben a játék valószerűtlen, primitív, karikatúrisztikus megjelenítési módjai az irrealitás logikája által indokoltá válnak. Ezt a logikai hasonlóságot pedig megerősíti a játék eszközei által egyszerűen a „másolás” parancs segítségével megsokszorozott szerző mint karakter megjelenése is. Itt tehát a széttartó szerzőiség, és ezen szerző belső világának irrealitása a játékok világán és logikáján ugyancsak kívüleső tematikája a játék, a számítógép logikája, eszközei által nyer formát, erre viszont semmilyen kimondott, direkt utalás formájában nem hivatkozik.

Hugh Hancock ugyancsak próbálkozott versek adaptálásával, azonban az ő esetében kevésbé látható a fent említett költői, metaforikus átértelmezés. Hancock versadaptációi közül Percy Bysshe Shelley *Ozymandias* című művéhez készült adaptációja gyakorlatilag a mű sorról-sorra vett illusztrációja. Cselekménye során a vershez híven egy vándor a végtelen pusztaságban rálel az egyiptomi fáraó, Ozymandias szobrának maradványaira. Ez gyakorlatilag a vers lehető legföldhözragadtabb értelmezése. George Byron „*Hogy búcsúra kélt...*” („*When we two parted*”) című verse alapján készült machinimája pedig elsősorban egyetlen didaktikus vizuális trükköt alkalmaz a kifejezéshez. A vers adott sorához illően bemutatott szétvált pár tagjait az őket környező színes világban fekete-fehéren jeleníti meg, mely a forgatáshoz használt, direkt machinima készítésére fejlesztett *Moviestorm* című program egyik beépített effektje. Bár ez a *Desassosegó*hoz hasonlóan kiemeli valamelyest a karakterek különálló modellként való kezelését, mindez azonban önmagában nem sok lehetőséget ad a virtuális karakterek, életek logikájának esetleges bevonására, még csak a tematika metaforikusan a virtualitáson alapuló értelmezésére sem. Néhány olyan kivételtől eltekintve, mint a *Tomb Raider* Lara Croftját egy kövér, szakállas férfire, fegyvereit hamburgerre és pizzára, ellenségét pedig szobabiciklire cserélő *Tum Raider*, jellemző Hancockra, hogy filmjei a legkevésbé sem akarnak tudomást venni arról, hogy játékokban készültek – annak ellenére, hogy stílusosan ennek tagadásáért sem sokat tesznek.

A *Bloodspell* és más, a machinima mediális sajátosságaira nem építő filmek

Hancock *Bloodspell* című egész estés fantasy–akciófilmje is leginkább a *French Democracy*val említhető egy lapon, abban az összefüggésben legalábbis, hogy formailag direkt, a játékságot nem takargató stílusban egy, a játék logikájából a legkevésbé sem következő, jelen esetben tulajdonképpen klisé fantasyeposzt mond el. Történetét tulajdonképpen egyáltalán nem igazította a választott játékhoz, hanem magát a játékot modolta, hackelte úgy, hogy adott sztorit elmondhassa általa. Így a *Bloodspell* maximum annyiban köthető a játékos- vagy tágabb értelemben a geekszubkultúrához, játékos logikához, hogy (a forrást adó játékból, a *Neverwinter Nights* lehetőségeiből is következően) a szubkultúra által kultivált műfajra, a fantasyre épít.

Ugyanehhez az irányhoz, a machinima pusztán a valódi filmet helyettesítő eszközként való használatához tartozik még jó néhány machinima, melyek jelen gondolatmenet szempontjából kevésbé érdekesek, említés szintjén mégis érdemes rájuk kitérni. Ilyenek például a különböző *Sims*ben készült filmek (*The Snow Witch*, *Ruska*), sorozatok (*Venin Abyss*, *The Fixer*), az ILL Clan Lenny és Larry Lumberjack címszereplésével készült machinimái, például a már említett *Hardly Workin'* (mely stílusát és témáját tekintve is gyakorlatilag egy profin megtervezett, mégis a machinima eszköze által létrehozott hagyományos 3D animációs film) vagy az olyan filmek, mint például az *Everseason*. Utóbbi egy átlagosnak tekinthető sci-fi–világot mutat be egy valamelyest módosított *Unreal Tournament 2003* engine segítségével, a fentebbiek azonban ehhez képest valamivel sokrétűbb tematikát képviselnek. *A Snow Witch* műfaját tekintve például az alapot adó *Sims* világtól teljesen eltávolodva egy J-horror, ahogy a *Venin Abyss*-sorozat is például egy romantikus vámpírtörténet. (Utóbbi persze a *Sims* jellemzően fiatal lányokból álló játékosközösségére és a körükben szintén népszerű *Alkonyat*-filmek és hasonló tematikájú animék hatására is visszavezethető.) *A The Fixer* egy bérgyilkosról szól, a *Hardly Workin'* pedig éhségük miatt egy étteremben munkát kereső favágópáros ügyetlenkedéseiről. (Aminék során egyébként néhány ponton az azonos című 1981-es Jerry Lewis komédiából merít.)

Az említett művek, bár (kereteik között, technikailag) mind minőségi darabok, a machinima eszközeit csak filmes és animációs technikák reprodukciójára használják, a játékszerűséget elfedve, vagy azzal nem is törődve. Ezáltal nagyrészt csupán meglévő valóságból származó történetek digitális eszközök nyelvére fordításai, vagy ezen szoftvernyelvhez illeszkedő valós tematika kiválasztása által vonják be a virtuális világ logikáját – tematikájukban pedig nem reflektálnak erre. Gondolatmenetünkben annyi érdekességgel azonban szolgálnak, hogy megmutatják azt, ahogy a játékosok

saját, algoritmusokra épülő nyelvük által megpróbálják újrafogalmazni a korábbi, általuk szintén ismert kulturális kódokat. Vagyis bár tartalmilag nem sokat adnak hozzá a machinima és a játékosesztétika mibenlétének felderítéséhez, megvalósításukat tekintve mégis jó példái a remixkultúra ezen technikailag megvalósult formájának, melyet akár egyféle „hackerkultúrának” is nevezhetünk. (Manovich 2004, Ch.7 para.3)

A KÖZVETLEN TECHNOTÁRSADALMI KÖZEG REFLEXIÓI

A fent említett kategóriához képest a játék és a virtualitás logikájában való elmerülés következő szintjét azok a machinimák képviselik, melyek valamilyen módon a valóság külső szemszögéből reflektálnak a virtuális világra, akár direkt, akár metaforikusan, de minden esetben általános értelemben. Tehát nem kifejezetten egy elmélyült, a virtuális világba belefeledkező szubjektum konfliktusait mutatják be, hanem egy külső szubjektumét a virtualitás közegében. Mindezt pedig akképpen teszik, hogy erre már formájuk által is rájátszanak. Vagyis ezen filmek értelmezésének kontextusa továbbra is a játék diegetikus világán kívül marad, hiszen cselekményük nem mélyül el a narratív közegben, hanem az önreflexió eszközeként él azzal, azonban mindegyik esetében egyértelműen felmerül annak tudatosulása, hogy a cselekmény mesterséges közegben zajlik, amihez képest létezik egy más, valós világ is.

***This Spartan Life* és *Thrashtalk with ILL Will* – Televíziós show-műsorok imitációi**

A direkt stílusú machinimák esetében ez a tematika elsősorban a játékkultúrára, a játszásra vagy egy konkrét játék világára való reflektálásként valósul meg. Az előző kategória végén emlegetett, a hagyományos mozgóképi kifejezésmódot egyszerűen csak imitáló machinimákhoz hasonló, tematikájában azonban eltérő kategóriát képeznek a különböző tévés műfajokat remediáló machinimák, például a játéktalkshow-k, mint a *This*

Spartan Life vagy a *Thrashtalk with ILL Will*.

Utóbbi az imént említett, *Hardly Workin'*-t is készítő ILL Clan jegyzi, s ahhoz hasonlóan ebben a machinimában is szinte kizárólag saját modelleket és környezetet alkalmaz. A különbség azonban az, hogy ez a talkshow gyakorlatilag egy az egyben a játékokról szól, mivel egyrészt például minden részében a játékvilág aktuális híreiből szemezget, másrészt műsorvezetői is a játékvilág jellegzetes alakjai: egy (beszélő) rakéta, egy kövér zombi, valamint maga a „showman”, ILL Will, aki eredeti szakmáját tekintve rongybabamodell. A lövöldözős játékok nagy része manapság úgynevezett rongybaba-fizikát használ, mely által a játékos pontos találatától függően, valóságosabban reagál az ellenség teste a lövésekre. A show egymást követő epizódjai sokszor össze is kapcsolódnak, például mikor a műsorvezető egy új dzsipszimulációt próbál ki a show részeként, azonban a műsor szakértői kommentátoraként bemutatott gonosz professzor szabotázsának következtében az epizód a dzsipben egy szakadék szélén lógva, cliffhangerrel zárul, és a történet csak a következő részben folytatódik. Ugyanígy több epizódon átível az a szál, melyben ILL Will hasonmásai, a többi rongybabamodell eljönnek szülőbolygójukról a műsorvezetőért, hogy hazarabolják. Mindkét esetben egyébként a játékokban (különösen többjátékos lövöldözős játékokban, elhalálozás esetén) jellemző „respawn” („újraszületés” / „visszateleportálás a kiindulási pontra”) lesz a megoldás a műsorvezető megmentésére.

A *This Spartan Life* a *Thrashtalk*hoz képest képileg is sokkal jobban kötődik egy konkrét világhoz, mivel nem alkalmaz saját modelleket, hanem egy az egyben a *Halo* című lövöldözős játék lehetőségeit igyekszik kihasználni. A *Haloban* úrlények és emberek több epizódon átívelő epikus harcát követhetjük nyomon, melynek főhőse a szuperkatona (Spartan) Master Chief, aki a többi katonától nem csak speciális felkészültségében, de felszerelésében is eltér, például arcát eltakaró sisakot visel. A *Halo* igen népszerű többjátékos módjában persze minden játékos egy-egy ilyen szuperkatonát (vagy a másik oldalon egy-egy úrlényt) alakít, akik maximum színükben térnek el egymástól. Mindez pedig egyrészt igen érdekes közösséget hoz létre az interneten, másrészt machinimák esetében megkönnyíti az animációt is – nincs ugyanis szükség arcmimika animálására. (A rohamosztagosokra építő *Star Wars* rajongói filmek egyébként ugyanezzel a leleménnyel spórolják meg a komoly színészi játékot.) A *This Spartan Life* szándékosan a *Halo* szűkös animációs lehetőségeihez igazítja a show-műsorok hagyományos elemeit, például a táncműsorszámokat vagy az ezekhez zenét szolgáltató DJ mozgását, aki egyébként a retrojátékok korai szintetikus hangzását idéző, úgynevezett „chiptune” vagy „8bit” zenét játszik, mely ma anakronizmusa ellenére érdekes módon (a geekkultúra

népszerűsödésével párhuzamosan) szintén felfutóban lévő irányzat. A valós személyekkel készített valódi interjúkat a műsor készítője szervesen beleépíti a játék világába, vagyis maguk az interjúk például egy-egy csatatér közepén történnek, és ennek eseményeire mind a műsorvezető, mind az interjúalany reflektálnak. Ezáltal a műsor egyrészt képes izgalmasabbá tenni az alapvetően csak bólogató sisakok beszélgetésére alkalmas játékkal készült dialógusokat, másrészt sokszor közvetlenül, képileg is hivatkozik arra, amiről az (egyébként szintén digitális kultúra tematikájú) interjúkban beszélgetnek.

Mindkét show esetében tehát azt láttuk, hogy önmagukra, a játékokra, játékosokra direkt formában reflektálnak, azonban mindvégig tudatában vannak annak, hogy egy játékban készültek, és erre narratív elemekkel és vizualításban egyaránt rájátszanak.

***Not Just Another Love Story* és *War of the Internet Addiction* – Az internetes játékostársadalom kritikái**

Ugyanebbe a kategóriába tartoznak azok a szintén direkt stílusú művek, melyek a machinima eszközével a játékosokat érintő, virtuális szociális problémákat fogalmazznak meg. Ebben az esetben arról van szó, hogy a játékosok virtuális karakterük álcáját felöltve ugyan, de játékosnak tekintik magukat, és ebbéli minőségükben nyilatkoznak meg virtuális társadalmukkal kapcsolatban, sokszor saját, „játékosi jogaik” védelmében. Ez a típus jellemzően a fentebb már emlegetett MMORPG-ken alapul, és ezekben is készül, ami logikus is, hiszen hol máshol lehetnének a játékosoknak játékra vonatkozó (virtuális közegben valódi) szociális problémáik, mint egy internetes közösségi játékra építő világban?

Ennek a típusnak egyik hatásos reprezentánsa a *World of Warcraft* világában forgatott *Not Just Another Love Story* című Henry Lowood által is hosszasan elemzett machinima, mely a játék korlátozott és legkevésbé sem erre a célra fejlesztett animációs lehetőségeit maximálisan kihasználó explicit szexualitást is alkalmazva meséli el egy troll és egy ember szerelmét. Mindez önmagában persze (a játék lehetőségeinek pornografikus elemekkel történő parodisztikus kiforgatását leszámítva) nem lenne túl érdekes, ha nem tennénk mindehhez hozzá, hogy ennek a játéknak a világában a trollok és az emberek valójában nem csak eltérő fajhoz, de egyben ellenséges csoportokhoz is tartoznak, a különböző oldalak online játékosai számára pedig emiatt az egymással való kommunikáció sem megengedett. A játék készítői ezt eleinte úgy oldották meg, hogy a chatkommunikációban letiltották a betűkaraktereket, amire a játékosok a játékkultúrában már bevált „1377”

(„leet”) nyelv bevezetésével válaszoltak. Ez a nyelv a különböző betűk azokra hasonlító számok és egyéb karakterekre való átírását jelenti. (Például a *Star Wars* „Tatooine” bolygója ezen a nyelven „747001[\]3”, de más formákban is kifejezhető, a lényeg, hogy a karakterek valamilyen formában betűk alakját idézzék.) Végő megoldásként a készítők az egyéb formátumú szövegkaraktereket is letiltották. A játékosok üzenetei közvetlenül is megjelennek a film végén, felirat formájában, miszerint „*You can take away our L337 speak, but you can't take away the Love!*” A készítő Blizzard cég reakciója minderre a film bojkottálása volt, persze a szexuális elemekre hivatkozva, azonban nyilvánvaló, hogy mindez gyakorlatilag saját játékosai lázadása, melyben azok egyúttal áttételesen, a játék eszközeivel a faji megkülönböztetés ellen is felszólalnak, ebben az összefüggésben pedig a vonatkozó játékszabályok alkotói és fenntartói, maguk a játékkészítők ellen is.



Egy tiltott szerelem...



...és annak beteljesülése...
Not Just Another Love Story
(r.: Tristan Pope, 2005)

Ugyanilyen lázongó politikai üzenetet fejez ki a *War of the Internet*

Addiction című film, mely a Blizzardnál nagyobb hatalom játékosok elleni intézkedése ellen emeli fel hangját. Ezt a filmet ugyanis kínai *World of Warcraft*-játékosok készítették, akik a kínai kormány rendeleteinek, (a kínai internet más területeihez hasonló) tartalomfelügyelő rendszerének, a játékot működtető helyi cégek hatalmi harcának és az állami oldalról támogatott, a játékosokat függőként kezelő és elektrosokk-terápiával kezelő pszichiáterek támadásainak keresztüzében kénytelenek élni mindennapjaikat. A film a kortárs kínai játékoszubbkultúrára, popkultúrára és társadalomra történő hivatkozásokkal telezsúfolt,^[10] sűrű, explicit, önreflexív politikai dialógus, melyben a játék karakterei folyamatosan magáról a játékról, a szerverekről, a kormányról folytatnak beszélgetést. A történetben szereplő feleknek, így a kormánynak, a terjesztő cégeknek, a pszichiátereknek és a lázadó csoportoknak egyaránt megvannak a játékbeli/történetbeli megfelelői. A film fináléjában az ellenállás vezetője az őt elpusztítani akaró pszichiáternek előadott monológjában elmondja: tisztában van vele, hogy ők csak játékosok, akik önmagukban tehetetlenek, és sok más kínaihoz hasonlóan inkább hallgatnak és tűrnek, de egy határon túl már képtelenek elviselni, hogy ezt a virtuális világot is el akarják tőlük venni, ahova a kínai valóság elől menekültek. Végül explicite önreflexív módon magára az épp elkészülő machinimára és annak leendő társadalmi hatására hivatkozva szólítja meg a (játékon belül és a film által azon kívül tartózkodó) kínai játékosokat, hogy felemelve szavukat, együttes erővel olyan varázserőt adjanak a főhős kezébe, mely végül képest elpusztítani a pszichiátert. Bár a *The French Democracy*hoz hasonlóan itt is (és a mellesleg a *Not Just Another Love Story*ban is) egy külső politikai kérdésre való játékos reflexiót látunk, mely ez esetben azonban nemcsak, hogy a játék eszköze által nyer megvalósítást, hanem a játék világa és társadalma maga is közvetlenül érintett adott külső politikai kérdésben.

***Fake Science, The Days After, Molotov Alva and his Search for the Creator* – Technológia és a virtuális világ önreflexiói**

Ugyanígy megtalálható ez a fajta általános virtuálisvalóság-reflexió a machinima metaforikus formájában is, ilyen például az emlegetett *Fake Science*, mely bár ehhez a típushoz illően elvonatkoztat attól a konkrét játéktól, melyben készült (*Half Life*), a tudományról, technológiáról megformált üzenete mégis alapvetően reflektál a virtuális közegre. Az ablakokon, újabb és újabb virtuális környezetekben hátrafele kocsizó kamera fokozatosan egyre elvontabb és absztraktabb közegekbe ér, míg végül egy

villódzó tévén keresztül jutunk ki egy semmiben lebegő lakásromhoz. A tudomány (és nem mellesleg a virtuális világ) számokban történő kifejezőmódja egyre absztraktabb eredményeket szül, ami fokozatosan átvisz minket a valós világ maradványait már csak nyomokban tartalmazó üres, mesterséges térbe.

Szintén a valós világ maradványait tematizálja a *The Days After* című machinima, melyben az (eredetileg a *Grand Theft Auto* nevű hírhedt, gengsztertematikájú sandbox-játék világában szereplő) várost egy rejtélyes fehér köd lepi el, melyről nem sokkal később ki derül, hogy egy vírus, mely minden embert elpusztított, a túlélők pedig a felhőkarcolók tetején, egymástól elzárva próbálják kitalálni, mitévők legyenek. Egy ilyen túlélő belső monológjába kapcsolódhatunk be a történet során, aki arról elmélkedik, mi maradt az emberi kultúrából, a hatalmas épületekből, melyeknek mostantól semmi funkciójuk nem lesz, majd miközben erről mereng, felbukkan mögötte egy ismeretlen nő. Mikor a nő megkérdi, hogy hívják, a férfi csak annyit mond „Nem mindegy már? Legyen mondjuk Bogart”, mire a nő csak annyit válaszol „Akkor én Ingrid vagyok”, nem sokkal később a nő megkérdezi a férfit, hogy megölelheti-e, csupán azért, hogy érezze, „valóban igazi-e”. Miután ezt követően csókolóznak, a film szereplői közösen vetnek véget életüknek, levetve magukat a toronyházról. Az itt látható kultúra, technológia maradványain épülő absztrakt valóság, melyben egymás közelségétől fizikailag olyannyira elzárva (egymástól távoli háztetőkön) élnek az emberek, hogy a másik realitása is megkérdőjelezhetővé válik, pontosan olyan, mint a virtuális világokban vagy az interneten való létezés: az emberek látják egymást, álneveket találnak ki maguknak, mégis fizikailag teljesen eltávolodnak saját valójuktól. A film ezáltal igen lesújtó képet fest a virtuális valóságról, és az így átalakult emberekről, emberi kapcsolatokról, hiszen ez az állapot már szinte a halál maga – ezért is választják végül szereplői a „valódi” halált.

A metaforikusság és a direktség határán egyensúlyozik az egyik legérdekesebb machinima, a *Molotov Alva and his Search for the Creator*, mely Berkeley animációs dokumentumfilmezésről alkotott gondolatának legkonkrétabb megvalósulása, hisz a film készítője, Douglas Gayeton gyakorlatilag egy direkt stílusú dokumentumfilmet forgatott a *Second Life* nevű online játékban, a való életében eltűnt, majd a *Second Life*-ban feltűnő figuráról, Molotov Alváról, akinek életét „saját” videonaplóján keresztül ismerhetjük meg. A *Molotov Alvában* epizódról epizódra végigkövetjük, ahogy a címszereplő a „teremtőt” keresve választ próbál találni a virtuális világ működésére, de mindenütt csak a valódi világ másolatát találja. Akár a társadalmi berendezkedésben, az üzletben, mindenhol ugyanazt a személytelen, kizsákmányoló világot találja, ami elől ebbe a világba

menekült. Az is kiderül számára, hogy ennek a világnak nincs is teremtője, hanem az emberek teremtik, akik benne élnek – ami igaz is, mivel a *Second Life* gyakorlatilag tényleg szinte korlátlan lehetőségeket nyújt új tartalmak előállítására és a világ teljes testre szabására. Ez teszi egyébként furcsán kevertté a film stílusát, hiszen bár kizárólag direkt felvételekből épül fel, ezek sokszor egészen absztrakt körülmények között születtek – melyek azonban mind a *Second Life* világának részét képezik. Végül aztán egy nőhöz fűződő őszinte szerelme lesz az, ami megoldást jelent a főhős kérdésére, vagyis arra, hogy mit is keres? Bár útjaik a történet során szétválnak, végül újra összetalálkoznak, hogy aztán együtt keressék ebben a világban a boldogságot. Miután azonban kiderül, hogy igazán mély közös jövőt (gyerekvállalást) ez a második élet nem tesz lehetővé, Molotov először a virtuális valóságon belüli valódi valóságot szimuláló közegbe (egy fényképekből készült holografikus térbe), majd szerelmével közösen a valódi valóságba menekül vissza egy sötét, beláthatatlan alagúton át.



Molotov Alva and his Search for the Creator
(r.: Douglas Gayeton, 2006)

Látható, hogy pontosan ugyanazt fogalmazza meg a film végkifejletként, amit a *The Days After*. Ebben az egész digitális valóságban az egyetlen valódi dolog az, ami két valódi ember között szövődik, aminek kiteljesedése azonban sosem valósulhat meg a virtuális világban, hanem csak abból kilépve folytatódhat. (Még ha a folytatás egyébként mindkét film esetében kifejtetlen és bizonytalan is.)

A VALÓSÁGBÓL ÉRKEZŐ LOGIKA A VIRTUÁLIS KÖZEGBEN

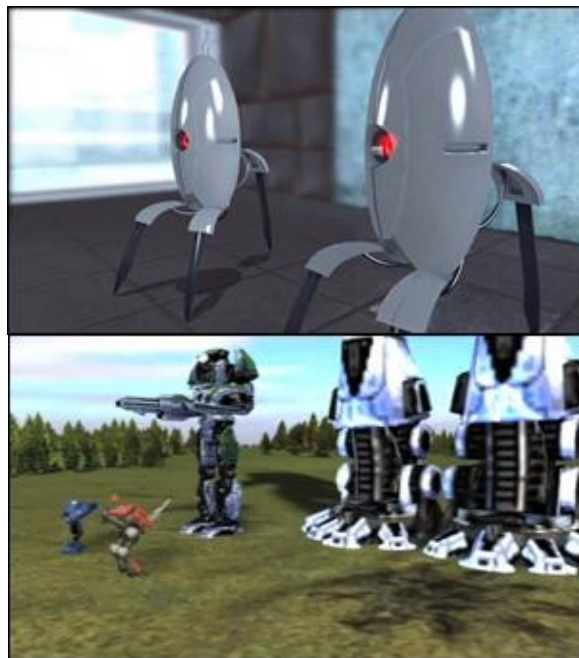
Az első nagy típusnál azt láttuk, ahogy a virtuális világ logikája egy valós témát formál át, pusztán a megjelenítéssel, a másodikonál a virtuális világ explicitebb önreflexiója jelent meg, a most következő harmadik esetben pedig – az elmerülés végpontjaként – már inkább a virtuális világ logikája dominál, melyet a belekerülő valós, de erre ennek a külső valóságnak a létére már nem reflektáló emberi motiváció értelmez át.

***The Awakening, Freeman's Mind* és a *Rooster Teeth* filmjei – Játékkarakterek ráeszmélése világuk abszurditására**

Ebbe a kategóriába tartozik a direkt formát követő filmek közül például a *Sims* világának valós szemszögből szurreális logikáját belülről bemutató *The Awakening*, melyről már korábban beszéltünk, illetve például a nagy népszerűségnek örvendő *Freeman's Mind* című sorozat, mely gyakorlatilag a *Half Life* nevű sci-fi akciójáték végigjátszását mutatja be, mindezt azonban úgy, hogy a játékban eredetileg soha meg nem szólaló főhős, Gordon Freeman gondolatait halljuk. Freeman eleve különlegesebb karakter, mivel foglalkozását tekintve kísérleti fizikus egy titkos földalatti laboratóriumban, azonban mikor a laborban egy félresikerült kísérlet folytán megnyílik az agresszív idegeneket árasztó dimenziókapu, kénytelen akcióhőssé avanzsálni, úgy, hogy eközben a laborban történtek elhárítására kiküldött katonasággal is szembekerül. Valamelyest tehát következik a karakterből ez a kívülállás, hiszen alapvetően nem akcióhőssel van dolgunk, azonban mivel soha nem szólal meg a történet során, személyisége is rejtélyes marad. A *Freeman's Mind* ennek a rejtélyes alaknak ad hangjával kötözködő, cinikus emberi személyiséget, aki ugyanúgy megijed a hirtelen támadó szörnyektől a játékban, mint ahogy mi is tettük, ugyanakkor minden történésre és szereplőre gunyoros megjegyzést is tesz, ekképpen pedig kiforgatja, profanizálja a főhős figuráját és reakcióival a játék világának logikáját is. A karakterből azonban sosem lép ki, tehát nem reflektál arra, hogy egy játékban szerepel, mindig része marad a történet világának.

Az *A Day in the Life of a Turret* című szkeccsfilm a *Portal* nevű lövöldözős játékba oltott logikai játék alapján és által készült, melyben a főhős egyetlen fegyverrel, az ún. „portal gunnal” rendelkezik, mellyel teleportkapukat képes létrehozni, a különböző pályákon való továbbjutás pedig mindig ezen kapuk elhelyezésével kapcsolatos körmönfont logikai feladvány megoldását igényli. (Például egy szakadék túloldalára lőtt kapu másik oldala létrehozható a szakadék innenső oldalán, így megoldhatjuk az átjutást.) Ilyen feladványt

képez például a golyószóróval ellátott megfigyelő robotok kikerülése, akiket ugyanígy, valamilyen elmés megoldással kell kicselezni. Ezek a robotok ezenkívül semmilyen más funkciót nem látnak el, a fent említett machinima épp ezért elgondolkodott azon, vajon mivel töltik idejüket azon a pár ritka pillanaton kívül, mikor a játék főhősnője előkerül? A film szerint leginkább beszélgetnek, nagyrészt geek témákról. A *Lost* című sorozat legújabb évadáról, a *Call of Duty* és a *Halo* című játékokról, arról, hogy mennyire „geek dolog” sakkozni, vagy hogy a szemközti szobában lévő, valamiért nőneműként megnevezett robot mennyire elnyeri a tetszésüket. A fenti második kategóriához képest itt az a különbség, hogy az *A Day in the Life of a Turret* nem önreflexív módon él ezen témák említésével, tehát nem akarja ezáltal felhívni a figyelmet arra, hogy maga is játékban készült, és hogy az említett témák egy külső világhoz tartoznak. Egyszerűen emberi motivációt, emberi témákat keres a robotok számára, akik eszerint a gondolkodás szerint, bár látják világuk abszurditását, mégsem adják semmi jelét annak, hogy tudatában lennének, hogy ennek az abszurditásnak az oka annyi, hogy egy játék szabályai közt léteznek.



Robotok életének humoros abszurditása...

A Day in the Life of a Turret (készítette: Smooth Few Films, 2008), *Supreme Surrender* (r.: Burnie Burns, Matt Hullum, 2008)

A Rooster Teeth Productions legtöbb műve, például a már említett *The Strangerhood* vagy a *P.A.N.I.C.S.* és a *Supreme Surrender* is erre építenek. A *P.A.N.I.C.S.* a *F.E.A.R.* című horror–lövöldözős játékban készült, melyben különlegesen kiképzett kommandósként paranormális szellemjelenségekkel

találkozunk. A *P.A.N.I.C.S.* szereplői is ilyen kommandósok, akik azonban a katonák jellemző vakmerősége helyett éppen, hogy azt a fajta pánikot képviselik, amit a játékos is átél az egyébként tényleg igen félelmetes játék során. Ennek megfelelően hidegvérű, profi csapatmunka helyett végül mind pánikba esnek, így az akció ironikus véget ér.

A *Supreme Surrender* hasonlóan a mindennapi logika által forgatja ki a játékok hagyományos logikáját, mivel a *Supreme Commander* című óriásrobotok háborúját bemutató stratégiai játékban végtelenül békés és abszurd diplomáciai megbeszélést folytat le. A főhős két lépegető robot, akik egy ismeretlen idegen fajjal folytatandó diplomáciai megbeszélésre várakoznak, majd nagyon megijednek, mikor egy náluk ötször nagyobb ellenséges idegen robot jelenik meg előttük. Ez a robot azonban azért jött, hogy megadja nekik magát, amit a meglepett kisebb robotok persze elfogadnának, azonban a nagy robot ehhez segítséget hív, egy nála is ötször nagyobb robotot, aki funkcióját tekintve kifejezetten a megadásra van beprogramozva. Az óriás „surrender bot” a megadás elfogadását tartalmazó e-mail helyett azonban véletlenül lerombolja hőseink bázisát, akik erre persze megpróbálják megadni magukat, ám az óriásrobot, mivel nincs felkészülve arra, hogy ne ő adja meg magát, hanem *neki* adja meg magát valaki, túlmelegszik, és még több kárt okoz. Itt tehát direkt szembe van állítva az emberi és a gép által irányított logika, melyek közül egyértelműen az ember tűnik intelligensebbnek, feltárva ezáltal az őket körülvevő robotellenség, a számítógép által vezérelt mesterséges intelligencia (így a játék világának) logikátlanságát. (A filmben megmutatott világ és a karakterek ugyanakkor direkten egyáltalán nem hivatkoznak arra, hogy egy játék világában vannak.)

***In the Waiting Line* és *Bot* – Robotok (nem konkrét játékkarakterek) ráeszmélése világuk mesterségességére**

Érdekes, hogy a direkt stílusú machinimák jórészéhez hasonlóan az ehhez a csoporthoz tartozó metaforikus stílusú machinimák is sokszor robotok gondolkodásáról, pontosabban az emberi gondolkodás gépi gondolkodással való összevetéséről szólnak.

Az *In the Waiting Line* című videoklip, mint már fentebb leírtam, egy robot mindennapjait mutatja be, aki egy úrhajó személyzetét próbálja ellátni programszerűen, mely azonban már rég eltűnt. Emberi érzelmeket, a gondoskodás szándékát és a magány elkeseredettségét láthatjuk a robot kifejezéstelen arcán vagy még inkább gesztusaiban, azonban már nehéz eldönteni, hogy a robotot a program minden áron való teljesítése vagy

valamiféle emberi vágy mozgatja. Ezáltal zavarba ejtő kérdések merülhetnek fel saját, emberi vágyainkkal kapcsolatban, hisz nehéz megállapítani, hogy a robot érzelmeit látjuk-e, vagy mi magunk váltunk rutinjaink, vágyaink által programszerűvé?



...és tragikuma
In the Waiting Line (r.: Tommy Pallota, 2002)
Bot (r.: Tom Palmer, 2005)

Ugyanígy egy robot érzéseivel találkozunk a *Bot* című nagyobb lélegzetű filmben is, mely egy meg nem nevezett lövöldözős játékhoz sorozatgyártott mesterséges intelligenciának az öldöklés végeláthatatlan körforgásából való kitörési kísérletét örökíti meg. A főhős a harctérre vezető teleportkapu helyett a mélybe veti magát, ahol először egy ősi barlangrajzra lel, mely lövöldöző robotokat ábrázol, majd egy nagy teremben, egy monitoron saját magával

találja szemben magát. Miután pedig otthagyja a felnyíló ajtó mögött megjelenő fegyvert, nagy nehézségek árán átverekedi magát egy energiamezőn és kijut a szabadba, amiről azonban nemsokára kiderül, hogy nem más, mint maga a csatatér. Ebben az esetben a lövöldözős játék direkter megjelenése nem reflektál magára a külső, valós világ részét képező játékra, mivel egyrészt nem azonosítható általa egyetlen konkrét játék sem, másrészt végig a bot „emberszerű” szemszögéből, belülről tapasztaljuk meg ezt a digitális világot és annak zord logikáját. A robot szintén mintegy érző szubjektum jelenik meg a filmben, aki nem képes végrehajtani a rászabott, sorozatban kiadott „kill!” parancsot, hanem megpróbál valami ésszerű magyarázatot keresni a világra. Ez a világ azonban nem az ember, hanem a gép logikája által vezérelt, melynek egyetlen célja a halálba küldendő egységek folyamatos újratermelése, a „kill!” parancs reprodukciója, és nincs hely benne az emberi érzelmeknek.

A MACHINIMA HELYE MA A KULTÚRÁBAN

Caboose: Tucker! Tucker! I am so glad you are alive.
Tucker: Caboose? Still so dumb, but you look so different.
Caboose: We're in the future! Things are very shiny here.
(*Red vs. Blue*, Season 3, Episode 42)

A fent említett három főbb tematikai (fizikai valóságban, virtuális valóságban, illetve a kettő határán születő reflexív történetek) és két főbb stilisztikai (absztrakt és „virtuális realista”) tendencia érhető tehát tetten a machinimákban, melyek így vagy eszközként, vagy tematikaként, vagy e kettő egymásra való reflektálásaként használják a játék, a virtuális világ, tehát a szoftver logikáját. Ki azonban mindennek a közönsége? Elsősorban nyilván a játékosok, mivel ők azok, akik a legjobban értik ezt a fajta szoftverlogikát. Azonban ha a kortárs popkultúra bizonyos tendenciáira tekintünk, számos olyan tényező feltűnését láthatjuk, melyek megelőlegezik, hogy ez a gondolkodás esetleg a játékosok szubkultúrájánál valamivel szélesebb közönség körében is megtalálja a helyét.

A RED VS. BLUE ÉS SIKERÉNEK TITKA

Holy crap, WHO IS RUNNING THIS ARMY?
(*Red vs. Blue*, Season 1, Episode 4, Church)

A Rooster Teeth *Red vs. Blue* című sorozata az eddigi legsikeresebb machinima, mely 2003-as indulása óta folyamatosan új évadokkal jelentkezik, és hűséges rajongótáborot szerzett magának az évek során. A készítő a sorozat indulásakor nem tudtak a machinima fogalmának létezéséről, sem a Hugh

Hancock által szerveződő mozgalomról. A Rooster Teeth a sokatmondó nevű (azóta megszűnt) drunkgamers.com weboldalból alakult át, melyen játékismertető videókat jelentettek meg, melyeken az oldal nevéhez híven ittasan teszteltek és kommentáltak játékokat. A *Red vs. Blue* ennél egy fokkal szofisztikáltabb, de ugyanezt a profán egyszerűséget képviseli, s a Rooster Teeth említett műveihez, a *The Strangerhood*hoz vagy a *Supreme Surrender*hoz hasonlóan a machinimák nem expliciten virtuális valóságra hivatkozó és nem is a szimplán valós tematikát feldolgozó csoportokba tartozik, hanem a harmadikba.

„Why are we here?” – hangzik el a *Red vs. Blue*-rajongók körében ikonikus első mondat. E kérdés világosan mutatja, hogy a történet hősei elfogadják ugyan a játék világát valóságként (tehát nem reflektálnak arra, hogy a *Halo* című videojátékban vannak), azonban személyiségük és motivációik a valós világ logikáját követi, melyet nem tudnak összeegyeztetni az őket körülvevő abszurd, értelmetlen közeg szabályaival, így tulajdonképp implicit módon hivatkoznak egy életszerűtlen, mesterséges világra. A hangsúly azonban nem a világon, hanem az emlékezetes, igen különböző módokon ütődött karaktereken van, a cselekmény nagyrésze az ő egymás közti civakodásaikat, ügyetlenkedéseiket mutatja be. A kiinduló szituáció ki nem mondott módon egy Capture the Flag-meccs. Mindez egy kis zárt térben, jelen esetben a Blood Gulch kanyonban (a játék egy létező többjátékos pályáján) játszódik, melyben egymással szemben áll a két, tökéletesen ugyanolyan ellenséges bázis és a két csapat, a pirosak és a kékek. A történet alapszituációjának abszurditása például, hogy a majdnem ugyanolyan ellenséges csapatok csupán azért állítottak fel egy-egy bázist a kanyonban, mivel ezt a másik csapat is megtette, vagy, hogy valamilyen megmagyarázhatatlan okból a zászlóra nagyon vigyázni kell, logikusan mind ahhoz a fent említett kiinduló kérdéshez vezetnek, melyből a sorozat kiindult. (S mellyel az eredeti hatévados széria zárul. A hatodik évad utolsó részének címe ugyanis: *Why were we here?*)



Red vs. Blue a Halo 1-ben...



...Red vs. Blue a Halo 2-ben...



...Church pedig a múltban...

A Red vs. Blue: Make Your Time című, ebből a szempontból is különleges epizódjából.

Red vs. Blue (készítő: Burnie Burns, Matt Hllum, Geoff Ramsey, Gustavo Sorola, Jason Saldana, 2003-)

A helyzet komikumát azonban az adja, hogy a szereplők nemcsak azért nem képesek rálátni ennek a világnak a logikájára, mivel benne vannak és valóságként fogadják el, hanem azért sem, mivel ezt saját képességeik is lehetetlenné teszik. Mindegyik szereplő ugyanis a maga módján egy-egy a valóságban megtalálható, sztereotip emberi viselkedést képvisel, és nem képes elszakadni saját, kicsinyes motivációitól. A főhős, Church, a kékek (önmaga által kikiáltott) vezetője, határozottnak próbál mutatkozni, de mindeközben neurotikus hajlamú, és képtelen kezelni önfejű, zsoldos-szuperkatona exszerelmét, Texet, aki nála jóval nagyobb volumenű ügyekben

érdekelt, ezért le is nézi hősünket. Church legrégebbi társa Tucker, a mindig esetlen szöveggel próbálkozó nőcsábász; valamint mindjárt a második részben csatlakozik a társasághoz az újonc Caboose, aki értelmileg meglehetősen visszamaradott és élhetetlen. Persze a másik csapat sem külön náluk: vezetőjük Sarge, aki akcentusában és attitűdjében egyaránt tipikus texasi bunkó őrmestert idéz. Ösztönösen gyűlöli egyik közlegényét, ellentétét, a tipikus városi bunkó Grifet, akinek mindene a cinizmus és a folyamatos tagadás. A csapat tagja ezen kívül Simmons, a gyáva, de törtető, Sarge kegyeit kereső átlagkatona, valamint a Caboose-hoz hasonlóan szintén újonc Donut, aki utóbbihoz képest ugyan valamivel kevésbé ön- és közveszélyes, azonban szexuális orientációja nem egészen tisztázott. Erre rózsaszín páncélja is rájátszik, melyből a többiek gyakran viccet is csinálnak.

A karakterek, mint már említettem, a *Halo* többjátékos módjában mind ugyanúgy néznek ki, csupán színük változtatható – a *Red vs. Blue* karakterei esetében vizuálisan egyedül ez teszi lehetővé, hogy megkülönböztethetőek legyenek egymástól ezek az egyébként igencsak eltérő személyiségek. Mivel pedig Sarge (tökéletlen) robotok előállítására is képes, a pirosak csapatában hamarosan feltűnik Lopez, a valamilyen oknál fogva mexikói származású szervizrobot is, aki egyébként robotsága ellenére is pontosan ugyanúgy néz ki, mint a többiek. Sarge ügyetlenségét jelzi, hogy Lopez hiába tekinthető a sorozat legértelmesebb, a virtuális világban legésszerűbben gondolkodó karakterének, az angol nyelvi protokoll beépítése híján senki nem érti őt, mivel mindent spanyol robothangon mond. (A néző persze a feliratból megérti, mit mond, épp ebből fakad a komikum.) Ugyanakkor Lopez láthatóan érzelmeikkel is rendelkezik, hiszen beleszeret a kékek hatalmas tankjába, a női szoftver által vezérelt Sheelába. (Aki egyébként szintén egy típust, a teltebb, mégis kacér nő sztereotípiáját testesíti meg – ami alapvetően a tank méretéből és a „szexisre” programozott női kontrollhangból, tehát részben a játék világából következik.)

A robottematika, mely mind Berkeley, mind az *In the Waiting Line*, mind pedig a *Bot* esetében feltűnik, itt is komoly szereppel bír, hiszen a történetet a cselekményt lassító epizodikus, vicces párbeszédjeleneteken kívül egy, a katonák páncéljába beépülő mesterséges intelligencia, O'Malley lázadása által halad előre, aki más szereplők testét megszállva próbál formát ölteni, és aljas szándékát, a világ elpusztítását megvalósítani. Ahogy a többjátékos lövöldözős játékok meccseiben sokszor, úgy a *Red vs. Blue*-ban is felmerül a kérdés, hogy az egytől-egyig ugyanúgy kinéző karakterek közül kit irányít valódi személy és kit mesterséges intelligencia? Ezt a tematikát a sorozat odáig fokozza, hogy az első évadban Caboose ügyetlensége miatt elhalálozó, és visszatérését követően O'Malleyhez hasonlóan szintén mások testét megszálló, szellemként aposztrofált Churchról is kiderül, hogy ő maga nem is

valós személy, hanem mesterséges intelligencia. Történetesen az a tökéletes mesterséges intelligencia, amiről a katonák páncéljába épített, minden másolás által egyre tökéletlenebb MI-eket másolták. A *Red vs. Blue* tehát a humoros felszín alatt a metaforikus stílusú, valóság és virtuális világ határán élő szubjektumot tematizáló filmekhez hasonlóan elvont szinten is hordoz tartalmat.

Ugyanakkor rejtve a valóság virtuális világ általi tematizálása is megjelenik, hiszen felfedezhetők benne például mindennapi munkahelyi élettapasztalatok: a „főnökösködés”, az előbbrejutásért egymást fúró kollégák, a kellemetlen munkatársakkal kényszerűségből együtt töltött idő, a felesleges adminisztráció és hasonló jellemző szituációk. Ezek azonban nem explicit módon megfogalmazott párhuzamok, csupán ismételt a valós mindennapi emberi viselkedés beillesztései ebbe a közegbe, ami egyébként a játék világának abszurditásához hasonló, így feltűnésmentesen adaptálódik ehhez a környezethez. A sorozat ezenkívül számos helyen popkulturális utalásokkal is él, melyeket azonban a *Portal* őrdroidjaihoz hasonlóan pusztán beszélgetési témaként, esetleg egy-egy helyzet humoros analógiájaként hoznak fel a szereplők. Vagyis mindezek szintén nem a történet világán kívüli valóságra tett utalásokként, hanem a történeten belüli korábbi élettapasztalatokként, élményekként értelmeződnek. (Nem véletlen egyébként, hogy egyes cikkekben a sorozatot „*Shop Stop* az úrben” leírással jellemezték.)^[11]

Bár a sorozat direkt vizuális stílust használ, néha előfordulnak látványosan leváló stílusú jelenetek is, melyek közül kifejezetten érdekes az az apró kikacsintás, mikor a szereplők a megsemmisült jelenből a jövőbe kerülnek, és ettől egyszeriben megváltozik a sorozat kinézete. Ennek oka igen prózai: időközben megjelent a *Halo 2*, melynek vizuális világa már jóval fejlettebb, kidolgozottabb volt, így a Rooster Teeth megkereste a módját, hogy a cselekményben indokoltá tegye a grafikai fejlődést. Ezt viccesen alá is támasztja, hiszen a többiekkel ellentétben Church a múltba került, aminek során a sorozat egy tíz évvel ezelőtti grafikai szintű játék világának megjelenítését használja. (A mellékelt képen látható.) Ezt az utalást azonban csak a néző értheti megfelelő háttértudással, maguk a szereplők nem realizálják, hanem továbbra is próbálnak ésszerű magyarázatot találni az őket körülvevő jelenségekre (saját ésszerűtlen személyiségükből következően sikertelenül), így mi, velük azonosulva, szintén valóságként fogadjuk el ezt az alapvetően gépi logikát.

A sorozat minden pontján azt láthattuk tehát, hogy a valóság logikája által motivált szereplők (és néhány ponton maga a történet is) hogyan konfrontálódnak a virtuális világgal, melynek a főhősök képtelenek teljességében átlátni a szabályait, azonban minden abszurditása ellenére mégis

elfogadják azt saját valóságukként. Mitől vált azonban ez a sorozat olyan sikeressé (a machinimák viszonylatában különösen), hogy relatíve nagy, többmilliós rajongói közösséget tudott létrehozni, mely már képes egy ilyen újrahasznosított alapanyagból készült rajongói filmre önálló popkulturális mítoszként tekinteni – olyannyira, hogy az interneten ingyenesen terjesztett sorozatot akár DVD-n is megvegye, vagy beruházzon például egy Caboose-t ábrázoló pólóba?

Ennek kiderítésére vizsgáljuk most meg, mennyiben illeszkednek Henry Jenkins franchise-okról elmondott megállapításai a *Red vs. Blue*-ra! Sorozatként a *Red vs. Blue* nyilván szeriális formával rendelkezik. Hétről hétre érkező új epizódok formájában mindig megkapja a sorozat rajongója a szükséges *Red vs. Blue* dózist. A *Red vs. Blue* műfaját tekintve szituációs komédia, mely elsősorban a karaktereken és azok ellentétein alapuló humoros szituációkból építi fel epizodikus jellegű cselekményét. (Bolter–Grusin 1999) A hangsúly így az oda-visszajelentő epizódokon és a karakterek jellemeinek ütköztetésén van, aminek csupán újabb és újabb helyzeteit adja a lassan előrehaladó történet. Az erősen elkülönülő karakterek közül minden rajongó könnyen választhat kedvencet, a sorozat legerősebb pontját jelentő emlékezetes, idézhető párbeszéd, valamint a karakterekről és a történet egyre szövevényesebb háttéréről kiderülő újabb és újabb információk pedig a mítosszal kapcsolatos lexikális ismeretek gyűjtését segítik elő. A párbeszédokban említett popkulturális idézetek, valamint a játék világával való párhuzamokból származó implicit „in-joke”-okkal ugyanakkor a geekek máshonnan szerzett ismereteit is bekapcsolják, mellyel a készítő a rajongói kultúra által előszeretettel alkalmazott intellektuális kikacsintás eszközével élnek – kifejezve így az azonos kulturális háttér miatti közösségvállalást. Ehhez a valóban közösségként működő rajongótáborhoz pedig már legalább egymillióan tartoznak, mivel körülbelül ennyi jelenleg a Rooster Teeth weboldalán létrehozott szabályos közösségi site felhasználóinak száma.^[12]

RAJONGÓI REMIXKULTÚRA ÉS MÉDIAKONVERGENCIA

What do we need Sarge for? All he ever did was yell at us a bunch and tell us we suck. We'll just split up his duties.
You yell at me and I'll tell you you suck. You suck, Simmons! Oh man, this new system is working out great!
(*Red vs. Blue*, Season 5, Episode 87, Grif)

A SZÓRAKOZTATÓIPAR ÉS A RAJONGÓI KÖZÖSSÉGEK EGYÜTTÉLÉSE

Ez a közösségvállalás abban is megnyilvánul, hogy a *Red vs. Blue* készítői egyáltalán nem próbálják titkolni saját „geekségüket”, hanem inkább rájátszanak arra, hogy megerősítsék ezen belterjes és elitista közösségben elfoglalt helyüket, és ezáltal magát a közösséget is. Például saját főszereplésükkel forgatnak élőszereplős vígjátéksorozatot, készítenek képregénysorozatot vagy rádióműsort szintén saját, mindennapi irodai életükből a *Rooster Teeth Shorts*ban, vagy a játékok logikájának egy-egy példáját (lehet-e tíz nehézfegyverrel a hátunkon rohángálni, mint a *Doom*ban stb.) tesztelik le a valóságban a *Mítoszrombolók* című szórakoztató–ismeretterjesztő műsort utánzó sorozatukban, az *Immersion*ben. A Rooster Teeth így leginkább egy bensőséges baráti társaság hatását kelti, mely egyrészt saját mítoszát építi (tagjai szintén karakteres, eltérő figurák, magukról szóló sorozataik pedig leginkább ezen és ebből fakadó konfliktusaikon alapulnak), másrészt saját mítoszát is rombolja azáltal, hogy önmagát is rajongóihoz hasonlónak mutatja.

A Rooster Teeth így Kevin Smith, Edgar Wright vagy Peter Jackson stratégiáját követi abban az értelemben, hogy a felsorolt, szintén geekként indult rendezők mindegyikéhez hasonlóan szoros kapcsolatot ápol mind az

állandó munkatársakkal, mind a rajongókkal, valamint egy közösségbe tartozónak vallja magát velük. Egyrészt mindegyik fent említett rendezőre jellemző, hogy továbbra is legtöbbször ugyanazzal a társasággal készítik filmjeiket. (Edgar Wright Nick Frost és Simon Pegg színészekkel, Kevin Smith Jason Mewesszel, Ben Affleckkel és még egy sor másik színészbaráttal dolgozik rendszeresen, Peter Jackson pedig jelenleg nagyjából ugyanazzal a hatalmas stábbal forgatja a *Hobbitot*, akikkel *A Gyűrűk Urát* is készítette.) Másrészt mind Kevin Smith, mind Edgar Wright blogjukon részletesen dokumentálják egy-egy filmjük elkészülését, és rendszerint kikérik az egyes fázisokkal kapcsolatban a rajongók véleményét, ahogy a rajongók fokozott bevonásával dolgozott Peter Jackson is *A Gyűrűk Ura* esetében. Utóbbi azért is számított különlegességnek, mivel ilyenre eddig (a geekkultúra egyik meghatározó művét feldolgozó) nagyköltségvetésű szuperprodukció esetében még nem volt példa.

Elana Shefrin *A Gyűrűk Urát a Star Warsszal e gondolat mentén összevető tanulmányában* (Shefrin 2004) azt fogalmazza meg, hogy Peter Jackson személye amiatt vált sokkal hitelesebbé a geekek számára, mint George Lucasé, mivel Jacksonnal ellentétben Lucas nem hogy nem vonta be a rajongókat a mítosz építésébe, (Shefrin 2004, 12) hanem igyekezett teljességgel kizárni a közösséget az 1999-es *Baljós árnyak* készítése során. Sőt, Lucas arról is hírhedt, hogy a *Star Wars* világot felhasználó rajongói alkotások, például amatőr fanfilmek készítőit képes beperelni a franchise elemeinek jogtalan felhasználásáért.^[13] Az ilyen és efféle húzásokhoz képest Jackson *A Gyűrűk Ura* megtervezésének első fázisától kezdve folyamatosan bevonta a film előkészítésébe a rajongókat. Felvette a kapcsolatot az aint-it-cool-news.com nevű geekportál főszerkesztőjével, majd rajta keresztül megkérte az oldal közönségét, hogy fogalmazzák meg a leendő filmmel kapcsolatos kérdéseiket, melyekre ő majd válaszol; illetve melyek kapcsán egyben le is szűrheti, melyek azok a dolgok, amiket a rajongók mindenképpen viszont szeretnének látni a filmekben. Jackson ezt követően még több tervezési fázis kapcsán kérdezte ki a rajongókat, valamint híressé vált arról is, hogy szinte minden munkafolyamatról werkfilmet készített, melyet a rajongókkal is egyből megosztott. Ezt egyébként jelenleg *A Gyűrűk Ura* előzményéből, a *Hobbitból* készülő filmadaptációjának készítése során is aktívan űzi. (Shefrin 2004, 6) Jackson trilógiája tehát a rajongók elvárásait figyelembe véve, a kreatív munkába bevont „szakemberekként” kezelte őket – jogosan, hiszen ahogy már többször említettem, a rajongók mindig egyben tárgyilagos szakértői is adott műnek.

Az internet megadja a lehetőséget a rajongóknak a megnyilvánulásra, így akár az olyan tehetséges fanfiction-készítők számára is, akik ezen műveik által végül a mainstream ipar alkalmazásába kerülnek. Még George Lucas

szíve is megenyhült, hiszen a *Klónok támadása* című filmjében már olyan technikai alkalmazottakat is foglalkoztatott, akik eredetileg rajongók voltak, (Shefrin 2004, 11)^[14] és a *Baljós árnyakat* kritikával illették. Látható tehát, hogy az id Software demokratikus szellemének jegyében már jóval korábban bevezetett metódus, a rajongók kreatív ötleteinek beépítése, vagy maguknak a legkreatívabb rajongóknak a bevonása a nagyiparon belüli munkába fokozatosan egyre általánosabb tendenciává válik a szórakoztatóiparban.

Henry Jenkins a *Star Wars*-fanfilmekről szóló tanulmányában magyarázatot is ad ennek az újonnan felállt struktúrának a szerkezetére. (Jenkins 2003, Ch.3 para.28) Jenkins szerint párhuzamosan zajlik a médiakonvergencia, vagyis a médiumokon átívelő franchise-ok előretörése minél kiterjedtebb médiabirodalmak létrehozására, valamint ennek egyféle párjaként a remixkultúra feltörése, ami pedig az interneten feltűnő, médiabirodalmak termékeit újrahasznosító amatőr, rajongói tartalmak megjelenését jelenti. Jenkins szerint, bár látszólag két, egymással szembe menő, egyik részről a kultúra hegemonizálását, másik részről pedig épphogy a kultúra demokratizálását képviselő oldalt látunk, a kettő voltaképpen egymást tartja életben. A médiakonglomerátumok kitermelik azokat a kulturális javakat, melyeket annak rajongói aztán újrafelhasználnak, remixelnek, ezzel egyrészt ingyenes reklámot generálva a nagy cégek termékének, hosszabb élettartamot biztosítva annak (lásd az id Software esetében a modolhatóság), valamint esetlegesen újszerű ötleteikkel vissza is hathatnak a mainstream iparra. Az ilyen típusú fogyasztókból egyrészt humánerőforrás szempontjából, másrészt pusztán kreatív ötletek szempontjából is profitálhat a szórakoztatóipar és így a popkultúra.

A MACHINIMA KÖZVETLEN BEÉPÜLÉSE A SZÓRAKOZTATÓIPARBA

De hol van mindebben a machinima?

Ha az imént említett „humánerőforrás” oldalra, a személyes karrierekre és például a Rooster Teethre tekintünk, akkor ki lehet jelenteni: a rajongók megtalálták a helyüket a mainstream iparban – legalábbis annak egy területén. A *Red vs. Blue*-t folyamatosan támogatja a játékot fejlesztő Bungie Software és a kiadó Microsoft is, mivel a sorozat kiváló reklám magának a játéknak.

Ezzel a médiabirodalomnak lehetősége nyílt a rajongói tartalomelőállítás (egy része) feletti kontrollra (nem tudni, hogy ezzel mennyiben éltek), a Rooster Teeth-nek pedig az addig hiányzó jogi lehetősége, hogy a *Red vs. Blue* franchise termékeit értékesíthesse.

De persze nem a Rooster Teeth volt az egyetlen, akiket felfedezett és beépített a játékipar: Tristan Pope, a *Not Just Another Love Story* alkotója például lázongó filmjének betiltását követően idővel mégis a *World of Warcraft*-ot fejlesztő Blizzardnál kapott állást, később a szintén említett *South Park*-epizód machinima részein is dolgozott. Paul Marino pedig a *Neverwinter Nights* készítőjénél, a Bioware Software-nél dolgozik, és a játékokban alkalmazott átvezető animációk készítését, rendezését végzi. Friedrich Kirschner a profi animáció felé fordult, ahogy Frank Dellario, Paul Marino mellett az ILL Clan másik egykori oszlopos tagja is animációs stúdiót hozott létre.

Az egykori fő mozgatórugó, Hugh Hancock kilépett az általa is alapított AMAS machinima akadémiából, és 2006-ban eladta tulajdonrészét machinima.com-ból, melyből az új tulajdonos, Allen DeBevoise egy anyagilag jobban kifizetődő, általános játéportált kreált. Az oldal a YouTube indulásával egy időben váltott profilt, és a videomegosztó új lehetőségeit felismerve mára az egyik legnagyobb játékokkal foglalkozó YouTube-csatornává nőtte ki magát.

Mindezekből arra lehet következtetni, hogy ahogy Jenkins is leírta, a médiakonglomerátumok (jelen esetben az animációs filmipar és méginkább a játékipar) elszívják a friss, kreatív munkaerőt a kísérleti terepül szolgáló remixkultúrától, amely ezáltal nem lesz más, mint lelkes amatőrök szabad gyakorlóterepe. Nem véletlen, hogy a 2002-ben nagy hévvel és reményekkel telve létrehozott machinima filmfesztiválok 2008-at követően fokozatosan elhaltak. A filmiparban megjelenve (a filmekbe illesztett machinimáknál) láthattuk, hogy a machinima szinte kizárólag csak játékreferenciaként tud megjelenni, önálló kifejezőeszközként nem túl életképes. A machinima naiv, „új médium!”-mozgalomként tehát már „lefutott kör”, és bár egyáltalán nem halt ki, zajos bemutatkozását követően fokozatosan, csendben visszatért eredeti közegébe: a játékosközösségbe, akik viszont továbbra is aktívan készítik az ilyen filmjeiket. A játékosokat mint machinimaalkotókat persze továbbra is kötik a játékok felhasználásának szerzői jogi korlátai, így a machinima a rajongói szubkultúra része, fan fiction marad.

A MACHINIMA KÖZVETETT

KULTURÁLIS HATÁSA A SZÓRAKOZTATÓIPARRA

Nem szabad azonban elfeledkeznünk arról, hogy bár a machinima újdonságereje a nézők körében már lefutott, a kultúratudomány területéről nézve mégis egy új korszak jellegzetes, korai tünetének tekinthető. A machinima ugyanis, mint már említettem, abban előremutatóbb más rajongói remixekhez képest, hogy nem csupán idézi vagy új sorrendbe helyezi a kiforgatott popmítoszok logikáját, hanem a fájlrendszer és algoritmusok által a legapróbb elemekig képes módosítani is az alapját adó mítosz szabályait, az új mű cselekményét pedig már ennek a technikához fűződő viszonynak rendeli alá. Így a machinima esetében „remixkultúra” helyett inkább „hackerkultúráról” beszélhetünk, mely világosan mutatja, hogy ez a fan fiction már az új, algoritmusokra, interfészekre, a számítógép nyelvére épül, ami azonban egyre kevésbé tekinthető specifikusan a számítógépek iránt komolyabban érdeklődők kulturális kódjának.

Manapság radikálisan megnőtt ugyanis az internet mindennapi életben betöltött szerepe, ezáltal pedig a kultúra és mindennapok „szoftverizáltsága” is. Dragon Zoltán „A szoftver és a film: a film helye a digitális kultúrában” című tanulmányában Jack Balkint idézi, (Dragon 2010, Ch.4 para.1) aki szerint „korunkban a szoftver az a mindent átszövő és irányító logika, amely az ideológia közvetítője, és talán egyenesen megfelelője is, hiszen mindennapi életünket immár olyannyira meghatározza (behatárolja és lehetővé teszi) a szoftver mindenütt jelenvalósága, olyannyira átvette (először metaforikusan, majd egyre inkább funkcionálisan is) eszközeink és ezáltal közvetve gondolkodásmódunk felett is az irányítást, hogy nem tudunk hatáskörén kívül működni.” Lev Manovich pedig „Az adatbázis mint szimbolikus forma” (Manovich 2001, Ch.2 para.4) című szövegében azt írja a *The Sims* kapcsán, hogy „Az újmédia általános alapelveire láttunk most példát: egy számítógép lételméleti kivetítését magára a kultúrára. A fizika szerint a világ atomokból áll, a genetika szerint génekből, az informatika pedig a saját logikája szerint látja azt. A világot két fajta egymást kiegészítő szoftver-objektumra, adatstruktúrákra és algoritmusokra szűkíti. [...] Az adatstruktúrák és az algoritmusok a számítógép-alkotta világ ontológiájának a két fele.” Melyekből egyébként Manovich a játékot az algoritmushoz köthetőnek tekinti.

Ennek a „szoftverizáltságnak” köszönhetően, bár azt mondtam, hogy a machinima által képviselt gondolkodást elsősorban az ezen logikában szocializálódó közösség, a játékosok érezhetik magukénak, be kell ismernünk,

hogy ez a bizonyos közösség már jóval túlmutat ezen a szubkultúrán. A kultúra és gondolkodás általános szoftverizáltságának következtében ugyanis ezen gondolkodásmód egyik legfogyaszthatóbb formája, a videojáték szükségképpen előretört, szabályai és ikonográfiája pedig mintaként szolgálnak e számítógépes logika által átlényegített új kulturális kód számára. Ezen játék logikát beépítő tendenciának (melynek természetesen a machinima is szerves részét képezi) pedig azóta is egyre több és több lenyomata keletkezik az (online és offline) popkultúrában.

Játéklogikára építő rajongói művek új hulláma

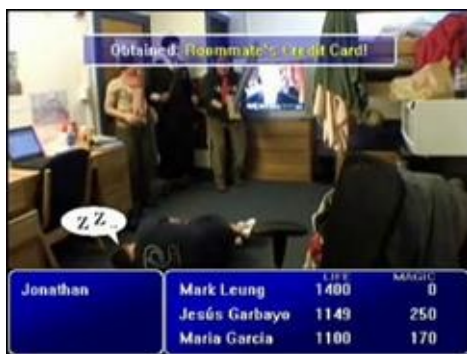
Ezt képviselik például azok az interneten nagy számban fellelhető amatőr, de az évek során egyre profibb kisfilmek, melyek címe jellemzően *X game in real life*. Ezek a videók a machinimához képest fordítva, tehát nem a valós logika virtuális világba illesztése által, hanem a virtuális logika valóságba illesztése által fogalmazzák meg a mesterséges logika esetlenségét. Akár animációs, akár élőszereplős formában, minden esetben azt látjuk, hogy egy-egy játék szereplője vagy szabálya, interfésze valós, emberi környezetben jelenik meg, és adaptálódik annak közegébe.



Immersion



Living with a First Person Shooter Disease



College Saga (Final Fantasy in real life)



Rejected Wii Game Concepts

Így például láthatunk olyan filmet, melyben egy egyetemista mindennapi életét követhetjük nyomon úgy, mintha mindezt valaki valamelyik *Final Fantasy*-epizódként játszaná. (*College Saga*) (A *Final Fantasy* játéksorozat talán legnépszerűbb részei, a 7-iktől 10-ik részéig használnak ehhez hasonló filmszerű, viszonylag rögzített szemszögű kameraállásokat, melyeket a *College Saga* készítőinek nyilván egyszerűbb volt házilag is reprodukálni.) A szereplők ehhez a játékbeli karakterek ügyetlen animáltságát igyekeznek imitálni, majd mindez az eredeti játék grafikus interfészével válik teljessé, melyet utómunka segítségével kompozitálnak rá az élőszereplős nyersanyagra.

Ugyanilyen logikával jönnek létre a különböző megfilmesíthetetlen játékokból „készülő” adaptációk áltrailerei, átültetve például az *Aknakeresőt*, a *Tetrist* vagy az utóbbi idők legnagyobb mobiljáték-szenzációját, az *Angry Birds*-öt egy-egy tipikus műfajifilmes közegbe. Az *Aknakereső* esetében egy erdőben lerakott négyzet rácson zajló háborús filmet, a *Tetris*-nél az égből potyogó *Tetris*-elemek úrhajóként való értelmezésével egy sci-fit, a Rooster Teeth által készített *Angry Birds* áltrailerben pedig egy akció-thrillert látunk, melyben a főhős két tűz közé kerül: használja-e töltényként a madarakat, hogy az azok tojásait elrabló disznók bunkerét általuk szétbombázza megmenthesse a tojásokat? (A játéknak gyakorlatilag ez a célja, vagyis madarakat kell csúzlítölteléknek felhasználni a disznók különböző formát öltő, ezért mindig más lövés logikát kívánó bunkereinek szétbombázására, hogy megmenthessük a madarak elrabolt tojásait.)

A játéklógika valóságba illesztését kísérleti körülmények között mutatja be a Rooster Teeth már említett *Immersion* című sorozata is, melyben a különböző játékokban normálisként elfogadott logikát ültetik át a valóságba.

Például egy teljesen elsötétített szélvédőjű autót úgy kell vezetni, hogy a vezető csupán a kocsira erősített, azt hátulról mutató kamera képét látja a szélvédő helyett egy monitoron, mely bevált és jól használható kameranézet a játékokban, a valóságban azonban teljesen lehetetlen így manőverezni. Ugyanilyen kamerás kísérletet csináltak a *Super Mario* oldalnézetének reprodukálásával, mikor egyikük csak azt látta egy speciális szemüvegen, ami az őt oldalról filmező társai kameráján látszott – a dolognak természetesen ismét nem lett jó vége.

Emlékezetes még például a *First Person Disease* című videó, mely egy olyan áldokumentumfilm, ami egy átlagos fiatal életét mutatja be, akinek azonban különleges betegsége van: mindent úgy lát, mintha egy FPS-játékban lenne. Ez annak a lehetetlen szituációnak a paródiája, amit az ilyen típusú játékokban tapasztaltunk: a játékos szemszögéből mindig látszik a fegyver, amit a kezében tart – ehhez azonban a valóságban egészen lehetetlen kéztartás szükségeltetik, így úgy néz ki, mintha egy furcsa görcsöt kapott volna a filmben látható úriember.

A diákok által létrehozott és az ő humorukra épülő honlap, a [College Humor](#) egyre népszerűbb és profibb videói is sokszor videojátékos tematikát választanak. Filmjeikben szem- és fültanúi lehetünk például a *Zelda*-sorozatból a címszereplő hercegnőnek és Mario kedvesének, Peach hercegnőnek tipikus, férfiakat kibeszélő női csevegésének. Egy másik videójukban pedig a Nintendo Wiire fejleszthető, valóságból vett, de végül „elvetett” játékötleteket mutatnak be (a piros pacszizástól a harakirin át a szülésorvosi feladatok ellátásáig), parodizálva ezzel az erre a konzolra fejlesztett legtöbb hasonlóan bugyuta játékot, és utalva egyben arra is, hogy a világon gyakorlatilag bármit lehetne (ezzel a) controllerrel irányítani a játék során.

A College Humorból később kinőtt egy kizárólag a játékosokat megcélzó humorú, egyébként szintén igen népszerű website, a [Dorkly.com](#), mely játékparódia-tematikájú képregények, képek, írások mellett például klasszikus, pixelalapú, nem 3D-s játékok karaktereit animálva készít animációs filmeket. A machinimához képest ez jóval közelebb van a hagyományos animációhoz, tematikájában azonban mégis hasonlóságot mutat azzal, mivel a legtöbb ilyen videóban azt látjuk, hogy hagyományos videojáték hősök, mint Mario vagy Sonic, a SEGA cég kék sündisznó hőse, saját közegükben valós emberi logika alkalmazása által bemutatják játékok szabályainak vagy eredeti történetének abszurditását. Találkozhatunk például a hűséges Yoshival és a hálátlan Marióval. A *Super Mario World 2* című játékban ugyanis a korábbi részekben hátasként megismert dinoszaurusz-segítő, Yoshi játszotta a főszerepet, feladatunk pedig a csecsemő Mario

megvédése volt. A megjelenés szerint korábbi, klasszikus részekben azonban gyakran fordult elő olyan, hogy Marioval csak úgy lehetett átugrani bizonyos akadályokat, hogy a levegőben leugrottunk Yoshi hátáról, aki így a mélybe zuhant. A rajongók, akik ismerik mindkét játékot és helyzetet, pontosan meg tudják érteni a Dorkly kisfilmjében emberi motivációval felruházott dinoszaurusz eddig ki nem mondott (nyilván a Mario univerzumában nem is létező) sértettségét, és a szabályok által teremtett helyzet abszurditását.

Az itt felsoroltak (valós élet körülményei közé helyezett játékokon és játékkaraktereken alapuló humoros szkeccsek, ál-játékadaptáció trailerek, a játékok grafikai elemeit alkalmazó animációs rövidfilmek, stb.) mindegyike azon az új, megváltozott kulturális gondolkodáson alapul, melyet a virtuális világ szabályainak a való világ szabályaival való összemossa határozott meg, ugyanakkor továbbra is mindegyik a tág értelemben vett rajongói kultúra terméke.

Ezen tendenciába sorolhatóak be a machinimák is, melyek tehát ugyanezen az elven működnek, ugyanúgy elsősorban a rajongói szubkultúrához kötődnek, ugyanakkor formájukban is hordozzák ezt a bizonyos új, szoftverlogikára épülő kulturális kódot. Ez a fajta kulturális gondolkodás pedig, mint látható, egyre inkább kezd elterjedni, elsajátítása így a mainstream szórakoztatóipar számára is előbb-utóbb elengedhetlenné válik, hiszen ennek ismerete és használata által lehet csak biztosítani azt, hogy az új kulturális kódon szocializálódott rétegek továbbra is potenciális fogyasztók legyenek. Így megkezdődik a machinimák által is képviselt játéklogika és játékesztétika beszivárgása a popkultúrába, mely a tágabb értelemben vett geekcultúrának bizonyos területeit például már bőven elérte.

A geekcultúra (ezáltal a játéklogika) betörése a mainstreambe

A geekszubcultúra ízlésének popkultúrára tett hatása ma világosan látható például az óriási mennyiségben betörő képregények alapján készült filmekben, a *Star Wars* újabb virágkorán (olyan filmekre is gondolva, mint a már magukat a *Star Wars*-rajongókat bemutató *Fanboys* [2009]), az animék/mangák divatján, a B- és thrashfilmmánián (pl. Stallone *Feláldozhatók* [*The Expendables*, 2010] című filmje, Robert Rodriguez *Machetéje* [2010] vagy a zombifilmek trendje), a direkt a rajongói aktivitásra épülő rejtélyes sorozatokon (például az *Lost – Eltűntek* [*Lost*, 2004-2010, ABC]) vagy a sokat emlegetett *A Gyűrűk Ura* megfilmesítésén, és mindezek hatalmas sikerén.

Ezek, ahogy Renato Rivera a geekcultúra megváltozásáról, kiszélesedéséről írt tanulmányában (Rivera 2009) megfogalmazza, erősen építenek a geekcultúra virágzásával egybeeső korszakban gyerekkorukat élő, nem feltétlenül geekek nosztalgiájára, és ezáltal egy szélesebb közönségre is. Jason Tocci is a nosztalgiát említi, (Tocci 2007, 19) mikor a specifikusan geekszubkultúrának a popkultúrába való fokozatos beáramlásáról beszél, és azt emeli ki, hogy a „geek” eredeti, sértő tartalmát közösségteremtő erővé alakító csoport manapság a nosztalgia miatt egybecsúszik azokkal az emberekkel, akik pusztán a retrodivat miatt vesznek magukra a geekszubkultúra ikonográfiáját felvonultató pólókat. Nemcsak a képregények, hanem a videojátékok tekintetében is méretes nosztalgiahullám zajlik jelenleg. Nem véletlen, hogy az előbbi kategóriában említett Dorkly.com is szinte egy az egyben a klasszikus SEGA-, Nintendo- és Playstation 1-nosztalgiára épít. De nem kell sokáig keresnünk akkor sem, ha hazai viszonyok közt próbáljuk megtalálni ennek a retrohullámnak a feltűnését. 2010 végén jelent meg például Beregi Tamás *Pixelhősök* című könyve (Beregi 2010), mely kifejezetten a játékkonzolokhoz képest itthon nagyobb népszerűségnek örvendő számítógépes játékok történelmét, valamint unikumként a hazai játékkultúra, játékos szubkultúra, játékujságírás történetét dolgozza fel. 2010-ben a Műszaki és Közlekedési Múzeumban videojáték-történeti időszakos kiállítás volt megtekinthető, „Úrhódító” címen, mely a klasszikus *Space Invaders* játék magyar címe volt.

A játékok ezáltal fokozatosan beépülnek az általános kulturális köztudatba, s mivel egyúttal a szoftver logikáját is képviselik, felmerül az is, hogy mintaként is szolgálnak egy új kulturális kód kifejezéséhez és elsajátításához.

Mindez pedig már lehetővé teszi, hogy széles körben, moziforgalmazásban is megjelenhessenek olyan filmek, mint például az Edgar Wright által rendezett *Scott Pilgrim a világ ellen* (*Scott Pilgrim vs. the World*, 2010), mely gyakorlatilag elejétől a végéig egy videojáték-hommage. A film története szerint a címszereplő Scott Pilgrimnek le kell győznie szerelme, Ramona Flowers mind a hét gonosz exét, hogy elnyerhesse a lány kezét. A sztori ennél nem is válik sokkal bonyolultabbá az átlagnéző szemében, a film sajátos világlátását, szabályait ugyanis csak azok tudják teljességükben értelmezni, akik ismerik a játékvilágok törvényeit, és ezáltal a különböző játékpárhuzamokat is. Ez a befogadói kör a fent említett okok miatt azonban láthatóan már van akkora, hogy megérje egy ilyen gondolkodást követő történetet akár nemzetközi moziforgalmazásban is terjeszteni.



Scott Pilgrim a világ ellen
(Scott Pilgrim vs. the World; r.: Edgar Wright, 2010)

Ugyanezt a játékközpontú látványt láthatjuk megvalósulni a *Golyózápor* (*Shoot-em-up*) című film esetében is, mely bár kevésbé közvetlenül utal a játékokra, maga az eredeti angol film címe is egy videójáték-műfajt jelöl, melyben (a filmben Clive Owenhez hasonlóan) halomra kell lőni mindenkit a győzelemhez. A film történetét tekintve egyfelől zavaros összeesküvést mutat be, másfelől mérhetetlenül egyszerű, hiszen az összeesküvésről elvonja a figyelmet egy csecsemőt menekítő, sárgarépát rágcsáló, mérges angol és a folyamatos, irreális akció. Fokozott irrealitása, rajzfilmszerűsége és látványossága megkülönbözteti a B-akciófilmek hagyományától és a játékokhoz teszi inkább köthetővé.

A játékesztés a videoklipekben is megtalálta a helyét. 2006-ban a Red Hot Chili Peppers rockzenekar *Californication* című számához egy olyan klipet készített, melyben a zenekar tagjai gyakorlatilag 3D-s akciójáték főhőseiként rohantak keresztül egy mesebeli Kalifornián, hátuk mögött rögzített követőkamerával, grafikus interfésszel, bónuszpontokkal. Az U2 metálzenekar az utóbbi pár évben rendkívül divatos ritmusjátékot, a *Guitar Hero* játékfranchise-t lovagolta meg *Grave of Opportunity* című számának klipjével, melyben ők és egy baráti társaság láthatóak, amint saját számukat játsszák a programmal, a játékból bevágott részletekkel kiegészülve. De még olyan popzenekarok is beépítik dalaikba a játékesztés elemét, mint például a Black Eyed Peas, akik 2010-es *The Time* című számuknak mind szövegében, mind zenéjében, mind pedig a klip látványvilágában pixelekre bontható, kiterjesztett valósággal operáló játékvilágot mutatnak be.

Ezekon kívül pedig csupán említés szintjén visszautalnék a már elemzett, machinimát felhasználó filmekre, melyek, mint láthattuk szintén arra építettek, hogy a történetbe beszivárgó játék logikája kihatással lesz adott film cselekményére, a szereplők világlátására.

KONKLÚZIÓ

Azt láthatjuk tehát, amit Henry Jenkins (Jenkins 2003, Ch.3 para.28) is megfogalmazott, hogy a médiakonglomerátumok kreatív ötletek formájában is profitálnak a rajongók által kikísérletezett formákból és tematikákból. Az ebben a közegben felnövő generáció pedig, mely már például az iskolában is lassan feltűnő digitális eszközök és a kommunikációt is teljesen átformáló Facebook hatására ezt a szoftveralapú kulturális kódot sajátítja el, egyre inkább ebbe az irányba fogja megfogalmazni kultúra iránti igényeit. A jövő jelenleg abba az irányba mutat, hogy a kultúra és társadalom szoftverizálódása már olyan generációkat fog felnevelni, akik számára a játék, a szoftver, a virtuális világ logikája megszokott, mindennapos tapasztalat, mely egyféle kiterjesztett valóságként egyre szervezettebben keveredik össze a valós élet logikájával.

Mindeközben a néhány év alatt bekövetkezett teljes digitális váltást éppen fiatalkorában megélt Y-generáció elérte a felnőttkorba, s a digitális élet logikáját, a játékok élményét és az internet által kínált óriási mennyiségben hozzáférhető popkulturális terméket élete részeként kezelve fokozatosan olyan, (a fent említett fiatalabb generáció igényeinek megfelelő) kulturális termékek előállításával kezd el kísérletezni, melyek a digitális világ logikája által átformált valóság kevert világlátásával képesek kapcsolódni akár virtuális, akár valós élményekhez. Ráadásul ez az átmeneti generáció (mely például a machinimát is kitermelte), mint már említettem, kreatív alkalmazottként is fokozatosan megtalálja a helyét a mainstream iparban, így nagy a valószínűsége, hogy ahogy a geekszubkultúra, úgy ugyanennek komputerezált változata, a szoftverlogika feltörésének hátszele miatt is erősödő játékoszsubkultúra is egyre inkább ki fogja követelni az őt megillető helyet a mainstream kultúrán belül.

Ennek fényében a machinima, ha nem is meghatározó, de Berkeleyt követve valóban egy átmeneti korszak jellegzetes tüneteiként értelmezhető filmes forma, mely a fent említett generáció kulturális termékeinek tendenciáiba beilleszkedve sok mindent előrevetít számunkra a jövőben kultúránkat meghatározó gondolkodásmóddal kapcsolatban.

Mind a machinima tematikájának nagy részében, mind formájában

megtalálhatjuk azt a gesztust, hogy a világot a számítógép, az algoritmus logikája szerint vagy ahhoz képest képzelje el. Jelen kor tendenciáira, a tömegkommunikáció megváltozására, az internet szerepének radikális megnövekedésére, a kultúra digitalizálására és digitális eszközök segítségével való előállítására tekintve pedig kijelenthető, hogy egy ilyen megközelítésű alkotói mozgalom, sajátos esztétika megismerése a jövőre nézvést több mint tanulságos.

FELHASZNÁLT IRODALOM

- Austin, John L. 1990. *Tetten ért szavak*, ford. Pléh Csaba, Budapest: Akadémiai Kiadó.
- Beregi Tamás. 2010. *Pixelhősök – A számítógépes játékok első ötven éve*. Budapest: Vince Kiadó
- Berkeley, Leo. 2006. „Situating Machinima in the New Mediascape”. In *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*. Vol. 4, No. 2, 2006, pp: 65-80
(<http://www.swinburne.edu.au/hosting/ijets/journal/V4N2/pdf/V4N2-1-Berkeley.pdf>; 2012.04.05.)
- Bolter, Jay David – Grusin, Richard. 1999. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press
- Cannon, Rebecca. 2003. „Introduction to game modification”. Paper presented at Plaything; The Language of Gameplay 2: artist presentations. (<http://selectparks.net/rebecca/?2003:Playthings;2011.04.26>.)
- Derrida, Jacques. 1982. „Signature Event Context”. In *Margins of Philosophy*, ford. Alan Bass. Harvester Press, University of Chicago.
- Dragon Zoltán. 2009. „A szoftver és a film: a film helye a digitális kultúrában”. *Apertúra. Film-Vizualitás-Elmélet*. 2009/tél. (<http://apertura.hu/2009/tel/dragon>; 2012. 04.19.)
- Dragon Zoltán. 2010. „James Cameron hadüzenete a filmelméletnek”. *Apertúra Magazin*. (<http://magazin.apertura.hu/uncategorized/james-cameron-haduzenete-a-filmelmeletnek/808>; 2012.04.19.)
- Hancock, Hugh – Ingram, Johnny. 2007. *Machinima for Dummies*. Indianapolis: Wiley Publishing
- Jenkins, Henry. 2008 [2004]. „A játéktervezés mint narratív építészet”. Ford. Kiss Gábor Zoltán. In *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk. Fenyvesi Kristóf. Budapest: Kijárat Kiadó. pp. 175-192.

- Jenkins, Henry. 2003. *Quentin Tarantino's Star Wars?: Digital Cinema, Media Convergence, and Participatory Culture*.
(<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/starwars.html>; 2011.04.28.)
- Kirschner, Friedrich: *Machinimag*. 1-7(<http://machinimag.com/>; 2012.04.19.)
- Lowood, Henry. 2007. „Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima”.
(<https://netfiles.uiuc.edu/rfouche/www/readings/lowood.pdf>;
2012.04.19.)
- Lowood, Henry. 2005. „Real-time performance: Machinima and Game studies”. *The International Digital Media Arts Association Journal*, Volume 1, Issue 3, pp. 10-17.
(http://www.idmaa.org/journal/pdf/iDMAa_Journal_Vol_2_No_1_scre
2011.04.28., pp.10-17.)
- Manovich, Lev. 2004. „Who is the author? Sampling/Remixing/Open Source”. (http://www.manovich.net/DOCS/models_of_authorship.doc;
2011.04.28.)
- Manovich, Lev. 2001 [1998]. „A film mint kulturális interfész”. *Metropolis*. 2001/2. (<http://www.metropolis.org.hu/?pid=16&aid=44>; 2012.04.19.)
- Manovich, Lev. 2009 [2001]. „Az adatbázis mint szimbolikus forma”. *Apertúra. Film-Vizualitás-Elmélet*. 2009/ősz.
(<http://apertura.hu/2009/osz/manovich>; 2012.04.19.)
- Manovich, Lev. 2008. *Software Takes Command*.
www.softwarestudies.com/softbook
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Marino, Paul. 2005. „The Machinima Faq”. *Academy of Machinima Arts and Sciences*. (<http://www.machinima.org/machinima-faq.html>;
2012.04.19.)
- Picard, Martin. 2006. „Machinima: Video game as an art form?”. *Loading... Journal of the Canadian Gaming Studies Organization* Vol 1. No. 1.
(<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewFile/17/20>
2012.04.19.)
- Rivera, Renato. 2009. „The popularisation of Geek Cultura and the Marginalisation of Okatu Culture”. (http://www.kyoto-seika.ac.jp/event/kiyo/pdf-data/no34/renato_rivera.pdf; 2012.04.19.)
- Shefrin, Elana. 2004. „Lord of the Rings, Star Wars, and participatory fandom: Mapping new congruencies between the Internet and the Media Entertainment Culture”. *Critical Studies in Media*

Communication. Vol. 21, No. 3, Szeptember. pp. 261–281.
(<http://civicpaths.net/groupblog/wp-content/uploads/2010/07/Lord-of-the-Rings-Star-Wars-and-Participatory-Fandom.pdf>; 2012.04.19.)

Stalker, P. J. 2005. *Gaming in Art*. Unpublished master's thesis. University of the Witwatersrand, Johannesburg, South Africa.
(http://www.selectparks.net/dl/PippaStalker_GamingInArt.pdf; 2012-01-13)

Tocci, Jason. 2007. *The well-dressed geek: Media appropriation and subcultural style*. (<http://web.mit.edu/comm-forum/mit5/papers/Tocci.pdf>; 2012.04.19.)

Váró Kata Anna. 2010. *Az amerikai függetlenfilm története 5-7. Filmtett*.
(<http://www.filmtett.ro/cikk/1461/a-kilencvenes-evok-fuggok-vagy-fuggetlenek-az-amerikai-fuggetlenfilm-tortenete-5>; 2011.04.28.
<http://www.filmtett.ro/cikk/1541/indie-kontra-dependie-az-uj-evezred-az-amerikai-fuggetlenfilm-tortenete-6>; 2011.04.28.
<http://www.filmtett.ro/cikk/1964/hogyan-tovabb-fuggetlenfilm-az-amerikai-fuggetlenfilm-tortenete-7>; 2011.04.28.)

KAPCSOLÓDÓ INTERNETES OLDALAK

<http://www.machinima.com> – Hugh Hancock weboldala

<http://www.dorkly.com>

<http://www.collegehumor.com>

<http://machinimag.com/> – Friedrich Kirschner netes magazinja

<http://www.machinima.org/> – Academy of Machinima Arts and Sciences (AMAS)

<http://www.roosterteeth.com> – A Rooster Teeth hivatalos honlapja

www.aintitcool.com/

KRITIKÁK ÉS EGYÉB CIKKEK

Collins, Twig: *A New Player has entered the game.*

(http://www.pajiba.com/blog_reviews/red-vs-blue.php; 2011.04.28.)

Barr, Jason: *Red vs. Blue Season 1-5 DVD Review.* (<http://collider.com/red-vs-blue-dvd-review-season-one-season-two-season-three-season-four-season-five/40636/>; 2011.04.28.)

Childress, Eric: *Red vs. Blue.* (<http://efilmcritic.com/review.php?movie=8857>; 2011.04.28.)

Douglas, Todd Jr.: *Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles.*

(<http://www.dvdtalk.com/reviews/44547/red-vs-blue-the-recollection-collection/>; 2011.04.28.)

Varney, Allen: *Red vs. Blue Makes it Green.*

(http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_68/396-Red-vs-Blue-Makes-Green; 2011.04.28.)

Hawkins, Richard: *Bloodspell Free Download Full Length Feature.*

(<http://scifi.uk.com/2007/10/21/bloodspell-free-download-full-length-feature/>; 2011.04.28.)

Frost, Vicky: *The short cut to making movies.*

(<http://www.rpg.net/reviews/archive/12/12316.phtml>; 2011.04.28.)

A Shooting People interjúja Hugh Hancockkal.

(http://shootingpeople.org/shooterfilms/interview.php?int_id=23; 2011.04.28.)

Machinima, avagy filmforgatás videojátékkal.

(<http://index.hu/tech/szoftver/machinima240/>; 2011.04.28.)

MikeReem: Homo Nobilis John Carmack.

(http://www.gamekapocs.hu/cikk/600/homo_nobilis_john_carmack; 2011.04.28.)

Kushner, David: *Masters of Doom: How Two Guys Created An Empire And Changed Pop Culture.* (New York: Random House, 2003)

Csoma Emőke – Jakab-Benke Nándor: *Galaxis meg nem is útikalauz rajongóknak* – Kyle Newman: *Fanboys – Rajongók háborúja.*

(<http://www.filmtett.ro/cikk/819/galaxis-meg-nem-is-utikalauz-rajongoknak-kyle-newman-fanboys-rajongok-haboruja>; 2011.04.28.)

Oswalt, Patton: *Wake Up, Geek Culture. Time to Die.*

(http://www.wired.com/magazine/2010/12/ff_angrynerd_geekculture/;
2011.04.28.)

Comic-Con International: *A Pop Culture Phenomenon Every Summer in San Diego*

(http://www.associatedcontent.com/article/2895566/comiccon_internat_cat=8; 2011.04.28.)

FILMLISTA

MACHINIMÁK

Anna (r.: Katherine Anna Kang, 2003)

(<http://www.youtube.com/watch?v=bKEr5RRKoO4>)

Apartment Huntin' (r.: Matt Dominianni, 1998)

(<http://www.youtube.com/watch?v=QeNz7wefw0M>)

The Awakening (r.: April Hofman, 2005)

(A teljes film három részletben:

<http://www.youtube.com/watch?v=Vpjzg9DUEz0>

<http://www.youtube.com/watch?v=R60YzcW19pk>

<http://www.youtube.com/watch?v=T91RudWaYps>)

Blahbalicious (r.: Mackey McCandlish, Brian Hess, 1997)

(<http://www.youtube.com/watch?v=HqGIIoSSQQ8>)

Bloodspell (r.: Hugh Hancock, 2006)

(A teljes másfél órás film:

<http://www.youtube.com/watch?v=HfJjb6jzZIA>)

Bot (r.: Tom Palmer, 2005)

(<http://www.youtube.com/watch?v=jnJxzt9jkUU>)

A Day in the Life of a Turret (készítette: Smooth Few Films, 2008)

(http://www.youtube.com/watch?v=Fz2_NkyTv8E)

Desassossego (r.: Claus-Dieter Schulz, 2006)

(<http://www.youtube.com/watch?v=6XSZN8S9zQA>)

Diary of a Camper (készítette: United Rangers Clan, 1996)

- <http://www.youtube.com/watch?v=uSGZOuD3kCU>)
- Ending with André* (r.: Leo Berkeley, 2005)
(<http://researchbank.rmit.edu.au/view/rmit:10467>)
- Eschaton* (r.: Hugh Hancock, 1997)
(A film nem érhető el online. Hivatalos honlapja:
<http://www.strangecompany.org/strangeeco/eschaton>)
- Fake Science* (r.: Michael Holochwost, 2002)
(<http://www.youtube.com/watch?v=JmyUALJZoBQ>)
- The Fixer* (r.: T.F. Stallkamp, 2006)
(A három létező epizód:
<http://www.youtube.com/watch?v=N77U2ehHf10>
http://www.youtube.com/watch?v=-NFR_zfpr4Y
<http://www.youtube.com/watch?v=asMHjnWuqJY>)
- Freeman's Mind* (r.: Ross Scott, 2006-2011)
(Az összes rész: <http://www.youtube.com/user/Freemanmind>)
- The French Democracy* (r.: Alex Chan, 2005)
(<http://www.youtube.com/watch?v=stu31sz5ivk>)
- In the Waiting Line* (r.: Tommy Pallota, 2002)
(<http://www.youtube.com/watch?v=Cq336zk2cZk>)
- The Journey* (r.: Friedrich Kirschner, 2004)
(<http://www.youtube.com/watch?v=B4pelV-y5Vw>)
- Hardly Workin'* (r.: Paul Marino, 2000)
(A teljes film két részletben:
<http://www.youtube.com/watch?v=jL7TJdQO-PE>
<http://www.youtube.com/watch?v=rZqWSW9ihqY>)
- Male Restroom Etiquette* (r.: Phil Rice, 2006)
(<http://www.youtube.com/watch?v=FTXNvzTbe8Q>)
- Molotov Alva and his Search for the Creator* (minisorozat, r.: Douglas Gayeton, 2006)
(Az összes rész:
<http://www.minimovies.org/documentaires/view/secondlife>)
- Not Just Another Love Story* (r.: Tristan Pope, 2005)
(A teljes film két részletben:
<http://www.youtube.com/watch?v=wCp6iDZ-Kwc>
<http://www.youtube.com/watch?v=l2Zf2M3rN9I>)
- Operation Bayshield* (készítette: Clan Undead, 1997)

(<http://www.youtube.com/watch?v=njbq-TcuCI4>)

Ozymandias (r.: Hugh Hancock, 1999)

(<http://www.youtube.com/watch?v=30DsJ8eOmKA>)

P.A.N.I.C.S. (minisorozat, r.: Burnie Burns, Matt Hullum, 2005)

(1. epizód: <http://www.youtube.com/watch?v=fSmGII0r1CA>)

2. epizód: <http://www.youtube.com/watch?v=gZzChv0FD2Y>

3. epizód: <http://www.youtube.com/watch?v=PfdKmwnjwPY>

4. epizód: <http://www.youtube.com/watch?v=rYotavIrzes>)

Quad God (r.: Joe Goss, 1999)

(A teljes film négy részletben:

<http://www.youtube.com/watch?v=kLfgPHrepj4>

<http://www.youtube.com/watch?v=bQhOsIwwSTo>

http://www.youtube.com/watch?v=QXEV_EtOvIA

<http://www.youtube.com/watch?v=myKFKs7KxZM>)

Red vs. Blue (sorozat, készítő: Burnie Burns, Matt Hullum, Geoff Ramsey, Gustavo Sorola, Jason Saldana, 2003-)

(A teljes sorozat összes évada:

<http://www.youtube.com/show?>

[p=u5RTwuNMv6U&tracker=show_av](http://www.youtube.com/show?p=u5RTwuNMv6U&tracker=show_av))

Ruska (r.: "Pyronium3", 2008)

(<http://www.youtube.com/watch?v=zfNDK02RXkM>)

The Snow Witch (r.: Michelle Pettit-Mee, 2006)

(<http://www.youtube.com/watch?v=660MWfVQwT0>)

The Strangerhood (sorozat, készítette: Burnie Burns, Matt Hullum, 2004-2006)

(A teljes sorozat összes epizódja:

<http://www.youtube.com/user/TheStrangerhood?feature=chclk>)

Supreme Surrender (minisorozat, r.: Burnie Burns, Matt Hullum, 2008)

(1. epizód: <http://www.youtube.com/watch?v=-FUjH8isBXM>)

2. epizód: <http://www.youtube.com/watch?v=WNVD6XxDM5c>

3. epizód: <http://www.youtube.com/watch?v=cTsXGoX7l64>)

Venyn Abyss (sorozat, r.: Sheri Williams, 2009-)

(Összes epizód:

<http://www.youtube.com/user/MzRazberri>)

This Spartan Life (r.: Chris Burke, 2005-2006)

(1. műsor:

<http://www.youtube.com/playlist?>

[list=PL4CC8E476A6372149&feature=plcp](http://www.youtube.com/playlist?list=PL4CC8E476A6372149&feature=plcp)

2. műsor:

[http://www.youtube.com/playlist?](http://www.youtube.com/playlist?list=PLD70BAB5F318D1EE4&feature=plcp)

[list=PLD70BAB5F318D1EE4&feature=plcp](http://www.youtube.com/playlist?list=PLD70BAB5F318D1EE4&feature=plcp)

3. műsor:

[http://www.youtube.com/playlist?](http://www.youtube.com/playlist?list=PLC54C5D06B6DC0D10&feature=plcp)

[list=PLC54C5D06B6DC0D10&feature=plcp](http://www.youtube.com/playlist?list=PLC54C5D06B6DC0D10&feature=plcp)

Thrashtalk with ILL Will (r.: Matt Dominianni, 2006)

1. rész: http://www.youtube.com/watch?v=6kQI9y_cbdM

2. rész: <http://www.youtube.com/watch?v=zeAhH0leTG0>

3. rész: <http://www.youtube.com/watch?v=5gXOgra5DoI>

4. rész: <http://www.youtube.com/watch?v=7gCbycVPxgM>

5. rész: <http://www.youtube.com/watch?v=DtaEZmdo7II>

6. rész: <http://www.youtube.com/watch?v=bidj8JpWkUk>

7. rész: <http://www.youtube.com/watch?v=XXenUZTQ9k0>

8. rész: <http://www.youtube.com/watch?v=DDh7Dm4en1Y>

9. rész: <http://www.youtube.com/watch?v=7lK9UkPwQNo>

10. rész: <http://www.youtube.com/watch?v=7lK9UkPwQNo>

11. rész: <http://www.youtube.com/watch?v=p7eXWkROF8I>

12. rész: <http://www.youtube.com/watch?v=Bzj3XaHxIS4>

The Days After (r.: André Pesch, 2009)

(<http://www.youtube.com/watch?v=7SuYWoEm-Nw>)

When we two parted (r.: Hugh Hancock, 2008)

(<http://www.youtube.com/watch?v=MkXz6fPpo0I>)

War of the Internet Addiction (r.: “Corndog”, 2010)

(A teljes egy órás film:

<http://www.warcraftmovies.com/movieview.php?id=137397>)

MOZIFILMEK

Alkonyat (Twilight, r.: Catherine Hardwick, 2008)

Avatar (r.: James Cameron, 2009)

BenX (r.: Nic Balthazar, 2007)

Csillagok háborúja (Star Wars, r.: George Lucas, 1977)

Fanboys – A rajongók háborúja (Fanboys, r.: Kyle Newman, 2008)

A feláldozhatóak (The Expendables, r.: Sylvester Stallone, 2010)

Final Fantasy – A harc szelleme (Final Fantasy – The Spirits Within, r.: Hironobu Sakaguchi, Motonori Sakikabara)

Golyózápor (Shoot-em-up, r.: Michael Davis, 2007)

A Gyűrűk Ura-trilógia (The Lord of The Rings, r.: Peter Jackson, 2001; 2002; 2003)

Lost – Eltűntek (Lost, 2004-2010, ABC)

Machete (r.: Robert Rodriguez, 2010)

Scott Pilgrim a világ ellen (Scott Pilgrim vs. the World, r.: Edgar Wright, 2010)

Shop Stop (Clerks, r.: Kevin Smith, 1994)

South Park: Make love not Warcraft (r.: Trey Parker, Matt Stone, X.évad, VIII.epizód)

Spaced (1999-2001, Channel 4)

Stay Alive (r.: William Brent Bell, 2007)

Star Trek – A mozifilm (Star Trek: The motion picture, r.: Robert Wise, 1979)

Star Trek – Az új nemzedék (Star Trek: The Next generation, 1987-1994 CBS)

Star Wars – Baljós Árnyak (Star Wars – The Phantom Menace, r.: George Lucas, 1999)

Terminátor 2 (Terminator 2, r.: James Cameron, 1991)

Troops (r.: Kevin Rubio, 2002)

Űrszekerek (Star Trek, 1966-1969, NBC)

^[1] A skandináv mitológiából származó mesebeli szörny neve, manapság a kortárs fantasyvilágok egyik jellegzetes lénye. Jellemzően nagy, buta és agresszív. Bár jelen gondolatmenetben ez nem játszik szerepet, de ebből a megnevezésből ered az, hogy az interneten garázdálkodó, más fórumozókba pusztán a konfliktusgenerálás céljával belekötő fórumfelhasználókat is a „troll” megnevezéssel illetik.

^[2] Austin beszédaktus elméletét (Austin 1990.) (mely a kimondott szóra,

mint tette, cselekvésre, „performatív aktusra” hívja fel a figyelmet) Jacques Derrida francia filozófus kritizálta a dekonstrukcionizmus olvasatában (Derrida 1982.), melyet követően számos más dekonstrukcionista elméletíró vette át és fejlesztette tovább a performativitás művészetelméleti és társadalomelméleti vonatkozásait.

[3] A „high concept” fogalmát Don Simpson és Jerry Bruckheimer producerek nevéhez kötik a filmtörténetben, akik olyan filmek készítését irányozták elő, melyek története minél kevesebb szóban, de maximum két mondatban foglalható össze. Ezáltal ezek a filmek könnyen érthetők és könnyen is forgalmazhatók. A fogalom a nyolcvanas évek elején előretörő közönségfilmes „blockbuster” hullám filmjeiben (Pl.: Cápá, Nyolcadik utas a halál, Csillagok háborúja) öltött testet. (Dirks, Tim: The History of film. <http://www.filmsite.org/80sintro.html>)

[4] Homo Nobilis John Carmack (MikeReem, 2006) (http://www.gamekapocs.hu/cikk/600/homo_nobilis_john_carmack, 2011-04-28)

[5] A fogalmat Lev Manovichtól vettem át, aki ez alatt az újmediális kulturális objektumok önmagukban is értelmezhető elemekre bonthatóságát érti, és ezen tulajdonságukat egyik fő jellegzetességüknek nevezi meg könyvében. (Manovich 2001)

[6] Mellesleg így került például a játékiparba az első profi női Quake-játékosként elhíresült Stevie Case (John Romero akkori barátnője), és a fentebb már emlegetett machinima-készítő/játékdizájner, eredetileg szintén Quake-játékos, Katherine Anna Kang (John Carmack felesége) is.

[7] Érdekeség, hogy a Shadow of the Colossus című többszörös díjnyertes, kifejezetten művészi témájú és kivitelezésű játék például már pontosan ezt a határt feszegeti, mikor a játékos az előre rögzített átvezetővideókban is mozgathatja a kamerát – bizonyos fokig. (Itt is ragaszkodtak az előre kitalált beállításokhoz, viszont a snittek közbeni apró nézelődés már megengedett.)

[8] Nem lehet nem észrevenni a játékokban virtuális önmagunk, karakterünk, kiterjesztődésünk megnevezésére használt fogalom használatát, melynek forrása a hindu mitológia, és eredetileg a „Legfelsőbb lény”, Visnu megtestesüléseit jelöli.

[9] “It uses the same “performance capture” techniques as the blockbuster “Avatar”. It is a not-for-profit film, and so it will be released for free online later in 2010. Based within the epic setting of the computer game World of Warcraft, and starring the voices of Joanna Lumley, Jack Davenport, Anna Chancellor, and Brian Blessed, Death Knight Love Story represents a new evolution for independent filmmaking.” (A film hivatalos honlapjáról:

<http://www.deathknightlovestory.com/about.html>; 2011.04.28.)

^[10] Az utalások teljes listája itt olvasható: https://docs.google.com/View?id=ddp3vkc6_1gxdvjdhm; 2011-04-17.

^[11] A New Player has entered the game (Collins 2009)
(http://www.pajiba.com/blog_reviews/red-vs-blue.php; 2011.04.28.)

^[12] Forrás: <http://roosterteeth.com/members/stats/> ; 2011-04-28

^[13] „In a rare action, the Usenet hierarchy vetoed the plan, not even allowing it to be presented for a formal vote, claiming that it promoted »illegal activities,« i.e., that net discussions of fan fiction encouraged the violation of Lucasfilm’s copyright. Many believe that they made this decision based on a series of »cease and desist« letters issued by Lucasfilm attorneys aimed at shutting down Star Wars fan Web sites or blocking the circulation of fanzines. Controversy erupted again when, in a shift of position which some felt was more encouraging to fans, Lucasfilm offered Star Wars fans free Web space and unique content for their sites, but only under the condition that whatever they created would become the studio’s intellectual property.”
(Jenkins 2003)

^[14] „Furthermore, there is some evidence that Lucas has developed a new paternal fondness for fan filmmakers who have been circulating their Star Wars-based digital shorts on the Internet over the past decade; he even recruited some of those grass-roots filmmakers to work on Episode II.”
(Brooker 2002).