

Filmová řeč v machinima filmech

Šimon Jindra

Bakalářská práce
2024



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Šimon Jindra
Osobní číslo:	K21227
Studijní program:	B0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Specializace:	Střihová skladba
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. Teoretická část: Filmová řeč v machinima filmech 2. Praktická část: Střihová skladba audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální "Zadání DP/BP" včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované "Zadání DP/BP" se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:

Přípustné varianty praktické části:

1) Stříhová skladba audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

2) Stříhová skladba souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

3) Projektová část (realizovaná prostřednictvím metody výzkumu uměním) stříhového charakteru úzce související s teoretickou částí práce. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1 a 2).

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).

c) Anotace (var. 1, 2, 3).

d) Technický scénář (var. 1).

e) Štábová listina (var. 1, 2, 3).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálů a-h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář "Údaje o bakalářské práci studenta".

Uložení na NAS:

Ve složce na NAS-AAV, označené "Bakalářská / Magisterská práce" uložte:

1) Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.

2) Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací. 3) Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně": 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

JOHNSON, Steven. *Machinima: The Art and Practice of Virtual Filmmaking*. Jefferson, NC: McFarland & Company, 2012. ISBN 0786461713.

MORRIS, Dave; KELLAND, Matt. *Machinima*. Boston: Cengage Learning PTR, 2005. ISBN 1592006507.

HANCOCK, Hugh; INGRAM, Johnnie. *Machinima For Dummies*. Hoboken, NJ: For Dummies, 2007. ISBN 0470096918.

PŁAŻEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967.

MARINO, Paul. *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*. Scottsdale: Paraglyph Press, 2004. ISBN 1932111859.

CLARKE, Andy; MITCHELL, Grethe. *Videogames and Art*. Bristol: Intellect Books, 2007. ISBN 1841501425.

Vedoucí teoretické části: **doc. MgA. Libor Nemeškal, Ph.D.**
Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části: **doc. MgA. Libor Nemeškal, Ph.D.**
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2023**

Termín odevzdání bakalářské práce: **17. května 2024**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2023

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 2.5. 2024

Jméno a příjmení studenta: ŠIMON JINDRA

podpis studenta

ABSTRAKT

Bakalářská práce se věnuje fenoménu machinima – tj. filmů vytvářených uvnitř počítačových her a jejich enginů. Čtenáři má definovat fenomén machinima, přiblížit jeho historický vývoj a za pomoci formální analýzy jednotlivých audiovizuálních děl určit, jak autoři machinima filmů vystupují z konvenčních tendencí klasického filmového vyprávění a zda je z technologicko-realizačního hlediska možné vyprávět film pouze za použití počítačových her.

Klíčová slova: machinima, film, videohry, kinematografie, internet, příběh, tvorba

ABSTRACT

The bachelor's thesis is devoted to the phenomenon of machinima - movies created via computer games and game engines. The idea of bachelor thesis is to explain machinima's development over the years, to analyse individual movies and define how much the authors of machinima films deviate from the conventional use of film language and whether it is possible to narrate a film using computer games - from a technological and practical point of view.

Keywords: machinima, film, videogames, cinematography, internet, story, creation

PODĚKOVÁNÍ

Přál bych si velmi poděkovat svému vedoucímu práce doc. MgA. Liboru Nemeškalovi, Ph.D., za správné nasměrování při psaní práce, kvalitní konstruktivní kritiku a výpomoc při rešerši tématu. Dále bych si přál poděkovat MgA. Danielovi Krchovi za pomoc při výběru tématu a supervizi přípravných úkonů k bakalářské práci. V neposlední řadě bych chtěl poděkovat Michaele Vítkové za stylistické korektury textu a konzultaci technických úprav. Finálně bych si přál poděkovat všem machinima tvůrcům, kteří neskrývají své nadšení z filmu a počítačových her a svůj volný čas věnují právě této amatérské tvorbě.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	12
1. MACHINIMA – ETYMOLOGIE A HISTORICKÝ KONTEXT	13
1.1 ETYMOLOGIE NÁZVU MACHINIMA	13
1.2 DEFINICE A VYMEZENÍ OBLASTI FENOMÉNU MACHINIMA.....	14
1.3 HISTORICKÝ VÝVOJ MACHINIMA FILMŮ	16
1.4 MACHINIMA FILMY V DNEŠNÍ DOBĚ	21
II ANALYTICKÁ ČÁST	24
2. METODIKA	25
2.1 FILMOVÁ ŘEČ	27
2.2 KAMERA	28
2.3 STŘIHOVÁ SKLADBA	29
2.4 ZVUKOVÁ SKLADBA	31
2.5 ŽÁNROVÉ POSTUPY	33
2.5.1 KOMEDIE	33
2.5.2 DRAMA	35
2.5.3 VIDEOKLIPY	36
2.5.4 DOKUMENTÁRNÍ FILM.....	36
2.5.5 ZA HRANICE ŽÁNRU	37
2.5.6 SHRUTÍ ANALYTICKÉ ČÁSTI	38
III PROJEKTOVÁ ČÁST	40
3. PROJEKTOVÁ ČÁST	41
3.1 PREPRODUKCE	41
3.1.1 PŘÍPRAVNÁ FÁZE – TECHNICKÁ ČÁST.....	42
3.1.2 KAMEROVÁ ZKOUŠKA – ROCKSTAR EDITOR.....	43
3.1.3 PŘÍPRAVNÁ FÁZE – NÁMĚT A SCÉNÁŘ	44
3.2 NATÁČENÍ FILMU	46
3.3 ZÁBĚROVÁNÍ FILMU – ROCKSTAR EDITOR.....	47
3.4 STŘIH A POSTPRODUKCE – DA VINCI RESOLVE	48
3.5 HOTOVÝ FILM - ZHODNOCENÍ	49
4. ZÁVĚR	50
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	52
SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ	52

SEZNAM CITOVANÝCH FILMŮ	53
SEZNAM PŘÍLOH:	53
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	54
SEZNAM OBRÁZKŮ	54
SEZNAM TABULEK.....	54

ÚVOD

Cílem mojí práce je analyzovat filmový fenomén machinima, tudíž filmy natáčené uvnitř počítačových her a jako fenomén ji pojmout skrze sebe, jakožto filmového autora. Téma machinima je v českém vysokoškolském prostředí primárně řešeno na poli filmových studií, než-li studiích média internetu a počítačových her a jedná se většinou o rozbor fenoménu, jako takového, než-li jeho kreativních možností filmového vyjádření. Literární zdroje jsou ke kreativním možnostem machinima filmu nakloněny blíže ale jsou často velice neaktuálními, vzhledem k filmovému vývoji za posledních 15 let. Z toho plyne i mé rozhodnutí nevěnovat větší pozornost technické stránce machinima filmu, jelikož v odborné literatuře věnující se machinima filmu je většinou tato sféra dost neaktuální a na místo toho se plánují zaobírat kreativními možnostmi, jenž jsou z hlediska vývoje více udržitelné a více vypovídají o samotné fúzi médií filmu a videoher. V současné chvíli je fenomén machinima na ústupu. Aktuálně se mu věnuje pouze skromná komunita nadšenců a je tak otázkou, zda machinima upadne do úplného zapomnění nebo bude mít v budoucnu, paralelně s vývojem umělé inteligence a jejím vlivu na film a animaci, ještě větší úděl, než v období největšího rozmachu machinima filmu.

Mou motivací k výzkumu je má fascinace protnutím médií počítačových her a filmu. Tato kombinace může probíhat vícero způsoby: například prostřednictvím herních cutscén a cinematiců, filmovými adaptacemi počítačových her a také fenoménem machinima. Z těchto alternativ mi přijde machinima jako nejvíce unikátní, jelikož v současné době se v tendenčních distribučních kanálech machinima téměř nevyskytuje a filmová veřejnost samotný fenomén buď nezná nebo o něm slyšela pouze povrchově. Mou motivací je tedy tento polozapomenutý fenomén rozebrat a připomenout, v čem konkrétně byl vyjímečný a to jak v kontextu doby jeho největšího rozmachu (1995 – cca 2005), tak i v případě budoucího vývoje tohoto filmového média. Svou prací bych si jakožto filmový autor přál dojít k závěru, zda se dá důvěryhodně vyprávět film pomocí počítačové hry a obejít tak mnohdy limitující podmínky filmu natáčeného v reálném životě – práce se štábem, množství techniky, externí faktory jako počasí, denní doba a závazky herců, a nebo také produkční a finanční limitace. Mým úkolem je ve zkratce definovat to, zda skrze machinima film můžu vyjádřit to samé, jako kdybych vyšel do reálného světa s kamerou, rozhodnutý, že chci natočit hraný film. Díky neustálému technologickému pokroku videoher a jejich rozmanitosti je machinima výborným prostředkem pro filmové vyjádření. Autor si nemusí půjčovat velké množství techniky k jejíž obsluze je potřebný vícečlenný štáb. Nemusí si ani

najímat herce a bojovat s limitacemi reálného světa. Celý film je schopen napsat, natočit a sestříhat na jednom počítači pouze jeden člověk. Většina machinima filmů se pohybuje v minimálních či nulových rozpočtech a většina vzniká ve volném čase mezi přáteli. Jediné, co machinima tvůrce ke svojí práci potřebuje, je vlastnit dostatečně výkonný počítač, vybranou počítačovou hru, nadšení vyprávět příběh obrazem a pokud možno – i talent.

Teoretická část čtenářovi přiblíží samotný termín machinima film a zároveň i jeho definici – v mnoha případech totiž machinima splývá s filmem animovaným. Budu zde definovat konkrétní rozdíly mezi definicemi tvorby machinima filmu, animovaného filmu a zároveň i filmu hraného. Čtenářovi také definuji historický vývoj machinimy (1990 – cca 2010) a naznačím její současný skomírající stav.

V **Analytické části** budu rozebírat konkrétní machinima díla, která si úspěšně osvojila aspekty filmové řeči – ať už z hlediska kreativního užití kamery, stříhové skladby, hudební a zvukové dramaturgie, či konkrétními postupy spojenými s filmovými žánry. Tyto postupy budu odvozovat z tendencí hraných filmů, ze kterých si tvůrci machinimy berou nepochybně inspiraci.

S jakými limitacemi filmového vyjádření se musí autor machinima tvorby potýkat? Existuje něco jako horší a lepší počítačová hra zvolená pro natáčení machinima filmu? Je proces vytváření filmů ve videohře, která slouží jako filmové studio ve výsledku jednodušší? Na tyto otázky budu odpovídat svou **projektovou částí**, ve které si sám vyzkouším, jaké to je být machinima tvůrcem a jaké výhody a uskalí toto filmové médium přináší.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 MACHINIMA – ETYMOLOGIE A HISTORICKÝ KONTEXT

Machinima je jakákoliv filmová tvorba vytvořená za pomoci užití herního enginu¹ v reálném čase². Filmovou kamerou se stává obrazovka počítače a herci jsou hráči či NPC³ postavy uvnitř dané hry. Autoři machinima filmů využívají prvky již vytvořené herními vývojáři, a půjčují si tak prostory, postavy a předměty z již existujícího virtuálního světa.

Tenká hranice mezi videohrou, filmem a animací je nejvýraznějším prvkem formátu machinima a její veřejná přístupnost umožnila spoustě hráčům si natočit vlastní audiovizuální dílo. Svým otevřeným přístupem nám fenomén machinimy ukazuje kouzlo lidského tvořivého ducha, jenž se adaptuje souběžně na pokrok moderních technologií. Machinima nám hravým způsobem ukazuje, že pokrok nemusí být pro filmové umění nutně omezujícím, ale je primárně novou příležitostí, jak vyjadřovat stále nové myšlenky a udržovat film jakožto médium živý. Než se seznámíme se samotným původem fenoménu, je nejprve důležité si vysvětlit původ slova machinima, jelikož u něj to celé začalo.

1.1 Etymologie názvu machinima

Již při samotném vyslovení názvu „machinima“ jsou patrné dva kořeny slov. „*Machine*“ – napovídající, že se jedná o strojovou technologii a „*anima*“ – ze slova animovat, tudíž něco rozpohybovat. Samotný název byl poprvé definován v lednu roku 2000 videoherními filmaři Hughem Hancockem a Anthonym Bailyim. Přáli si vytvořit prostor, kam by hráči mohli umisťovat svá filmová díla z různých her a sdílet je s ostatními uživateli. Hancock a Bailey si přáli název složit z kombinace dvou slov – „*machine*“ a „*cinema*“, tvořícími výraz „*machinema*“. Ale kvůli Hancockovu špatnému vyslovování se název nakonec přeměnil na „*machinima*“ a zaobalil tak do sebe ještě slovo „*anime*“ – vycházející z japonského slova pro animovanou tvorbu. To ho zároveň označuje jako samostatný fenomén japonské animace. Definováním jejího názvu byla definována i machinima, jako taková. Hancock a Bailey vytvořili stránku „www.machinima.com“, která se v následujících letech stala mekkou pro hráče, kteří mezi sebou chtěli sdílet svá videa z různých počítačových her. Kolektivní pocit identity pro hráče-tvůrce a zvukné jméno značky vedlo k vytvoření samotné společnosti Machinima, INC. – platformy, poskytující management

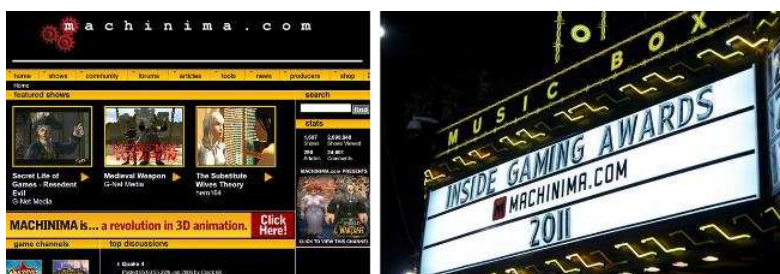
¹ *Herní engine* – Vnitřní „motor“ videohry, který pohání vše uvnitř hry.

² JOHNSON, Phyllis; PETTIT, Donald. *Machinima: The Art and Practice of Virtual Filmmaking*. Jefferson, NC: McFarland & Company, 2012, s 4-6. ISBN 0786461713. [cit. 2023-12-15].

³ *NPC* – zkratka: Non-playable character: Videoherní postava ovládaná počítačem.

video-obsahu tvůrcům na platformě YouTube. Společnost dovozovala tvůrcům nahrávat svou tvorbu pod záštitou jejich kanálu, čímž jim umožňovala monetizovat jejich obsah⁴ dříve, než s touto funkcí přišla platforma YouTube. Díky inovativnosti značky Machinima se její kanál držel v žebříčcích s nejvyššími počty odběratelů až do roku 2013.

Český překlad slova „*machinima*“ nebyl nikdy definován. Důvody mohou být různé – ať už z hlediska praktičnosti, kde potenciální překlad „*strojomatografie*“ se může jevit jako příliš chladný či z toho důvodu, že prostě nikdy nebyl potřeba. Vzhledem k tomu, že machinima souvisí s videohrami, jejichž hráči jsou silně ovlivněni používáním anglického jazyka, se machinima filmu přezdíval v českém internetovém prostoru pouze jeho původním názvem.



Obrázek 1 – Název „*Machinima*“ jako značka.

1.2 Definice a vymezení oblasti fenoménu machinima

Machinima film nemůžeme definovat jako animovaný, jelikož z hlediska procesu tvorby se o animovaný snímek nejedná. Autor animovaného filmu využívá triku iluze pohybu, který spočívá v tom, že lidské oko při sledování více jak 15 obrázků za vteřinu nestíhá zaznamenat konkrétní jednotlivé obrázky, ale namísto toho je vnímá jako plynulý pohyb. Aby animátor tuto iluzi vyvolal, musí nakreslit každý snímek animovaného filmu zvlášť⁵. Dalo by se říci, že zatímco animace vychází z principu vytvoření iluze pohybu, u machinima filmů to je naopak. Zaznamenáváme totiž pohyb, jenž by existoval už bez tvůrce a snažíme se tak vytvořit iluzi pohybu skrze hraný film. Primárním rozdílem mezi machinima filmem a animací je ten, že autor machinima filmu používá ke svému vyjádření už existující animace, postavy, rekvizity a lokace určené pro již existující videohru. Je to vlastně takový recyklovaný počítačový film, který je už jen svou podstatou velice unikátní a nelze ho tedy definovat jako 3D CGI film, ani jako film hraný. Zároveň, z pochopitelných

⁴ YouTube video Sunny V2. *The Many Scams & Downfall of Machinima*. Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=A3nrcF1nFY&t=229s> [cit. 2023-12-15].

⁵ MORRIS, Dave; KELLAND, Matt. *Machinima*. Boston: Cengage Learning PTR, 2005. s. 18-20 [cit. 2023-12-15].

důvodů, nemůžeme machinima filmy definovat ani jako hrané. Trefnější přiblížení machinima filmů může být definováno skrze loutkové divadlo. Hugh Hancock popisuje machinima film jako „virtuální loutkaření“ (tzv. *virtual puppeteering*)⁶. Fenomén machinima se dá tedy definovat jako kombinace třech médií: hraný, animovaný a loutkový film.



Obrázek 2 – Ukázka herních enginů.

Limitace herního enginu spočívá už v samotném konceptu – herní enginy nejsou vytvářeny k natáčení filmů, nýbrž k hráčské interakci s počítačovým světem. Jsou navrženy tak, aby za jednu vteřinu vykreslily všechno dění kolem postavy hráče a nezkazily mu tak dojem iluze, že se nachází ve virtuálním světě⁷. Toto znamená, že se upřednostuje kvantita výkonu nad kvalitou světa. Způsoby, jakými herní engine tyto iluze tvoří, jsou různé: za horami lemuujícími konec mapy nic není, místo oblak je použitý skybox⁸ a když se podíváme na tváře videoherních postav zblízka, zcela jistě začneme vidět jednotlivé pixely či nedostatky v obličejové mimice. Tyto technické limitace mohou být pro tvůrce machinima filmu výrazně omezující. Na druhou stranu je proces výroby machinima filmu výrazně méně časově náročnější, než tvorba animovaného filmu. V porovnání s filmem hraným je k němu potřeba méně natáčecí techniky a zároveň nejsou dokonce ani reální herci⁹.

Široké možnosti machinima tvorby, její veřejná dostupnost a zároveň velká omezení v podobě závislosti na herním enginu jsou něco, díky čemuž jsou machinima filmy tak unikátní médium. Autoři machinima filmů svou fascinací počítačovými hrami a hranými filmy snaží sdělit světu své ideje a myšlenky, a to vše za použití těch nejskromnějších prostředků a ve volném čase, ve kterém mohou samotnou počítačovou hru hrát.

⁶ HANCOCK, Hugh; INGRAM, Johnnie. *Machinima For Dummies*. Hoboken, NJ: For Dummies, 2007. s. 22. ISBN 0470096918. [cit. 2023-12-15].

⁷ Tamtéž, s. 24-25

⁸ *Skybox* - technika používaná ve 3D počítačové grafice a videohrách k vytvoření iluze dalekého pozadí nebo okolí, které obklopuje pohled hráče, či kamery.

⁹ Medium.com: *Does Machinima have a future?*. Online. Dostupné z: <https://medium.com/@tdjhue/does-machinima-have-a-future-89eed4fe56ae> [cit. 2023-12-15].

1.3 Historický vývoj machinima filmů

Machinima má své kořeny v počátcích devadesátých let, kdy se hraní videoher stávalo čím dál tím větší součástí lidských životů. Skoro každý si mohl domů pořídit počítač, na kterém bylo možné trávit i volný čas. Velké změny zaznamenával i technologický pokrok samotného hardwaru, který umožňoval díky rozvoji grafických karet dávat virtuálním světům rozměr 3D, což ještě více umocnilo imerzi potenciálního uživatele uvnitř hry.

Za konkrétním zrodem machinima filmů stojí počítačové hry, jež hráčům umožňovaly zaznamenávat tzv. *Dema* – tj. záznam dění hry, který může být předáván dalším hráčům¹⁰. Je nutno poznamenat, že demo záznam není obrazový záznam, jako takový. Zatímco obrazový záznam definujeme v počtech obrázků za jednu vteřinu, propojených v přehratelném video-kodeku, demo formát je textová soupiska, která je přehratelná výhradně uvnitř hry, ve které je vytvořena. Velká výhoda demo souborů je jejich kompaktnost a možnost úprav poté, co byl záznam vytvořen. Demo tvůrci mohli po natáčení zasáhnout do samotného záběrování a celou scénu natočit jinak (tzv. *recamming*).¹¹ Nevýhoda demo souborů spočívala v nutnosti vlastnit danou hru a také v modifikacích, kterými tvůrci své filmy obohacovali – např. vlastní modely a zvuky.



Obrázek 3 – Screenshots z her *Doom* (1993) a *Quake* (1996).

Důležitým milníkem demo filmů byla střílečková hra *Quake*, ve které hráči vytvářeli kolektivní uskupení – tzv. „klany“, které demo záznamy používali ke sdílení jejich úspěchů a dovedností¹². Podobně byly takto nahrávány i zápasy klanů uvnitř hry, jenž byly následně sledovány hráči po celém světě, jako kdyby se jednalo o fotbalové utkání. Dema byla také užívána k předávání zkušeností dalším hráčům. V sériích *Quake Done Quick*, které

¹⁰ NITSCHKE, Michael: *Claiming Its Space: Machinima*. In: Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien. (2007), s. 1-3. Online. Dostupné z: <https://mediarep.org/entities/article/50f19c8a-7ac2-450a-8407-63bbb5d934fa> [cit. 2023-12-15].

¹¹ MORRIS, Dave; KELLAND, Matt. *Machinima*. Boston: Cengage Learning PTR. 2005. s. 30 – 32. ISBN: 1592006507 [cit. 2023-12-15].

¹² MORRIS, Dave; KELLAND, Matt. *Machinima*. Boston: Cengage Learning PTR. 2005. s. 28. ISBN: 1592006507 [cit. 2023-12-15].

nenápadně připomínají prvky reportáže, tvůrci ukazovali svůj know-how na hraní hry za co nejkratší možný čas (tzv. speedrun) či ukazovali skryté levely a místa na mapě. Ještě stejný rok, kdy vyšla samotná hra *Quake*, vyšel i první demo záznam, jenž poprvé obsahoval narativní prvky přibližující se k hranému filmu.

Krátký film *Diary of a Camper* (1996)¹³ vytvořený klanem Rangers, pojednává o roztržce dvou klanů, jenž skončí hromadným masakrem. Svými formálními postupy nijak neoplyvá, ale jedná se každopádně o film, který demo filmy přesunul z tendencí sportovních záznamů a hráčských tutoriálů do rovin pokusů o vlastní narativní film, čímž se zapsal jako jeden z nejdůležitějších milníků fenoménu machinima. *Diary of a Camper* spustil v komunitě hráčů lavinu a spousta z nich se začala pokoušet o vlastní filmy. Hráči ovládali své postavy jako herce a jeden z hráčů sloužil jako režisér-kameraman. Komunita demo tvůrců si vyvinula vlastní nástroje na rozšíření kreativních možností natáčení her, jako například Keygrip, jenž umožňoval měnit úhly pohledu kamery a stříhat mezi nimi¹⁴, což tvůrce osvobodilo od závislosti na pohledu z první osoby, kterým byly demo filmy natáčeny.

V roce 2000 definovali Hugh Hancock a Anthony Bailey název machinima. Ten stejný rok byla machinima zmíněna poprvé v širším kontextu veřejnosti, kdy ji filmový kritik Roger Ebert nazval „novou extraordinární uměleckou formou“.¹⁵ Ve stejném roce vznikl také film *Quad God* (2000)¹⁶, vytvořený uvnitř hry *Quake 3 Arena* (1999). Autor Joe Goss se rozhodl natočit tento film formou videozáznamu obrazovky. Tato změna byla komunitou machinima brána jako kontroverzní a podstatná část komunity vnímala film *Quad God* jako konec videoherních filmů. I přes prvotní negativní ohlasy se film dočkal velké oblíbenosti a dokonce vlastní distribuce na CD discích.

V roce 1997 založil Hugh Hancock společnost *Strange Company*, orientující se na produkci machinima filmů¹⁷. Stejný záměr měla v roce 2000 i Katherine Anne Kangová, která v americkém Texasu založila společnost *Fountainhead Entertainment*, ve které později vytvořila software *Machinimation*, umožňující hráčům snadněji natáčet filmy ve hře *Quake 3*. Roku 2002 založili Hancock, Bailey, Kangová a animátor Paul Marino neziskovou

¹³ Film *Diary of a Camper* (1996). Online. Dostupné z: <https://youtu.be/ob1uDTXvUGg?si=195GngBN3r4DqAkn> [cit. 2023-12-15].

¹⁴ MARINO, Paul. *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*. Scottsdale: Paraglyph Press, 2004. s. 7-8 ISBN: 1932111859 [cit. 2023-12-15].

¹⁵ *The Ghost in the Machinima*. Online. Dostupné z: <https://dondeq2.com/2018/05/31/roger-eberts-critical-eye-on-machinima-will-the-use-of-video-game-technology-make-movies-result-in-art-or-kitsch/> [cit. 2023-12-15].

¹⁶ Film *Quad God* (2000). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=kLfgPHrepj4> [cit. 2023-12-15].

¹⁷ MORRIS, Dave; KELLAND, Matt. *Machinima*. Boston: Cengage Learning PTR. 2005. s. 30 – 31. ISBN: 1592006507 [cit. 2023-12-15].

organizaci *Academy of Machinima Arts & Sciences* (AMAS)¹⁸, která slouží jako kulturní přístřešek pro machinima tvůrce, s cílem přibližovat machinima filmy veřejnému publiku a rozšiřovat jejich využití v klasickém filmovém průmyslu. S technickým pokrokem počítačových her a rozmachu gamingového fenoménu na počátku nultých let sledujeme přeliv machinima tvorby do dalších nových her, jako například *The Sims*, *Halo*, *Unreal Tournament* a další. Režisér Burnie Burns začal v roce 2003 společně se svými přáteli natáčet uvnitř hry *Halo* sérii komediálních skečů s názvem *Red vs. Blue*, které se nejen zapsaly do dějin virtuální kinematografie, ale staly se i nejpopulárnější machinima sérií všech dob, která si drží svou fanouškovskou základnu i nyní.



Obrázek 4 – Screenshoty z filmů *Quad God* (2000) a *Diary of a Camper* (1996).

Velkou příležitostí dal tvůrcům i samotný vývoj virtuálních světů. Jednou z těchto her byl právě *World of Warcraft* (2004), který přinesl hráčům do té doby nevídaný, široký a rozmanitý fantasy svět, ve kterém si mohli vytvořit postavu a vyrazet na různá dobrodružství¹⁹. Rozmanitost světa umožňovala hru využít jako svobodné plátno k filmovému vyjádření. Z nejvýraznějších prvotních tvůrců můžeme zmínit například Brandona M. Dennise, známého spíše pod internetovým pseudonymem Oxhorn, který pomocí hry tvořil krátké komedie a videoklipy mířené na humor vztahující se k hráčské komunitě²⁰. V roce 2005 byla založena webová platforma *www.WarcraftMovies.com*, na které mohli tvůrci nahrávat, sledovat a sdílet své Warcraftové filmy.

Téhož roku vytvořil režisér Martin Falch film *Tales of the Past* (2005). I přes velké tvůrčí nedostatky byl daný film velice působivý svými obrovskými bitevními scénami, kterých se tehdy zúčastnily desítky opravdových hráčů. *Tales of the Past* se dočkal dvojího

¹⁸ MARINO, Paul. *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*. Scottsdale: Paraglyph Press, 2004. s. 17 ISBN: 1932111859 [cit. 2023-12-15].

¹⁹ *World of Warcraft*. Online. Dostupné z: <https://worldofwarcraft.blizzard.com/en-us/> [cit. 2023-12-15].

²⁰ Film *Drunken Kodo Riding* (2007). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=195fOIy9ipk&t=250s> [cit. 2023-12-15].

pokračování, čímž vytvořil intenzivní trilogii²¹, vrcholící celovečerním filmem *Tales of the Past III* (2008), ve kterém je působivě kombinována hraná akce hráčů se speciálně naanimovanými modely, čímž utváří důvěryhodné filmové dílo s přiznaným stylizačním rukopisem hry.



Obrázek 5 – Videoklip The Anti-Elf Anthem (2006) a film Tales of the Past III (2008).

Ohlasy Warcraftových machinima filmů začaly být v hráčských komunitách tak velké, že vývojářské studio hry *Blizzard Entertainment* muselo učinit vyjádření a objasnit právní podmínky ohledně tvorby machinima filmů²². Prohlášení zdůrazňovalo, že machinima filmy tvořené uvnitř jejich her, mají být tvořeny pouze k nekomerčním účelům a tak, aby nijak nepoškozovaly jméno vývojářské společnosti²³. Společnost nicméně ale machinima tvorbu podporuje, což potvrzuje jejich každoroční filmová přehlídka *Blizzcon Machinima Contest*, kterou pořádá od roku 2005 v rámci každoročního Blizzconu²⁴.

Další hrou, která měla pro machinima filmy obdobný přínos, byla hra *Second Life* (2003), jež hráčům umožňovala si vytvořit postavy a světy podle vlastní volby a žít tak druhý život. Specifickým přínosem pro fenomén machinima byla hra *The Movies* (2006) od společnosti Lionhead, která hráči simulovala filmový průmysl – od řízení vlastního Hollywoodského studia, režírování štábu až po následný trh s distribucí: a to vše v různých historických epochách amerického filmu. V rámci hry uživatel natáčí i samotné filmy, u nichž si podle libosti může vymyslet scénář, stavět kulisy a ovládat herecké akce. Poté film skládá ve střižně, kde může do materiálu ještě různě zasahovat – např. i upravováním hereckého výkonu. Výsledné filmy bylo následně možné distribuovat i ven mimo hru.

²¹ Trilogie *Tales of the Past* (2005-2008). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ffXZqZv6SY0&t=2115s> [cit. 2023-12-15].

²² HAYES, J. Christina. *Changing the rules of the game: How video game publishers are embracing user-generated derivative works*. Online. 21. Harvard Journal of Law & Technology 2008, s. 572-573. [cit. 2023-12-15].

²³ *Blizzard video policy*. Online. Dostupné z: <https://www.blizzard.com/en-us/legal/dd76b654-f2c4-4aaa-ba49-ca3122de2376/blizzard-video-policy> [cit. 2023-12-15].

²⁴ *Blizzcon* - herní konference pořádaná americkým vývojářem a vydavatelem her, společností Blizzard Entertainment.

I přes tyto kreativní možnosti, které hra tvůrcům machinima filmů umožňovala, se hra v komunitě tvůrců moc neujala. Vztah mezi videohrou *The Movies* a komunitou machinimy definuje portál *MachiPedia* takto: „Jedna z charakteristik, která je spojována s machinimou je, že machinima je levnější a rychlejší na výrobu než tradiční CGI animace. Rozdíl mezi nimi je pak ještě důraznější v kontextu užívání hry „*The Movies*“²⁵ vzhledem k tomu, že společnost Lionhead poskytuje hráči veškeré nástroje na vytvoření filmu, které tvůrce potřebuje.“ Portál také argumentuje chyby, které jsou ve stříhovém a postprodukčním softwaru uvnitř hry. Nedostatek *The Movies* také spočíval v absenci možnosti si nastavit vlastní kamerové úhly. Tato funkce byla přidána až s datáškem *The Movies: Stunts & Effects* (2006)



Obrázek 6 – Videohra *The Movies* (2005).

Kromě amatérské internetové tvorby si machinima našla i občasné využití v profesionálním odvětví. Výhody její rychlé vizualizace využil tým režiséra Stevena Spielberga v rámci kamerových zkoušek svého filmu *A.I. – Umělá Inteligence* (2001)²⁶. Pomocí tohoto řešení mohl Spielbergův kreativní tým okamžitě vidět, jaké kamerové řešení zvolit pro daný záběr, aby ušetřil finanční a realizační náklady. Můžeme také například zmínit epizodu seriálu *Městečko South Park*, která v epizodě *Věnuj se lásce, ne Warcraftu* využívá zapůjčené modely ze hry a k odvyprávění příběhu tak užívá principy machinima filmů²⁷.

Kuriózním příkladem je také využití machinima technologie k renderování davových postav orkských a elfích armád u filmu *Pán Prstenů – Společenstvo prstenu* (2001)²⁸.

²⁵ *The Movies*. Online. Dostupné z: https://machinima.fandom.com/wiki/The_Movies [cit. 2023-12-15].

²⁶ MORRIS, Dave; KELLAND, Matt. *Machinima*. Boston: Cengage Learning PTR. 2005. s. 64 – 65. ISBN: 1592006507 [cit. 2023-12-15].

²⁷ YouTube video South Park Studios. *Creator Commentary: Make Love, Not Warcraft - SOUTH PARK*. Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=VigOYSJJ1-A> [cit. 2023-12-15].

²⁸ MORRIS, Dave; KELLAND, Matt. *Machinima*. Boston: Cengage Learning PTR. 2005. s. 64. ISBN: 1592006507 [cit. 2023-12-15].

Namísto toho, aby každou davovou postavu animovali zvlášť, byly postavy virtuálními herci v prostředí herního enginu a více lidí postavy ovládalo v reálném čase. Machinima se objevila i v televizní tvorbě, konkrétně u soutěžních pořadů. V britském pořadu pro děti a mládež *Bamzooki* mezi sebou soutěžící bojovali pomocí virtuálních stvoření zvaných „Zookové“²⁹, která si soutěžící před utkáním vytvořili v počítači pomocí speciálně navrženého softwaru. Pomocí digitálního snímání z herního enginu pak byli Zookové přeneseni do skutečného studia, kde se mohli mezi sebou utkávat. Nicméně je důležité poznamenat, že přímé použití machinima technologie ve velkých hollywoodských produkcích je relativně omezené. Machinima byla vždy více spojována s nezávislymi tvůrci na internetu a dnes tomu není jinak.

Historie machinima filmů ušla dlouhou cestu. Od záznamů herních taktik v podobě demo filmů uvnitř hry *Quake*, přes celovečerní filmy *World of Warcraft* po praktická užití ve filmovém a televizním průmyslu. Machinima v sobě skrývá kombinaci hraného a animovaného filmu, díky čemuž má vysoký praktický potenciál do budoucnosti, a stejně jako u filmu hraného, je jen na tvůrcích, aby machinima film udržovali živý a posouvali ho dál v kontextu společenského a technického rozvoje lidstva. Médium machinima v sobě zároveň ukrývá praktický potenciál možností pre-vizualizací ke hranému filmu, jelikož jeho přístupnost a rychlost dává možnosti vidět připravovaný záběr za co nejkratší dobu.

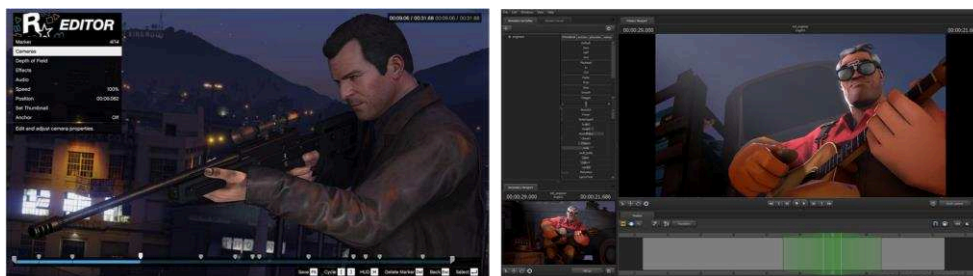
1.4 Machinima filmy v dnešní době

Machinima se v průběhu 25 let velmi vyvinula a její tvůrci za tu dobu udělali velký pokrok, zkoumající tak nové technologie a způsoby vyprávění svých příběhů. Fenomén machinima byl vždy uzavřenější záležitostí herní komunity a dnes tomu není jinak. Jedna z nejdominantnějších her na tvoření machinima filmů v současnou chvíli je hra *Grand Theft Auto V*, která zároveň oplývá i nástrojem zaznamenávání obrazu a postprodukčním softwarem. Vzhledem k nátuře hry spadá většina filmů vytvořených v *GTA V* do akčních žánrů. Podstatné užití machinima tvorby můžeme také sledovat v rámci internetového trendu SFM (*Source Filmmaker*), jenž umožňuje všemožné varianty snímání scény za využití postav a předmětů z her, primárně těch od společnosti Valve³⁰. Tento software je velice

²⁹ Tamtéž s. 60

³⁰ Zet box. *Machinima - virtuální filmařina*. Online. Dostupné z: <https://decko.ceskatelevize.cz/video/i293207> [cit. 2023-12-15].

oblíbeným na vytváření různých komediálních skečů, pojmenovaných podle užívaného softwaru - tzv. SFM³¹.



Obrázek 7 – Rockstar Editor (GTA V) a Source Filmmaker od herní společnosti Valve.

Za zmínku stojí již zmiňovaný internetový seriál *Red vs. Blue*, který je stále vysílán a v roce 2014-2020 byl dokonce distribuován skrze streamovací online službu Netflix³². Budoucnost machinima fenoménu je sice nejistá, ale z hlediska technologického a tvůrčího potenciálu teprve začíná. V roce 2022 uvedla společnost Nvidia nový software s názvem *Nvidia OMNIVERSE*, umožňující pracovat v 3D prostředí, vizualizovat a renderovat 3D modely, a to vše v reálném čase³³.

Machinima je v současné době na ústupu a nejedná se bohužel o tak silný fenomén jako v letech 1995-2005. Důvody mohou být různé – jedním z nich může být ten, že vývoj vypočítávací techniky vede ke stále perfektnějšímu obrazu, a tudíž ze současných machinima filmů není patrná přiznaná stylizace počítačové hry, jinými slovy machinima takto vypadá jako lacinější 3D animace. Druhý důvod je prostší: žádný specifický fenomén netrvá věčně a machinima je velmi specifické médium, které závisí na filmu, animaci i videohrách zároveň. Zatímco film a animace se v průběhu dějin 20. a 21. století dařilo inovovat a posouvat po technické a kreativní stránce dál, machinima, jakožto derivát těchto dvou, na těchto dvou médiích závisí. Pokud chceme sledovat potenciální vývoj machinima kinematografie, musíme sledovat i vývoj filmu a animované tvorby. Jak například toto médium ovlivní trend umělé inteligence? Budou herní enginy díky svému technologickému pokroku atraktivnější pro 3D animátory, kteří je budou využívat jako jejich plátno? Nebo machinima zůstane pouze historickou kuriozitou internetu nultých let?

³¹ SFM – zkratka: Source Filmmaker

³² 'Red vs. Blue' Leaving Netflix in January 2020. Online. Dostupné z: <https://www.whats-on-netflix.com/leaving-soon/red-vs-blue-leaving-netflix-in-january-2020/> [cit. 2023-12-15].

³³ YouTube video NVIDIA Studio. What is NVIDIA Omniverse? Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=dvdB-ndYJBM> [cit. 2023-12-15].

I přes technologický pokrok počítačových her existují ale hry, které si svůj vizuální rukopis zachovávají dodnes a jsou to právě i hry, které udržují machinima filmy živé. Je jí například již zmíněný *World of Warcraft*, u kterého můžeme jmenovat třeba tvůrce jako Nixxiom³⁴ či Duren³⁵ nebo skeče uvnitř her od společnosti Valve, které jsou, díky jednoduchosti animátorského programu *Source filmmaker* a možnosti jeho téměř gumového natahování charakterů v reálném čase, stále atraktivní. Díky definici osobního a technologického vývoje fenoménu machinima se můžeme přesunout na analyzování jednotlivých děl. Jedná se o různorodou škálu filmů v průběhu věků fenoménu, které si nějakým kvalitním způsobem osvojují kreativní možnosti filmového vypravování – ať už v rámci jednotlivých uměleckých složek, na poli žánrového filmu či technologických úspěchů.

³⁴ Filmová série *How to: Class* (2022). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xDmauXqIWKQ> [cit. 2023-12-15].

³⁵ Film *Neo-Stormwind* (2023). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=U3gUtTW55b0> [cit. 2023-12-15].

II. ANALYTICKÁ ČÁST

2. METODIKA

Analytickou část strukturuji podle tvůrčích členů štábu za účelem vyvození realizačních možností jednotlivých kreativních složek machinima filmu. Díky takto strukturované analýze mohou jednotlivé tvůrčí složky rozebrat z hlediska kreativního, realizačního a technologického, a následně tyto složky, v komparačně-analytické části porovnat jak mezi sebou, tak i s konvencemi tradiční hrané a animované tvorby. Pomocí toho zjistíme, zda jsou některé štábové složky v machinima filmech médii počítačových her umocněny, či limitovány a přiblížíme se tak k určení možného potenciálu užití fenoménu machinima pro jednotlivé profese. Kromě jednotlivých složek štábu (kamera, střih, zvuk) analyzuji i konkrétní žánrové postupy – např. drama, komedie, dokumentární film, ale i konkrétní žánrové útvary, jako je videoklip nebo televizní formáty, které nám ještě více rozšíří možnosti audiovizuálního vyjádření.

U jednotlivých případových studií různých machinima děl sleduji jak formální analýzu, u které rozebírám jednotlivé možnosti filmového vyjadřování, tak analýzu technologickou, u které sleduji realizační možnosti jednotlivých složek machinima filmu. Primárním účelem analytické části je nicméně vyvození co nejideálnější počítačové hry, pomocí které budu později v projektové části vytvářet svůj vlastní pokus o filmové dílo. Jelikož celková produkce machinima filmu probíhá uvnitř počítačové hry, je její výběr zásadní. Pomocí analytické části se tedy snažím zjistit, ve které hře se daří jakému žánru, co u jiných filmů fungovalo a co nikoliv. V rámci projektové části plánuji aplikovat autoexperimentální a autoobservační výzkum, pomocí kterého budu sledovat proces vývoje vlastního machinima díla z pohledu sebe, jakožto filmového autora. Přecházející tak do filmové filozofie a úvah o budoucnosti filmového řemesla jako takového ve spojení s předchozími úvahami o potenciálu machinima filmu v budoucnosti.



Obrázek 8 – Návodové DVD k natáčení machinima filmů uvnitř enginu Source.

Filmy jsem vybíral na základě tematického algoritmu služby YouTube, což je i primární distribuční místo pro filmy machinima. Ten mi po zhlédnutí vícero machinima filmů začal sám filmy doporučovat a postupně jsem je pak shromažďoval ve vlastním playlistu³⁶. Výsledných snímků bylo **58**. Ze všech zhlédnutých filmů jsem ve výsledku vybral **15 filmů**, které jsem uznal jako podnětné z hlediska užití filmové řeči – ať už v závislosti na filmovou složku, či v rámci kreativního užití filmového vyprávění.

Název filmu	Počítačová hra	Analyzovaná složka
Sám (2023)	<i>Minecraft (2011)</i>	Kamera
Bloodspell (2006)	<i>Neverwinter nights (2002)</i>	Kamera
Trashmaster (2010)	<i>Grand Theft Auto IV (2008)</i>	Střih + Filmový žánr - Drama
Male Restroom Etiquette (2006)	<i>Sims 2 (2005)</i>	Střih
French Democracy (2005)	<i>The Movies (2005)</i>	Zvuk
Red vs. Blue (2003 – nyní)	<i>Halo: Combat evolved (2001)</i>	Zvuk
COPS: Skyrim (2012)	<i>The Elder Scrolls V: Skyrim (2011)</i>	Filmový žánr - Komédie
Thrall's Crib (2008)	<i>World of Warcraft (2004)</i>	Filmový žánr - Komédie
Hardy Workin (2000)	<i>Quake (1996)</i>	Filmový žánr - Komédie
MMOvie (2007)	<i>World of Warcraft (2004)</i>	Filmový žánr - Komédie
Bot (2006)	<i>Half-Life 2 (2004)</i>	Filmový žánr - Drama
Rebel vs. Thug (2002)	<i>Quake 2 (1997)</i>	Filmový žánr - Videoklip
Tales of the Past I-III (2005, 2006, 2007)	<i>World of Warcraft (2004)</i>	Filmový žánr – Dokumentární film
Miss Galaxies (2004)	<i>Star Wars Galaxies (2003)</i>	Filmový žánr – Dokumentární film
Molotov Alva and His Search for the Creator: A Second Life Odyssey (2007)	<i>Second Life (2003)</i>	Filmový žánr – Dokumentární film

Tabulka 1 – Analyzované filmy.

³⁶ YouTube - Playlist machinima filmů:

<https://youtube.com/playlist?list=PLqBGXA0NvgCXdbZ1XwvAAJ9BpWufjs7cA&feature=shared>

2.1 Filmová řeč

Jakýkoliv jazyk definujeme jako komunikační systém užívající symboly jako slova a gesta, za účelem předání informací druhé straně³⁷. Jedná se o komplexní a strukturovanou metodu vyjádření myšlenek, idejí, emocí a zpráv. Jazyk existuje v různých podobách, včetně podoby mluvené, psané, nonverbální či v jejich kombinacích. Filmová řeč tomu není opakem a můžeme ji definovat jako jakýkoliv konkrétní způsob, kterým autor předává divákovi informace bez užití slova mluveného, psaného či jakkoliv přímo doslovného. Jedná se vlastně o nonverbální dialog filmového autora a diváka, využívající formalistické postupy k vyjádření fabule, filozofické myšlenky a dramaturgie postav na plátně. Dalo by se říci, že film bez filmové řeči je pouze obrazový záznam, spoléhající pouze na akci uvnitř něj – jeho subjektů. Nekonkrétnost filmové řeči může být sama o sobě také velký problém, jelikož ne každý autor vždy odkomunikuje svoje dílo srozumitelně – ať už z jeho nezkušenosti, rezignace na „doslovného“ diváka či externích limitací během výroby projektu. Zároveň ne každý divák musí dílo nutně pochopit tak, jak tomu bylo zamýšleno. Velmi rychle a jednoduše tak může dojít ke komunikačnímu šumu, kvůli kterému se vztah autora a diváka musí díky znovuzhlédnutí daného díla prožít znova. Známým příkladem mnohointerpretativnosti díla je klasický film *Silnice* (1960) od režiséra Fedderica Felliniho, jenž chtěl vyprávět příběh o osamocení a poslání lásky. Tato skutečnost byla interpretována tehdejší kritikou různými způsoby, z čehož lze odvodit, že hranice mezi doslovností a nekonkrétností filmové řeči je velice tenká³⁸.

Údělem autorů je tedy filmový jazyk nejen respektovat, ale i ho pro další generace inovovat paralelně s pokrokem světa. Prvky filmové řeči může být tedy zamýšleno cokoliv, co se může odehrát v konverzaci mezi dvěma subjekty v reálném světě, akorát namísto doslovných termínů používáme způsobu herectví, snímáním obrazu, zvukové a hudební dramaturgie, střihu a mnoha dalšími složkami filmového vyjadřování. Tyto složky jsou ve filmu individuálními symboly, které se navzájem ovlivňují, ačkoliv pochází úplně odjinud. Každá má svou problematiku, se kterou se musí potýkat i v běžném filmu. Ke každé složce tedy musíme přistupovat jednotlivě a zvláště a brát je jako jednotlivé světové jazyky, které se hromadně ovlivňují v jednom filmovém díle.

³⁷ Definition of 'language'. Online. Dostupné z: www.collinsdictionary.com/dictionary/english/language [cit. 15.12.2023].

³⁸ PŁAŻEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967. s. 12-14. [cit. 15.12.2023]

2.2 Kamera

U machinima filmů se můžeme potkat s vícero problémy, které mohou mít na kreativní pojetí kamery zásadní vliv. Nejčastější problém vychází ze samotné podstaty tvorby machinima. Film vychází z fotografie a zažívání okamžiku z pohledu třetí osoby. Zatímco videohra spoléhá na zážitek z pohledu osoby první. To se odráží i ve snímání – videohra cílí na širokou ohniskovou vzdálenost připomínající zorné pole lidského oka, zatímco film přináší divákovi většinou zorné pole užší. Častá fixace na kameru z první osoby je tedy hlavní limitací při tvoření jakéhokoliv machinima filmu. Autoři bývají takto omezení v postupech, v hraném filmu považovaných za běžné. Právě díky tomuto problému působí velké množství machinima filmů spíše jako herní video s příběhem, než-li jako seriózní filmové dílo. Díky rozmachu fenoménu machinima začali někteří herní vývojáři do svých her implementovat funkci natáčení, která umožnila tvůrcům měnit pozice kamery, velikosti záběru a ohniskovou vzdálenost. Jednou z prvních her, která s funkcí filmového studia přišla, byla hra *Sims 2*, ve které například v roce 2013 autor Ryan Castello³⁹ kompletně přetočil legendární film *Titanic* (1997).

Dalším problémem obrazové složky machinima filmu je práce s estetikou dané hry. Technický pokrok dělá počítačové hry neustále realističtějšími. Autor si musí zvolit mezi realismem novějších her a přiznanou stylistikou her starších. Výběr estetiky je pro příběh machinima filmu klíčový, protože díky estetice a jejímu způsobu snímání oddělujeme film od počítačové hry a volíme správný záměr pro naše kreativní účely. Když si tedy nezvolíme odpovídající postup, zůstáváme uvnitř videohry a sebevětší snaha dokázat divákovi, že se skutečně jedná o film, nebude brána jako uvěřitelná. Příkladem vhodně zvolené herní estetiky je film *Bloodspell* (2006)⁴⁰ od režiséra Hughha Hancocka. Film byl natočený pomocí počítačové hry *Neverwinter nights* (2002), ale na realizaci byl původně zvažovaný *World of Warcraft* (2004). Důvod, proč se tvůrci rozhodli pro *Neverwinter nights*, byl nárok na lokace: konkrétně obří shody vedoucí přes město⁴¹. Kdyby autoři filmu vybrali původně zamýšlený *World of Warcraft*, pravděpodobně by se tak ochudili o unikátní vizuál kombinující fantasy a punkovou scénu, pro kterou je *Bloodspell* tak vizuálně působivý. Podobně tomu tak je i u seriálu *Clear Skies* (2012), natočeného uvnitř hry *EVE Online*, který její sci-fi setting využil

³⁹ Machinima remake filmu *Titanic Sims 2 Titanic* (2013). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=edx9XQusJbI>. [cit. 2023-12-15].

⁴⁰ Film *Bloodspell* (2006). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=eKn0K5JnHPM>. [cit. 2023-12-15].

⁴¹ HANCOCK, Hugh; INGRAM, Johnnie. *Machinima For Dummies*. Hoboken, NJ: For Dummies, 2007. s. 197. ISBN 0470096918. [cit. 2023-12-15].

k natočení westernu, zároveň nesoucího atmosféru filmové série *Vetřelec*. Česká minecraftová machinima *Sám* (2023)⁴² od studia Frostburn využívá herních modifikací k utvoření pochmurné atmosféry hororového filmu, zatímco stále přiznává kostičkový rukopis původní hry. Zážitek tak působí více melancholicky, což ještě více podporuje barevná tonalita přírody a užití černobílé, která slouží k oddělení děje ve dne a v noci.



Obrázek 9 – Screenshoty z filmů *Sám* (2023) a *Bloodspell* (2006).

2.3 Stříhová skladba

Problematika stříhu u machinima filmů se primárně odvíjí opět od problematického záběrování uvnitř herního enginu. Nedostatečné možnosti záběrování užších záběrů, jenž by vypadaly přesvědčivě, vedou k nevýraznosti hereckých výkonů, které pak nejsou dostatečně uvěřitelné. Zatímco v hraném filmu se odvyprávěním akce může režisér částečně spolehnout na herce, v machinima filmech je v tomto ohledu limitovanější. Postava uvnitř hry se pohybuje podle předem daných animací, ze kterých si musí režisér vybírat a mnohdy mu nemusí vůbec stačit. Co by v hraném filmu odehrál herec prostou akcí, musí machinima autor výrazně promýšlet a mnohdy obcházet⁴³.

Film *The Trashmaster* (2010)⁴⁴, natočený zcela uvnitř hry *Grand Theft Auto IV*, se svým záběrováním přibližuje k profesionální filmové produkci. Nástroj *Rockstar Editor*, zabudovaný uvnitř hry, umožňuje hráčům nahrávat, stříhat a upravovat vlastní krátké filmy⁴⁵. Tím, čím je ale *Rockstar Editor* opravdu vyjimečný, je přímá angažovanost stříhové skladby v procesu natáčení. Software totiž nenatáčí digitální obraz jako například externí

⁴² Film *Sám* (2023). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=hkY-15vYz8Q&t=653s> [cit. 2023-12-15].

⁴³ MORRIS, Dave; KELLAND, Matt. *Machinima*. Boston: Cengage Learning PTR. 2005. s. 78. ISBN: 1592006507 [cit. 2023-12-15].

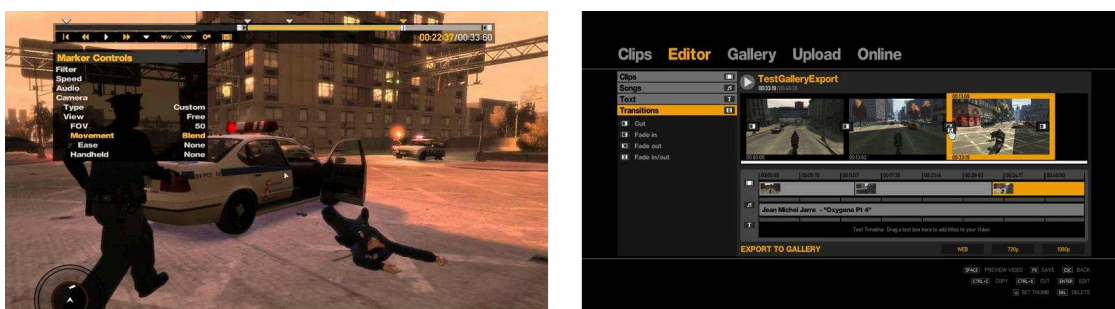
⁴⁴ Film *The Trashmaster* (2010). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=cq7TmPoH4sU&t=538s> [cit. 2023-12-15].

⁴⁵ *Grand Theft Auto IV PC - speciál o video editoru*. Online. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/grand-theft-auto-iv-pc-special-o-video-editoru.A081229_142933_bw-clanek_mik [cit. 2023-12-15].

nahrávací software Fraps, nýbrž spíše zaznamenává časoprostor odehrávající se uvnitř videohry: podobně jako demo soubory v počátcích machinima tvorby. Po nasnímání časoprostoru ve hře se přesouváme do *Rockstar Editoru*, kde uvnitř pomyslné střížny teprve děláme komplexnější tvůrčí rozhodnutí.

Díky funkci „volná kamera“ můžeme naprosto změnit úhel a velikost záběru dané situace. Můžeme změnit ohniskovou vzdálenost objektivu kamery a definovat, zda kamera bude statická, či držena z ruky⁴⁶. Nabízí se dokonce i možnost změnit rychlost snímání dané situace a udělat tak například zpomalený záběr. Všechna rozhodnutí, která autor ve střížně hry *Grand Theft Auto IV* udělá, mohou být kdykoliv znovu navštívena a upravena. Jediné, co nelze zpětně upravit, je samotné dění uvnitř videohry – tudíž i herecká akce postavy hráče, či NPC postav uvnitř hry.

Rockstar Editor umožnil režisérovi Mathieuovi Weschlerovi ve filmu *Trashmaster* (2010) ambiciózní pohyby kamery využívající jeřábové jízdy, dynamickou kameru, pohledy z ptáčích perspektivy a nebo také například užití zpomalených záběrů. Tyto prvky, typické pro akční film, se následně setkávají ve stříhové skladbě filmu. *Trashmaster* vypráví příběh o Nikovi Bellicovi, jenž se živí čištěním ulic – přes den jako popelář a v noci jako muž, beroucí zákon do vlastních rukou. Bipolarita jeho identit je důmyslně vyjádřena skrze dvojexpoziční přechod, ve kterém se prolnou dva vizuálně podobné záběry z nadhledu. Motiv tohoto postupu se opakuje ve chvíli, když se mezi sebou prolnou obrazy Nika jako zabijáka a Nika jako popeláře.



Obrázek 10 – *Rockstar Editor* uvnitř hry *Grand Theft Auto IV* (2008).

Ve filmu *Male Restroom Etiquette* (2006)⁴⁷ autor Phil Rice kombinuje pomocí stříhové manipulace dvě rozdílné hry v jednotném estetickém kontextu. V jedné chvíli

⁴⁶ YouTube video Banana Bomb Productions. *GTA IV Video Editor Tutorial - How To Machinimate*. Online Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=RXA_aUkRaBU&t=480s [cit. 2023-12-16].

⁴⁷ Film *Male Restroom Etiquette* (2006). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IzO1mCAVyMw&t=518s> [cit. 2023-12-16].

sledujeme muže na záchodcích, kteří jsou snímáni pomocí hry *Sims 2*. Aby autor vyjádřil směšnou dramatickosti etiketního omylu, využil v kontrastu záběry ze hry *Sim City 4*, kde z ptačí perspektivy sledujeme pobouřené město v plamenech. Díky podobné herní estetice a napojení v rámci kontextu gagu je rozdíl dvou her nepostřehnutelný.

Problém střihu u machinima filmu může také spočívat v omezenosti zaznamenávání obrazu jako takového. U her *Grand Theft Auto* můžeme velikosti záběrů, způsob snímání a jejich střih definovat až v postprodukci *Rockstar Editoru*, ale u her ze série *The Sims* musí autor přemýšlet střihově již u samotného natáčení. Sledování a zaznamenávání aktérů v *The Sims* funguje na principech dokumentárního filmu – *simíkovský* herec nikdy totiž neudělá přesně to, co mu řeknete. Jedinečná akce reálného času a její střihová skladba je v dokumentárních filmech dost často řešená skrze vícekamerový záznam. To technologie her *The Sims* bohužel neumožňuje, a tak pokud chce režisér svůj *simíkovský* film záběrovat, musí tak činit pomocí zastavování času a častého vyměňování úhlů kamery, zatímco se vše odehrává v reálném čase⁴⁸.



Obrázek 11 – Vizuální přechody ve filmu *The Trashmaster* (2010).

2.4 Zvuková skladba

Opakujícím se problémem u machinima filmů je samotná práce se synchronním dialogem postav ve filmu. Dialog je totiž ve videohrách brán pouze jako doprovodné vyjádření fabule samotné videohry. Pomocí *cutscén* a *cinematiců*⁴⁹, které využívají specificky naanimované sekvence, dodávají hráči informace o ději, které mu pomáhají se ještě více napojit na motivace herních postav. Díky tomu, že jsou *cutscény* předem

⁴⁸ MORRIS, Dave; KELLAND, Matt. *Machinima*. Boston: Cengage Learning PTR, 2005. s. 82-83 [cit. 2023-12-16].

⁴⁹ *Cutscéna* – Film, provádějící hráče dějem hry za pomoci předem naanimovaných scén uvnitř hry. *Cinematic* je to samé, ale za použití už předem vytvořeného videa, které se přehrává se složek hry.

naanimované a nezávisí na hardwarovém renderingu počítače, umožňují využití více vizuálních prvků a kvalit. Jedním z nejviditelnějších rozdílů mezi cuts scénou a machinima filmem je právě synchronizace dialogu s ústy mluvící postavy. Vzhledem k tomu, že se nahrává machinima v reálném čase videohry, tak zde pracujeme pouze s provizorními, předem danými animacemi, které mají postavy určené herními vývojáři k tomu, aby uvnitř hry splnily svoje cíle. Pro autora machinima filmů bude toto vždy problematika, kterou bude muset nějakým způsobem řešit. Dabing postsynchronů na tyto provizorní animace dialogu bývá tím nejčastějším řešením, které je ale ne vždy úplně ideální. Na diváka působí dabing nereálně a automaticky tak sklouzává do záměrné stylizace, což může být velmi problematické. V případě, že se jedná o scénář pojednávající o příběhu z dané videohry, se pak synchron zdá mnohem snesitelnější. Jinými slovy – provizorně-animační synchrony budou mnohem více vadit, když se bude snažit autor odvyprávět scénář, odehrávající se v kontextu našeho světa. Tento protipól můžeme sledovat i na otázce komedie a dramatu v machinima filmech: Přiznané umělé synchrony spojené s machinima filmem nebudou tolik vadit v komedii, jako v dramatu.

Druhým způsobem, jakým machinima tvůrci řeší problematiku mluveného slova, je řešení skrze psané titulky. Toto řešení není ideální z toho důvodu, že se spousta autorů nechá rychle tímto řešením unést a kompletně tak rezignuje na jakoukoliv filmovou řeč. Nešťastným příkladem může být film *French Democracy* (2005) od režiséra Alexe Chana, pojednávající o třech černošských mladících z pařížského předměstí vyrovnávajícími se s každodenním rasismem a policejní brutalitou⁵⁰. Celý děj filmu je doprovázen anglickými titulky, díky nimž divák vnímá veškeré probíhající dialogy, monology, myšlenkové pochody postav a dokonce i probíhající ruchy. V některých částech filmu jsou navíc tyto titulky až moc rychlé na přečtení. Aby divák plně porozuměl kontextu scény, nemá tedy jinou možnost, než si danou scénu pustit znova, což je z hlediska pravidel filmového autora nepřijatelná chyba. Z hlediska pravidel filmového jazyka, která jsme si definovali na začátku, je toto naprostá rezignace na jakoukoliv konverzaci autora s divákem a snížení potenciálu filmové řeči do běžné angličtiny.

Zajímavé řešení této problematiky nabízí již zmíněný film *The Trashmaster*, ve kterém je celý příběh vyprávěn skrze expoziční monolog hlavního hrdiny. V pár okamžicích, kdy některé postavy ve filmu skutečně mluví, jsou postavy nasnímány tak,

⁵⁰ Film *The French Democracy* (2005). Online. Dostupné z: <https://archive.org/details/thefrenchdemocracy> [cit. 2023-12-16].

aby jim nebylo vidět přímo na pusy a nepřiznaly tak záměrný klam autora. Obdobné řešení nalezneme i ve známé komediální sérii skečů *Red vs. Blue* (2003 – nyní) od autora Burnieho Burnse. Seriál pojednává o vojácích ve videohře *Halo*, kteří proti sobě bojují na dvou stranách – červení a modří⁵¹, a kvůli tomu, že má každý z vojáků na sobě celoobličejovou helmu, není na ústa postav nikdy vidět. Samotný synchron je zde vytvořen synchronním pohybem aktéra postavy – hráč ovládající postavu lehce hýbe myší a tím, jak se hýbe tvoří iluzi probíhajícího rozhovoru.



Obrázek 12 – *French Democracy* (2005).

2.5 Žánrové postupy

Filmový teoretik Tomáš Zabilanský popisuje termín žánr jako „Stálý soubor formálních a obsahových prvků existujících v rámci uměleckého – v našem případě filmového – díla“⁵² a jako tvar, který divák může už ze svých předchozích filmových zkušeností předpokládat. Počítačové hry dávají svou žánrovou rozmanitostí machinima tvůrci kompletní filmová studia, pomocí nichž může vyprávět různé typy příběhů. I přes dominantní užití videoher s žánrem sci-fi a fantasy převládá v machinima filmu komedie. Nalezneme zde ale i seriózní dramata, akční filmy a dokonce i experimentální počiny⁵³, které se od přiznané herní stylizace záměrně distancují.

2.5.1 Komedie

Komedie bývá tím nejčastějším žánrem machinima filmů. Důvody její oblíbenosti mohou být různé: Herní stylizace obecně nahrává oddychovějšímu žánru a nevýhody machinima filmu tak mohou být využity ve prospěch komičnosti díla. Díky absenci následků násilných a akčních scén, které jsou v běžném hraném filmu natáčeny s pomocí speciálních efektů a za využití kaskadérů, je machinima vhodnou volbou k užití *slapstick* humoru.

⁵¹ Filmová série *Red vs. Blue* (2003 – nyní). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XnsRdaZTMas&t=711s> [cit. 2023-12-16].

⁵² *Filmové žánry – definice, typy, příklady*. Online. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/filmove-zanry-%E2%80%93-definice-ty-py-priklady/> [cit. 2023-12-16].

⁵³ MORRIS, Dave; KELLAND, Matt. *Machinima*. Boston: Cengage Learning PTR, 2005. s. 40 [cit. 2023-12-16].

Jinými slovy: pokud při natáčení machinima filmu exploduje a umře hlavní herec – tak to vůbec nevadí. Herce si můžete jednoduše naklonovat a začít natáčet od znova.

Další důvod můžeme odvodit z nejoblíbenější subkategorie machinima filmů – satira a parodie. Časté užití satiry a parodie může být vysvětleno uzavřenou komunitou hráčů, kteří machinima tvorbu užívají jako způsob komentáře k různým problémům hry, jejich vývojářům, herní komunitě, ale i vnějšímu světu. Skvělým příkladem parodie je série *COPS: Skyrim* (2012)⁵⁴. Ten zasazuje aspekty seriálů typu *COPS* (1989) či její české alternativy *Policie v akci* (2017) do prostoru hry *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Strážníky v uniformách tak supluje ozbrojení rytíři, kteří se namísto v policejních autech vozí na koňském valníku a řeší kriminální nekalosti fantasy světa. Seriál se parodii snaží přiblížit nejen stavbou díla – kombinace situací (policejní výjezdy) s následnými výpověďmi strážných, ale i formálními prostředky: záměrně roztřesená, místy nezaostřená civilní kamera a kombinace akční kamery z první osoby. Podobně tak činí i machinima *Thrall's Crib* (2008)⁵⁵ od tvůrce Lagspikefilms,



Obrázek 13 – Porovnání pořadu *COPS* (1989) a machinima *COPS: Skyrim* (2012).

jenž paroduje americký televizní pořad *MTV Cribs* (2000-2010). Parodie používá stejný videoklipový přístup v rámci stříhu (stříhy na hudbu, dynamické tempo, jumpcuty, zpomalování a zrychlování záběrů) a používá grafické assety podobné těm z původního pořadu. Nechybí ani přehlídka majetku v podobě aut a ženských společnic.

Z původní komedie můžeme jmenovat například klasický demo film ze hry *Quake* s názvem *Hardy Workin* (2000)⁵⁶ od seskupení autorů ILL Clan. Ve filmu sledujeme dvojici dřevorubců Larryho a Lennyho, kteří mají hlad a narazí uprostřed jejich cesty na restauraci. Jelikož ale nemají peníze, musí se dát zaměstnat do otroctví majitele. Dynamika postav Larryho a Lennyho připomíná Laurela a Hardyho a v rámci jejich působení se zde pracuje

⁵⁴ Filmová série *COPS: Skyrim* (2012). Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MxHbO1MHXuI> [cit. 2023-12-16].

⁵⁵ Film *Thrall's Crib* (2008). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MzFrLXAYASc&t=22s> [cit. 2023-12-16].

⁵⁶ Film *Hardly Workin'* (2000). Online. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=tIIuW_zs [cit. 2023-12-16].

s různými vizuálními gagy. Za zmínku stojí ten, kdy je jejich zaměstnavatel začne terorizovat tlakem na zrychlení pracovního tempa. Jejich nasazení do rychlosti práce se tak zvyšuje, že se začnou duplikovat a za chvíli běhá po kuchyni více než 10 Lennyů a Larryů. Jelikož v machinima filmu se vizuální identita herce udává skrze *skin*⁵⁷ či konkrétní postavu, může tak po scéně běhat víc věrných kopií hlavního aktéra. Zajímavé užití vizuálního gagu, vytvořeného na základě herního enginu, se objevuje také v nedokončeném komediálním filmu *MMOvie* (2007)⁵⁸, kde je apokalypsa ohrožující lidstvo *World of Warcraft* vysvětleno skrze *glitching*⁵⁹ světa. Zničehonic se tak uprostřed luk na obrazovce objevují lodě a ve vzduchu koně a ryby.

2.5.2 Drama

Zásadní problém dramatu machinima filmů je v jejich uvěřitelnosti. Kvůli formálním obstrukcím, jenž jsme jmenovali u tvůrčích složek, je dojem seriózního dramatu mnohem těžší vyvolat v machinima tvorbě než v hraném filmu. Jedním z takových případů je film *Bot* (2004)⁶⁰ od režiséra Toma Palmera, jenž je o robotovi žijícím v kybernetickém světě. Robot odmítá jít ven, aby se nechal střelit v bitvě. Místo toho prozkoumává svoje okolí, ve snaze najít něco víc.

Významným dramatem je také již zmíněný *The Trashmaster* (2010), natočený za pomoci hry *Grand Theft Auto IV*. Příběh začíná hlavním protagonistou, který je řidičem odpadkového vozu v Liberty City. Jeden den narazí na neobvyklý nález ve vyhozených věcech, které sbírá. Mezi odpadky nachází osobní věci a doklady patřící neznámé ženě. Hlavní postava začíná prozkoumávat tyto předměty a postupně tak skládá dohromady příběh ženy. Postupně tak odhaluje nejen detaily jejího života, ale i její tragický konec. Mimo dramatické formální postupy zahrnuje prvky společenského komentáře. Vyhozené předměty v odpadkovém voze se stávají symboly skrytých příběhů ve městě, odrážejících konzumerismus, městský život a dočasnou povahu povrchních vztahů.

⁵⁷ *Skin* – grafická úprava, která mění vzhled postav, objektů nebo prostředí v počítačových hrách.

⁵⁸ Film *MMOvie* (2007). Online. Dostupné z: <https://www.imdb.com/video/vi1150354457/> [cit. 2023-12-16].

⁵⁹ *Glitching* - nechtěné chyby, anomálie nebo neobvyklé stavy v herním softwaru, které vedou k narušení normálního chodu hry.

⁶⁰ Film *Bot* (2004). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=jnJxzt9jkUU&t=308s> [cit. 2023-12-16].

2.5.3 Videoklipy

Stejně jako komedie jsou i videoklipy oblíbeným žánrem mnoha machinima tvůrců. Primárním důvodem je hudební pop-kultura, která se odráží i v machinima videoklipech formou parodie. Příkladem mohou být již zmíněné videoklipy hráčů *World of Warcraft* – tvůrce NYHM využíval machinima videoklipy ke svým parodiím⁶¹. Opačným případem může být videoklip *Rebel vs. Thug* (2002)⁶² od režiséra Kena Thaina, jenž vyrobil pro kapelu Fine Arts Militia za použití machinima filmu.



Obrázek 14 – Videoklip *Assasinate* od autora NYHM (2008) a drama *Bot* (2004).

2.5.4 Dokumentární film

Kromě již zmíněného snímání ve hrách série *The Sims* můžeme jmenovat i jiné příklady dokumentárních postupů. Mezi specifické příklady dokumentárního filmu machinima můžeme řadit počin s názvem *Miss Galaxies* (2004)⁶³, ve kterém byla zaznamenána módní přehlídka hráčů uvnitř hry *Star Wars Galaxies*, včetně přehlídky v plavkách. Kombinaci hraného a dokumentárního machinima filmu můžeme vidět u dokumentární série *Molotov Alva and His Search for the Creator: A Second Life Odyssey* (2007)⁶⁴ od režiséra Douglase Gayetona, ve které sledujeme muže přesouvajícího se z reality do digitálního světa hry *Second Life*, ve které se snaží přijít na smysl lidské existence. Film působí do jisté míry jako participační autoportrét, ve kterém hlavní postava popisuje svoji cestu virtuální realitou, ve které se seznamuje s různými sub-kulturami hry a polemizuje nad svým vlastním osudem.

Od počítačové hry se odvíjí i její další užití v dokumentární filmu, kterým je snímek *Life 2.0*. (2010) od režiséra Jasona Spingarna-Koffa. Ten sleduje jedince z reálného života, kteří

⁶¹ Videoklip *M.A.G.E.* (2007) Online. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=ov07yLusCKs&list=PL0D133EC69671DD3F> [cit. 2023-12-16].

⁶² Videoklip *Rebel vs. Thug* (2002). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=eh4y7DWZi-U> [cit. 2023-12-16].

⁶³ MORRIS, Dave; KELLAND, Matt. *Machinima*. Boston: Cengage Learning PTR, 2005. s. 43 [cit. 2023-12-16].

⁶⁴ Dokumentární série *Molotov Alva* (2007). Online. Dostupné z: <https://vimeo.com/2089408> [cit. 2023-12-16].

tráví svůj volný čas ve videohře *Second Life*. Film sleduje skupinu lidí, jejichž životy jsou dramaticky proměněny virtuálním světem – přetvářením vztahů, identit a nakonec i samotného pojetí vlastního vnímání reality⁶⁵. Rozhovory s reálnými respondenty jsou paralelně provázány s jejich virtuálními alter-egy různého zastoupení, čímž ještě více zdůrazňují problematiku žití druhého života na internetu.



Obrázek 15 – Screenshoty z filmů *Life 2.0*. (2010) a *Molotov Alva* (2007).

2.5.5 Za hranice žánru

Mezi tyto vstupy můžeme řadit využití machinima filmů v rámci scénografie konkrétních her. Některé hry, zejména ty, které cílí na adaptování reálného světa, používají machinima filmy jako prostředek k tvorbě filmů, které následně v herním světě běží na televizních obrazovkách, v kinech a na internetu. Přiznaná herní estetika, která bývá v běžné machinima tvorbě problematičtější, se zde stává výhodnou, jelikož vychází z přímého herního prostředí, které hráčovi simuluje. V sérii *Grand Theft Auto* takto můžeme narazit v televizi na mnohé reklamy a televizní pořady vytvořené výhradně uvnitř dané videohry⁶⁶. Vzhledem k stylu humoru, jenž daná herní série má, pak skrze machinima film ožívá satira na přesycenost televizní zábavy nulových let. Podobný postup používá také série *The Sims*, ve



Obrázek 16 – Televize v *Grand Theft Auto IV* (2008) a *The Sims 2* (2005).

⁶⁵ Dokumentární film *Life 2.0*. (2010). Online. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt1518809/> [cit. 2023-12-16].

⁶⁶ YouTube video Tv Bank Central. *GTA 4 TV Channel - CNT - Part 1 of 4*. Online. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=cIeDfHOPYOE&t=704s [cit. 2023-12-16].

které mohou postavy (simíci) a s nimi i samotní hráči, sledovat televizní programy⁶⁷.

Analýzou jednotlivých machinima žánrů můžeme vysledovat jak kreativní možnosti jejího užití jakožto média, tak přímou inspiraci z tradičního hraného filmu. Zatímco machinima ulehčuje samotnou produkci hraného snímku v rámci realizace, samotná funkce záznamu reality je těžší. Herecká akce machinima filmů nebude nikdy tak přesvědčivá jako ta ve filmu hraném či v ručně naanimovaném snímku. Z analýzy konkrétních filmů můžeme dojít k závěru, že machinima je samotná mediální forma, která nikdy nemůže do plné míry nahradit hraný film, ale má potenciál být jako kompromis mezi hraným filmem a animací, jenž svou přiznanou herní estetikou může dát filmovému tvůrci úplně nové kreativní možnosti. V projektové části se tyto poznatky budu snažit aplikovat: a to jak v pre-produkci mého machinima filmu, tak i v produkci snímku a následné postprodukci.

2.5.6 Shrnutí analytické části

Po zhodnocení analyzovaných složek machinima filmu a konkrétních her, uvnitř kterých se dá machinima film realizovat, jsem si vybral hru *Grand Theft Auto V*. Pro její výběr jsem se rozhodl z vícero důvodů: v první řadě videohry ze série *GTA* vycházejí z reálného světa, díky čemuž nalezneme velké množství věrohodných lokací: velká města, vesnice i přírodu. Dále po herní mapě projíždí spousta říditelných vozidel a pohybuje se zde spousta charakterů, na kterých můžeme postavit náš příběh.

Druhým argumentem mé volby je prezence *Rockstar Editoru*, který umožňuje machinima tvůrci měnit úhly kamery, střih, rychlost snímání a další. Hra má také stále aktivní komunitu machinima tvůrců, kteří svými inovacemi rozšiřují možnosti filmového natáčení uvnitř hry – pomocí různých modifikací. Na internetu lze naléznout spousty videí demonstrujících možnosti natáčení filmů uvnitř hry⁶⁸. Klíčová není ale pouze výběr hry, nýbrž i chtěného filmu jako takového. V rámci analytické části jsem došel k vícero závěrům, ze kterých mohu vyvodit, které žánry jsou v rámci fenoménu machinima realizovatelné více a jaká jsou silná či slabá místa jednotlivých tvůrčích složek štábu. Silná stylistika zaujatá videoherní estetikou, nahrává odlehčenému vypravování. Herecké výkony nepůsobí často

⁶⁷ Sims Wiki: *Television*. Online. Dostupné z: <https://sims.fandom.com/wiki/Television> [cit. 2023-12-16].

⁶⁸ YouTube video whanowa. *How To Create Unique Scenes For Cinematics*. Online. Dostupné z: <https://youtu.be/N7uu9OaLDRY?si=1tYVvu8leHhjnYXV> [cit. 2023-12-16].

dost důvěrně a kvůli různým limitacím (nemožnost zabrat přesvědčivý detail tváře, nedůvěryhodný lip-sync⁶⁹ postav) nemůžou bohužel nikdy konkurovat těm v hraném filmu.

Nežli se snažit natáčet hraný film uvnitř počítačové hry, je více vhodné natáčet film, kde se k videoherní stylizaci autor přiznává, či jí přímo využívá k vyjádření svého záměru. Rozhodl jsem se pro realizaci komediálního filmu, pojednávajícím o dvou postavách nacházejících se v komorní, skečové situaci, týkající se pravděpodobně vzájemného lidského nedorozumění a osudu omylu. I přes nepřímou vyhraněnost žánru mi hra nahrává do toho, aby pojednávala o postavách z kriminálního podsvětí a bylo v příběhu využito to, co je na hrách ze série *Grand Theft Auto* nejdůležitější – auta.

⁶⁹ Lip sync - přesná synchronizace pohybu rtů a zvuku.

III. PROJEKTOVÁ ČÁST

3. PROJEKTOVÁ ČÁST

V rámci projektové části mojí bakalářské práce jsem se rozhodl realizovat autorský machinima film ve vlastní produkci a režii. Na základě teoretických poznatků a výsledků analytické části jsem si zvolil počítačovou hru *Grand Theft Auto V*. Mezi hlavní důvody výběru patřil její rozsáhlý svět, základní nástroje uvnitř hry, které umožňují natáčet vlastní film a samotný fakt, že hra nemá estetiku vyhraněnou svým žánrem.

Jedná se o akční adventuru z roku 2013, odehrávající se ve fiktivním státě San Andreas, jenž je založen na jižní Kalifornii. Příběh sleduje tři gangstery a jejich snahy páchat loupeže pod nátlakem vládních agentur a mocných zločineckých osobností. Po mapě se hráči pohybují pěšky a vozidly. Hráči plní za postavy různé mise, zatímco se pohybují pěšky či různými vozidly po otevřeném světě, který byl kritiky široce uznáván.

3.1 Preprodukce

Do preprodukční fáze výroby audiovizuálního díla obvykle řadíme přípravu technického scénáře, casting, lokační obhlídky či například finalizaci rozpočtu. Celý proces pre-produkce projektové části jsem započal lokačními obhlídkami. Se svojí postavou jsem nasedl do sportovního auta a vyrazil jsem hledat místa, která by mi přišla nosná pro krátkou filmovou zápletku. Primárně jsem mířil na lokace umístěné na venkově, a to z vícero důvodů: Zaprvé jsem z hlediska příběhu hledal komorní lokaci, kde by dvě postavy měly klid od okolního světa a zadruhé jsem tím sledoval eliminaci problémů, spojených s nevyzpytatelným chováním kolemjdoucích NPC postav ve hře.

Machinima film má mnohé faktory, kterými se samotné natáčení oproti hranému filmu zjednodušuje. Jako autor nebudu muset řešit závazky reálného světa, které produkci mnohdy ztěžují: při natáčení exteriérů nebudu muset být závislý na tom, kdy padá světlo, jelikož si mohu čas dne nastavit přesně, jak chci já. Nebudu muset řešit ani finanční rozpočet, jelikož



Obrázek 17 – Lokační obhlídky ve hře *Grand Theft Auto V* (2013).

jsem dlouhodobým vlastníkem kopie hry a na natáčení i střih mám dostatečně výkonný počítač. Největší výhodou machinima filmu je nicméně ta, že nebudu muset mít na natáčení desítky kusů techniky, ke které bych navíc potřeboval štáb: což by přidalo ještě více produkčních závazků. Celková technika se štábem jsou totiž suplovány počítačem a herním enginem, jenž hru pohání. V rámci preprodukce tedy bude nejvíce obtížná technická příprava, v rámci které budu upravovat hru tak, aby úspěšně filmový plac suplovala a mohl bych s ní natočit krátký film, který bude vypadat věrohodně.

3.1.1 Přípravná fáze – technická část

Na současném trhu nalezneme různé programy určené k nahrávání obrazovky – jako jsou například *OBS*, *Fraps* či *ShadowPlay*. Jedná se ale většinou o externí software, který počítač dost zatěžuje jak výkonem, úložištěm či vyžaduje placenou licenci. Z těchto důvodů jsem se rozhodl pro natáčení přímo skrze *Rockstar Editor*, který je na natáčení filmů ze hry optimalizovaný. Dalšími důležitými složkami technické přípravy jsou modifikace hry, jenž nám umožní ještě větší kontrolu nad možnostmi hry. *Rockstar Editor* je sice inovativní, ale na konkurenci skutečného natáčení není dostatečný. Hru budu tedy obohacovat vícero modifikacemi abychom byli co nejméně kreativně omezováni. Jedná se celkově o 7 módů, které rozšiřují již zabudovaný *Rockstar Editor*, ale na internetu je k nalezení spousta dalších modifikací, splňujících komplexnější potřeby k natáčení vlastního machinima filmu – např. green screenové studio.

Prvním módem, který plánuji používat je *OpenIV*. Ten je primárně určen na instalování dalších modifikací ale zároveň i rozšiřuje možnosti oddalování kamery, které je v původní hře vcelku omezené. Dalším módem je *Extended video export*, který rozšiřuje možnosti výstupového videa o různé formáty a možnosti shutterpeedu videa⁷⁰. *Mod Skin Control Source Code* nám pak umožní vytvářet vlastní postavy ze široké škály skinů NPC postav, nacházejících se uvnitř hry. Velmi důležitým pomocníkem bude mod *Scene Director*, umožňující mnoho pokročilých řešení k natáčení filmu. *Menyoo PC* umožňuje tvůrci rozpohybovat postavy podle existujících animací ve hře. *Simple Trainer* nám pak pomůže ovládat různé interní funkce hry. *Time Scaler* mod nám zase pomůže s ovládáním času a počasí hry. Pomocí jednoho kliknutí můžeme přepnout ze dne na noc.

⁷⁰ *Shutterspeed* – rychlost závěry obrazu.

3.1.2 Kamerová zkouška – Rockstar Editor

Primární nástroj, se kterým budeme nejvíce pracovat je již zmíněný *Rockstar Editor*, pomocí kterého probíhá samotné záběrování a střih filmové scény. V rámci zkoušky jsem si nasnímal velice jednoduchou scénku ve hře⁷¹ – záchranáři se snaží zachránit mrtvolu, přičemž příběhne moje postava, která na ně vytáhne samopal a vystraší je, načež utíkají do lesů. Na natáčení této scény jsem nevyužil ani jednu modifikaci hry (vyjma rozšíření *Extended video export* a *Open IV*) a samotná událost se záchranáři je jev, který se ve hře objevuje běžně. Šlo tedy o to se primárně seznámit s možnostmi základního kamerového nástroje hry. Velice výhodná je samotná koncepce *Rockstar Editoru* – a to taková, že samotný hráč scénu nenatáčí, nýbrž ji pouze odsnímá (sestřihá) a až pak ji nechá znovu vyrenderovat *Rockstar Editorem*. Autor tak není při natáčení tolik limitovaný výkonem jeho počítače. Vypočítávání obrazu nicméně ale přidává čas navíc, což může být v některých případech limitující. Časy vypočítávání prodloužilo moje vědomé přidání motion bluru – shutterpeedu v externím módu *Extended video export*, díky kterému vypadají záběry více jako z filmové kamery a tím pádem i více uvěřitelně.



Obrázek 18 – Screenshoty z kamerové zkoušky filmu.

Možnosti záběrování se ukázaly jako velice rozmanité. Díky režimu volná kamera nejsme tak limitováni, jako bychom byli u her, jež se odehrávají pouze z první či třetí osoby. U pohybů kamery si můžeme zvolit ze třech různých možností: První je kamera statická, která zůstává stát na jednom bodě (záběry **0:19** – **0:39**). Druhou je kamera, která sleduje jednoho z herců (záběry **0:05** – **0:19**). Třetí variantou je vlastní definování pohybu kamery

⁷¹ YouTube - Kamerová zkouška projektové části: <https://www.youtube.com/watch?v=IHTGslwZS0M>.

skrže blend camera, jenž jsem využil v čase **0:58** na pomalý odjezd ze záběru. Samotný střih mezi kamerami definujeme pomocí markerů, kterými pak upravujeme celé záběry. Můžeme zde dopravovat jak kompozici záběrů, tak upřesnit, jakou rychlostí má být záběr snímán, zda má být kamera na stativu, či jakoby držena z ruky. Možnost kontroly času se ukázala jako velmi užitečný nástroj nejenom ke stylizaci, ale i k udání temporytmu scény. Pro komičnost situace jsem využil slowmotion efekt – který mi hra dovolila dát od **80%** zpomalení až k **5%**. Stejně jako u filmu, platí u machinima filmu pravidlo osy, které jsem pro demonstraci tendenčního záběrování nikterak nepřekračoval – pouze pokud byl mezi záběr A na straně jedné a záběr B na straně druhé vložen osově neutrální detail.

Kamerovou zkouškou jsem se opět přesvědčil, že výběr počítačové hry *Grand Theft Auto V*, je pro machinima film velice vhodný. Rozmanitost hry nám dává na výběr z různých herců, předmětů a prostředí. *Rockstar Editor* nám dává k dispozici virtuální filmové studio, kterého možnosti jsou na realizaci krátkého filmu naprosto dostačující. Hra je také dobrým kompromisem mezi přiznanou herní estetikou a grafickým zpracováním, které na současné poměry (rok 2024) vypadá stále dobře. Současně jsem se i přesvědčil, že pro machinima film je komediální žánr vhodnou volbou, jelikož přiznaná absurdita herní estetiky tak neshazuje nutnou vážnost dramatického příběhu. Reakce herců se ukázaly jako vcelku přesvědčivé – když jsem střílel ze zbraně, jeden z herců se skutečně ohlídl, jako by to udělal ve hraném filmu (**0:43**).



Obrázek 19 – *Rockstar Editor*.

3.1.3 Přípravná fáze – námět a scénář

V rámci psaní námětu a scénáře machinima filmu jsem se snažil myslet na to, co u námi analyzovaných filmů fungovalo a co ne. Došel jsem k závěru, že bude třeba napsat scénář situační komedie, u kterého zároveň (vzhledem k vybrané hře) půjde dobře využít prvek auta. Příběh se tedy točí kolem ne zrovna sehraných bankovních lupičů **Pepého** (22 let) a **Hanse** (34 let). Jejich mezigenerační konflikt kazí všechno, s čím se setkají – a nakonec

i je samé. Základní dramatická situace filmu je řešena skrze jejich únikové vozidlo, které vybral mladší Pepé – eko auto na sluneční pohon. Výběrem auta Pepé zastává jeho bezúhonost na životní prostředí a tím pádem i karmu. Začíná ale pršet, a tak jsou lupiči donuceni auto zastavit u silnice, vedle které se nachází také stánek s ovocem. Čím více se vyostřuje hádka, tím i bouřka. Polský prodejce ve stánku je donucen jít za lupiči, přičemž jeho národnost spustí jejich další mezigenerační konflikt, který je silnější než empatie vůči muži stojícímu v bouřce. Jejich konflikt naruší až tragédie smrti polského prodejce, ze které se naši dva protagonisté absolutně nepoučí. Jako Pepého jsem obsadil postavu *trendsettera*, do postavy Hanse jsem obsadil postavu *ruského opilce* a jako stánkaře jsem obsadil postavu *gangstera*. Všechny tři postavy jsou NPC nacházející se běžně uvnitř hry. Díky velikosti hry jsem měl k výběru širokou škálu postav. Výběr auta byl prioritou ještě před napsáním samotného scénáře. Věděl jsem, že chci natočit komedii, která se bude točit kolem absurdního únikového auta bankovních lupičů. Při projíždění mapou jsem zahlédl více aut, které požadavkům vyhovovaly, ale nakonec jsem se rozhodl pro auto *Panto*, které je odpovědí série *Grand Theft Auto* na trend malých městských automobilů.

Ve scénáři převažují primárně dialogy. To samo o sobě bude u tvorby filmu problém, jelikož animace dialogu, který se instruuje pomocí držení klávesy **J** není moc přesvědčivá. Z toho důvodu toto využiji jako další komediální prvek a namísto lidských hlasů použiji hlasy strojové, pomocí text-to-speech programů. I přes převahu dialogů je ale uvnitř scénáře několik situací, jenž by mohly být v realizaci uvnitř hry komplikované ve smyslu filmové řeči. Je jím například náhlé uhození blesku do postavy cizince, které v samotné hře udělat nelze. Budu tedy tento problém řešit skrze akci mimo obraz – záběr bude na dva hlavní protagonisty a pomůžu si u toho funkcí „shake camera“ – kde se dá nastavit až takový třes kamery, jako kdyby vedle ní proběhla exploze. Toto v kombinaci s prostřihnutím akce mimo obraz a zvukovým úderem dle mého názoru vytvoří věrohodnou smrt skrze bleskový úder. Ve filmu se často pohybujeme v prostředí interiéru auta – jak jedoucího, tak statického. Pomocí funkce kamery „Move with actor“ tak vytvoříme důvěrnou alternativu kamery na podvalu, jedoucí s autem.

3.2 Natáčení filmu

Samotné natáčení se neobešlo bez problémů. Tím hlavním bylo samotné vedení herců, jenž je řešeno skrze modifikaci *Scene Director*, pomocí které hráč naklonuje svoji postavu. Postupně si takto může vytvořit vícero verzí sebe, (kterým může pak pomocí módu *Skin Control* přiřadit skin jiné postavy) mezi kterými může přepínat a odehrát postupně jednotlivé herecké akce. Těmi může být pohyb, konkrétní animace nebo například i mluvení postavy. Velice nápomocným nástrojem se ukázal být *Simple Trainer*, pomocí kterého jsem ovládal čas a počasí ve hře. Dále jsem si také jeho prostřednictvím spawnoval⁷² vozidla a přemísťoval se mezi lokacemi. Využil jsem také ve hře již zabudovaný *Director Mode*, uvnitř kterého jsem si mohl nastavit svět bez okolních NPC postav a vozidel.

Obecně jsem ze samotného průběhu dost překvapený a ještě více přesvědčený, že jsem si hru *Grand Theft Auto V* vybral k realizaci správně. U jednotlivých scén jsem postupoval lineárním způsobem, což mi umožnilo ještě více reflektovat předem napsaný scénář a aplikovat do něj nové nápady, které mě u natáčení napadly. Byl jsem překvapen hereckými akcemi, jenž jsem původně nezamýšlel. Herci totiž občas udělali nějakou idle animaci – tj. nečinná animace, kdy postava dlouho nic nedělá. Tyto momenty jsem si natočil tak, aby šly použít jako možné ozvláštnění dialogových reakcí ve stříhové skladbě. Množství modifikací nemuselo být ve výsledku takové, jelikož díky jednoduchosti filmové situace jsem nevyužil jejich plný potenciál. Veškeré lokace a rekvizity, které jsem potřeboval, mi dala už samotná hra, (auto, stánek s ovocem) ale kdybych potřeboval něco doplnit, využil bych k tomu *Director Mode*, pomocí kterého může autor použít všemožné rekvizity nacházející se již uvnitř hry



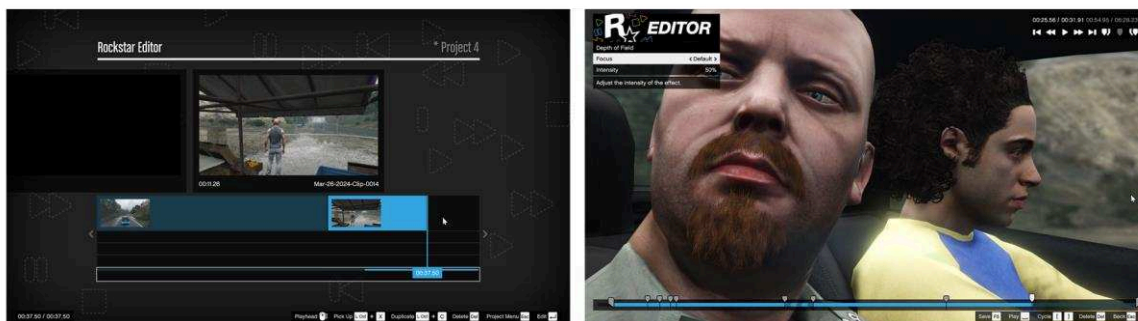
Obrázek 20 – Casting postav.

⁷² *Spawn* - z anglického „to spawn“ („zrodit“) – instantní vytvoření postavy či objektu na chtěné místo.

3.3 Záběrování filmu – Rockstar Editor

Samotné záběrování filmu jsem si rozdělil na dvě části. První částí byl útěk zločinců v solárním eko-autě. Druhou částí byla kompletní scéna u stánku a konec filmu. Zprvu jsem začal útekovou scénou, u které se zločinci hádají o výběru jejich únikového vozidla. Zde se ukázala problematickou mimika postavy Pepého, jelikož z důvodu předchozí agresivní jízdy se neustále mračil. Protože má být jeho postava flegmatik z mladé generace a tento mračící pohled by ho vykreslil kontraproduktivně, zvolil jsem variantu záběrování auta zvenku, což ve výsledku funguje s nadsázkovostí filmu, kontextem dialogu a punchlinem v následující scéně lépe. Ve většině případů jsem používal kameru připnutou na jednotlivé herce, která je následně nakomponovaná jako filmový záběr. Mimo to jsem zde použil i kamerových pohybů pomocí funkce blend camera. Následovala nejdelší, druhá část, u které, se z důvodu deště, zastavuje eko-auto zločinců na kraji silnice, blízko stánku s ovocem.

Jak už jsem avizoval u kamerové zkoušky, nejvíce časově náročným úkonem byl samotný render scén, jelikož zatímco mód *Extended video export* zvyšuje kvalitu exportu a přidává možnosti kódování, tak proces renderu i prodlužuje. U druhé části jsem se rozhodl záměrně nevyužít Motion blur za účelem porovnání s částí první, kde Motion blur je. To udělalo razantní rozdíl v čase vypočítávání. V případě chtěného přetočení scény je proces ještě jednodušší, jelikož stačí pouze otevřít stříhový projekt v *Rockstar Editoru*, v reálném čase změnit snímání dle libosti a film znovu vyexportovat. Velikosti jednotlivých projektů se navíc pohybují pouze ve velikosti desítek MB, takže jsou dlouhodobě velice skladné – dalo by se říci, že projektové soubory *Rockstar Editoru* jsou to samé, co byla *dema* ve hře *Quake* (1997). Ze střížny *Rockstarové* se tedy přesuneme do střížny opravdové.



Obrázek 21 – Záběrování v *Rockstar Editoru*.

3.4 Střih a postprodukce – DaVinci Resolve

Do skladby filmu se ještě vrátíme, a to opětovným skládáním ve stříhovém programu *DaVinci Resolve*. *Rockstar Editor* sice vyjíždí export jako už hotový film připravený k distribuci, ale my si jej můžeme ještě rozstříhat, abychom mohli ještě více skladebně umocnit jednotlivé scény. V mém případě to byla i nutnost – jelikož jsem si nasnímal vícero různých variant scén, ze kterých jsem si chtěl vybrat až v opravdové střížně. Díky rozstříhání jsem se také mohl zbavit redundantních záběrů a hereckých akcí, které byly ve vyprávění příběhu nadbytečné a mohl jsem tak ještě zasahovat do scénáře ve střížně. Následně jsem také mohl lépe budovat dialog a podpořit vizuální gagy v podobě reakcí herce na repliky jeho protějšku. V rámci stavění dialogu u machinima filmu je důležité vždy počítat už dopředu s tím, že se může mnohem více zasahovat do mluveného dialogu – ten je mnohem méně fixovaný na machinima film než na film hraný. U hraného filmu nemůžeme jen tak donahrát postsynchron – takové rozhodnutí musí být uděláno s maximální přesností a v prezenci zvukaře. U machinima snímku už je dopředu počítáno s tím, že ústa herce nebudou sedět na postsynchron přesně, a tak je tento typ snímku mnohem flexibilnější, co se týče jeho přetáčení a následných stříhových úprav. Díky absenci nahrávaného dialogu jsem jej také mohl následně vyměnit úplně bez jakýchkoliv následků – z referenčního dialogu namluveného mnou na strojové hlasy robotů.

V rámci postprodukce jsem se rozhodl ještě zasahovat do kompozic obrazů. I přes různorodé možnosti záběrování uvnitř *Rockstar Editoru* je proces komponování náročný, jelikož není obraz nikdy čistý – podstatnou část levé strany obrazu zakrývá nastavení záběru, a to dost ztěžuje vidět zlatý řez kompozice. Navíc ne vždy lze chtěné kompozice dosáhnout: například u snímání herce či auta v pohybu mohu uvnitř *Rockstar Editoru* blízko k herci jen na určitou vzdálenost a dál mě herní engine nepustí. Tyto problémy jsou ale řešitelné uvnitř námi vlastněného stříhového softwaru, pomocí kterého můžeme záběr oříznout. Obdobně jsem takto doanimoval některé pohyby kamery, např. u scény, kde postava Hanse zdvihne prostředníček k postavě cizince, což více podpořilo komický efekt situace.

3.5 Hotový film - zhodnocení

Tvorba vlastního machinima filmu bylo něco, s čím jsem se ještě nikdy nepotkal. Proces tvorby nepřipomínal ani hraný, natož animovaný film, a přesto měl s obojím nezpochybnitelné podobnosti. Měl jsem pocit, že animuji, ale vše jsem už měl naanimované. Zároveň jsem měl pocit, jako kdybych režíroval dva hrané herce, které ale ovládám já sám, jako kdyby byli mými loutkami. Kreativní možnosti filmového záběrování hry *Grand Theft Auto V* a jejího *Rockstar Editoru* se ukázaly jako naprosto dostatečné s tím, že dodatečné mody byly pouhým odemknutím už existujících funkcí hry – nikoliv ale nutností k produkci vlastního filmu uvnitř hry. Nevýhodou zůstává podstata hereckého výkonu – a to taková, že nikdy nebude uvěřitelný stejně, jako u hraného filmu. Machinima herec nikdy neudělá přesně to, co vyžaduje scénář. Byl naprogramován na to, aby se choval jako postava ve hře, a ne v našem filmu. Jeho herecký výkon tedy bude vždy působit trochu jako z videohry a mnou zrealizovaný film dokazuje, že je to část, která není ve filmu plně funkční. I přes mnou zanalyzované postřehy o ideálním machinima filmu jsem se stále snažil adaptovat scénář pro hraný film skrze médium machinima. Domnívám se, že kdybych herní zaujatost přiznal naplno, tak by herectví filmu nebylo vůbec problematické. Mimo to jsem ale velmi překvapen různými možnostmi, jenž machinima autor může na své dílo aplikovat a v rámci formálních rovin se kreativní možnosti rovnají hranému filmu a je pouze na autorovi, jak moc oplývá talentem osvojit si aspekty filmové řeči. Hotový film je tak dobrou ukázkou toho, jaké možnosti může filmový autor použít ke svému vyjádření, pokud by se k tomu rozhodl prostřednictvím média machinima.⁷³



Obrázek 22 – Screenshoty z mého machinima filmu.

⁷³ Projektová část – Machinima: <https://youtu.be/P6srFKomjz0>

4. ZÁVĚR

Zkoumáním historie média machinima, analýzou jeho filmů a realizací vlastního díla jsem si uvědomil, že se jedná o fenomén, který má v sobě skvělou praktickou hodnotu – kombinující animovaný loutkový film a film hraný. Tato skutečnost může být velice výhodná pro filmaře utvářející si vizualizaci hrané scény – např. v podobě animovaného storyboardu. Herní estetika je zároveň také velmi hodnotná, což může být využito ve filmech s herní tematikou či stylizovaných audiovizuálních dílech, která ji mají nějakým způsobem evokovat. Jedná se zkrátka o velice specifické médium, které má, jako kterékoliv jiné, své výhody a nevýhody a je jen pouze na filmovém autorovi, zda si právě fenomén machinima zvolí pro své kreativní vyjádření. Analýzou jednotlivých děl jsem došel k závěru, že některým žánrům se daří více, než jiným a že ke každé složce machinima filmu je potřeba velmi individuální přístup. I přes rozdílné kvality výstupů jednotlivých filmů se zde opakovaly podobné jevy, jenž jsou, ale i nejsou, neřešitelné. Nejvíce jsem se o těchto tvrzeních přesvědčil zkušeností, kdy jsem si zkusil zrealizovat své vlastní machinima dílo. Zjistil jsem že kamerová složka má největší problém s fixací videoher na širokou ohniskovou vzdálenost, či na její předem definované úhly pohledu. Stříhová skladba machinima filmu zase trpí nedostatečnou možností záběrování a s celkovou věrohodností „filmovosti“ machinimy. Zvuková skladba se potýká primárně s problematikou synchronního dialogu a jeho explicitnosti. Z filmových žánrů se v machinima filmu nejvíce daří komedii a tvarům s konkrétnějšími žánrovými postupy, jenž lze jednoduše aplikovat i na film machinima. Obecně mohu říci, že nejvíce problematické lze vnímám to, když filmoví autoři vidí machinimu jako přímou náhražku hraného filmu. Stejně jako animovaný film nemůže nahradit film hraný, ani machinima nemůže udělat to samé. Každé médium má svojí specifičnost, která se v tendencích vyprávění nějak odráží. Zůstává tedy otázkou: Jak může být machinima film dál inovován? A stane se někdy to, že dozraje do plnohodnotného média, schopné konkurovat hranému a animovanému filmu?

Klíč k hledání budoucího potenciálu machinima filmu může být právě v analyzování filmové řeči u animovaného filmu – filmová řeč je zde totiž často zjednodušována různými zkratkami, které ale dělají animovaný film tím, čím je a stejně tak je to i s médiem machinima. Jedná se o naprosto samostatný produkt, který, stejně jako kinematografie v jejich počátcích, čeká na svůj plný potenciál, jenž by mohl být odkryt díky neustálému vývoji technologií a umělé inteligence. V budoucnu se machinima díky svojí rychlosti výroby může stát jak velice efektivním způsobem previzualizace filmových projektů, tak i

konkurencí tendenční 3D CGI animace a zároveň fungovat jako stylistický prostředek k hranému a animovanému filmu. Kombinace aspektů hrané a animované tvorby je to, čím je machinima tak unikátní a domnívám se, že může mít ve vývoji médií filmu a počítačových her ještě velkou roli. Jako tvůrce jí sám vidím jako médium, ke kterému bych se chtěl ještě v budoucnosti své tvorby vrátit a plně doufám, že tato zkušenost s médiem machinima, nebyla v mé tvorbě poslední.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- MORRIS, Dave; KELLAND, Matt. *Machinima*. Boston: Cengage Learning PTR, 2005.
- HANCOCK, Hugh; INGRAM, Johnnie. *Machinima For Dummies*. Hoboken, NJ: For Dummies, 2007.
- MARINO, Paul. *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*. Scottsdale: Paraglyph Press, 2004.
- PLAŽEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: Orbis, 1967.
- JOHNSON, Phyllis; PETTIT, Donald. *Machinima: The Art and Practice of Virtual Filmmaking* Jefferson, NC: McFarland & Company, 2012.
- HAYES, J. Christina. *Changing the rules of the game: How video game publishers are embracing user-generated derivative works*. 21. Harvard Journal of Law & Technology 2008. Online. Dostupné z: <https://jolt.law.harvard.edu/assets/articlePDFs/v21/21HarvJLTech567.pdf>.
- NITSCHKE, Michael: *Claiming Its Space: Machinima*. In: Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien 2007. Online. Dostupné z: <https://mediarep.org/entities/article/50f19c8a-7ac2-450a-8407-63bbb5d934fa>.

SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

- YouTube video Sunny V2. *The Many Scams & Downfall of Machinima*. Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=A3nrcF1nFYy&t=229s>.
- Medium.com: *Does Machinima have a future?*. Online. Dostupné z: <https://medium.com/@tdjhue/does-machinima-have-a-future-89eed4fe56ae>.
- The Ghost in the Machinima*. Online. Dostupné z: <https://dondeq2.com/2018/05/31/roger-eberts-critical-eye-on-machinima-will-the-use-of-video-game-technology-make-movies-result-in-art-or-kitsch/>.
- World of Warcraft*. Online. Dostupné z: <https://worldofwarcraft.blizzard.com/en-us/>.
- Blizzard video policy*. Online. Dostupné z: <https://www.blizzard.com/en-us/legal/dd76b654-f2c4-4aaa-ba49-ca3122de2376/blizzard-video-policy>.
- The Movies*. Online. Dostupné z: https://machinima.fandom.com/wiki/The_Movies.
- YouTube video South Park Studios. *Creator Commentary: Make Love, Not Warcraft - SOUTH PARK*. Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=VigOYSJJ1-A>.
- Zet box. *Machinima - virtuální filmařina*. Online. Dostupné z: <https://decko.ceskatelevize.cz/video/i293207>.
- 'Red vs. Blue' Leaving Netflix in January 2020*. Online. Dostupné z: <https://www.whats-on-netflix.com/leaving-soon/red-vs-blue-leaving-netflix-in-january-2020/>.
- YouTube video NVIDIA Studio. *What is NVIDIA Omniverse?* Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=dvdB-ndYJBM>.
- Definition of 'language'*. Online. Dostupné z: www.collinsdictionary.com/dictionary/english/language.
- Grand Theft Auto IV PC - speciál o video editoru*. Online. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/grand-theft-auto-iv-pc-special-o-video-editoru.A081229_142933_bw-clanek_mik.
- YouTube video Banana Bomb Productions. *GTA IV Video Editor Tutorial - How To Machinimate*. Online Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=RXA_aUkRaBU&t=480s.
- Filmové žánry – definice, typy, příklady*. Online. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/filmove-zanry-%E2%80%93-definice-typy-priklady/>.
- YouTube video Tv Bank Central. *GTA 4 TV Channel - CNT - Part 1 of 4*. Online. Dostupné z: www.youtube.com/watch?v=cIeDfHOPYOE&t=704s [cit. 2023-12-16].
- Sims Wiki: Television*. Online. Dostupné z: <https://sims.fandom.com/wiki/Television> [cit. 2023-12-16].
- YouTube video whanowa. *How To Create Unique Scenes For Cinematics*. Online. Dostupné z: <https://youtu.be/N7uu9OaLDRY?si=1tYVu8leHhjnYXV> [cit. 2023-12-16].

SEZNAM CITOVANÝCH FILMŮ

Film *Diary of a Camper* (1996). Online. Dostupné z: <https://youtu.be/ob1uDTXvUGg?si=195GngBN3r4DqAkn>.

Film *Quad God* (2000). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=kLfgPHrepj4>.

Film *Drunken Kodo Riding* (2007). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=195fOIy9ipk&t=250s>.

Trilogie *Tales of the Past* (2005-2008). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ffXZqZv6SY0&t=2115s>.

Filmová série *How to: Class* (2022). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xDmauXqIWKQ>.

Film *Neo-Stormwind* (2023). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=U3gUtTW55b0>.

Machinima remake filmu *Titanic Sims 2 Titanic* (2013). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=edx9XQusJbI>.

Film *Bloodspell* (2006). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=eKn0K5JnHPM>.

Film *Sám* (2023). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=hkY-15vYz8Q&t=653s>.

Film *The Trashmaster* (2010). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=cq7TmPOH4sU&t=538s>.

Film *Male Restroom Etiquette* (2006). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IzO1mCAVyMw&t=518s>.

Film *The French Democracy* (2005). Online. Dostupné z: <https://archive.org/details/thefrenchdemocracy>.

Filmová série *Red vs. Blue* (2003-nyní). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XnsRdaZTMas&t=711s>.

Filmová série *COPS: Skyrim - Season 1: Episode 1* (2012). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MxHbO1MHXuI>.

Film *Thrall's Crib* (2008). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MzFrLXAYASc&t=22s>.

Film *Hardly Workin'* (2000). Online. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=tIIuW_zs.

Film *MMOvie* (2007). Online. Dostupné z: <https://www.imdb.com/video/vi1150354457/>.

Film *Bot* (2004). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=jnJxzt9jkUU&t=308s>.

Videoklip *M.A.G.E.* (2007) Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ov07yLusCKs&list=PL0D133EC69671DD3F>.

Videoklip *Rebel vs. Thug* (2002). Online. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=eh4y7DWZi-U>.

Dokumentární série *Molotov Alva* (2007). Online. Dostupné z: <https://vimeo.com/2089408>.

Dokumentární film *Life 2.0* (2010). Online. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt1518809/>.

SEZNAM PŘÍLOH:

YouTube - Playlist machinima filmů:

<https://youtube.com/playlist?list=PLqBGXA0NvgCXdbZ1XwvAAJ9BpWufjs7cA&feature=shared>

YouTube - Kamerová zkouška projektové části:

<https://www.youtube.com/watch?v=IHTGsIwZS0M>.

YouTube - Projektová část – Machinima:

<https://youtu.be/P6srFKomjz0>

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

NPC – Non-playable character: Videoherní postava ovládaná počítačem.

SFM – Source Filmmaker.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 – Název „ <i>Machinima</i> “ jako značka.....	14
Obrázek 2 – Ukázka herních enginů.....	15
Obrázek 3 – Screenshoty z her <i>Doom</i> (1993) a <i>Quake</i> (1996).	16
Obrázek 4 – Screenshoty z filmů <i>Quad God</i> (2000) a <i>Diary of a Camper</i> (1996).	18
Obrázek 5 – Videoklip <i>The Anti-Elf Anthem</i> (2006) a film <i>Tales of the Past III</i> (2008). ..	19
Obrázek 6 – Videohra <i>The Movies</i> (2005).	20
Obrázek 7 – <i>Rockstar Editor</i> (<i>GTA V</i>) a <i>Source Filmmaker</i> od herní společnosti <i>Valve</i> . ..	22
Obrázek 8 – Návodové DVD k natáčení machinima filmů uvnitř enginu <i>Source</i>	25
Obrázek 9 – Screenshoty z filmů <i>Sám</i> (2023) a <i>Bloodspell</i> (2006).	29
Obrázek 10 – <i>Rockstar Editor</i> uvnitř hry <i>Grand Theft Auto IV</i> (2008).	30
Obrázek 11 – Vizuální přechody ve filmu <i>The Trashmaster</i> (2010).	31
Obrázek 12 – <i>French Democracy</i> (2005).	33
Obrázek 13 – Porovnání pořadu <i>COPS</i> (1989) a machinima <i>COPS: Skyrim</i> (2012).	34
Obrázek 14 – Videoklip <i>Assasinate</i> od autora NYHM (2008) a drama <i>Bot</i> (2004).	36
Obrázek 15 – Screenshoty z filmů <i>Life 2.0</i> . (2010) a <i>Molotov Alva</i> (2007).	37
Obrázek 16 – Televize v <i>Grand Theft Auto IV</i> (2008) a <i>The Sims 2</i> (2005).	37
Obrázek 17 – Lokační obhlídky ve hře <i>Grand Theft Auto V</i> (2013).	41
Obrázek 18 – Screenshoty z kamerové zkoušky filmu.	43
Obrázek 19 – <i>Rockstar Editor</i>	44
Obrázek 20 – Casting postav.	46
Obrázek 21 – Záběrování v <i>Rockstar Editoru</i>	47
Obrázek 22 – Screenshoty z mého machinima filmu.	49

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1- Analyzované filmy.	26
------------------------------------	----