

**"OUTSMART BULLET" - MACHINIMA-MEDIAMUOTO  
ILMIÖNÄ SOURCE-PELIMOOTTORIN NÄKÖKULMASTA**

Onni Venäläinen  
Kandidaatintutkielma  
Taidekasvatus  
Humanistis-yhteiskuntatie-  
teellinen tiedekunta  
Jyväskylän yliopisto  
Kevät 2023

# JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta Humanistis-yhteiskuntatieteellinen	Laitos Jyväskylän yliopisto
Tekijä Onni Venäläinen	
Työn nimi "Outsmart Bullet" - Machinima-mediamuoto ilmiönä Source-pelimoottorin näkökulmasta	
Oppiaine Taidekasvatus	Työn laji Kandidaatintutkielma
Aika 15.5.2023	Sivumäärä 20
Tiivistelmä <p>Machinima on mediamuoto, jossa on käytetty videon tuottamiseen pelimoottoria. Siinä yhdistyy amatöörianimaatiotaite, videopelit ja nuorisokulttuuri.</p> <p>Machinimaa on tutkittu muutaman eri peli näkökulmasta, mutta nykyään suosittun Source-pelimoottorin näkökulmasta on melko vähän tutkimustuloksia. Tämän tutkielman on tarkoitus kartoittaa ilmiötä tästä sokeasta kulmasta ja vastata kysymykseen millaisia machinimoja Source-pelimoottorilla usein tehdään.</p> <p>Tutkielma pohjautuu näihin harvoihin aiempiin machinima-tutkimuksiin ja aineistoon, johon kuuluu ensimmäinen tiedetty machinima Diary of a Camper, muutamia tunnetuimpia Source-pelimoottorilla tehtyjä machinimaa ja Source-pelimoottorille suunnitellulla virallisella animaatio-ohjelmalla tehtyjä machinimoja.</p> <p>Tutkimustuloksista voidaan nähdä se, että Source-pelimoottorin machinimat ovat usein slapstick-genren tapaan komediallisia ja väkivaltaisia, mutta myös humoristisen absurdeja. Vaikka Source-pelimoottori on jo miltei 20 vuotta vanha, Source-pelimoottoripohjaiset machinimat ovat edelleen hyvin suosittuja.</p>	
Asiasanat taidekasvatus, pelikasvatus, machinima, animaatio, videopelit	
Säilytyspaikka Jyväskylän yliopisto	
Muita tietoja	

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	4
2	ENSIASKELEET - QUAKE ENGINE.....	7
2.1	Ennen Quakea ja Demoskene.....	8
2.2	Quake ja Demotiedostot.....	8
2.3	Ensimmäiset Machinimat .....	9
3	YLEISTYMINEN - SOURCE & GMOD .....	11
3.1	Source-moottori - Half-Life 2 (2004) .....	12
3.2	Garry's Mod (2006) .....	13
3.3	Source & YouTube-kulttuuri (2005->).....	13
4	VIRALLISET TYÖKALUT - SOURCE FILMMAKER .....	15
4.1	Valve-pelitalon omat machinimat .....	16
4.2	Saxxy Awards .....	17
4.3	GMod vs. SFM .....	17
5	POHDINTA.....	19
	LÄHTEET.....	21

# 1 JOHDANTO



Kuva 1. *Meet the Heavy* (Valve 2007, 1:05). Kuvakaappaus: Onni Venäläinen.

"Some people think they can outsmart me. Maybe... maybe... I have yet to meet one that can outsmart bullet."

Heavy Weapons Guy, *Meet the Heavy*, 2007.

Näihin sanoihin päättyy peliyhtiö Valve-pelitalon vuonna 2007 julkaisema animaatiomainos (Kuva 1) tulevaan Team Fortress 2 -videopeliin. Tosin kuin monet muut videopelisiin tehdyt animaatiomainokset, Valve tuotti omat mainokset perinteisen animaatio-ohjelman käyttämisen sijaan erikoisella tekniikalla; machinima-mediumuotona.

Machinimat (yhdistelmä sanoista "*machine*" ja "*cinema*") ovat animoituja lyhytelokuvia, joiden tekemiseen on pääasiallisesti käytetty videopelin moottoria, eli samaa ohjelmistokehystä kuin mitä itse videopeli käyttää sitä pelatessaan. Erona tavanomaisiin pelivideoihin machinimoissa on usein oma valmis käsikirjoituksensa,

jota seurataan videon ajan ja niissä harvemmin keskitytään siihen kuka siinä pelaa peliä. Olennaisinta on kertoa jokin uusi tarina videopelissä kuvatun materiaalin avulla.

Machinimoja löytyy runsaasti videotuotantopalveluista kuten YouTubesta, joka toimii machinima-elokuvien ja videopelikuttuurin risteyspaikkana (Frølund 2012, s. 505). Vaikka ilmiö on ollut olennainen osa internetkulttuuria, se on myös harvakseltaan käynyt valtamediassakin esiintymässä. Esimerkiksi animaationsarja South Parkin yhdessä jaksossa käytettiin paljon World of Warcraft -videopelissä kuvattua materiaalia. Lil Nas X -rapartistin kappaleen "Old Town Road" alkuperäinen musiikkivideo tehtiin kokonaan Red Dead Redemption 2 -videopelissä kuvatulla materiaalilla.

Ilmiö itse syntyi ikään kuin vahingossa useamman toisistaan irrallisen elementin summana. Sitä pelintekijät eivät osanneet odottaa, vaan se syntyi pelaajien kokeilun- ja tutkimuksenhalusta lähteä luovasti purkamaan ohjelmiston rajoitteita saavuttaakseen nerokkaita ja uudenlaisia tuloksia. Tätä käyn tarkemmin lävitse käsitellessäni Quake-videopeliä.

Nykyään machinimoissa pelimoottoreiden reaaliaikaisen renderöinnin, eli pelimoottorin tapa nopeasti piirtää grafiikkaa ja mallintaa fysiikkaa, käyttö on vähentynyt. Työkalut animaatioiden hallitumpaan muokkaukseen ovat parantuneet. Machinimoissa käytettyjen pelien kirjo on myös vähentynyt, vaikka ensimmäisistä machinimoista on jo hyvän aikaa ja monessa modernissakin pelissä tulevat mukana omat videotallennustyökalut.

Machinimaa on tutkittu monesta eri suunnasta, ja tutkimusten lopputulokset ovat usein olleet optimistisia. Henry Lowoodin ja Michael Nitschen toimittamassa The Machinima Readerissa on koottu machinimaa tutkivia esseitä kriittisestä, teknologisesta, performatiivisesta, elokuvallisesta, pedagogisesta ja kontekstuaalisesta näkökulmasta (Nitsche 2011, s. ix-x). Tracy Harwood kuvailee machiniman käyttöä opetusvälineenä digitaaliseksi muovailuvahaksi, jolla voi tutkia matalalla hinnalla ja matalalla riskillä oman ja yhteisen luovuuden rajoja (Harwood 2013, s. 178). Andrew Burn huomioi lasten ymmärtävän elokuvatekniikoita machiniman kautta helpommin ja miellyttävämmin kuin tenttaamalla vuosisadan takaisia kirjoja elokuvapopista, machiniman toimiessa siltana nuorten mediakulttuurin ja elokuvien kulttuurillisten käytäntöjen välillä (Burn 2016, s. 327).

Machiniman tulevaisuuden kohtalosta on huolia. Harwood toisessa artikkelissaan kertoo siitä, että machinimojen kuratointi ja konservointi olisi oleellinen askel eteenpäin machiniman edistämiseksi mediamuotona. Machinimojen tukeutuminen vain kaupallisiin videopalveluihin voi vaarantaa digitaalisen taiteen säilymistä, jos sivustojen automatisoidut algoritmit poistavat videoita huomioimatta sitä kulttuuripenitönä (Harwood 2019, s. 126).

Suomessa machinimaa ei ole tutkittu kauhean paljoa, mutta muutamia opinnäytetöitä löytyi itse machiniman tekoprosessista. Ojaniemi (2009) teki lyhytelokuva-machiniman World of Warcraft -pelissä ja Vengasaho (2012) teki musiikkivideo-

machiniman Lord of the Rings Online -pelissä. Molemmat opinnäytetyöt refleктоivat Harwoodin (2013) tuloksia siitä, kuinka animaatioiden teko machinima-muodossa on paljon vaivattomampaa ja viihdyttävämpää, kuin animaatio-ohjelman opettelu ja käyttö (Harwood 2013, s. 178).

Ongelma näiden aiempien tutkimusten kohdalla on se, että tällä hetkellä todella suosittu Source-pelimoottori merkitys machinima-ilmioon nähden on jäänyt lähinnä sivuhuomioksi. Se on tutkimuksissa jäänyt muiden, Sourcea edeltäneiden pelimoottorien varjoon, joista harvaa tänä päivänä käytetään yhä machinimojen tuottamiseen.

Tämän tutkielman tarkoitus on kartoittaa machinima-ilmiota Source-pelimoottoriin, yhden suosituimman pelimoottoriin, näkökulmasta. Tarkoitus on myös selvittää miksi tätä ei ollut tutkittu aikoinaan, miksi on edelleen yleinen pelimoottori machinimoissa ja onko sille tulevaisuudessa jonkunlaista muutosta. Käsittelen 3 videopeliä, mitkä ovat Source-pelimoottoriin ja machinima-kulttuurin kannalta olennaisimpia; Half-Life 2, Garry's Mod ja Team Fortress 2. Tutkielmassa on myös olennaista käydä Quake Engine -pelimoottoriin merkitys ja historia lävitse, sillä machinima-ilmionä alkoi tästä sekä Source-pelimoottori pohjautuu vahvasti muokattuun Quake Engineen.

## 2 ENSIASKELEET - QUAKE ENGINE



Kuva 2. *Diary of a Camper* (United Ranger Films 1996, 0:47). Kuvakaappaus: Onni Venäläinen.

Quake on vuonna 1996 ilmestynyt id Softwaren ”räiskintäpeli” (*first person shooter*) ja hyvin olennainen osa videopelikulttuuria. Se oli yksi aikansa odotetuimpia pelejä, joka muun muassa yleisti verkon välityksellä pelaamisen, videopeligrafiikan parempaan renderöintiin, eli grafiikan laskemiseen ja näytölle piirtämiseen, tarkoitetut näytönohjaimet ja pelin muokkaukset (Kushner 2003, s. 227).

Quake ei ollut ensimmäinen peli, jossa oli mahdollista kuvata pelaamista. Ennen sitä id Softwaren aiemmissa Doom-räiskintäpelissä ja sen jatko-osassa Doom II oli mahdollisuutena tallentaa pelaamista niin sanottujen demotiedostojen muodossa, eli videopelin ominaisuuksia esittelevän itseään pelaavan tiedoston muodossa. Ennen Doomia Disneyn Stunt Island -pelissä pystyi sisäisesti tallentamaan ja leikkaamaan kuvattua pelaamista.

## 2.1 Ennen Quakea ja Demoskene

Videopelien sisällä kuvattu materiaali tuli ensimmäisenä vastaan Disneyn vuonna 1992 julkaisemassa Stunt Island -nimisessä videopelissä. Siinä tehtiin fiktiiviseen elokuvaan erinäisiä stuntteja lentokoneella ja niitä kuvattiin. Pelissä pystyi tallentamaan kuvatut stuntit omaksi muokatuiksi videotiedostoksi, ja ihmiset jakoivat näitä internetin välityksellä BBS-foorumipalveluissa. (Harwood ja Grussi 2021, s. 11) Tämän pelin ympärillä oli jo jonkunlainen prototyyppi machinima-kulttuurista.

Demoskene on tietokoneharrastajien alakulttuuri, jossa pyritään omalla ohjelmalla renderöimään monimutkaista grafiikkaa tietokoneilla, usein abstraktien musiikkivideoiden muodossa. Näitä näytetään tänäkin päivänä ympäri maailmaa eri tapahtumissa, kuten suomalaisessa Assemblyssä. Tietokoneharrastajien kulttuuriin kuuluvat myös modifikaatiot, eli valmiiden ohjelmien ja laitteiston muokkaaminen sellaiseksi, johon sitä ei alun perin ollut suunniteltu. (Nitsche 2011, s. 118-119)

## 2.2 Quake ja Demotiedostot

Quake oli id Softwaren aiemman pelin, Doom II:n, tapaan hyvin suosittu verkkopeli. Demojen tapaan videopelit, kuten Quake, renderöi reaaliaikaisesti grafiikkaa. Quakessa on myös mahdollista nauhoittaa pelaajan näppäinkomennot omaan demotiedostoon, jonka voi avata uudestaan pelissä ja täten antaa pelin reaaliaikaisesti pelata tismalleen samoin kuin miten se oli tallennettu tiedostoon. Modifikaatio-kulttuurin mukaisesti Quake oli myös usein hyvin muokattavissa, ja suosittuja pelimodifikaatioita eli modeja tälle olivat muun muassa Capture the Flag ja myöhemmin hyvin olennaiseksi tuleva modi Team Fortress.

Demotiedostojen funktio alun perin Quakessa oli antaa pelaajille mahdollisuus jakaa muille pelaajille omia suorituksiaan. He siten voivat konkreettisesti näyttää muille Quaken pelaajille muun muassa niin sanotuilla frag-elokuvilla, joissa pelaaja näyttää ammuskelutaitojaan moninpelien tallenteesta, ja speedrun-elokuvilla, eli tallenteilla kenttien mahdollisimman nopeasta läpipelaamisesta. Frag-elokuvat ja speedrun-elokuvat ovat edelleen laaja ilmiö, ja striimaamisen eli pelaamisen reaaliaikaisen kuvaamisen kautta syntyi myös speedrun-streameja, joissa pelaajat yrittävät pelata pelin mahdollisimman nopeasti läpi virtuaalisen yleisön edessä.

Tämä demotiedostojen tallennusmetodi tuli olemaan tärkeä niin sanottujen Quake-elokuvien ja siten myös machiniman synnyssä.



## 2.3 Ensimmäiset Machinimat

Valmiiksi tallennetut videotiedostot vuonna 1996 olivat turhan isoja silloisille internetnopeuksille. Quaken demotiedostot olivat Stunt Islandin videotiedostoihin verrattuna moninkertaisesti pienempiä, joka tarkoitti sitä että niitä oli paljon helpompi jakaa eteenpäin. Quaken renderöidessä demotiedoston sisällön reaaliajassa teki niistä myös paljon nopeampoisia ja tarkempia. Rajoituksena verrattuna Stunt Islandiin oli se, että kuvattujen videoiden näkökulma oli pelihahmon silmistä kuin erillisen kameranäkymän kautta.

Machinimat syntyivät, kun demotiedostoissa pelaajan pelikykyjen kuvaamisen sijaan alettiin käyttämään elokuvallisempia elementtejä. Sellaisina voidaan pitää esimerkiksi ylimääräisen pelaajahahmon näkökulman käyttöä elokuvakamerana, pelin muokkaaminen siten, että kamerana toimivan pelaajahahmon saa aseteltua mihin tahansa, ja useamman demotiedoston leikkaamista toisiinsa elokuvaleikkausten tapaan. Ensimmäisenä pidetty machinima on *Diary of a Camper*.

*Diary of a Camper* (Kuva 2) on vuonna 1996 The Rangers -Quake-klaanin eli peliyhteisön julkaisema demotiedosto. Siinä joukko klaaniin kuuluvia esittävät olevansa pelaamassa tavanomaista kaikki-vastaa-kaikki deathmatch-pelimuotoa, kunnes eräässä huoneessa kaksi klaaniin kuuluvasta pelaajahahmosta kuolee. Huonetta kohti ammutaan raketteja ja huoneessa ollut klaanin vihollinen kuolee. Klaanin elossa olevat jäsenet käyvät katsomassa huonetta, ja sanovat tekstipohjaisessa dialogissa klaanin vihollisen pään kuuluvan John Romerolle, yhdelle pelin tekijöistä. (United Ranger Films 1996.)

*Diary of a Camper*ia pidetään ensimmäisenä esimerkkinä, jossa videopeliä on käytetty nukkemaisesti/teatterimaisesti sen alkuperäisen pelitarkoituksen sijaan (Harwood ja Grussi 2021, s. 12). The Rangers -klaanin jäsenet tekivät koko projektin vitsistä inspiroituneena eivätkä itse ei pitänyt kuvaamaansa Quake-elokuvaa muita kuvaamiaan moninpelien tallenteita tai speedrun-tallenteita kummempina. Demotiedoston myöhemmin levitessä BBS-foorumeilla siinä käytetyt elokuvatekniikat, kuten ylimääräisen pelaajan käyttö ikään kuin elokuvakamerana, alkoivat yleistymään. Yhteisö näki jotain uutta tässä komediassa, joka ei ollut tekijöidenkään mielestä kauhean hyvä sellainen (Harwood ja Grussi 2021, s. 14).

Quake-elokuva -termiä käytettiin aluksi kaikista Quake-pelissä kuvatuista machinimoista sekä frag-elokuvista ja speedrun-elokuvista yhteen nidotuista montaa-seista, eli useamman videon kollaasista. Näitä olivat frag-montaasit ja speedrun-montaasit. Siihen yhteisöön tuli nyt jokin uusi ilmiö, jonka nykyinen nimi saapui vasta muutamia vuosia myöhemmin. Hugh Hancockin vuonna 2000 perustama Machinima.com-sivusto tarjosi Quake-pelin faneille, Quake-elokuvia

tekeville ja niistä kiinnostuneille alustan. Siitä tuli ruohonjuuritaso koko ilmiölle, jossa yhteisö pystyi kasvamaan rauhassa. (Harwood ja Grussi 2021, s. 27.)

### 3 YLEISTYMINEN - SOURCE & GMOD



Kuva 3. *Half-Life: Full Life Consequences* (Djy1991 2008, 3:27). Kuvakaappaus: Onni Venäläinen.

Quaken ilmestymisen jälkeen pelitalo Valve alkoi kehittämään omaa pelimoottoria, joka pohjautui Quaken Quake Engine -pelimoottoriin. Valve otti riveihinsä mukaan muun muassa Team Fortress -nimistä Quake-modia tehneistä ja ennen pitkää saivat muunnellun, GoldSrc-pelimoottorin. GoldSrc-pelimoottoria käytettiin muun muassa Valve-pelitalon peleissä Half-Life, samannimiseen Quaken modiin pohjautuvassa Team Fortress Classic -pelissä ja muunneltuun Half-Life -pelin monipelikomponentteihin pohjautuva Counter-Strike.

GoldSrc-pelimoottorista kehittyi myöhemmin Valve-pelitalon Source-pelimoottori, jota käytettiin muun muassa suoraan GoldSrc-pelien jatko-osissa Half-Life 2, Counter-Strike: Source ja Team Fortress 2. Myös Half-Life: Source, ensimmäisen Half-Life-pelin käännös Source-pelimoottorille tuli olennaiseksi pelien muokkaamisen kannalta.

Quaken käynnistämä machinima-kulttuuri on Half-Life 2:n ilmestyessä edelleen vahva ja tämä tuli näkymään vahvasti Garry's Mod -modin ja sitä ympäröivän YouTube-kulttuurin synnyssä ja machiniman yleistymisessä valtavirtaan. Tosin Quaken demotiedostoista oltiin jo siirrytty kauemmaksi. Näyttökaappausohjelmien videotiedostot alkoivat olemaan paljon hallittavammassa koossa. Vauhdikkaammat internetnopeudet ja matalan kynnyksen videonlataussivustot kuten YouTube, Google Video ja Machinima.com kiihdyttivät ilmiön kasvua entisestään. Myös frag-elokuvat ja speedrun-elokuvat jatkoivat kehittymistään. Frag-elokuvat saivat kuvatun materiaalinsa etenkin moninpelipainotteisissa peleistä ja joskus jopa kilpapelitapahtumista.

Machinimaa pystyi näihin aikoihin näkemään jo valtamediassakin. Iso-Britanniassa MTV2 tuotti vuosina 2004-2005 Video Mods -nimisen sarjan, jossa videopelihahmot esiintyivät musiikkivideoiden muodossa (Schott ja Yeatman 2011, s. 304). Rooster Teeth -niminen tuotantotalo myi DVD-levyjä Halo-videopelissä tehdystä Red vs. Blue -sarjasta (Harwood ja Grussi 2021, s. 84). Blizzard Entertainment -pelistudio auttoi South Parkin tekijöitä tuottamaan vuoden 2006 ilmestyneen Emmy-palkitun "Make Love, Not Warcraft" -jakson World of Warcraftissa kuvatut kohtaukset (Cameron ja Carroll 2011, s. 136).

### **3.1 Source-moottori - Half-Life 2 (2004)**

Half-Life 2 (HL2) on Valve-pelitalon vuonna 2004 ilmestynyt räiskintäpeli, jossa päähenkilö Gordon Freeman on saapunut ajan ulkopuolelta ensimmäisen Half-Life-pelin tapahtumien jälkeiseen maailmaan. Avaruusolennot ovat ottaneet maapallon haltuun, jossa resurssit ja väestö kuihtuu. Pelaaja ottaa Freemanin haltuunsa ja tehtäväksi jää maailman pelastaminen tältä uhalta.

id Softwaren tapaan Valve on ollut hyvin myönteinen julkaisemiensa pelien muokkaukseen. HL2 oli hyvin muokattavissa jo alusta lähtien, ja ensimmäinen modi peliin tehtiin jo ennen virallista julkaisua, kun peli vuodettiin internettiin ennenaikaisesti. Tämä muokkaamisen vapaus näkyy myös siinä, että Valve-pelitalon omassa Steam -markkinapalvelussa tarjotaan omaa julkaisualustaa pelien modeille. Yksi näistä modeista oli machinimoille oleellinen Garry's Mod, josta myöhemmin tuli kaupallinen julkaisu.

### 3.2 Garry's Mod (2006)

Garry's Mod (GMod) on Facepunch Studiosin vuonna 2006 kaupallisesti ilmestynyt Source-pelimoottoripohjainen hiekkalaatikkopeli, eli videopeli jossa ei ole varsinaista päämäärää, vaan jossa pelaajat itse luovat omat haasteensa. Garry Newman, modin alkuperäinen luoja ja Facepunch Studiosin perustaja, alun perin julkaisi modin ilmaisena vuonna 2004, kunnes Valve tarjoutui antamaan julkisen alustan josta modin voi ladata itsenäisenä pelinä ilman että pelaajan tarvitsee omistaa mitään Source-pohjaista peliä johon modi asennetaan.

Newman löysi Source-pelimoottorista fysiikan manipulointitavan, jolla hahmot saatiin räsynukkemaisesti (*ragdoll*) aseteltua ja jäädytettyä eri asentoihin. Hän jakoi muutamia ruutukaappauksia tästä foorumeille, joissa pelaajat alkuun pitivät kuvia pikemminkin kuvamuokkauksina kuin suoraan Source-pelimoottorissa tehtyinä asetelmina (Schott ja Yeatman 2011, s. 306). Tämä räsynukkejen tarkka asettelu loi pohjan stop-motion-henkisille machinimoille, eli machinimoille jotka on kuvattu yksi kuva kerrallaan.

### 3.3 Source & YouTube-kulttuuri (2005->)

Machinima.com ruohonjuuritasona esitteli paljon pelivideoita ja Quake-elokuvia, sisälsi artikkeleita machinimoista ja sittemmin vakiinnutti tälle mediamuodolle machiniman itse terminä. Tälle pian tuli haastajat Google Video vuonna 2005 ja YouTube vuonna 2005. Myöhemmin, Google osti YouTuben itselleen ja Machinima.com-sivuston takana olleen Machinima Inc. -yhtiön osti WarnerMedia vuonna 2016, joka sulki sivuston vuonna 2019.

Quake-elokuvien tapaan, Source-pelimoottorilla tehdyt machinimat olivat pääasiassa temaattisesti neljännen seinän rikkovia ja räskintäpeleille tyypillisesti väkivaltaisia, ylitseampuvia komediapätkiä ja periaatteessa mykkäelokuvien slapstick-genren sukulaisia. Niissä usein oli viittauksia ja kritiikkiä itse videopeliin, jossa ne oli kuvattu, sekä sen ajan popkulttuuriviittauksia.

Tarkastelun kohteena on kolme komediasarjaa, Freeman's Mind, GMod Idiot Box ja Half-Life: Full Life Consequences. Jokainen on hieman eri tavoin toteutettu, mutta kertoo tarpeeksi laajan kuvan, millaisia Source-pelimoottorilla tehdyt machinimat olivat YouTuben alkutaipaleilla.

Freeman's Mind (2007-2014) on Half-Life: Sourcessa tehty kommentaatoraita ja Half-Life-pelin läpipeluu. Half-Lifen päähenkilö Gordon Freeman on mykkä, jolloin sarjan tekijä Ross Scott, ikään kuin käy päähenkilön pään sisäisiä mietteitä ja reaktioita lävitse. Hän myös kommentoi Gordonin näkökulmasta

samalla pelin absurdeja yksityiskohtia, mitkä eivät olisi reaali maailmassa mahdollisia. (Accursed Farms 2007.)

GMod Idiot Box (2008-2015) on GModissa tehty sketsisarja, joka pyrkii emuloimaan tuolloin suosittua Robot Chicken -stop-motion-sketsisarjaa. Molemmista sarjoissa on toisistaan irrallisia sketsejä, joita rikkoo kanavanvaihtoa implikoiva valkoinen kohina. GModissa oli työkalut pelihahmojen räsynukkemaisten asetelmien tekoon, ja sarjassa on pyritty viittaamaan vastaavanlaiseen stop-motion-sketsisarjaan, jossa käytettiin oikeita action-figuureita ja nukkeja. (DasBoSchitt 2008.)

Half-Life: Full Life Consequences (2008) pohjautuu tahallaan huonosti kirjoitettuun HL2-fanfictioon, eli pelin fanin kirjoittamaan tarinaan joka sijoittuu samaan maailmaan. Lyhytelokuvassa päähenkilö Gordon Freemanin veli John Freeman matkaa pitkän matkan auttamaan taistelemaan pelin avaruusolentoja vastaan. Matkalla hän kuitenkin törmää alkuperäisen fanfiction-tekstin kirjoitusvirheiden luomiin absurdeihin asioihin kuten rapupäiseen poliisiin, zombikummitusten taloon ja kuolleisiin housuihin (Kuva 3). (Djy1991 2008.)

## 4 VIRALLISET TYÖKALUT - SOURCE FILMMAKER



Kuva 4. *Introducing the Source Filmmaker* (Valve 2012, 1:45). Kuvakaappaus: Onni Venäläinen.

Valve julkaisi Half-Life 2 -pelin yhteydessä Steam-kauppapalvelun, jota kautta voi muun muassa ostaa pelejä, liittyä peliyhteisöihin ja jutella ystäville. Steam alun perin ilmestyi pelkästään Valve-pelitalon pelejä varten, mutta laajentui myöhemmin yleiseksi tietokonepelien markkinapaikaksi, jossa on kirjoitushetkellä useampi kymmentä miljoonaa aktiivista käyttäjää (Valve 2023). GMod tuli Steamiin vuonna 2006 myyntiin, mutta Source-pohjaisia machinimoja odotti taustalla kokeellinen animaatio-ohjelma (Kuva 4), joka tulisi muuttamaan jälleen machinimayhteisöä.

Team Fortress 2 (TF2) on vuonna 2007 ilmestynyt moninpeliräiskintäpeli, joka on jatkoa Quaken Team Fortress -modille ja Valve-pelitalon omalle vuoden 1999 omalle Team Fortress Classic -pelille. Peli julkaistiin alunperin The Orange Box -pakettissa, johon kuului myös muut Source-pelimoottorin pelit Half-Life 2, sen itsenäiset lisäosat Half-Life 2: Episode One ja Half-Life 2: Episode Two, sekä Portal.

## 4.1 Valve-pelitalon omat machinimat

Valve käytti TF2-pelin markkinoinnissa machinima-tekniikkaa, kuvaten TF2-pelin sisällä lyhyitä hahmoesittelyjä omilla Valve-pelitalon tekemillä kameratyökaluilla. Peliyhtiöt harvoin tekevät pelin mainoksia varten omia machinimoja, sillä on paljon helpompaa vain kuvata suoraan pelin tavanomaista pelaamista tai palkata erillinen animaatiofirma tekemään pelimoottorin ulkopuolisia animoituja mainoksia. Valitsin kolme esimerkkiä, jotka kertovat mielestäni parhaiten Valve-pelitalon machiniman käytön laajuudesta, ja näistä ensimmäisenä ilmestyi Meet The Heavy.

Meet the Heavy alkaa sillä, että isokokoinen mies nimeltä Heavy Weapons Guy kantaa raskaan konekiväärin pöydälle. Hän esittelee asettaan, "Sashaa", kertoo siitä kuinka monta dollaria sillä ampuminen maksaa: "It costs four hundred thousand dollars to fire this weapon... for twelve seconds.". Heavy on selkeästi kiintynyt aseeseensa, sanoo vaatimattomasti olevansa helposti nenästä vedettävissä, mutta loppuun mainitsee siitä, että ei ole vielä löytänyt ketään kuka pystyisi vetämään luotia nenästä. (Valve 2007.)

Meet the Heavy oli ensimmäinen kokeellinen machinima Meet the Team -sarjasta, joita Valve teki kaikista pelissä pelattavista hahmoista. Osa Meet the Team -sarjan machinimoista tehtiin pelin julkaisun jälkeen, merkkipaaluna ja mainoksena peliin tulevasta isommasta päivityksestä.

Introducing the Source Filmmaker (2012) (Kuva 4) on Source Filmmaker -kanavan ensimmäinen video. Valve ilmoittaa videolla siitä, että heidän käyttämä machiniman-teko-ohjelmisto Source Filmmaker (SFM) on nyt ilmaisena halukkaiden vapaassa käytössä. Sen mukana tuli projektitiedostot Meet the Heavy -machinimasta, jotta ohjelmaan tutustuvat ihmiset pystyvät muokkaamaan haluamalla tavallaan kyseistä machinimaa. (Valve 2012.)

Expiration Date (2014) jatkaa TF2-mainosten, -pelien ja -sarjakuvien kaanonina. Ryhmälle pelihahmoja käy ilmi se, että he tulevat kuolemaan piakkoin, ja Scout päättää pyytää viimeisinä päivinä Miss Pauligia treffeille. Scout tarvitsee Spyn apua tässä, viimein epäonnistuen jokaisessa testissä ja improvisoiden viimeisen mahdollisuutensa treffeille. Treffit keskeyttää mutatoitunut limppu, jota vastaan koko ryhmä joutuu taistelemaan Scoutia ja Miss Pauligia myöten. (Valve 2014.)

Expiration Date oli muiden Valve-pelitalon machinimojen tapaan julkaistu mainostamaan tulevaa isompaa päivitystä TF2-peliin. Poikkeuksena muihin mainoksiin on machiniman pituus, joka on miltei 15 minuuttia, kun taas Meet the Team -sarjan machinimat ovat alle 3 minuuttia pitkiä.

Edeltävien esimerkkien lisäksi Valve teki SFM-ohjelmalla muihin Source-pelimoottorin peleihin machinima-mainoksia, kuten Counter-Strike: Global Offensive -peliin, DOTA 2 -peliin ja Portal 2 -peliin.



## 4.2 Saxxy Awards

Saxxy Awards oli Valve-pelitalon järjestämä lyhytelokuvakilpailu, jossa osallistujat pystyivät lähettämään tekemiään machinimoja Valve-pelitalolle. Se toimi hyvänä mainoksena sekä TF2-pelille että myöhemmin SFM-ohjelmalle. Palkinnoksi voittajat saivat erään asean TF2-peliin, jota ei saanut mistään muualta kuin voittamalla Saxxyissä.

Ensimmäinen Saxxy Awards järjestettiin TF2-pelissä vuonna 2011. Siinä esiteltiin alun perin peliin ilmestynyttä ominaisuutta, jossa pystyi TF2-pelin sisässä tallentamaan moninpelien kohokohtia. Palkintoja jaettiin livestreamatussa tapahtumassa eri kategorioista, kuten luovimmasta taposta, hauskimmasta kohokohdasta, parhaasta stuntista ja parhaasta pelihahmon asustuksesta.

Toinen Saxxy Awards järjestettiin vuonna 2012 ja oli jo perinteisempi lyhytelokuvafestivaalin tapainen kilpailu (Valve 2012). SFM-ohjelman ilmestyessä samana vuonna, Valve pyysi käyttämään pelkästään sitä ja tekemään maksimissaan 5 minuutin mittaisen machiniman. Kategoriat olivat tällä kertaa myös paljon elokuvafestivaalimaisemmat: paras komedia, paras draama, paras toiminta, paras kohokohta, paras omaperäinen maailma ja paras ylipäätään. TF2-pelaajat pystyivät äänestämään mieluisiaan machinimoja Steamien kautta.

Viimeinen virallinen Saxxy Awards järjestettiin vuonna 2017 (Valve 2017). Kategorioista oli vuosien saatossa tippunut paras kohokohta, ja tilalle tuli paras minuutin mittainen elokuva ja paras yli viiden minuutin elokuva. Valve jätti seuraavana vuonna Saxxyjen järjestämisen, eivätkä ole järjestäneet sitä enää toistaiseksi.

Yhteisö SFM-ohjelman ympärillä järjesti oman varjotapahtuman, Community Saxxy Awards -tapahtuman vuonna 2021 (Harmony ja Pootis 2021). Säännöt olivat pääosin samat kuin virallisissa kilpailuissa. Poikkeuksellisesti kilpailussa oli kategorioina paras ei-SFM animaatio, joka sai olla esimerkiksi GModilla tehty, sekä paras elokuvajuliste.

## 4.3 GMod vs. SFM

Molemmilla ohjelmilla tuntuu olevan omat niille erikoistuneet käyttäjäkuntansa ja yhteisöissä on yhä videontekijöitä, jotka käyttävät mieluummin GModia SFM-ohjelman sijaan. GModin jokaisen kuvan erikseen animoinnin tuoma amatöörimäinen ja tönköinen jälki herättää omanlaista hilpeyttä, jolloin sitä joskus käytetään tarkoituksenmukaisesti tehokkeinona tuomaan piirrettyä tyyliä. SFM-ohjelmalla taasen machinimat lähentelevät ammattilaismaisten animaatioelokuvien tasoa, jolla pystyy

renderöimään animaation suoraan omaksi videotiedostokseen, mutta GModilla kuvattu materiaali tarvitsee yhä erillisen videokaappausohjelman ja videoeditointiohjelman.

Valve-pelitalon lopetettiin virallisen tuen Source Filmmaker -ohjelmistoon, joka toi omat haasteensa. Ohjelmana se ei ole niin avoimesti muokattavissa kuin taas GMod, joka on rakennettu modien päälle. Molemmat ohjelmat eivät tosin ole vuosiin saanut suurempia päivityksiä, mikä myös näkyy osittain machinimojen tekijöiden ärtymyksenä Steamin foorumeilla.

## 5 POHDINTA



Kuva 5. *Emesis Blue* (Fortress Films 2023, 32:40). Kuvakaappaus: Onni Venäläinen.

Videopelejä harrastavan mediatuottajan näkökulmasta machinima ilmiö on varsin kiehtova. Siinä kohtaavat sekä indie-animaatioelokuvien tekijät, peliyhteisöt että internet-kulttuurit. Uudenlaiset videotaiteilijat ovat näin luomassa aivan omanlaistaan kieltä digitaalisen nukketheaterin muodossa. Ilmiö itsessään on niin laaja ja alati muuttuva, että tämän tutkimuksen pieni läpileikkaus yhden pelimoottorin näkökulmasta on vain yksi sadoista eri pelimoottoreista, joita on machiniman teossa käytetty. Harwood (2013) käytti machinimaa opetustyökaluna tutkimuksessaan, mutta vertaileva tutkimus animaatio-ohjelman ja machinima-ohjelman välillä opetuskäytössä voisi olla hyvää jatkoa tälle tutkielmalle.

Syytä tutkimusten vähyyteen Source-pelimoottorin vaikutusta machinima-ilmiöön ei löytynyt. Mahdollinen syy voi olla se, että tutkimusten ollessa vähäisiä ne toistavat ja viittaavat paljon toisiinsa. Machinima-kulttuurissa Source-pohjaisen pelien aikoihin *Second Life* -videopeli oli hyvin suosittu machinima-elokuvien

tekijöiden keskuudessa, joka on ollut tutkijoille huomattavampi. Toinen syy voi olla se, että machinima itse mediamuotona ei ole ehkä enää niin suosittu, sillä ilmaisessa käytössä ammattilaistason yleiset pelimoottorit kuten Unity ja 3D-animointityökalut kuten Blender ovat yleistyneet. Kolmas mahdollinen syy on käyttäjäkato Valve-pelitalon lakkauttaessa tuen moneen Source-pelimoottorin peliin kuten Team Fortress 2 -peliin sekä SFM -ohjelmaan.

Machinima on ilmiötä kuvaavana terminä vähentynyt Machinima.com -sivuston tullessa WarnerMedian ostamaksi ja menettäessä hiljalleen merkityksensä YouTube-sivuston saadessa suuremman suosion. Hakutulokset usein vievät nimenomaan Machinima Inc. -tuloksiin, joka on varmasti myös vaikuttanut negatiivisesti itse termin käyttöön. Väärät hakutulokset ja termin vähäinen käyttö nykyään vaikeuttaa todennäköisesti tulevaisuudessa tutkimuksia, sillä nykyään itse pelimoottorien nimillä viitataan uudempiin machinimoihin.

Pelilyhtiöt ovat jossain määrin tulleet machinima-ilmiössä elokuvantekijöitä vastaan, mutta ei läheskään yhtä suuresti kuin Valve-pelitalon SFM-ohjelman tai Saxxy Awardsien tapaan. Grand Theft Auto V ilmestyessään tietokoneille vuonna 2015 sisälsi harvinaislaatuisten hyvät pelinsisäiset videokaappaus ja -editointityökalut. Mitkä taas ovat yleistyneet, on pelinsisäiset valokuvaustyökalut, joilla pelaajat voi ottaa valokuvia pelin maisemista, tapahtumista ja hahmoista valokuvakameran tapaan.

GMod ja SFM -machinimoja vielä tehdään tänäkin päivänä. YouTube-kanavat kuten Eltorro64Rus ja CrazyScoutFIN tekevät lyhyitä absurdeja komediapätkiä GModissa, kun taas Kostamoinen ja ceno0 työskentelevät hieman pidempien, mutta yhtä absurdien SFM-videoiden parissa. Samat slapstick-elementit aikaisista GMod-videoista vaikuttavat vieläkin olevan temaattisesti pinnalla. Usein näissä tukeudutaan Valve-pelitalon tekemään laajennettuun TF2 kaanoniin, varsinkin jos TF2-pelihahmoja käytetään näissä machinimoissa. Useampi näistä kanavista on tehnyt vuosia samoilla ohjelmilla komediapätkiä, joten se mahdollisesti heijastaa tuttuihin työkaluihin omistautumista tai eräänlaista nostalgiaa jo 16 vuotta vanhaan peliin

Henkilökohtaisesti olin yllättynyt siitä, kun machinimaa tutkiessani YouTube-kanava Fortress Films julkaisi miltei kahden tunnin mittaisen Emesis Blue -kauhuelokuvan (Kuva 5), joka on kokonaisuudessaan tehty neljän vuoden ajan SFM-ohjelmalla. Siinä jatketaan komediamachinimojen tapaan TF2-pelihahmojen laajennettua kaanonia, mutta selkeästi paljon vakavammalla ja psykologista kauhua käsittelevällä otteella (Fortress Films 2023). 26 vuotta sitten Quake-pelaajat vetivät pelintekijöitä nenästä luomalla räiskintäpelin kontekstissa uuden mediamuodon. 26 vuotta myöhemmin ilmiön synnystä, machiniman nykyinen laatu ja volyyymi kertoo siitä, että luotia on ehkä viimein onnistettu vetämään nenästä.

## LÄHTEET

Burn, Andrew. 2016. "Making Machinima: Animation, Games, and Multimodal Participation in the Media Arts". *Learning, Media and Technology* 41 (2): 310–29. <https://doi.org/10.1080/17439884.2015.1107096>.

Cameron, David ja Carroll, John. 2011. "Encoding Liveness: Performance and Real-Time Rendering in Machinima". *The Machinima Reader*, toimittanut Henry Lowood ja Michael Nitsche, 127-141. Cambridge, Mass: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262015332.003.0018>

Frølund, Lisbeth. 2012. "Machinima Filmmaking as Culture in Practice: Dialogical Processes of Remix". *Teoksessa Computer Games and New Media Cultures*, toimittanut Johannes Fromme ja Alexander Unger, 491–507. Dordrecht: Springer Netherlands. [https://doi.org/10.1007/978-94-007-2777-9\\_31](https://doi.org/10.1007/978-94-007-2777-9_31).

Harmony ja Pootis. 2021. The Community Saxxy Awards. Viitattu 16.3.2023. <https://sites.google.com/view/2021communitysaxxyawards>

Harwood, Tracy. 2013. "Machinima as a Learning Tool". *Digital Creativity* 24 (3): 168–81. <https://doi.org/10.1080/14626268.2013.813375>.

Harwood, Tracy. 2019. "Cocurated Digital Culture: Machinima". *Leonardo* 52 (2): 123–27. [https://doi.org/10.1162/leon\\_a\\_01328](https://doi.org/10.1162/leon_a_01328).

Harwood, Tracy Gaynor, ja Ben Grussi. 2021. *Pioneers in Machinima: The Grassroots of Virtual Production*. Series in Critical Media Studies. Wilmington, Delaware: Vernon Press. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=2803604&site=ehostlive>.

Kushner, David. 2003. *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. Random House.

Lowood, Henry ja Nitsche, Michael, toim. 2011. *The Machinima Reader*. Cambridge, Mass: The MIT Press. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=373293&site=ehost-live>.

Nitsche, Michael. 2011. "Machinima as Media". *The Machinima Reader*, toimittanut Henry Lowood ja Michael Nitsche, 113-125. Cambridge, Mass: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262015332.003.0018>

Ojaniemi, Veli-Pekka. 2009. "Machinima kone-elokuvatuotannossa". Vaasan Ammatikorkeakoulu. Opinnäytetyö. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-200912057138>

Schott, Gareth ja Yeatman, Bevin. 2011. "Participatory Fan Culture and Half-Life 2 Machinima: A Dialogue among Ethnography, Culture, and Space". The Machinima Reader, toimittanut Henry Lowood ja Michael Nitsche, 301-314. Cambridge, Mass: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262015332.003.0018>

Valve. 2012. *Team Fortress 2 - Saxxy Awards 2012*. Viitattu 16.3.2023. <https://www.teamfortress.com/saxxyawards/>

Valve. 2017. *Source Filmmaker - Saxxy Awards 2017*. Viitattu 16.3.2023. <https://www.sourcefilmmaker.com/saxxyawards2017/>

Valve. 2023. *Tilastojen Yleiskatsaus*. Viitattu 16.3.2023. <https://store.steampowered.com/charts/>

Vengasaho, Esa. 2012. "Machinima : Mitä on machinima ja kuinka sitä tehdään?" Oulun seudun ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2012101114351>

Hakusanat; machinima, animation, video game art, video games, YouTube

## Aineisto

Accursed Farms. 2007. *Freeman's Mind: Episode 1*. YouTube video. 6:07. Uudelleenlataus: Accursed Farms. 2.8.2013. <https://youtu.be/5SQhfkpX9bc>

DasBoSchitt. 2008. *The Gmod Idiot Box: Episode 1*. YouTube video. 8:03. 23.11.2008. <https://youtu.be/t2eUUHkpvQA>

Djy1991. 2008. *Half-Life: Full Life Consequences*. YouTube video. 4:58. 23.1.2008. <https://youtu.be/OHxyZaZlaOs>

Fortress Films. 2023. *Emesis Blue [SFM]*. YouTube video. 1:48:34. 21.2.2023. <https://youtu.be/V0ODG8bFme0>

United Ranger Films. 1996. *Diary of a Camper*. YouTube video. 1:38. Uudelleenlataus: donkee. 15.3.2013. [https://youtu.be/mq4Ks4Z\\_NGY](https://youtu.be/mq4Ks4Z_NGY)

Valve. 2007. *Meet the Heavy*. YouTube video. 1:28. Uudelleenlataus: Valve. 17.1.2009.  
<https://youtu.be/jHgZh4GV9G0>

Valve. 2012. *Introducing the Source Filmmaker*. YouTube video. 3:45. 28.1.2012.  
<https://youtu.be/Zri1c>If6Ic>

Valve. 2014. *Expiration Date*. YouTube video. 14:58. 18.6.2014.  
<https://youtu.be/GLLQ3LmZWU>