

Doreen Hartmann

Machinima revisited. Über neue Praktiken und alte Ideale

2012

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14571>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Hartmann, Doreen: Machinima revisited. Über neue Praktiken und alte Ideale. In: Simon Frisch, Tim Raupach (Hg.): *Revisionen – Relektüren – Perspektiven*. Marburg: Schüren 2012 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 23), S. 113–125. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14571>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Machinima revisited

Über neue Praktiken und alte Ideale

Das Phänomen Machinima als eine Spielart des kreativ-manipulativen Mediengebrauchs, als eine Produktionsweise des digitalen Animationsfilms in der Hand von Amateuren, existiert seit Mitte der 1990er Jahre. Retrospektiv auf seine ca. 15-jährige Geschichte zeigt sich bereits jetzt die Diversität und Dynamik der subkulturellen Szene und ihrer Produktionen. Ausgehend von einer Skizze der historischen Entwicklung und dem Wechselverhältnis zwischen Machinima-(Sub)Kultur und Medienindustrie, wird den sceneintern seit Ende 2009 verstärkt diskutierten Fragen um das Selbstverständnis ihrer Macher und den Bestimmungsmerkmalen von Machinima sowie der Bedeutung der Grenzziehung gegenüber anderen Formen digitaler Animation nachgegangen. Da die Diskussion um die gewandelten technischen Produktionsbedingungen und die sich daraus ergebenden Implikationen für die Machinima-Filme sich aber vor allem zwischen jenen Machinima-Machern¹ abspielt, deren Produktionsniveau weit über das der fankulturell agierenden Amateure hinausreicht, ist die hier behandelte Fragestellung mit einer deutlichen Einschränkung versehen. Machinima soll im Folgenden nicht primär als breites, kulturelles Phänomen kreativer Medienproduktion und -kommunikation betrachtet werden. Der vorliegende Artikel fokussiert vielmehr einen überschaubaren Kreis avanciert arbeitender Machinimatoren, die diese Form der Animation als künstlerisches Medium einsetzen.²

Vom Untergrund an die Oberfläche

Machinima ist ein Neologismus, der 1998/9 von Anthony Bailey und Hugh Hancock aus den englischen Worten *machine*, *cinema* und *animation* gebildet wurde.³ Sie prägten diesen Terminus, um dem seit Mitte der 1990er Jahre aufkeimenden Phänomen der unabhängigen, kostengünstigen Amateurproduktion von Animationsfilmen mithilfe von einfach zugänglicher, weit verbreiteter Computerspielsoftware⁴ einen Namen zu geben. Allgemeiner und in Anlehnung an die Kriterien der 2002 gegründeten Organisation *Academy of Machinima Arts & Science* (AMAS) gesprochen, bedient sich Machinima unterschiedlicher Arten von *3D-Engines*, d. h. verschiedener Software, die die Gesetzmäßigkeiten sowie das Verhalten der Objekte in einer virtuellen 3D-Umgebung

1 Im angloamerikanischen Sprachraum werden sie *machinimArtist*, *machinimist* oder *machinimators* genannt; in Ermangelung eines besseren, möglichst kurzen Begriffs werde ich die Machinima-Produzenten nachfolgend als ‚Machinimatoren‘ bezeichnen.

2 Grundlegende und weiterführende Literatur zur historischen Auseinandersetzung mit dem Thema, vgl. Förster 2008, Lowood 2007, Nitsche 2007, Wehn 2003.

3 Vgl. Bailey 2008.

4 Ursprünglich First Person Shooter wie *Quake*, *Unreal Tournament*, *Halo* oder *Half Life*, später auch Simulationsspiele wie *The Sims*, Online-Rollenspiele wie *World Of Warcraft* oder Virtual Environments wie *Second Life*.

steuert und das Geschehen auf dem Bildschirm darstellt.⁵ Da in Computerspielen die visuellen Repräsentationen auf dem Bildschirm instantan (oder zumindest in einer für den Benutzer nicht wahrnehmbaren Zeitdifferenz von nur einem Bruchteil einer Sekunde) auf die Eingaben des Spielers reagieren müssen, geschieht die Interaktion zwischen Nutzer und Software in Echtzeit oder *real-time*. Mit der Abhängigkeit von *Game Engines* und dem damit inhärenten Aspekt der Echtzeit ist eine technikzentrierte Definition gegeben, die den Vorteil hat, Machinima gegenüber anderen digitalen Animationsformen abgrenzbar zu machen.

In den Anfangsjahren waren die noch *Quake movies* oder *game movies* genannten Aufzeichnungen hauptsächlich von Computerspielern mitgeschnittene, wettkampforientierte Spielaktivitäten, in denen sie versuchten in begrenzter Zeit und teilweise mit zusätzlichen Regeln ein Computerspiel vollständig zu durchlaufen. Interessant waren diese Aufnahmen vornehmlich in den Reihen der Computerspieler selbst. *Diary of a Camper*⁶ entstand 1996 und wird gemeinhin als das erste ‚wirkliche‘ Machinima bezeichnet. Hier war erstmals eine – wenn auch nur minimale – narrativ bedingte Trennung von der Spielvorlage zu erkennen. Ganz offensichtlich gab es ein Drehbuch, Text-Dialoge und ein gegen das Spielziel verstoßendes Handeln der Protagonisten. 1998 entstand mit *Apartment Hunting* die erste Arbeit der Machinima-Pioniere des *Ill Clan*, die sich auch visuell deutlich vom Computerspiel löste, da Hintergründe und Figuren umgestaltet, spielinterne Statusanzeigen entfernt und die spielbedingten Restriktionen kreativ umgangen wurden.⁷ Eine an die Kriterien der AMAS angelehnte, technikzentrierte Definition des Phänomens Machinima genügte demnach bereits seit den Anfängen nicht, um die Entwicklungen angemessen zu beschreiben. Das ist umso verwunderlicher, als die Selbstbeschreibung der AMAS aus der Feder einiger der führenden, hier stellvertretend aufgerufenen Machinima-Filmmacher wie Anthony Bailey, Hugh Hancock, Katherine Anna Kang, Friedrich Kirschner und Paul Marino stammt. Indem sie sich die Spielsoftware aneignen und gemäß ihrer Zwecke umnutzen, zeigen die avancierten Produktionen genau dieser Machinimatoren eine zunehmende Distanzierung von den visuellen, narrativen und strukturellen Vorgaben der genutzten Spielesoftware.⁸

Da die Computerspiele zunächst jedoch nicht für eine solche Umnutzung ausgelegt waren, verlangte die Zweckentfremdung einen hohen Grad an Technik-Affinität seitens ihrer Macher. Zwar leisteten ambitionierte Technik-Enthusiasten entsprechende Vorarbeit, indem sie frei verfügbare Programme entwickelten, mit denen individuelle Modifikationen der Spiele möglich und so die angestrebten Film-Szenarien umsetzbar wurden.⁹ Die nicht-triviale Installation und Bedienung der zusätzlichen Tools beschränkte die Nutzer dennoch auf einen recht kleinen Personenkreis. Deutlich zeigt

5 Academy of Machinima Arts & Sciences 2005.

6 Links zu den Machinima-Filmen im Literaturverzeichnis.

7 Da es in *Quake* keine Figuren ohne Waffen geben konnte, wählte der *Ill Clan* Holzfäller als Protagonisten, denen sie Äxte in die Hand gaben.

8 Betrachtet man die breite Masse an Machinima-Fanproduktionen ist diese Trennung weitaus seltener zu beobachten.

9 Vgl. Uwe Girlichs 1996 entwickeltes Programm *Little Movie Processing Center*, das unter einer *GNU General Public License* zur freien Nutzung und Anpassung bereit steht.

sich hieran, dass die Einbindung der Machinimatoren in eine soziale Gemeinschaft sowie die Weitergabe des technischen Expertenwissens innerhalb der Spieler-Communities seit den Anfängen eine zentrale Rolle spielten. Allerdings reagierte auch die Softwareindustrie ab ca. 2003 auf das unvorhergesehene Bedürfnis ihrer Kunden nach eigener Generierung von Inhalten in Form der virtueller Filmproduktion. Die Firmen gaben entweder Spiele mit einfach zu bedienenden Zusatzprogrammen¹⁰ oder ganz unabhängig von Computerspielen nutzbare, kostengünstige oder kostenlose Machinima-Entwicklungsumgebungen (*Toolkits*) wie *Moviestorm* oder *iClone* heraus.¹¹ Ab diesem Zeitpunkt war die technische Eintrittsschwelle dermaßen herabgesetzt, dass der Zugang zu Machinima als Medium des kreativen Ausdrucks auch den nicht spiel- und technikaffinen Animationsfilmern sowie einer breiten Masse von interessierten Amateuren ermöglicht wurde.

Die Loslösung von der Computerspieler-Gemeinde führte zu innovativen Impulsen auf der Ebene der Gestaltung; die jüngeren Produktionen beziehen verstärkt filmische Praktiken der Pre- und Postproduction ein und integrieren originelle, experimentelle oder kritisch-narrative Inhalte, die auch ein breiteres Publikum ansprechen und zur Etablierung von Machinima beigetragen haben. Machinima ist heute nicht mehr nur fankulturelle Spielerei, sondern wird sowohl von kommerziell agierenden als auch von unabhängigen, künstlerisch verankerten Medienproduzenten angewandt.¹² Diese sozusagen zweite Generation¹³ von Machinimatoren kennt oft nur noch die Arbeit mit den *Toolkits*, doch auch die Macher der ersten Generation¹⁴ haben sich den spielunabhängigen *Engines* geöffnet. Das legt die Vermutung nahe, dass die Umfokussierung der Machinimatoren von der elaborierten, technischen Umsetzung hin zu anspruchsvollen, inhaltlichen Konzepten nicht nur dem erweiterten Nutzerkreis geschuldet ist, sondern ebenso durch die verfügbaren Technologien befördert wurde. Darüber hinaus eröffnete die durch die Tools vereinfachte Produktionsweise kapazitative Freiräume für konzeptuelle Vorarbeiten der Machinimatoren.¹⁵

Implikationen technischer Bestimmungsmerkmale

Die Handhabbarkeit auch für weniger technikaffine Amateurfilmer wurde durch die Etablierung der Machinima-*Toolkits* erleichtert. Ebenso rückte damit aber die Frage nach der konstitutiven Funktion des bis dato inhärenten Bestimmungsmerkmals der Echtzeit in den Fokus. Bei der Nutzung von Computerspielen als Produktionsmedi-

10 Im Herbst 2004 erschienen mit *The Sims 2* und *World of Warcraft* Spiele, die die Machinima-Produktionswerkzeuge gleich mitlieferten. Ende 2005 erschien *The Movies*, ein Computerspiel, das ausschließlich zur Produktion von Amateur-Computeranimations-Filmen vorgesehen war.

11 Diese Tools finden auch seitens anderer kreativ-manipulativ arbeitender Medienproduzenten wie etwa der Modding-Szene ihren Einsatz. Diese Parallelen erfordern eine nähere Betrachtung, können hier aber nicht über diese knappe Erwähnung hinaus ausformuliert werden. Mein Dank gilt Alexander Unger für diesen Hinweis.

12 Vgl. Hartmann 2010.

13 Etwa *Pineapple Pictures* (<http://pinechunks.blogspot.com>), Trace Sanderson (<http://www.voom-machine.com>), oder *Binary Picture Show* (<http://binarypictureshow.com>).

14 Etwa Hugh Hancock von *StrangeCompany* (<http://www.strangecompany.org>) oder der *Ill Clan* (<http://www.pixelvalleystudio.com>).

15 Ausnahme-Erscheinungen wie der Machinima-Macher Friedrich Kirschner vermochte hingegen schon immer beide Bereiche zu koppeln; vgl. etwa die Machinima-Serie *Person 2184* (2004-2005).

um inszenieren die Machinimatoren mit ihren Charakteren auf dem Bildschirm eine theatrale Performance ebenso wie ein Puppenspieler seine Marionetten steuert¹⁶; die Stichworte *live puppeteering* und *high performance play* begleiten den akademischen Diskurs um Machinima.¹⁷ Die heute zahlreich genutzte 3D-Animationssoftware verfolgt die Echtzeit-Interaktion zwischen Nutzer und Software weitaus weniger stringent. Manche Programme erlauben die Steuerung der Figuren mittels einer Skriptdatei, andere basieren auf der *keyframing*-Technik, die die Ausführung der weniger zentralen Zwischenbilder einer Animation der jeweiligen Software überlässt. Bereits vor Einführung der *Toolkits* wurden solche Methoden genutzt, ohne dass Machinima deshalb in seinen Grundfesten erschüttert geglaubt worden wäre.¹⁸ Da sich der Wechsel von der manuellen Steuerung zur automatisierten Animation der Figuren durch die *Toolkits* aber auch quantitativ in den Produktionen abzeichnete, blieb die Debatte um die medien-spezifischen Bestimmungsmerkmale unter der Machinimatoren davon nicht unberührt.

Ein deutlicherer Bruch mit dem Echtzeit-Spezifikum zeigt sich in Hinblick auf das Abspielen der Machinima-Filme. In den ersten Jahren war es gängige und unhinterfragte Praxis Machinima als ausführbare Datei zu verbreiten, die seitens der Rezipienten in die Spiele geladen werden musste, um eine immer wieder neue und möglicherweise geringfügig andere Version des Animationsfilms ablaufen zu lassen (*real-time playback*). Als 2000 das Machinima *Quad God*¹⁹ erstmals und ausschließlich als Video-Datei auf dem Szene-Portal *machinima.com* angeboten wurde, reagierte die Szene zunächst mit einem Aufschrei bezüglich der Aufweichung ihrer spezifischen Eigenarten.²⁰ Mit dem breiten Interesse der Community an einem größeren Publikum wurde die Verbreitung von vorberechneten Machinima-Videos über Online-Portale²¹ nachfolgend jedoch schnell akzeptiert und zunehmend praktiziert; nur noch in den allerwenigsten Fällen finden sich heute Echtzeit-lauffähige *demo recording*-Dateien.²² Zudem änderte sich durch die industriell vermarkteten Machinima-Produktionstools das Medienformat der erstellten Animationen, da die meisten *Toolkits* ausschließlich die Speicherung im Video-Format anbieten. Ob das Abspielen in Echtzeit zwingende Bedingung für ‚echtes‘ Machinima sein muss, wird immer wieder diskutiert.²³

Wie auch die Beantwortung ausfallen mag, klar wird, dass die Aufweichung der ursprünglichen medien-spezifischen, technischen Bestimmungsmerkmale von Machini-

16 Vgl. die Machinima-Filme *Dance, Voldo, Dance* (2002), in dem die Charaktere eines Kampfspiels zu Tänzern eines Musikvideos werden, oder die Darstellung torpedierter Spielstrategien in den 2005 gestarteten *Leeroy Jenkins*-Machinima-Folgen.

17 Vgl. Wehn 2003, Lowood 2007.

18 Schon die vor 2000 erschienenen Computerspiele wie *Half-Life* oder *Unreal* boten zumindest die Option, auch geskriptete Aktionen aufzuzeichnen. Diese Funktion wurde von den Machern genutzt und szenintern anerkannt; vgl. Kirschners *The Journey* (2003).

19 *Quad God*.

20 Bailey 2008.

21 Speziell das Szene-Portal *machinima.com* und mittlerweile auch allgemeine Plattformen wie *youtube* oder *vimeo*.

22 Vgl. Nitsche 2005, Nitsche 2007.

23 Die Diskussionen im Zusammenhang mit diesem Vortrag auf dem FFK 2010 bestätigten die Infragestellung der Relevanz dieses Kriteriums, da es für den externen Betrachter größtenteils nicht nachzuvollziehen oder gar nicht sichtbar ist. Vielmehr wurden von den Diskutanten Bestimmungsmerkmale als zentral erachtet, wie sie im letzten Teil dieses Beitrags dargelegt werden. Vgl. auch: Heimbuch 2010.

ma parallel zu führen ist mit der breiteren öffentlichen Sichtbarkeit und Aufmerksamkeit für das Phänomen. Zwar ist Machinima dadurch heute schwieriger von anderen Formen der computergenerierten Animation (CGI) abzugrenzen²⁴, gleichfalls rückt Machinima damit aber zunehmend in eine positiv zu bewertende Konkurrenzposition zur CGI. Wie schmerzlich diese Gegenüberstellung sein kann, musste die Machinima-Gemeinde bereits 2004 beim *Ottawa International Animation Festival* erfahren, als die Jury entschied, keinen Preis für Machinima zu vergeben, da die Einreichungen das geforderte Qualitätsniveau in Bezug auf die narrativen Inhalte nicht erreicht hatten.²⁵ In den Folgejahren beschäftigten die betroffenen Machinimatoren sich mit den beanstandeten Problemen der schwachen Narration und Dramaturgie, um nachfolgend vermehrt Produktionen hervorzubringen, die über die parodistische Bearbeitung des genutzten Computerspiels oder die *Game Engine*-gestützte Hommage an einen Film oder ein Spiel hinausreichten. Es ist nicht verwunderlich, dass dabei weniger die Ausweitung der technischen Möglichkeiten half, als vielmehr die Einsicht, dass auch konventionelle CGI nicht aufgrund ihrer realistischen visuellen Umsetzung erfolgreich ist, sondern aufgrund ihrer unterhaltsamen, narrativen Inhalte.²⁶ Machinima-Pionier Hugh Hancock stellt in diesem Zusammenhang fest: „Sure, Machinima can’t achieve some of the graphical highs of CGI. But viewers don’t just watch films, TV, animation for their visuals.“²⁷ Es ist also weniger entscheidend darüber nachzudenken, ob Machinima der Konkurrenz durch die professionelle CGI standhalten kann; viel eher sollte man fragen, ob die Machinimatoren diesem Konkurrenten überhaupt standhalten wollen? Aktuelle Machinima-Filme lassen noch Unterschiede in der visuellen ‚Qualität‘, d. h. der fotorealistischen Darstellung, gegenüber Computerspielen erkennen. Wenn sich die Unterschiede zwischen Consumer- und Profi-Produkten allerdings aufheben – wovon in den kommenden Jahren auszugehen ist –, bestünde für Machinima einmal mehr die Gefahr, der immer neuesten Technik hinterher zu jagen und sich den visuellen Standards der konventionellen CGI-Filme annähern zu müssen. Die Machinimatoren wären in einer paradoxen Entwicklung gefangen, da ihre grafischen Umsetzungen zwar zur professionellen Computeranimation konkurrenzfähig wären, Machinima als eigenständige und zugleich mannigfaltige ästhetische Praxis aber drohen würde, zu verschwinden.²⁸

Szeneinterne Differenzierungsbestrebungen

Auch wenn die Machinimatoren die Angebote der Medienindustrie weitgehend dankbar in ihre Produktionsweisen integriert hat, findet seit spätestens 2005 sceneinterne eine starke Selbstdiskursivierung statt. In einer mehr oder weniger energisch geführten, aber seitdem nicht abreißen lassen Debatten denken die führenden, avancierten Machinima-Filmmacher öffentlich über ihr Selbstverständnis nach und arbeiten sich an

24 Vgl. Hartmann 2010, Wehn 2003, S. 171.

25 Vgl. Wehn 2006, Kirschner 2004.

26 Vgl. etwa CGI-Serien wie *SOUTH PARK* oder *THE SIMPSONS* bzw. gegenläufig den geflopten fotorealistischen CGI-Film *FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN* (*FINAL FANTASY: DIE MÄCHTE IN DIR, USA/J* 2001, Hironobu Sakaguchi).

27 Hancock 2008.

28 Vgl. Heimbuch 2010, Rice 2010.

der Verschiebung ihrer substantziellen Bestimmungsmerkmale ab. In den Weblogs und in Forenbeiträgen auf den einschlägigen Szene-Webseiten entflammte eine Diskussion um zwei divergente Herangehensweisen an die Machinima-Produktion²⁹: zum einen sog. *Inside-Out*-Filme (IO), die bezogen auf Settings und Inhalte sehr nah an der Spielvorlage bleiben und als Kommentar zum jeweiligen Spiel fungieren. Ihre Macher sind ambitionierte Spieler, deren ausgiebige Beschäftigung mit dem Spiel Anlass für ihre kreativen, filmischen Fanproduktionen ist. Die erzählte Geschichte steht dabei hinter den Möglichkeiten des Spiels zurück. Die zweite Art bilden *Outside-In*-Arbeiten (OI), deren Ausgangspunkt ein visuelles oder narratives Konzept ist, welches mit dem Spiel nichts zu tun haben muss, aber in die Spielwelt verlagert und von dieser transportiert wird. Die Wahl der zugrunde liegenden *Game Engine* erfolgt zweckgebunden aufgrund der jeweiligen umzusetzenden Idee, nicht aus Gründen der Verbundenheit zu einer Spielsoftware, die durch ihre kreative Umnutzung wertgeschätzt wird. Solche Arbeiten werden nicht nur von den Spielefans, sondern auch von einem breit gestreuten Publikum gelobt. Ein Teil der Machinima-Anhänger sehen in dieser externen Herangehensweise mehr einzigartige und ernsthafte Produktionen verwirklicht, die über den Status der fankulturellen, parodistischen Spielerei hinausgehen.³⁰ Andere Machinimatoren wiederum sehen darin nur eine technisch avancierte Produktionsweise des animierten Films.³¹ Ohne die Werke dadurch mit den normativen Prädikaten ‚besser‘ oder ‚schlechter‘ versehen zu wollen, ist eine solche Differenzierung zu begrüßen, um eine Beurteilung und Vergleichbarkeit der Produktion gewährleisten zu können. Je nach Klassifizierung der Arbeiten nämlich, gestaltet sich die Erwartungshaltung der Rezipienten sehr divergent.

I think it is necessary to discuss this difference in approach to realize how machinima is being perceived [...]. You know, at some point it might make sense for a filmmaker to say he did a piece of animation instead of saying that it was machinima, simply because people will have a completely different set of expectations when watching his film then.³²

Mittlerweile veröffentlichen namhafte Machinimatoren ihre *Outside-In*-Arbeiten daher nicht mehr in der Kategorie Machinima – insbesondere wenn es um die Einbettung in Machinima-externe Ausstellungen und Festivals geht –, da sie festgestellt haben, dass das Publikum darauf eher verunsichert und voreingenommen reagiert.

I think the deal here is that the IO/OI division [sic] is entirely present at the viewing rather than the production end of Machinima [...] the marketing of the end result and the likely viewer profile is very different.³³

Dennoch bleiben die OI-Machinimatoren aktiv in ihre Community involviert, die sie für ihr offenes Feedback und die hilfreichen Tipps schätzt.³⁴ Was aber ändert sich,

29 Vgl. Marino 2005, Rice 2006.

30 Vgl. Rice 2006.

31 So äußerte sich Eddo Stern auf dem Machinima Festival des *Australian Center for the Moving Image* 2007. Vgl. Kirschner 2007b.

32 Kirschners 2007a.

33 Hancock 2007.

34 Vgl. Hancock 2007, Kirschner 2007a.

wenn die Arbeiten nicht mehr unter dem Label ‚Machinima‘ beworben werden? Insgesamt werfen die skizzierten Überlegungen alle dieselbe Frage auf: Wie weit darf sich die Arbeit der Machinimatoren sich von ihren Ursprüngen im Computerspiel entfernen, um noch Machinima genannt werden zu können? Primär geht es dabei nicht um die Einhaltung historisch bedingter Restriktionen, sondern um die Suche nach einem Etikett, welches an die gewandelten Produktionsweisen angepasst ist und vor allem über die unterschiedlichen Praktiken hinweg Bestand zu haben verspricht. Spätestens ab dem Sommer 2008 gipfelte die Debatte in einem Nachdenken über das Konzept der *Anymation*.³⁵

Die Stärkung sozial-kultureller Ideale

Der Terminus *Anymation* wurde vom kroatischen Filmemacher Tom Jantol zur Beschreibung seiner hybriden Animationen geprägt und 2008 durch einen Eintrag von Phil Rice – seit 1998 aktiver und hoch angesehener Machinima-Produzent, der auch durch seine klugen und kritischen Analysen der Szene-Entwicklung auffällt – auf seinem Machinima-Blog öffentlich gemacht. In Folge wurde das Konzept von einigen der führenden Machinimatoren zur Bezeichnung ihrer Arbeits- und Denkweise adaptiert.³⁶ Hauptanliegen des *Anymation*-Konzepts ist es, den durch das *Toolkit*-Angebot eingesetzten Wandel in der Produktionsweise sowie die bereits 2005/6 von Phil Rice beobachtete und diskutierte Story-zentrierte OI-Herangehensweise der Machinimatoren zu beschreiben.

The idea behind the expression is made subservient to NO particular tool; on the contrary, in a work of Anymation, all tools are innately made secondary to the idea itself, and the boundaries typically seen between those tools are ignored in order to create the exact digital expression that is desired. In short, the idea and its expression come first, and any tools needed are employed.³⁷ (Hervorheb. i.O.)

Anymation löst die historisch angelegte, definitorische Einschränkung von reinen Computerspiel-Engines hin zur Nutzung jeglicher zweckdienlicher Animationssoftware und der Kombination verschiedener Techniken und Bildmaterialien auf. Des Weiteren liegt bei *Anymation* das Hauptaugenmerk auf der erzählten Geschichte anstatt auf den speziellen technischen Verfahren (d. h. OI statt IO). Die umzusetzende Idee soll sich nicht den Limitierungen der Software beugen müssen.

Soweit würden die Überlegungen nicht über die Argumente der OI-/ IO-Debatte hinausreichen. Jedoch scheint im „Anymation-Manifesto“ selbst ein zentrales Kriterium zu unrecht vernachlässigt worden zu sein, nämlich das der *Game Engine* inhärenten Möglichkeit des Zugangs für jedermann. Vielleicht liegt die geringe Betonung darin begründet, dass die kostengünstige Zugänglichkeit schon seit jeher die Amateur-Animationsfilm-Produktion bestimmte. Eine explizite Betonung dieses Kriteriums

35 Vgl. Ingram 2008, Rice 2008a, Lucien-Bay 2008, Bailey 2008, Rice 2006.

36 Eine visuelle Umsetzung macht Tom Jantol zusammen mit Phil Rice und Frank Fox für die auf der *Machinima Expo* im November 2008 veröffentlichte Produktion *Anymated Scrapbook*.

37 Vgl. Jantol o.J., Rice 2008b.

auch und vor allem unter den gewandelten Bedingungen scheint mir aber essentiell zu sein. Noch 2007 verweist Tom Jantols im *Urban Dictionary* verfasster Eintrag „Anymation“ explizit auf die bereits in der originären *Game Engine*-Produktionsweise von Machinima angelegte Möglichkeit, wenn er schreibt: „anybody [...] can animate“.³⁸ Auch aus Jantols Kommentar an anderer Stelle geht deutlich das seit Beginn der Machinima-Bewegung bestehende Anliegen einer ‚demokratisierten‘ Medienproduktion hervor: „Maybe, just maybe, this present times are first period in animated movie history when *any* author really can make anything he want“ ([sic], Hervorheb. DH).³⁹

Die renommierten Machinima-Filmer Kate Fosk und Mike Joyce von *Pineapple Pictures* haben – nach einjähriger Experimentierphase mit unterschiedlichsten Tools – ihre Produktionsweise vom extremen Anymation-Ansatz zu „organic film making“ aufgeweicht. Anfang 2009 formulierten sie die dahinter stehende Idee:

[W]e realised that we have most freedom when we set up a dynamic between the tools and the story. If we became too hung up on telling a tale in a particular way we become stuck. If we surrendered to what we perceived to be the limitations of the tools, our work became bland and uninteresting.⁴⁰

Sie öffnen sich demnach einer auch techniklastigen, nicht an den Beschränkungen der Tools Halt machenden Arbeitsweise. In ihrer Definition vom Januar 2010 stellen sie aber vor allem die sozialen Aspekte von Machinima heraus.

Machinima is defined as much by it's online social context as by any particular genre or technology used. Generally created by amateurs, working alone or in small teams [...]. Existing as part of a network of online communities [...]. Being cheap to use, and in many cases, easy to learn, machinima has opened up the possibility of film creation to anyone [...]. Commentators see the machinima movement as an integral part of the digital media revolution. Machinima is film for all.⁴¹

Zum Jahresende 2009 stellte der Leiter der *Georgia Tech Machinima Group* Michael Nitsche erneut die Frage „Was ist Machinima?“ Er machte aber einen zum *Anymation*-Konzept ganz gegenläufigen Vorschlag, nämlich Machinima als Medienformat zu definieren und von traditioneller CGI über den medientechnischen Aspekt der Echtzeit-Performance abzugrenzen: „Machinima is digital performance that controls procedurally animated moving images in real time“.⁴² Problematisch ist diese stark technische Differenzierung erstens deshalb, weil sie mit den aktuellen Echtzeit-Bestrebungen im Bereich des professionellen, kommerziellen CGI-Films nicht haltbar ist. Die für die Produktion aktueller Animations-Blockbuster eingesetzte professionelle Animationssoftware (z. B. *Massive*) unterscheidet sich technisch nicht mehr deutlich von den kostengünstigen *Machinima-Engines*. Deren Leistung wiederum nähert sich immer mehr

38 Jantol 2007.

39 Jantol 2008.

40 Fosk/ Joyce 2009.

41 Fosk 2010.

42 Nitsche 2009.

der zwischen 4000-5000 Euro pro Lizenz teuren, professionellen 3D-Animationssoftware wie *3ds Max*, *Cinema 4D*, *Maya* oder *Lightwave* an. Zweitens widerspricht Nitsches Forderung, dass ‚echtes‘ Machinima nur jenes sei, das live erstellt und in Echtzeit abgespielt würde, der heute gängigen Produktions- und Rezeptionspraxis von Machinima.

Auffällig ist, dass sich die meisten der führenden Machinimatoren auf Nitsches Versuch einer technikzentrierten Definition nicht einließen, sondern die Debatte im Januar/Februar 2010 abermals zur Thematisierung der Relevanz des *Anymation*-Konzepts Anlass gab. Das spricht einerseits für die positiv wahrgenommenen medientechnischen Entwicklungen und deren Einfluss auf die Machinima-Entwicklung. Die verfügbaren *Toolkits* sind mittlerweile von vielen Machern akzeptiert und genutzt; insbesondere die zweite Generation zeigt keinen Bezug mehr zu den originären *Game Engines* und den strikten Echtzeit-Kriterien. Andererseits findet durch die Neuverortung der Machinima-Filme und die neuen Impulse zunehmend eine Festigung explizit nicht-medientechnischer Bestimmungsmerkmale statt. Schließlich geht es mit dem Etikett *Anymation* auch nicht um die Ersetzung der Bezeichnung Machinima, sondern um eine Aufhebung nicht mehr haltbarer traditioneller Genre-Grenzen und Definitionen. Unter *Anymation* lässt sich Machinima ebenso subsummieren wie (digitaler) Zeichentrickfilm, Flash-Animationen, *Game-Movies* oder auch professionalisierte CGI. Ihre Bestimmungsmerkmale verlieren diese eigenständigen Formen deshalb keineswegs.⁴³

Noch nicht das Ende

Letztendlich fallen all diese Überlegungen zur Ausdifferenzierung der Charakteristika in dieselbe Dichotomie zurück, zwischen (1) Machinima als einem nach objektiven, technischen Kriterien klassifizierbaren Produkt und (2) Machinima als einem von tieferliegenden Werten getragenen Prozess des Geschichten-Erzählens. Bei der erstgenannten Richtung geht es um eine Klassifizierung nach technischen Ein- und Ausschlusskriterien. Die Wahl der *Engine* bestimmt dabei über die dargestellten Inhalte. Demgegenüber schlägt der renommierte Machinima-Macher Kirschner vor:

Wouldn't it make sense to go off the technical definition track and look at Machinima as a social phenomenon? I feel the social implications (democratizing animation, repurposing games) are much more prevalent today than the technical possibilities and properties [...]. Wouldn't this definition put machinima back into Pre-Viz territory and away from a new way of telling stories?⁴⁴

Machinima wäre demnach nicht primär Produktionsmethode (1), sondern (2) ein soziales Phänomen mit starkem kulturellen Einfluss. Anknüpfend an den Geist der Machinima-Amateure der Anfangsjahre steht Machinima (eingebettet in den Container der *Anymation*) heute umso mehr für ein Beispiel funktionierender Community-

43 Vgl. Jantol o.J., Rice 2008b.

44 Vgl. Kirschner 2010.

gestützter, ‚demokratisierter‘ Medien-Produktion („anyone“), die (neue) Formen der Kommunikation, Kollaboration und Distribution vorführt. Außerdem versteht sich Machinima ebenso als eine neue Art des Geschichten-Erzählens, die sich jeglicher Tools („anything“) bedient, die für die Umsetzung der Idee zweckdienlich sind. In letzter Konsequenz schließt das auch das traditionelle Machinima-Werkzeug Computerspiel ein, wodurch sogar der verloren geglaubte Aspekt der subversiven, manipulativen Aneignung erhalten bleiben würde.⁴⁵ Machinima hat sich *nicht* von der ersten zur zweiten Bestimmung entwickelt⁴⁶, sondern beide Ansätze bestehen nebeneinander. Allerdings scheinen es die letztgenannten Werte zu sein, durch die die Machinimatoren fortschrittlichere Entwicklungen gemacht haben. Die Identitätsfindung – das haben sowohl die seitens externer Beobachter der Szene als auch die von den szeneeinternen Aktiven geführten Debatten deutlich gemacht – kann und darf sich nicht nur um medientechnische Kriterien drehen. Eines der prägenden Merkmale von Machinima ist seit jeher die Online-Community: Kommunikation, Wissensaustausch, Vernetzung und Kollaboration der Szene-Mitglieder haben zur technischen und ästhetischen Ausdifferenzierung und Etablierung von Machinima beigetragen und sollten es auch weiterhin tun.

Parallel zur Entwicklung der Anfangstage, als die Bezeichnung *Quake Movies* nicht mehr passend war, da weitere Spiele-Engines genutzt wurden, erfährt die Machinima-Gemeinde nun abermals eine an die geänderte Produktionspraxis angepasste Weitung ihrer Bestimmungsmerkmale. Mit dem Wegfall der Computerspiel-spezifischen *real-time* in Produktion und Rezeption verlor Machinima zwar eine gewisse Medienspezifität, gleichwohl wurden dadurch die narrativen und filmischen Qualitäten ausgebaut. Dass die Machinimatoren ihre Arbeiten dadurch notwendig in die Nähe zur traditionellen CGI rücken, kann als Zeichen für ihre Lebendigkeit und ihren Willen gelesen werden, besonders in Konkurrenz bestehen und ‚qualitativ hochwertig‘ produzieren zu können. Machinima hat mit den erweiterten Tools und der *Anymation*-Idee eine Aufwertung als künstlerisches Medium erfahren und zugleich eine sichere Schutzhülle gefunden, in der es seine eigenständige Ästhetik nicht nur ausbauen kann, sondern weiterhin ausbauen muss, um in der Vielfalt der digitalen Animationsformen seinen eigenen Platz zu wahren.

Offen bleibt, ob die Reduktion des technischen Kriteriums der Echtzeit womöglich doch einen Verlust bedeutet. Auffällig ist, dass etwa die Möglichkeit der Rezipienten-Interaktion bei *real-time-playbacks* von höchstens einer Handvoll Machinimatoren genutzt wurde.⁴⁷ Ebenso hatte die Idee Machinima als *Live-Performance* vor und unter Einbezug des Publikums vorzuführen nur eine kurze Lebensdauer.⁴⁸ Mit der Entscheidung Machinima primär als vorberechneten, digitalen Film anstatt als live ablaufende Echtzeit-Animation zu vertreiben, geht ein linearer, seitens der Machinimatoren vorbestimmter Ablauf der Bilder einher, der Machinima eher als filmisches Medium

45 Vgl. Rice 2010.

46 Obwohl diese Etappen auf dem Bildungsweg führender Machinimatoren immer wieder zu beobachten sind.

47 Hauptsächlich sind hier die Arbeiten von Friedrich Kirschner zu nennen: <http://zeitbrand.de>.

48 Etwa die frühen Produktionen des *Ill Clans*, bspw. *Common Sense Cooking with Carl the Cook* (2003).

erscheinen lässt. Der Ausbau der theatral-performativen Eigenschaften von Machinima wurde damit vernachlässigt und Machinima scheint nur noch reine Produktionsweise für den digitalen Film zu sein. Unter Berücksichtigung der aktuellen Praktiken steht eine kritische Perspektivierung möglicher alternativer Entwicklungsstränge noch aus.

Literatur

Machinima Online

Anymated Scrapbook (2008, Tom Jantol): <http://vimeo.com/1990624>, (gesehen am 06.03.2012).

Apartment Huntin' (1998, Ill Clan): http://www.archive.org/details/apt_hunting, (gesehen am 06.03.2012).

Dance, Voldo, Dance (2002, Chris Brandt): <http://www.bainst.com/madness/voldo.html> (gesehen am 20.04.2012).

Common Sense Cooking with Carl the Cook (2003, Ill Clan): http://archive.org/details/common_sense_cooking (gesehen am 20.04.2012).

Diary of a Camper (1996, The Rangers): <http://archive.org/details/DiaryOfACamper> (gesehen am 20.04.2012).

Leeroy Jenkins (2005, PALS FOR LIFE, ben Schulz): <http://archive.org/details/LeeroyJenkins> (gesehen am 20.04.2012).

Person 2184 (2004-2005, Friedrich Kirschner): <http://www.person2184.com>, (gesehen am 06.03.2012).

The Journey (2003, Friedrich Kirschner); <http://journey.machinimag.com> (gesehen am 20.04.2012).

Quad God (1999/2000, Tritin Films): <http://www.youtube.com/watch?v=kLfgPHrepj4> (gesehen am 20.04.2012).

Sekundärquellen

Academy of Machinima Arts & Sciences (2005): The Machinima FAQ (08.03.2005): <http://www.machinima.org/machinima-faq.html>, (gesehen am 06.03.2012).

Bailey, Anthony (2008): Words respond to need (01.05.2008): <http://anthonybailey.net/tumblelog/2008/04/30/words-respond-to-need> (gesehen am 06.3.2012).

Förster, Dirk (2008): Zehn Jahre Machinima. In: de Kerckhove, Derrick/ Lecker, Martina/ Schmidt, Kerstin (Hg.): McLuhan neu lesen Kritische Analysen zu Medien und Kultur im 21. Jahrhundert. Bielefeld. S. 422-429.

Fosk, Kate (2010): How To Define Machinima (01/2010), <http://pinechunks.blogspot.com/2010/01/how-to-define-machinima.html>, (gesehen am 06.3.2012).

Fosk, Kate und Michael R. Joyce (2009): Consulting The Oracle (14.01.2009). In: Dies.: *Pineapple Chunks Blog*, <http://pinechunks.blogspot.com/2009/01/consulting-oracle.html>, (gesehen am 06.3.2012).

Hancock, Hugh (aka Nomad) (2007): Kommentar am 23.03.2007, 13:21 Uhr In: Rice, Phil: The Great Dichotomy (19.03.2007): <http://z-studios.com/blog/2007/03/19/the-great-dichotomy>,

(nicht gefunden am 06.03.2012).

Hancock, Hugh (2008): Kommentar am 18.06.2008. In: Lucien-Bay, Leo: „Machinima vs Anymation: What's in a name?“ (09.06.2008). In: Ders.: *Dr. of Machinima Blog*, <http://www.binarypictureshow.com/nemesis/blog/2008/06/machinima-vs-anymation-whats-in-name.html>, (gesehen am 06.03.2012).

Hartmann, Doreen (2010): Phänomen Machinima: Umformende Mediennutzung zwischen technischem Können, industrieller Vereinnahmung und ästhetischem Anspruch. In: *kunsttexte.de*, 2010, 1, S. 7-10, <http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/2010-1/hartmann-doreen-8/PDF/hartmann.pdf>, (gesehen am 06.03.2012).

Heimbuch, Sean (2010): The Great Machinima Debate (18.01.2010). In: Ders.: *Dark Lord Productions Blog*, <http://darklordproductions.blogspot.com/2010/01/great-machinima-debate.html>, (gesehen am 06.03.2012).

Ingram, Johnnie (2008): Yes, but is it machinima? (21.04.2008): <http://www.machinimafordummies.com/articles/2008/04/21/yes-but-is-it-machinima>, (gesehen am 06.03.2012).

Jantol, Tom (2007): Anymation (22.6.2007). In: *Urban Dictionary*, <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=anymation>, (gesehen am 06.03.2012).

Jantol, Tom (2008): Kommentar. In: anonym: Anyone for Anymation? (15.05.2008), <http://antics3d.wordpress.com/2008/05/15/anyone-for-anymation>, (gesehen am 06.03.2012).

Jantol, Tom (o.J.): Anymation Manifesto: <http://www.rockcanrollrecords.com/AnymationManifesto.pdf>, (gesehen am 06.03.2012).

Kirschner, Friedrich (2004a): The Ottawa Incident und ders: In: Ders.: *Machinimag – The Magazine for Everything Machinima*, Vol. 4, 09/2004, S. 11-13: <http://www.zeitbrand.de/machiniBlog/machinimagFour.pdf>, (gesehen am 06.03.2012).

Kirschner, Friedrich (2004b): what stories. In: Ders.: *Machinimag – The Magazine for Everything Machinima*, Vol. 4, 09/2004, S. 16-18: <http://www.zeitbrand.de/machiniBlog/machinimagFour.pdf>, (gesehen am 06.03.2012).

Kirschner, Friedrich (aka fiezi) (2007a): Kommentar am 23.03.2007, 18:48 Uhr. In: Rice: The Great Dichotomy (19.03.2007): <http://z-studios.com/blog/2007/03/19/the-great-dichotomy>, (nicht gefunden am 06.03.2012).

Kirschner, Friedrich (2007b): The 2007 ACMI Machinima Festival (19.03.2007). In: *FreePixel*, <http://gtmachinimablog.lcc.gatech.edu/?p=21> (gesehen am 06.03.2012).

Kirschner, Friedrich (aka fiezi) (2010): Kommentar am 09.01.2010. In: Nitsche: „Machinima definition“. <http://gtmachinimablog.lcc.gatech.edu/?p=291>, (gesehen am 06.03.2012).

Lowood, Henry (2007): High-Performance Play: The Making of Machinima. In: Clarke, Andy/ Mitchell, Grethe (Hg.): *Videogames and Art: Intersections and Interactions*. Bristol. S. 59-79.

Lucien-Bay, Leo (2008): Machinima vs Anymation: What's in a name? (09.06.2008). In: Ders.: *Dr. of Machinima Blog*, <http://www.binarypictureshow.com/nemesis/blog/2008/06/machinima-vs-anymation-whats-in-name.html>, (gesehen am 06.03.2012).

Marino, Paul (2005): Machinima from the inside out... (09.10.2005). In: Ders.: *Thinking Machinima Blog*, http://www.machinima.org/paul_blog/2005/10/machinima-from-inside-out.html, (gesehen am 06.03.2012).

Nitsche, Michael (2005): Film live: An Excursion into Machinima. In: Bushoff, Brunhild (Hg.): *Developing Interactive Narrative Content*. München. S. 210-233.

Nitsche, Michael (2007): Claiming Its Space: Machinima. In: *Dichtung-Digital* Nr. 37: <http://www.dichtung-digital.org/2007/nitsche.htm>, (gesehen am 06.03.2012).

Nitsche, Michael (2009): Machinima definition (31.12.2009): <http://gtmachinimablog.lcc.gatech.edu/?p=291>, (gesehen am 06.03.2012).

Rice, Phil (2006): The Chicken Or The Engine (20.04.2006), <http://z-studios.com/blog/2006/04/20/the-chicken-or-the-engine>, (nicht gefunden am 06.03.2012).

Rice, Phil (2007): The Great Dichotomy (19.03.2007), <http://z-studios.com/blog/2007/03/19/the-great-dichotomy>, (nicht gefunden am 06.03.2012).

Rice, Phil (2008a): Machinima: A Lion, Or Courage (21.04.2008), <http://z-studios.com/blog/2008/04/21/machinima-a-lion-or-courage>, (nicht gefunden am 06.03.2012).

Rice, Phil (2008b): What Is Anymation? (18.03.2008), <http://z-studios.com/forum/2008/03/18/what-is-anymation>, (nicht gefunden am 06.03.2012).

Rice, Phil (2010): Shifting Terms (03.02.2010). In: Ders.: *Zarathustra Studios Blog*, <http://z-studios.com/blog/2010/02/03/shifting-terms>, (nicht gefunden am 06.03.2012).

Wehn, Karin (2003): Machinima oder was Ego-Shooter und Puppentheater gemeinsam haben. Über die revolutionäre Umformung des Dispositivs Computerspiele durch seine User. In: *SPIEL: Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft* Jg. 22, Heft 1, S. 162-182.

Wehn, Karin (2006): Mythos Machinima. Zwischen Anspruch und Realität. In: Rebensburg, Klaus (Hg.): NMI 2005. Neue Medien der Informationsgesellschaft ‚Film & Computer‘. Aachen. S. 197-212.