



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Machinima - Geschichte, Techniken und Gattungen“

Verfasser

Raphael Cazzanelli

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin ODER Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Christian Schulte

Danksagung

Mein Dank gilt all jenen Personen, welche mich während des Verfassens dieser Diplomarbeit unterstützt haben. Allen voran bedanke ich mich bei Univ.-Prof. Dr. Christian Schulte für die Betreuung meiner Diplomarbeit, bei welcher er mir sowohl ermutigend als auch hilfreich zur Seite stand.

Weiters danke ich meiner Familie sowie meinen Freunden für ihren Beistand und ihr Verständnis.

Inhaltsverzeichnis:

1) Einleitung	S. 5
2) Das Machinima	S. 7
2.1) Der Begriff Machinima	S. 7
2.2) Die Definition von Machinima	S. 8
3) Vorstufen und Entwicklungsgeschichte	S. 12
3.1) Crack-Intros und Demoszene	S. 12
3.2) Quake Movies	S. 16
3.3) Die Revolution	S. 25
3.4) Zunehmende Relevanz	S. 31
4) Techniken zur Herstellung von Machinima	S. 34
4.1) AI	S. 34
4.2) Puppeteering	S. 37
4.3) Recamming	S. 40
4.4) Scripting	S. 43
5) Machinima Gattungen und Genres	S. 46
5.1) Film	S. 47
5.2) Serie	S. 50
5.3) Show	S. 59
5.4) Werbung	S. 63
5.5) Musik- und Tanzvideos	S. 65
5.6) Stunt Videos und Speedrun	S. 68
5.7) Performance	S. 70
6) Vorteile gegenüber herkömmlichen Fernsehproduktionen	S. 73

7) Weitere Nutzungsmöglichkeiten	S. 76
8) Resumé	S. 79
Glossar	S. 81
Abbildungsverzeichnis	S. 88
Literaturverzeichnis	S. 90
Anhang	S. 96

1) Einleitung

„Machinima is the convergence of film-making, animation, and game development.“¹

Paul Marino, Executive Director, Academy of Machinima Arts & Sciences

Machinima ist ein aufstrebendes und neuartiges Medium, das sich gerade erst aus einer Subkultur zum Massenmedium empor arbeitet und dessen Potential sowie mannigfaltige Anwendungsmöglichkeiten sich in der Entwicklung befinden.

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit dem vergleichsweise noch recht jungen Medium Machinima. Sie lässt sich in drei thematische Schwerpunkte unterteilen: die Geschichte, die Techniken und die unterschiedlichen Formen dieses Mediums.

Im ersten Teil dieser Arbeit steht die Entwicklungshistorie des Mediums Machinima im Fokus. Einführend wird näher auf den Begriff Machinima eingegangen. Hierzu wird erklärt, woraus sich die Bezeichnung zusammensetzt und wie es zur Namensgebung für dieses neue Medium kam. In weiterer Folge wird die genaue Definition für Machinima dargelegt sowie erläutert. Darauf folgt eine umfangreiche Aufstellung der detaillierten Entwicklungsgeschichte des Mediums Machinima. Hierbei werden die verschiedenen Vorstufen eingehend behandelt. Anhand von relevanten Beispielen, welche für die Evolution von Machinima ausschlaggebend waren, werden der Entstehungsverlauf dieses Mediums sowie neuere Ausformungen ausführlich erörtert.

Die Herstellungstechniken von Machinima sind das zentrale Thema des zweiten Teils dieser Arbeit. Diese werden genau beleuchtet und ihrem ansteigenden Schwierigkeitsgrad nach geordnet. Ihre jeweiligen Vorzüge sowie Einschränkungen werden umfassend beschrieben, wobei zu jeder Technik ein entsprechendes Anwendungsbeispiel angeführt wird.

Der dritte Themenschwerpunkt dieser Arbeit befasst sich mit den vielfältigen Arten von Machinima. Mittels eines Vergleichs zwischen den aus dem Fernsehen bereits bekannten Gattungen sowie Genres und denen des Mediums Machinima werden sowohl Verwandtschaften als auch Unterschiedlichkeiten herausgearbeitet. Jede Gattung wird durch ein korrespondierendes Beispiel veranschaulicht und belegt.

¹ Kelland, Matt/Lloyd, Dave/Morris, Dave. *Machinima – Making Animated Movies in 3D Virtual Enviroments*. USA: The Ilex Press Limited 2005. S. 11.

Abschließend geht diese Arbeit noch auf die Vorteile von Machinima gegenüber traditioneller Fernsehproduktionen sowie ebenfalls auf weitere zukünftige Nutzungsmöglichkeiten dieses jungen Mediums ein.

Der Begriff Machinima wird in der vorliegenden Arbeit durchgehend sowohl für die Einzahl als auch die Mehrzahl dieses Mediums verwendet, da dieser Terminus aus dem Englischen stammt und dort keine Mehrzahlbildung mit –s aufweist.

Die Diskussion im Bezug auf eine etwaige rechtliche Problematik im Zusammenhang mit der Nutzung und Vergabe von Computerspiellizenzrechten bei der Herstellung eines Machinima, wurde in dieser Arbeit bewusst ausgeklammert, da sie den eigentlichen Themenkern dieser Arbeit nicht betrifft.

2) Das Machinima

Dieses Kapitel widmet sich der grundlegenden Frage: Was ist Machinima? Hierzu wird zunächst im Unterkapitel 2.1 kurz erläutert, wie es zur Entstehung dieses Begriffs gekommen ist. Es wird beschrieben, weshalb die Notwendigkeit zur Erschaffung dieses Begriffs bestand und welche Personen an seiner Prägung beteiligt waren. Außerdem wird erklärt, woraus sich das Wort Machinima zusammensetzt und warum ein Schreibfehler nicht zwangsläufig etwas Negatives sein muss. Das Unterkapitel 2.2 befasst sich in weiterer Folge mit der Definition von Machinima. Es wird erläutert, dass dieser Begriff bivalent, als Bezeichnung eines Mediums und als Sammelbegriff für dessen Herstellungstechniken, auftreten kann und dass es deswegen unter Umständen im englischen Sprachgebrauch zu Unklarheiten kommt. Weiters wird die in Fachkreisen etablierte Definition von Machinima dargelegt, sowie die Gemeinsamkeit von Machinima und Videospielen kurz beleuchtet. Abschließend stellt das Unterkapitel noch einen alternativen Definitionsansatz als möglichen weiterführenden Denkanstoß vor.

2.1) Der Begriff Machinima

Ende der neunziger Jahre des vorigen Jahrhunderts entwickelte sich die bis dahin unter dem Namen Quake Movies bekannte Kunstform über die namensgebende Computerspielserie hinaus. Quake Movies ist die Bezeichnung für kurze Filmclips, welche mittels des Computerspieles „Quake“ hergestellt wurden. Dank des technologischen Fortschritts war es möglich, solche Quake Movies auch mit anderen Computerspielen, beispielsweise mit „Unreal“, dem direkten Konkurrenten der Quake-Serie zu erschaffen. Nun benötigte die Community derer, die sich engagiert der Produktion von Quake Movies widmeten, also einen neuen Namen für ihr Medium. Daher schlug ein gewisser Anthony Bailey, seines Zeichens Quake Movie Veteran und Pionier auf dem Gebiet Machinima, das Wort Machinema als mögliche Begriffsbezeichnung für die sich rapide weiterentwickelnde Kunstform der Quake Movies vor. Bailey erschuf dieses Kunstwort, indem er es aus den englischen Wörtern für Maschine „machine“ und Kino „cinema“ zusammensetzte. Hugh Hancock, ebenfalls ein Machinima Pionier der ersten Stunde, Mitbegründer der Strange Company und damals begeisterter Anhänger der Quake Movies Szene, war

von Baileys Kunstwort derart fasziniert, dass er es sich zur Aufgabe machte, Machinema als neue Bezeichnung für das Medium der Quake Movies in der entsprechenden Szene und darüber hinaus bekannt zu machen. Zu diesem Zweck startete er im Jänner 2000 die Webseite www.machinima.com². Allerdings unterlief ihm dabei ein kleiner, rückblickend betrachtet aber durchaus glücklicher, und folgenschwerer Schreibfehler. An Stelle des eigentlichen Begriffs Machinema, verbreitete Hancock das Wort Machinima. Kurze Zeit später gratulierte Bailey Hancock zu dessen Geniestreich, denn dadurch, dass er das „e“ mit einem „i“ ersetzte, ließe sich nun auch eine Verbindung zum englischen „animation“³ und der etwas philosophisch behaftete Bezug zum lateinischen „Anima“ (Leben) herstellen. Dies wiederum würde dem Begriff Machinema weitere wichtige, sowie gewichtige Bedeutungselemente verleihen und selbigen komplettieren. Hancock war sich bis zu diesem Zeitpunkt seines Schreibfehlers nicht einmal bewusst. Aufgrund der von Bailey aufgezeigten neuen Bedeutungserweiterungen wurde diese „fehlerhafte“ Schreibweise aber trotzdem beibehalten und fortan als neue Bezeichnung für das Medium der Quake Movies etabliert.⁴

2.2) Die Definition von Machinema

Nun da geklärt ist, was der Begriff Machinema bedeutet, woraus er sich zusammensetzt, wo er herkommt und von wem er geprägt wurde, ist es an der Zeit zu untersuchen, was dieser Begriff eigentlich genau bezeichnet. Hierbei gilt es allerdings zu beachten, dass der Begriff Machinema einerseits als Bezeichnung für ein Medium und andererseits auch als übergeordneter Sammelbegriff für die Techniken zur Herstellung dieses Mediums Verwendung finden kann.⁵ Diese werden zu einem späteren Zeitpunkt in der vorliegenden Arbeit in einem eigenen Kapitel (Techniken zur Herstellung von Machinema) betrachtet und ausführlich erläutert. Speziell im englischen Sprachgebrauch kann diese bivalente Verwendung des

² Machinema.com.
<http://www.machinima.com/>
Zugriff: 06.02.2013.

³ Marino, Paul. *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinema*. USA: Paraglyph Press 2004. S. 1

⁴ Hancock, Hugh/Ingram, Johnnie. *Machinema For Dummies*. USA: Wiley Publishing, Inc. 2007. S. 12 – 13.

⁵ Kelland, (2005), S. 10.

Wortes Machinima zu Verwirrung führen. Im deutschen Sprachraum hält sich diese sprachliche Konfusion zumeist in Grenzen, da zum einen dieses noch relativ junge Medium gerade erst angefangen hat, in das öffentliche Bewusstsein einzutreten. Somit hat auch seine Bezeichnung noch kaum Eingang in ein Allgemeinwissen sowie in einen damit einhergehenden alltäglichen Gebrauch gefunden. Zum anderen bietet die deutsche Sprache eine genauere Differenzierung, welche auf die grammatikalische Bildung zurück zu führen ist und eine mehrdeutige Verwendung des Wortes Machinima unüblich macht.⁶

Um möglichen Unklarheiten vorzubeugen, wird in dieser Arbeit das Wort Machinima ausschließlich im Sinne einer Bezeichnung für ein Medium gebraucht. In weiterer Folge werden die speziellen Herstellungstechniken nicht unter dem oben genannten Sammelbegriff subsumiert, sondern mit ihren jeweiligen Fachbezeichnungen betitelt. Die in den entsprechenden Fachkreisen anerkannte Definition für Machinima lautet wie folgt: „Machinima is the art of making animated films within a realtime virtual 3D environment.“⁷

Diese virtuelle Echtzeit 3D Umgebung wird in Zusammenhang mit Machinima oftmals mit Computer- und Videospiele gleich gesetzt. Dem zu Folge würde Machinima einen Film, der innerhalb eines Videospieles hergestellt wurde, bezeichnen. Angesichts der Herkunft des Mediums Machinima ist dieser Gedankengang zwar verständlich und naheliegend, allerdings ist diese vereinfachte Version der oben stehenden Definition nicht ganz korrekt. Zwar sind die ersten Machinima in der virtuellen Echtzeit 3D Umgebung, welche die jeweilige Gameengine eines Videospieles bereit stellt, entstanden und selbige werden auch heute noch gerne zur Herstellung von Machinima herangezogen, jedoch hat sich Machinima, genau wie seinerzeit die Quake Movies über die namensgebende Computerspielreihe hinausgewachsen sind, über die pure Herstellung mittels Videospiele hinaus weiterentwickelt. So gibt es zwischenzeitlich eigene Programme, wie etwa Machinimation oder Moviestorm, welche eigens zur Herstellung von Machinima entworfen wurden. Diese Programme bieten die gleichen Voraussetzungen wie die Gameengines moderner Videospiele, jedoch ohne die mit einem Computerspiel häufig einhergehenden Einschränkungen. Somit fällt die durch den Terminus Video-

⁶ Beispielvergleich des Verbs und Nomens von Film: im Englischen to film/a film und im Deutschen filmen/ein Film.

⁷ Kelland, (2005), S. 10.

oder Computerspiel vereinfachte Definition als zu kurzfristig aus. Deshalb war die Academy of Machinima Arts and Sciences⁸ bei der Aufstellung einer für das Medium Machinima gültigen Definition bemüht, sich von dem Begriff der Computerspiele zu entfernen und sich lediglich auf die Gemeinsamkeiten festzulegen. Durch die oben genannte Definition werden auch Machinima, die mit Moviestorm und ähnlichen Programmen oder als interaktive Performance entstanden sind, mit eingeschlossen. Andrzej Kozlowski kommt in seiner Masterarbeit⁹ über die Evolution von Machinima zu dem Schluss, dass die Definition von Machinima, wie sie sich bei Kelland, Lloyd und Morris¹⁰ findet, veraltet sei. Kozlowski biete daher eine alternative Definition an: „Machinima are realtime-3D-augmented, interactive performances and installations.“¹¹

Während Kozlowskis alternativer Vorschlag durchaus zutreffend ist und durch die Nutzung des Wortes „augmented“ auch einen etwas aktuelleren Charakter hat, lässt er sich nicht auf alle Machinima anwenden. Da er durch „performances“ und „installations“ zu spezialisiert ist, fällt Kozlowskis Vorschlag, ähnlich der fälschlicherweise vereinfachten Definitionsvariante, nicht weitgreifend genug aus, um allgemeine Gültigkeit zu haben. So werden beispielsweise Machinima, die mit einem Videospiel erzeugt wurden, von Kozlowskis neuer Definition ausgeschlossen. Stattdessen schlägt er vor, diese wieder mit dem Begriff der Quake-, beziehungsweise der Abwandlung WarCraft-Movies zu bezeichnen¹², völlig unabhängig davon, ob das so bezeichnete Machinima tatsächlich mit den Computerspielen „Quake“ oder „World of WarCraft“ entstanden ist. Kozlowskis Definitionsvariante ist keinesfalls falsch, allerdings aufgrund der zu hohen Spezialisierung für die vorliegende Arbeit nicht praktikabel. Diese verwendet daher die ursprüngliche Definition von Machinima, wie sie unter anderem bei Kelland¹³ nachzulesen ist. Kozlowskis Neuninterpretation bietet aber besonders im Kontext seiner Masterarbeit sowohl überaus interessante Denkanstöße, als auch

⁸ Academy of Machinima Arts & Sciences.

<http://www.machinima.org/>

Zugriff: 06.02.2013

⁹ Kozlowski, Andrzej. *Evolution von Machinima: Untersuchung zukünftiger Entwicklungen auf Basis vergangener und aktueller Tendenzen*. Masterarbeit. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller 2010.

¹⁰ Kelland, (2005), S. 10.

¹¹ Kozlowski, (2010), S. 74.

¹² Ebda. S. 74.

¹³ Kelland, (2005), S. 10.

richtungsweisende Perspektiven im Bereich Machinima und seiner Weiterentwicklung, weshalb sie in diesem Unterkapitel auch unbedingt erwähnt werden soll.

3) Vorstufen und Entwicklungsgeschichte

Der Begriff Machinima hat zwar erst im Jahre 2000 das virtuelle Licht des Internets erblickt, allerdings lassen sich die Existenz des Mediums Machinima sowie seine Vorstufen und seine Entwicklungsgeschichte um etliche Jahre weiter zurückverfolgen. Dieses Kapitel beschäftigt sich mit besagten Vorstufen und bietet einen Überblick über die Entwicklungsgeschichte des Mediums Machinima von seinen frühen Anfängen bis ins einundzwanzigste Jahrhundert. Im Unterkapitel 3.1 wird die Intro- und Demoszene genauer vorgestellt. Hierzu werden sowohl ihre Entstehungsgeschichte als auch ihre jeweiligen Merkmale und Unterschiede erläutert sowie geklärt, wodurch sich Intros und Demos vom herkömmlichen Animationsfilm differenzieren. Unterkapitel 3.2 steht ganz im Zeichen der Quake Movies und deren Weiterentwicklung zu Machinima. Diesbezüglich wird der Entwicklungsverlauf der Quake Movies anhand einzelner signifikanter Computerspiele genauer betrachtet. Ebenso werden für die Evolution von Machinima maßgebliche Quake Movies vorgestellt und geklärt, worin deren jeweilige Besonderheit im Bezug auf die Weiterentwicklung des Mediums Machinima liegt. Darauf folgend wird in Unterkapitel 3.3 genauer betrachtet, wie es durch die Veröffentlichung der Spiele „Die Sims 2“, „The Movies“ und „Second Life“ zu einer Revolutionierung des bisherigen Narrationsstils von Machinima sowie einer explosionsartigen Verbreitung dieses Mediums kam. Abschließend wird in Unterpunkt 3.4 noch kurz die in der Öffentlichkeit und in Fach- sowie Filmkreisen stetig wachsende Bekanntheit sowie die Relevanz des Mediums Machinima betrachtet.

3.1) Crack-Intros und Demoszene

Die Wurzeln kurzer in Echtzeit ablaufender animierter Sequenzen und somit in weiterer Folge auch von Machinima reichen zurück bis in die 1980er Jahre. Zu dieser Zeit kamen die ersten sogenannten Home-Computer auf. Diese waren sowohl mit einem Grafik-, als auch einem Soundchip ausgerüstet. Somit waren diese Geräte in der Lage simple Grafiken darzustellen und gleichzeitig dazugehörige Töne abzuspielen. Statt eines eigenen Monitors diente zumeist der hauseigene Fernseher als Bildschirm. Aufgrund seines günstigen Preis-Leistungs-Verhältnisses wurde der Commodore 64 schnell zum Marktführer und prägte die weitere Entwicklung der

Home-Computer, wie es nach ihm kein weiterer Heimcomputer vermochte. Bis heute ist der wegen seines kantigen rechteckigen Designs auch liebevoll „Brotkasten“ genannte C64 mit über 10 Millionen verkauften Geräten der erfolgreichste Home-Computer aller Zeiten.¹⁴ Diese ersten programmierbaren Computersysteme erfreuten sich in den privaten Haushalten zunehmender Beliebtheit und schnell entstand eine Generation an Computer-Enthusiasten, welche sich sowohl für die Programmierung als auch für die Computerspiele der Heimcomputer brennend interessierte. In Spielerkreisen bildete sich eine Szene, innerhalb derer die Computerspiele kopiert und auf Kassette oder Diskette getauscht wurden. Manche dieser Spiele mussten allerdings vorher modifiziert, genauer gesagt, deren Kopierschutz musste überwunden also „gecracked“ (geknackt) werden. Dieses Cracken avancierte zu einer Art Wettbewerb zwischen den unterschiedlichen Gruppierungen innerhalb besagter Szene. Um ihre Arbeit zu kennzeichnen, stellten die jeweiligen Cracker oder die verschiedenen Gruppen den von ihnen gecrackten Spielkopien selbstprogrammierte animierte Intros voran.¹⁵ Diese beschränkten sich anfänglich auf eine kurze Mitteilung, wer das jeweilige Spiel modifiziert hat. Die Cracker fügten dabei ihre Pseudonyme gekonnt in die Pixel-Szene des Titelschirms ein. Natürlich war und ist das Cracken sowie Kopieren von Spielen nach wie vor höchst illegal, obgleich damals ein allgemeines Bewusstsein im Bezug auf die Rechtswidrigkeit sowie die Problematik von Softwarepiraterie und Raubkopien nur marginal vorhanden war. Mit zunehmender Verbreitung und ansteigendem Wettbewerb in der Szene wurden aus der bloßen Modifizierung und dem Einfügen von Pseudonymen in die Titelschirme diverser Spiele immer längere und komplexere Intros. Diese enthielten „meist grafisch aufwändig gestaltete und durch zahlreiche Bewegungs- und Farbeffekte in Szene gesetzte Logos, vorbeiziehende Textinformationen und Musik.“¹⁶ Die diversen Gruppen versuchten sich gegenseitig mit ihren Crack-Intros, oder auch Cracktros¹⁷ genannten Introanimationen zu übertrumpfen. Obwohl die

¹⁴ „8-Bit-Nirvana: Commodore 64“. *8-Bit-Nirvana: Homepage für 8-Bit-Computer und Videospiele*. http://www.zock.com/8-Bit/D_C64.HTML

Zugriff: 04.02.2013

¹⁵ Schmitt, Lutz. *Machinima: Medium und Technologie*. Diplomnebenthema I. Köln: International School of Design. 2006. S. 10.

¹⁶ Botz, Daniel. *Kunst, Code und Maschine: Die Ästhetik der Computer-Demoszene*. <http://www.danielbotz.de/demoszene.html>

Zugriff: 04.02.2013

¹⁷ Gruetzmacher, Thomas. „PC Demoscene FAQ“. *PC Demoscene FAQ*. <http://tomaes.32x.de/text/faq.php>

Zugriff: 30.01.2013

Softwarefirmen in dem Streben, das Cracken und Kopieren ihrer Spiele zu unterbinden, ihre Computerspiele mit immer schwieriger zu knackenden Kopierschutzprogrammen ausrüsteten, bot das Überwinden selbiger auf lange Sicht keine sonderlich große Herausforderung mehr und verlor an Reiz. Das Hauptaugenmerk verlagerte sich zusehends weg vom eigentlichen Cracken eines Spieles hin zum Produzieren der Intros. Es galt, die Grenzen der Hardware auszutesten und die so neu gefundene Herausforderung war es, auszuprobieren und aufzuzeigen, was alles mit den stark eingeschränkten Ressourcen möglich war. Die ersten Home-Computer arbeiteten mit einem 8-Bit-Prozessor. Erst Mitte bis Ende der achtziger Jahre des letzten Jahrhunderts kamen Home-Computer mit 16- und 32-Bit-Prozessoren auf. Verglichen mit dem Stand aktueller Technologie erscheint so eine Prozessorleistung geradezu lächerlich gering. Umso beeindruckender ist es, was die Szene mittels dieser beschränkten Ressourcen alles erschaffen hat. Durch den neuen Fokus der Intros als reine Demonstration der programmiertechnischen sowie künstlerischen Fähigkeiten, war es unvermeidlich, dass diese mit der Zeit komplett von den Spielen getrennt wurden. Mit dieser Trennung einhergehend änderte sich auch die Bezeichnung von Intro in Demo, abgeleitet von dem Wort Demonstration. Die Demoszene war geboren. Der Konkurrenzkampf innerhalb der Szene wurde nun über solche selbstprogrammierten Demos ausgetragen. Ähnlich der Bedeutungsumwandlung des Mediums von Intro zu Demo fand auch ein Sinneswandel im Bezug auf den Wettbewerbsgedanken in den entsprechenden Szenekreisen statt. Während bei den Intros die programmiertechnischen Fähigkeiten in erster Linie über das Knacken von Kopierschutzmaßnahmen propagiert wurden, standen die Demos ganz im Zeichen des künstlerischen Wettstreits. Einfallsreichtum sowie möglichst clevere und effiziente Ausnutzung der limitierten Systemressourcen waren nun die Hauptprämissen. Dies führte dazu, dass die Demos zunehmend aufwändiger, anspruchsvoller und ausgereifter wurden. Die technologischen Weiterentwicklungen der 16- beziehungsweise 32-Bit-Prozessoren unterstützten diese Tendenz nur noch mehr. Dem technologischen Fortschritt folgend hat sich auch die Demoszene kontinuierlich fortentwickelt und existiert nach wie vor. Ihren Insidercharakter hat sich die Demoszene bis heute erhalten, weshalb sie weitestgehend außerhalb eines öffentlichen Bewusstseins besteht. Heutzutage bedienen sich die Mitglieder der Demoszene der außerordentlichen Anwendungsmöglichkeiten aktueller Software und moderner Computer. Im

Gegensatz zum technologischen Stand der 1980er Jahre ist es angesichts der rasanten Weiterentwicklung aktueller Soft- und Hardware relativ sinnlos, deren Grenzen möglichst kreativ auszutesten. Daher vollzog die Demoszene mit dem Umstieg auf den PC auch eine Art Paradigmenwechsel. Da der Spielraum zur Erstellung von Demos nicht länger durch die zur Verfügung stehende Technik abgegrenzt wird, hat sich die Demoszene bestimmte Einschränkungen selbst auferlegt. Auf der einen Seite sind diese traditionsbehaftet auf das Streben, aus limitierten Systemressourcen ein möglichst beeindruckendes audiovisuelles Produkt zu programmieren, zurückzuführen. Auf der anderen Seite sollen diese Einschränkungen natürlich möglichst einheitliche Rahmenbedingungen schaffen. Diese Selbstlimitierung reicht von der Einhaltung spezifischer Dateigrößen, üblicherweise fünf, 32 oder 64 Kilobyte¹⁸, bis hin zu den Technikrestriktionen eines ganz bestimmten Heimcomputers. Dies gilt vor allem bei den sogenannten Demo-Partys, wie beispielsweise die finnische Assembly¹⁹, die norwegische The Gathering²⁰ oder die noch recht junge deutsche Nordlicht²¹. Zu diesen meist jährlich stattfindenden Demo-Partys versammeln sich zahlreiche, oftmals sogar hunderte Anhänger der Demoszene aus aller Welt, um über mehrere Tage hinweg die besten Demos unterschiedlicher Kategorien zu küren und ihrer Leidenschaft gemeinsam mit Gleichgesinnten nachzugehen. Ein weiterer besonders wichtiger Punkt dieser von der Szene selbst festgelegten Beschränkungen ist die Echtzeit-Prämisse. Dieser Grundsatz ist in der Demoszene absolut. „Die Echtzeit-Philosophie verbietet es, im Voraus berechnete Clips abzuspielen, wie es beim Animationsfilm der Fall ist.“²² Im Gegensatz zu Videoclips und vorgerenderten Animationsszenen, handelt es sich bei Demos und Intros nicht um fertige Filme oder Videos, sondern um Programme. Statt der bloßen Wiedergabe einer Filmdatei führt das jeweilige Gerät, beispielsweise ein PC, ein Home-Computer wie der C64 oder gar ein Game Boy, die im Code dieser Programme enthaltenen Systemanweisungen in Echtzeit aus. Das bedeutet, dass die

¹⁸ Schmitt (2006), S. 11.

¹⁹ Assembly Winter 2013.

<http://www.assembly.org/winter13/>

Zugriff: 05.02.2013

²⁰ The Gathering 2013.

<http://www.gathering.org/tg13/en/>

Zugriff: 05.02.2013

²¹ Nordlicht 2012.

<http://nordlicht12.demoparty.info/>

Zugriff: 05.02.2013

²² Botz, Daniel. *Kunst, Code und Maschine: Die Ästhetik der Computer-Demoszene*. Bielefeld: transcript Verlag 2011. S. 16.

dafür nötigen Rechenoperationen so schnell durchgeführt werden, dass das Ergebnis simultan dargestellt werden kann.²³ Dieser Aspekt der Echtzeit findet sich auch im Medium Machinima wieder und spielt dort als wesentliches Kernelement eine tragende Rolle.

3.2) Quake Movies

Während die Privathaushalte überwiegend von Home-Computern bevölkert werden, sind die Büros in den 1980er Jahren fest in der Hand der PCs. Grafik- und soundtechnisch waren die frühen PCs wie beispielsweise der IBM-PC oder auch der Apple II den Home-Computern unterlegen. Trotzdem fand der PC im Laufe der Jahre seinen Weg über den Arbeitsplatz auch auf den heimischen Schreibtisch. Erst zu Beginn der 1990er Jahre konnte sich der PC erfolgreich gegen die Home-Computer durchsetzen, hauptsächlich weil sich die Spielentwicklung zunehmend weg von den Home-Computern und hin zum Personal Computer verlagerte. Durch sein offenes System, das heißt, dass alle relevanten Details seiner Konstruktion veröffentlicht wurden, und seiner modularen Architektur war der PC für Soft- und Hardwareentwickler gleichermaßen ansprechend. Dies führte zu einer stetig ansteigenden Zahl an unterschiedlichen Herstellern, welche auf dem PC Markt direkt miteinander konkurrierten. Das daraus resultierende Wettrüsten brachte eine enorme Leistungssteigerung des PCs innerhalb kürzester Zeit mit sich. In gleicher Weise wie die Leistungsfähigkeit der PCs zunahm, erhöhten sich auch die Anforderungen der Spielentwicklungsindustrie an die Soft- und Hardware stetig. Um weiterhin wettbewerbsfähig zu bleiben und das eigene Produkt von dem anderer Hersteller abzuheben, mussten die Spiele- und Softwarefirmen immer auf die aktuellste Technik setzen. Während das Leistungsvermögen der PCs kontinuierlich anstieg, sanken gleichzeitig die Preise für die Hardwarekomponenten. Diese Entwicklungsdynamik sorgte dafür, dass der Personal Computer knapp zehn Jahre nach seinem ersten Erscheinen die Home-Computer sukzessive ersetzt und schlussendlich komplett verdrängt hatte. Die Zeit der Heimcomputer war zu Ende und die bis heute andauernde Ära des PCs brach an.

²³ Botz (2011), S. 15.

Bereits 1992 lassen sich erste Verschmelzungen von filmischen Produktionsmitteln und Computerspielen finden, nämlich in dem Spiel „Stunt Island“ von Disney Interactive. „Stunt Island“ bietet dem Spieler eine virtuelle Insel, auf der er Flugstunts und Kollisionen mit diversen anderen Spielobjekten inszenieren



Abbildung 1: Stunt Island

kann. Diese Stunts können aufgezeichnet und mittels mehrerer unterschiedlicher Kamerablickwinkel möglichst spektakulär wiedergegeben werden.²⁴ Dazu mussten die virtuellen Kameras allerdings im Vorhinein wohl überlegt platziert werden. Darüber hinaus verfügt diese Insel über einige Sets, wie beispielsweise einen Flugzeugträger, eine Stadt oder eine Ölbohrinsel. All diese Schauplätze konnte der Spieler mit einer Vielzahl vorgefertigter Requisiten ganz nach seinen Wünschen anpassen und ausstatten. Außerdem war es möglich, diese aufgenommenen Stuntfilme nachträglich zu schneiden und sowohl mit Geräuscheffekten als auch mit Musik zu versehen. Daher ist „Stunt Island“ das erste Computerspiel, welches dem Spieler rudimentäre Werkzeuge zur Filmproduktion zur Verfügung stellte.

Ende 1993 veröffentlichte id Software den Ego-Shooter „Doom“ und gründete damit das Genre der First-Person-Shooter (FPS). Zwar gab es davor bereits den einen

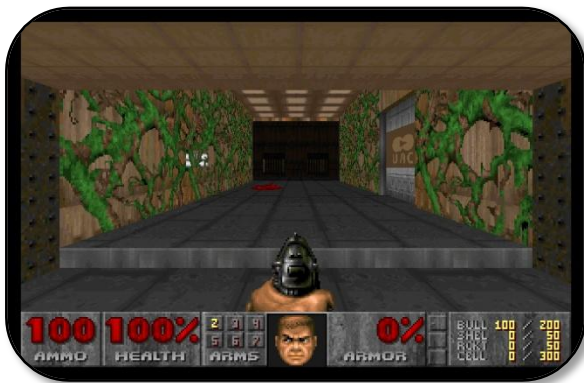


Abbildung 2: Doom

oder anderen First-Person-Shooter, allerdings konnte sich dieses neue Computerspielgenre erst dank „Doom“ ganzheitlich etablieren. In einem First-Person-Shooter Spiel steuert der Spieler seine Spielfigur aus der Ich-Perspektive durch verschiedene Spielabschnitte. Ziel des Spieles ist es, auf dem Weg durch

diverse Levels zahlreiche Gegner zu eliminieren, ohne dabei selbst getötet zu werden, um schließlich dem Oberbösewicht, dem Endgegner, entgegenzutreten und diesen in einem finalen Zweikampf ebenfalls zu besiegen. „Doom“ zeichnet sich vor allem durch zwei Besonderheiten aus. Zum einen durch den modularen Aufbau der

²⁴ Nitsche, Michael. *Claiming Its Space: Machinima*. <http://www.dichtung-digital.org/2007/Nitsche/nitsche.htm>
Zugriff: 08.02.2013

Spieldateien und zum anderen durch die Möglichkeit, das Spielgeschehen aufzuzeichnen. Die bausteinartige Struktur der Dateien ermöglichte es den Spielern, für damalige Verhältnisse erstmals recht einfach „Doom“ zu modifizieren und mit selbsterstellten Spielinhalten zu erweitern. Dies beschränkte sich nicht nur auf das simple Ersetzen einiger Texturen oder das Abwandeln bestimmter Levelaufbauten. Alle im Spiel enthaltenen Grafiken sowie Soundeffekte konnten editiert, angepasst oder gänzlich neu generiert werden. Die auf diese Weise veränderten und erweiterten Spielinhalte wurden in Form der sogenannten WAD-Dateien, Kurzform für „Where’s All the Data?“²⁵, gespeichert. Sowohl das Modifizieren als auch der Austausch dieser WAD-Dateien erfreuten sich in der entsprechenden Spielerschaft großer Beliebtheit und das sich zunehmend verbreitende Internet avancierte zum bevorzugten Distributionskanal. Damit begründete „Doom“ das sogenannte Modding²⁶, die Möglichkeit existierende Spielinhalte zu verändern oder ganz neu zu erstellen. Dieses Modding war in Spielerkreisen derart populär, dass id Software schon kurze Zeit nach dem Erscheinen von „Doom“ einen eigenen Leveleditor für das Spiel veröffentlichte.²⁷ Neben dem Novum der totalen Editierbarkeit der Spielinhalte, ermöglichte es „Doom“ dem Spieler kurze Clips der Spielabläufe in Form von Demodateien aufzuzeichnen und abzuspeichern. Diese Demos konnten dann innerhalb des Spieles jederzeit wiedergegeben und angeschaut werden. Besonders wichtig ist, dass sich die Bezeichnung für die mit „Doom“ erstellten Demos von ihrem Dateiformat DEM²⁸ ableitet und daher nicht mit den Demos aus der Demoszene zu verwechseln sind. Obwohl sie sich in ihrer Funktionsweise gleichen, beides sind Dateien, deren Systemanweisungen von dem jeweiligen Gerät oder einer Gameengine in Echtzeit ausgeführt werden, unterscheiden sie sich doch deutlich in ihrem Zweck. Während in der Demoszene das Hauptaugenmerk auf der künstlerische Gestaltung und Handhabung limitierter Ressourcen liegt, dienten die „Doom“-Demos ausschließlich zur Präsentation spielerischen Könnens. Diese Demos zeigten Spieler, die ein Level

²⁵ 5 Years of Doom

<http://5years.doomworld.com/doombible/appendices.shtml>

Zugriff: 01.03.2013

²⁶ Schmitt (2006), S. 13.

²⁷ Herz, J.C. *Gaming the System: What Higher Education Can Learn from Multiplayer Online Worlds*.

www.eng.yale.edu/eas995/download/Aspen.doc

Zugriff: 12.02.2013

²⁸ Kelland, Matt. „From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima“ Lowood, Henry/Nitsche, Michael (Hg[g.]): *The Machinima Reader*. Cambridge: The MIT Press 2011. S. 23.

oder gar das ganze Spiel so schnell wie möglich durchgespielt und dabei alle Gegner eliminiert hatten, natürlich ohne zu schummeln. Innerhalb der Spielerkreise etablierte sich schnell die Bezeichnung Speedrun für diese Art von Demos. Die Demos von „Doom“ waren textbasierte Dateien und somit nachträglich veränderbar. Auf Grund der enorm komplexen Struktur dieser Dateien nahm es jedoch sehr viel Zeit in Anspruch sich überhaupt innerhalb selbiger zurechtzufinden und das Editieren dieser Demos führte häufig zu Fehlern bei der Wiedergabe. Uwe Gierlich leistete im Bezug auf die Analyse der Demo-Dateien bahnbrechende Pionierarbeit. Im August 1994 veröffentlichte er sein selbst programmiertes „Little Movie Processing Center“.²⁹ Mit Hilfe des LMPC war es den Spielern nun möglich, ihre erstellten Demos einfach, bequem und vor allem fehlerfrei zu editieren, was zu einem rasanten Anstieg der Menge an Speedruns führte. Uwe Gierlich hat mit seinem LMPC nicht nur das erste allumfassende Post-Processing-Tool für das Erstellen von Filmen in und mit Computerspielen erschaffen, sondern auch das erste Machinima-Tool überhaupt.

Drei Jahre nach „Doom“ veröffentlichte id Software 1996 einen weiteren First-Person-Shooter. Dieser nannte sich „Quake“ und löste „Doom“ als bisher unangefochtenen König der Ego-Shooter ab. Ganz im Gegensatz zu „Doom“ wurden alle Inhalte von „Quake“ vollständig in 3D realisiert und darüber hinaus wurde auch noch die bis dato nur aus Flugsimulatoren bekannte freie Bewegung im Raum implementiert. Damit war es dem



Abbildung 3: Quake

Spieler erstmals in der Geschichte der FPS möglich, sich völlig frei seinen eigenen Weg durch die virtuellen Räume zu suchen. Außerdem führten die gesteigerten Systemanforderungen von „Quake“ zu einer Weiterentwicklung der Hardware und somit zu einer weiteren Leistungssteigerung des PCs. Speziell im Bereich der Grafiktechnologie kam es so zu einer wichtigen Neuerung, der Grafikkarte mit 3D-Beschleuniger. Diese ermöglichte die Darstellung von viel komplexeren 3D-Effekten, da sie einen Teil der dafür notwendigen Berechnungsleistung selbst übernahm und somit den Hauptprozessor des PCs entlastete. Diese neue bis dahin ungeahnte

²⁹ Schmitt (2006), S. 13.

Darstellungsqualität gepaart mit der Möglichkeit, sich frei durch den Raum bewegen zu können, sorgten für ein besonders immersives Spielerlebnis. Klarerweise setzte id Software bei „Quake“ verstärkt auf die Möglichkeiten des Modding sowie das Erstellen von Demos und behielt den bereits aus „Doom“ bekannten modularen Aufbau der Spielinhalte bei. Die mittlerweile recht große Modding-Community wurde von id-Software aktiv unterstützt, die Modding-Tools wurden verbessert und erweitert. Die so geschaffenen Werkzeuge ermöglichten es beispielsweise, die Kamera ebenfalls frei im virtuellen Raum zu bewegen sowie Kamerafahrten im Nachhinein zu verändern. Obwohl bei „Quake“ ähnlich wie bei „Doom“ in erster Linie der Einzelspielermodus im Vordergrund stand, war vor allem der Multiplayermodus auf Grund der zunehmenden Vernetzung über das Internet bei den Spielern besonders beliebt. Diese versammelten sich zu kleineren Gruppe, auch Clans genannt, und traten in als Deathmatch bezeichneten Kämpfen gegeneinander an. Diese Matches wurden oftmals aufgezeichnet und innerhalb der Spielergemeinschaft ähnlich leidenschaftlich wie etwa eine Sportübertragung im Fernsehen verfolgt.³⁰ Dies diente nicht nur zu Unterhaltungszwecken, sondern auch der Verbesserung des eigenen Könnens. Sowohl die Speedruns, als auch die Demos von Clanmatches zeigten häufig gewisse Tricks oder ganz neue Spieltechniken, mittels derer man innerhalb des Spieles noch effektiver wurde, ohne dabei aber aktiv zu cheaten beziehungsweise zu betrügen. Ein hervorragendes Beispiel hierfür ist der Speedrun „Quake Done Quick“ von Anthony Bailey und seinem Team. Besagter Speedrun zeigt nicht nur, wie man das gesamte Spiel am schnellsten erfolgreich durchspielt, sondern auch eine bis dahin den Spielern völlig unbekannt Art der Fortbewegung – das Bunnyhopping. Das QDQ-Team entdeckte, dass es in „Quake“ offenbar keinerlei Luftwiderstand gab, weshalb die Sprunganimationen auch viel schneller und über eine größere Distanz abliefen als das normale Laufen. Folglich war es möglich sich wesentlich schneller fortzubewegen, wenn man möglichst viel Zeit in der Luft verbrachte. Die aus dieser Schlussfolgerung resultierende Fortbewegungsart des andauernden Umherhüpfens – daher der Name Bunnyhopping – verbreitete sich unter den Spieler in Windeseile und etablierte sich sehr schnell zu einer gängigen Spieltechnik. Die Gamedesigner waren über das Bunnyhopping ebenso überrascht wie die Spieler, hatten sie bei der Entwicklung von „Quake“ diese

³⁰ Kelland, (2005), S. 28.

Fortbewegungsmöglichkeit doch in keinster Weise bedacht.³¹ Das Bunnyhopping gehört genau wie beispielsweise der Grenade- oder auch Rocketjump, bei dem die Druckwelle der Explosion genutzt wird, um die eigene Sprungkraft zu verbessern und so bestimmte Orte in einem Level zu erreichen, an die man auf anderem Wege nur schwer oder überhaupt nicht gelangen würde, längst zum Standardrepertoire eines jeden guten Ego-Shooter Spielers.

Für die Evolution von Machinima spielt die Demo „Diary of a Camper“ eine ganz besonders wichtige Rolle. Diese knapp 100 Sekunden lange Demo wurde von dem Spielerclan The Rangers im Oktober 1996 veröffentlicht und verblüffte die Quakespieler auf der ganzen Welt. Anstatt einen weiteren Speedrun zu zeigen erzählt „Diary of a Camper“ eine kurze Geschichte, wobei die Dialoge zwischen den Figuren in Form von Textzeilen eingeblendet werden. Mehrere Mitglieder des Ranger Clans treffen sich in einer der Maps von „Quake“. Zwei Clanmitglieder werden losgeschickt, um einen Raum zu erkunden. Dort geraten sie jedoch in den Hinterhalt eines unbekanntes Campers und werden von selbigem erschossen. Die restlichen Ranger Clanmitglieder eröffnen daraufhin das Feuer und töten den Camper. Der vor allem bei Shooter Spielern negativ konnotierte Begriff Camper bezeichnet Spieler, die sich an schwer einsehbaren Stellen innerhalb des Levels verstecken und dort den restlichen Mitspielern auflauern, um diese dann aus dem Hinterhalt heraus zu eliminieren. Nicht nur, dass „Diary of a Camper“ als erste Demo überhaupt eingeblendete Textdialoge verwendet hat, wurden auch die visuellen Inhalte bewusst filmisch in Szene gesetzt. Die verschiedenen Spieler befolgten, genau wie Schauspieler auch, einen choreographierten und vorgegebenen Plan, während gleichzeitig das Spielgeschehen aus der Sicht eines weiteren, nur als Spectator, also als Zuschauer, anwesenden Spielers, der als Kameramann agierte, aufgezeichnet wurde. Auf diese Weise markiert „Diary of a Camper“ den wohl wichtigsten Wendepunkt in der Entwicklungsgeschichte des Mediums Machinima, nämlich den Übergang von der bloßen Zurschaustellung spielerischen Könnens, hin zu echten Dreharbeiten und der Erzeugung von Filmen. Daher gilt „Diary of a Camper“ als erster allgemein anerkannter Film mit narrativem Inhalt, der ausschließlich durch die Verwendung einer Gameengine entstand und somit als erstes echtes Machinima.³² Abgesehen davon weist „Diary of a Camper“ noch eine weitere besondere Neuerung

³¹ Salen, Katie. „Arrested Development: Why Machinima Can't (or Shouldn't) Grow Up.“ Lowood, Henry/Nitsche, Michael (Hg[g.]): *The Machinima Reader*. Cambridge: The MIT Press 2011. S. 43.

³² Kelland, (2005), S. 28.

auf: eine humoristische und selbstreferenzielle Pointe. Nachdem sie den Camper erfolgreich eliminiert haben, untersuchen die restlichen Clanmitglieder der Rangers dessen virtuelle sterbliche Überreste und identifizieren ihn als John Romero. Dieser ist niemand geringerer als der Gamedesigner von „Quake“ und gilt als Erfinder des Wortes Deathmatch. Bis heute ist diese Art des selbstreferenziellen Insiderhumors gängige Praxis und oftmals das Hauptelement vieler Machinimawerke. Obwohl die in „Diary of a Camper“ erzählte Geschichte sehr simpel und nicht besonders ausgereift ist, hat dieses Machinima jedoch den Spielern das wahre Potential von „Quake“ und dessen Werkzeugen offenbart. Mit selbigen lässt sich wesentlich mehr machen, als nur Speedruns und Deathmatches aufzuzeichnen. Dieser Offenbarung folgend bildete sich innerhalb der Spielerszene eine Gemeinschaft von Enthusiasten, die „Quake“ überwiegend zur Erstellung von Filmen nutzte. Die auf diese Weise erstellten Kurzfilme wurden von ihren Machern generell als Quake Movies bezeichnet.

Im November 1997 erschien mit „Quake II“ der Nachfolgetitel und baute die von „Quake“ ins Rollen gebrachte 3D-Technologie sowie die Möglichkeiten, kurze Filme



Abbildung 4: Quake II

mittels der Gameengine herzustellen, noch weiter aus. Die Fans und Spieler nahmen diese neuen Möglichkeiten dankend an und begannen für ihre Quake Movies immer mehr eigene Inhalte wie Texturen, Modelle, Sounds, Skins und sogar ganze Levels zu erschaffen. Während sich die

augenscheinlichen Modifikationen bei „Diary of a Camper“ noch größtenteils auf das Einfügen der Textdialoge beschränkten, nahm der Anteil an selbsterstellten Inhalten in den darauf folgenden Quake Movies schnell zu. Inspiriert durch das Potential der Quake Movies gründete Hugh Hancock gemeinsam mit Gordon McDonald noch im gleichen Jahr die Strange Company³³. Diese anfänglich ausschließlich auf die Herstellung von Quake Movies, in späterer Folge dann von Machinima, spezialisierte Firma ist in Edinburgh,

³³ Strange Company: Machinima pioneers.
<http://www.strangecompany.org/>
 Zugriff: 19.02. 2013.

Schottland beheimatet. Kurz nach ihrer Gründung veröffentlichte die Strange Company mit „Eschaton: Darkening Twilight“ ihr erstes Quake Movie. Dieses wurde durch die Horrorkurzgeschichten von H.P. Lovecraft inspiriert. Mit diesem Quake Movie machte die Entwicklungsgeschichte des Mediums Machinima einen weiteren wichtigen Schritt, denn obwohl „Eschaton: Darkening Twilight“ zur Gänze mit „Quake II“ realisiert worden war, hatte dieses Quake Movie, abgesehen von der Verwendung der Gameengine, nichts mehr mit dem Spiel an sich gemeinsam. Es war das erste vom Spiel losgelöste Quake Movie und führte erneut das Potential dieses aufstrebenden Mediums vor Augen. Die Loslösung aus der inhaltlichen sowie thematischen Abhängigkeit von den Computerspielen hatte begonnen.

Mit dem 1998 von Epic Games entwickelten Ego-Shooter „Unreal“ bekam der bis dahin unangefochtene Platzhirsch, die „Quake“ Spielserie, einen ernstzunehmenden Konkurrenten. „Unreal“ stach nicht nur mit seiner tollen Grafik, die dank verbesserter 3D-Hardwarebeschleunigung „Quake II“ übertraf, sondern besonders wegen seines



Abbildung 5: Unreal

bereits im Spiel integrierten Editorprogramms „UnrealEd“ hervor. „UnrealEd“ wurde nicht nur gleich mit dem entsprechenden Spiel mitgeliefert – bis dahin wurden Editorprogramme von den Spielentwicklern lediglich nachgereicht oder die Spieler mussten sich solche komplett selbst erstellen –, es ermöglicht auch zum ersten Mal, neue Inhalte direkt in einer dreidimensionalen Ansicht zu erschaffen. „UnrealEd“ war aber nicht bloß ein simpler Leveleditor, es enthielt sämtliche Tools und Hilfsmittel, mit deren Hilfe es möglich war, auf Basis der Unreal-Gameengine ein komplett neues Spiel zu erzeugen. Dank dieses geschickten Schachzuges von Epic Games erfreute sich „Unreal“ innerhalb kürzester Zeit größter Beliebtheit bei den Spielern. Dies führte zu einer Spaltung der Spielerschaft und zu einer Art Glaubenskrieg zwischen den „Quake II“- und den „Unreal“ Anhängern. Dieser gipfelte 1999 in der Vermarktung der beiden Nachfolgespiele „Quake III Arena“ und „Unreal Tournament“. Beide Spiele setzten ausschließlich auf ein kompetitives Multiplayererlebnis sowie extensive Modifizierungsmöglichkeiten und besaßen im Gegensatz zu ihren Vorgängern keinerlei narrative Einzelspielerkampagne mehr. Stattdessen wurde im

Einzelplayermodus das Multiplayererlebnis simuliert, in dem der Spieler gegen computergesteuerte Bots antrat. Player versus Player war das neue Zugpferd der First-Person-Shooter. Der Wettstreit mit der Computerintelligenz wurde zweitrangig, es galt, sich direkt mit anderen Spielern zu messen. Spätestens zu diesem Zeitpunkt wurde klar, dass man Quake Movies nicht mehr ausschließlich nur mit den Quake-



Abbildung 6: Quake III Arena

Spielen herstellen konnte. Abgesehen von „Unreal“ gab es zu dieser Zeit noch einige andere Computerspiele auf dem Markt, die sich zur Herstellung von Filmen nutzen ließen, obgleich diese wesentlich eingeschränkte Modding- und Aufzeichnungsmöglichkeiten boten. Aufgrund dieser Tatsache wurde die bis

dahin vorherrschende Bezeichnung Quake Movies unzutreffend und büßte seine Allgemeingültigkeit ein. Der Verlust einer genauen und gültig anwendbaren Benennung dieses Mediums war denkbar ungünstig für die Entstehung neuer Quake Movies sowie deren Weiterentwicklung. Außerdem legte es die Frage nahe, ob solche Filme überhaupt den Status eines eigenständigen Mediums beanspruchen konnten, oder ob es sich hierbei nicht nur um ein vorübergehendes Phänomen einer Subkultur innerhalb der Masse der Computerspieler handelte. In den Kreisen der filmschaffenden Spielefans wurde daher nach einem neuen Namen für Filme, die in einer virtuellen Echtzeitumgebung entstanden sind, gesucht. Hierbei traten die beiden Machinima Pioniere Anthony Bailey und Hugh Hancock besonders hervor, die, wie bereits im Unterkapitel 2.1 beschreiben, den Begriff Machinima



Abbildung 7: Unreal Tournament

als neue Bezeichnung für das Medium der Quake Movies prägten. Durch den Start der Website www.machinima.com im Jahr 2000 erfuhr der Begriff Machinima nicht nur größtmögliche Verbreitung auch außerhalb des entsprechenden Milieus der Quake Movie Schaffenden, die Seite

lieferte der Szene gleichzeitig auch eine zentrale Anlaufstelle. Dies führte zu einer Stabilisierung des Mediums Machinima sowie zu dessen fortlaufender Weiterentwicklung. Der Begriff Machinima wurde von der Szene sehr gut aufgenommen und innerhalb kürzester Zeit wurden die Wörter Machinimist oder auch Machinimator als Bezeichnung für Machinimaproduzenten abgeleitet.

3.3) Die Revolution

Das Jahr 2000 brachte aber nicht nur die Website www.machinima.com und die bis heute gültige Neubenennung des Mediums Machinima mit sich, sondern auch das erste Machinima in Spielfilmlänge. Das Machinima „Quad God“ von Joe und Jeff Goss hat eine Länge von 45 Minuten und dauert somit um ein Vielfaches länger als alle Machinima, die davor veröffentlicht wurden. Die Besonderheit von „Quad God“ liegt jedoch nur zu einem geringen Teil in seiner Spielfilmlänge. Von wesentlich größerer Bedeutung ist die Tatsache, dass „Quad God“ das erste Machinima war, welches ohne das entsprechende Spiel und dessen Gameengine, in diesem Falle „Quake III Arena“, angeschaut werden konnte. Bis dahin war es eine unumstößliche Voraussetzung, dass man zur Wiedergabe und Betrachtung eines Machinima das jeweilige Computerspiel, welches zu dessen Herstellung genutzt wurde, auf seinem PC installiert haben musste. Nur die entsprechende Gameengine war in der Lage, das Demoformat der Quake Movies abzuspielen. Da die Quake Movies allerdings in erster Linie von Spielern für Spieler gedacht waren, bestand auch keinerlei Notwendigkeit, etwas an dieser Voraussetzung zu ändern. „Quad God“ wurde im Gegensatz zu allen bis dahin erschienenen Machinima in einem normalen Videoformat hergestellt und auch so veröffentlicht. Somit konnte „Quad God“ auch mit jedem handelsüblichen Videowiedergabeprogramm abgespielt werden, was es wiederum auch Leuten, die zuvor noch nie etwas mit so einem Medium zu tun hatten, ermöglichte, „Quad God“ anzuschauen. Dieser grandiose Schritt erweiterte das ansprechbare Zielpublikum um ein Vielfaches. Plötzlich musste man nicht mehr zum eingeweihten Kreis der Hardcore-Spielefans gehören, um sich auf seinem eigenen PC ein Machinima ansehen zu können. Obwohl dies aus medienwissenschaftlicher Sicht ein bedeutender Entwicklungsschritt war, fand „Quad God“ keinen sonderlich positiven Anklang innerhalb der Machinimaszene. Die überwiegende Mehrheit der

Machinima Community sah „Quad God“ nicht als Chance, mit der man viel mehr Leute für Machinima begeistern könnte, sondern als Bedrohung ihres Insidercharakters sowie ihrer elitären Autonomie. Einige der Reaktionen aus der Community waren derart negativ und vehement, dass sich die Gebrüder Goss gänzlich aus der Machinimaproduktion zurück zogen.³⁴ Obwohl dank der Webseite www.machinima.com Machinima nun einem erheblich größeren Publikum zugänglich gemacht werden konnte und die Community nach und nach akzeptierte, dass die Ära der Quake Movies vorbei war, blieb Machinima auch weiterhin das Medium einer Subkultur innerhalb der Computerspielfans.

Dies änderte sich allerdings im Jahr 2004. Im September desselben Jahres veröffentlichte Electronic Arts das Computerspiel „Die Sims 2“ und beeinflusste die Verbreitung des Mediums Machinima in beträchtlichem Ausmaß. „Die Sims 2“ hatte die Werkzeuge zur Aufzeichnung eines Films bereits im Spiel integriert. Zwar war es



Abbildung 8: Die Sims 2

zu dieser Zeit nicht das einzige Spiel mit diesem Vorteil – ab 2003 wurde Matinee, ein Programm zur Herstellung von Machinima, standardmäßig gemeinsam mit dem Spiel „Unreal Tournament“ vertrieben –, jedoch vereinfachte „Die Sims 2“ den filmischen Herstellungsprozess

massiv. Während beispielsweise für die Nutzung von Matinee zumindest ein grobes Verständnis der grundlegenden Prinzipien der 3D Animation von Nöten war, musste der Spieler in „Die Sims 2“ lediglich eine einzige Taste drücken, um das Spielgeschehen aufzuzeichnen. Die so aufgenommenen Filme konnten anschließend mit jeder herkömmlichen Videobearbeitungssoftware geschnitten und nachbearbeitet werden. Zusätzlich präsentierten sich die im Spiel enthaltenen Moddingtools nicht wie bei bisherigen Spielen in Form eines separaten Editorprogrammes, sondern waren genau wie die filmischen Werkzeuge, direkt in das Spiel integriert worden. So bestand ein Teil des Spieles daraus, eigene Modifikationen für die Sims genannten Spielfiguren herzustellen. Diese ließen sich dann über eine eigens von Electronic Arts zu diesem

³⁴ Kelland (2011), S. 24.

Zweck geschaffene Website mit anderen Spielern teilen. Dadurch war es nun jedem, egal ob Hardcorespieler oder Casual-Gamer, möglich, schnell und einfach ein Machinima zu produzieren. „Die Sims 2“ brachte aber noch einen weiteren Wandel für die Entwicklung des Mediums Machinima mit sich. Obgleich gewisse Leute wie Hugh Hancock, Paul Marino, Katherine Anna Kang und Ken Thain, alle samt gleichermaßen Machinima Pioniere und Visionäre, das wahre Potential zur filmischen Narration von Machinima erkannten und erkundeten, verblieb der Inhalt der meisten Machinima bei eindeutig männlich konnotierten und actionreichen Thematiken. Angesichts des bis dahin bei der Herstellung von Machinima vorherrschenden Spieltypus des Ego-Shooters und dessen beinahe ausschließlich männlicher Spielerschaft ist dies kaum verwunderlich. Während die Ego-Shooter eine ganz klar kompetitive Ausrichtung hatten, geht das Spielprinzip von „Die Sims 2“ in eine ganz andere, kreative und vor allem gewaltfreie Richtung. Es galt das Alltagsleben der eigenen Sims von der Geburt bis zum (vorzugsweise durch natürliche Umstände herbeigeführten) Tod zu gestalten und zu lenken. Der Fokus von „Die Sims 2“ lag also auf sozialen Beziehungen und der zwischenmenschlichen Interaktion der Sims. Somit hielten neue Thematiken und Geschichten, wie beispielsweise Romanzen im Stil klassischer Soap-Operas und allen voran natürlich das Drama, Einzug in das Narrationsrepertoire des Mediums Machinima. Im Gegensatz zu den Ego-Shootern, welche überwiegend von Männern gespielt wurden, sprach „Die Sims 2“ hauptsächlich das weibliche Publikum an. Dies führte wiederum zu einem drastischen Anstieg an weiblichen Machinimators innerhalb der Community. Wie stark „Die Sims 2“ die Verbreitung und Weiterentwicklung von Machinima beeinflusst hat, zeigt sich besonders deutlich anhand der Anzahl veröffentlichter Machinima. Während in der Zeit von 1996 bis zum Erscheinen von „Die Sims 2“ im Herbst 2004 ungefähr 1500 Machinima, unter Verwendung von etwa dreißig unterschiedlichen Gameengines, veröffentlicht wurden, explodierte diese Zahl ein Jahr später geradezu. Innerhalb eines Jahres hatte sich die Gesamtzahl an veröffentlichten Machinima mehr als verdreifacht, denn im November 2005 waren bereits nahezu fünftausend Machinima publiziert worden, wovon knapp dreitausend mit „Die Sims 2“ erstellt wurden.³⁵

Obwohl „Die Sims 2“ die Herstellung und Verbreitung von Machinima beeindruckend beschleunigte, kam die wahre Revolution erst mit dem Spiel „The Movies“. Dieses

³⁵ Kelland, (2011), S. 27.

von Lionhead Studios entwickelte und von Activision im November 2005 veröffentlichte Computerspiel versetzte den Spieler in die Rolle eines Filmmoguls in Hollywood. Als solcher soll er in seinem Studio einen neuen Hollywoodstreifen drehen. Somit ist das Aufnehmen eines Filmes nicht nur einfach in das Spiel integriert, sondern das ausgewiesene Ziel von „The Movies“. Das dem Spieler zur Verfügung stehende virtuelle Filmstudio stand seinem realen Pendant in keinsten Weise nach. Allerdings hatte „The Movies“ eine etwas andere Herangehensweise als alle bisherigen Machinimatools. Anstatt dem Spieler von Anfang an völlig freie Hand zu lassen, bot ihm das Spiel eine große Anzahl fertiger Szenen zur Auswahl an. Auf dieser Basis konnte der Spieler dann die jeweilige Szene beliebig verändern, mit diversen Requisiten ausstatten, Schauspieler anheuern sowie die Beleuchtung und Kamerawinkel festlegen. Dadurch konnten aus ein und derselben Grundszene völlig unterschiedliche Ergebnisse erzielt werden. Die so umgestalteten Szenen konnten dann



Abbildung 9: The Movies

anschließend frei miteinander kombiniert und zu einem fertigen Film zusammengeschnitten werden. Verständlicherweise fand „The Movies“ sowohl bei Spielern als auch Machinimators großen Anklang, weshalb bereits drei Monate nach Erscheinen des Spieles mehr als 50000 mit „The Movies“ erstellte Machinima das Licht des Cyberspace erblickten. Inhaltliche Qualitätsbetrachtungen außen vor gelassen, stellt „The Movies“ damit rein produktionstechnisch alles in den Schatten, was zuvor kam. Im darauf folgenden Sommer 2006 hatte sich diese Zahl mit fast 100000 „The Movies“ Machinima beinahe verdoppelt, wohingegen bis dahin nur knapp 5000 Machinima mit „Die Sims 2“ und etwa weitere 5000 unter Nutzung anderer Gameengines veröffentlicht worden waren.³⁶ Interessanterweise betrachteten anfänglich weder die Sims noch die The Movies Community ihre Filme als Machinima. Die Sims Community bezeichnete ihre Filme in Anlehnung an die Quake Movies einfach Sims Movies, während das Entwicklerstudio von „The Movies“ in seinen Pressematerialien das Wort Machinima tunlichst vermied. Auch viele Leute

³⁶ Kelland, (2011), S. 27-28.

aus der Machinima Community, ganz besonders jene, die bereits zu Quake Movie Zeiten aktive Machinimators waren, weigerten sich, die Filme, welche mit „Die Sims 2“ oder „The Movies“ entstanden waren, als echte Machinima anzuerkennen. Für diese alteingesessene Elite bestand der Sinn eines Machinima nicht nur in der Erzählung einer Geschichte oder der Präsentation spielerischen Könnens, sondern vordringlich, ähnlich der Demoszene, in der Überschreitung der von den Entwicklern intendierten Grenzen der jeweiligen Gameengine. In ihren Augen machten Spiele wie „Die Sims 2“ und „The Movies“ dieses Vorhaben viel zu einfach. Dieses Verhalten ist ein typisches Phänomen, sobald eine Subkultur vermehrt Aufmerksamkeit sowie zunehmende Verbreitung in der Öffentlichkeit erfährt und sich dadurch Richtung Mainstream weiterentwickelt.

Parallel und in Verbindung zu den Entwicklungsprozessen durch „Die Sims 2“ und „The Movies“ durchlief das Medium Machinima eine ebenso bedeutende Evolution in der virtuellen Onlinewelt von „Second Life“.



Abbildung 10: Second Life

Im Jahr 2003 veröffentlichte das Unternehmen Linden Lab ihr MMO (Massively Multiplayer Online) Spiel „Second Life“. Der Begriff Spiel ist allerdings nicht ganz korrekt, da „Second Life“ wesentlich mehr darstellt, als nur ein Computerspiel. Virtuelle Online-3D-Infrastruktur ist die zutreffendere Bezeichnung für „Second Life“. Eben jene virtuelle

Online-3D-Infrastruktur kann von ihren

Benutzern für die unterschiedlichsten Anwendungsmöglichkeiten verwendet werden. Diese reichen vom bloßen Kommunikations- und Unterhaltungsmedium über die Nutzung als Spiel bis hin zur Verwendung als Lern- oder Handelsplattform. Letzteres ist dank eines eigenständigen Wirtschaftssystems und der Einführung einer virtuellen Währung, den sogenannten Linden-Dollars (L\$), welche in reale Währungen wie etwa US-Dollar oder Euro gewechselt werden kann, möglich. Mehrere Firmen haben „Second Life“ bereits als neuen Markt für sich entdeckt und nutzen ihn, um ihre virtuellen Güter oder Dienstleistungen anzubieten. Auch die Verwendung als Lernplattform erfreut sich zunehmender Beliebtheit. So haben etliche Institute, unter

anderem die University of Western Australia³⁷, eine virtuelle Präsenz in „Second Life“, welche zu Vorlesungs- und akademischen Forschungszwecken genutzt wird. Die Bezeichnung Computerspiel mag im Bezug auf „Second Life“ nicht immer zutreffend sein, im Sinne dieser Arbeit und der Tatsache, dass die Evolution von Maschinima untrennbar mit Computer- und Videospiele verbunden ist, sollte diese Betrachtungsweise jedoch absolut ausreichen. Abgesehen davon, bietet der Spielaspekt von „Second Life“ den einfachsten Zugang, sowohl für den Einstieg in die virtuelle Online-3D-Infrastruktur, als auch zum Verständnis derselben. Wie in jedem anderen MMO Spiel auch, wird der Spieler oder, wie selbiger in „Second Life“ bezeichnet wird, der Bewohner im Spiel durch seinen Avatar repräsentiert. Dessen Aussehen kann ganz den Wünschen und Vorstellungen des jeweiligen Bewohners entsprechend verändert werden. „Second Life“ bietet hierzu eine Fülle von Möglichkeiten, ob nun silberne Hautfarbe, Vampir, Roboter oder doch lieber humanoides Katzenwesen, der Fantasie sind nahezu keine Grenzen gesetzt. Im Gegensatz zu anderen Computerspielen verfügt „Second Life“ allerdings über kein auf das Erreichen eines bestimmten und bereits vorgegebenen Ziels orientiertes Gameplay, sondern offeriert Möglichkeiten seine persönlichen Ideen innerhalb eines vergleichsweise ziemlich großzügig ausfallenden Rahmens zu verwirklichen und auszuleben. Dies beginnt bei der Dekoration der eigenen vier Wände und geht bis zur Gestaltung ganzer Landstriche sowie der Erschaffung kompletter Welten. Alles virtuell, versteht sich. „Second Life“ stellt aber nicht nur die nötigen Werkzeuge zur Schaffung eigener Objekte bereits direkt im Spiel bereit, während das bei vielen anderen Spielen erst über die Nutzung eines zusätzlichen Editor Programs möglich wird, sondern auch eine umfassende Kamerasteuerung, eine Vielzahl an Charakteranimationen sowie die Möglichkeit, neue Animationen selbst zu kreieren und natürlich virtuelle Welten voller potenzieller Schauspieler, Komparsen, Kameraleute, Setdesigner, Dialogschreiber, Kostümbildner, Tontechniker, Produktionsassistenten und was man sonst noch alles für eine gelungene Machinima Produktion brauchen könnte. Daraus ergeben sich wahrlich paradiesische Voraussetzungen für jeden Machinimator, ob nun Anfänger oder Profi. Das ist auch der Grund, weshalb die Machinima Szene „Second Life“ recht früh für sich entdeckte und somit auch das Medium Machinima Einzug in „Second Life“ hielt. Die

³⁷ Jegathesan, Jay Jay. „Partnerships and Collaboration.“ Johnson, Phylis/Pettit, Donald (Hg[g].): *Machinima: The Art and Practice of Virtual Filmmaking*. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers 2009. S. 171.

grundlegend klar auf Kreationismus ausgelegte Beschaffenheit dieses Spiels kombiniert mit dem sozialen Aspekt des einfachen Zugangs zu einem schier unerschöpflichen Pool an Personen, welche potentiell bei der Verwirklichung der eigenen Filmvision hilfreich sein können, bietet einen beispiellos guten Nährboden für Machinima und sorgte für einen fulminanten Aufschwung sowie eine erhebliche Verbreitung des Mediums Machinima innerhalb von „Second Life“. Dies führte wiederum zur Bildung einer eigenständigen und überaus aktiven Machinima Community in „Second Life“ und in weiterer Folge zur Gründung der Machinima Artist Guild³⁸ im Jahr 2008. Dieses Erlblühen von Machinima ging sogar so weit, dass es innerhalb von „Second Life“ zum virtuellen Äquivalent des Mediums Fernsehen wurde. Mit dem vormals unter dem Namen Second Life Cable Network, kurz SLCN, bekannten Treet TV Network³⁹, besitzt „Second Life“ den weltweit ersten virtuellen Fernsehsender. Das Programm von Treet TV umfasst eine Vielzahl unterschiedlicher Shows, auf die in weiterer Folge im Unterkapitel 5.3 noch näher eingegangen wird. Dank des Treet TV Networks sowie den allgemein ausgezeichneten Voraussetzungen zur Herstellung von Machinima hat dieses Medium innerhalb von „Second Life“ eine nahezu alltägliche Präsenz erreicht, welche sich durchaus mit der des realen Fernsehens messen kann. Sämtliche Sendungen des Treet TV Networks können auch außerhalb und daher unabhängig von „Second Life“ über das Internet rezipiert werden. Abgesehen davon findet sich das Medium Machinima auch in „Second Life“ internen Wettbewerben und im Zusammenhang mit Events, Ausstellungen und Performances der reichhaltigen Kunstszene von „Second Life“.

3.4) Zunehmende Relevanz

Was in den neunziger Jahren des letzten Jahrhunderts das Hobby einer vergleichsweise kleinen Gruppe an enthusiastischen Computerspielern war, ist mittlerweile bis zu einem gewissen Grad Mainstream geworden. Das Medium

³⁸ Machinima Artist Guild.
<http://slmachinimaarts.ning.com/>
Machinima Artist Guild (Educational Site).
<http://www.machinimaguild.com/>
Zugriff: 01.09.2013.

³⁹ Treet TV.
<http://treet.tv/>
Zugriff: 02.09.2013.

Machinima ist heutzutage in Spielerkreisen, sowohl bei PC- als auch Konsolenspielern, ein weit verbreitetes Phänomen und erfreut sich beim Publikum ebenso wie bei den Herstellern größter Beliebtheit. Angesichts der stetigen Weiterentwicklung und verstärkten Verbreitung dieses Mediums sowie dem wachsenden Interesse der Öffentlichkeit kam es im März 2002 zur Gründung der Academy of Machinima Arts & Sciences, kurz AMAS genannt. Ihr Hauptsitz befindet sich in New York. Ziel dieser gemeinnützigen Organisation, welche sich ganz bewusst an die allseits bekannte Academy of Motion Picture Arts and Sciences anlehnt, ist es Machinima und Machinimators auf einem ganz offiziellen Level zu unterstützen sowie die Verbreitung und das Bewusstsein um das Medium Machinima zu fördern. Zu den Vorstandsmitgliedern der AMAS gehören unter anderem die beiden Machinima Pioniere Hugh Hancock und Paul Marino, der als Erster ein umfassendes Buch zum Thema Machinima geschrieben hat. Das Medium Machinima hat sich auch schon einige eigene Unterkategorien bei den verschiedensten Filmfestivals wie beispielsweise beim bekannten Bitfilm Festival⁴⁰ erobert. Weiters gibt es mittlerweile internationale Festivals und Wettbewerbe eigens nur für Machinima. Zu ihnen zählen unter anderem das Ma Machinima International Festival⁴¹, die seit 2008 einmal im Jahr stattfindende Machinima-Expo⁴² und die jährlich von der AMAS ausgerichteten Machinima Awards. Besonders in der virtuellen Welt von „Second Life“ ist das Medium Machinima präsenter und stärker vertreten als sonst irgendwo. Neben der bereits genannten Machinima Artist Guild, welche eigenständige Machinima Wettbewerbe, Veranstaltungen sowie diverse Workshops abhält, gibt es in „Second Life“ auch einige akademisch ausgerichtete Machinima Preisverleihungen. Allen voran die MachinimUWA: The UWA Machinima Challenge und die MachinimUWA II: Art of the Artists⁴³. Beide gehören zu den renommierten UWA Art Challenges der University of Western Australia, wobei die MachinimUWA II in direkter Verbindung mit der UWA 3-D Art and Design Challenge steht, da hier nur solche Machinima eingereicht werden dürfen, deren Inhalt die

⁴⁰ Bitfilm Festival: Machinima Award.
<http://www.bitfilm.de/festival/machinima.php>
Zugriff: 27.02.2013

⁴¹ Ma Machinima Int. Festival
<http://mmif.wordpress.com/>
Zugriff: 27.02.2013

⁴² Machinima-Expo.
<http://www.machinima-expo.com/>
Zugriff : 28.02.2013

⁴³ Jegathesan (2009), S. 172 - 173.

Thematisierung der durch die UWA 3-D Art and Design Challenge prämierten Kunstwerke ist. Im Zuge dieser Machinima Wettbewerbe kam es auch zur Errichtung eines 200 Sitzplätze großen Amphitheaters in „Second Life“ durch die UWA, welches als Veranstaltungsort für diverse Kunst und Machinima Projekte genutzt werden kann. So hielt beispielsweise die NASA in Zusammenarbeit mit der UWA in diesem Amphitheater ihr National Space Society Machinima Showcase ab⁴⁴. Darüber hinaus haben auch schon einige Spielepublisher das Potenzial des Mediums Machinima entdeckt. So ist beispielsweise Blizzard Entertainment, dessen Spiel „World of Warcraft“ oftmals zur Herstellung von Machinima genutzt wird, einer der ersten Publisher, die eigene Machinimawettbewerbe passend zu ihren Spielen ausrichten. Im Falle von Blizzard Entertainment war das unter anderem der World of Warcraft Rise to Power Movie Contest⁴⁵. Selbiger wurde von der bekannten auf die Herstellung von Gaming-PCs und dafür optimierte Peripheriegeräte spezialisierten Marke Alienware gesponsert.

⁴⁴ Jegathesan (2009), S.173.

⁴⁵ Blizzard Entertainment: World of Warcraft Rise to Power Movie Contest.
<http://us.blizzard.com/en-us/community/contests/machinimacontest/rules.html#>
Zugriff: 28.02.2013.

4) Techniken zur Herstellung von Machinima

Im Laufe der bisherigen Entwicklungsgeschichte des Mediums Machinima haben sich vier grundlegende Techniken zur Herstellung eines Films innerhalb einer Echtzeit 3D Umgebung herauskristallisiert. Obwohl viele Methoden und Praktiken aus Film, Fernsehen und Animationsfilm Eingang in die Herstellungstechniken von Machinima gefunden haben und daher einige Punkte stark denen einer herkömmlichen Filmproduktion ähneln, besonders im Hinblick auf die Arbeit mit der Kamera, lassen sich diese speziellen vier Grundtechniken einzig innerhalb des Mediums Machinima anwenden. Eine weitere Besonderheit dieser Techniken liegt darin, dass sie sich alle bis zu einem gewissen Grad miteinander kombinieren lassen. Dieses Kapitel setzt sich ausführlich mit den ausschließlich dem Medium Machinima inhärenten Grundtechniken auseinander. Hierzu wird jede der folgenden vier Techniken AI, Puppeteering, Recamming und Scripting in einem eigenen Unterkapitel näher erläutert. Diese Techniken sind ihrem ansteigenden Schwierigkeitsgrad nach geordnet. So eignen sich die AI und die Puppeteering Technik gut für Anfänger, während Recamming eine Technik für Fortgeschrittene ist und die Scripting Technik sich vor allem an Profis wendet. Weiters wird erklärt, wovon sich die Bezeichnungen der jeweiligen Techniken ableiten. Es werden die Funktionsweisen der einzelnen Techniken dargelegt, deren Besonderheiten sowie Vor- und Nachteile beschrieben und geschildert, was es bei der Anwendung der jeweiligen Technik zu beachten gilt. Darüber hinaus werden einige Spiele oder Machinimaprogramme passend zu der jeweiligen Technik angeführt.

4.1) AI

Der Name für die Herstellungstechnik AI leitet sich von der Kurzform für den englischen Begriff Artificial Intelligence her. Übersetzt bedeutet das künstliche Intelligenz, ein Begriff, der im Allgemeinen sehr eng mit Computertechnologie und besonders mit Computer- und Konsolenspielen verbunden ist. Speziell die Abkürzung KI für künstliche Intelligenz ist den meisten Personen sicherlich schon das eine oder andere Mal begegnet. Diese Methode zur Herstellung eines Machinima wurde deshalb nach der Kurzform für Artificial Intelligence benannt, da sie sich ausschließlich dieser Technologie bedient. Der Großteil aktueller Spiele besitzt eine

KI. Diese soll möglichst glaubhaft menschliches Verhalten nachahmen, unabhängig davon, ob dieses schlussendlich dann an einem virtuellen Menschen oder an einem Alien in einem Science Fiction Spiel zu sehen ist, und somit eine eigenständige Intelligenz der jeweiligen Figur suggerieren. Hierbei kann das simulierte Verhalten von ein paar simplen Bewegungsanimationen eines unwichtigen NPCs (Non Player Character), welchen der Spieler nur ganz kurz zu Gesicht bekommt, bis hin zu komplexen Handlungs- sowie Interaktionsmustern für Figuren, welche beispielsweise den Hauptcharakter auf dessen Abenteuern begleiten, variieren. Gleiches gilt natürlich auch für sämtliche Gegner und Widersacher, welche ebenfalls von einer KI gesteuert werden. Dieses durch die KI vorgetäuschte selbständig wirkende Verhalten aller NPCs dient sowohl der Herstellung als auch der Unterstützung einer glaubwürdigen Geschichte und somit letztlich auch deren Erzählung. Das macht die KI für fast alle Spiele zu einem unverzichtbaren Bestandteil, um eine erfolgreiche Immersion des Spielers zu ermöglichen. Bei der Machinimatechnik AI überlässt der Machinimator die Steuerung seiner virtuellen Schauspieler also folglich der künstlichen Intelligenz des von ihm genutzten Spiels. Somit muss sich der Machinimator, von ein paar Anweisungen an seine KI gesteuerten Schauspieler einmal abgesehen, nur mehr um die eigentliche Aufnahme kümmern. Das Spiel „Die Sims 2“ eignet sich hervorragend für die Verwendung der AI Technik. Es besitzt nicht nur, wie bereits in Unterkapitel 3.3 beschrieben, ein revolutionär einfaches Aufzeichnungsfeature, welches eine Aufnahme bei gleichzeitiger Ausblendung fast aller Bildschirmmenüs ermöglicht, sondern verfügt auch über eine KI, die speziell auf die Interaktion zwischen NPCs ausgelegt ist. Abgesehen davon bietet „Die Sims 2“ mit seinen zahlreichen Add-Ons und Erweiterungspaketen eine riesige Auswahl an möglichen Settings und den dazu passenden Kostümen. Mit der Veröffentlichung des Nachfolgespieles „Die Sims 3“ wurden nicht nur die Grafikkqualität sondern auch die Möglichkeiten zur Erstellung eigener Sets und Designs verbessert. Somit schafft die Sims Reihe mit ihrem Fokus auf Häuslichkeit und Familienleben die perfekten Voraussetzungen für Machinima im vorstädtischen Milieu aller Arten. Die AI Technik eignet sich besonders gut für Einsteiger und angehende Machinimators, da sie keinerlei filmtechnisches Fachwissen voraussetzt – obgleich selbiges sehr hilfreich ist – und den eigentlichen Arbeitsaufwand minimiert. Da die virtuellen Schauspieler von der Spiele KI gesteuert werden, kann sich der Machinimator ganz auf die Kameraarbeiten und je nach persönlicher Ambition auf das Setdesign konzentrieren.

Ein weiterer nicht unerheblicher Vorteil der AI Technik ist, dass aufgrund der simplen Herangehensweise der gesamte Herstellungsprozess des Machinima von einer Person alleine durchgeführt werden kann. Da ein Großteil der Arbeit von der KI des jeweiligen Spiels übernommen wird, entfällt die Notwendigkeit eines größeren Produktionsteams mit mehreren Mitspielern und Kameraleuten. Daher erübrigt sich auch sämtliche Koordinations- und Organisationsarbeit, welche die Zusammenarbeit in einem Team nun einmal mit sich bringt. Natürlich hat diese Methode auch ihre Nachteile. Diese liegen augenscheinlich in der fehlenden Kontrolle über die virtuellen Schauspieler. Zwar kann der Machinimator seinen KI gesteuerten Mimen bestimmte Anweisungen erteilen, welche diese in der Regel auch umsetzen werden, allerdings oftmals auf ihre ganz eigene Art und Weise. Die KI gesteuerten Figuren reagieren aufeinander so wie es die jeweilige KI für richtig hält. Das kann, muss aber nicht immer den Vorstellungen des Machinimators entsprechen. Dieser Umstand gestaltet das Arbeiten nach einem fixen Drehbuch durchaus trickreich und das zum Teil recht unvorhersehbare Verhalten der KI gesteuerten Darsteller kann dem Machinimator ziemlich schnell eine Szene ruinieren, ein Umstand, der sich auch bei realen Dreharbeiten finden lässt und zwar ganz ohne die Beteiligung einer künstlichen Intelligenz. Um dies, speziell bei der Verwendung von „Die Sims 2“ oder „Die Sims 3“ zu vermeiden, empfiehlt es sich streng darauf zu achten, dass wirklich nur die Sims Figuren am Set anwesend sind, die zum Dreh der jeweiligen Szene benötigt werden. Andernfalls ist die von langer Hand und mühevoll geplante sowie hinreißend romantische Kusszene zwischen Jack und Jill im Wohnzimmer vorschnell zu Ende, weil Alfonso nebenan irrtümlich die Küche in Brand gesetzt hat. Ein weiterer Nachteil der AI Technik ist, dass der Machinimator, da er alleine arbeitet, zumeist auf die Verwendung einer einzigen Kamera limitiert ist. In der Regel ist für jede weitere Kamera auch ein weiterer Spieler, der diese in Form des Spectators steuert und das Spielgeschehen aus seiner Perspektive aufzeichnet, nötig. Die Verwendung mehrerer Kameras zur gleichen Zeit ist allerdings nicht nur von der Verfügbarkeit weiterer Spieler sondern in erster Linie von dem zur Herstellung des Machinima verwendeten Spiels abhängig. So ist der Machinimator beispielsweise bei „Die Sims 2“ auf die Verwendung einer einzigen Kamera limitiert, da die Aufzeichnungsfunktion bei diesem Spiel mehr von einem Camcorder, mit dem man bei einer Familienfeier all seine Verwandten filmt, inspiriert ist, als von einer tatsächlichen Filmkamera. Dies gestaltet die Kameraaufnahmen etwas fordernder als bei einigen der anderen

Herstellungstechniken, speziell im Genre des Dramas, da hier die Kamerawechsel oftmals genauso wichtig wie die erzählte Geschichte an sich sind. Somit muss der Machinimator die Kameraposition sowie ihre Bewegung im Voraus planen und dann während der Aufnahme direkt selbst durchführen. Das Spiel „The Movies“ gehört ebenfalls zu den Spielen, welche unter Verwendung der AI Technik zur Herstellung von Machinima genutzt werden können, stellt aber eine gewisse Besonderheit dar. Aufgrund der bereits in Unterkapitel 3.3 beschriebenen Natur dieses Spiels erlaubt es dem Machinimator wesentlich mehr Kontrolle über seine virtuellen KI gesteuerten Mimen, als beispielsweise „Die Sims 2“. Außerdem ermöglicht „The Movies“ den Einsatz mehrere Kameras zur gleichen Zeit, ohne dass diese von weiteren Mitspielern gesteuert werden müssen. Im Gegensatz zu „Die Sims 2“ erfordert der Herstellungsprozess eines Machinima mit „The Movies“ wegen der komplexeren Möglichkeiten auch wesentlich mehr Organisationsarbeit, sowohl im Vorfeld als auch bei den eigentlichen Dreharbeiten.⁴⁶

4.2) Puppeteering

Die Bezeichnung Puppeteering leitet sich von dem englischen Wort Puppeteer, also dem Puppen- oder Marionettenspieler ab. In Anlehnung an die Tätigkeit des Marionettenspielers, das Steuern einer Puppe, bezieht sich die Puppeteering Technik auf das Kontrollieren und Manipulieren einer virtuellen Marionette, der Spielfigur. Im Gegensatz zur AI Technik werden die virtuellen Schauspieler bei der Puppeteering Technik von echten Spielern gesteuert. Folglich gibt es für jede Spielfigur am Set einen Spieler, der diese kontrolliert. Hierbei bedienen sich die Spieler desselben Interface, derselben Bewegungsmöglichkeiten und derselben Steuerung, ganz so wie in einem Multiplayerspiel, nur dass sie anstatt zu spielen einen Film drehen. Das Fantasy MMORPG (Massively Multiplayer Online Roleplay Game) „World of Warcraft“ und die Spiele der Halo Shooterreihe sind in der Machinimaszene besonders beliebt zur Herstellung von Machinima unter Nutzung der Puppeteering Technik. Anders als beim regulären Spielen, müssen die Spieler hier geübt und diszipliniert genug sein, um genau wie bei realen Dreharbeiten auf

⁴⁶ Kelland, (2005), S. 82-84.

das passende Stichwort vom Regisseur ihre Rollen zu spielen und gegebenenfalls ihren Text wiederzugeben. Hinzu kommen meist noch zwei bis drei weitere Mitspieler, welche als Kameramann fungieren. Diese spielen für gewöhnlich im Spectator- oder Zuschauermodus.⁴⁷ Das heißt, anstatt eine Spielfigur zu steuern, kontrollieren diese Spieler den Blickwinkel, aus welchem sie dem Spielgeschehen auf ihrem Monitor zuschauen. Je nach verwendetem Spiel gibt es hierbei unterschiedliche Möglichkeiten. Die meisten Multiplayerspiele bieten jedoch die beiden Optionen, entweder den Bildausschnitt hinter einer bestimmten Spielfigur zu zentrieren, wobei die Kamera dieser dann so lange folgt, bis der Zuschauer zu einer anderen Spielfigur wechselt, oder die vermeintliche Kamera frei im Level umherbewegen zu können. Mittels letzterer Option lassen sich dann auch diverse Kameraeinstellungen und Bewegungen wie zum Beispiel Schwenks, Zooms und Kamerafahrten realisieren. Dies erfordert allerdings ein hohes Maß an Erfahrung im Umgang mit der virtuellen Kamera, da diese im Gegensatz zu ihrem realen Pendant nicht auf einem Kran, Schienen oder Rädern fährt und auch sonst über keinerlei Hilfsmittel wie Bodenmarkierungen zur Orientierung und richtigen Positionierung oder etwaige Stabilisatoren wie bei einer Steadicam verfügt. Ein falscher Tastendruck oder eine zu schnelle Bewegung mit der Maus oder dem Gamepad und die Aufnahme ist ruiniert. Oftmals wird die Bewegungsgeschwindigkeit dieser virtuellen Kameras durch das jeweilige Spiel vordefiniert, was wiederum zu gewissen Einschränkungen im Bereich der langsamen Schwenks und Kamerafahrten führt. In manchen Fällen, beispielsweise bei dem Spiel „Unreal Tournament 3“, sind solche langsamen Kameramanöver sogar unmöglich, da die vom Spiel festgelegte Bewegungsgeschwindigkeit zu schnell dafür ist.⁴⁸ Das entweder mittels der im jeweiligen Spiel integrierten Aufnahmemöglichkeiten oder, falls das Spiel nicht über solche verfügen sollte, mit Zuhilfenahme eines gleichzeitig ablaufenden Echtzeitvideoaufnahmeprogramms wie zum Beispiel Fraps⁴⁹, aufgezeichnete Videomaterial kann anschließend mit jeder herkömmlichen Videobearbeitungssoftware geschnitten und nachbearbeitet werden. Abhängig von dem zur Herstellung eines Machinima gewählten Spieles respektive der Engine

⁴⁷ Kelland, (2005), S. 87.

⁴⁸ Kozłowski, (2010), S. 6-7.

⁴⁹ Fraps. Real-time video capture & benchmarking.

<http://www.fraps.com/>

Zugriff:12.03.2013

können die Aufnahmearbeiten auch von eingebauten automatisch laufenden Kameras unterstützt oder sogar komplett übernommen werden. Das hat den Vorteil, dass weniger Spieler zur Produktion benötigt werden. Jedoch geht die Nutzung solcher automatisierten Kameras oftmals mit gewissen Einschränkungen, wie etwa der Limitierung der sich gleichzeitig in Betrieb befindlichen Anzahl an Kameras, einher. Puppeteering kann auch mit anderen Machinimatechniken, wie etwa der AI Technik, kombiniert werden, sofern das jeweilige Spiel dies zulässt. Auf diese Weise kann sogar der Dreh von Massenszenen realisiert werden, ohne dass eine entsprechend hohe Anzahl an Spielern benötigt wird. So werden die Hauptfiguren von Mitspielern kontrolliert, während die KI alle übrigen Spielfiguren steuert. Der größte Vorteil beim Puppeteering ist, dass es im Vergleich zur AI Technik den Spielern und dem Regisseur wesentlich mehr Kontrolle über die virtuellen Darsteller erlaubt. Daraus resultiert eine verbesserte Flexibilität während der Aufnahmen. Ein weiterer wichtiger Vorteil ist natürlich das Arbeiten in einem Team. Da der Machinator beim Puppeteering nicht alleine arbeitet, genauer gesagt gar nicht alleine arbeiten kann, muss er nun auch nicht mehr alles selbst machen. Die Verteilung der verschiedenen Produktionsaufgaben auf das gesamte Team beschleunigt die Herstellung des Machinima beträchtlich. Je besser und versierter die jeweiligen Spezialisten im Team sind, desto schneller ist der Herstellungsprozess. So kann ein erfahrenes und gut aufeinander eingespieltes Puppeteering Team Filmmaterial schneller generieren als es in jedem anderen Medium möglich wäre. Gleichzeitig stellt das Arbeiten in einem Team aus mehreren Personen auch den gravierendsten Nachteil der Puppeteering Technik dar. Dem Regisseur und Produktionsleiter verlangt das Puppeteering ein hohes Maß an Planung, Zielstrebigkeit und vor allem Durchsetzungsvermögen ab. Der Machinator benötigt eine besonders klare Vorstellung davon, wie die jeweiligen Szenen auszusehen haben und auf welche Art und Weise er seine Filmvision realisieren will. Ihm obliegt es, das gesamte Team so zu koordinieren, dass jeder seine eigenen Aufgaben kennt und genau weiß, was er wann, wo und auf welche Weise zu tun hat. Andernfalls kann es leicht passieren, dass das gesamte Team viel Zeit und Mühe investiert und trotzdem am Ende nicht das gewünschte Ergebnis erzielt. Das ist nicht nur sehr ärgerlich, sondern auch schlecht für die Moral und den Zusammenhalt im Team. Weiters muss der Regisseur die Leute in seinem Team beschäftigt halten, denn Langeweile führt oftmals dazu, dass die an den entsprechenden Szenen nicht beteiligten Mitspieler im Spiel selbst Unsinn treiben.

Dieser mag zwar gelegentlich lustig und durchaus konstruktiv sein, auf lange Sicht gesehen allerdings beherbergt er das Potenzial, die gesamte Produktion wesentlich zu stören und zu verlangsamen. Abgesehen davon birgt die Arbeit mit mehreren Personen immer auch die Gefahr kreativer Differenzen. Abschließend sollte auch noch eine nicht ganz unwesentliche Hardwareproblematik erwähnt sein. Wie bereits beschrieben, ist es mittels der Puppeteering Technik möglich, in sehr kurzer Zeit sehr viel Filmmaterial zu produzieren. All diese Videodateien benötigen jedoch auch entsprechend viel Platz auf der Festplatte, weshalb die Puppeteering Technik, im Unterschied zu den restlichen Machinima Techniken, auch ein Speichermedium mit größerer Kapazität voraussetzt. Angesichts der Speicherkapazitäten aktueller Festplatten stellt dieser Umstand zwar kein allzu großes Problem dar, sollte aber auf keinen Fall unbeachtet bleiben.⁵⁰

4.3) Recamming

Das Wort Recamming kommt aus dem Englischen und setzt sich aus dem Präfix re und dem Verb camming zusammen. Camming, abgeleitet von dem Wort Camcorder, wird häufig als Bezeichnung für illegal während der Vorstellung ab- beziehungsweise mitgeführte Kopien aktueller Kinofilme verwendet. Im Bezug auf Recamming liegt die Bedeutung von Camming ganz klar auf dem eigentlichen Akt des Filmens und hat nichts mit illegalen Aktivitäten welcher Art auch immer zu tun. Frei übersetzt bedeutet Recamming so viel wie wieder Filmen oder erneutes Filmen. Der Begriff Recamming bezeichnet eine überaus einzigartige Methode zur Herstellung von Machinima. Sie baut insofern stark auf der bereits erklärten Puppeteering Technik auf, da diese beim Recamming als primäre Steuerungsmethode für die virtuellen Darsteller genutzt wird. Im Unterschied zum reinen Puppeteering werden beim Recamming jedoch deutlich weniger oder auch überhaupt keine weiteren Mitspieler zum Filmen des Machinima benötigt. Der Grund hierfür findet sich in dem außergewöhnlichen Aufzeichnungsformat der Recamming Technik. Im Gegensatz zur AI und der Puppeteering Technik wird das Machinima nicht in einem Videoformat sondern im Demoformat der jeweils verwendeten Gameengine aufgezeichnet. Dieser

⁵⁰ Kelland, (2005), S. 87.

Unterschied mag zwar relativ gering wirken, ist allerdings von enormer Bedeutung. Anstatt wie beim Videoformat einfach die auf dem Bildschirm ablaufenden Ereignisse abzuspeichern, werden bei der Aufnahme im Demoformat die jeweiligen Informationen und Eingabebefehle, welche der Spieler respektive der Machinimator mittels Maus und Tastatur oder sonstiger Steuerungsgeräte, wie etwa einem Gamepad, an die Gameengine gibt, in chronologischer Reihenfolge aufgezeichnet. Während sich an einem fertig gedrehten und geschnittenen Video nachträglich nichts mehr ändern lässt, ist eine Aufnahme im Demoformat jeder Zeit vollständig editierbar. Das ist der größte Vorteil der Recamming Technik. Durch das Verändern, Hinzufügen und Entfernen von Eingabebefehlen, kann der Machinimator sein Filmmaterial komplett umgestalten. Die Bewegungen der Figuren können angepasst, ihre Skins, also ihr äußeres Erscheinungsbild, getauscht oder gar das ganze Model gegen das einer anderen Figur ausgewechselt werden. Die jeweilige Szene kann mit zusätzlichen Charakteren erweitert werden und das ganz ohne die entsprechenden Szenen neu drehen zu müssen. Auch die Setelemente können nachträglich nach Belieben geändert werden. So wird mit den entsprechenden Befehlen an die Gameengine plötzlich ein wolkenlos blauer Himmel zu einem purpurfarbenen Sonnenuntergang oder eine simple Backsteinmauer verwandelt sich in die Ladenfront eines kleinen Geschäfts. Natürlich lassen sich auch sämtliche Soundeffekte, Musikuntermalungen und auch die Stimmen der virtuellen Mimen manipulieren. Die Möglichkeiten, nachträglich tiefgreifende Änderungen am Inhalt des Filmmaterials vorzunehmen, beschränken sich nicht nur auf die bisher genannten Beispiele. Die Recamming Technik erlaubt die Neupositionierung der Kamera zu jedem beliebigen Zeitpunkt sowie das Hinzufügen weiterer Kameras. Diese können entweder statisch platziert sein oder sich, den vom Machinimator an die Gameengine gegebenen Befehlen folgend, bewegen. Dies gibt dem Machinimator sehr viel Spielraum für das Experimentieren mit verschiedenen Kamerapositionen, -einstellungen, -bewegungen und dazu passenden Abspiel- und Aufnahmegeschwindigkeiten, um so für jede Szene den perfekten Kamerablickwinkel zu finden. Ist dieser schließlich gefunden, muss die jeweilige Szene und die darin agierenden Figuren natürlich entsprechend ausgeleuchtet werden. Bei realen Dreharbeiten werden der Kamerablickwinkel sowie die entsprechende Szenenausleuchtung simultan und vor allem vor dem eigentlichen Filmen der Szene festgelegt und aufgebaut. Ist die Szene dann abgedreht, sind sowohl Ausleuchtung

als auch Kameraposition unabänderlich, solange nicht die ganze Szene neu gedreht wird. Beim Filmen in einer virtuellen Echtzeit 3D Umgebung unter Verwendung der Recamming Technik kann selbstverständlich auch die Ausleuchtung beziehungsweise die Verteilung und Platzierung der Lichtquellen stets nach Bedarf editiert werden. Somit ermöglicht die Recamming Technik einen Grad an Flexibilität, den keine andere Art der Filmherstellung bieten kann. Ein weiterer Vorteil der Recamming Technik ist, dass trotz der verwendeten Methode des Puppeteering für gewöhnlich keine weiteren Mitspieler zur Steuerung der virtuellen Darsteller erforderlich sind. Dank der totalen Editierbarkeit des Demoformats kann der Machinimator alle benötigten Figuren jeweils eine nach der anderen selbst steuern und diese dann nach und nach in die jeweilige Szene einfügen. Der bedeutendste Nachteil der Recamming Technik ist, dass die Arbeit im Demoformat von nur einer sehr geringen Anzahl an Gameengines und Machinimaprogrammen unterstützt wird. Die Programme KeyGrip und KeyGrip 2 ermöglichen die Verwendung der Recamming Technik bei den Spielen „Quake“ und Quake II“. Das von Fountainhead Entertainment entwickelte Machinimatool Machinimation bietet ebenfalls die Möglichkeit zur Nutzung der Recamming Technik unter Verwendung der Engine des Spieles „Quake III Arena“. ⁵¹ Der Nachfolger Machinimation 2, der leider nur in einer eingeschränkten Vorabversion erhältlich ist, offeriert ähnliche Möglichkeiten für die Nutzung der Gameengine von „Doom 3“. ⁵² Außerdem erfordert der Umgang mit der Recamming Technik aufgrund der nicht linearen Arbeitsweise ein hohes Maß an Planung, Übung und besonders viel Voraussicht. Andernfalls könnte sich der Machinimator in den komplexen Möglichkeiten der Recamming Technik verlieren oder von ihnen überfordert werden. Während das Erkunden der zahlreichen Möglichkeiten die Herstellung des Machinima deutlich zeitaufwendiger werden lässt, ist die Verwirklichung der eigenen Filmvision mittels Recamming Technik im Falle einer Überforderung durch die Komplexität dieser Technik gleich zum Scheitern verurteilt. ⁵³

⁵¹ Kelland, (2005), S. 90-91.

⁵² Neumann, Klaus. „Machinimation 2 (Public Preview) für Doom 3 zum Download“. *Machinima Deutschland*.

<http://goodnews.antville.org/stories/1054772/>

Zugriff: 19.03.2013

⁵³ Kelland, (2005), S. 90-91.

4.4) Scripting

Der Begriff Scripting kommt aus dem Bereich der Programmierung und bezeichnet das Schreiben eines Programmes mittels entsprechender Programmiersprache. Diese Technik wird von den meisten Spielentwicklern genutzt, um die Cutscenes in ihren Videospielen zu erschaffen. Scripting hat mit den drei anderen Machinimatechniken relativ wenig gemein und ist eher mit dem herkömmlichen Animationsfilm verwandt. Das ist auch der Grund, warum sich Scripting nur sehr schlecht mit den anderen Techniken kombinieren lässt, wobei sich die Puppeteering Technik noch am ehesten dazu eignet, mit Scripting gemischt zu werden. Scripting hat eine ähnliche Funktionsweise wie die bereits beschriebene Recamming Technik, mit dem Unterschied, dass das Puppeteering durch die Nutzung von Scripts ersetzt wird. Jede Bewegung, jedes Kopfdrehen, jede Geste und jede noch so kleine Änderung der Körperhaltung wird gescrriptet. Die Scripting Technik ermöglicht einen Grad an Präzision im Bezug auf die Steuerung der virtuellen Darsteller, den keine der anderen drei Techniken bieten kann. Computer- und Videospieldfiguren sind generell auf eine schnelle, aggressive und übersteigerte Handlungsweise ausgelegt. Dies gilt ganz besonderes für Spiele des Shootergenres. So verfügen die Spielfiguren in solchen Spielen meist nur über zwei unterschiedliche und vordefinierte Bewegungsgeschwindigkeiten: gehen und laufen. Anders als ihre realen Kollegen können die virtuellen Schauspieler normalerweise nicht einfach etwas langsamer oder ein bisschen schneller gehen, um genau das richtige Timing hinzubekommen. Mit Hilfe der Scripting Technik ist dies allerdings sehr wohl möglich und so lässt sich die Bewegungsgeschwindigkeit bis auf den Kader genau scripthen. Ebenso bietet die Scripting Technik mit der Kontrolle über die Gesichtsausdrücke der Spielfiguren noch einen weiteren für das Drehen eines Films überaus wichtigen Aspekt. Die Mimik ist eines der wichtigsten Werkzeuge des Schauspielers, um die Stimmungen und Gefühle seiner Rolle nicht nur darzustellen, sondern diese auch von der Bühne oder der Leinwand zum Zuschauer zu transportieren. Da Spieleentwickler nur äußerst selten die Möglichkeit einbauen, dass der Spieler die Gesichtszüge der Spielfiguren mittels Maus, Tastatur oder Gamepad beeinflussen kann, mangelt es dem Machinimator bei der Herstellung eines Machinima auch meist an diesem wichtigen

Ausdrucksmittel.⁵⁴ Das bedeutet jedoch nicht, dass er in jedem Fall darauf verzichten muss. Abhängig vom verwendeten Spiel beziehungsweise der zu Grunde liegenden Gameengine und der benutzten Machinimatechnik gibt es durchaus Möglichkeiten, mittels derer der Machinator dafür sorgen kann, dass seine Schauspieler ihren Gesichtsausdruck wechseln. Beispielsweise verfügt das Spiel „Die Sims 2“ über eine Reihe an vorgefertigten Gesichtsausdrücken, welche abhängig von der jeweiligen Stimmung der entsprechenden Simfigur wechseln. Allerdings wird dieser Wechsel wiederum von der KI des Spieles gesteuert und die jeweiligen Gesichtsausdrücke sind stark übersteigert. Eine weitere Möglichkeit ist es, über ein Editorprogramm, wie beispielsweise dem Model Viewer, welcher von den beiden Spielern John Steele und Zoltan Szego⁵⁵ für das Spiel „World of Warcraft“ programmiert wurde, Zugriff auf die Gesichtsanimationen zu erhalten, immer vorausgesetzt, dass das jeweilige Spiel über solche Animationen verfügt und es einen passenden Editor dazu gibt. Sollten solche Animationen nicht vorhanden sein, lassen sich diese unter Umständen vom Machinator selbst erstellen oder durch unterschiedliche Gesichtsskins für die Figuren substituieren, welche mithilfe der Recamming Technik nachträglich in die Szene eingefügt werden. Allerdings sind all diese Möglichkeiten umständlicher und bei Weitem nicht so präzise wie die Scripting Technik. Das verstärkte Aufkommen sowie die Verbreitung von gescrripteten Machinima ist größtenteils auf den Erfolg des FPS Spiels „Unreal Tournament 2004“ und dem ihm beiliegenden Machinimatool Matinee zurückzuführen. Selbiges bietet umfangreichen Zugriff auf die Funktionen der Gameengine dieses Spiels und sorgte damit für eine Popularisierung der Scripting Technik innerhalb der Unreal Tournament Machinima Fangemeinde. Ein weiterer Grund, weshalb Matinee bei den Herstellern von Machinima sich so großer Beliebtheit erfreut, ist, dass es abgesehen von den Vorzügen der Scripting Technik auch eine außerordentlich exakte Kamerasteuerung bietet. Zusätzlich zu den diversen Kameraeinstellungen und -bewegungen wie etwa Schwenks, Drehungen, Fahrten und Zooms, findet sich im Repertoire von Matinee unter anderem auch der Einsatz einer Wackelkamera sowie die gezielte Anwendung von Unschärfe- und Verschwimmungseffekten. Außerdem verfügt Matinee über einige Einstellungsmöglichkeiten, mittels derer sich der Gebrauch unterschiedlicher Kameralinsen simulieren lässt. Im Vergleich mit den anderen Machinimatechniken ist

⁵⁴ Kelland, (2005), S. 94.

⁵⁵ Hancock, (2007), S. 195.

Scripting die wohl abstrakteste Herangehensweise bei der Produktion eines Machinima, da die Dreharbeiten und die post production miteinander verschmelzen und auch noch text- beziehungsweise codebasierend ablaufen. Scripting bietet die größte Flexibilität bei der Verwirklichung des eigenen Machinima, allerdings hat diese Technik auch ihre ganz eigenen Nachteile. So verläuft der Herstellungsprozess mittels Scripting wesentlich langsamer als bei allen der drei anderen Techniken. Eine derart präzise Steuerung der Charaktere ist nicht nur aufwendig, sondern auch mühsam und jede Darbietung der Figuren muss einzeln nacheinander erstellt werden, da in den meisten Fällen ein simultanes Arbeiten mehrere Spieler wie bei der Puppenteering Technik beim Scripting nicht möglich ist. Zwar können die Arbeiten an neuen Animationen, 3D Modellen, Skins, Texturen, Sounds und ähnlichem auf mehrere Personen aufgeteilt werden, der eigentliche kreative Prozess und die Dreharbeiten jedoch nicht. Weiters büßt die Scripting Technik viel von der dem Medium Machinima sonst eigentümlichen Unmittelbarkeit bei der Herstellung ein. Während der Machinimator bei der AI Technik oder auch beim Puppenteering sofort das Ergebnis der jeweiligen Dreharbeiten einer Szene sieht und somit auch schneller improvisieren und Fehler ausbessern kann, muss er bei der Scripting Technik erst warten, bis das entsprechende Programm den von dem Machinimator zuvor geschriebenen Code ausführt. Ähnlich wie beim Animationsfilm, kann er erst dann sehen, ob die Szene seinen Vorstellungen entspricht, oder ob er etwas daran verändern muss. Allerdings ist Scripting immer noch wesentlich schneller als der Herstellungsprozess beim Animationsfilm, da das Rendering wegen der vergleichsweise geringeren Grafikqualität deutlich unkomplizierter ist und daher weniger Rechenleistung erfordert. Somit nimmt die Scripting Technik sehr viel Zeit sowie Geduld des Machinimators in Anspruch und setzt eine intensive Beschäftigung mit der jeweiligen Scriptsprache bis hin zu deren Erlernung voraus. Diese Technik ist ganz klar die schwierigste sowie zeitaufwendigste der vier Machinimatechniken und wendet sich aufgrund ihrer Komplexität eindeutig an Machinimators mit entsprechendem Erfahrungsschatz.⁵⁶

⁵⁶ Kelland, (2005), S. 94.

5) Machinima Gattungen und Genres

Das Medium Machinima wurde im Laufe seiner Entwicklungsgeschichte stark durch diverse Einflüsse aus Film aber auch aus dem Fernsehen geprägt. Dies führte zur Bildung unterschiedlichster Machinimaformate, welche denen des Films und besonders denen des Fernsehens entlehnt oder zumindest sehr ähnlich sind. Das folgende Kapitel bietet einen Überblick über die vielfältigen Machinimaformate. Hierzu werden die gängigsten Arten des Mediums Machinima aufgelistet, skizziert und mit entsprechenden Beispielen fundiert. Zur Klassifikation und Differenzierung der unterschiedlichen Machinimaformate wird die Einteilungshierarchie⁵⁷ von Volker Gehrau aus seiner Arbeit zu Fernsehgenres und Fernsehgattungen herangezogen. Auf Grund der starken Verwandtschaft der beiden Medien Fernsehen und Machinima, lässt sich diese unter Berücksichtigung einiger Ausnahmen ebenfalls auf die verschiedenen Machinimaformate anwenden. Um Missverständnissen und Unklarheiten, welche durch die oftmals undeutliche Abgrenzung oder gar synonyme Verwendung dieser beiden Begriffe entstehen können, vorzubeugen, werden die beiden Bezeichnungen von Gehrau wie folgt definiert. Als Gattung „werden all jene Begriffe verstanden, die Fernsehangebote nach ihrer *Form* systematisieren und bezeichnen“⁵⁸, wie beispielsweise Film, Serie, Show, Nachrichten und ähnliche Begriffe. Im Gegensatz dazu sind Genres „am *Inhalt* orientierte Untergruppen der fiktionalen Gattungen *Film* und *Serie*“⁵⁹, wie etwa Krimi, Komödie, Science-Fiction, Fantasy oder Western. Die Kategorisierung nach Gattungen ist der erste Schritt in Gehraus Einteilungshierarchie. Hierbei wird in weiterer Folge zwischen den beiden Bereichen Fiktion und Nonfiktion unterschieden. Zum Bereich der Fiktion gehören die Gattungen Film und Serie, während sämtliche anderen Gattungen wie Show, Magazin oder Nachrichten zur Nonfiktion gezählt werden. Innerhalb dieser beiden Einteilungen können die jeweiligen Gattungen noch durch Untergattungen wie beispielsweise Kurzfilm oder Animationsfilm weiter unterschieden werden, bevor diese unter Verwendung von Genres im Bereich Fiktion respektive durch Themen im Bereich der Nonfiktion genau ausdifferenziert und klassifiziert werden.

⁵⁷ Gehrau, Volker. „Fernsehgenres und Fernsehgattungen: Ansätze und Daten zur Rezeption, Klassifikation und Bezeichnung von Fernsehprogrammen.“ Brosius, Hans-Bernd (Hg[g.]). *Angewandte Medienforschung*. Band 18. München: Reinhard Fischer Verlag 2001. S. 19.

⁵⁸ Ebda. S. 18.

⁵⁹ Ebda. S. 18.

5.1) Film

Ein Großteil aller Machinima lässt sich unter der Gattung Film subsummieren. Da das Medium Machinima sowohl Anfängern wie auch Profis gleichermaßen ideale Voraussetzungen bietet, um eine eigene Geschichte in Form eines Low-Budget Kurzfilms zu erzählen, bildet die gleichnamige Untergattung die Mehrheit der zur Gattung Film gehörenden Machinima. Das Machinima „bot“⁶⁰ von Tom Palmer ist ein sehr schönes Beispiel für einen Science Fiction Kurzfilm, wenngleich es mit seiner Dauer von etwas über 26 Minuten deutlich länger ausfällt, als die meisten anderen Machinimakurzfilme. Das für den Wettbewerb Make Something Unreal Contest: 2004 hergestellte Machinima zeigt die bewegende und liebevoll inszenierte Geschichte eines Roboters. Unter all den in Massenproduktion hergestellten identen Robotern, ist er der Einzige, der die Befehle durch eine übergeordnete künstliche Intelligenz zu hinterfragen beginnt und sich ihnen aktiv widersetzt, anstatt sich wie all die restlichen Roboter mit blindem Gehorsam in ein sinnloses Gemetzel zu stürzen. Frei von der Kontrolle durch die übergeordnete KI macht er sich auf, um die ihn umgebende Welt zu erkunden. Nach und nach erkennt er ihre Schönheit, welche von all den anderen Robotern unbemerkt bleibt. Allerdings macht ihn seine neu gewonnene Individualität auch einsam, denn genau wie die natürliche Schönheit der Welt wird auch er von den anderen Robotern nicht beachtet und letztlich führt seine Abnabelung von der befehlenden KI zum Zusammenbruch seiner internen Systeme. Das Machinima „bot“ wurde mit dem Computerspiel „Unreal Tournament 2004“ unter der ausschließlichen Nutzung der Scripting Technik erstellt und belegte den ersten Platz in der Kategorie Best Movie des Make Something Unreal Contest: 2004.

Der Machinimakurzfilm „The French Democracy“⁶¹ von Koulamata alias Alex Chan ist ein hervorragendes Beispiel dafür, dass sich das Medium Machinima sehr wohl auch dazu eignet, sich mit ernsthaften Thematiken auseinanderzusetzen und darauf bezogene sozialkritische sowie gesellschaftspolitische Statements abzugeben. Im Jahr 2005 veröffentlichte Chan sein knapp 13 Minuten dauerndes Machinima, um zu

⁶⁰ Palmer, Tom. „bot“. *YouTube*.
<http://www.youtube.com/watch?v=jnJxzt9jkUU>
Zugriff: 23.07.2013

⁶¹ Koulamata (Alex Chan). „The French Democracy“. *Internet Archive*.
<http://archive.org/details/thefrenchdemocracy>
Zugriff: 24.07.2013

den zivilen Unruhen in Paris im Oktober und November desselben Jahres Stellung zu beziehen. Auslöser dieser gewalttätigen Ausschreitungen war der tragische Unfalltod zweier Immigranten im Teenager Alter. Gemeinsam mit einem dritten Jungen waren sie irrtümlicherweise vor der Polizei auf der Flucht und versteckten sich in einem Umspannwerk. Dort erlitten zwei der drei Teenager einen tödlichen Stromschlag. Der dritte Junge überlebte schwer verletzt. Zu Beginn von „The French Democracy“ schildert ein kurzes Reenactment diese Ereignisse und geht dann über in die Erzählung der fiktiven Geschichte rund um drei männliche marokkanisch stämmige Immigranten. Nach dem sie alle unabhängig voneinander in ihrem Alltagsleben Opfer unterschiedlichster Formen von Diskriminierung und Rassismus, unter anderem auch durch die Polizei, geworden sind, fangen sie an zu randalieren und mit Molotowcocktails mehrere Gebäude sowie Autos anzuzünden. Als gebürtiger Franzose mit chinesischer Abstammung spricht Chan mit seinem Machinima die Rassismusproblematik im Bezug auf Immigranten an und betrauert den Verlust der französischen Ideale von Freiheit, Gleichheit und Brüderlichkeit. Alex Chan benutzte das Computerspiel „The Movies“ und die damit einhergehenden Möglichkeiten der AI Technik zur Fertigung seines Machinima. „The French Democracy“ ist zwar nicht das erste politisch motivierte Machinima, allerdings das erste, das eine derartige Aufmerksamkeit seitens der Medien und in Folge der Öffentlichkeit erhielt. Auf Grund der stellenweise rudimentär wirkenden Qualität der filmischen Inszenierung und besonders wegen der grammatikalisch fehlerhaften englischen Untertitel wurde das Machinima mehrfach kritisiert. Allerdings wurde es wegen seiner starken politischen Aussage, welche damals ganz besonders den Nerv der Zeit traf und es nach wie vor über jede Kritik erhaben macht, von Kritikern und Fans gleichermaßen gelobt.

Obwohl die Kurzfilme innerhalb der Gattung Film klar die zahlenmäßige Überlegenheit inne haben, findet sich hier aber auch das eine oder andere Machinima im Spielfilmformat, wie etwa „Quad God“, das erste Machinima in Spielfilmlänge, welches in Kapitel 3.3 bereits ausführlich erläutert wurde. Ein weiteres exzellentes Beispiel ist das Machinima „BloodSpell“⁶² der Strange Company. Mit seinen beinahe 90 Minuten Spieldauer ist es eindeutig der Untergattung Spielfilm zuzuordnen und inhaltlich ist es im Fantasy Genre beheimatet. Der Film schildert die

⁶² Strange Company. „BloodSpell“. *Internet Archive*.
http://archive.org/details/BloodSpell_Feature_Film
Zugriff: 25.07.2013

Geschichte des jungen Mönchs Jered, der in einer Welt lebt, in der einige Menschen Magie in ihrem Blut haben. Wird selbiges vergossen, so wird auch die jeweilige Magie dadurch freigesetzt und kann sowohl für gute wie auch für böse Zwecke genutzt werden. Die Kirche der Engel hat es sich zum Ziel gesetzt, eben jene Individuen, die über Blutmagie verfügen, auszumerzen. Als Anhänger dieser Kirche wurde Jered ausgebildet, solche Personen zu jagen und zur Strecke zu bringen, jedoch muss er feststellen, dass auch er Magie in seinem Blut trägt. Plötzlich wird er vom Jäger zum Gejagten und seine einstmalige Kirche bedroht nun sein Leben. Zur Herstellung dieses Machinima benutzte die Strange Company das Computerrollenspiel „Neverwinter Nights“ sowie eine Kombination der AI und der Scripting Technik. Ursprünglich wurde „BloodSpell“ 2006 in einem seriellen Episodenformat veröffentlicht, wobei jede der 14 Episoden in etwa eine viertel Stunde lang ist. Im Jahr 2008 wurde die Serie komplett überarbeitet und als durchgehender Film in Spielfilmlänge in Form eines kostenlosen DVD-Downloads und als Stream veröffentlicht. Diese überarbeitete Spielfilmfassung enthält nebst einigen komplett neu gedrehten Szenen auch jede Menge Zusatzmaterial, wie etwa, Audiokommentare, entfallene Szenen, mehrere Dokumentationen zur Produktion von „BloodSpell“ sowie Untertitel in verschiedenen Sprachen.⁶³ Somit stellt es den umfangreichsten und aufwendigsten Machinimaspielfilm, der je gemacht wurde, da.

Als Exempel für die Untergattung Avantgarde- oder auch Experimentalfilm sei hier das Machinima „Anna“⁶⁴ angeführt. Das nicht ganz acht minütige Machinima von Katherine Anna Kang, die genau wie etwa Hugh Hancock und Anthony Bailey zu den frühen Machinimapionieren gezählt wird, ist dem Fantasy Genre zuzuschreiben. In einer fantastischen Märchenwelt, zeigt „Anna“ das Leben einer einzelnen Blume vom Samenkorn, über das Erblühen mitten in einem riesigen Wald bis hin zu ihrem traurigen Ende in einer Blumenvase und darüber hinaus. Das Machinima verzichtet komplett auf einen virtuellen menschlichen Hauptdarsteller und kommt, durch liebevolle Detailarbeit, gefühlvolle Inszenierung sowie einer atmosphärischen und sehr bewegenden Musikuntermalung ganz ohne ein einziges gesprochenes Wort

⁶³ Strange Company. *BloodSpell*.
<http://www.bloodspell.com/films.html>
Zugriff: 25.07.2013

⁶⁴ Kang, Katherine Anna. „Anna“. *YouTube*.
<http://www.youtube.com/watch?v=bKEr5RRKoO4>
Zugriff: 25.07.2013

aus. „Anna „ stammt aus dem Jahre 2003 und wurde im selben Jahr beim Machinima Film Festival der AMAS mit dem Award in der Kategorie Best Technical Achievement ausgezeichnet. Katherine und ihr Produktionsteam bei Fountainhead Entertainment nutzten die Engine des First-Person-Shooters „Quake III Arena“, welcher zum Zeitpunkt der Entwicklung von „Anna“ bereits vier Jahre alt und somit eigentlich bereits veraltet war. Nichtsdestotrotz wird dieses Machinima nach wie vor sowohl von Fachleuten wie auch in der Community als Meisterwerk und eine Art Meilenstein des Mediums Machinima gepriesen, denn abgesehen von der hinreißenden Geschichte, die in „Anna“ erzählt wird, weist dieses Machinima noch einige weitere und sehr spezielle Charakteristika auf. Erstens hat es außer der zu Grunde liegenden Engine nichts mit dem Spiel „Quake III Arena“ gemeinsam und ist daher ein von Computerspielen unabhängiges Machinima. Zweitens wurde der gesamte Inhalt, das heißt alle Models, Texturen, Animationen, Sounds und ähnliches auf der Basis der Quake III Arena Engine von Katherine und ihrem Team komplett selbst erstellt und drittens sieht es heute, also zehn Jahre nach seiner Erstellung, immer noch sehr gut aus, was man von „Quake III Arena“ keineswegs mehr sagen kann. Kein Wunder also, dass „Anna“ als Paradebeispiel für das Potenzial des Mediums Machinima gilt.

5.2) Serie

Die zweite Gattung innerhalb des Bereichs Fiktion stellt die Serie dar. Gehrau führt in seiner Arbeit im Bezug auf die Gattung Serie sowie ihrer weitere Ausdifferenzierung mehrere Klassifikationsansätze diverser Medien- und Fernsehwissenschaftler an. Unter anderem auch Lothar Mikos, der innerhalb der Gattung Serie nach den drei Typen Mehrteiler, Reihe und Serie weiter unterscheidet. Der Mehrteiler zeichnet sich durch eine abgeschlossene Gesamtgeschichte aus, welche über einige wenige Episoden hinweg chronologisch erzählt wird, wobei die jeweiligen Protagonisten nicht zwangsläufig in einer Gemeinschaft miteinander verbunden sein müssen, dies jedoch durchaus sein können. Die Reihe ähnelt dem Mehrteiler, unterscheidet sich allerdings dadurch, dass ihre Handlung nicht über mehrere Episoden verteilt wird, sondern sie über viele Einzuelepisoden, im Schnitt zwischen 20 und 100, verfügt, wovon jede Folge ihre eigene abgeschlossene Geschichte erzählt. Die Serie hingegen weist eine offene Geschichte auf, die zwar mit jeder fortlaufenden Episode

weiter, jedoch nicht unbedingt auf ein Ende hin erzählt wird. Somit besteht eine Serie meist aus weit über 100 Folgen, welche oftmals in mehrere Staffeln unterteilt sind. Außerdem ist die Verbindung der entsprechenden Protagonisten in einer wie auch immer gearteten Gemeinschaft eine Grundvoraussetzung, denn daraus werden die diversen Handlungsstränge der fortlaufenden Folgen entwickelt.⁶⁵ Diese Merkmale lassen sich auch bei zahlreichen Machinimaproduktionen wieder finden.

Die Machinima Serie „The Strangerhood“⁶⁶ aus dem Jahr 2004 von Rooster Teeth Productions, einer überaus bekannten sowie erfolgreichen Machinima Produktionsfirma, deren Sitz in Austin, Texas liegt, ist ein treffliches Beispiel für die Untergattung Mehrteiler. „The Strangerhood“ gehört zum Genre der Comedy respektive der Sitcom und ist eine Parodie auf die Populärkultur im Allgemeinen und speziell auf Fernsehserien wie etwa *Desperate Housewives*, *Lost* oder *24*. Einige Specials und Feiertagsfolgen außen vor gelassen, erzählt die Machinima Serie über 17 Folgen hinweg die Geschichte von acht verschiedenen Personen, die sich eines Morgens plötzlich in einer mysteriösen Stadt, genauer gesagt in der Wohngegend der Strangerhood Lane, wieder finden und das ohne jegliche Erinnerung daran, wer sie eigentlich sind und wie sie dorthin kamen. Die acht Protagonisten sind allesamt absichtlich überzeichnete Stereotypen, so ist Catherine der Inbegriff der typischen dummen Blondine und Griggs stellt mit seinem muskulösen Körperbau, seiner aggressiven Einstellung und seiner Vorliebe für Tarnfarbe, sowohl auf seiner Hose wie auch in seinem Gesicht, den Prototyp des klassischen harten Kerls dar. Auf der Suche nach ihren eigenen Identitäten, dem Grund warum und wie sie in die Strangerhood Lane gekommen sind und vor allem nach einem Weg, wie sie diese wieder verlassen und in ihr eigenes Leben zurückkehren können, geraten die unterschiedlichen Charaktere immer wieder in ebenso merkwürdige wie lustige Situationen. Diese sind an Szenen aus bekannten Fernsehserien angelehnt und nehmen die darin gezeigten Klischees parodistisch aufs Korn. Abgesehen von den 17 Hauptfolgen gibt es zu „The Strangerhood“ noch eine Miniserie innerhalb der eigentlichen Serie. Diese trägt den Titel „Strangerhood Studios“ und parodiert in sechs kurzen Folgen die Filmindustrie, hat aber abgesehen von den stereotypen

⁶⁵ Gehrau, (2001), S. 67 - 68.

⁶⁶ Rooster Teeth. „The Strangerhood“. *Rooster Teeth: Comedy, Gaming, Community*. <http://roosterteeth.com/archive/?sid=sh&v=more>
Zugriff: 31.07.2013

Protagonisten nichts mit der eigentlichen Handlung von „The Strangerhood“ zu tun. Die gesamte Machinima Serie wurde unter Verwendung der AI Technik mit dem Spiel „Die Sims 2“ realisiert.

Als Beispiel für die Untergattung Reihe soll an dieser Stelle die Machinima Serie „A Great and Majestic Empire“⁶⁷ oder abgekürzt „AGaME“ herangezogen werden. Sie ist ebenfalls eine Comedy Serie und spielt im Science Fiction Universum von Star Wars. Hauptakteure dieser Machinima Serie sind zwei Stormtrooper, die ihren immer gleichen und langweiligen Wachdienst Tag ein Tag aus in irgendeinem Winkel des berühmt berüchtigten Todessterns des Imperiums verrichten. Unterscheiden lassen sich die beiden äußerlich total uniformen Stormtrooper lediglich durch ihre Stimmen und ganz besonders durch ihre unterschiedlichen Akzente. So ist der eine offenbar ein Brite, während der andere Stormtrooper einen typisch schottischen Akzent hat. In 23 kurzen Episoden präsentiert „AGaME“ in Form von Sketchen verschiedene Situationen aus der täglichen Dienstroutine der beiden Stormtrooper. Die Witze und der Humor dieser Sketche beziehen sich natürlich zum Großteil auf das Star Wars Universum, zum Beispiel wird dem Todesstern einmal versehentlich eine Lieferung mit drei Tonnen Wookies, anstatt der bestellten drei Tonnen Cookies zugestellt. Dies setzt klarerweise ein gewisses Maß an Hintergrundwissen im Bezug auf Star Wars beim Rezipienten voraus. Da die Serie aber auch viel mit Situationskomik und der ein oder anderen Anlehnung an berühmte Monty Python Sketche arbeitet, kann „A Great and Majestic Empire“ durchaus auch ein Publikum außerhalb der Star Wars Fangemeinde ansprechen. Das bewies die Serie, als sie 2004 beim Ottawa International Animation Festival vorgestellt wurde und bei den Besuchern ebenso wie bei den anderen Festivalteilnehmern großen Zuspruch fand.⁶⁸ „AGaME“ wurde von Denis Cooney, Dave Maiden und Dave Gilson, ihres Zeichens alle Mitglieder des Clans UK Mercs (United Kingdoms Mercenaries), mit den Computerspielen „Jedi Knight II: Jedi Outcast“ und „Jedi Knight: Jedi Academy“ erschaffen. Sie benutzten dazu eine Kombination der Puppeteering und der AI Technik.

⁶⁷ UK Mercs. „A Great and Majestic Empire – Episode 01“. *Internet Archive*.
http://archive.org/details/a_game_episode_1
Zugriff: 01.08.2013

⁶⁸ Kelland, (2005), S. 88.

Das Vorzeigebeispiel für die Untergattung Serie schlechthin ist ganz klar die Machinima Serie „Red vs. Blue“⁶⁹ von Rooster Teeth Productions. Diese Sitcom-artige Science Fiction Serie spielt im Halo-Universum. Ausgangspunkt der Geschichte sind zwei miteinander verfeindete Teams sogenannter Spartan Super Soldaten, das rote und das blaue Team. Jedes der beiden Teams besitzt eine eigene Basis, welche an den beiden gegenüberliegenden Enden eines Canyons, dem Blood Gulch, platziert sind. Wie für ein Team Deathmatch üblich, ist es das Ziel beider Teams, das jeweils andere Team zu vernichten und schlussendlich deren Hauptquartier einzunehmen. Natürlich hat jedes Teammitglied seine eigene Meinung und Ansicht darüber, warum, wie und womit man das Ziel wohl am besten erreichen würde oder ob man das gegnerische Team denn überhaupt bekämpfen sollte. „Red vs. Blue“ spielt mit den diversen Stereotypen und Klischees unterschiedlicher Science Fiction Filme, ebenso wie es First Person Shooter Spiele und ganz ähnlich wie die amerikanische TV Serie M*A*S*H aus den Achtzigern das Militärleben an sich parodiert. Ursprünglich war „Red vs. Blue“ von seinem Schöpfer Michael „Burnie“ Burns als kurzer Mehrteiler mit sechs bis acht Folgen gedacht gewesen. Dabei unterschätzte er allerdings, wie gut seine Idee einer Machinima Serie im Halo-Universum bei den Spielern und der restlichen Community ankommen würde. Bereits die erste Folge von „Red vs. Blue“ aus dem Jahre 2003 war ein durchschlagender Erfolg ungeahnten Ausmaßes. Allein am ersten Tag der Veröffentlichung besuchten mehr als 20.000 Leute die Website, um die erste Episode von „Red vs. Blue“ runter zu laden.⁷⁰ Dies führte einerseits dazu, dass der Server in Folge der völligen Überlastung durch einen derartigen Ansturm an Zugriffen zusammenbrach. Andererseits zeigte es überaus deutlich, dass die Nachfrage in der Community nach solch einer Machinima Serie offenbar ziemlich groß ist. Derart überrascht und motiviert drehten Burns und sein Team bei Rooster Teeth Productions schnell eine weitere Folge, welche einen ebenso großen Erfolg bei den Fans erzielen konnte, was wiederum zur Entstehung weiterer „Red vs. Blue“ Episoden führte. Innerhalb kürzester Zeit schossen die Zuschauerzahlen dank diverser Internetseiten und

⁶⁹ Rooster Teeth. „Red vs. Blue“. *Rooster Teeth: Comedy, Gaming, Community*.
<http://roosterteeth.com/archive/?id=88&v=more&s=1>

Zugriff: 02.08.2013

⁷⁰ Thompson, Clive. „The Xbox Auteurs“. *The New York Times*.

http://www.nytimes.com/2005/08/07/magazine/07MACHINI.html?pagewanted=1&_r=1&ei=5090&en=a0b469a4346f3cbb&ex=1281067200&partner=rssuserland&emc=rss

Zugriff: 06.08.2013

einschlägiger Nerd Blogs in die Höhe und mit ihnen auch der Bekanntheitsgrad der Serie. Anfänglich bestand die Fangemeinde ausschließlich aus anderen Halo Spielern. Mit zunehmender Prominenz schaffte es die Serie aber auch jene Spieler innerhalb der Community, die zwar vorwiegend Shooter spielten, aber Halo noch nicht kannten, zu erreichen und zu begeistern. Doch „Red vs. Blue“ zog andere Nicht-Shooter-Spieler ebenso in seinen Bann und sprach letztlich auch ein nicht zwangsläufig Video- und Computerspiel affines Publikum weit außerhalb der ursprünglichen Spieler- und Machinima- Community an. Solch ein Erfolg blieb beim Entwicklerstudie des Halo Spiels und dem Publisher Microsoft natürlich nicht unbemerkt. Kurz nach den ersten Folgen kontaktierte das Entwicklerstudie Bungie Rooster Teeth Productions bezüglich „Red vs. Blue“, aber anstatt der Serie wie von Burns und seinem Team befürchtet sprichwörtlich den Saft abzdrehen, zeigte sich Bungie überaus angetan von der Serie und erlaubte Rooster Teeth die fortwährende Nutzung von Halo ohne dabei irgendwelche Lizenzrechte zahlen zu müssen. Das war natürlich nicht ganz uneigennützig von Microsoft, da „Red vs. Blue“ in gewisser Weise kostenlose Werbung für Halo darstellte und somit den Bekanntheitsgrad des Spieles deutlich anhub. Darüber hinaus verlieh die Serie dem Spiel einen wirtschaftlich für Bungie sowie Microsoft sicher nicht uninteressanten Mehrwert, welcher von der Spieleindustrie so noch gar nicht bedacht worden war. Microsoft heuerte Rooster Teeth in weiterer Folge an, damit diese spezielle „Red vs. Blue“ Videos produzierten, welche gezielt in diversen Video- und Computerspielgeschäften zu Werbezwecken eingesetzt wurden. Die Unterstützung durch Microsoft und Bungie ging sogar so weit, dass die Entwickler bei der Umsetzung des Nachfolgetitels „Halo 2“ die Möglichkeit einbauten, dass der Spieler mittels eines bestimmten Tastendrucks seine Waffe senken konnte. Rein spielerisch betrachtet macht dies allerdings wenig Sinn, warum sollte man auch in einem Shooter seine Waffe senken wollen? Aus der Sicht der Machinima Produzenten gesehen ist die Möglichkeit jedoch Gold wert. Bungie programmierte diesen Steuerungsbefehl einzig und alleine nur deshalb in das Spiel, um Rooster Teeth das Drehen der Dialoge für „Red vs. Blue“ zu erleichtern.⁷¹ Die Geschichte rund um das blaue und das rote Team im Blood Gulch Canyon, welche auch unter dem Namen The Blood Gulch Chronicles bekannt ist, erstreckt sich über fünf ganze Staffeln und endet mit Episode 100. Darüber hinaus gibt es noch fünf weitere Staffeln, jede zwischen 19 und 22 Folgen lang, die an The Blood

⁷¹ Thompson (wie Anm. 64).

Gulch Chronicles anschließen und sowohl die entsprechende Vorgeschichte dazu erzählen, als auch die Serie mit neuen Plots weiterführen. Aktuell wird von Rooster Teeth gerade die elfte Staffel von „Red vs. Blue“ produziert, wobei die ersten sieben Episoden bereits erschienen sind. Insgesamt kommt „Red vs. Blue“ bisher auf stolze 208 Folgen. Zusätzlich bietet die Serie noch zahlreiche Specials, Mehrteiler sowie Trailer und Teaser zu den jeweiligen Staffeln. Damit ist „Red vs. Blue“ die erste Machinima Serie, welche die für Fernsehserien magische Marke von 200 Folgen geknackt hat und steht solch bekannten TV Serien wie beispielweise Friends, South Park, Die Simpsons, Stargate SG1, CSI Las Vegas oder King of Queens im Bezug auf die Beliebtheit und den Erfolg in keinster Weise nach. Mit „Red vs. Blue“ schafften Rooster Teeth Productions ihren ganz großen Durchbruch und wurden zu einem der bekanntesten Machinima Hersteller weltweit. Die Serie gewann 2003 mehrere Auszeichnungen beim Machinima Film Festival der AMAS, unter anderem den Award für Best Independent Machinima Film, Best Writing und Best Picture sowie 2005 in der Kategorie Best Independent Machinima. Sowohl Kritiker wie auch Fachleute äußerten sich anerkennend und durchwegs positiv zu „Red vs. Blue“. So bezeichnete Hugh Hancock in einem Interview die Serie als die wohl erfolgreichste Machinima Produktion überhaupt und schätzte, dass sie rund 200.000 US Dollar Gewinn pro Jahr macht.⁷² Bis auf das Strategiespiel „Halo Wars“, welches sich wegen seiner auf die gleichzeitige Kontrolle mehrere größerer Einheiten bis hin zu einer ganzen Armee ausgelegten Steuerung denkbar schlecht für die Herstellung dieser Art von Machinima eignet, hat Rooster Teeth im Laufe der Jahre alle Spiele der Halo-Reihe zur Produktion von „Red vs. Blue“ verwendet. Aktuell wird die Serie mit dem Spiel „Halo 4“, welches im November letzten Jahres erschienen ist, gedreht. Für die Gestaltung ihrer Sets nutzen Rooster Teeth das unter dem Namen Schmiede bekannte Editorprogram, welches seit dem Erscheinen von „Halo 3“ ein fixer Bestandteil jedes Nachfolgetitels der Halo-Reihe ist. Ihre virtuellen Schauspieler steuern Burns und sein Team mittels der Puppeteering Technik.

Obwohl bereits alle Untergattungen der Gattung Serie mit jeweils einem aussagekräftigen Beispiel abgehandelt wurden, darf an dieser Stelle die Serie „Arby

⁷² MacGregor, James. „Hugh Hancock, Machinimateur“. *Shooting People: Shooter Films*. https://shootingpeople.org/shooterfilms/interview.php?int_id=23
Zugriff: 12.08.2013.

‘n‘ The Chief’⁷³ nicht ungenannt bleiben. Genau wie „Red vs. Blue“ gehört auch sie zur Untergattung Serie, obgleich dies nur der sekundäre Grund für die Beispielnennung dieser Machinima Serie ist. Primär wird „Arby ‘n‘ The Chief“ hier wegen ihrer überaus ungewöhnlichen sowie einzigartigen Struktur und der besonderen Herangehensweise thematisiert. „Arby ‘n‘ The Chief“ ist eine Serie hybrider Natur, denn sie besteht sowohl aus Realfilmteilen, als auch aus Aufnahmen innerhalb einer virtuellen Echtzeit 3D Umgebung. Wendet man also die in Unterkapitel 2.2 angeführte Definition an, erscheint es strittig, ob diese Sitcom Serie wirklich als Machinima zu bezeichnen ist, zumal der Anteil der Realfilmaufnahmen deutlich überwiegt. Dessen ungeachtet hat sich die Serie einen festen Platz in der Machinima Community gesichert und wird von der überwiegenden Mehrheit der Fans wie auch von Fachleuten gelobt. Dies liegt vor allem an der humoristisch scharfen Satire der Videospieldkultur innerhalb der Serie und an der Art und Weise wie „Arby ‘n‘ The Chief“ diese präsentiert. Die Serie dreht sich um zwei circa 20 Zentimeter große Actionfiguren aus dem Videospiele „Halo 2“, den Master Chief und den Arbiter. Sobald ihr erwachsener Besitzer Jon Graham alias DigitalPh33r die Wohnung verlässt, erwachen die beiden Spielzeugfiguren, ähnlich der Idee von Pixars „Toy Story“, zum Leben. Anfänglich besitzt Jon nur den Master Chief, der, sofern sein Eigentümer nicht zugegen ist, es sich gern auf Grahams Couch gemütlich macht und wie es sich für den Held sämtlicher Halo-Spiele gehört auf Grahams Videospielekonsole Xbox 360 „Halo 3“ spielt. Allerdings stellt er sich dabei nicht besonders geschickt an und beschimpft die anderen Mitspieler, um über seine eigene Inkompetenz hinweg zu täuschen. Eines Tages bestellt sich Graham eine weitere Actionfigur, den Arbiter, welcher auch prompt mittels Paketdienst geliefert wird. Da Graham nicht zu Hause ist, wird auch der Arbiter lebendig, befreit sich aus seiner Verpackung und schlägt den Master Chief, der sich zuvor mit einem Küchenmesser bewaffnet hat, kurzer Hand einfach k.o. In weiterer Folge muss sich der Master Chief nun, sehr zu seinem Missfallen, mit dem Arbiter arrangieren und Grahams Wohnung sowie dessen Couch mit ihm teilen. Dies gilt natürlich auch für Grahams unterschiedliche Videospielekonsolen und seine Spielesammlung. Als wäre das nicht schon schlimm genug, entpuppt sich der Arbiter auch noch als ein deutlich geschicktere Spieler als der Master Chief beim Spielen von Videospiele, allen voran bei „Halo 3“. Zwischen

⁷³ DigitalPh33r (Jon Graham). „Arby ‘n‘ The Chief: Pilot“. *YouTube*.
<http://www.youtube.com/watch?v=kb8rdc-0OpQ>
Zugriff: 14.08.2013.

den Ingameszenen, die das Spielgeschehen zeigen, sieht man immer wieder Realfilmeinstellungen der beiden Actionfiguren, wie sie auf dem Sofa sitzen, die für sie eigentlich viel zu großen Controller bedienen und in das Mikrofon des Headsets sprechen. In den meisten Fällen, speziell in den ersten Folgen der Serie, geht es in den Gesprächen zwischen dem Master Chief und dem Arbiter um Halo bezogene Themen. Während der Master Chief den Stereotyp des aufbrausenden, ungebildeten und unflätigen Proleten erfüllt, der die Schuld für seine eigenen Probleme grundsätzlich Anderen zuschiebt, verkörpert der Arbiter die Stimme der Vernunft. Auf überaus besonnene Art und Weise sowie mit ausgesprochen bodenständigen und verblüffend realitätsbezogenen Argumenten versucht er immer wieder dem Master Chief seine Fehler und Irrtümer aufzuzeigen. In späteren Folgen und Staffeln haben die Meinungsverschiedenheiten der beiden Actionfiguren nicht mehr nur Halo Thematiken, sondern auch andere Spiele wie beispielsweise „Call of Duty“ und „Resident Evil 5“ sowie die Videospieldkultur im Allgemeinen und sogar das Thema Machinima zum Inhalt. Aber auch ganz alltäglich Probleme werden hin und wieder thematisiert, so macht sich der Master Chief beispielsweise einmal Sorgen, warum Jon Graham keine Freundin hat. Die ganze Serie hat einen sehr starken Nerd-Touch, der sich nicht nur in Form der Actionfiguren als Protagonisten und in den Thematiken der einzelnen Folgen deutlich niederschlägt, sondern auch in der Art und Weise, wie die Figuren kommunizieren. So spricht der Master Chief im aus dem Internet, speziell aus Chats, SMS oder auch Instant Messaging bekannten Netzjargon und verwendet besonders in Spielerkreisen übliche Abkürzungen wie etwa AFK oder LOL⁷⁴. Zusätzlich werden seine Untertitel ausschließlich in Leetspeak, einer Schriftsprache aus dem Internet, in welcher einige Buchstaben durch Zahlen und Sonderzeichen substituiert werden, dargestellt. In den späteren Staffeln finden sich dann auch etwas umfangreichere Plots sowie einige neue Charaktere, wie zum Beispiel die weitere Halo-Actionfigur Cortana oder die stumme Spielzeugspinne Greg, die sich nur mittels Stift und Notizblock mitteilen kann. Die Serie hat insgesamt 89 Folgen, bestehend aus sieben Staffeln, wovon jede zwischen sechs und 25 Episoden enthält. Weiters gibt es noch die drei Spin-Offs „Arby ‘n’ The Chief in L.A.“, „Arby ‘n’ The Chief – Bytes“ und „Arby ‘n’ The Chief: Hypermail“. Ersteres wurde von Machinima.com

⁷⁴ AFK – „away from keyboard/Nicht an der Tastatur“. Sagt aus, dass der jeweilige Spieler gerade nicht an seiner Tastatur sitzt, oder seinen Controller gerade nicht bedient und daher am Spiel oder Chat momentan nicht teilnimmt.

LOL – „loughing out loud/Lautes Auflachen“

gedreht, wobei der Schöpfer der Serie Jon Graham kaum in die Produktion mit einbezogen wurde. „Arby ‘n‘ The Chief in L.A.“ war nicht besonders erfolgreich bei den Fans und wurde deshalb nach nur einer Staffel bereits wieder abgesetzt. Die beiden anderen Spin-Off Serien wurden wieder von Graham selbst entwickelt und fanden überwiegend positiven Anklang bei den Fans. Gleichwohl gab es aber auch Unmutsäußerungen aus der Community, denn dadurch dass „Bytes“ und „Hypermail“ zwischen den regulären Folgen der Hauptserie erschienen, verzögerte sich die Produktion selbiger, was wiederum eine längere Wartezeit auf neue Folgen der Hauptserie für die Fans bedeutete. In zwei Staffeln erzählt „Arby ‘n‘ The Chief – Bytes“ alternative Kurzgeschichten mit denselben Protagonisten wie die Hauptserie und legt den Fokus dabei mehr auf humoristische Situationskomik, anstatt auf einen ausgefeilten folgenübergreifenden Plot. „Arby ‘n‘ The Chief: Hypermail“ ist eine Art Show, die vom Master Chief und dem Arbiter gehostet wird. In den bisher erschienen dreizehn Episoden beantworten der Chief und der Arbiter immer ein paar Fanemails pro Folge, wobei der Master Chief aus Prinzip immer anderer Meinung als der Arbiter ist. Die Besonderheit von „Hypermail“ ist, dass die beiden Protagonisten die Kamera respektive die Zuschauer direkt ansprechen und so bewusst die vierte Wand durchbrechen. Darüber hinaus gibt es noch den ungefähr 30 Minuten langen Film „Arby ‘n‘ The Chief: The Movie“, sowie mehrere Shorts, Specials und zwei Behind The Scenes Folgen⁷⁵. Die Szenen innerhalb einer virtuellen Echtzeit 3D Umgebung wurden unter Verwendung der Puppeteering Technik in mehreren unterschiedlichen Videospiele gedreht, vorrangig jedoch in Spielen aus der Halo-Reihe. In den Realfilmszenen nutzte Graham die analoge Version der Puppeteering Technik und steuerte seine Actionfiguren direkt mit der Hand, jedoch so geschickt dass diese nie zu sehen ist.

⁷⁵ Graham, Jon. *Jon CJG's Blog*.
<http://joncjg.blogspot.co.at/>
Zugriff: 18.08.2013.

5.3) Show

Die Gattung Show gehört in Gehraus Einteilungshierarchie zum Bereich der Nonfiktion und kann in mehrere Untergattungen, wie beispielsweise Talkshow, Spielshow, Musikshow, Sportshow, Autoshow, oder auch Kinder- beziehungsweise Jugendshow, weiter aufgeteilt werden. Während solche Shows einen ebenso häufigen wie wesentlichen Bestandteil nahezu aller aktuellen Fernsehprogramme darstellen, sind sie im Bereich Machinima ausgesprochen selten und außerhalb des Computerspiels „Second Life“ so gut wie nicht vorhanden. Wie bereits in Unterkapitel 3.3 erwähnt verfügt „Second Life“ mit dem Second Life Cable Network, kurz SLCN, respektive dem Treet TV Network über das weltweit erste virtuelle Fernsehnetzwerk. Dieses bietet eine ganze Reihe an Unterhaltungsshows zu unterschiedlichsten Themen wie etwa, Sport, Mode, Musik, virtuelle Kunst, Talkshows und sogar eine Stand-Up Comedy Show, die alle innerhalb von „Second Life“ und auch Spielunabhängig im Internet angeschaut werden können.

Eines dieser überaus seltenen Exemplare an Machinima Shows, die nichts mit „Second Life“ zu tun haben, ist „This Spartan Life“⁷⁶ von Bong + Dern Productions. Sie zählt zur Untergattung Talkshow und da in den jeweiligen Episoden meistens mehrere Gäste zu unterschiedlichen Themen zu Wort kommen, kann die Show gemäß den Klassifikationskriterien nach Fley⁷⁷ als Polythematischer Talk kategorisiert werden. Abgesehen von der Tatsache, dass „This Spartan Life“ eine der wenigen Shows, welche innerhalb der virtuellen Welt eines Computer- oder Videospiele aufgezeichnet werden, ist, sticht „This Spartan Life“ gerade wegen der Wahl eines für die Produktion einer Talkshow in erster Linie eher ungeeignet erscheinenden Spiels besonders hervor. Chris Burke, seines Zeichens Produzent, Regisseur, Moderator sowie einer der beiden Schreiber von „This Spartan Life“ wählte den First-Person-Shooter „Halo 2“ als Produktionsort für die Talkshow. Ein Großteil jeder Episode wird live während eines offenen Multiplayer Matches aufgezeichnet. In Form seines digitalen Avatars namens Damian Lacedaemion, einem menschlichen Spartan Supersoldat mit einem Smiley als Erkennungszeichen

⁷⁶ This Spartan Life: A Talk Show In Game Space. *Episode 1 – May 2005*.
<http://www.thisspartanlife.com/episodes.php?id=1>

Zugriff: 22.08.2013.

⁷⁷ Gehrau, (2001), S. 63 - 64.

auf seiner Schulterpanzerung, führt Burke in einer entspannten sowie gut gelaunten Art durch die Show und die Interviews. Unterstützt wird er dabei von seinen beiden Kamera-Spartans Peaches alias Terry Golob und Sherry alias Michele Darling, aus deren Blickwinkeln die Show aufgezeichnet wird. DJ Octobit sorgt mit seiner 8-bit Musik für die passende musikalische Untermalung der Show und die Solid Gold Elite Dancers geben in jeder Episode eine kleine Tanzeinlage zum Besten. Diese Tanzgruppe wurde in Anlehnung an die amerikanische Musikshowserie Solid Gold aus den Achtzigern des letzten Jahrhunderts benannt und besteht aus den fünf Aliens Shondra, Tony, Amber, Sasha und Bernardo. In der Regel sind dies die virtuellen Alter Egos von Rebecca Honig, Matt Dominianni, Mandy Bonhomme und Joshua Briggs, wenngleich die Besetzung in einigen Episoden wechselt. Im Gegensatz zu einem geschlossenen Multiplayer Match, an dem beispielsweise nur Freunde oder Spieler, die extra vom Host dazu eingeladen wurde teilnehmen dürfen, sind offene Matches für alle Spieler, bis zum Erreichen der maximalen Spieleranzahl, welche meistens durch die Einstellungen des Hosts oder durch den jeweiligen Spielmodus (Deathmatch, Teamdeathmatch, Capture The Flag, etc.) festgelegt wird, zugänglich. Ergo können, abgesehen von Burkes Team und seinen Interviewgästen auch andere Spieler, die mit der Show überhaupt nichts zu tun haben, dem Match beitreten. Da „Halo 2“ nun mal ein Shooter ist und das Ziel des Spiels darin besteht, andere Spieler zu eliminieren, kommt es des Öfteren vor, dass man im Hintergrund der Show sieht, wie sich gegnerische Spieler mit allerhand unterschiedlicher Waffen und Fahrzeuge gegenseitig bekämpfen. Bisweilen geraten auch der Moderator und seine Interviewpartner selbst ins Fadenkreuz anderer Spieler. Dann muss Damian, sehr zu seinem Bedauern, auf gewalttätigere Problemlösungsstrategien zurückgreifen, um sich selbst sowie seine Gäste zu verteidigen. Dies verleiht der Show eine gewisse Unvorhersehbarkeit und eine Unmittelbarkeit, welche maßgeblich zu dem einzigartigen Charme von „This Spartan Life“ beitragen. Hin und wieder agieren Peaches oder Sherry auch mal als Leibwächter und beseitigen andere Spieler, die dem Talkshowhost oder seinen Gästen nach dem virtuellen Leben trachten. Für die Aufzeichnung späterer Episoden wurde sogar ein eigener Bodyguard Namens Fyb3roptik, alias Nick Wallace, für die Show gecastet. Die in der Show angesprochenen Thematiken sind nicht nur interessant und breit gefächert, sondern auch von einer Signifikanz, welche die Show angesichts ihrer humoristischen Inszenierung auf den ersten Blick so gar nicht vermuten lassen

würde. Sie reichen von der Weiterentwicklung bekannter Medien, wie beispielsweise dem Buch, über Musik in ihren unterschiedlichsten Anwendungsformen, dem Verhalten von Spielern und deren rückwirkenden Einfluss auf die Gesellschaft bis hin zu dem Schlagwort der Netzneutralität und natürlich auch dem Medium Machinima. Unter den bisherigen Gästen der Show finden sich unter anderem Martin O'Donnell, ein amerikanischer Videospielemusikkomponist, der mit seiner Musik für Bungies Halo-Spielereihe berühmt wurde, Michael Burns von Rooster Teeth Productions, Mitglieder des renommierten ILL Clans, eine Gruppe von Spielern, die sich mit Witz und Innovation zur Zeit der Quake Movies als Machinimapioniere profilierte, ebenso wie der mittlerweile verstorbene britische Künstler, Modedesigner und Manager der britischen Punk Band Sex Pistols Malcolm McLaren und Katie Salen, ihres Zeichens Game Designerin und Professorin am DePaul University College of Computing and Digital Media. Besonders erwähnenswert ist Episode sieben von „This Spartan Life“, in welcher Tiffany Cheng, Mitbegründerin der Nonprofit-Organisation Fight For The Future, zu Gast ist und mit Damian über SOPA (Stop Online Piracy Act) und PIPA (Protect IP Act), die Organisation von Protestbewegungen gegen diese beiden Gesetzesvorschläge sowie über Internetzensur seitens der Regierung und mögliche Wege zur zukünftigen Erhaltung der Netzneutralität spricht. „This Spartan Life“ wird in einem Episodenformat veröffentlicht. Jede dieser Episoden ist ungefähr 30 Minuten lang und in fünf bis sechs unterschiedliche Module unterteilt. Diese sind typischerweise das Intro und Damians Eröffnungsmonolog, das bei den Fans sehr beliebte Travelogue, eine Art kurzer Pannenshow, die Interviewsegmente mit den Gästen, eine Tanzeinlage der Solid Gold Elite Dancers, das Body Count Modul, eine Art politische Debatte, in welcher sich zwei oder mehrere Vertreter fiktiver Parteien gegenüber stehen und ihre Meinung zu einem bestimmten Thema darlegen, während sie sich gleichzeitig in bester Shooter Manier bekämpfen und natürlich die abschließenden Credits. Die erste Episode von „This Spartan Life“ ist im Mai 2005 erschienen. Bisher sind sieben Episoden, ein Special zur Veröffentlichung von „Halo 4“ sowie mehrere Videoblogs veröffentlicht worden. Innerhalb kurzer Zeit erlangte diese außergewöhnliche Talkshow große Popularität in den unterschiedlichsten Spieler- sowie Machinimakreisen und darüber hinaus auch bei Fachleuten und Befürwortern neuer Medien. In den Jahren 2005 und 2008 gewann „This Spartan Life“ die Auszeichnung in der Kategorie Best Machinima Series beim Machinima Film Festival der AMAS. Zur Herstellung der Talkshow wurden die Spiele „Halo 2“, „Halo

3“, Halo: Reach“ sowie „Halo 4“ verwendet. Alle an der Show teilnehmenden Figuren werden mittels der Puppeteering Technik gesteuert.

Ein vortreffliches Beispiel für die Untergattung der Spielshow ist die Show „The 1st Question“⁷⁸ des bereits erwähnten Treet TV Networks. Wendet man die in Gehraus Arbeit angegebenen Klassifikationsmerkmale zur Unterscheidung von Spielshows⁷⁹ an, so ist „The 1st Question“ eindeutig der Kategorie Trivia/Quiz zuzuordnen, da in dieser Show vorwiegend Allgemeinwissen getestet beziehungsweise abgefragt wird. Moderiert wird die Show von einem Quizmasterduo in Form ihrer virtuellen Alter Egos. Pooky Amsterdam stellt mit ihrem weiblichen rothaarigen Avatar die Hauptmoderatorin, während Hydra Shaftoe mit seinem humanoiden Katzenwesen den Ko-Moderator mimt. In jeder Episode begrüßen Pooky und Hydra in ihrem virtuellen Studio drei Second Life Spieler als ihre Quizkandidaten. Jede Folge besteht aus mehreren Elementen und wird vor einem live Publikum bestehend aus geladenen Second Life Spielern respektive deren Avataren aufgezeichnet. Die Show startet üblicherweise mit der Showeröffnung durch Pooky gefolgt von einem kurzen Intro und der Vorstellung der jeweiligen Kandidaten. Danach beginnt auch gleich die erste Quizrunde. In dieser als Yay or Nay bezeichneten Antwortrunde erzählen Pooky und Hydra abwechselnd den einzelnen Kandidaten Sachverhalte zu unterschiedlichsten Themen aus dem Bereich des Allgemeinwissens. Die Aufgabe des Kandidaten ist es dabei zu entscheiden, ob der ihm geschilderte Sachverhalt wahr (Yay) oder falsch (Nay) ist. Pro richtiger Antwort gibt es einen Punkt. Darauf folgt die Word Up-Runde, in welcher jeder der drei Kandidaten einen selbsterfundene Begriff oder ein selbstkreatives Wort präsentiert und das Publikum in einem Voting über das beste Wort abstimmt. Den Abschluss bildet die Buzzer-Runde, in welcher Pooky und Hydra abwechselnd Fragen stellen und der Kandidat, der als erster seinen Buzzer respektive die entsprechende Taste auf seiner Tastatur drückt, darf antworten. Richtige Antworten und ein gutes Abschneiden beim Word Up Voting bringen Punkte und der Kandidat mit den meisten Punkten am Ende der Show gewinnt. In der Regel beinhaltet jede Folge der Quizshow auch eine kurze Werbeeinblendung. Alle Avatare in „The 1st Question“ werden mittels der

⁷⁸ Treet TV. „The 1st Question 24 June 2012“. *Treet TV*.

<http://treet.tv/shows/1stquestion/episodes/ep141>

Zugriff: 02.09.2013.

⁷⁹ Gehrau, (2001), S. 65.

Puppeteering Technik gesteuert, wenngleich es in der Show nicht sonderlich viel Bewegung seitens der Figuren gibt, da sowohl die Kandidaten, wie auch die Quizmaster und das Publikum während der gesamten Show sitzen. „The 1st Question“ nutzt den in Second Life integrierten Voice Chat, auch Second Talk genannt. Sowohl die Lippenbewegungen des Moderatorenduos und der Kandidaten als auch deren Gesten, wie etwa kleinere Kopfbewegungen, Haltungswechsel oder die Ohrenbewegungen von Hydra beim Sprechen sind Animationen, welche von Second Life zur Verfügung gestellt und sofern diese über die entsprechenden Einstellungen aktiviert worden sind automatisch ausgelöst und ausgeführt werden. Seit der ersten Episode, welche am 15 Mai 2008 und damals noch unter dem Titel „The 2nd Question“ in Anlehnung an „Second Life“ erschien, sind über 140 weitere Folgen dieser Machinima-Quizshow veröffentlicht worden.

5.4) Werbung

Die Werbung macht einen beträchtlichen, wenn nicht sogar den Großteil aktueller Fernsehprogramme aus und ist, so sehr man sich das als Zuschauer auch manchmal wegen ihrer störenden Eigenschaft als Unterbrechung beim Rezipieren von Filmen und Serienfolgen aufzutauchen, wünscht, nicht mehr aus dem Fernsehen wegzudenken. Diese etwas eigenwillige Gattung aus Film und Fernsehen hat auch Einzug in den Bereich Machinima gefunden. Dort allerdings in einer weitaus weniger belästigenden Art und Weise. Zum Teil liegt dies sicher auch daran, dass man als User im Internet, dem Distributionskanal für Machinima schlechthin, normalerweise deutlich mehr Kontrolle über die Selektion dessen, was man zu rezipieren wünscht, besitzt, als beispielsweise im Fernsehen, welches den Zuschauer dazu zwingt, lästige Werbepausen hinzunehmen. Die Ausnahme bilden hier natürlich On Demand Services oder Spezialprogramme wie etwa Sky, die auf Werbung gänzlich verzichten, oder diese auf Eigenwerbung zwischen den jeweiligen Sendungen reduzieren. Dies geht in der Regel jedoch mit einer erhöhten finanziellen Belastung für den Zuschauer einher. Diese dem User im Internet zur Verfügung stehenden Selektionsmöglichkeiten zur Vermeidung von Werbung lassen sich durch diverse Add- und Pop Up-Blocker Computerprogramme noch weiter verbessern. Werbung tritt im Internet in den unterschiedlichsten Arten auf, doch im Bereich Machinima

kommt sie fast ausschließlich nur in der aus den Medien Kino und Fernsehen bestens bekannten Form des Teasers und des Trailers vor. Diese stehen meist in Verbindung mit Machinima-Shows oder Serien und sollen selbige promoten. Im Falle einer Serie, wie etwa „Red vs. Blue“, wird diese Art von Werbung auch gern benutzt, um beispielsweise auf eine neue Staffel oder ein neues Special aufmerksam zu machen. Aber auch die Computer- und Videospiegelindustrie macht sich diese Art der Werbung schon seit einigen Jahren zunutze, um ihre Spiele besser zu vermarkten. Dies geschieht vorwiegend über das Internet, jedoch werden auch im Fernsehen immer mehr Werbetrailer für Computer- und Videospiele gezeigt. In der Regel solche, die für ein sogenanntes Blockbuster Game werben.

Ein erstklassiges Beispiel für die Verwendung des Mediums Machinima in der Werbung und speziell in der Fernsehwerbung sind die Werbespots des Spielepublishers Blizzard Entertainment. So wirbt der Publisher mit den aus dem Fernsehen bekannten Schauspielern Mr. T⁸⁰ und William Shatner⁸¹ ebenso wie mit dem Godfather of Metal Ozzy Osbourne⁸² für sein MMORPG „World of Warcraft“, auch „WoW“ abgekürzt. Diese Werbespots verbinden auf geschickte Art und Weise bekannte Persönlichkeiten aus der Film- und der Musikbranche mit den Möglichkeiten von Machinima und generieren so einen erhöhten Wiedererkennungswert für die Marke „World of Warcraft“. Anstatt genau wie der Großteil aller anderen Trailer für Videospiele auch einfach ein paar Ingame- oder Renderszenen aus dem betreffenden Spiel zu zeigen, kombinieren besagte World of Warcraft Werbespots Realfilmszenen mit Ingame-Material. Letztere zeigen den WoW-Avatar des jeweiligen Promis. Diese virtuellen Spielfiguren sind einzigartig innerhalb der Welt von WoW und wurden eigens nur für diese Werbespots geschaffen. Weiters weisen sie, zumindest im Fall von Ozzy Osbourne und Mr. T gewisse Ähnlichkeiten in Aussehen und Statur zu ihren realen Pendants auf. So trägt Ozzys Avatar beispielsweise ebenfalls lange dunkle Haare gepaart mit Osbournes

⁸⁰ World of Warcraft. „World of Warcraft Commercial – Mr. T“. *YouTube*.
http://www.youtube.com/watch?v=esLlxObAD_Y
Zugriff: 05.09.2013.

⁸¹ World of Warcraft. „WoW Commercial – William Shatner“. *YouTube*.
<http://www.youtube.com/watch?v=iyUNDbO2KMU>
Zugriff: 05.09.2013.

⁸² World of Warcraft. „World of Warcraft TV Spot: Ozzy Osbourne“. *YouTube*.
<http://www.youtube.com/watch?v=8OgYWLSrmlI>
Zugriff: 05.09.2013.

typischer runder Sonnenbrille, wohingegen Mr. Ts virtuelle Variante dessen markanten Bart und Irokesen-Haarschnitt teilt. Da der WoW-Avatar von William Shatner der Rasse der Tauren entstammt (übergroße aufrecht gehende humanoide Rinderwesen) ist die Sache mit der Ähnlichkeit eher strittig, wenngleich eine gewisse Kongruenz im Bezug auf die Körperhaltung in dem Werbespot nicht von der Hand zu weisen ist. Darüber hinaus wurden die Avatare so animiert, dass ihre Mundbewegungen lippensynchron zu den gesprochenen Worten von Osbourne, Shatner und Mr. T passen. Zwar sind diese Werbeclips keine reinen Machinima, allerdings in ihrer hybriden Form eine ebenso innovative wie zukunftsweisende Neuerung im Bezug auf die Verwendung von Machinima als Fernsehwerbung.

5.5) Musik- und Tanzvideos

Obwohl es Musikvideos an einer breitgefächerten Präsenz wie die anderer Sendungsgattungen innerhalb der Fernsehprogramme mangelt, gehören sie ebenso zum alltäglichen Erscheinungsbild des modernen Fernsehens wie etwa Serien, Filme oder Shows. Es gibt einige Sender, allen voran MTV, die sich nur auf diese eine Gattung spezialisiert haben und deren Programm, mit Ausnahme von ein paar vereinzelt Shows und Magazinen, welche jedoch meisten ebenfalls Musik zum Thema haben, lediglich aus Musikvideos bestehen. Da ist es wenig verwunderlich, dass sich diese Gattung auch im Bereich Machinima finden lässt, zumal sich die Herstellung eines Machinima-Musikvideos um einiges einfacher als die eines Machinima-Kurzfilmes gestalten kann. Hierzu gibt es zwei unterschiedliche Herangehensweisen. Zum einen kann man eine der dem Medium Machinima inhärenten Herstellungstechniken, wie sie im Kapitel 4 eingehend erläutert wurden, respektive eine Kombination aus solchen verwenden oder zum anderen einfach aus den in den meisten modernen Computer- und Videospiele enthaltenen Rendervideos ein neues zur jeweiligen Musik passendes Arrangement zusammenstellen. Letztere Methode ist nicht nur dem Medium Machinima eigen, sondern eine allgemein übliche Praxis zur Herstellung von Musikvideos zu Filmen, welche besonders in der Fankultur von sogenannten Anime-Serien Anwendung findet. Deswegen wurde auch in Kapitel 4 bewusst nicht näher auf diese Technik eingegangen.

Das Musikvideo „I'm Still Seeing Breen“⁸³ von Paul Marino ist ein vortreffliches Anschauungsbeispiel für die Vermischung beider soeben beschriebenen Herstellungsweisen. Marino verwendete nicht nur unterschiedliche Machinima Techniken, wie etwa die AI- und die Puppeteering Technik, sondern auch Teile von Videosequenzen direkt aus dem Spiel und fügte diese zusammen. Weiters verfügt „I'm Still Seeing Breen“ natürlich über die für Musikvideos sehr charakteristischen Merkmale wie beispielsweise Überblendungen und sehr rasche Schnittfolgen. Darüber hinaus zeichnet sich das aus dem Jahr 2005 stammende Musikvideo noch durch eine weitere Besonderheit aus: den außergewöhnlich hohen Grad an Lippensynchronität. Das der Herstellung dieses etwas länger als fünf Minuten dauernden Musikvideos zu Grunde liegende Computerspiel heißt „Half-Life 2“. „I'm Still Seeing Breen“ entstand hauptsächlich dadurch, dass Marino mit Valve Corporations Face Posing Tool für „Half-Life 2“, eben jenes Programm mittels dessen Marino in seinem Musikvideo besagte Lippensynchronität erzielte, herumexperimentierte. Das Ingame-Material zeichnete Marino mit Hilfe des Echtzeitvideoaufnahmeprogrammes FRAPS auf. Der benutzte Musiktitel heißt „So Cold“, ist von der amerikanischen Rockband Breaking Benjamin und stammt von deren Album We Are Not Alone. Marino kreierte durch seine Experimente mit Valves Face Posing Tool ein derart außergewöhnliches und gutes Musikvideo, dass „I'm Still Seeing Breen“ das erste Machinima wurde, welches in der MTV2 Video Mods Sendung im Fernsehen ausgestrahlt wurde.⁸⁴

Wo Musik ist, ist auch der Tanz nicht weit entfernt und so ist er klarerweise auch im Medium Machinima vertreten. Während das Tanzen im Fernsehen vorwiegend in Form von Tanzshows wie Dancing Stars oder Got To Dance präsent ist sowie als Choreographie für die Tänzer in Popmusikvideos sein Dasein fristet, lässt sich der Tanz im Bereich Machinima in einer Vielzahl sogenannter Tanzvideos finden. Vergleichbar mit den Tanzeinlagen in TV-Musikvideos, Musicalnummern oder auch den indischen Bollywood Filmen, ist in dieser Machinima Gattung vom Einzeltanz

⁸³ Marion, Paul. „I'm Still Seeing Breen“. *YouTube*.
<http://www.youtube.com/watch?v=nq5EnEa7Mg8>
Zugriff: 09.09.2013.

⁸⁴ Austin Game Conference. *Machinima Theater*.
<http://web.archive.org/web/20060719023611/http://www.agc2005.com/machinima/>
Zugriff: 09.09.2013.

über den Paartanz bis hin zu ganzen Formationen alles vorhanden. Besonders die Entdeckung der im Spiel „World of Warcraft“ enthaltenen Tanzanimationen durch die Spielerschaft sorgte für einen regelrechten Boom an Tanzvideos und führte zu einer enormen Popularisierung dieser Gattung innerhalb der Spieler- und Machinimasubkultur. Das Spiel „World of Warcraft“ beinhaltet, angesichts seiner thematischen Ausrichtung als ein Kampf- und auf die Erfüllung von Aufgaben orientiertes Fantasy-Rollenspiel, überraschenderweise auch Tanzanimationen. Diese sind zudem auch noch überaus umfangreich, denn nicht nur die dreizehn spielbaren Rassen, sondern auch eine ganze Reihe an Gegnern verfügen über einen eigenen Tanzstil. Während sich einige Gegner- und Monstertypen den gleichen Tanzstil teilen müssen, haben die dreizehn dem Spieler zur Auswahl stehenden Rassen jeweils eine individuelle Tanzform von den Entwicklern spendiert bekommen, welche sich zusätzlich noch dem Geschlecht nach unterscheidet.⁸⁵ So tanzt beispielsweise ein weiblicher Zwerg in einer vereinfachten Form des irischen Riverdance, während ein männlicher Zwerg sein Tanztalent mittels Kasatschok, dem besonders für seinen markanten Wechselsprung zwischen gestrecktem und angewinkeltem Bein aus der Hocke bekannten russisch-ukrainischen Tanz, zum Besten gibt.⁸⁶ In Kombination mit den zahlreichen anderen Charakteranimationen die „World of Warcraft“ zur Verfügung stellt und unter der Nutzung des Model Viewers lassen sich faszinierende und komplexe Tanzchoreographien erstellen.

Als aussagekräftiges Beispiel für die Gattung der Tanzvideos soll hier „Welcome to the Deadmines“⁸⁷ von X-Cross Pictures genannt werden. Dieses Machinima ist eine Gemeinschaftsproduktion von Adrian Drott, Jesse Cox, Irdeen, Cesar Carrera, Kenn Nyström, Matt Greenburg sowie Genna Bain und gewann im Jahr 2010 den World of Warcraft Rise to Power Movie Contest. Das nicht ganz vier Minuten lange Tanzvideo ist dem unter Spielern sehr beliebten Dungeon The Deadmines oder übersetzt die Todesminen gewidmet. In einer an ein Musical oder eine Show erinnernde Gesangs-

⁸⁵ „Dancing“. *WoWWiki*.

<http://www.wowwiki.com/Dancing#References>

Zugriff: 10.09.2013.

⁸⁶ *WoW. Dancing*.

<http://web.archive.org/web/20101124172026/http://www.worldofwarcraft.com/info/races/dancing.html>

Zugriff: 10.09.2013.

⁸⁷ X-Cross Pictures. „Welcome to the Deadmines“. *YouTube*.

<http://www.youtube.com/watch?v=qX7ehxyYRQc>

Zugriff: 10.09.2013.

und Tanzeinlage begrüßen die Bösewichte, welche die Todesminen bevölkern, eine Gruppe Abenteurer, die diesen Dungeon zum ersten Mal besuchen. Singend und tanzend stellen sich die Bossgegner, die einem als Spieler sonst normalerweise an das virtuelle Leben wollen, vor und erzählen ein wenig über die Geschichte der Todesminen. Unter besagten Bossgegnern finden sich neben dem berühmt berüchtigten Schurken Edwin van Cleef auch ein mächtiger Ogerkrieger sowie ein Goblin Piratenkapitän, die alle mit verschiedenen Stimmen sowie unterschiedlichem Gesangstalent ihren Part zum Besten geben. Neben der ebenso schwungvollen wie humoristischen Inszenierung dieses Kurzbesuchs in den Todesminen beeindruckt „Welcome to the Deadmines“ mit viel Liebe zum Detail und besonders mit der komplexen Tanzchoreographie sowie den Massenszenen. Bei dem zur Herstellung dieses Machinima Tanzvideos genutzten Spiels handelt es sich um das MMORPG „World of Warcraft“. Weiters kam die Puppeteering Technik ebenso zum Einsatz wie die extensive Nutzung des Model Viewers, um durch die Kombination unterschiedlichster Figurenanimationen eine derart abwechslungsreiche Choreographie zu erstellen.

5.6) Stunt Videos und Speedrun

Stunt Videos, oftmals auch als Skill Videos bezeichnet, fallen aus dem bisherigen Vergleichsschema mit Fernsehgattungen insofern heraus, da sie keine so eindeutig übereinstimmende Charakteristiken wie die bisher beschriebenen Machinima Gattungen aufweisen. In den aktuellen Fernsehformaten finden sich kaum bis gar keine Entsprechungen zu dieser speziellen Machinima Gattung. Am ehesten lassen sich die Stunt Videos noch mit denen aus der Skate- und Snowboard Szene vergleichen. Deren grundlegender Zweck, die Zurschaustellung und Präsentation besonderer Fertigkeiten, stimmt mit dem der Machinima Stunt Videos überein. So wie die Skate- und Snowboard Videos Personen bei der Ausführung verschiedener unterschiedlicher Tricks zeigen, sind auch in den Stunt Videos diverse Kunststücke zu sehen. Hier endet die Übereinstimmung jedoch normalerweise, da sich die gezeigten Tricks doch deutlich voneinander unterscheiden, außer das entsprechende Stunt Video stammt aus einem Skate- oder Snowboard Spiel. Während Skate- und Snowboard Videos meistens Tricks wie etwa weite oder besonders anspruchsvolle

Sprünge und das Rutschen über Geländer oder sonstige Erhebungskanten vorführen, zeigen die Stunt Videos Kunststücke einer etwas anderen Größenordnung. Diese können je nach verwendetem Computer- oder Videospiel variieren und reichen von einer unfallfreien Fahrt durch eine stark belebte Großstadt auf dem Hinterrad eines Motorrads bis hin zum Pilotenwechsel zwischen zwei Flugzeugen während des Flugs. Ganz ähnlich den Bestrebungen der Demoszene, generieren die Stunt Videos einen Mehrwert, der über das bloße Spielen eines Computer- oder Videospiels hinaus geht, in dem sie aufzeigen, was alles innerhalb des jeweiligen Spiels möglich und machbar ist, ohne dass es von den Entwicklern so vorgesehen gewesen ist. Hierbei wird von den Machinimators besonders großen Wert darauf gelegt, keine spielverändernden Mods zu verwenden, beziehungsweise die Benutzung eines solchen klar auszuweisen.

„Battlefield: Stuntacular“⁸⁸ von Xanatos ist ein wunderbares Beispiel für die Gattung der Stunt Videos. Es stammt aus dem Jahr 2004 und wurde mit dem Computerspiel „Battlefield 1942“ erstellt. Das knapp achteinhalb Minuten lange Video zeigt eine ganze Reihe beeindruckender und teils aberwitziger Stunts mit Flug- und Fahrzeugen. Darunter befindet sich unter anderem der bereits erwähnte Pilotenwechsel, das Unterfliegen einer niedrigen Brücke mit einem umgedrehten Flugzeug sowie mehrere Loopingflüge, bei denen der Pilot am Scheitelpunkt aussteigt und, sobald die Maschine den Tiefpunkt des Loopings erreicht hat, wieder einsteigt und weiterfliegt. Weiters sind diverse Sprungstunts mit unterschiedlichen Fahrzeugen zu sehen, wobei diese dabei eine oder mehrere Drehungen vollführen, beispielsweise ein Panzer, der in der Luft eine 360 Grad Rückwärtsdrehung um seine Querachse macht und nach gelungener Landung einfach weiter fährt. Den Abschluss von „Battlefield: Stuntacular“ bilden Stunts, die Flug- und Fahrzeuge kombinieren, wie etwa ein Flugzeug, das einen Looping um ein zuvor in die Luft katapultiertes Fahrzeug fliegt. Xanatos arbeitete gemeinsam mit einer Gruppe aus drei bis sieben weiteren Personen knapp zwei Wochen lang an diesem Stunt Video.⁸⁹ Die Aufnahmen entstanden unter Verwendung des Programms FRAPS und der Puppeteering Technik.

⁸⁸ Xanatos. „Battlefield: Stuntacular“. *YouTube*.
<http://www.youtube.com/watch?v=5BXmXWiC5r0>
Zugriff: 15.09.2013.

⁸⁹ Kelland, (2005), S. 44.

Der Speedrun ist ebenso ein Sonderfall. Diese Gattung findet sich ausschließlich im Medium Machinima, weshalb es in aktuellen Fernsehformaten auch keinerlei entsprechendes Pendant dazu gibt. Was sich hinter der Bezeichnung Speedrun verbirgt, wurde bereits in Kapitel 3.2⁹⁰ erläutert, ebenso wie die Anführung eines entsprechenden Beispielmachinima. Daher wird an dieser Stelle bewusst auf eine Wiederholung dessen verzichtet. Obwohl die Gattung der Speedruns noch aus den Zeiten der Quake Movies stammt und somit eindeutig die älteste Gattung des Mediums Machinima repräsentiert, ist es nach wie vor existent und erfreut sich einer aktiven Anhängerschaft. Erwähnenswert ist, dass sich die Inhalte der Speedruns nicht mehr so wie früher nur auf das Zeigen eines möglichst schnellen Leveldurchlaufs beschränken. Mittlerweile können auch solche Videos, die zeigen, wie man bestimmte Erfolge und Extras freischaltet oder wo versteckte Geheimnisse im jeweiligen Spiel zu finden sind, zu dieser Gattung gezählt werden.

5.7) Performance

Performances, oder besser gesagt Live Performances, stellen eine weitere Ausnahmegattung des Mediums Machinima dar, welche sich einem direkten Vergleich mit entsprechenden Fernsehformaten entzieht. Zwar mag ihre Entstehung durchaus durch das Fernsehen inspiriert worden sein und an Hand der Bezeichnung lässt sich eine gewisse Ähnlichkeit zu den Formaten der Live Übertragung und des Live Auftritts erahnen, jedoch unterscheidet sich die Machinima Gattung der Live Performace, in einigen essentiellen Punkten von ihnen. Live Übertragungen sind in aktuellen Fernsehprogrammen in der Regel als Übertragungen von diversen Sportereignissen oder auch unterschiedlichen Konzerten zu finden und Live Auftritte sind meist in irgendeine Form der Show eingebunden. Eine Live Übertragung ist im Grunde, wie die Bezeichnung bereits vermuten lässt, nichts weiter, als eine eins zu eins Übertragung eines zum Zeitpunkt der Übertragung stattfindenden Ereignisses, sei es nun ein Fußballspiel, eine Autorennen oder eben ein Konzert, welches gegebenenfalls durch einen oder mehrere Kommentatoren begleitet wird. Somit

⁹⁰ Siehe S. 16 – 18.

beschränkt sie sich auf einen eindimensionalen Akt des Herzeigens. Eine Machinima Live Performance zeigt ebenfalls ein zum Zeitpunkt der Übertragung oder der Aufzeichnung vonstattengehendes Ereignis, im Unterschied zum Fernsehformat der Live Übertragung allerdings auf eine mehrdimensionale Weise. Sie führt nicht nur das gerade entstehende Machinima vor, sondern auch wie dieses gemacht wird. Durch diese gleichzeitige Präsentation des Produkts sowie dessen Entstehungsprozess wird der Live Performance ein einzigartiger Mehrwert zu Eigen, der sich nicht mit einer Live Übertragung vergleichen und sich in dieser Art auch in keinem anderen Fernsehformat wiederfinden lässt. Live Auftritte begegnen dem geneigten Zuschauer im Fernsehen normalerweise als Teil einer anderen Fernsehgattung, nämlich in einer Show oder auch in einem Magazin. Beispielsweise in Form eines Gastauftritts eines Teeniepopsternchens, welches ihre neue Hitsingle zwischen zwei anderen Elementen einer Show zum Besten gibt. Somit ist ein Live Auftritt nur ein einzelner Teil von mehreren Unterhaltungselementen innerhalb eines anderen Fernsehformats und daher lediglich eine Nebenattraktion. Im Gegensatz dazu ist eine Machinima Live Performance, obwohl diese oftmals im Rahmen von Machinima Festivals stattfinden und somit ebenfalls Teil etwas größerem Ganzen sind, eine für sich allein stehende Hauptattraktion, da sie in der Regel keinerlei direkten Bezug zu etwaigen anderen bereits gezeigten Beiträgen oder solchen, die erst im Laufe des selben Festivals präsentiert werden, besitzen. Je nach Art und Weise der jeweiligen Live Performance ergeben sich noch weitere Unterschiede, wie etwa die Einbeziehung des Publikums oder Ähnliches. Diese sind allerdings zu speziell um sie ebenso als allgemein gültige Eigenschaften von Live Performances werten zu können.

Als ebenso innovatives wie kunstvolles Beispiel für die Machinima Gattung Performance soll hier Friedrich Kirschners „Ein kleines Puppenspiel“⁹¹ angeführt werden. Zu Beginn ist eine humanoide Figur zu sehen, die zu einem Tisch geht und dort etwas aus einer Schüssel löffelt. Danach betritt sie einen Raum, in welchem sich eine riesige Maschine mit mehreren großen Zahnrädern sowie zwei Hebeln befindet. Die Figur bedient die Hebel, woraufhin sich die Maschine aktiviert. Darauffolgend ist eine futuristische Stadt zu sehen, an deren schwarz-weißen Häuserfronten farbige Videodisplays angebracht sind. Mehrere der ersten Figur ähnelnde Gestalten

⁹¹ Kirschner, Friedrich. „Ein kleines Puppenspiel“. *Vimeo*.
<http://vimeo.com/1082960> (oder die reine Machinimaversion <http://vimeo.com/1147184#at=0>)
Zugriff: 18.09.2013.

bewegen sich durch die Stadt. Etwas abseits steht eine weitere Figur, die scheinbar dem Treiben der anderen zusieht, während sie ihre Arme dabei bewegt. Zwischendrin ist immer wieder die erste Figur zu sehen, wie sie weiterhin die Maschine bedient. Ohne jede Vorwarnung lösen sich die Gestalten in der Stadt in Asche oder Staub auf und fliegen davon. Nur die abseits stehende Figur entgeht diesem Schicksal und beobachtet, was geschieht. Die große Maschine und der Raum, in dem sie sich befindet, lösen sich ebenfalls auf, wobei die sie bedienende erste Figur von der Auflösung verschont bleibt. Das Machinima endet damit, dass die nunmehr völlig alleine in der Stadt stehende zweite Figur plötzlich umfällt. Diese ungefähr acht Minuten dauernde Machinima Live Performance stammt aus dem Jahr 2008 und wurde mit dem Spiel „Unreal Tournament 2004“ erzeugt. Von dem Spiel selbst ist allerdings nichts mehr zu erkennen, da Kirschner den von ihm selbsterstellten Mod Moviesandbox verwendet hat. Diese Modifikation sorgt für den speziellen visuellen Stil von Kirschners Produktion, denn sowohl die Figuren als auch die virtuelle Welt bestehen aus verschiedenfarbigen Punktwolken⁹², wodurch das Machinima einen abstrakten Charakter erhält. Die beiden Hauptfiguren wurden mittels der Puppenteering Technik gesteuert, wobei ein Gametrak Controller für die erste Figur und ein Motion Capture Anzug für die zweite Figur zum Einsatz kamen. Sowohl die Musik als auch der Schnitt und die virtuelle Kameraarbeit wurden live eingespielt beziehungsweise live durchgeführt.

⁹² Kozłowski, (2010), S. 67.

6) Vorteile gegenüber herkömmlichen Fernsehproduktionen

Nachdem nun sowohl die Entstehungs- und Entwicklungsgeschichte, als auch die vier Herstellungstechniken sowie die gebräuchlichsten und wichtigsten Gattungen des Mediums Machinima ausführlich erörtert und mit Beispielen veranschaulicht wurden, gilt es in diesem Kapitel einen genaueren Blick auf die Vorteile dieses Mediums zu werfen. Ähnlich wie im Kapitel über die Gattungen von Machinima liegt auch hier das Hauptaugenmerk vornehmlich, wenngleich nicht ausschließlich, auf dem Vergleich mit dem Medium Fernsehen.

Machinima hat speziell im Vergleich mit Film- und Fernsehproduktionen einige deutliche Vorteile vorzuweisen. Am signifikantesten tritt hier das Arbeiten in einer Echtzeitumgebung und folglich mit einer deutlich geringeren Latenz als etwa bei einer Film- oder Fernsehproduktion hervor. Besonders deutlich zeigt sich dieser Sachverhalt im Vergleich mit dem Animationsfilm beziehungsweise mit der Animationssendung. Während bei diesen auf Grund des zumeist aufwendigen und vor allem rechenintensiven Renderingprozesses oftmals lange Wartezeiten anfallen, bis das fertiggerenderte Endprodukt in Augenschein genommen werden kann, ist selbiges beim Medium Machinima in Echtzeit, daher mit extrem geringer oder gar keiner wahrnehmbaren Verzögerung, sichtbar. Dies führt zu einer erheblich kürzeren Produktionszeit. Selbst unter Berücksichtigung sämtlicher Vorbereitungs- und Nachbearbeitungszeiten, welche sich bei Machinima ebenso wiederfinden lassen wie bei Film und Fernsehen, ist Machinima das in seiner Herstellung deutlich schnellere Medium. Ein weiterer und nicht minder bedeutender Aspekt des Mediums Machinima ist seine gesteigerte Kosteneffizienz. Machinima, ob nun als Film, Serie oder Show, ist in seiner Herstellung nicht nur schneller, sondern in der Regel auch um einiges günstiger als seine traditionellen TV- und Filmpendants. Während die Kosten für Crew und Material einer Fernsehproduktion selbst bei minimalstem Aufwand immer noch verhältnismäßig teuer sind, wird für ein Machinima nicht viel mehr als ein leistungsstarker Mittelklasse-Computer, eine Videobearbeitungssoftware, ein Spiel oder ein Programm wie etwa Moviestorm und ein enthusiastischer Machinimator benötigt. Somit bewegen sich die Anschaffungskosten des Mediums Machinima bei einem Bruchteil dessen, was etwa bei einer Fernsehproduktion anfällt. Selbst wenn man die Anschaffungskosten von Machinima vervielfacht, bei der Produktion mit einer größeren Gruppe an Leuten werden mindestens noch ein paar weitere PCs

oder Laptops sowie gegebenenfalls weitere Exemplare desselben Computerspiels benötigt, und die fortlaufend anfallenden Produktionskosten hinzuzählt, bedarf eine Machinima Produktion immer noch eines wesentlich geringeren Budgets, als eine des Fernsehen oder gar des Films. Dies führt uns gleich zu einem weiteren relevanten Vorteil des Mediums Machinima, welcher mit der soeben beschriebenen Kosteneffizienz Hand in Hand geht: geringerer Arbeitsaufwand. Die Minimalvoraussetzungen für eine Machinima Produktion wurden bereits beschrieben und unter Verwendung der Recamming oder der Scripting Technik ist es sogar möglich, dass die gesamte Produktionsarbeit von nur einer einzigen Person erledigt wird. Beim Fernsehen oder dem konventionellen Film wäre eine Produktion mit nur einer einzigen Person unmöglich. Etwas Derartiges lässt sich noch eher im Kunstfilm und im Independentfilmbereich finden, wenngleich es dort auch nicht unbedingt der gängigen Norm entspricht. Natürlich geht so eine One-Man-Machinima-Produktion je nach angestrebtem Endergebnis auf Kosten der Herstellungszeit, weshalb es sich empfiehlt, in einem kleinen kompakten Team aus Spezialisten zu arbeiten. Selbiges wird in den meisten Fällen jedoch immer noch deutlich kleiner ausfallen, als ein vergleichbares Fernseh- oder Filmproduktionsteam. Der Vorteil des niedrigeren Arbeitsaufwandes beschränkt sich aber nicht nur auf die Anzahl der an der Produktion beteiligten Personen, sondern kommt auch bei den eigentlichen Arbeitsmitteln zum Tragen, beispielsweise bei einer rasanten Autoverfolgungsjagd mit anschließendem Unfall und zwei beteiligten Fahrzeugen. Eine für Fernsehen und Film recht alltägliche Situation, bei der natürlich zuerst ein passender Straßenabschnitt gefunden sowie entsprechend gesichert und abgesperrt oder im Studio nachgebaut werden muss. Weiters benötigt man noch zwei ausgebildete Stuntfahrer sowie mindestens zwei, meistens jedoch mehrere Fahrzeuge, welche oftmals aus Sicherheitsgründen noch zusätzlich modifiziert werden müssen, nicht zu vergessen die diverse Spezialeffekte pyrotechnischer Natur, damit es am Ende des Unfalls auch ordentlich knallt. Realisiert man nun dieselbe Szene im Medium Machinima, so ist die Ausgangssituation die gleiche. Man benötigt eine Straße und zwei Autos. Die Straße ist in der virtuellen Welt entweder bereits vorhanden oder lässt sich mittels weniger Handgriffe respektive Klicks und Tastatureingaben selbst erschaffen. Für die beiden Fahrzeuge gilt dies ebenso. Die Steuerung der Autos wird entweder von zwei Spielern oder mithilfe der entsprechenden Befehlszeilen direkt von der Gameengine übernommen, welche dann auch gleich für die passenden

Special Effects sorgt. Nicht nur dass diese Variante um einiges weniger aufwändig ist, als ihr reales Gegenstück, sie ist auch deutlich sicherer und das obwohl das Thema Sicherheit hier in keinster Weise beachtet werden muss. Da die ganze Szene nur virtuell passiert, muss man sich als Produktionsleiter auch keine Gedanken um die Sicherheit der Fahrer, der umstehenden Passanten oder sonstiger Personen machen und auch keinerlei Sicherheitsrichtlinien und Anforderungen erfüllen. Darüber hinaus weist das Medium Machinima drei weitere besonders vorteilhafte Charakteristiken auf. Es bietet Flexibilität, Variabilität und Wiederholbarkeit in einem Ausmaß, mit dem das Fernsehen oder der Film nur schwer bis überhaupt nicht mithalten kann. Die einzigartige Produktionsumgebung, eine virtuelle Echtzeit 3D Umgebung, von Machinima ermöglicht dem Produktionsteam das gemeinsame und gleichzeitige Arbeiten an einem Machinima trotz größter räumlicher Entfernungen. Da sich das Studio oder das Set in einer virtuellen Welt befindet, ist es ganz im Gegensatz zu einer Fernseh- oder Filmproduktion nicht notwendig, dass sich das gesamte Team zum gleichen Zeitpunkt am gleichen Ort in der realen Welt versammelt. Die Machinimators können von überall auf dem Globus, eine passende Internetverbindung vorausgesetzt, in die virtuelle Welt einsteigen und ihre Produktion durchführen. Weiters ist Machinima ein überaus wandelbares Medium und das in manchen Fällen sogar selbst noch nach der Fertigstellung des Endproduktes. Selbstverständlich hängt der Grad dieser Variabilität sehr stark vom jeweiligen Spiel beziehungsweise dem jeweiligen Machinima Programm sowie der benutzten Techniken ab, jedoch lässt sich allgemein sagen, dass sämtliche Gegebenheiten, wie etwa Texturen, 3D Modelle, Setdesign, Beleuchtung, Kamerablickwinkel, Sounds, Animationen und vieles mehr zu jedem Zeitpunkt beliebig verändert, angepasst oder ganz ausgetauscht werden können. Speziell unter Nutzung der Recamming oder Scripting Technik sind die einzelnen Szenen unbegrenzt wiederholbar und laufen jedes Mal identisch ab, während sie aber gleichzeitig immer noch veränderbar sind und die Möglichkeit zu nachträglichen Anpassungen bieten. Selbige lassen sich vergleichsweise einfach vornehmen, wohingegen sich ein ähnliches Unterfangen bei einer Fernseh- oder Filmproduktion als überaus kompliziert und vor allem kostspielig erweist. Abschließend sei noch auf den Aspekt der Chancengleichheit verwiesen, da die Herstellung eines Machinima keine spezifische Ausbildung oder Fachwissen voraussetzt. Somit ist dieses Medium für jedermann gleichermaßen zugänglich.

7) Weitere Nutzungsmöglichkeiten

Abschließend wird in diesem Kapitel noch ein kurzer Blick in eine mögliche Zukunft des Mediums Machinima gemacht. An Hand einiger innovativer und richtungsweisender Beispiele soll aufgezeigt werden, in welchen Bereichen sowie zu welchen Zwecken dieses Medium noch genutzt werden könnte.

Einige dieser wegweisenden Exempel, wie etwa die WoW Werbespots, wurden im Laufe dieser Arbeit bereits vorgestellt. Gerade im Bereich der Werbung wäre noch einiges an Raum für den innovativen Einsatz von Machinima vorhanden. Zwar wird dieses Medium sehr wohl von diversen Spielepublishern genutzt, allerdings ohne dabei das eigentliche Potential von Machinima auch nur ansatzweise auszuschöpfen. Die Spieleindustrie beschränkt sich in der Regel auf die Herstellung von sogenannten Spieltrailer, welche durchaus die Techniken von Machinima verwenden mögen, thematisch sowie gestalterisch jedoch noch klar dem großen Vorbild der Kinotrailer folgen und erst zögerlich das Potential des Mediums Machinima erkunden. Dabei könnte man doch beispielsweise die Vorgeschichte zum Spiel oder die des Spielprotagonisten in einem Machinima Kurzfilm werbewirksam erzählen. Ein weiteres richtungsweisendes Beispiel, das im Zusammenhang mit Machinima keinesfalls ungenannt bleiben darf ist die „Make Love, Not Warcraft“⁹³ Folge der animierten Zeichentrickserie South Park aus dem Jahr 2006 beziehungsweise 2007. Diese Episode ist ein Zeichentrick-Machinima-Hybrid, denn sie besteht nebst den animierten Zeichentricksequenzen zu einem großen Teil auch aus Szenen, welche innerhalb des Spieles „World of Warcraft“ aufgezeichnet wurden. Mit zielsicherem Witz und pointiertem Sarkasmus parodiert diese Folge das Verhalten sowie die Umgangssprache von MMORPG Spielern im Allgemeinen und speziell von „World of Warcraft“ Spielern. Diese South Park Episode ist ein ausgezeichnetes Beispiel für die nahtlose Verknüpfung und Verschmelzung von Machinima mit anderen bereits etablierten Medien, beziehungsweise in diesem Fall mit dem Fernsehformat der Serie. Ebenso wie die Fernsehserie Time Commanders⁹⁴ des britischen Fernsehsenders BBC Two. Die Serie wurde von Lion Television

⁹³ South Park Studios Deutschland. *Make Love, Not Warcraft (Season 10, Episode 8)*.
<http://www.southpark.de/alle-episoden/s10e08-make-love-not-warcraft>
Zugriff: 03.10.2013.

⁹⁴ Lion Television. *Time Commanders*.
<http://www.liontv.com/London/Productions/Time-Commanders>
Zugriff: 04.10.2013.

produziert. Die erste Staffel wurde im Jahr 2003 ausgestrahlt und 2005 folgte die zweite Staffel. Unter Verwendung der Gameengine des Computerspiels „Rome: Total War“ von Creative Assembly simulierte die Serie berühmte historische Schlachten, wie beispielsweise die Schlacht bei Qadeš von Ramses II, wobei Privatpersonen ausgewählt und als kommandierender General der jeweiligen Armee eingesetzt wurden. Diese mussten nun ihre Streitkräfte in Echtzeit befehligen, während die gegnerische Armee von der Spiele KI gesteuert wurde. Um zu vermeiden, dass etwaige Gaming Skills der ausgewählten Generäle oder eben das Fehlen solcher Einfluss auf das Schlachtgeschehen hätten, wurden die gegebenen Befehle von eigenen Assistenten, welche mit der Bedienung der Gameengine bestens vertraut waren an selbige weitergeleitet. Der ganze Ablauf wurde von einem Militärexperten und einem Historiker beobachtet sowie kommentiert. Am Ende der Sendung erläuterten die Beiden wie sich bestimmte Ereignisse der jeweiligen Schlacht in Wirklichkeit zugetragen hatten, da der Ausgang der virtuellen Schlacht nicht immer mit dem der historischen übereinstimmte, wie die Folge 16 mit der zweiten Schlacht am Silarus Fluss und dem Sieg von Spartakus Sklavenarmee über die Römer zeigte. Zum Glück für die Römer ging die historische Schlacht zu ihren Gunsten aus. Die Serie war unter Spielern und Geschichtsfans gleichermaßen ein großer Hit.⁹⁵ Leider fand sie nie den Weg ins europäische Fernsehen, jedoch kann sie nach wie vor über das Internet, beispielsweise über YouTube⁹⁶, rezipiert werden. Time Commanders ist zwar kein richtiges Machinima, erschuf jedoch in jeder Folge eine Art interaktive Kriegsdokumentation historischer Schlachten und veranschaulicht die innovative Zusammenarbeit von Fernsehen und Computerspieltechnologie. Damit bietet die Serie einen wunderbaren Ausblick auf das, was möglich wäre, würde das Fernsehen die Computer- und Videospieldkultur sowie das Medium Machinima nicht länger ignorieren und als Konkurrenz betrachten, sondern mehr solcher kooperativer Formate anstreben. Im Bereich Kinofilm kommt das Medium Machinima kaum zum Einsatz, wenngleich einige große Regisseure wie Steven Spielberg oder George Lucas bereits die Möglichkeiten von Machinima nutzen, um Szenen mit aufwendigen und kostspieligen Spezialeffekten im Vorhinein genau auszuarbeiten und zu

⁹⁵ Kelland, (2005), S. 60 - 63.

⁹⁶ „Time Commanders Series“. *YouTube*.

<http://www.youtube.com/playlist?list=PL05012F0E0C42D0B5>

Zugriff: 04.10.2013.

proben.⁹⁷ Zwar kann die aktuelle Grafikqualität von Machinima noch nicht mit der fotorealistischen Darstellung des Kinofilms konkurrieren, allerdings ließe sich dieses Medium sinnvoll in den Produktionsprozess eines Kinofilms einbinden. Zum einen so wie es Lucas und Spielberg bereits tun, als Planungs- und Testwerkzeug für schwierige und teure Spezialeffekte und zum anderen als eine Art animiertes Storyboard. Auf diese Weise könnten Kameraleute, Lichttechniker und natürlich die Schauspieler erheblich unterstützt werden. Speziell bei Szenen, deren Inhalt erst nachträglich mittels CGI entsteht, ist es zweifelsohne für alle Beteiligten hilfreich, vor dem Dreh der jeweiligen Szene dazu passendes Anschauungsmaterial zu haben. Abschließend sei hier noch das Bildungswesen angesprochen, denn auch hier lassen sich Einsatzmöglichkeiten für das Medium Machinima finden. Speziell im E-Learning Bereich gäbe es diverse Möglichkeiten, angefangen vom unterrichtsbegleitenden Anschauungsmaterial, wie etwa im Physikunterricht zur Illustrierung physikalischer Gesetze, bis hin zum interaktiven Unterrichtsmittel. Um bei dem fächerübergreifenden Informatik- und Physikbeispiel zu bleiben, könnten die Schüler Machinima Techniken sowie eine Physikengine für ihre eigenen Experimente nutzen und auf diese Weise unter Anleitung der jeweiligen Lehrkraft die physikalischen Gesetze selbst entdecken und erfahren. Nach dem gleichen Prinzip könnte das Medium Machinima in Film- und Medienwissenschaftlich ausgelegten Studienrichtungen an Universitäten, Instituten und Fachhochschulen genutzt werden, um beispielsweise die unterschiedlichen Produktionsschritte eines Films zu demonstrieren oder die dazu gehörigen Grundlagen in der praktischen Anwendung bei der Erstellung eines eigenen Machinima zu erlernen sowie zu üben.

⁹⁷ Wenzel, Julian. *Von einer Subkultur zum populären Phänomen: Die aktuelle Bedeutung von Machinimas und wie es dazu kam*. München: GRIN 2009. S. 19.

8.) Resumé

Aus dem Hobby einiger enthusiastischer Spielefans aus den achtziger Jahren des vorigen Jahrhunderts entstand ein ebenso interessantes wie innovatives neues Medium, welches sich auf bestem Wege zum Massenmedium befindet. Wie anhand seiner Entstehungsgeschichte deutlich wird, ist es nach wie vor im Wandel begriffen und hat für ein vergleichsweise noch so junges Medium bereits erstaunliche Leistungen ermöglicht.

Machinima wurde in seiner Entwicklung durchaus von Film und Fernsehen geprägt, weist jedoch vier ausschließlich diesem Medium inhärente Herstellungstechniken auf, welche sich in dieser Art in keinem anderen Medium wiederfinden lassen. Die Kombinierbarkeit dieser einzigartigen Techniken beschleunigt und bereichert den filmischen Herstellungsprozess nicht nur, sie erlaubt darüber hinaus auch innovative Ansätze bei der cineastischen Entfaltung. Wie durch die ausführlichen Erläuterungen in dieser Arbeit gezeigt wird, bieten diese Techniken sowohl für Anfänger als auch Spezialisten den jeweils passenden Zugang zu diesem Medium.

Anhand des in dieser Arbeit durchgeführten Vergleichs zwischen Fernsehgattungen sowie –genres und denen des Mediums Machinima treten die Gemeinsamkeiten ebenso wie die Divergenzen deutlich hervor. Dieses Medium eignet sich ebenso für die Erstellung von Clips und Kurzfilme wie auch für Spielfilme epischen Ausmaßes, aber auch für künstlerische Experimente und sozialkritische Beiträge. Selbst in der Werbung, als Musik- und Tanzvideo, als Showformat oder gar als Serie lässt sich Machinima sehr gut einsetzen. Obgleich die in dieser Arbeit angeführten Beispiele von Machinima lediglich einen kleinen Einblick in die Welt dieses Mediums bieten, veranschaulichen sie die Flexibilität, Kreativität und Wandelbarkeit von Machinima auf ebenso unterhaltsame wie interessante Art und Weise.

Gerade diese Eigenschaften treten im Vergleich mit herkömmlichen Fernseh- und Filmproduktionen als äußerst vorteilhaft hervor. Wie diese Arbeit zeigt, ist Machinima überdies in seiner Herstellung auch noch schneller, kostengünstiger und weniger aufwändig, als etwaige Fernseh- oder gar Filmproduktionen. Darüber hinaus verfügt das Medium Machinima über einen Grad an Flexibilität, Wandelbarkeit sowie Wiederholbarkeit, den sich die Fernseh- sowie die Filmindustrie für ihre jeweils eigenen Medien aktuell lediglich erträumen kann.

Aufgrund der phänomenalen Variabilität dieses Mediums sind die gegenwärtigen ebenso wie die zukünftigen Verwendungsmöglichkeiten von Machinima schier endlos. Ob nun als interaktives E-Learning-Tool in der Bildung und Forschung, als animiertes Storyboard oder Planungswerkzeug beim Film oder als ebenso unterhaltsame wie belehrende Simulation historischer Schlachten, die in dieser Arbeit genannten Beispiel belegen die mannigfaltige Einsetzbarkeit dieses Mediums. Vor allem dank der Fähigkeit von Machinima, mit anderen Medien reibungslos zu kooperieren oder sich gar nahtlos mit ihnen zu verbinden, wird uns dieses Medium auch in Zukunft erhalten bleiben und unsere Medienlandschaft in unterschiedlichster Form bereichern. Nicht nur aus medienwissenschaftlicher Sicht wird es von Interesse sein, die Weiterentwicklung dieses Mediums, welche gerade erst ihren Anfang genommen hat, sowie dessen stetig wachsende Bekanntheit und Akzeptanz in der Öffentlichkeit zu verfolgen.

Glossar

Battlefield 1942

Computerspiel der Kategorie First-Person-Shooter des Entwicklers DICE aus dem Jahr 2002.

Bot

Begriff aus dem Genre der Multiplayer First-Person-Shooter, der sich von dem englischen Wort Robot (Roboter) ableitet. Er bezeichnet Spielfiguren, welche von der KI des jeweiligen Spiels, statt von einem menschlichen Mitspieler gesteuert werden. Ein oder mehrere Bots fungiert daher als Substitut für fehlende menschliche Mitspieler, beispielsweise im Offline Modus oder wenn bei einem Online Match nach Ablauf einer gewissen Frist nicht genug Spieler der Partie beigetreten sind.

Cracktros

Begriff aus der Demoszene, der sich aus den Wörtern Cracken und Intro zusammensetzt. Er bezeichnet Intros, welche aufwendige Grafik- sowie Textanimationen enthalten und Auskunft darüber geben, welche Person oder Gruppe dieses Intro erstellt beziehungsweise das dem Intro folgende Spiel gecrackt hat.

Demo

Begriff aus der Demoszene, der sich vom Wort Demonstration ableitet. Er bezeichnet Intros, welche rein zu Demonstrationszwecken der eigenen Programmierfähigkeiten und völlig losgelöst von einem Spiel erstellt werden.

Die Sims 2

Computer- und Konsolenspiel der Kategorie Simulation des Entwicklers Maxis aus dem Jahr 2004. Revolutionierte mit seinem überaus einfachen Aufnahmefeature die Produktion von Machinima.

Die Sims 3

Computer- und Konsolenspiel der Kategorie Simulation des Entwicklers The Sims Studio aus dem Jahr 2009.

Doom

Computerspiel der Kategorie First-Person-Shooter des Entwicklers id Software aus dem Jahr 1993. Maßgeblich prägend für das Genre der Ego-Shooter. Begründete das Modding und war das erste FPS Spiel, welches die Aufzeichnung kurzer Clips des Spielgeschehens ermöglichte.

Doom 3

Computerspiel der Kategorie First-Person-Shooter des Entwicklers id Software aus dem Jahr 2004. Drittes Spiel der Doom Reihe. Beeindruckt mit unglaublichen Grafik- sowie Licht- und Schatteneffekten. Bietet eine sehr offene Gameengine und somit gute Möglichkeiten im Bezug auf Editing und Scripting.

Ego-Shooter

Synonym für First-Person-Shooter.

FRAPS

Eines der besten und beliebtesten Echtzeitvideoaufnahmeprogramme, dessen Nutzung innerhalb der Machinimacommunity sehr stark verbreitet ist. Ist auch in einer kostenlosen Version erhältlich, welche allerdings nur eingeschränkten Zugriff auf die Einstellungsmöglichkeiten bietet.

First-Person-Shooter (FPS)

Fachausdruck für Videospiele, in welchen der Spieler seine Spielfigur in der Ich-Perspektive durch verschiedene Level steuert und dabei möglichst viele Gegner mit einer Schusswaffe eliminiert.

Gameengine

Die Gameengine stellt das Programmiergerüst eines jeden Computer- und Videospiele dar. Sie ist für die audiovisuelle Darstellung des jeweiligen Spiels verantwortlich und gibt die Parameter vor, anhand derer jegliche Abläufe und Aktionen innerhalb der virtuellen Welt des jeweiligen Spiels stattfinden. Essenzielle Bestandteile einer Gameengine sind unter anderem die Grafik-Engine (verantwortlich für die visuelle Darstellung auf dem Bildschirm), die Physik-Engine (verantwortlich für die physikalisch korrekte Abwicklung von Objektinteraktionen), das Soundsystem

(verantwortlich für die Wiedergabe von Audiodaten, wie etwa Sprache, Musik oder Geräusche) sowie das Steuerungs- und Datenverwaltungssystem. Ersteres ist zuständig für die Erkennung von Steuergeräten, zum Beispiel Maus und Tastatur oder Gamepad und deren entsprechende Steuerungsbefehle. Zweiteres ist für das Speichern und Laden von Spielständen sowie von Benutzer- und Leveldaten unverzichtbar.

Gametrak Controller

Eingabegerät der Firma In2Games in dessen Gehäuse sich zwei ausziehbare Kabelschnüre befinden. Durch die Nutzung eines Potentiometers lassen sich Länge und Winkel der jeweiligen Kabelschnur genau bestimmen und Spiele oder Programme, welche auf diese Art der Steuerung ausgelegt sind, bedienen.

Half-Life 2

Computerspiel der Kategorie First-Person-Shooter des Entwicklers Valve Corporation aus dem Jahr 2004. Nachfolgetitel des Spiels Half-Life.

Halo Spielereihe

Die Halo-Reihe besteht aus den First-Person-Shootern Halo (2001), Halo 2 (2004), Halo 3 (2007), Halo 3: ODST (2009), Halo: Reach (2010), Halo: Combat Evolved Anniversary (2011), Halo 4 (2012) sowie dem Strategie Spin-Off Halo Wars (2009). Abgesehen von Halo 4 und Halo: Combat Evolved Anniversary, welche beide von 343 Industries entwickelt wurden, stammen alle Spiele der Halo-Reihe vom Entwickler Bungie.

KeyGrip/KeyGrip 2

Programme, die das nachträgliche Bearbeiten der Demodateien der Spiele „Quake“ und „Quake II“ ermöglichen. Voraussetzung um die Recamming Technik bei den beiden genannten Spielen verwenden zu können.

Machinema

Ursprüngliche Bezeichnung für Machinima. Wurde durch einen Schreibfehler zum heute bekannten Machinima.

Machinima

Machinima ist ein Kunstwort, welches sich aus den englischen Wörtern für Maschine „machine“ und Kino „cinema“ zusammensetzt. Es ist die Bezeichnung für Filme, die in einer virtuellen Echtzeit 3D Umgebung gedreht wurden.

Machinimation/Machinimation 2

Programm zu Erstellung von Machinima. Entwickelt von Fountainhead Entertainment. Machinimation 2 ist bisher leider nur als eine Beta-Version erhältlich.

MMORPG (Massively Multiplayer Online Roleplay Game)

Bezeichnung für Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiele. Dies sind Spiele, die ausschließlich über das Internet gespielt werden können und deren permanente virtuelle Welten von mehreren tausend Spielern gleichzeitig bevölkert werden. Das eigentliche Spiel sowie der Avatar des Spielers werden auf einem Server gespeichert und der Spieler muss sich üblicherweise erst mittels eines Clientprogramms mit dem Spiel verbinden, um auf seine Inhalte zugreifen zu können. Ein sehr bekanntes Beispiel ist das Spiel „World of Warcraft“.

Model Viewer

Ein Editor zum Spiel „World of Warcraft“, der von den beiden Spielern John Steele und Zoltan Szego programmiert wurde. Dieser Editor ermöglicht die Darstellung und Animation aller im Spiel enthaltenen Charaktere und Kreaturen sowie Items und Spezialeffekte. Ein unverzichtbares Tool, für all jene, die ihr Machinima mit „World of Warcraft“ drehen wollen.

Moviesandbox

Die Moviesandbox ist eine kostenlose von Friedrich Kirschner erstellte Modifikation für das Spiel „Unreal Tournament 2004“ mit deren Hilfe sich Machinima produzieren lassen. Sie besitzt dank ihrer auf Voxel-Technologie basierender Darstellungsmethode von unterschiedlich farbigen Punktwolken einen besonders markanten visuellen Stil. Diese Mod bietet nicht nur vollen Zugriff auf sämtliche Ressourcen des Spiels, sondern ermöglicht auch die Erstellung und Integration komplett eigener Inhalte. Weiters kann Moviesandbox durch andere Programme

modifiziert oder ergänzt werden. Die aktuelle Version ist vollkommen unabhängig von „Unreal Tournament 2004“ einsetzbar, da sie auf C++ und OpenGL basiert.

Moviestorm

Programm zu Erstellung von Machinima aus dem Jahr 2010. Entwickelt von Moviestorm Ltd.

Matinee

Programm zu Erstellung von Machinima, welches in die Unreal Tournament Spielreihe integriert ist. Matinee ermöglicht die Nutzung der Scripting Technik in Verbindung mit den Unreal Tournament Spielen und sorgte so für einen Aufschwung dieser Technik innerhalb der Machinimacommunity.

NPC (Non Player Character)

Der Begriff Nicht-Spieler-Charakter oder auch Nicht-Spieler-Figur bezeichnet sämtlich in einem Spiel vorkommende Figuren, welche nicht direkt von einem Spieler sondern von einer KI gesteuert werden. Im Gegensatz zu Bots sind NPCs allerdings handlungstragend und ein wesentlicher Bestandteil der Erzählung. Der Begriff ist vor allem im Genre der Rollenspiele gebräuchlich und wird verwendet, um die dem Spieler gegenüber freundlich oder neutral gesonnene Figuren von den ebenfalls durch eine KI gesteuerten Gegnern abzugrenzen.

Quake Movies

Bezeichnung für Videoclips und Filme die unter der Verwendung und teilweisen Modifizierung von Spielinhalten der Quake Computerspielreihe entstanden sind.

Quake

Computerspiel der Kategorie First-Person-Shooter des Entwicklers id Software aus dem Jahr 1996. Begründet die Entstehung der Quake Movies.

Quake II

Computerspiel der Kategorie First-Person-Shooter des Entwicklers id Software aus dem Jahr 1997. Zweiter Teil der Quake Spielreihe.

Quake III Arena

Computerspiel der Kategorie First-Person-Shooter des Entwicklers id Software aus dem Jahr 1999. Dritter Teil der Quake Spielereihe. Hat einen starken Fokus auf den Multiplayeraspekt, speziell im Bereich Player vs. Player.

Rome:Total War

Computerspiel der Kategorie Strategiespiel des Entwicklers Creative Assembly aus dem Jahr 2004. Eine etwas abgewandelte Gameengine dieses Spiels wurde zur Herstellung der BBC Two Serie Time Commanders verwendet.

Second Life

Eine virtuelle Online-3D-Infrastruktur des Entwicklers Linden Lab aus dem Jahr 2003. Wird oft auch als MMO Spiel klassifiziert. Bietet großartige Produktionsmöglichkeiten für Machinima, zahlreiche akademische sowie non akademisch Events, Wettbewerbe und Workshops rund um das Medium Machinima und den weltweit ersten virtuellen Machinima Fernsehsender.

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

Computerspiel der Kategorie First sowie Third-Person-Shooter des Entwicklers Raven Software aus dem Jahr 2002.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Computerspiel der Kategorie First sowie Third-Person-Shooter des Entwicklers Raven Software aus dem Jahr 2003. Nachfolgetitel zu Jedi Knight II: Jedi Outcast.

Strange Company

Die Strange Company wurde 1997 von Hugh Hancock und Gordon McDonald gegründet. Sie hat ihren Sitz in Edinburgh, Schottland und ist die älteste Machinima Produktionsfirma weltweit.

Stunt Island

Computerspiel der Kategorie Flugsimulator des Entwicklers Disney Interactive aus dem Jahr 1992. Erstes Computerspiel, welches Mittel zur Aufzeichnung und filmischen Nachbearbeitung des Spielgeschehens integriert hat.

The Movies

Computerspiel der Kategorie Wirtschaftssimulation des Entwicklers Lionhead Studios aus dem Jahr 2005. Erstes Computerspiel, welches die Möglichkeit zur Aufzeichnung von Spielinhalten nicht nur einfach integriert hat, sondern dessen dezidiertes Ziel die Herstellung eines Films ist.

Unreal

Computerspiel der Kategorie First-Person-Shooter des Entwicklers Epic Games aus dem Jahr 1998. Erstes Spiel seiner Art, das bereits ein umfangreiches Editorprogramm integriert hatte.

Unreal Tournament

Computerspiel der Kategorie First-Person-Shooter des Entwicklers Epic Games aus dem Jahr 1999. Nachfolgetitel zu Unreal. Hat einen starken Fokus auf den Multiplayeraspekt, speziell im Bereich Player vs. Player.

Unreal Tournament 2004

Computerspiel der Kategorie First-Person-Shooter des Entwicklers Epic Games aus dem Jahr 2004. Drittes Spiel in der Unreal Tournament Reihe. Sorgte in Verbindung mit dem Machinimatool Matinee für einen Aufschwung der Scripting Technik.

World of WarCraft (WoW)

Computerspiel der Kategorie MMORPG des Entwicklers Blizzard Entertainment aus dem Jahr 2004. Wird oft zur Herstellung von Machinima mittels Puppeteering verwendet.

Abbildungsverzeichnis

- Abbildung 1: Stunt Island S. 17
Stunt Island Harbor
<http://www.planetmic.com/orbit/sihar-02.htm>
Zugriff: 01.03.2013
- Abbildung 2: Doom S. 17
DooMGate.de
<http://www.doomgate.de/content/history/mapnames.html>
Zugriff: 01.03.2013
- Abbildung 3: Quake S. 19
Then and now. Another Cynical Gamer.
<http://cynicwithagamepad.wordpress.com/2008/09/09/then-and-now/>
Zugriff: 01.03.2013
- Abbildung 4: Quake II S. 22
Then and now. Another Cynical Gamer.
<http://cynicwithagamepad.wordpress.com/2008/09/09/then-and-now/>
Zugriff: 01.03.2013
- Abbildung 5: Unreal S. 23
nexgam.de
<http://www.nexgam.de/artikel/unreal-pc-games/screenshots.html>
Zugriff: 01.03.2013
- Abbildung 6: Quake III Arena S. 24
Quake 3: Arena PC Screenshot – GamersHell.com
http://www.gamershell.com/pc/quake_3_arena/screenshots.html?id=7462
Zugriff: 01.03.2013

Abbildung 7: Unreal Tournament S. 24

gamesplanet.com

<http://uk.gamesplanet.com/buy-download-pc-games/Unreal-Tournament-1208-38.html>

Zugriff: 01.03.2013

Abbildung 8: Die Sims 2 S. 26

Die Sims 2 Screenshots

<http://www.ea.com/de/die-sims-2/images/a4ad786f56b46210VgnVCM2000001165140aRCRD>

Zugriff: 01.03.2013

Abbildung 9: The Movies S. 28

“The Movies” Screenshots

http://compsimgames.about.com/od/moviesthe1/ss/themovies_oct9.htm

Zugriff: 01.03.2013

Abbildung 10: Second Life S. 29

Second Life – MMORPG - ggFTW

http://asset.100.ggftw.net/gallery/images/1450/1_int_party.jpg

Zugriff: 01.03.2013

Literaturverzeichnis

Bibliographie

Books LLC. *Lists of Machinima Series Episodes: List of Red vs. Blue Special Episodes, Red vs. Blue, List of the Strangerhood Episodes, Red vs. Blue*. USA: Books LLC 2010.

Botz, Daniel. *Kunst, Code und Maschine: Die Ästhetik der Computer-Demoszene*. Bielefeld: transcript Verlag 2011.

Cefrey, Holly. *Career Building Through Machinima: Using Video Games to Make Movies*. New York: The Rosen Publishing Group 2008.

Gehrau, Volker. „Fernsehgenres und Fernsehgattungen: Ansätze und Daten zur Rezeption, Klassifikation und Bezeichnung von Fernsehprogrammen.“ Brosius, Hans-Bernd (Hg[g.]). *Angewandte Medienforschung*. Band 18. München: Reinhard Fischer Verlag 2001.

Hancock, Hugh/Ingram, Johnnie. *Machinima For Dummies*. USA: Wiley Publishing, Inc. 2007.

Jegathesan, Jay Jay. „Partnerships and Collaboration.“ Johnson, Phylis/Pettit, Donald (Hg[g.]): *Machinima: The Art and Practice of Virtual Filmmaking*. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers 2009.

Kelland, Matt. „From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima“ Lowood, Henry/Nitsche, Michael (Hg[g.]): *The Machinima Reader*. Cambridge: The MIT Press 2011.

Kelland, Matt/Lloyd, Dave/Morris, Dave. *Machinima – Making Animated Movies in 3D Virtual Enviroments*. USA: The Ilex Press Limited 2005.

Kozlowski, Andrzej. *Evolution von Machinima: Untersuchung zukünftiger Entwicklungen auf Basis vergangener und aktueller Tendenzen*. Masterarbeit. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller 2010.

Kuntze, Dirk. *Machinima, gespielter Film oder gefilmtes Spiel? Zwischen Film, Game und Figurentheater*. Leipzig: GRIN 2006.

Lex, Torsten. *Möglichkeiten virtueller 3D-Welten für Bildung und E-Learning am Beispiel von Second Life*. Hamburg: Diplomica Verlag GmbH 2008.

Marino, Paul. *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*. USA: Paraglyph Press 2004.

Ng, Jenna. *Understanding Machinima: Essays on Filmmaking in Virtual Worlds*. New York/London: Bloomsbury Academic 2013.

Salen, Katie. „Arrested Development: Why Machinima Can't (or Shouldn't) Grow Up.“ Lowood, Henry/Nitsche, Michael (Hg[g].): *The Machinima Reader*. Cambridge: The MIT Press 2011.

Schmitt, Lutz. *Machinima: Medium und Technologie*. Diplomnebenthema I. Köln: International School of Design. 2006.

Wenzel, Julian. *Erstellen Eines Eigenen Machinimas Mit Moviestorm*. München: GRIN 2009.

Wenzel, Julian. *Von einer Subkultur zum populären Phänomen: Die aktuelle Bedeutung von Machinimas und wie es dazu kam*. München: GRIN 2009.

Mediographie

DigitalPh33r (Jon Graham). „Arby 'n' The Chief: Pilot“. *YouTube*.
<http://www.youtube.com/watch?v=kb8rdc-0OpQ>
Zugriff: 14.08.2013.

Kang, Katherine Anna. „Anna“. *YouTube*.
<http://www.youtube.com/watch?v=bKEr5RRKoO4>
Zugriff: 25.07.2013

Kirschner, Friedrich. „Ein kleines Puppenspiel“. *Vimeo*.
<http://vimeo.com/1082960> (oder die reine Machinimaversion <http://vimeo.com/1147184#at=0>)
Zugriff: 18.09.2013.

Koulamata (Alex Chan). „The French Democracy“. *Internet Archive*.
<http://archive.org/details/thefrenchdemocracy>
Zugriff: 24.07.2013

Marion, Paul. „I'm Still Seeing Breen“. *YouTube*.
<http://www.youtube.com/watch?v=nq5EnEa7Mg8>
Zugriff: 09.09.2013.

Palmer, Tom. „bot“. *YouTube*.
<http://www.youtube.com/watch?v=jnJxzt9jkUU>
Zugriff: 23.07.2013

Rooster Teeth. „Red vs. Blue“. *Rooster Teeth: Comedy, Gaming, Comunity*.
<http://roosterteeth.com/archive/?id=88&v=more&s=1>
Zugriff: 02.08.2013

Rooster Teeth. „The Strangerhood“. *Rooster Teeth: Comedy, Gaming, Comunity*.
<http://roosterteeth.com/archive/?sid=sh&v=more>
Zugriff: 31.07.2013

South Park Studios Deutschland. *Make Love, Not Warcraft (Season 10, Episode 8)*.
<http://www.southpark.de/alle-episoden/s10e08-make-love-not-warcraft>
Zugriff: 03.10.2013.

Strange Company. „BloodSpell“. *Internet Archive*.
http://archive.org/details/BloodSpell_Feature_Film
Zugriff: 25.07.2013

This Spartan Life: A Talk Show In Game Space. *Episode 1 – May 2005*.
<http://www.thisspartanlife.com/episodes.php?id=1>
Zugriff: 22.08.2013.

„Time Commanders Series“. *YouTube*.
<http://www.youtube.com/playlist?list=PL05012F0E0C42D0B5>
Zugriff: 04.10.2013.

Treet TV. „The 1st Question 24 June 2012“. *Treet TV*.
<http://treet.tv/shows/1stquestion/episodes/ep141>
Zugriff: 02.09.2013.

UK Mercs. „A Great and Majestic Empire – Episode 01“. *Internet Archive*.
http://archive.org/details/a_game_episode_1
Zugriff: 01.08.2013

World of Warcraft. „World of Warcraft Commercial – Mr. T“. *YouTube*.
http://www.youtube.com/watch?v=esLlxObAD_Y
Zugriff: 05.09.2013.

World of Warcraft. „World of Warcraft TV Spot: Ozzy Osbourne“. *YouTube*.
<http://www.youtube.com/watch?v=8OgYWLSrmlI>
Zugriff: 05.09.2013.

World of Warcraft. „WoW Commercial – William Shatner“. *YouTube*.
<http://www.youtube.com/watch?v=iyUNDbO2KMU>
Zugriff: 05.09.2013.

Xanatos. „Battlefield: Stuntacular“. *YouTube*.

<http://www.youtube.com/watch?v=5BXmXWiC5r0>
Zugriff: 15.09.2013.

X-Cross Pictures. „Welcome to the Deadmines“. *YouTube*.
<http://www.youtube.com/watch?v=qX7ehxyYRQc>
Zugriff: 10.09.2013.

Internetquellen

Assembly Winter 2013.
<http://www.assembly.org/winter13/>
Zugriff: 05.02.2013

Austin Game Conference. *Machinima Theater*.
<http://web.archive.org/web/20060719023611/http://www.agc2005.com/machinima/>
Zugriff: 09.09.2013.

Bitfilm Festival: Machinima Award.
<http://www.bitfilm.de/festival/machinima.php>
Zugriff: 27.02.2013

„8-Bit-Nirvana: Commodore 64“. *8-Bit-Nirvana: Homepage für 8-Bit-Computer und Videospiele*.
http://www.zock.com/8-Bit/D_C64.HTML
Zugriff: 04.02.2013

Botz, Daniel. *Kunst, Code und Maschine: Die Ästhetik der Computer-Demoszene*.
<http://www.danielbotz.de/demoszene.html>
Zugriff: 04.02.2013

„Dancing“. *WoWWiki*.
<http://www.wowwiki.com/Dancing#References>
Zugriff: 10.09.2013.

Graham, Jon. *Jon CJG's Blog*.
<http://joncjb.blogspot.co.at/>
Zugriff: 18.08.2013.

Gruetzmacher, Thomas. „PC Demoscene FAQ“. *PC Demoscene FAQ*.
<http://tomaes.32x.de/text/faq.php>
Zugriff: 30.01.2013

Herz, J.C. *Gaming the System: What Higher Education Can Learn from Multiplayer Online Worlds*.
www.eng.yale.edu/eas995/download/Aspen.doc
Zugriff: 12.02.2013

Lion Television. *Time Commanders*.
<http://www.liontv.com/London/Productions/Time-Commanders>
Zugriff: 04.10.2013.

MacGregor, James. „Hugh Hancock, Machinimateur“. *Shooting People: Shooter Films*.
https://shootingpeople.org/shooterfilms/interview.php?int_id=23
Zugriff: 12.08.2013.

Machinima Artist Guild.
<http://slmachinimaarts.ning.com/>
Machinima Artist Guild (Educational Site).
<http://www.machinimaguild.com/>
Zugriff: 01.09.2013.

Machinima.com
<http://www.machinima.com/>
Zugriff:

Ma Machinima Int. Festival
<http://mmif.wordpress.com/>
Zugriff: 27.02.2013

Nitsche, Michael. *Claiming Its Space: Machinima*.
<http://www.dichtung-digital.org/2007/Nitsche/nitsche.htm>
Zugriff: 08.02.2013

Nordlicht 2012.
<http://nordlicht12.demoparty.info/>
Zugriff: 05.02.2013

Strange Company. *BloodSpell*.
<http://www.bloodspell.com/films.html>
Zugriff: 25.07.2013

Strange Company: Machinima pioneers.
<http://www.strangecompany.org/>
Zugriff: 19.02. 2013.

The Gathering 2013.
<http://www.gathering.org/tg13/en/>
Zugriff: 05.02.2013

Thompson, Clive. „The Xbox Auteurs“. *The New York Times*.
http://www.nytimes.com/2005/08/07/magazine/07MACHINI.html?pagewanted=1&_r=1&ei=5090&en=a0b469a4346f3cbb&ex=1281067200&partner=rssuserland&emc=rss
Zugriff: 06.08.2013

Treet TV.
<http://treet.tv/>
Zugriff: 02.09.2013.

WoW. *Dancing*.
<http://web.archive.org/web/20101124172026/http://www.worldofwarcraft.com/info/races/dancing.html>
Zugriff: 10.09.2013.

Anhang

Zusammenfassung

Machinima ist ein aufstrebendes und neuartiges Medium, das sich gerade erst aus einer Subkultur zum Massenmedium empor arbeitet und dessen Potential sowie mannigfaltige Anwendungsmöglichkeiten sich in der Entwicklung befinden.

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit dem vergleichsweise noch recht jungen Medium Machinima. Sie lässt sich in drei thematische Schwerpunkte unterteilen: die Geschichte, die Techniken und die unterschiedlichen Formen dieses Mediums.

Im ersten Teil dieser Arbeit steht die Entwicklungshistorie des Mediums Machinima im Fokus. Einführend wird näher auf den Begriff Machinima eingegangen. Hierzu wird erklärt, woraus sich die Bezeichnung zusammensetzt und wie es zur Namensgebung für dieses neue Medium kam. In weiterer Folge wird die genaue Definition für Machinima dargelegt sowie erläutert. Darauf folgt eine umfangreiche Aufstellung der detaillierten Entwicklungsgeschichte des Mediums Machinima. Hierbei werden die verschiedenen Vorstufen eingehend behandelt. Anhand von relevanten Beispielen, welche für die Evolution von Machinima ausschlaggebend waren, werden der Entstehungsverlauf dieses Mediums sowie neuere Ausformungen ausführlich erörtert.

Die Herstellungstechniken von Machinima sind das zentrale Thema des zweiten Teils dieser Arbeit. Diese werden genau beleuchtet und ihrem ansteigenden Schwierigkeitsgrad nach geordnet. Ihre jeweiligen Vorzüge sowie Einschränkungen werden umfassend beschrieben, wobei zu jeder Technik ein entsprechendes Anwendungsbeispiel angeführt wird.

Der dritte Themenschwerpunkt dieser Arbeit befasst sich mit den vielfältigen Arten von Machinima. Mittels eines Vergleichs zwischen den aus dem Fernsehen bereits bekannten Gattungen sowie Genres und denen des Mediums Machinima werden sowohl Verwandtschaften als auch Unterschiedlichkeiten herausgearbeitet. Jede Gattung wird durch ein korrespondierendes Beispiel veranschaulicht und belegt.

Abschließend geht diese Arbeit noch auf die Vorteile von Machinima gegenüber traditioneller Fernsehproduktionen sowie ebenfalls auf weitere zukünftige Nutzungsmöglichkeiten dieses jungen Mediums ein.

Die Diskussion im Bezug auf eine etwaige rechtliche Problematik im Zusammenhang mit der Nutzung und Vergabe von Computerspiellizenzrechten bei der Herstellung eines Machinima, wurde in dieser Arbeit bewusst ausgeklammert, da sie den eigentlichen Themenkern dieser Arbeit nicht betrifft.

Abstract

Machinima is a new kind of medium, which is currently rising from a subculture to a mass medium, while its potential as well as its different fields of application are still evolving.

This thesis deals with the relatively young medium Machinima. It focuses on three topics: its history, its techniques, and its different genres.

The first part of this thesis emphasises on the history of the development of the medium Machinima. The term Machinima will be defined, explaining the roots of this new kind of medium. Furthermore, the definition for Machinima will be explained, followed by a comprehensive outline of the development history of the medium Machinima. The different pre-stages will be described with the help of relevant examples, which were important for the evolution of Machinima.

The development techniques of Machinima are the central topic of the second part of this thesis. Their respective features and their limitations will be specified by showing corresponding examples to each technique.

The third main topic of this thesis addresses the different Machinima genres. With the help of a comparison to television genres, the similarities as well as the differences will be shown. Additionally, an example for each genre will be given.

In conclusion, this thesis will point out the advantages of Machinima compared to traditional television productions, as well as future fields of application of this young medium.

The discussion in matters of possible legal issues in connection with the use and the granting of computer games licences for creating Machinima was deliberately excluded, as this does not regard the main topic of this thesis.

Persönliches

Geboren am 27. September 1984
in Wien

Berufliche Erfahrung

- 09/2011 – 11/2012 **consol.MEDIA Verlags GmbH, Perfektastrasse 55/3. Stock 1230 Wien**
Redakteur
- Verfassen von redaktionellen Beiträgen im Bereich Videospiele für sämtliche Print- und Onlinemedien des Verlages
 - Tagesaktuelle Newsberichterstattung auf den Webseiten des Verlages
 - Betreuung des Verlagsstandes auf Spielemessen
 - Betreuung verlagseigener Events und Präsentationen
 - Einarbeitung von Praktikanten
 - Mitwirken am wöchentlichen consol Podcast
 - Verwaltungstechnische Arbeiten innerhalb des Verlages
- 09/2010 – 09/2011 **press-play.at, Taborstraße 44/ Top 45 1020 Wien**
Mitbegründer des Onlinemagazins, Redakteur/Ressortleiter Games
- Verfassen von redaktionellen Beiträgen(Online) im Ressort Games
 - Content-Management für das Ressort Games
 - Einarbeitung und Koordination der Redakteure innerhalb des Ressorts
 - Korrektur und Lektorat sämtlicher Artikel im Ressort Games
 - Beschaffung sowie Koordination von Rezensionen- und Gewinnspiel-exemplaren
- 10/2007 – 07/2010 **AUTfour media gmbh, Billrothstraße 2/4/21 1190 Wien**
Redakteur/Content Manager
- Verfassen von redaktionellen Beiträgen im Ressort Games/HighTech sowie Events für die Printmedien STIV – Das Studenten und Lifestyle Magazin, S'COUL – Das Schülermagazin und das Onlinemedium www.stiv.at
 - Content-Management der Homepage www.stiv.at
 - Korrektur und Lektorat sämtlicher Artikel und Online-Redaktionstätigkeiten auf www.stiv.at

Studium und Ausbildung

- Seit 10/2004 **Universität Wien, Universitätsring 1 1010 Wien**
Diplomstudiengang Theater-, Film- und Medienwissenschaft
- Studienschwerpunkte: Film- und Medienwissenschaft
 - Zusatzfächer: Philosophie und Japanologie
 - Diplomarbeit: Machinima – Geschichte, Techniken und Gattungen
- 09/1999 – 06/2003 **Bundesoberstufenrealgymnasium Wien I, Hegelgasse 12 1010 Wien**
Unter besonderer Berücksichtigung der musischen Ausbildung
- Oberstufenrealgymnasium Abschluss: Matura
- 09/1995 – 06/1999 **Hauptschule Wendstattgasse, Wendstattgasse 5/1 1100 Wien**
- 09/1991 – 06/1995 **Volksschule, Wendstattgasse 3 1100 Wien**
-

Zusätzliches

Präsenzdienst 06/2003 – 02/2004	Maria Theresia-Kaserne, Am Fasangarten 2 1130 Wien Garde
Sprachen	Deutsch: Muttersprache Englisch: fließend in Wort und Schrift Französisch: Grundkenntnisse
EDV	Sehr gute Kenntnisse in MS Office Word, Excel, Access, PowerPoint, TYPO 3, WordPress, Joomla, Photoshop
Mitgliedschaften	OEJC – Österreichischer Journalisten Club
Hobbys	Takeda Ryu - Traditionell japanische Kampfkunst, Modellbau, Papercraft