

Doreen Hartmann

Phänomen Machinima

Umformende Mediennutzung zwischen technischem Können, industrieller Vereinnahmung und ästhetischem Anspruch

Mit der massenhaften Verbreitung von Computern und der stetig zunehmenden Internet-Verfügbarkeit, entfalten sich eine Reihe (sub)kultureller Phänomene, die sich unterschiedlich stark der verfügbaren digitalen Technologien bedienen. Mitte der 1990er Jahre begannen Computerspieler erstmals, Spiele als virtuelle Schauplätze für eigene Filmprojekte umzunutzen, und schufen damit eine Form des (sub)kulturellen Ausdrucks, dem sie 1999 den Namen *Machinima* gaben. Die Spieleindustrie reagierte auf die kreative, nicht vorhergesehene Umnutzung seitens der Spieler, indem sie ihre nachfolgenden Produkte um einfach zu bedienende Zusatzprogramme zur Produktion von Animationsfilmen ergänzte. Dadurch weitete sich der Kreis der Machinima-Macher (im angloamerikanischen Sprachraum *machinimators* genannt, hier nachfolgend als 'Machinimatoren' bezeichnet) von der Technik-affinen Spieler-Community auf eine breitere Nutzermasse aus. Das maßgeblich durch die medientechnischen Entwicklungen verursachte, breitere öffentliche Interesse und der Zuwachs an Machinimatoren führte auch zu einem internen Wandel, der äußerlich vor allem als ein Hinausbewegen aus dem subkulturellen (Hacker-)Kontext in den Mainstream wahrnehmbar ist. Machinima ist heute nicht mehr nur fan-kulturelle Spielerei, sondern wird angewandt sowohl von kommerziell agierenden als auch von unabhängigen, künstlerisch verankerten Medienproduzenten. Dieses Wechselverhältnis zwischen Machinima-(Sub)Kultur und Spieleindustrie ist Ausgangspunkt des vorliegenden Beitrags. Zunächst soll es um die Geschichte und Gegenwart der Machinima-Bewegung gehen. Daran anschließend folgt eine historische Parallelführung der Machinima-Entwicklung mit dem von Dieter Daniels in seiner Monographie *Kunst als Sendung* dargelegten Konzept des 'Medienamateurs'. Darauf aufbauend wird beleuchtet werden, welche

Position Machinima als künstlerische Praxis zwischen Medientechnik und Kunst einnimmt.

Machinima spielt im akademischen Diskurs bisher nur eine kleine Rolle. Die wenige wissenschaftliche Literatur aus dem Themengebiet wurde für die vorliegende Beschreibung in Hinblick auf die genannte Fragestellung ausgewertet. Darüber hinaus stellen die Szene-eigenen Beiträge eine zentrale Informationsquelle dar. Die Weblogs der führenden Machinimatoren, die zugehörigen Kommentare und Forenbeiträge auf den einschlägigen Szene-Webseiten und die Analyse der Festivals mit Machinima-Sektionen bilden eine weitere Grundlage, auf der die Untersuchung des Phänomens Machinima hier fußt.

Was ist Machinima? Versuch einer Abgrenzung zu anderen Formen der digitalen Animation

Machinima ist ein Neologismus aus den englischen Worten 'machine', 'cinema' und 'animation' und bezeichnet Computeranimationsfilme, die mithilfe von Computerspielsoftware, genauer Game Engines, auf herkömmlichen PCs erstellt werden. Die Game Engine ist eine Software, die die Gesetzmäßigkeiten der virtuellen 3D Umgebung sowie das Verhalten der Objekte darin steuert und das Geschehen auf dem Bildschirm darstellt. Am gängigsten sind heutzutage etwa First Person Shooter wie *Unreal Tournament*, *Halo* oder *Half Life*, Simulationsspiele wie *The Sims*, Online-Rollenspiele wie *World Of Warcraft (WoW)*, Virtual Environments wie *Second Life* oder mittlerweile auch Programme (Toolkits), die zwar Game Engines gleichen, aber niemals für ein Spiel genutzt, sondern ausschließlich für die Produktion von Machinima entwi-

ckelt wurden (etwa *Moviestorm* oder *iClone*). Machinima umfasst damit sowohl (1) eine Sammlung assoziierter Produktionstechniken, die unterschiedlich stark von spieleindustriellen Entwicklungen abhängig sind, als auch (2) die von den Machinima-Anhängern geschaffenen Artefakte, die zunehmend als Teil der digitalen Film- und Medienkunst wahrgenommen werden. In den Anfangsjahren waren die, mit Referenz auf die genutzte Engine noch *Quake movies* genannten, Filme vor allem Wettkampf-orientierte Game-Movies. Diese hauptsächlich für Computerspieler interessanten, aufgenommenen Spielaktivitäten, in denen versucht wurde in begrenzter Zeit und teilweise mit zusätzlichen Regeln (mit reduzierter Anzahl an Waffen, rückwärts rennend, ohne Gegner zu töten und dergleichen) ein Computerspiel vollständig zu durchlaufen, kennzeichnen die erste Phase der Produktionen. Mit *Diary of a Camper*¹ entstand bereits 1996 das erste Machinima, da hier gegenüber den Game-Movies erstmals eine – wenn auch nur minimale – narrativ bedingte Trennung von der Spielvorlage zu erkennen war. Bereits 1998 entstand mit *Apartment Huntin'*² die erste Arbeit der Machinima-Pioniere des *Ill Clan*, die sich auch visuell deutlich vom Computerspiel löste, indem Settings und Figuren umgestaltet, spielinterne Statusanzeigen entfernt und kreativ die spielbedingten Restriktionen umgangen wurden. Erstmals 1999 mit *Strange Companys* Gedicht-Adaption *Ozymandias*³, zunehmend aber mit den seit circa 2003 sich massenhaft verbreitenden, einfach zu bedienenden Produktionswerkzeugen (Toolkits), entstanden in einer historisch zweiten Phase vermehrt visuell und narrativ anspruchsvolle Arbeiten in zunehmender formaler Nähe zum traditionellen Computeranimationsfilm (CGI).

Die 2002 von einigen der führenden Mitglieder der Machinima-Szene gegründete, in New York ansässige *Academy of Machinima Arts and Sciences* (AMAS) ist eine gemeinnützige Organisation, die sich der Unterstützung der unabhängigen Machinima-Filmmacher sowie der Vertretung der Szene gegenüber der Industrie verschrieben hat und jährliche Awards vergibt (sozusagen die Oscars der Machinima-Szene). Derzeit besteht der Vorstand aus den Machinima-Pionieren Paul Marino, Hugh Hancock, Friedrich Kirschner und Frank Dellario. Zur Gründungszeit gehörten auch Katherine Anna Kang und Anthony Bailey zum Vorstand.

Die AMAS-Mitglieder definieren Machinima sehr offen als "filmmaking within a real-time, 3D virtual environment, often using 3D video-game technologies. In an expanded definition, it is [...] real-world filmmaking techniques applied within an interactive virtual space where characters and events can be either controlled by humans, scripts or artificial intelligence. By combining the techniques of filmmaking, animation production and the technology of real-time 3D game engines, Machinima makes for a very cost- and time-efficient way to produce films, with a large amount of creative control."⁴

In dieser Beschreibung werden die historischen und ästhetischen Bezüge mit den technischen Aspekten der Machinima-Produktion gekoppelt. Einerseits verdeutlicht sie die intermediale Verfasstheit von Machinima in Verbindung zu anderen Medienformaten (etwa Video oder 16mm-Film), die sich ebenfalls durch die subkulturelle Aneignung ökonomisch geprägter Verfahren zur Bildung einer eigenen Kultur auszeichnen. Auf der anderen Seite steht mit dem Bezug auf Game Engines sowie dem Aspekt der 'real-time' eine sehr technikzentrierte Bestimmung. 'Real-time' oder 'Echtzeit' ist hierbei zu verstehen im informationstechnischen Sinne der Berechnung von Daten und deren Umwandlung in visuelle Repräsentationen auf dem Computerbildschirm in einer für den Betrachter nicht wahrnehmbaren Zeitdifferenz von nur einem Bruchteil einer Sekunde. 'Echtzeit' markiert damit den Gegensatz zur tagelangen Vorberechnungs-Zeit, die zur Visualisierung von vergleichbaren Film-Sequenzen in der traditionellen CGI benötigt wird. Die sehr offene Definition der AMAS stellt angesichts der teilweise nur vagen Abgrenzungsmöglichkeit gegenüber anderen ästhetischen Formen der digitalen Animation zugleich ein Problem als auch eine Chance bezüglich der Intermedialität mit anderen Medienformen dar.

Die Abhängigkeit von Game Engines und damit der Aspekt der Echtzeit in Produktion und Berechnung (*Rendering*) sind damit der kleinste gemeinsame Nenner aller Machinima-Filme. Recht plausibel unterschieden werden können hiervon ausgehend die manuelle Produktion mittels professioneller 3D-Programme (*Maya*, *3ds Max*, *Cinema 4D*) und das Rendering im Rechnerverbund, wie es bei CGI-Filmen gehandhabt wird. Etwas schwieriger gestaltet sich die Ab-

grenzung zu Computer-Demos wie sie die Demoszene hervorbringt. Dabei handelt es sich um eine Computer-Subkultur, deren Mitglieder ihre elaborierte Programmierfähigkeit nutzen, um die Grenzen der Computerhardware in Bezug auf Echtzeit-Rendering von Grafik- und Soundeffekten in visuell ansprechenden Demonstrationen ständig auszureizen beziehungsweise zu sprengen. In der Fachliteratur⁵ wie auch seitens namhafter Machinimatoren⁶ und auf dem Szene-Portal machinima.com⁷ werden Demos und Machinima bisweilen nur wenig differenziert betrachtet. Zumindest bei manchen frühen Machinima-Filmen, insbesondere von *Nanoflix Productions*⁸, die ihre eigene Engine programmiert haben und ihre Filme als ausführbare Dateien anbieten, wird die Trennung von der ebenfalls vollständig eigenhändigen Programmierung und dem Ausführen/Abspielen in Echtzeit bei Demoszene-Demos unscharf. Beide Szenen teilen außerdem Eigenschaften, wie den illegalen/subkulturellen Ursprung, die Computerspiel-Affinität oder die Netzkommunikation, die ihre Grenzen bei oberflächlicher Betrachtung verschwimmen lassen. Eine dermaßen technisch elaborierte Art der Machinima-Produktion wie sie *Nanoflix* betreibt, muss aber als Ausnahme-Erscheinung gelten, da der größte Teil der Machinimatoren auf vorhandene Spiele(-Engines) und Tools zurückgreift. Schon diese knappe Gegenüberstellung macht deutlich, dass beide Bewegungen hinsichtlich der technischen Zugänglichkeit auseinanderstreben. Soll die Abgrenzung der unterschiedlichen Animationsformen jedoch schärfer konturiert werden, bedarf es einer zusätzlichen, nicht-technischen Perspektive, die Kriterien der visuellen Umsetzung, narrativen Inhalte, historischen Perspektivierung oder sozialen Struktur der Szene einbezieht.

Das gilt ebenso für die sowohl szenintern als auch seitens der wissenschaftlichen Diskurse immer wieder als vage dargestellte und problematisierte Abgrenzung zu reinen Technikdemos (etwa für Grafikkarten), zu Cutscenes oder zu Game-Movies.⁹ Denn diese Animationsformen unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Motivation ganz eklatant von der Machinima-Produktion, die nicht primär als Marketing für die grafischen Fähigkeiten einer Hardware (Technikdemo), die Verbindung zweier Levels eines Computerspiels (Cutscene) oder der reinen Präsentation eines Computer-

spiels (Game-Movie) dient. Vielmehr stehen für die Machinima-Produzenten narrative Inhalte und das Filmmachen um seiner selbst willen sowie das filmische Erlebnis bei den Rezipienten im Fokus. Sie distanzieren sich in ihrem kreativen Umgang mit dem Spiel unterschiedlich stark von der Spielvorlage – sei es durch visuelle Veränderung von Hintergründen und Figuren oder auch nur durch Änderung des Spielziels. Die Machinimatoren vollziehen dadurch eine Metamorphose vom Spieler zum Performer¹⁰ oder Regisseur: Da wird es möglich, dass man in einem Ego-Shooter nicht mehr erschossen wird, weil es gegen die im Drehbuch festgelegte Handlung verstoßen würde (vgl. *Diary of a Camper*), oder dass zwei Charaktere eines Kampfspiels zu Tänzern in einem Musikvideo werden (vgl. *Dance, Voldo, Dance*¹¹). So ermöglicht die Loslösung vom Spiel und Hinwendung zum Filmischen eine Abgrenzung zur immer noch existenten Game-Movie-Szene: "Players began to record deathmatches with a more cinematic flair. [...] [T]he viewpoint of the player became the viewpoint of a director."¹² Der dezidierte Verstoß gegen Regeln und die Umnutzung von Spielen kennzeichnet demnach seit den Anfängen die Arbeit der Machinimatoren.

Vom technischen Spielzeug zum kreativ-künstlerischen Werkzeug

Durch die Arbeit weniger ambitionierter Technik-Enthusiasten, die herausfanden, wie man die den jeweiligen Spielen zugrunde liegenden Daten und damit die Spiele selbst manipulieren konnte, wurden personalisierte Levels und Modifikationen (Mods) möglich. Als einer dieser Machinima-Pioniere gilt der Leipziger Programmierer und Physiker Uwe Girlich, der 1996 einen Teil der Struktur der Game Engine *Quake* analysierte und dadurch die von *Quake* erstellten binären .DEM-Dateien entschlüsselte. Darauf aufbauend entwickelte er das *Little Movie Processing Center* (LMPC¹³), mit dem erstmals (Daten-)Mitschnitte aus dem Spiel *Quake* in einem Textverarbeitungsprogramm lesbar und editierbar wurden.¹⁴ Diese Software veröffentlichte er unter einer freien *GNU General Public License* (GPL).¹⁵ In Zusammenhang mit solchen

Lizenzen steht 'frei' nicht für kostenfrei, sondern für das Gegenteil von 'proprietär': Der Urheber der Software erteilt die Erlaubnis, diese für beliebige Zwecke nutzen, sie nach den eigenen Bedürfnissen anzupassen – sie beispielsweise um zusätzliche Funktionen zu erweitern oder als Basis für andere, verbesserte Programme zu nutzen – und sie weiterzuverbreiten. Fortan hatten die Benutzer die Möglichkeit, die Daten eines aufgezeichneten Spielgeschehens nachzubearbeiten oder wie die AMAS es nennt: "doing a reshoot without having to call back the cast and crew".¹⁶ So wurde beispielsweise die Korrektur einer während des aufgezeichneten Spiels schlecht geführten Kamera oder der nachträgliche Wechsel der Kameraperspektive möglich – beides Aspekte, die schon in einer frühen Phase auf das Potential eines filmischen/künstlerischen Umgangs mit dem Medium verweisen.

Nicht nur die Aufnahme und Bearbeitung des Spielverlaufs in Form parametrischer Daten, sondern auch das unmittelbare Abspielen, sozusagen die Live-Aufführung innerhalb der Game Engine (auf Seiten des Rezipienten), wurden damit möglich und waren in den ersten Jahren gängig. Denn in ihren Anfangstagen waren Machinima-Filme nicht hauptsächlich Videodateien (sog. *reel machinima* oder *screen captures*), wie sie heute auf den einschlägigen Online-Portalen¹⁷ zu finden sind, sondern liefen live auf dem Rechner des Rezipienten in der entsprechenden Game Engine als *demo-recording*-Datei ab. Ob dieses Abspielen in Echtzeit – in dem Sinne, dass "everybody truly gets their own version of an animated movie"¹⁸ – allerdings immer noch zwingende Bedingung für 'echtes' Machinima sein muss, gibt immer wieder Anlass zu Diskussionen innerhalb der Szene.¹⁹ Dahinter stehen technikgeschichtliche Entwicklungen: Zum einen konnten Mitte der 1990er Jahre aufgrund viel zu geringer Datentransferraten lediglich die verhältnismäßig kleinen ausführbaren *demo-recording*-Dateien verbreitet werden. Zum zweiten bieten zahlreiche der heute vorwiegend verwendeten Machinima-Produktionstools ausschließlich die Speicherung im Video-Format an.

Die Verschiebung von der Aufzeichnung eines Spielereignisses als solchem zur Aufnahme *einer* individuell fixierten Sichtweise des Spielgeschehens bezeichnet Michael Nitsche als einen Paradigmenwechsel von "game media" zu "television and film media".²⁰

Das heißt: als einen Wandel von einem nur innerhalb der Community ausgetragenen Leistungskampf um die Zurschaustellung technischen Könnens, bezogen auf die Modifikation des Spiels und die elaboriertesten Spielmethoden, hin zu einer etablierten kulturellen Ausdrucksform filmischen Erzählens, die für eine breite Masse sowohl interessanter zu rezipieren als auch zu produzieren ist. Anders gesagt: als einen grundlegenden semantischen Wandel von der Engine-gestützten Performance eines Live-Events hin zur gegebenenfalls Spiel-unabhängigen, vorher determinierten Narration. Einen beträchtlichen Anteil an diesem Wandel haben die seit circa 2003 verstärkt vermarkteten Spiele mit inkludierten Machinima-Tools, die auch den nicht Spiel- und Technik-affinen Animationsfilmern die einfache Erstellung von Machinima ermöglichen. Einerseits führt die Loslösung von der Technik-orientierten Spielergemeinde zu innovativen Impulsen auf der Ebene der Gestaltung; die jüngeren Produktionen beziehen verstärkt filmische Praktiken der Pre- und Postproduction ein und bieten Raum für originelle, experimentelle oder kritisch-narrative Inhalte.²¹ Solche Filme sprechen über den Spieler-Kontext hinaus auch ein breiteres Publikum an und tragen zur Etablierung von Machinima bei. Andererseits wird aber auch deutlich, dass Machinima durch den Verlust der Echtzeit-Abspielung ein prägendes Charakteristikum einbüßt, nämlich die Möglichkeit, immer wieder neu und gegebenenfalls anders auf der Hardware der Rezipienten – sozusagen als Live-Performance – zu entstehen.

Die Position der Macher zwischen Innen und Außen

Der von Nitsche beschriebene Paradigmenwechsel fußt auf der seit 2005 innerhalb der Machinima-Community aufgeblühten Diskussion um die zwei divergenten Herangehensweisen an die Machinima-Produktion. Paul Marino spricht im Herbst 2005 erstmals von "inside-out"-Machinima und nennt exemplarisch insbesondere Erstlingswerke von *WoW*- und *Halo*-Spielern, die auf den vorgegebenen (visuellen) Inhalten der Spiele basieren. Denen gegenüber stellt er Machinima "from the outside in" am Beispiel von Se-

cond Life, die auf vergleichsweise Industrie-unabhängigen, da Spieler-generierten Settings beruhen und daher für Machinima-Macher "with a personal vision" interessant sind.²² Marinos Unterscheidung bezieht bereits implizit die auch nachfolgend immer wieder thematisierte Frage nach dem problematischen Verhältnis zur Spieleindustrie mit ein. Phil Rice – aktives Machinima-Szenemitglied seit 1998, der sowohl durch seine hoch angesehenen Machinima-Filme als auch durch seine klugen und kritischen Analysen der Szene-Entwicklung auffällt – differenziert 2006 zwei divergente Machinima-Arten²³: zum einen Filme, die bezogen auf Settings und Inhalte sehr nahe an der Spielvorlage bleiben und als Kommentar zum jeweiligen Spiel fungieren. Ihre Macher sind ambitionierte Spieler, deren ausgiebige Beschäftigung mit dem Spiel Anlass für ihre kreativen filmischen Fanproduktionen ist. Die erzählte Geschichte setzt hier auf dem Spiel auf ("Engine → Idea"). Machinima-Filme dieser Kategorie haben eine große Spiel-gebundene Fan-Gemeinde und dienen der szeneeinternen Kommunikation. Außerhalb der Spielergemeinden werden sie nur marginal rezipiert, da sie wenig unterhaltsam und unverständlich sind, sofern man das Spiel nicht kennt. In Gegensatz zu Marino ordnet Rice sowohl *Second Life*-Machinima als auch die Mehrheit der *Quake*-, *Halo*- und *WoW*-Machinima dieser Kategorie zu. Zum anderen beschreibt er Arbeiten, deren Ausgangspunkt ein visuelles oder narratives Konzept ist, welches in die Spielwelt verlagert und von dieser transportiert wird (Idee geht der Engine voraus: "Idea → Engine"). Die Wahl der zugrunde liegenden Game Engine erfolgt seitens dieser Gruppe nicht mehr zwingend aufgrund ihrer Verehrung für diese, sondern zweckgebunden anhand des jeweiligen umzusetzenden Konzepts/Anliegens, das mit dem Spiel selbst nichts zu tun hat – sei es das filmische Erzählen von Geschichten oder die Gestaltung medialer Kunst. Solche Arbeiten werden nicht nur von den Spielefans, sondern sogar von einem Spiel-externen Publikum gelobt werden. Medientechnisch wird die Loslösung von der Spielvorlage auch durch die bereits oben erwähnten Machinima-Toolkits ermöglicht, die unabhängig von Computerspielen nutzbar und demzufolge nicht an eine spezielle Game-Ästhetik angelehnt sind. In manchen Fällen reicht die Distanzierung so weit, dass das zugrun-

de liegenden Spiel nicht mehr identifiziert werden kann (vgl. die Machinima-Serie *Person 2184* [Kirschner 2004-05]²⁴) beziehungsweise durch die Wahl eines Machinima-Toolkits der Spielkontext ohnehin aufgelöst ist (vgl. *Anna* [Kang 2004]²⁵).

Phil Rice stellt keine der beiden Herangehensweisen über die andere, findet in "Idea → Engine" allerdings mehr einzigartige und ernsthafte Produktionen verwirklicht. Eddo Stern – Künstler im Bereich der Neuen Medien, der mit seinen Computerspiel-Modifikationen neue Formen der Narration und Dokumentation erprobt – führt diese Diskussion 2007 fort²⁶, gibt ihr allerdings eine neue Richtung, insofern er konstatiert, dass "outside-in" für ihn nicht mehr als Machinima bezeichnet werden kann, sondern eine technisch avancierte Produktionsweise des animierten Films darstellt. Phil Rice sieht aber gerade die "outside-in"-Produktionen als Zukunft von Machinima, wenn das Medium mehr als nur Computerspiel-Parodie sein will. Scheint es zunächst so, als ob die beiden sich widersprechen, so laufen ihre Überlegungen dennoch in derselben Frage zusammen: Wie weit darf Machinima sich von seinen Ursprüngen entfernen, um noch 'Machinima' genannt werden zu können? Gerade vor dem Hintergrund der fortschreitenden technischen Innovationen im Bereich der CGI und der damit immer undeutlicher werdenden Grenze zu professionellen Produktionen im Stile von *Pixar*, *DreamWorks Animation* oder *Blue Sky Studios* bekommt diese Problematik neue Relevanz. Mittlerweile bewerben namhafte Machinimatoren wie Hugh Hancock oder Friedrich Kirschner ihre "outside-in"-Arbeiten auch nicht mehr unter der Bezeichnung 'Machinima' – insbesondere wenn es ihnen um die Spiel-externe Rezeption und Integration in den Kunstkontext geht. Dennoch bleiben sie aktiv in die Machinima-Szene involviert, die sie für ihr offenes Feedback und die hilfreichen Tipps schätzen.²⁷ Spätestens ab dem Sommer 2008 gipfelte die Debatte in der vollständigen Infragestellung des Begriffs 'Machinima' und dem Nachdenken über das mögliche neue Label 'Anymation'. Da es für die Fragestellung des vorliegenden Beitrag aber wenig zielführend erscheint, wird hier nicht detaillierter auf diesen Begriff eingegangen.

Insgesamt machen die Differenzierungsbestrebungen aber deutlich, wie sich die Machinima-Gemeinde nun

schon seit einigen Jahren an der auch von medientechnischen Entwicklungen verursachten Verschiebung ihrer substanziellen Merkmale abarbeitet. Doch offenbar geht es nicht so sehr um eine Aufspaltung in zwei widerstrebende Lager, sondern vielmehr um eine Verlagerung der als zentral erachteten Charakteristika von Machinima – ohne dabei ein Nebeneinander und eine Vermischung beider Formen auszuschließen. Die Konzentration auf das Erzählen ansprechender Geschichten steht nicht mehr hinter den speziellen technischen Verfahren zurück. Die Unterscheidung lässt sich nicht an eine Trennung zwischen Pionier-Werken und denen der zweiten Generation koppeln – sogar die Machinima-Pioniere nutzen mittlerweile teilweise die Toolkits. Vielmehr fällt auf, dass der Weg von "inside-out" nach "outside-in" oft die Entwicklungsstufen der Macher spiegelt: Ihre ersten Machinima-Filme sind meist spielnahe Produktionen und mit zunehmender Erfahrungen steigt die Distanz zur Spielvorlage.²⁸ Auf Grundlage dieser beobachteten Tendenz soll in den folgenden Abschnitten erörtert werden, welche Rolle die Machinimatoren im Spannungsverhältnis zwischen (Medien)Technik und Kunst einnehmen. Dafür wird zunächst eine historische Parallelisierung der Machinima-Macher mit anderen (sub)kulturell agierenden Technik-Pionieren vorgenommen.

Machinima-Macher als Medienamateure

Das beschriebene spielerische Experimentieren mit der Computerspieltechnik über ihren industriell vorgesehenen Gebrauchswert hinaus und die (illegale) Aneignung von Tools als kreativem Ausdrucksmittel zur Generierung unerwarteter Inhalte im Sinne des *Player-as-Producer-Paradigmas*²⁹ beziehungsweise des *"transformative play"*³⁰, bilden einen Grundpfeiler der Machinima-Entwicklung. Neben dieser auf technischer Expertise beruhenden Produktionsweise ist Machinima aber auch eine lebendige Bewegung von Enthusiasten, die ihre Zusammengehörigkeit auf Szene-eigenen Festivals feiern³¹ und sich tagtäglich virtuell auf den Portalen und Blogs zu Diskussion und Austausch zusammenfinden. In Anlehnung an die Hackerethik³² folgt die Machinima-Community den Idealen

der dezentralen, das heißt weder institutionell noch kommerziell kontrollierten Kommunikation sowie der kostenfreien Zugänglichkeit jeglicher Informationen.³³ Das zeigt zum einen ihr bisweilen gleichgültiger, immer wieder rechtliche Probleme hervorrufender Umgang mit den verwendeten Produkten, ohne den Machinima wohl niemals entstanden wäre, zugleich aber auch ihr freier Umgang hinsichtlich der Weitergabe des eigenen Wissens und der Verbreitung von Code-Modifikationen. Davon ausgehend verorten Salen und Zimmerman Machinima als subversive Strategie in der Nachfolge der "Do-It-Yourself"-Mentalität der Punk-Bewegung.³⁴ Dabei geht es den Autoren nicht primär um eine Form des politischen Widerstands, sondern eher um die Aneignung von Produktionsmitteln zum Zweck des alternativen (sub)kulturellen Ausdrucks wider die Massenkultur und die Aufhebung von Machtunterschieden zwischen Produzenten und Konsumenten.

Unter diesen Vorzeichen reiht sich die Entwicklung der Machinima-Szene ein in eine historische Kette unterschiedlicher Ausformungen von selbstbestimmter Mediennutzung, wie Dieter Daniels sie ausgehend von der Daguerreotypie in Frankreich um 1839 über die US-amerikanischen Funkamateure am Ende des 19. Jahrhunderts, die ersten Computerhacker der 1960er Jahre und in deren Folge bei den Netzaktivisten seit den 1980er Jahren beschreibt. Die Geschichte der Machinimatoren liest sich wie eine Fortsetzung und zugleich eine Bestätigung des von Daniels aufgezeigten ideologischen Zusammenhangs zwischen diesen unterschiedlichen, doch dabei sehr verwandten Bewegungen. Von einer kleinen Anzahl von Pionieren ausgehend, die ursprünglich vor allem fasziniert sind von der "ästhetische[n] Eigenwirkung"³⁵ ihres jeweiligen Mediums, wurden sie zu einer "weltweiten Massenbewegung von Anwendern, die sich sowohl aus kommerziellen Motiven wie auch aus reiner Amateurleidenschaft für das neue Medium begeistern".³⁶ Diese "Medienamateure"³⁷ frönen ihrer "Leidenschaft zum Medium als Selbstzweck"³⁸ und erlangen Anerkennung innerhalb ihrer im Prinzip hierarchielosen Gemeinschaft "nur über Leistung in 'der Sache selbst'".³⁹ Sie begegnen dem Gegenstand ihres Interesses nicht nur mit einer Liebe zum Dilettantismus, sondern sind ästhetisch ambitionierte Produzenten, die über ihr

technisches Know-How in einen autonomen, von kommerziellen Verwertungsinteressen losgelösten Gebrauch der Medien einsteigen können.⁴⁰ Der Medienamateur genießt eine "Autonomie der Konstruktion"⁴¹, das heißt er kann "in der Anfangsphase einer Medientechnik an einer fast uneingeschränkten autonomen Konstruktion seines Mediums teilhaben, und zwar in technischer wie auch sozialer und kultureller Hinsicht".⁴² Als Folge seiner Teilhabe am Produktionsprozess seines Mediums steuert er ebenso dessen Verwendungsweisen. Und wenn Daniels über den Funkamateure schreibt: "Er bedient nicht nur vorhandene Apparate, sondern Herstellung und Einrichtung dieser Geräte sind ein ganz wesentlicher Faktor seiner Leidenschaft"⁴³, so ist das sicherlich auch auf den Bereich der Software und damit auf das Betätigungsfeld der Machinimatoren übertragbar. Eine weitere Parallele zwischen Funkamateuren und Netzpionieren zeigt Daniels anhand der Vernetzung und Kommunikation der beiden Bewegungen auf, die Industrie-unabhängig ein "Bewusstsein für das Potential einer öffentlichen, kommunikativen Funktion des Mediums"⁴⁴ geschaffen haben.

Daniels konstatiert anhand des Radio- und Net-booms, wie durch die breite Etablierung solcher Medienennutzung die ästhetischen Motive der Amateure, die den leidenschaftlichen Umgang mit dem jeweiligen Medium begründen, zwar kurzzeitig Allgemeingut werden, wie sie dabei aber auch zwangsläufig "jeglichen utopischen Charakter verlieren".⁴⁵ Es kommt gleichsam zu einer "industrielle[n] Kanalisierung der Medien"⁴⁶, die besagte Motive zugleich zähmt und kommerziell ausbeutet. Wenn sich bei Funkern, Hackern und in deren Folge den Machinimatoren so deutliche ideologische Kongruenzen zeigen, ist dann davon auszugehen, dass diese Szenen auch hinsichtlich der Aufhebung ihrer Autonomie und des Verfalls ihrer Ideale⁴⁷ den gleichen Entwicklungsweg einschlagen?

Die Rolle der Spieleindustrie – späte Einsicht ohne Hintergedanken?

Um den aktuellen Status von Machinima beleuchten zu können, muss man zunächst strikt trennen zwischen (1) den unterschiedlichen Formen der mittlerweile durch die Softwareproduzenten erlaubten kommerziellen Nutzung der Software als lukrativer Produktionsmethode und (2) den fankulturellen, zweckfreien Arbeiten. Diese folgen keinem primär ökonomischen Interesse, sondern schätzen das Medium Computerspiel als ästhetisch geeignetes Material und nutzen die Machinima-Technik als finanziell erschwingliches Werkzeug für die Filmproduktion auf professionellem Niveau. Insbesondere diese zweite Gruppe von Anwendern steht hier im Fokus der Betrachtungen und die Existenz der ersten muss und darf Machinima als ästhetische Praxis nicht infrage stellen – ebenso wenig, wie man die Möglichkeit des künstlerischen Einsatzes von Fotografie oder Film anzweifelt, trotz der parallelen kommerzialisierten und dilettantischen Nutzung dieser Medien.

Ursprünglich bestimmten die Lust der Machinima-Pioniere am *transformative play*, das Ideal der freien Verfügbarkeit von Informationen und der Zusammenhalt innerhalb der Community den autonomen Mediengebrauch in der Szene. Phil Rice fasst die Werte wie folgt zusammen: "our assistance to one another ends up being most helpful, and in general is what the makers' community is built on and has been all along – sharing 'how-to', collaborating, writing articles and tutorials to improve learning curve for new filmmakers".⁴⁸ Diese Haltung entspricht Dieter Daniels' leitmotivische Verwendung des doppeldeutigen Begriffs 'Sendung' im Titel seiner Monographie als "medientechnischer Emission und bekenntnishafter Mission".⁴⁹ Angetrieben von dem Reiz, mithilfe der Game Engine zeit- und kosteneffiziente 3D-Computeranimationen erstellen zu können, und gestützt von der offenen, kollaborativ agierenden Gemeinschaft, weitete sich der Kreis der Machinimatoren wider aller technischer Hürden. Waren Botschaft und Aussendung zunächst innerhalb der kleinen (Spieler-)Community von Bedeutung, nahm die Spieleindustrie – natürlich nicht uneigennützig – die zunächst nicht vorhergesehenen Bedürfnisse ihrer Kunden/Fans aber

zum Anlass, benutzerfreundliche, einfach zu bedienende Tools in ihre Spielsoftware zu inkludieren. Mit einer bewusst eingesetzten Marketingstrategie generieren die Spielehersteller so Aufmerksamkeit für ihre Produkte, bieten den Spielern aber zugleich die Möglichkeit, selbst zu Produzenten zu werden. Spätestens ab Herbst 2004 mit *The Sims 2* oder *World of Warcraft*, letztlich aber mit dem Ende 2005 erschienenen *The Movies* wurde die technische Eintrittsschwelle dermaßen herabgesetzt, dass es mittlerweile Konsens ist, Machinima als Produktionsmethode mit den drei Attributen 'einfach', 'schnell' und 'kostengünstig' zu versehen. *The Sims*- und insbesondere *The Movies*-Machinima zeichnen sich vor allem durch ihre Geschichten aus, während die visuellen Inhalte eins zu eins aus dem Spiel übernommen werden. Basierte die Arbeit der Machinimatoren einst auf der durch technisches Expertenwissen gestützten, autonomen Generierung der benötigten Programme sowie der Weitergabe des damit verbundenen Wissens innerhalb der Spielergemeinschaft, wurde erst mittels der industriell angebotenen Tools die einfache Handhabbarkeit und der Zugang zu diesem Medium des kreativen Ausdrucks für jedermann gewährt. Damit steht die Entwicklung im Kontext der seit dem Aufkommen des Internets wieder aufgelebten Diskussion um die Einlösung der Brechtschen Utopie einer offenen Medienstruktur flacher Hierarchien und eines durchaus positiv zu bewertenden 'demokratischen' Potentials der Medien. Trotz der medienindustriellen Abhängigkeit bleibt damit ein gewisser Grad autonomen Mediengebrauchs (im Sinne der ursprünglichen Machinima-Ideale) gewahrt.

Die Öffnung der technischen Schranken hat die Community der Machinimatoren erweitert. Allerdings geraten durch die medienindustrielle Abhängigkeit das ökonomische und das künstlerisch-kreative Potential der verwendeten Software in Opposition. Insofern ist es für die Machinimatoren (generell für alle von industriellen Entwicklungen abhängigen Bereiche der Medienkunst) umso wichtiger, einen nachdrücklich experimentellen Umgang mit ihrem Medium zu betreiben und sich ihrer subkulturellen Ursprünge bewusst zu bleiben. Andernfalls besteht in zweierlei Hinsicht die Gefahr, dass sich die Machinima-Szene von ihren Idealen und medialen Eigenheiten entfernt: Zum einen

werben Film- und Gamesbranche die begabtesten Mitglieder der Subkultur in ihre Firmen ab. Diese Machinimatoren befinden sich dann zwar in der glücklichen Lage, auch beruflich ihrer Leidenschaft nachgehen zu können, haben folglich aber für nicht-kommerzielle Produktionen nur noch bedingt Zeit. Zum anderen wird Machinima aufgrund seiner ökonomischen Effizienz zunehmend auch in der Filmindustrie (etwa als Hilfswerkzeug für die Prävisualisierung von Real-filmproduktionen im Sinne des bewegten Storyboarding) sowie für das Fernsehen (in Form von Werbung, Musikclips und zuletzt 2009 als Erklärfilm-Episode im *ZDF Morgenmagazin*) eingesetzt und dort nach hauptsächlich kommerziellen/ökonomischen Gesichtspunkten beurteilt.

Eine solche beginnende Industrialisierung eines Mediums samt seiner Inhalte kennzeichnet laut Dieter Daniels zugleich den Übergang vom Amateur zum nicht mehr selbst konstruierenden, sondern nur noch durch vorgefundene Medieninhalte navigierenden Flaneur⁵⁰ – und dem Schema des Radiobooms und des Net-booms folgend ebenso den kulturkritisch beäugten Umbruch zum Massenmedium.⁵¹ Kann also von einem Industrie-gesteuerten Machinima-Boom ausgegangen werden, in dessen Zuge die ästhetischen und utopischen Motive der Anfangszeit verschüttet, kommerzialisiert und gezähmt werden? Limitiert die Medienindustrie den autonomen Mediengebrauch insofern, als dass Amateure zu Käufern/Konsumenten fertiger Apparate beziehungsweise – im vorliegenden Fall – fertiger Softwareprodukte werden?⁵² Erwartet Machinima das von Daniels skizzierte düstere Szenario und wenn ja, wie schützt sich die Machinima-Gemeinde möglicherweise doch vor der 'industriellen Kanalisierung', um ihr kreatives Potential aufrecht erhalten und vielleicht sogar stärken zu können?

Mit Community-Idealen wider die industrielle Vereinnahmung

Eine Institutionalisierung des Phänomens Machinima ist nicht von der Hand zu weisen. Sie vollzieht sich durch die – von der Machinima-Gemeinde übrigens durchweg bemerkenswert positiv bewerteten – Ent-

wicklungen und Reaktionen seitens der Spielehersteller auf die Bedürfnisse ihrer Fans/Kunden. So bieten die beliebten Produktionsumgebungen *The Movies*, *The Sims* oder *World of Warcraft* aufgrund der zahlreichen Kulissen, vorgefertigten Charaktere und Animationen sowie der sich daraus ergebenden Kombinationsmöglichkeiten gute Möglichkeiten zum Erzählen von Geschichten. Die Möglichkeit, die vorgegebenen Settings zu modifizieren und damit auf der Ebene der visuellen Gestaltung anspruchsvolle Produktionen zu erschaffen, ist allerdings nicht ohne weitere technische Kenntnisse gegeben. Diese Beschränkung relativiert die einstige Widerständigkeit und Unabhängigkeit von der kommerziellen Spieleindustrie. Die basale, technisch elaborierte Konstruktion im Sinne der von Dieter Daniels skizzierten 'Medienamateure' verliert mit den genannten Spielen und verfügbaren Toolkits zunehmend an Bedeutung. Dehnt man die "Autonomie der Rezeption"⁵³, die Daniels als den nur navigierenden Umgang mit Medieninhalten seitens der Flaneure schildert, auf das auch produzierende Umgehen mit Medieninhalten im Sinne der reinen *Sims*-, *WoW*- oder *The Movies*-Machinima aus, so könnte der Großteil der heutigen Machinimatoren als Medienflaneure bestimmt werden. Allerdings ermöglicht die Einbindung aller Machinimatoren in die lebendige, internationale, offene und kreative Machinima-Gemeinde eine von kommerziellen Interessen unabhängige Medienproduktion. Die dank der Community gegebene Möglichkeit, auf nutzergenerierte Inhalte zurückzugreifen und über lokale Grenzen hinweg zusammenzuarbeiten, gewährt bei entsprechender Ambition der Machinimatoren einen kreativen Ausdruck fernab der industriellen Prägung. Durch Kopplung des technischen Könnens der Machinima-Pioniere mit den inhaltlichen/narrativen Ansätzen der Folgejahre kann sich im Kontext der Community eine unabhängige ästhetische Praxis festigen. Das Bedürfnis nach Abgrenzung von den medienindustriellen Vorgaben kann damit auch für die zweite Generation von Machinimatoren befriedigt werden, wenn auch in etwas abgeschwächter Ausprägung.

Subkultur und Medienindustrie bedingen sich gegenseitig und profitieren voneinander. Ausgehend von der Computerspiel-Entwicklerfirma *id Software*, die seit 1999 mit der Veröffentlichung einer neuen Version ih-

rer Game Engine *Quake* den Quellcode des jeweiligen Vorgängermodells unter der *GNU GPL* freigibt und Modifikationen anregt, zogen in den Folgejahren weitere Hersteller nach. Zumindest bei Nutzung einer so freigegebenen – wenn auch technisch nicht mehr ganz auf dem neusten Stand befindlichen – Game Engine haben die Machinimatoren keine rechtlichen Probleme mehr zu befürchten, auf die sie stoßen würden, wenn sie lizenzierte Engines umnutzen und darauf aufbauend eigene Tools entwickeln würden. Die Spielehersteller befürworten die seitens ihrer Nutzer entstandenen Modifikationen nicht nur, sondern berücksichtigen diese innovativen Impulse sogar bei der Weiterentwicklung nachfolgender Software. Zumindest den technisch versierten Machinimatoren ist es dadurch möglich, direkten Einfluss auf die Spieleindustrie zu nehmen; und davon profitieren langfristig auch die Flaneur-Machinimatoren. Die Spielehersteller begünstigen damit eine den neuen Medien und der heutigen kulturellen Ökonomie oft inhärente Form der kollektiven Autorschaft.⁵⁴

Folglich kann der von Daniels historisch aufgezeigte dreistufige Abstieg vom (1) autonom agierenden Amateur über (2) den von medienindustriellen Vorgaben abhängigen Flaneur hin (3) zur industriellen 'Kanalisation' in den Massenmedien für die Machinima-Szene zumindest nicht vollständig festgestellt werden. Trotz allen berechtigten (auch szeneeinternen) Nachdenkens über einen vielleicht nicht in die richtige Richtung verlaufenden Wandel des Phänomens Machinima kann nicht von einer Aufhebung der Eigenarten und der dem Medium zugrunde liegenden Motive gesprochen werden. Vielmehr sind es genau jene Ideale des Wissensaustauschs, der Kommunikation, Vernetzung und Kollaboration aller Szene-Mitglieder, die die 'Autonomie der Konstruktion' der technisch elaborierten Machinima-Medienamateure auch für die aufgrund ihrer fehlenden technischen Expertise eher flaneurhaft agierenden Machinimatoren gewähren. Nebenbei bemerkt ist die von Dieter Daniels auch schon für den Netboom konstatierte Aufhebung der ursprünglichen Hacker-Ideale angesichts von Monopolisierungstendenzen⁵⁵ sehr fragwürdig: Schließlich entspringen viele qualitativ hochwertige Inhalte im Internet gerade nicht primär kommerziellen Interessen, sondern beispielsweise leidenschaftlicher Eigeninitiative. Auch der

Hacker-Anspruch, jegliche Information frei zugänglich zu machen, findet sich im Internet geradezu vorbildhaft umgesetzt, wie es gerade die aktuelle netzpolitische Debatte anschaulich demonstriert. Vielmehr scheint es so, als ob der Netboom gerade eine Reihe neuer Medienamateur-Bewegungen hervorgebracht hat.⁵⁶ Hinzu kommt die seit jeher bei dem Machinimatoren vorhandene Lust am Widerständigen, an der Transformation und dem Experimentieren mit dem Medium, die trotz der Spiele-industriell begünstigten Entwicklungen hin zum "Breitensport"⁵⁷ eine 'Kanalisierung' in Dieter Daniels Sinne aufhalten konnten. Und dabei scheint es zunächst unwichtig zu sein, wie weit die Umformung im einzelnen Fall reicht und ob sie sich auf technisch-visueller oder narrativer Ebene vollzieht.

Schlussendlich sieht Daniels die Medien als "*die Fortsetzung der Kunst mit anderen Mitteln*"⁵⁸ und den Medienamateur "in seiner Technik und Kunst übergreifenden Bedeutung".⁵⁹ Insbesondere vor dem Hintergrund der rasanten medientechnischen Entwicklungen hat die Frage nach dem Verhältnis zwischen Medientechnik und Kunst sowie die sich daran anschließende problematische Debatte um die Grenzziehung zwischen Kunst und Nicht-Kunst nicht zuletzt durch Dieter Daniels' Thesen einen entscheidenden Impuls erfahren. Angesichts der Tatsache, dass die ästhetischen Praxen der Machinimatoren so sehr auf Medientechnik fußen, liegt genau in dieser Koppelung eine besondere Pointe für die Untersuchung ihrer Artefakte. Die folgenden Abschnitte sollen daher anschaulich machen, wie die Szene selbst als auch die zunehmend interessierten traditionellen Kunstinstitutionen die medientechnischen und künstlerischen Facetten von Machinima bewerten.

Machinima nach künstlerischen Maßstäben

Machinima bildet als eine unter zahlreichen zeitgenössischen ästhetischen Strategien der digitalen Netzkultur keine Ausnahme hinsichtlich des Verhältnisses von der Zahl der Arbeiten zu ihrem kreativ-künstlerischen Anspruch. Gegenüber der beträchtlichen Menge an online verfügbaren spielerischen Fanproduktionen auf

den einschlägigen Portalen⁶⁰ nimmt sich die Anzahl der ästhetisch ansprechenden Werke⁶¹ erschreckend klein aus. Das verweist zum einen auf den Interessenskonflikt innerhalb der Machinima-Gemeinde zwischen Technik-Können, ästhetischem Anspruch und 'demokratisierter' Produktion. Zum anderen rührt es auch von dem vielerorts beschriebenen Umstand her, dass mit der Verfügbarkeit von Computern – und hier zusätzlich der kostengünstigen und einfachen Zugänglichkeit zur Computerspieltechnik – einmal mehr die Grenze zwischen Produzent und Konsument aufgehoben wurde. Zudem hat die stetig verbesserte Internetanbindung das Aussenden der Resultate an einen potentiell breiten Empfängerkreis möglich gemacht. Die dadurch begünstigte Entstehung einer Unmenge an fankulturellen Spielereien ist wichtig für die Einbindung aller Machinima-Macher in eine (sub)kulturelle Gemeinschaft. Doch die 'hochwertigen' und anspruchsvollen Projekte sind es, die eine Vorreiterfunktion übernehmen und künstlerische Bewertungsmaßstäbe festlegen. Durch die freizügige Veröffentlichung – das heißt das selbstständige Hochladen seitens der Macher – potentiell jedes Machinima-Films auf den entsprechenden Portalen⁶² werden die Ausbildungsschritte ihrer Macher unzensuriert sichtbar. Diese Sichtbarkeit bedingt aber auch eine ebenso freimütige Bewertung seitens der Community-Mitglieder, die die Arbeiten dadurch in erster Instanz selektieren.

Denn neben dem heute meistgenannten Grund, professionellen Animationsfilm auch ohne große Budgets und technische Expertise produzieren zu können, waren es ursprünglich eher innerhalb der Community lebendige, auf Wettkampf beruhende Motive der Reputation, die die Machinima-Pioniere antrieben. Das Selbstverständnis der Macher wurde einst geprägt durch das Verlangen nach Anerkennung ihres technischen Könnens: sei es die in der Spielergemeinschaft verankerte Lust an der Zurschaustellung und Begutachtung einer elaborierten Performance mittels der Spielfiguren⁶³, sei es das Hacken der Game Engine zur Generierung zusätzlicher Tools oder Inhalte im Sinne des *transformative play*. Nun kann das Können, sozusagen das digitale Handwerk, alleine noch nicht als hinreichende Bedingung für künstlerisches Schaffen gelten. Dennoch bilden solche (subkulturell geprägten) Motive der Anerkennung und des Ruhms in-

nerhalb einer Peergroup eine solide Basis für die ernsthafte Auseinandersetzung mit den Vor- und Nachteilen eines Mediums und können als wegweisend für nachfolgende ästhetische Praxen gelten.

Doch nicht nur Szeneintern findet eine Beurteilung der (Hoch)Wertigkeit der Machinima-Filme statt. Die Machinima-Macher treten bei szeneeigenen Veranstaltungen⁶⁴ als auch auf allgemeinen Animationsfilm-Festivals⁶⁵ gegeneinander an und in beiden Fällen kommen die urteilenden Juroren ganz bewusst nicht ausschließlich aus dem Machinima-Umfeld. Neben den Machern und Befürwortern von Machinima bilden ebenso Personen aus dem akademischen Umfeld der Medien-, Film- und Computerwissenschaften, Kuratoren und Künstler aus dem Bereich Neue Medien und bisweilen auch Vertreter der Spieleindustrie die Jury-Komitees. Hinsichtlich der Kriterien, nach denen die Festival-Gewinner ausgewählt werden, bestehen zwischen den reinen Machinima-Wettbewerben und anderen Animationsfilm-Festivals keine auffälligen Unterschiede: Es sind (1) Aspekte der technischen Umsetzung und Produktion (das schließt die Manipulation der Game Engine ebenso ein wie etwa traditionelle filmische Maßstäbe der Kameraführung), (2) der Originalität und Innovation bezogen auf die narrativen und visuellen Inhalte sowie (3) der grundlegenden Idee oder erzählten Geschichte.⁶⁶ Die Bewertungskriterien und das Einbeziehen einer externen Kontrollinstanz zeigen deutlich den Anspruch der Machinimatoren, ihre Werke nicht nur nach szeneeigenen Maßstäben beurteilt sehen zu wollen, sondern auch in Konkurrenz zu traditionellem (Animations-)Film bestehen zu wollen.

Ein früher Versuch, konstruktiv an der Anhebung des kreativ-künstlerischen Anspruchs von Machinima-Filmen zu arbeiten, zeigte sich etwa bereits 2004 in dem damals zentralen Sprachrohr der Szene: *MachiniMag*. Dessen Herausgeber – Machinima-Koryphäe Friedrich Kirschner – platzierte schon damals Machinima immer wieder in einen künstlerischen Kontext und verlangte die Auseinandersetzung nicht nur mit der Technik, sondern vor allem mit seriösen Inhalten: "machinima not only is a very young medium, it is also a medium of a fast, ever changing world. machinima can be art, yes. in order to lift up machinima to the next level, we need to express ourselves. [...] there's not that much

machinima movies that adress anything personal. do we fear making something serious?"⁶⁷ Wohlgermerkt formuliert Kirschner seine Forderungen in weiser Voraussicht auf das nur wenige Wochen später die Machinima-Gemeinde erschütternde Debakel des *International Animation Festival Ottawa 2004*⁶⁸, bei dem die Jury sich entschied, keinen Preis für Machinima zu vergeben, weil die Einreichungen ein gewisses Qualitätsniveau nicht erreicht hatten. Die Kritikpunkte der Juroren bezogen sich auf die narrativen Inhalte der Machinima-Filme, die oft nicht über die parodistische Bearbeitung des Spiels oder die Game Engine-gestützte Hommage an einen Film hinausreichten. Die Empörung der Machinima-Gemeinde über diese ablehnende Entscheidung zielte eher auf die technische Expertise, da bemängelt wurde, dass die Juroren die Workshops nicht besucht und daher keine Ahnung gehabt hätten, was die Macher tatsächlich geleistet hätten.⁶⁹

Die angesichts dieser Niederlage von Karin Wehn – Medienwissenschaftlerin und Kuratorin im Bereich Animationsfilm und Neue Medien – behauptete Krise der Machinima-Bewegung⁷⁰ lässt sich rückblickend allerdings nicht bestätigen. Vielmehr ließen sich fortan (ohne behaupten zu wollen, dass das Festival-Debakel ausschließlicher Anlass dafür war) zunehmend Produktionen finden, die mehr Wert legten auf narrativen Ausdruck sowie Pre- und Postproduction. Der sowohl Szeneintern von Friedrich Kirschner als auch seitens des akademischen Diskurses von Karin Wehn auf den Plan gerufene "real-world approach"⁷¹ beziehungsweise das "Double Coding"⁷² – das heißt die Konzentration der Macher auf visuelle und narrative Inhalte, die nicht nur innerhalb der Spielerkultur, sondern auch für eine breitere Zuschauerschaft von Interesse sind – findet sich in den Arbeiten der nachfolgenden Jahre verwirklicht. Dadurch wurde nicht nur die gesamtkulturelle Relevanz von Machinima gestärkt, sondern die Filme selbst wurden komplexer und 'hochwertiger'. Zahlreiche sowohl Szeneintern als auch Szeneextern hoch gelobte Produktionen betonten gerade die speziellen, nicht technischen Machinima-Charakteristika. Bestätigt wird diese Entwicklung durch die Festival-Nominierungen und -Gewinner der letzten Jahre, die vorwiegend als "outside-in" kategorisiert werden können.

Hervorragendes, Aussichtsreiches, Nicht-Abschließendes – einige künstlerische Schlaglichter

Auffällig ist, dass Machinima-Filme zahlreiche Merkmale tragen, die auch Arbeiten aus unterschiedlichen Bereichen der Medienkunst auszeichnen – etwa die selbstreflexive Auseinandersetzung mit sowohl inhaltlichen als auch technischen Restriktionen seitens der Computerspielbasis, die Echtzeit-eigenen Möglichkeiten einer neuen Form von Interaktivität und Performance oder die starke Intermedialität zwischen Computerspiel, Film und Theater. Die meisten Machinimatoren befürworten die Aufmerksamkeit traditioneller Kunstinstitutionen und die Einbindung in allgemeine Film-, Animations- und Neue Medien-Festivals, sehen sich dessen ungeachtet selbst aber nur selten als Künstler. Ohne die Frage nach der Etikettierung von Machinima als Kunst oder Nicht-Kunst abschließend beantworten zu wollen, sollen zum Abschluss einige künstlerische Praktiken der Machinimatoren aufgezeigt werden.

Alex Chan – damals weder Spiel- noch Film-Fan – nutzte 2005 die Möglichkeit der einfachen, schnellen und kostengünstigen Produktion in seinem *The Movies-Machinima French Democracy*⁷³, um mit einem in der Machinima-Gemeinde bis dato unbekanntem politischen Gestus seine Migrantensperspektive auf die Unruhen in der Pariser Banlieue darzustellen. Durch die kurze Produktionszeit von zwei Wochen zeigt Chan exemplarisch, welcher Vorteil Machinima als audiovisuellem Medium für die zeitnahe, kritische Auseinandersetzung mit aktuellen Ereignissen innewohnt. Gestärkt wurde dieses Potential der Gegenöffentlichkeit und Gesellschaftskritik durch die damals rasante Verbreitung von Chans Film und die anschließenden Diskussionen innerhalb der Internet-Community.⁷⁴ Eigentlich geht es bei *The Movies* darum, Filme im Stil von Hollywood-Blockbustern zu erstellen und keine Produktionen mit kritischer Botschaft. Alex Chan nutzte das Programm somit in von den Herstellern nicht intendierter Weise. Das gilt für nahezu jedes Machinima, das mit *The Movies* oder mit *The Sims* erstellt wurde und verdeutlicht einmal mehr das widerständige Handeln der Machinimatoren, wenn auch auf

inhaltlicher anstatt auf der oben beschriebenen technischen Ebene.

Exemplarisch für den Fokus der führenden Machinimatoren auf die besonderen Möglichkeiten von Machinima stehen auch all jene Produktionen, die den Aspekt der echtzeit-bedingten Live-Performance⁷⁵ und damit der Intermedialität und möglichen Interaktivität von Machinima zum Aufhänger ihrer Filme machen. Bereits 2003 waren es die Vorreiter des *Ill Clan*, die mit *Common Sense Cooking* und *On the Campaign Trail* erstmals die Verquickung von realer und virtueller Bühne bei der Machinima-Produktion vorgeführt haben. Mit ihren PCs setzten sie sich vor ein reales Publikum. Aus dieser Position erstellten sie live ihre Filme, in die sie die Kommentare und Wünsche aus dem Publikum einfließen ließen. Eine andere Ausprägung dieses Live-Machinima-Konzepts findet sich in der seit 2005 produzierten Machinima Talkshow *This Spartan Life*⁷⁶, die seitens der Community hochgelobt und auf Festivals preisgekrönt wurde. Hier trifft der Initiator und Produzent dieser Machinima-Reihe Chris Burke als virtueller Talkmaster namens Damian Lacedaemion unterschiedliche Gäste aus dem Machinima-Umfeld – in Gestalt ihrer jeweiligen Spielfiguren – innerhalb der Welt des Egoshooter-Computerspiels *Halo2* und nachfolgend *Halo3* zu ernsthaften Interviews. Allerdings werden sie dabei immer wieder von anderen Spielern attackiert, die sich zeitgleich in dem Online-Rollenspiel bewegen, wodurch eine Verschränkung von regulärem Spiel(feld) und virtueller Bühne stattfindet.

Ein dermaßen kritischer, selbstreflektierender Umgang mit dem Medium Computerspiel zeichnet zahlreiche Machinima-Filme aus. Sehr nah am Spiel bleiben dabei die legendäre Machinima-Reihe *Red vs. Blue* [Rooster Teeth Productions seit 2003]⁷⁷ und die Trilogie *The Awakening* [Hoffmann 2005]⁷⁸, die die Selbstthematisierung als Infragestellung der Sinnhaftigkeit der Spielwelten ganz direkt in Dialogen zwischen den virtuellen Protagonisten austragen. Die Machinima-Filme *Bot* [Palmer 2004]⁷⁹ und *Engine* [Bezmalinovic 2004/05]⁸⁰ ergänzen die kritische Auseinandersetzung mit den Inhalten ihres Ausgangsmediums um eine visuelle Thematisierung. In Verbindung von technischer Expertise und künstlerischem Anspruch wird hier die Maschinenästhetik der First Person Shooter-Welten

gezielt zur Erschaffung einer medienspezifischen Charakteristik eingesetzt.

Auch in Bezug auf die Restriktionen, die das zugrunde liegende Spiel den Machinima-Machern auferlegt, zeigen die Beispiele der bisherigen Entwicklung einen kreativen Umgang und offenbaren zugleich den spezifischen Charakter von Machinima. Die Limitierungen der Game Engine – etwa die mitunter nur eingeschränkte Mimik und Bewegung der Figuren oder die schlechte Lippsynchronisation – sind zugleich ästhetisches Potential, welches Machinima von anderen Animationsformen unterscheidet.⁸¹ In den Fachtexten werden diese Merkmale einer Machinima-Ästhetik unter anderen unter den Schlagworten "virtual puppetry" (Nitsche, Wehn), "simplicity" (Kelland u.a.), "hyperrealism" (Nitsche) oder "remediation" (Nitsche in Bezug auf Bolter/Grusin⁸²) geführt.

Ein führender Machinima-Macher, der technische Expertise und ästhetischen Anspruch vereint, ist Friedrich Kirschner. Seine Arbeiten (z.B. *The Journey* [2004], *The Photographer* [2004] oder *Person 2184* [2006]) stehen nicht nur Pate für die Forderungen nach ernsthaften Inhalten, sondern sind auch beispielhaft für die Erhaltung der ursprünglichen Motive und Ideale der Machinima-Szene. Zwar arbeitet Kirschner mit der professionellen *Unreal Engine*, da der Entwickler *Epic Games* seine Spiele-Engines aber regelmäßig für nicht-kommerzielle Nutzung zum kostenlosen Download bereitstellt, konnte Kirschner darauf aufbauend sein eigenes Tool *Moviesandbox*⁸³ entwickeln und dieses der Community unter der *GPL*-Lizenz frei und industrieunabhängig zur Verfügung stellen. Indem er freie Lizenzen verwendet, agiert Kirschner dem Anspruch gemäß, das 'demokratische' Potential des Mediums Machinima zu stärken. Gleichzeitig stellt er sein technisches Können sowohl in Form seiner Tools als auch durch die Weitergabe seines Wissens in Seminaren und Workshops allen Interessierten zur Verfügung. So verbindet er die nötige technische "Autonomie der Konstruktion" mit Hacker-Idealen und seinem Anspruch, auch narrativ und visuell beeindruckende Werke zu schaffen – Werke, die immer wieder auf Festivals für zeitgenössische Medienkunst ausgezeichnet werden.

Kirschner veröffentlicht aber nicht nur seine eigenen Produktionstools, sondern auch seine Machinima-Fil-

me stets unter freien Lizenzen, die die nicht-kommerzielle Bearbeitung und Verbreitung der Werke erlauben. Für kulturelle Produktionen außerhalb der Software-Entwicklung sind solche freien Lizenzen unter dem Namen *Creative Commons* versammelt. Damit trägt Kirschner aktiv zur Stärkung einer aktuellen kulturellen Praxis bei, die durch einen freien, kreativen Umgang mit künstlerischen Arbeiten die Entstehung neuer ästhetischer Ausdrucksweisen begünstigt. Insgesamt lässt sich eine breite Anerkennung dieser Idee insbesondere bei jenen Machern beobachten, die "high quality machinima" fördern⁸⁴ und "as an artform" etablieren⁸⁵ wollen, wie deren ebenfalls frei lizenzierten und viel gelobten Machinima-Produktionen *Intervention* [Rice 2009] oder *The Dumb Man* [Sanderson 2008] zeigen. Die Nutzung freier Lizenzen erhält die ursprünglichen Werte, trägt zur Stärkung von Machinima auch außerhalb der eigenen Community und zur Einordnung in einen breiteren ästhetischen Kontext bei.

Endnoten

1. Vgl. <http://www.machinima.com/film/view&id=15043>, 16.01.2010.
2. Vgl. http://www.archive.org/details/apt_hunting, 16.01.2010.
3. Vgl. <http://www.archive.org/details/Ozymandias>, 16.01.2010.
4. AMAS 2005, FAQ.
5. Vgl. Wehn 2003, *Machinima Puppentheater*; Nitsche 2005, *Film live*; Nitsche 2007, *Claiming Space*.
6. Vgl. Friedrich Kirschner (aka fiezi). "almost everything that the demoscene does would count as Machinima" (<http://gtmachinimablog.lcc.gatech.edu/?p=21>, 16.01.2010).
7. Das Computer-Demo IX von *Moppi Productions* ist regulär auf [machinima.com](http://www.machinima.com/film/view&id=576) gelistet. Vgl. <http://www.machinima.com/film/view&id=576>, 16.01.2010.
8. Vgl. <http://nanoflix.net>, 16.01.2010.
9. Vgl. Wehn 2003, *Machinima Puppentheater*, S. 171.
10. Vgl. Lowood 2005, *Real-Time Performance*, S. 13-14.
11. Vgl. <http://www.machinima.com/film/view&id=1234>, 16.01.2010.
12. Marino 2004, *3D Art*, S. 4 (Hervorh. i.O.).
13. Vgl. <http://sourceforge.net/projects/lmpc>, 16.01.2010.
14. Vgl. <http://demospecs.half-empty.de/lmpc-alpha/README>, 16.01.2010.
15. Vgl. <http://www.gnu.de/documents/gpl.de.html>, 16.01.2010.
16. AMAS 2005, FAQ.
17. Vgl. <http://www.youtube.com>, <http://www.vimeo.com>.
18. Nitsche 2009, *Definition*.
19. Nitsche 2009, *Definition* und Heimbuch 2010, *Debate*.
20. Nitsche 2007, *Claiming Space*.
21. Nitsche 2005, *Film live*, S. 212-214.
22. Vgl. Marino 2005, *Inside out*.
23. Rice 2006, *Chicken Engine*.
24. Vgl. <http://www.person2184.com>, 16.01.2010.
25. Vgl. http://www.archive.org/details/anna_fountainhead, 16.01.2010.
26. So Eddo Stern auf dem Machinima Festival des *Australian Center for the Moving Image* 2007. Vgl. Kirschner 2007, *ACMI*.

27. Vgl. Kommentar von Hugh Hancock am 23.03.2007, 13:21 Uhr und Kommentar von Friedrich Kirschner (aka fiezi) am 23.03.2007, 18:48 Uhr, in: Rice 2007, *Dichotomy*.
28. Vgl. etwa die Arbeiten von Phil Rice selbst, der nach eigenen Aussagen bis 2006 nur inside-out produziert hat.
29. Salen / Zimmerman 2004, *Rules*, S. 539.
30. Salen / Zimmerman 2004, *Rules*, S. 305 (Hervorh. i.O.) und vgl. zusätzlich: Förster / Linde 2004, *Aneignung*.
31. Damit wirken sie zusätzlich der Zersplitterung der Machinima-Gemeinde entgegen, die sich auf Basis des jeweils genutzten Spiels zumindest online beobachten lässt (vgl. WoW-Machinima: <http://www.worldofwarcraft.com/community/machinima> oder Sims-Movies: <http://www.sims99.com> oder <http://www.modthesims.info>).
32. Vgl. Levy 1984, *Hackers*, S. 39-49.
33. Vgl. Nitsche 2005, *Film live*, S. 212; Marino 2004, *3D Art*; Salen 2002, *Telefragging*.
34. Vgl. Salen / Zimmerman 2004, *Rules*, S. 559.
35. Daniels 2002, *KaS*, S. 185.
36. Daniels 2002, *KaS*, S. 46.
37. Daniels 2002, *KaS*, S. 206-218.
38. Daniels 2002, *KaS*, S. 103.
39. Daniels 2002, *KaS*, S. 211.
40. Vgl. Daniels 2002, *KaS*, S. 185-186.
41. Daniels 2002, *KaS*, S. 185, Hervorh. i.O.
42. Daniels 2002, *KaS*, S. 186.
43. Daniels 2002, *KaS*, S. 185.
44. Daniels 2002, *KaS*, S. 144.
45. Daniels 2002, *KaS*, S. 217.
46. Daniels 2002, *KaS*, S. 217.
47. Vgl. Daniels 2002, *KaS*, S. 186-187.
48. Vgl. Kommentar von Overman am 23.03.2007, 16:04 Uhr, in: Rice 2007, *Dichotomy*.
49. Daniels 2002, *KaS*, S. 14.
50. Vgl. Daniels 2002, *KaS*, S. 186.
51. Vgl. Daniels 2002, *KaS*, S. 186.
52. Vgl. Daniels 2002, *KaS*, S. 217.
53. Daniels 2002, *KaS*, S. 185.
54. Vgl. Manovich 2005, *Sampling*.
55. Daniels 2002, *KaS*, S. 140.
56. Vgl. die Ergebnisse der Tagung "Medienamateure: Wie verändern Laien unsere visuelle Kultur?", 5.-7.6.2008, Universität Siegen. <http://www.medienamateure.de>, 16.01.2010.
57. Vgl. Daniels 2002, *KaS*, S. 217.
58. Daniels 2002, *KaS*, S. 49.
59. Daniels 2002, *KaS*, S. 14.
60. Vgl. Internationales Machinima-Portal: <http://www.machinima.com> und Machinima-Archiv: <http://www.archive.org/details/machinima>.
61. Vgl. etwa die Sammlung alternativer, künstlerischer Machinima unter <http://www.machiniplex.net>.
62. Vgl. Endnote 17 und 61.
63. Vgl. Lowood 2005, *Real-Time Performance*, S. 11.
64. Vgl. etwa das Machinima Filmfest der AMAS (<http://festival.machinima.org>), die Machinima Expo (<http://machiniplex.net/expo>) oder das Machinima Festival Europe 2007 (<http://www.dmu.ac.uk/machinima>), all 16.01.2010.
65. Vgl. etwa das Bitfilm Festival (<http://www.bitfilm.com/festival>), das Internet Film Fest Webcuts (<http://www.webcuts.org>), das Kurzfilm- und Video-Festivals Backup in Weimar (<http://www.backup-festival.de>), das Ivy Film Festival (<http://www.ivyfilmfestival.com>) oder das Holland Animation Film Festival (<http://haff.awn.com>) alle 16.01.2010.
66. Vgl. <http://machiniplex.net/expo/2009/11/01/how-we-judge-machinima-submitted-to-the-expo>, 16.01.2010.
67. Kirschner 2004, *Editorial*, S.2.
68. Vgl. <http://ottawa.awn.com/OIAF04/index.html>, 16.01.2010.
69. Vgl. Kirschner 2004, *Ottawa*, S. 11-13. und Wehn 2006, *Mythos*, S. 205.
70. Vgl. Wehn 2006, *Mythos*, S. 204.
71. Kirschner 2005, *GameArt*.
72. Wehn 2006, *Mythos*, S. 201.
73. Vgl. <http://www.archive.org/details/thefrenchdemocracy>, 16.01.2010.
74. Vgl. http://www.machinima.org/paul_blog/2005/11/machinima-eyes-of-french-democracy.html, 16.01.2010.
75. Vgl. Nitsche 2005, *Film live*, S. 210-214.
76. Vgl. <http://www.thisspartanlife.com>, 16.01.2010.
77. Vgl. <http://www.roosterteeth.com> und <http://www.machinima.com/film/view&id=275>, 16.01.2010.

78. Vgl. <http://www.atlasproductionz.com/Sims%20Site/mymovies.html>, 16.01.2010.
79. Vgl. <http://www.digitalyolk.com/yolkbot.html> und <http://www.machinima.com/film/view&id=782>, 16.01.2010.
80. Vgl. <http://www.machinima.com/film/view&id=946>, 16.01.2010.
81. Vgl. Nitsche 2005, *Film live*, S. 217 und 221.
82. Vgl. Bolter, J. D. & Grusin, R.: *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, MA: MIT Press 2001.
83. Vgl. <http://www.moviesandbox.net>.
84. So das Anliegen der von Phil Rice mit initiierten Plattform machiniplex.com, vgl. <http://machiniplex3.blogspot.com>.
85. So Trace Sanderson über das Anliegen ihres Schaffens, vgl. <http://www.voom-machine.com>.

Bibliographie

- AMAS 2005, *FAQ*
AMAS - Academy Of Machinima Arts & Sciences, *The Machinima FAQ*, <http://www.machinima.org/machinima-faq.html>, 08.03.2005.
- Heimbuch 2010, *Debate*
Sean Heimbuch (aka Armanus), *The Great Machinima Debate*, <http://darklordproductionsblogspot.com/2010/01/great-machinima-debate.html>, 18.01.2010.
- Daniels 2002, *KaS*
Dieter Daniels, *Kunst als Sendung. Von der Telegrafie zum Internet*, München 2002.
- Förster / Linde 2004, *Aneignung*
Dirk Förster und Ingo Linde, *Produktion, Rezeption und Transformation. Zur Analyse von medialen Aneignungsprozessen am Beispiel von Machinima*, in: *SPIEL Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft*, Nr. 23 Heft 2, 2004, S. 304-318.
- Tracy Harwood, *The Machinima Movement*, in: *Fallopian. A Fresh Look At Machinima*, Issue 1, http://www.voom-machine.com/fallopian/?page_id=591, Oktober, 2009.
- Matt Kelland u.a., *Machinima: Making Animated Movies in 3D Virtual Environments*, Cambridge, UK 2005.
- Friedrich Kirschner, *Machinima. From subculture to a genre of its own*, <http://www.machinimag.com/WhatsMachinima.html>, 16.02.2010.
- Kirschner 2004, *Ottawa*
Friedrich Kirschner, *The Ottawa Incident*, in: *Machinimag – The Magazine for Everything Machinima*, Vol. 4, S. 11-13, <http://www.zeitbrand.de/machiniBlog/machinimagFour.pdf>, 09/2004.
- Kirschner 2004, *Stories*
Friedrich Kirschner, *what stories*, in: *Machinimag – The Magazine for Everything Machinima*, Vol. 4, S. 16-18, <http://www.zeitbrand.de/machiniBlog/machinimagFour.pdf>, 09/2004.
- Kirschner 2004, *Editorial*
Friedrich Kirschner, *editorial*, in: *Machinimag – The Magazine for Everything Machinima*, Vol. 3, S. 2, <http://www.zeitbrand.de/machiniBlog/machinimagThree.pdf>, 16.08.2004.
- Kirschner 2005, *GameArt*
Friedrich Kirschner, *A thing called gameArt*, in: *Machinimag – The Magazine for Everything Machinima*, Vol. 6, S. 17-18, <http://www.zeitbrand.de/machiniBlog/machinimagThree.pdf>, 10.07.2005.
- Kirschner 2007, *ACMI*
Friedrich Kirschner, *The 2007 ACMI Machinima Festival*, in: *FreePixel*, <http://gtmachinimablog.lcc.gatech.edu/?p=21>, , 19.03. 2007.
- Levy 1984, *Hackers*
Stephen Levy, *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*, New York 1984.

Lowood 2005, *Real-Time Performance*

Henry Lowood, *Real-Time Performance: Machinima and Game Studies*, in: *The International Digital Media & Arts Association Journal*. Vol. 1 Issue 3, 2005, S. 10-17.
www.idmaa.org/journal/pdf/iDMAa_Journal_Vol_2_No_1_screen.pdf.

Henry Lowood, *High-Performance Play: The Making of Machinima*, in: *Videogames and Art: Intersections and Interactions*, hg. v. Andy Clarke und Grethe Mitchell, Bistol (UK) 2007. Entwurf online unter http://www.stanford.edu/%7Elowood/Texts/highperformanceplay_finaldraft.pdf.

Manovich 2005, *Sampling*

Lev Manovich, *Wer ist der Autor? Sampling/Remixen/Open Source*, in: Ders., *Black Box - White Cube*, Berlin 2005, S.7-28 (Orig. 2002, *Models of Authorship in New Media*).

Marino 2004, *3D Art*

Paul Marino, *3D game-based filmmaking: the art of machinima*. Phoenix (Arizona) 2004.

Marino 2005, *Inside out*

Paul Marino, *Machinima from the inside out...*, in: *Thinking Machinima*, http://www.machinima.org/paul_blog/2005/10/machinima-from-inside-out.html, 09.10.2005.

Nitsche 2005, *Film live*

Michael Nitsche, *Film live: An Excursion into Machinima*, in: *Developing Interactive Narrative Content*, hg. v. Brunhild Bushoff, München 2005, S. 210-233.

Nitsche 2007, *Claiming Space*

Michael Nitsche, *Claiming Its Space: Machinima*, in: *Dichtung-Digital*, Nr. 37, 2007. <http://www.dichtung-digital.org/2007/nitsche.htm> oder <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2007/nitsche.htm>.

Nitsche 2009, *Definition*

Michael Nitsche, *Machinima definition*, in: *FreePixel*, <http://gtmachinimablog.lcc.gatech.edu/?p=291#more-291>, 31.12.2009.

Martin Picard, *Machinima: Video Game As An Art Form?*, Proceedings of Canadian Game Studies Association 2006 Symposium. <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/17/20>.

Rice 2006, *Chicken Engine*

Phil Rice, *The Chicken Or The Engine*, in: Zarathustra Studios Blog, <http://z-studios.com/blog/2006/04/20/the-chicken-or-the-engine>, 20.04.2006.

Rice 2007, *Dichotomy*

Phil Rice, *The Great Dichotomy*, in: Zarathustra Studios Blog, <http://z-studios.com/blog/2007/03/19/the-great-dichotomy>, 19.03.2007.

Salen 2002, *Telefragging*

Katie Salen, *Telefragging Monster Movies*, in: *Game On: The History and Culture of Video Games*, Ausstellungskatalog hg. v. Lucien King, London 2002, S. 98-111.

Salen / Zimmerman 2004, *Rules*

Katie Salen und Eric Zimmerman, *Rules of play*, Cambridge (Mass) 2004.

Wehn 2003, *Machinima Puppentheater*

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

Wehn 2006, *Mythos*

Karin Wehn, *Mythos Machinima. Zwischen Anspruch und Realität*, in: *NMI 2005. Neue Medien der Informationsgesellschaft "Film & Computer"*, hg. v. Klaus Rebensburg, Aachen 2006, S. 197-212.

Karin Wehn, *Film und Game Technology. Machinima als Medienschnittstelle*, in: *Zukunft Kino. The End of the Reel World*, hg. v. Daniela Kloock, Marburg 2008, S. 209-220.

Zusammenfassung

Machinima ist eine subkulturell geprägte, aber heute zunehmend im Mainstream zu verortende Form des Computeranimationsfilms. Ursprünglich entstanden Machinima als fankulturelle Projekte innerhalb der Spielerkultur. In seiner gerade mal 15jährigen Geschichte hat Machinima aber einen enormen Wandel erfahren: Sowohl in Bezug auf die Akteure der Szene als auch hinsichtlich der visuellen und narrativen Charakteristika der digitalen Filmproduktionen. Maßgeblich begründet liegt dieser Wandel in der Kopplung zwischen Machinima-(Sub)Kultur und Spieleindustrie, der insbesondere anhand des von Dieter Daniels geprägten Begriffs des 'Medienamateurs' nachgespürt wird. Darauf aufbauend versucht der Artikel die Eigenarten und Ideale der Machinima-Macher freizulegen, um die gegenwärtige Rolle der Machinima-Macher in diesem Wechselverhältnis einschätzen zu können. Schlussendlich wird erörtert, welche Position Machinima als künstlerische Praxis zwischen Medientechnik und Kunst einnimmt und welches gesamt-kulturelle Potential Machinima innewohnt.

Autorin

Doreen Hartmann studierte Allgemeinen Literaturwissenschaft, Medienwissenschaft und Informatik an der Universität Paderborn. Sie ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Medienästhetik an der Universität Paderborn und arbeitet an ihrem Dissertationsprojekt zu Computer-Demos (computergenerierten, künstlerischen Echtzeit-Animationen). Ihre Forschungsschwerpunkte sind digitale (Sub-)Kulturen und Computerkunst.

Titel

Doreen Hartmann, Phänomen Machinima: Umformende Mediennutzung zwischen technischem Können, industrieller Vereinnahmung und ästhetischem Anspruch, in: *kunsttexte.de*, Nr. 1, 2010 (15 Seiten), www.kunsttexte.de.