



Die Hauptfigur aus dem Computergame „Westerner“, hier im Machinima-Musikvideo „Peacemaker“ von den Regisseuren Axel Schmidt und Rodrigo Olmos

TEXT: Aaron Koenig

DER SPIELfilm

Mit Computerspielen lässt sich nicht nur trefflich daddeln. Die findigsten Gamefreaks fertigen daraus einfallsreiche Filmchen: so genannte Manchinima-Movies

Das Kunstwort Manchinima, eine Mischung aus *machine*, Animation und Cinema, bezeichnet Filme, die live in den virtuellen Welten von Computergames gespielt werden. Jeder Machinimaker steuert eine Figur, einer ist für die Führung der virtuellen Kamera zuständig. „Klassische 3-D-Animation ist ein zeitraubender Prozess, für den man teure Software braucht“, erklärt Diplom-Designer Rodrigo Olmos, der gemeinsam mit Axel Schmidt bereits zweimal den Machinima Award des Bitfilm-Festivals gewonnen hat. „Machinima kann man mit einem handelsüblichen Computergame in Echtzeit produ-

zieren – das bringt viel mehr Spaß!“

Bei einem klassischen Zeichentrickfilm müssen pro Sekunde 24 Bilder gezeichnet, koloriert und im Einzelbildverfahren abfotografiert werden, damit die Illusion von Bewegung entsteht. Bei 3-D-Animationsfilmen wie „Findet Nemo“ übernimmt der Computer einen Großteil der Sklavenarbeit – die Animationskünstler können sich auf die Bewegungen und den Ausdruck der Figuren konzentrieren. Das so genannte Rendering, bei dem Licht, Schatten, Texturen und sonstige Effekte berechnet werden, kann

für jedes Einzelbild zwischen ein paar Minuten und ein paar Stunden dauern, je nach Komplexität der Szene. Um einen Film in „Echtzeit“, also ohne Verzögerung darzustellen, darf das Rendering jedoch nur den Bruchteil

einer Sekunde dauern – nämlich genau so lange, wie das Einzelbild dargestellt wird. Und bei Computerspielen ist genau dies gefordert. Schließlich will man nicht erst ein paar Minuten warten, bis man sieht, ob man das Monster abgeschos-

Machinima-Macher:
A. Schmidt (r.)
& R. Olmos



„Noch sind wir Underground“

Hugh Hancock produziert mit seiner Firma *The Strange Company* selbst Machinima-Filme. Er

gilt als Miterfinder des Begriffs „Machinima“ und betreibt die Website *Machinima.com*

Was ist Machinima.com?

Hier bieten wir über 1000 Filme an, dazu gibt es Diskussionsforen, Artikel, News und mehr. Wir arbeiten außerdem eng mit der Academy of Machinima Arts and Sciences zusammen, die das jährliche Machinima-Festival organisiert.

Wie bist du zu Machinima gekommen?

Ich habe das erste Mal 1997 von den kleinen „Quake Movies“ gehört, die Fans dieses Egoshooters mit dem

Game machten. Freunde von mir wollten auch einen Film auf diese Weise drehen, und ich kam dazu.

Was fasziniert dich an Machinima?

Die neuen Chancen, die es Filmemachern bietet. Zum ersten Mal ist es für unabhängige Filmemacher möglich, einen abendfüllenden blockbusterartigen Actionfilm zu drehen – so wie wir bei Strange Company mit unserem Film „Blood Spell“. Das ist eine Revolution, ein großer Schritt hin zum Film als ein wirklich demokratisches Medium – so wie es sich Kinogrößen wie Francis Ford Coppola schon seit Jahren wünschen.

Welche Tipps gibst du jemandem, der selbst mit der Produktion anfangen möchte?

Für Anfänger eignet sich am besten die Software Machinimation von Fountainhead Entertainment. Es gibt sie umsonst dazu, wenn man Paul Marinos Buch „The Art of Machinima“ kauft, das sich sowieso lohnt. Die Software ist einfach in der Anwendung und ein

guter Start, wenn auch ein wenig eingeschränkt in den Möglichkeiten. Für Fortgeschrittene eignet sich die Game-Engine von „Unreal Tournament“ am besten, sie hat sich als stabil und flexibel erwiesen und erzeugt sehr gute Visuals. Grafisch noch überzeugender ist „Half-Life 2“, aber es ist recht neu und daher etwas schwerer zu lernen.

Wird Machinima von der arrivierten Filmwelt ernst genommen?

Wir sind immer noch eher „Underground“, aber die Technologie kommt immer mehr an die Oberfläche. Steven Spielberg hat zum Beispiel Machinima eingesetzt, um Einstellungen für „A.I. – Künstliche Intelligenz“ auszuprobieren, und arbeitete auch bei „Krieg der Welten“ mit ähnlichen Technologien. Ich habe neulich einen Vortrag beim weltgrößten Animationsfestival im französischen Annecy gehalten und konnte beobachten, dass das Interesse an Machinima stetig wächst.

sen hat oder ob es einen auffrisst. In der Frühzeit der Computer bestanden Spiele daher stets aus einfach zu berechnenden Formen wie strichförmigen Tennisschlägern („Pong“) oder Kreisen mit dreieckigem Maul („Pacman“). Dank zunehmender Rechenleistung wurden Computerspiele immer fotorealistischer. Zwar liegen noch immer Welten zwischen der Darstellungsqualität eines Pixar-Films und der eines Computerspiels, doch Game-Programmierer entwickeln immer raffiniertere Echtzeit-Methoden, die das Maximum aus Chips und Grafikkarten herausholen.

Mitte der 90er Jahre begannen die Fans der Computerspiele „Doom“ und „Quake“ damit, die Figuren und Szenenbilder ihres Games selbst zu gestalten. Der Leipziger Hacker Uwe Girlich entwickelte die ersten Software-Tools, mit denen man die Spiele derartig manipulieren konnte, dass sie zu einer virtuellen Filmwerkstatt wurden. So gab es bald „Quake“-Versionen, in denen man nicht Monster in der Gruft, sondern Klone seines Chefs durch sein Büro jagen konnte. Auch das Aufnehmen und nachträgliche Wiederabspielen von Game-Szenen war möglich. Die Spielehersteller begannen sogar, selbst Tools zum Do-it-yourself-Umbau zur Verfügung zu stellen. Dies sollte eigentlich nur dazu dienen, das Gameplay attraktiver zu machen.

Doch wenn man ein Bühnenbild und Figuren gestalten und deren Handlungen mit einer virtuellen Kamera aufnehmen kann, hat man alles, was man braucht, um einen Film zu drehen. Einige Gamer fanden Spaß daran, mit diesen einfachen Mitteln Geschichten innerhalb ihres Spiels zu inszenieren, statt sich nur darin abzuballern. Diese ersten „Quake Movies“ – den Begriff „Machinima“ gab es noch nicht – waren recht rudimentär. „Als wir unseren ersten Film ‚Apartment Huntin‘ mit der Game-Engine von ‚Quake‘ drehten, konnte es im Spiel keine Figuren ohne Waffen in der Hand geben“, erinnert

sich Regisseur Paul Marino vom New Yorker ill Clan. „Deswegen haben wir zwei Holzfäller mit Äxten und einen Koch mit einem Messer als Hauptfiguren eingeführt.“ Die Holzfäller Lenny und Larry sowie Carl, der italienische Koch, sind mittlerweile zu Kultfiguren der Machinima-Szene geworden. Mit besonderer Vorliebe lässt der ill Clan sie bei Filmfestivals live auftreten und

des Online-Magazins „Machinimag“, erinnert in seiner Bildsprache eher an künstlerische Trickfilme aus Osteuropa als an die martialische Ästhetik von Computerspielen. Und „Engine“ von Tomislav Bezmalinovic, Sieger des Stuttgarter Echtzeit-Festivals, spielt zwar komplett in der Game-Welt von „Doom 3“, aber statt Monstern und Soldaten werden hier extreme Close-ups von Maschinenteilen, Kolben und Bolzen gezeigt: Er hat sie im Game entdeckt und in liebevoller Kleinarbeit zu einem eindrucksvollen Clip zusammengeschnitten.

„Ein erfahrener Computerspieler besitzt ein viel feineres Sensorium für digitale Räume als jemand, der zum ersten Mal einen Egoshooter spielt“, erklärt Bezmalinovic die Beobachtungen, die ihn zu seiner Filmidee brachten. „Der Neuling bewegt sich zaghaft, gleichsam tastend an den Wänden entlang, wobei Details und aufwändige Effekte seinem Tunnelblick völlig entgehen. So wie es gute Leser und gute Bildbetrachter gibt,

gibt es auch gute Computerspieler.“

Die Entwicklung der Machinima-Szene zeigt, dass einige Gamer durchaus das Zeug zum Regisseur haben. Übrigens wird gemunkelt, dass „Star Wars“-Regisseur George Lucas an einem Machinima-Projekt arbeitet ...

bezieht das Publikum dabei mit ein. ill-Clan-Werke wie „Larry & Lenny on the Campaign Trail“ – eine Parodie auf den amerikanischen Präsidentschaftswahlkampf – sind genau genommen keine Filme, sondern live aufgezeichnetes Theater mit digitalen Puppen.

Noch steckt die Machinima-Szene in den Kinderschuhen. Ihre Macher kommen aus der Game-Welt und haben in der Regel keine filmische Ausbildung. Die Figuren bewegen sich zuweilen recht holprig, die Geschichten haben ihre Längen. Gerade amerikanische Machinima-Filme langweilen oft mit endlosen Dialogen, deren Witz sich meistens nur Game-Insidern erschließt. Doch die Entwicklung schreitet viel versprechend voran.

„In the Waiting Line“ der englischen Band Zero 7 war das erste Machinima-Musikvideo, das auf MTV lief. Der preisgekrönte Kurzfilm „The Journey“ von Friedrich Kirschner, Herausgeber

AARON KOENIG (41) ist Leiter des Bitfilm-Festivals, das seit 2003 als erstes europäisches Filmfestival einen eigenen Machinima-Wettbewerb ausrichtet. Das nächste Bitfilm-Festival findet vom 2. bis 6. November in Hamburg statt.

INTERNET-LINKS:

www.bitfilm-festival.org
www.machinima.com
 Website der Machinima-Bewegung
www.machinimadeutschland.de
 deutsche Machinima-Website
www.machinimag.com
 PDF-Magazin über Machinima