

Machinima

Eine Produktionsform von in Echtzeit animierten Computerbildern. Machinima-Produzenten verwenden meist die Echtzeit-Renderprogramme und Editoren kommerzieller Videospiele zur Komposition ihrer Filme, wobei spezielle Techniken (wie *demo-recordings*) der Spiel-Programme adaptiert oder Bilder während des Spielens vom Bildschirm aufgenommen werden. Spielfiguren werden dabei zu Darstellern, eine dramatische Inszenierung ersetzt den ursprünglichen Spielzweck. Da die zugrundeliegenden Videospiele urheberrechtlich geschützt sind, ist ein kommerzieller Vertrieb kaum möglich. Die meisten Machinima-Produktionen finden sich daher online zum kostenfreien Herunterladen (z.B. bei www.machinima.com).

Ursprünge reichen bis in die Demoscene und Hacker-Kultur der 8-bit-Videospiel-Ära. Durch Videospiele wie die id-Software-Produktionen ‚Doom‘ und ‚Quake‘ (Quake-Movies waren eine frühe Form von Machinima) wurde die Produktion von Machinima immer breiteren Schichten zugänglich. In der Lionhead-Studio-Produktion ‚The Movies‘ wurde Machinima in die Spiele selbst integriert. Da Machinima eine Technik und kein Format ist, können Produktionen unterschiedliche Formen annehmen: *Live-Machinima* ist eine Form von Theater in virtuellen Welten, live dargestellt und gespielt innerhalb des Videospieles; *Machinima-Demos* sind die Daten-Protokolle von Spielen oder Performances in den Spielwelten. Zum „Abspielen“ eines Demos benötigt der Zuschauer das Videospiele und die Daten, um den gesamten Spielverlauf wiederzukreieren. Die weitestverbreitete Form von Machinima ist das *capturing* der Bilder vom Monitor, um sie später in einem Schnittprogramm zusammenzuschneiden.

Oft werden videospiele-spezifische Themen und Ästhetiken in Machinima-animationen übernommen oder zumindest thematisiert. Einige hochstilisierte Formen von Machinima lassen allerdings kaum noch die zugrundeliegenden Spielstrukturen erkennen und funktionieren als eigenständige Computerfilme und -animationen.

Machinima-Techniken werden angewendet z.B. in der Prä-Visualisierung teurer Filmproduktionen, in den linearen Zwischensequenzen vieler Videospiele, aber auch als eigenständige Form; es gibt ein erstes eigenes Festival (*The Machinima Festival*).

Herausragende Machinima-Produzenten sind: ILL Clan, RoosterTeeth, Friedrich Kirschner, The Strange Company, Tom Palmer, Quake done Quick, oder Fountainhead Studios.

From:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/m:machinima-3958>

Last update: **2012/10/12 12:55**

