rezensionen:kommunikation:medien

Rezensionen aus den Bereichen Kommunikation und Medien

Laura Heuer: Die Bilder der Killer-Spieler

Redaktion · Donnerstag den 2. September 2010

Rezensiert von Rolf F. Nohr

Machinima gehören sicherlich zu den spannendsten Phänomenen, die die *gaming culture* in den letzten Jahren hervorgebracht hat. Was aber ist Machinima? Friedrich Kirschner, ein pronocierter Aktivist der Szene, definiert wie folgt: “Shooting film (Cameras record the action going on) in a realtime 3d (the time needed for the computer to transform the abstract data into a 3-dimensional visible representation is so little that you do not notice it) virtual environment (the actors aren’t human, but virtual Avatars or Objects, controlled by user input or scripting and act in a virtual world that is simulated using a computer game). Thus, machinima is a mix of three ways to produce moving images: machine * animation * cinema.”

Im Machinima-Movement laufen also medienwissenschaftlich hochinteressante Stränge zusammen: beispielsweise die Verschmelzung unterschiedlicher Apparatesysteme, eine DIY-Produktionsstrategie oder die Aneignung von Produktionsmitteln. Ob man nun aber den 26.10.1996, das Entstehungsdatum von *Diary of a Camper*, oder den Januar 2000, in dem Hugh Hancock die Webseite machinima.com veröffentlichte, als ‘Geburtsmoment’ ansetzt – das Phänomen ist nicht gerade brandneu und zwischenzeitlich liegen auch bereits einige interessante und lesenswerte (vorrangig englische) Veröffentlichungen vor.[1] In diesem Zusammenhang also ist das Erscheinen einer deutschsprachigen Publikation zum Thema zwar durchaus interessant – die Erwartungen sind aber auch etwas höher gesteckt. Eine schlichte Einführung ins Thema und eine Definition des Materialkorpus scheint mehr als 10 Jahre nach dem Beginn der Machinima-Bewegung für den wissenschaftlichen Fachdiskurs nicht mehr angezeigt.

Um es vorweg zu nehmen: Das Buch Laura Heuers kann diese Erwartungen nur zum Teil befriedigen. Dies liegt vorrangig an drei Problemen. Zum einen operiert das Buch mehr oder weniger mit der (dann aber nicht sinnig umgesetzten) operativen These, dass mit dem Phänomen Machinima eine Nobilitierung und Legitimation des Computerspielens gegen seine kulturkonservativen Kritiker betrieben werden kann; zum anderen begreift die Verfasserin das Phänomen aus einem zu undifferenzierten Begriff der Fankultur heraus, um einen medienwissenschaftlich produktiven Diskussionsbeitrag zu leisten. Als verständliches,

reflektierend-deskriptives Buch für eine interessierte Öffentlichkeit wiederum nimmt der Fachdiskurs einen zu umfangreichen Raum ein. Auch der Materialkorpus der Mikroanalyse ist dafür wiederum zu schmal – gerade einmal eine Machinima-Serie und ein Einzelwerk werden ausführlich bearbeitet.

Dem vorliegenden Buch ist seine Entstehung als Magisterarbeit zu sehr anzumerken. Viele theoretische Ausführungen sind erkennbar unterkomplex und zielen zu stark auf das operative Interesse der Nobilitierungsgeste. So konstatiert die Verfasserin die Praxis des Machinima-Erstellens zu forciert als eine dissidente und widerständige Praxis im Geiste der Fankulturforschung der *cultural studies* (13ff.) oder des Jenkin'schen *prosuming*-Begriffs (16f.). An und für sich ist dies eine hochinteressante Argumentationsfigur, die aber nicht nur auf eine politisch relativ unscharf gefasst Geste der Appropriation der Produktionsmittel zusammengefasst werden kann. Hier hat sich die Diskussion (auch im Bezug auf die *gaming culture*) weiter bewegt – zu sehr ist hier eben auch die 'Kraft' des kulturindustriellen Komplexes spürbar, um sich 'nur' auf eine Figur der Partizipation/Interaktion (19) zu konzentrieren. Gerade die auch in den *cultural studies* diskutierte Frage nach den Bedingungen kultureller Ökonomien würde sich an den Machinima wie an vielen andern Feldern der *gaming culture* (*hacking*, *modding*, *trickjumping* usf.) sinnvoll entfalten lassen.

Laura Heuer aber konzentriert sich zu sehr darauf, Phänomenlagen, die jenseits des reinen 'Produkts Spiel' liegen, zu einer Geste des Widerstandes (siehe etwa 22f., 52) und politischen Aktivismus zu überformen (55f.) und zu Teilen der *convergence culture* zu deklinieren, sodass sie wesentliche Ambivalenzen des Phänomens übersieht. Dies wird beispielsweise in der Auseinandersetzung mit dem 'medialen Status' des Machinima deutlich. Heuer bemüht hier die Hybrid-Diskussion (65ff.), um den Status des Machinima als "Hybrid aus Computerspiel und Film" (71) zu charakterisieren – ohne jedoch auf den medientheoretischen Mehrwert des gewählten Konzeptes bzw. der verworfenen Konzepte einzugehen. Warum sollte das Machinima als Hybride gefasst werden und nicht als Remediatisierung beispielsweise im Sinne Bolters und Grusins? Warum nicht als intermediales Phänomen? Machinima als Hybride zu begreifen, setzt auf den progressiven Zug, der mit McLuhan in die Hybriddebatte einzieht; diese Vorgehensweise vernachlässigt aber die Frage, warum beispielsweise das ästhetische Repertoire oder die narrativen Konturen vieler Machinimas hier eindeutig als Remedialisierungen begriffen werden müssen, die Formen und Figuren etablierter medialer Strukturen und Narrationen schlicht nachvollziehen. Machinima als 'billige' und technisch niederschwellige Möglichkeit zu fassen, an (kritikabel veranschlagten) Medienartikulationen teilhaben zu können, unterläuft aber das der Verfasserin vor Augen stehende Widerstandspotenzial der Machinima.

Man muss aber gar nicht weitschweifig argumentieren, um das Problem des hier vorgeschlagenen Widerstandsbegriffs zu benennen: es tritt in einem prominent gesetzten Zitat (77) offen zu Tage. Hier verweisen die Macher der für die Szene signifikanten *Red vs. Blue*-Reihe darauf, dass ihre Machinimas nur durch wohlwollende Billigung des Microsoft-Konzerns fortbestehen und ihre Öffentlichkeit finden konnte. Denn nicht zuletzt ist *Red vs. Blue* eine nicht zu unterschätzende Imagekampagne und Werbemaßnahme für den Microsoft-Shooter *Halo*. Wie widerständig aber sind medial distribuierte Artikulationen, die mit Billigung eines Konzerns und mithilfe der Bereitstellung der Produktionsmittel durch den Konzern entstehen?

Links:

- Verlagsinformationen zum Buch

- Webpräsenz von Rolf F. Nohr an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig
- Private Homepage von Laura Heuer

Dieser Beitrag wurde publiziert am Donnerstag den 2. September 2010 um 09:58
in der Kategorie: Einzelrezension.
Kommentare können über den Kommentar (RSS) Feed verfolgt werden.
Kommentare und Pings sind momentan geschlossen.