

Peter Krapp

Über Spiele und Gesten Machinima und das Anhalten der Bewegung

Machinima verspricht für Computerspiele das zu tun, was Brechts episches Theater vor einem Jahrhundert für die Konventionen des Theaters und des Films bot. Denn diese Praxis der digitalen Animation mithilfe von Computerspielen besteht aus einer systematischen Unterbrechung und Transposition von narrativen Rahmen und Kontexten, von Mythos und Handlung – also von denjenigen Elementen, die seit Aristoteles als zentral für das Drama gesehen wurden, die jedoch in der angehaltenen Bewegung, welche die Bedingung der Möglichkeit jeglichen Zitats darstellt, zum Stillstand kommen. Wie Benjamin im Hinblick auf das epische Theater beobachtete: „Je mehr ein handelndes Subjekt unterbrochen wird, desto mehr Gesten haben wir“.¹ In Machinima werden Momente und Sequenzen des Spielens unterbrochen und in einen anderen Kontext (zeit-)versetzt, so dass diese Adaptationen unabhängig von ihrem unmittelbaren Produktionszusammenhang als bedeutungsvoll, interessant oder unterhaltsam aufgenommen werden können. Dieses Anhalten von bewegten technischen und semiotischen Relationen kann sichtbar machen, worum es bei Machinima geht. Es gibt daher mindestens zwei Gründe, Machinima im Hinblick auf Gesten zu untersuchen. Einerseits markieren Gesten in ihrer Zitierbarkeit den performativen Raum des Theaters oder Films, der von Machinima zitiert wird: „ ‚Gesten zitierbar machen‘ ist die wichtigste Leistung des Schauspielers,“ betont Benjamin; „seine Gebärden muß er sperren können wie ein Setzer die Worte.“ Andererseits sind präzise kalibrierte in-game-Gesten schwierig umzusetzen, und dies sogar in äußerst ausgefeilten Beispielen von Machinima wie Marinos „I’m Still Seeing Breen“.² Viele der digitalen Inhalte, die zu einem bestimmten Spiel gehören, tendieren dazu, keine einfachen Bewegungen des Charakters wie Nicken, Gesichtsausdruck, Kopfbewegungen oder Zielen mit einer Waffe in der Hand zu erlauben – wie man auch leicht in Episoden der Machinima-Situationskomödie „Red vs Blue“ erkennen kann.³ Die Schwierigkeit, eine Reihe von affektiven Ausdrücken durch Gestik und Mimik nachzuahmen, liegt an den Beschränkungen des Herstellens von Machinima (ohne die game-engine oder die

1 Benjamin, Walter: Was ist das epische Theater? In Grimm, Reinhold (Hg.): Episches Theater. Köln 1972, S. 88-93.

2 <http://blog.machinima.org>. Siehe ab hier zu allen Machinima-Beispielen im Text: <http://www.machinima.com> und <http://www.archive.org/details/machinima>.

3 Im Hinblick auf „Red vs Blue“ bei <http://rvb.roosterteeth.com> siehe u.a. Delaney, Kevin: When Art Imitates Videogames, You Have ‘Red vs Blue’. In: Wall Street Journal, 9. April 2004.

digitalen Inhalte zu modifizieren, was eher selten vorkommt). In Machinima gibt es zwei Register von Gesten: Die geübten Bewegungen der Spieler bestimmen die Bilder der expressiven Spielbewegung. In diesem Sinne ist Machinima nicht einfach die Aufnahme eines konsumentengenerierten Inhalts in Computerspielen, genauso wenig wie Sprache nur die konsumentengenerierte Bewegung von Luft durch den Kehlkopf ist. Machinima besteht aus kontrollierten Gesten, die es im kollektiven Referenzrahmen der Geschichte der Technologie und der Unterhaltung zu verstehen gilt. Anstatt also Machinima im Zusammenhang von Fan-Kultur oder einer oralen Geschichte des Computerspiels zu betrachten, versucht dieser Essay zu zeigen, wie die doppelte Gestik des Machinima einen Zugang zur historischen Bedingung der Möglichkeit des Computerspiels eröffnen kann, und wie ein Vergleichshorizont für Computerspiel-Studien herzustellen ist, der diese hochtechnische Spielkultur informiert, verändert und voll an ihr partizipiert.⁴



Abb. 1: „I’m still Seeing Breen“.

Gesten sind weder notwendig noch natürlich – sie werden erworben, wo immer spezifische kulturelle Aufgaben ausgeführt werden müssen, und der Prozess der Anpassung oder Akkulturation bringt den kinetischen Körper hervor.⁵ Eine Geste

4 Zwei eloquente Plädoyers für einen historisch und konzeptionell übergreifenden Rahmen sind Bogost, Ian: *Comparative Videogame Criticism*. In: *Games and Culture* 1:1 (January 2006), 41-46, und Galloway, Alex: *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis 2006.

5 Vgl. Mauss, Marcel: *Les Techniques du corps*. In: *Journal de Psychologie* 32 (1935), S. 3-4, und Leroi-Gourhan, André: *Hand und Wort. Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst*,

ist eine Art und Weise, den Körper zu halten, eine kontrollierte Bewegung, mit der eine Einstellung oder Emotion ausgedrückt wird. Gesten kommunizieren: jede Geste ist eine Bewegung des Körpers, aber nicht alle körperlichen Bewegungen können als Gesten begriffen werden. Unwillkürliche Bewegungen wie Körperhaltung, Gesichtsausdruck oder eine bloße Reaktion der Pupille werden meist nicht als Gestik verstanden.⁶ Insofern jede Geste als Ausdruck einer Intention angesehen wird, nehmen wir Bedeutung an – und dementsprechend lesen bzw. interpretieren wir Gesten ständig.⁷ Wir wissen auch, dass Gesten leicht imitiert oder zitiert werden können: und wenn sie als sekundär oder kitschig erscheinen, so sind sie weniger expressiv.⁸



Abb. 2: „Red vs Blue“.

Im Hinblick auf Gesten in Machinima gibt es, neben der Hand-Augen-Koordination, die alle Computerspiele erfordern, die Bewegung der Kamera innerhalb des Spielraums. Die Perspektive eines Spielers, der gewissermaßen als Kamera agiert, erlaubt der Kamera Sprünge, Teleportation und anscheinend unmögliche Positionen und Winkel; aber gerade wegen solcher Erinnerungen an die technischen Möglichkeiten der virtuellen Kinematographie verschwindet jener Kamera-Spieler

Frankfurt 1980. Allerdings bezieht sich Leroi-Gourhan bei seiner Geschichte der Technologie mehr auf die Teleologie von Teilhard de Chardin als auf Darwin oder die Archäologie (dies gilt auch später für Pierre Lévy).

6 Kendon, Adam: *Gesture: Visible Action as Utterance*. Cambridge 2004 (bes. Kapitel 2).

7 „Man teilt sich nie Gedanken mit: man teilt sich Bewegungen mit, mimische Zeichen, welche von uns auf Gedanken hin zurückgelesen werden.“ Nietzsche, Friedrich: „Menschliches, Allzumenschliches,“ in *Werke*, hg. K. Schlechta, Bd. I, München 1955, S. 435-1008, hier: 751 und 754. – Zum sozio-ökonomischen und kulturellen Kontext von Gesten siehe Martinec, Radan: *Gestures that Co-Occur with Speech as a Systematic Resource*. In: *Social Semiotics*, vol 14 no 2 (August 2004), S. 193-213.

8 „Die nachgeahmte Gebärde leitete Den, der nachahmte, zu der Empfindung zurück, welche sie im Gesicht oder Körper des Nachgeahmten ausdrückte.“ Nietzsche, a.a.O., S. 574.

von der Bildfläche. Auch wenn spieltypische Filmsequenzen oder auch Werbekampagnen für Spiele wie *The Sims*, *Halo*, oder *Grand Theft Auto* einen Spieler voraussetzen, ist dieser Spieler selbst nie auf der Bildfläche präsent, auf der stattdessen versucht wird, mit dem Versprechen eines Spektakels zu beeindrucken.⁹ Dieses Verschwinden des Spielers hebt einige Vorteile der Echtzeit-Darstellung, die Machinima zu einem neuen Kapitel der Bewegungsgraphiken macht, auf.¹⁰ Was Agamben über das frühe Kino sagt, kann hier auf die Unterbrechung der Bewegungsgraphiken, die Machinima ausmacht, übertragen werden: „Im Kino bemüht sich eine Gesellschaft, die ihre Gesten verloren hat, sie zugleich wiederzugewinnen und den Verlust aufzuzeichnen.“¹¹ Denn Machinima ersetzt die Gesten des Spiels und kompensiert damit einen Verlust an Theater- und Filmgesten, die in Computerspielen schwierig oder unmöglich erscheinen. Ohne aufwendig angepasste *game engines* und *video capture tools* bewegt sich Machinima holperig und ruckartig; anstatt diese Begrenzung zu überwinden, neigen Machinimatoren dazu, sie als etwas zu akzeptieren, mit dem man spielen kann – diese Nebeneffekte also für ihren ästhetischen Effekt zu nutzen. Experimentelle Trickfilmzeichner, die mit *game engines* arbeiten, „haben eine Form der Animation erfunden, die einige der einzigartigen Möglichkeiten digitalen Trickfilms für Produktion und Vertrieb aufzeigt.“¹² Da bewegungserfassende Animation und inverse Kinästhetik unserer Idee von menschlicher Bewegung und Gestik immer näher kommen, werden computergenerierte Bilder in ihrer Verbindung zu gestischen Ordnungen nicht nur des Theaters und des Films, sondern auch der Choreographie sowie der *motion studies* der frühen Arbeitswissenschaft lesbar.

Ein Blick auf die gestische Natur von Machinima beabsichtigt deshalb, den verkörperten, akkulturierten Aspekt des Umgangs mit Spieltechnologie aufzudecken. Gesten sind gleichzeitig individuell und kollektiv, idiosynkratisch und zitierbar – denn sie sind letztlich von unserem sozialen und technologischen Training programmiert, das von evolutionären Lektionen bis zum Schwimmen- oder Schreibenlernen und dem Erlernen des Nutzens von EDV-Geräten reicht. Um die notwendige

9 Vgl. Atkins, Barry: What Are We Really Looking at? The Future-Oriented of Video Game Play. In: *Games and Culture* 1:2 (April 2006), S. 127-140.

10 „Unreal Tournament“ soll von George Lucas zur Prävisualisierung im Filmstudio genutzt worden sein, und *The History Channel* benutzte die Software für „Rome: Total War.“ um historische Schlachten fürs Fernsehen zu inszenieren. Andere Beispiele sind die Machinima-Werbung für Volvo „Game On“ von NYU-CADA-Studenten, eine Serie von Machinima „Video Mods“ auf MTV2, die von Alex Coletti und Tony Shiff produziert wurden, so wie die UPN-Show „Game Over“ und die kanadische Kindersendung „ZIXX“ auf YTV.

11 Agamben, Giorgio: Notes on Gesture. In: *Means Without End: Notes on Politics*. Minneapolis 2000, S. 49-60. Eine andere Übersetzung ist in *Infancy and History: The Destruction of Experience*. London 1993, S. 133-140 erhältlich; Deutsch in Agamben, Giorgio: *Mittel ohne Zweck. Noten zur Politik*. Berlin 2001.

12 Crawford, Alice: The Digital Turn: Animation in the age of information technologies. In: Stabile, Carol; Harrison, Mark (Hrsg.): *Prime Time Animation*. New York 2003, S. 110-130. Siehe auch Nitsche, Michael; Thomas, Maureen: Play it again, Sam: film performance, virtual environments, and game engines. In: Carver, Gavin; Beardon, Colin (Hrsg.): *New Visions in Performance: The Impact of Digital Technologies*. Abingdon 2004, S. 121-138.

Vorbereitung für Machinima-Clips wie „Dance Voldo Dance“ zu verstehen, kann man die Tanz-Notationen in Betracht ziehen, die ungefähr zur gleichen Zeit wie arbeitswissenschaftliche *time-motion studies* entstanden: natürlich konstituieren sie nicht die Erfindung der Choreographie, aber sie etablieren eine Regulierung der Bewegung, die nicht einfach nur deskriptiv ist, sondern offen präskriptiv. Laban versuchte ein holistisches System von Körpern in Raum und Zeit zu etablieren, indem er aus Szenen, die er beobachtete, elementare Gesten und einfache Körperbewegungen destillierte.¹³ Diese Form des kinetographischen Skripts, auch „Labanotation“ genannt, ist der Weise, in der Computerspiele die Hände des Spielers auf der Tastatur oder den Bedienelementen zum Tanzen bringen, nicht unähnlich; wie die Tanznotation kann ein Computerprogramm die Gesten seiner Benutzer vorschreiben und im Hinblick auf ein Vorrücken im Spielraum testen, ob sie zeitlich präzise und richtig ausgeführt sind. Typische Beispiele sind Machinima Musik-Videos wie „Rebel vs Thug“ für Chuck D (2002) oder „In the Waiting Line“ für Level 7 (2003), welche die Beschränkungen des Computerspiels für den Trickfilm als künstlerisch produktiv ansehen; ein prägnanter Hinweis auf das gestiegene Können mag die elaboriert choreographierte „Cantina Crawl“ Machinima Tanz-Serie sein, Ergebnis der Zusammenarbeit von einer Vielzahl von Spielern in *Star Wars Galaxies*.¹⁴ Was Agamben als einen Verlust an Bedeutung bestimmter Gesten unter dem Einfluss der Mechanisierung beobachtete, etabliert auch neue Möglichkeiten einer sozialen Einschreibung über die Technologien, die Bewegung sichtbar und „schreibbar“ machen, mit Konsequenzen für den Sport, das Theater, die Arbeit und das alltägliche Leben. So wie die Benutzer des Telegraphen lange üben mussten, bevor sie das Codieren und Decodieren ganz automatisch beherrschten, trainieren Computerspiele den Spieler, bestimmte motorische Fähigkeiten zu erwerben – die dann, man braucht die Analogie nur fortzuführen, die Übertragung der Kommunikation erst möglich machen. Die mimetische Dimension des Spielens „als ob“ wird durch den dunklen Zwang zur Wiederholung verkompliziert, was Spielen und Machinima über kreatives Mimikry hinaushebt und zu einer Praxis der Performanz macht, die sowohl Spiel als auch Test ist – eine hochkontrollierte Vorführung jener Wahrnehmungen und Reaktionen, die uns unser Leben mit

13 Vgl. Brandstetter, Gabriele: Der Körper als Anekdote. Beobachtungen zum Bewegungstheater der 90er Jahre. In: *Modern Language Notes* 115: 3 (April 2000), S. 403-422, sowie Laban, Rudolf von: *Kunst der Bewegung*, Wilhelmshaven 1996. Freilich geht Artaud noch darüber hinaus, wenn er behauptet, Gesten seien „jenseits der traditionellen Codes der Repräsentation die Produktion von Affekten, nicht ihre Abbildung. Diese ‚dichte Gestik‘ geht über Nietzsches Physiologie hinaus: Sie kennt keine Vorgängigkeit und schreibt sich in kein Bezeichnungssystem ein, sondern entwirft allererst das, was sie bezeichnet.“ Artaud, Antonin: *Le théâtre et son double*, Paris 1964, S. 64. Vgl. hierzu Derrida, Jacques: *Das Theater der Grausamkeit und die Geschlossenheit der Repräsentation*. In: *Die Schrift und die Differenz*. Frankfurt/Main 1972, S. 351-379, hier S. 362: „Wie werden Sprache und Schrift alsdann funktionieren? Indem sie wieder zu Gesten werden: die logische und diskursive Absicht, durch die die Sprache gewöhnlich ihre rationale Transparenz sicherte und ihren eigenen Körper hin auf den Sinn verflüchtigte (...) wird reduziert und untergeordnet.“

14 <http://www.furplay.com>

Technologie antrainiert.¹⁵ Machinima, der Tanz der Spielgesten, ist zugleich ein Test der Spiele und der Spieler, eine Performanz im Kontext der Kunst und des Sports. Deshalb zeigt Machinima, dass es sich bei Computerspielen letztendlich weniger um Abenteuer, Strategie, Geschwindigkeit oder Gewalt handelt als um Nutzbarkeit als Vorbedingung der Kommunikation. Die benötigten motorischen Fähigkeiten, also die Koordination von Fingern und Augen sowie die Reaktionsgeschwindigkeit, die für Radarbedienung, Flugsimulation, Textverarbeitung oder Internetsurfen benötigt werden, werden genauso zum Spielen gebraucht.



Abb. 3: „Cantina Crawl“.

Doch da das Spiel am Computer (anders als Arbeit) oft die programmatisch erwartete Ermattung zu vermeiden vermag, müssen allfällige Tayloristische Annahmen über die Effizienz der Bewegung durch einige Bemerkungen zur Motivation ergänzt werden. Wenn man fragt, weshalb ein Spieler über Stunden spielt und weshalb das Spiel so häufig wiederholt wird, so muss man auch fragen, was Spieler, die ja in dem Modus der Verkopplung mit Computerspielen versiert sind, verlockt, in einen anderen Modus der Performanz, nämlich Machinima, zu wechseln.¹⁶ Wenn man sich einmal an die Computerkultur anpasst – an Graphiken,

15 In Umkehrung moderner Ästhetik, denn „Kunst, die im Spiel ihre Rettung vorm Schein sucht, läuft über zum Sport,“ spöttelte Adorno, Theodor W: *Ästhetische Theorie*. Frankfurt/Main 2003, S. 154. Siehe auch seine Diskussion von Huizinga, S. 470f.

16 Zumal Benjamin selbst noch die Synthese des Filmstreifens zur Fließbandarbeit geriet: „Was am Fließband den Rhythmus der Produktion bestimmt, liegt beim Film dem der Rezeption zugrunde.“ Benjamin, Walter: *Über einige Motive bei Baudelaire*. In: *Illuminationen*. Frankfurt

Schnittstellen und Datenraum – findet man einen Weg, mit anderen über Computerkultur zu kommunizieren. Was in Spielen und Machinima gerinnt, ist ein Set von Gesten, das als epistemisches Programm unserer Technologien, Institutionen und Maschinen gelesen werden kann: ein Programm, das sich ebenso dem Leistungstraining der Managementlehre zur Verbesserung der ergonomischen Effizienz verdankt wie den Labyrinthen, Puzzles, und Szenarien des Militärs, sowie nicht zuletzt der der Informatik von Routenplanung in Datenbanken.¹⁷

Nun wird man fragen, wie Spielgesten vom technischen Gestell der historischen Computerspielmöglichkeiten kontrolliert werden. Die Untrennbarkeit der Spielgesten von den *in-game*-Gesten sollte deutlich werden, wenn wir die Modi der Verkörperung betrachten, die Machinima umfasst: von motorischer Kontrolle und perzeptiver Selbstwahrnehmung zum sozial und kulturell konstruierten Körper bis zur technologischen Verkörperung, wie sie beispielsweise in digitalen Filmen beobachtet werden kann, die mit der Hilfe von Computerspielen gemacht sind.¹⁸ Für das Verständnis von Machinima über Gesten bedeutet dies, dass es keine klare Unterscheidung zwischen kontrollierender Manipulation der Spiel-Schnittstellen und der kontrollierten *in-game*-Bewegungen der Avatare gibt. Die notwendige, aber letztlich unmögliche Unterscheidung zwischen der Syntax des *controllers*, der Performanz des Avatars und dem verkörperten Spieler bricht zusammen, wenn man einmal feststellt, dass die technologische Prämisse des audiovisuellen Gestells aller Computerspiele entschieden determiniert ist von dem, was die Relation zwischen schnellen Fingerzuckungen und dreidimensionaler Illusion möglich macht – namentlich, dass sie sich gegenseitig bedeuten, aufeinander verweisen und sich gegenseitig ergänzen. Dies kann nicht nur in der Mediengeschichte und der Filmtheorie beobachtet werden, sondern auch in den angewandten *motion studies*, wo diese die Technik des Films für Arbeitswissenschaft und Ergonomie benutzten.

Die ersten Dekaden des Films hatten die Erwartung geweckt, dass er die expressive Tradition der Gesten aus der Pantomime fortführen und verfeinern würde. Insofern der Stummfilm in seinem wortlosen Ausdruck mit Pantomime vergleichbar war, wurde eine stilistische Begrenzung in den Vordergrund gerückt, als Konsequenz einer Typologie von Gesten als einer schematischen Reduktion auf affektive Kommunikation. Während aber die Pantomime die Stille als Mittel des Ausdrucks wählte, tat der frühe Film dies nicht: Stille war hier weniger eine künstlerische Abstraktion als ein technischer Zwang. So wie der Stummfilm Schrift nutzte, mit Zwischentiteln und Untertiteln, die den Zuschauer durch die bewegten Bilder leiteten, so erweitert das expandierende Menu an *in-game*-Kommunikationen, insbesondere in Netzwerk-Spielen, die Möglichkeiten der Aufführung und Interaktion

1991, S. 208. Vgl. Lowood, Henry: Shall We Play a Game: Thoughts on the Computer Game Archive of the Future, http://www.stanford.edu/~lowood/Texts/shall_game.pdf. Vgl. Lowood, Henry: High-Performance Play: The Making of Machinima. In: Clarke, Andy; Mitchell, Grethe (Hrsg.): Videogames and Art: Intersections and Interactions. London 2007.

17 Siehe das wichtige Buch von Pias, Claus: Computer Spiel Welten. München 2002.

18 Siehe Ihde, Don: Bodies in Technology. Minneapolis 2002, S. xi und passim.

im Spielraum. Wenn aus dem gleichen Grund die Betonung der Handlung als Bewegung im Raum (im Tonfilm wie in vielen Computerspielen) auf Kosten eines expressiven Balletts von Gesten ging, könnte man vermuten, dass Machinima auch ein Weg ist, die Komplexität des Mimens und Gestikulierens in bestimmte Spiele einzuprägen, die dazu tendieren, ihre elementare Animation zu Pantomime oder Puppentheater zu reduzieren. Deshalb kann Machinima einiges von dem narrativen Potential, das in den komprimierten Standard-Erzählungen vieler *first-person-shooter* Spiele eliminiert zu werden droht, wiedereinführen und die rudimentären Erzählungen, die offene Spielsysteme wie *Second Life* oder *The Sims* einführen, weiter ausarbeiten. Gleichwohl ist eine Definition von Machinima als Exploration von Spielmodi als Produktionsmodi zu eng, denn einige Spiele sind bereits „designed to be manipulated and modified by the people who purchase and play them.“¹⁹ Das heißt aber nicht, dass Machinima nicht ungeahnte Wege für kreative Expressivität im Gebrauch von Computerspielen eröffnet hätte. Es ist voreilig, zu behaupten, dass „Filmtheorie angesichts solcher Hochtechnologie versagt“, wie es einige Spieltheoretiker zu tun gewöhnt sind, denn wenn die digitale Animation, die durch Computerspiele möglich wird, für Kurzfilme, Serien oder sogar Filme mit Spielfilmlänge genutzt wird, dann scheint das Erbe von Formen bewegter Bilder hier doch Relevanz zu bewahren, vor allem wenn sie es mit Traditionen des Theaters und des Puppenspiels vermengt.²⁰ Auf der anderen Seite ist es natürlich genauso gültig, die fundamentale Ablösung des Computer-Raums vom Film festzustellen, zum Beispiel die simple Tatsache, dass das Computerbild, das heute in der Produktion und Aufbereitung von visuellen Medien omnipräsent ist, seine *point-and-click*-Adressierbarkeit von Radarbildschirmen erhält. Viele einzelne Versuche, eine Geschichte und Typologie von Computerspielen zu erarbeiten, lassen die grundlegenden technischen Gegebenheiten und deren Einfluss auf den Körper unberücksichtigt – von Jacquard Webstühlen bis Zuses Film, von Oscilloscopen bis Sutherland's Sketchpad, und natürlich vom Lauern im Stil früherer Machinima wie „Diary of a Camper“ (1996) bis zu Clips wie „The Man Who Can“ (2006) oder „Haloid“ (2007), welche die Grenzen des *in-game*-Tanzens verschieben.²¹ Während zudem Filmtheoretiker die Immobilisierung ihres Publikums betonen, ist zwar der Blick des Spielers auf den Bildschirm oder das Display fixiert, doch im Hinblick auf die Behandlung der Maus, der Tastatur, des Joysticks oder anderer Eingabegeräte sind die Spieler kaum immobilisiert. Deshalb liegt Salen richtig, wenn sie Machinima mit einer Art *déjà vu* assoziiert: Denn es zitiert nicht nur das Spiel, sondern auch viele andere Medien-Diskurse. Bellour, der den Film als eine Form von Ereignis wahrgenommen hatte, nannte Film einen „un-

19 Salen Katie; Zimmerman, Eric: Rules of Play. Cambridge 2003, S. 539. Vgl auch Lowood, Henry: Warcraft Adventures: Texts, Replay and Machinima in a Game-Based Story World. In: Harrigan, Pat; Wardrip-Fruin, Noah (Hrsg.): Third Person. Cambridge 2007.

20 Salen, Katie: Strange Universe: The Art of Machinima. In: eds. Shaw, Jeffrey; Weibel, Peter (Hrsg.): Future Cinema: The cinematic imaginary after film. Cambridge 2003, S. 538-541.

21 Sutherland, Ivan E.: Sketchpad: A Man-Machine Graphical Communication System. New York 1980.

erreichbaren“ Text, aber heute sind Wiederholungsschleifen und Aufbereitungen von bewegten Bildern im Fernsehen, im Video, auf DVD und Computern zu einem Gemeinplatz geworden, was Filme als Still oder Clip leicht zitierbar macht. Ganz ähnlich fanden frühere Computerspiele nur als Echtzeit-Graphiken statt und konnten kaum gestoppt, unterbrochen, zitiert oder archiviert werden; der Erfolg von Machinima ist möglich, weil dies nicht mehr so ist. Dies wiederum ergibt Fragen zum Status von Wiederholungen und Remixen, die von Remakes und Parodien bis zu Zitierungen, Anspielungen, Video-Antworten und vielem mehr reichen. Wenn also Machinimatoren wie Kendra Flemons etwa R Kellys „Trapped in the Closet“ remodellieren, ist das Ergebnis dann ein Video-Remix über *The Sims* oder eine verbrauchergenerierte Zensur, die erotische Szenen mit harmlosen ersetzt? Reicht es, eine Massen-Vermittlung von nutzergeneriertem Inhalt zu feiern, wenn die Physik-Experimente aus Randy Glass' *Halo* Machinima „Warthog Jump“ das Arkadenspiel der 70er Jahre „Cannonball“ zitieren und dann wiederum von einem *flash game* im Netz „Warthog Launch“ zitiert werden?²² Hier werden auf eine ganz andere Weise Pseudo-Stabilitäten aufgerichtet, denn Maschinen werden unter die Kontrolle einer neuen Form von Subjektivität gestellt, die nicht nur mit dem technischen Gestell, sondern auch mit dessen historischen Möglichkeiten und Unmöglichkeiten verbunden ist.²³ Dies zeigt einmal mehr, wie eine Betrachtung, welche Computerspiele, Spiel-Arkaden und Heim-Konsolen von deren konzeptueller und technischer Geschichte über verschiedene Medien hinweg löst, genau das aus dem Blick zu verlieren riskiert, was die *cut-and-paste*-Montagen von Machinima so populär (und der akademischen Aufmerksamkeit wert) macht.

Obwohl Deleuze die Phänomenologie als Filmanalyse zurückwies, ist es vielleicht hilfreich, Merleau-Ponty's Überlegungen zur „Zeichen- und Gebärdensprache des Films“ zu erwähnen.²⁴ Während Deleuze die phänomenologische Beschreibung der Medienerfahrung als bloß abgeleitet von der natürlichen visuellen Wahrnehmung erachtete, sah Merleau-Ponty, dass die Strukturen des Films in der Film-Erfahrung gefiltert und wahrgenommen werden: „Die Bedeutung eines Films ist in seinem Rhythmus verkörpert, wie die Bedeutung sofort in der Geste erkennbar ist: der Film bedeutet nichts anderes als sich selbst“.²⁵ Parallel zur phänomenologischen Analyse der Modi der Verkörperung über Technologie forderten auch Anwendungen der Technologie bewegter Bilder die Untersuchung von Körperbewegung ein. Eine wissenschaftliche Ausrichtung auf Effizienz war schon in den historischen

22 <http://rkellyscloset.com/the-sims-machinima-in-the-closet-chapters-1-5>,
<http://www.warthog-jump.com>.

23 Guattari, Felix: Regimes, Pathways, Subjects. In: Cray, Jonathan; Kwinter, Sanford (Hrsg.): *Incorporation (Zone 6)*. New York 1992, S. 29. Siehe Mehigan, Tim: Brecht and Gestus. *The Place of the Subject*. In: *Faultline 2* (1993), S. 73-95.

24 Vgl. Deleuze, Gilles: *Cinema 1: The Movement-Image*. Minneapolis 1987, S. 56-57, und Merleau-Ponty, Maurice: *Phenomenology of Perception*. New Jersey 1962, S. 68.

25 Merleau-Ponty, Maurice: *Film and the New Psychology*. In: *Sense and Non-Sense*. Evanston 1964, S. 48-59, hier: S. 57-58.

Wurzeln des Films offenkundig, beispielsweise in Mareys „Anhalten im Moment der Pose“ – und sie wurde für die benutzerfreundlichen Technologien, ob für die Arbeit oder das Spiel, zwangsläufig ausschlaggebend.²⁶ Auch wenn Machinima hier als Film gelesen wird, sollten die ludischen Aspekte nicht ignoriert werden: Im Unterbrechen, Zitieren und neuen Zusammensetzen des Spiels ist Machinima eben eine Form des Spielens mit einem Spiel – und so spielt Machinima auch mit Filmkonventionen.²⁷ Während „Bilder einerseits die Verdinglichung und Verdrängung von Gesten sind,“ wie Agamben schreibt, „bewahren sie andererseits die *Dynamik* (wie etwa in Muybridges Schnappschüssen oder in jedem Sportfoto).“ Analog dazu dient Machinima, seit das kollektive Gedächtnis der digitalen Kultur durch die Undurchführbarkeit einer Art Hardware- und Software-Museum behindert wird, in der Form von eingefangenen *replays* oder als Video von Wettkampfspielen als ein Weg, die Erfahrung des Spielens zu erhalten (unterbrechend und fixierend) – die sonst unwiederbringlich verloren wäre, wenn ein Programm veraltet ist.²⁸ Wie Agamben vermutet:

„Im Kino versucht eine Gesellschaft, die ihre Gesten verloren hat, sie zugleich wiederzugewinnen und den Verlust aufzuzeichnen. Ein Ära, die ihre Gesten verloren hatte ist aus dem gleichen Grund von ihnen besessen; für Leute, die allem was ihnen natürlich war beraubt sind wird jede Geste zum Schicksal. Je mehr die Einfachheit jener Gesten unter dem Einfluß unsichtbarer Mächte verloren ging, desto mehr wurde das Leben unlesbar. An dem Punkt fällt das Bürgertum – das nur wenige Jahrzehnte zuvor im Vollbesitz seiner Symbole war – der Innerlichkeit anheim und vertraut sich der Psychologie an.“²⁹

-
- 26 In Bezug auf Etienne-Jules Marey, Chronophotographie, und Gesten siehe Sekula, Alan: *The body and the archive*. In: Bolton, R. (Hg.): *The Contest of Meaning: Critical Histories of Photography*. Cambridge 1999, S. 343-349, sowie Braun, Marta: *The Expanded Present: Photographing Movement*. In: Thomas, Ann (Hg.): *Beauty of Another Order: Photography in Science*. New Haven 1997, S. 150-184, und Braun, Marta: *Muybridge's Scientific Fictions*. In: *Studies in Visual Communication* 10.1 (Summer 1984), S. 2-22. Siehe auch Marey, Etienne-Jules: *La méthode graphique dans les sciences expérimentales et principalement en physiologie et en médecine*. Paris 1878.
- 27 Siehe auch Kinder, Marsha: *Narrative Equivocations between Movies and Games*. In: Harries, Dan (Hg.): *The New Media Book*. London 2002, S. 119-132.
- 28 Siehe Hagen, Wolfgang: *The Style of Sources*. In: *New Media, Old Media: A History and Theory Reader*. New York 2005, S. 157-175.
- 29 Agamben, Giorgio: *Notes on Gesture*, a.a.O., S. 53. Der Behaviorismus versuchte alle mentalen Aktivitäten und Erfahrungen zu vernachlässigen indem er jede Referenz zum Bewusstsein abtat und allein beobachtbare Interaktionen in Umgebungen fokussierte. Wie John B. Watson erklärte: „Psychology as the behaviorist views it is a purely objective experimental branch of natural science. Its theoretical goal is the prediction and control of behavior. Introspection forms no essential part of its methods, nor is the scientific value of its data dependent upon (...) interpretation in terms of consciousness“ (Watson, John B.: *Psychology as the behaviorist views it*. In: *Philosophical Review* 20/1913, S. 158-177). Konsequenterweise hätte mentale Arbeit nichts mit dem Verstand zu tun, sondern bestünde in der räumlich-zeitlichen Organisation von Bewe-

Indem Agamben eine Parallele zwischen Tourettes proto-kinematographischen Studien über motorische Koordination und Muybridges photographischen Bewegungsstudien zieht, stellt er fest, dass „das Element des Kinos die Geste ist und nicht das Bild“. Deleuzes Argument aufnehmend, das die Unmöglichkeit einer Unterscheidung zwischen Bild als psychischer Realität und der Bewegung als physischer Realität aufzudecken versuchte, entwickelt Agamben eine Ethik und Ästhetik des „gestischen Films“. Deleuze hatte argumentiert, dass die Kinematographie aus Bewegungsbildern besteht; Agamben erweiterte diesen Gedanken, um zu zeigen, wie „Film zurück in die Heimat der Gesten führt.“³⁰ Es geht wohl nicht zu weit, hier zu folgern, dass die Interpretation von Machinima über dessen Gesten uns zurückführt zu den Bedingungen der Möglichkeit der Computerkultur – nämlich zu ihrem dreifachen Gestell von Computergraphik, Interface-Ergonomie und Datenbanken.

Während Machinima mit der Hilfe eines beliebigen Computerspiels gemacht werden kann, verdankt sich dessen frühe Entwicklung nicht nur Aufnahmen von Geschwindigkeitsläufen und anderer Spielperformanz, sondern ebenso der immer beliebteren Möglichkeit, Software wie *Quake* und *Doom* zu modifizieren. Salen und Zimmermann argumentieren, dass „das Paradigma des Spielers als Produzent die Modifikation so weit treibt, daß die erfundene Aktivität dem Spielen des Spiels in nichts mehr ähnelt, wie etwa im Fall von Machinima“.³¹ Wie auch immer, ob man die ersten Beispiele wie Geschwindigkeitsläufe nimmt oder die vielen Clips, die heute jeden Tag im Netz oder auf Digitalfilmfestivals auftauchen, es bleibt dabei, dass die meisten von ihnen dilettantische Versuche darstellen, das Potential einer *game engine* für Animation nutzbar zu machen, und nur wenige erreichen den Grad an visueller und konzeptioneller Vollkommenheit, die mit den teureren Produktionen des imaginären Gegenspielers, den professionellen Experten der Animations- oder Filmstudios, konkurrieren kann. Ironischerweise haben Vertreter der *cultural studies* den Diskurs über Dilettantismus im 18. Jahrhundert als eine direkte Kampfansage gegen die steigende Spezialisierung des Wissens und dessen Organisation in Disziplinen und Professionen wieder aufleben lassen; Interviews mit Hancock oder Marino zeigen diese dann gleich als *zero-budget*- Herausforderer von Disney und Pixar.³² Wenn Studenten in meinen Machinima-Seminaren sich mit den allfälligen Herausforderungen des Produzierens und Editierens ihrer ersten

gung; Erziehung zielte nicht auf das Verstehen, sondern legte ein Training zur Optimierung bestimmter, einem regelorientierten Prozess entsprechenden Funktionen, fest.

30 Vgl. Crary, Jonathan: *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the 19th Century*. Cambridge 1990, S. 110.

31 Salen und Zimmerman: *Rules of Play*, a.a.O., S. 550. Siehe auch Salen, Katie: *Telefragging Monster Movies*. In: King, Lucien (Hg.): *Game On: The History and Culture of Video Games*. London 2002, S. 98-111.

32 Informationen über Hugh Hancock auf: <http://www.strangecompany.org/page.php?id=26>; zu Paul Marino: <http://blog.machinima.org>. Zur Gleichung „Hollywood + Moore’s Gesetz = Machinima“ siehe auch Marino, Paul: *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*. Sebastopol 2004, S. 11 und passim.

Clips auseinandersetzen, aber auch mit dem allzu oft behaupteten Sturm auf Hollywood, so sind sie einmütig vom Strange Company Clip „Ozymandias“ betroffen, denn das Shelley-Sonnett, das hier als Machinima inszeniert ist, betrifft eine Reihe gerahmter Gesten des Lesens: ein Bildhauer liest ein königliches Gesicht, ein Reisender entdeckt die Statue, ein narratives Ich hört dem Bericht zu, und ein Leser kommt mit dem Sonnett in Berührung.³³ Natürlich enthält es die Handlung des Berichtens von einer alten Inschrift, die den Leser zur Ehrfurcht gegenüber einem großen (aber gefallenen) Anführer auffordert, aber es ist offensichtlich, dass des Bildhauers Lesen der „Hand, die sie verhöhnte“ und des königlichen Gesichts keine bloße Kopie war, sondern auch ein Akt des Spotts und der Distanzierung, lange bevor die Statue verfiel. Diese Einsicht scheint dem einsamen Wanderer im Sand, wie er im Machinima Clip repräsentiert wird, abhanden gekommen zu sein – Strange Company suggeriert, dass die *low-budget*-Herstellung von Machinimas im Angesicht der ruinierten Omnipotenz und Arroganz von Hollywood lebendig sein und sich weiter bewegen wird. Dies erkennt jedoch nicht an, dass sowohl der Machinima-Clip als auch das Gedicht aus einer Reihe von Gesten bestehen, die sich um eine Imitation dieses machtvollen Referenzpunktes drehen. Shelley bietet eine Lesart an, die treu und widerständig, unterwürfig und subversiv zugleich ist; ihr Transfer, ihre Transformation von Macht-Gesten und Macht-Posen ist keine Ablöse oder Überwindung – die Macht der Ruine über den „Reisenden aus einem alten Land“ bleibt bestehen, während die Szenerie seiner eigenen Zeit ein weites Ödland ist. In jüngerer Zeit werden Amateurproduktionen demnach weniger als Opposition zur Professionalität gesehen, sondern sozusagen als deren Nebeneffekte. Dennoch: den gelungenen Prozess eines großen, etablierten Animations-Outfits der raffinierten Erfindung eines Endnutzer-Amateurs gegenüber zu stellen heißt, die Strukturen und Beschränkungen des Computers in der Produktion audiovisueller Kultur zu ignorieren.

Dieses überbetonte Paradigma nutzergenerierter Inhalte (das so oft mit Machinima im besonderen und mit Spielmodifikationen und Fankunst im allgemeinen assoziiert wird) ist unbefriedigend, weil sein Konzept von „Inhalt“ hastig von den technischen und historischen Bedingungen von Computern, Netzwerken und der Medienindustrie getrennt wird. Wie Enzensberger vor Jahrzehnten feststellte, „was neu ist an den neuen Medien ist die Tatsache, daß sie nicht mehr von Programmen anhängen“ – das heißt im Sinne der Inhaltsplanung sind sie autark.³⁴ Es wäre vielleicht besser, den Einfluss der elektronischen Massenmedien in Begriffen des Programmierens im Sinne der Informatik zu betrachten, denn in einem sehr realen Sinn ist das, was durch das technische Gestell der Computergraphiken, der Geräteschnittstellen und der Datenbankstrukturen hervorgerichtet wird, in erster Linie der Computernutzer selbst. Anstatt einen natürlichen organischen Körper dem von der

33 <http://www.strangecompany.org/Ozymandias>.

34 Hans Enzensberger, Magnus: Constituents of a Theory of the Media. In: New Left Review 64 (1970), S. 13-36. Nachdruck in Wardrip-Fruin, Noah; Monfort, Nick (Hrsg.): The New Media Reader. Cambridge 2003, S. 261-275.

Technik konditionierten gegenüberzustellen, sehen wir, dass alle Körper Kultur hervorbringen, wenn sie sich mit prothetischen Geräten verkoppeln: „The body never springs forth fully realized but is instead shaped and constructed by the gestures that machines impose upon it.“³⁵ Da die kleinen motorischen Bewegungen, die für die Mensch-Computer-Interaktionen benötigt werden, sich als Automatismus oder Gewohnheit einschreiben können, akzentuieren sie die originäre Artikulation des Körpers. Foucault hat bereits dokumentiert, wie beispielsweise das Schreiben mit der Hand „eine Gymnastik voraussetzt – eine Routine, deren rigoroser Code den ganzen Körper in seiner Gesamtheit umfaßt, von den Fingerspitzen zu den Zehenspitzen.“³⁶ Da Machinima Gesten des Spielens zitiert, stellt es das Timing und die Bewegungsmuster, die für hochentwickelte Fähigkeiten in *Max Paine* oder *Counterstrike* angeeignet und benötigt werden, in den Vordergrund – inbegriffen die Fähigkeit, verschiedene *game controllers* beim Spielen und gleichzeitigen Aufnehmen mit Händen (und Füßen) simultan zu manipulieren. Während die Playstation-Charaktere zu nichts anderem programmiert sind, als ihren Sport zu treiben, ermöglicht eine hilfreiche kleine Störung in *Halo*, die den Kopf des Spielcharakters auftauchen lässt, wenn das Gewehr ganz gesenkt ist, ein Puppenspieler-Nicken, das Sprechakte andeuten kann. Für Software-gesteuerte Eroberungen des Bildschirms gilt also noch immer, was der Animations-Pionier Alexeieff beobachtete: „Für den Zeichentrick macht die Bewegung, die zum ersten Mal am Schirm stattfindet, das Originalwerk aus: im Gegensatz zum Photofilm, der sich mit der photomechanischen Analyse der Ereignisse begnügt, die am Schirm dann als *déjà vu* wiederholt werden.“³⁷ Auf diese Weise sind Computerspiele sowie das explorative oder emergente Spiel, welches die Herstellung und Distribution von digitalen Videos einschließt (oder von Codes, die in der richtigen *engine* eine Videosequenz ergeben würden) einfach ein Weg, den Umgang mit Computern zu lernen – ein Weg, mit Technologie fertig zu werden. Anpassung an repetitive Aufgaben ist eine Frage des Timings und der Bewegungsmuster. Sicherlich ist die Definition des Computer-Arbeitsraums und der Mensch-Computer-Interaktion tief von der „Desktop“-Logistik beeinflusst, welche die Bewegungen der Hände und Geräte mit Schubfächern, Ordnern, Akten, Stiften, Linealen etc. alle in ihren prädeternierten und standardisierten Relationen zueinander normalisieren. Zweidimensionale Dokumentverarbeitung antizipiert die implementierten Bildschirmmetaphern im Computer; Datenverarbeitung ist die Anwendung standardisierter Werkzeuge in Anlehnung an industrielle Normen vorgegebener Bewegungs- und

35 Noland, Carrie: Digital Gestures. In: Swiss, Thomas; Morris, Adalaide (Hrsg.): *New Media Poetics*. Cambridge 2006, S. 217-243, hier: S. 220, nach Keep, Christopher J.: *The Disturbing Liveliness of Machines: Rethinking the Body in Hypertext Theory and Fiction*. In: Ryan, Marie-Laure (Hg.): *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington: 1999, S. 164-181.

36 Foucault, Michel: *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. New York 1979, S. 152.

37 Alexeieff, Alexandre: In Praise of Animated Film. In: Bendazzi, Giannalberto: *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Bloomington 1996, S. xxi.

Kalkulationssequenzen.³⁸ Zeit-Bewegungsstudien von repetitiver Arbeit, die Filmkameras und Stoppuhren nutzten, haben so die Arbeitswissenschaft als eine Filmdisziplin begründet: Indem er die Effektivität solcher Aktivitäten wie Maurerarbeiten maß, fand Gilbreth andere Bewegungsfolgen bei schneller Arbeit als bei langsamerer Arbeit, woraus er die Gesetze einer menschlichen Bewegungsökonomie entwickelte.³⁹ Denn Taylor hatte die Ähnlichkeit von Arbeit und kindlichem Spiel angeprangert, und striktes Management sollte unsichtbare Verschwendung durch die Etablierung fester Regeln eliminieren. Invers dazu könnte man vorschlagen, dass Machinima eine Form von emergentem Spiel ist, insofern es mit dem Spiel spielt und insofern es seine eigene Zeit-Bewegungsstudie des Spielers aufnimmt: ob in Geschwindigkeitsläufen oder in quasi-dokumentarischen Filmen anderer *in-game-performances* – was durch den Humor in Jim Munroe's Wanderung von *Grand Theft Auto* in seinem Machinima Clip „My Trip to Liberty City“ sogar offensichtlich gemacht wird.

Nicht alle Machinima-Beiträge müssen als Eigenkommentar zu Computerspiel-Klischees funktionieren, wie es zu oft von „Red vs Blue“ gesagt wird. Was populäre Machinima-Beispiele wie die Reinszenierung von Episoden der TV-Show „Friends“ auf einem *Quake Arena*-Server oder die *in-game*-Talk Show „This Spartan Life“ reich illustrieren ist eben, dass Machinimatoren sich der Selbstreflektion in etablierten Formaten bedienen und gleichzeitig Neugierde unter Peers, Fans und Akademikern hervorrufen können.⁴⁰ Die populärsten Beispiele folgen eher eng begrenzten Konventionen etablierter Unterhaltungsmedien.⁴¹ Dies ist das Problem, welches ich bei einem Spiel wie *The Movies*, das als ‚Machinima in a box‘ bezeichnet wurde, habe: weil hier das Spielen, Aufnehmen, Editieren, Vertonen und Vertreiben von digitalen Clips koinzidiert, ist das Ergebnis viel zu oft ein eher kitschiger Abklatsch von Hollywoodphantasien und gewöhnlichen Zusammenstellungen. Machinima ist dann am besten, wenn es nicht einfach ein mediales Gestell aufnimmt und zitiert, sondern dessen Parameter durch das Nebeneinanderstellen von Immersion und Reflektion rekonfiguriert, wie beispielsweise in April Hoffmanns „The Awakening“ oder in „The Strangerhood“ von Rooster

38 Vgl. Fairthorne, R.A.: Some Clerical Operations and Languages. In: Information Theory. London 1956, S. 111-120, und Pias, Claus: Digitale Sekretäre: 1968, 1978, 1998. In: Vogl, Joseph; Siegert, Bernhard (Hrsg.): Europa – Kultur der Sekretäre. Zürich 2002, S. 235-251.

39 Der Tayloristische Gebrauch der Kamera wurde 1950 in dem Film „Cheaper by the Dozen“, der auf der Gilbreth-Familie basierte, selbst Objekt der Filmbeobachtung. Siehe Gilbreth, Frank B.; Gilbreth, Lilian M.: Application of Motion Study. In: Management and Administration, September 1924.

40 <http://www.thisspartanlife.com>, <http://www.unr.edu/art/DELAPPE/Gaming/Quake%20Friends>

41 Dies beinhaltet viele dokumentarische und archivarische Ansätze sowie Clips, die das Fernsehen imitieren, Filmszenen nachahmen (wobei oft der originale Soundtrack genutzt wird) etc. Erwähnenswert als Fankunst (aber nicht Machinima) ist weiterhin die populäre Annäherung von spielthematischen Comics, oder „Gamics“ (siehe www.gamics.com). Es gibt sogar literarische Versuche zu Machinima, etwa „Moving Pictures“ von Mike Hoefflinger (<http://packetswitched.blogspot.com/MovingPicturesPSP2005f/MovingPicturesv09HTML.htm>) und „Give the Dog A Bone“ von Patrick Kolan (<http://jumpbuttonmag.com/?p=21>).

Teeth.⁴² Natürlich ist der Spieler sowohl Subjekt als auch Objekt des Spiels und kann selbst gespielt werden; Machinima rückt dies in den Vordergrund, wie es in der Arbeit des Pekinger Künstlers Feng Mengbo der Fall ist, der in Machinima Clips, auf Leinwand-Displays und in Installationen, welche Besucher dazu auffordern, auf ihn zu schießen, alle *Quake 3*-Charaktere mit seinem eigenen Konterfei ersetzt, welches anstatt einer Waffe eine Videokamera hält.⁴³



Abb. 4: „The Strangerhood“.

Die Betrachtung der Computerkultur aus der Perspektive des Gestischen heißt aber nicht, durch die Hintertür des technologischen Determinismus eine Art Humanismus einzuschmuggeln. Sicherlich ist es so, dass die Anpassung an das einfachste Werkzeug bereits eine Tendenz zur Maschine einleitet. Die zunehmende gegenseitige Durchdringung von Körpern und Maschinen führt natürlich zu der Frage nach der essentiellen Qualität von Gesten. Stelarc's „Movatar“ verdeutlicht die vielen Möglichkeiten, in denen der Körper durch die Maschine eingeschränkt und programmiert werden kann.⁴⁴ Worum es beim Spielen mit Spieltechnologie geht,

42 Siehe <http://www.atlas-enterprises.net> und <http://sh.roosterteeth.com>. Echtzeit-Animationen wie die Live-Aufführungen des Puppentheaters von ILL Clan (z.B. „Common Sense Cooking,“ 2003) sind weit davon entfernt, wirklich improvisierend zu sein, wenn man die stark eingeschränkten und abgegrenzten Dispositive des vernetzten Spielens bedenkt, welches benötigt wird, sogar bevor alle Kamerawinkeln oder Bildfolgen ausgesucht sind. Dies wird umso mehr in Ansätzen zu Machinima bemerkt, die in die digitalen Inhalte eines Spiels eingreifen, eine *game engine* modifizieren oder aufgenommene Spielhandlung stark bearbeiten oder weiterverarbeiten.

43 http://www.thingsasian.com/goto_article/article.2950.html, und <http://q4u1.uchicago.edu>

44 Siehe Stelarc: „Movatar: Inverse Motion-Capture System“ auf seiner Website <http://www.stelarc.ca.com.au/movatar/index.html>. Vgl. Andy Clarkes Diskussion über Stelarc in: *Natural Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Oxford 2003, S. 115. Das Unternehmen GestureTek hat bekanntgegeben, dass Microsoft seine Video-Gesten-

ist viel mehr als der Anspruch der Konsumenten: dieses zu glauben hieße die Geschichte der Medien zu vergessen. Ich bezweifle, dass es einfach nur das unbekümmerte explorative und von den Programmierern und Verkäufern von Computerspielen und Spielkonsolen stillschweigend geduldete Spielen ist, welches Machinima so interessant macht oder zu seinem starken Wachstum im letzten Jahrzehnt geführt hat. Es ist bekannt, dass viele Spiele nach einer bestimmten Laufzeit mit gelockerten Lizenzen, welche zu Modifikationen ermutigen, wieder veröffentlicht wurden; da nutzergenerierter Inhalt als markenaufwertend angesehen wird, wird diese Zeit immer kürzer – ein weiterer Grund, alle Behauptungen einer subversiven Ethik von Machinima als unhaltbar zu entlarven.⁴⁵ Copyright und zeitgenössische Kultur konvergieren im unaufhörlichen Testen letztlich unhaltbarer Endnutzerlizenzen für *game engines*, und in der Programmierung von Computern als einer einflussreichen Schreibart.⁴⁶ Was an Machinima so fasziniert, ist eine Weise des Zitierens, Reklamierens und Inkorporierens der Gesten aus disparaten Diskursen der Vermittlung, Gesten der Kommunikation und Information, der Wiederholung und Zitierung, der Verkörperung und Akkomodation im Umgang mit Technologien, welche immer mehr das zeigenössische Leben bestimmen.

Nach Flussers Skizze einer Informationstheorie der Gestik informiert eine Geste um so weniger, je mehr sie kommuniziert – je mehr Informationen sie enthält, desto schwieriger ist es, sie als bloße Geste zu lesen. Invers dazu enthält eine Geste umso weniger Informationen, je kitschiger sie ist; leere Gesten sind so ansprechend, weil sie keinen Aufwand zur Dekodierung erfordern.⁴⁷ Eine Theorie der Gesten sollte gewiss keine Vermutungen über potentielle Intentionen einer Geste anstellen, gleich ob dies mit der Phänomenologie oder Tayloristischen Bewegungsstudien begründet wird: denn Gesten als Ausdruck einer Intention zu definieren wirft schwierige Fragen nach Freiheit und Subjektivität auf. Eine bessere, die ontologische Falle vermeidende, jedoch immer noch grobe Definition wäre, dass Gesten jene körperlichen Bewegungen sind, die keine direkte Ursache erkennen lassen – sie sind also keine Reflexe oder unabsichtlichen Bewegungen. Unsere Auffassungen von Handlung und Repräsentation der menschlichen Bewegung ändern sich mit jedem technologischen Schritt, vom Ton über Farbfilm bis zum Fernsehen, und von der Nachbearbeitung über das computergenerierte Imaginäre bis hin zu den neuesten *game engines*. Vom Theater und Puppenspiel wurde ein formalisiertes Vokabular an Gesten in den frühen Film transferiert, und jetzt kann

Kontroll-Technologie für die *Xbox Live* lizensieren wird: Mit vernetzten Kameras können Spieler Echtzeit-Visualisierungen manipulieren, indem sie z. B. mit Hüftbewegungen ein Snowboard einen simulierten Berg hinuntersteuern.

- 45 Allzu lange haben Definitionen des Spiels, der frühen Romantik folgend, die Freiheit betont. Siehe z. B. Huizinga, Johan: *Homo ludens*. Boston 1955, Caillois, Roger: *Man, Play, and Games*. New York 1979 und Ehrmann, Jacques: *Homo ludens revisited*. In: *Yale French Studies* 41 (1968), S. 31-57.
- 46 Siehe Irvin, Sherri: *Appropriation and Authorship in Contemporary Art*. In: *British Journal of Aesthetics* vol 45 no 2 (April 2005), S. 123-137.
- 47 Flusser, Vilém: *Gesten. Versuch einer Phänomenologie*. Frankfurt 1994.

man in jeder kursorischen Computergeschichte des Spielens zweifellos das Vermächtnis nicht nur der Mediendiskurse der Kommunikation und der Rituale der Kunstformen, sondern auch das Vermächtnis des Taylorismus und der Nutzbarkeitstechniken, der Armeeübungen und Flugsimulatoren erkennen. Flusser hat vorgeschlagen, zwischen kommunikativen Gesten, die an jemand anderen adressiert sind, Gesten der Arbeit, die auf Material gerichtet sind, phatischen, desinteressierten Gesten, die an nichts bestimmtes gerichtet sind, und selbstreflexiven Gesten, die rituell auf sich selbst verweisen, zu unterscheiden.⁴⁸ Spielespielen tendiert zum Nebeneinander und zum Vermengen aller vier Typen, und diese sind sicherlich in die Genealogie der Technologien, welche in jedem Computer und Spiele-*set-up* genutzt werden, eingeschrieben: aber es ist insbesondere im letzteren Sinne, dass eine Geste „die Ausstellung der Medialität ist: nämlich der Prozeß einen Träger als solchen sichtbar zu machen,“ wie Agamben schreibt. Genau in diesem Sinne ist Machinima eine Weise des Beobachtens, Kommentierens und Archivierens der Medialität unseres medialen Gestells – indem es die Gesten des Spielens genauso zitiert wie die Gesten der Computerkultur.

(Aus dem Englischen übersetzt von Ruprecht Mattig)

Literatur

Adorno, Theodor W: Ästhetische Theorie. Frankfurt/Main 2003.

Agamben, Giorgio: Notes on Gesture. In: Means Without End: Notes on Politics. Minneapolis 2000, S. 49-60. (Deutsch in Agamben, Giorgio: Mittel ohne Zweck. Noten zur Politik. Berlin 2001).

Alexeieff, Alexandre: In Praise of Animated Film. In: Bendazzi, Giannalberto: Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation. Bloomington 1996.

Artaud, Antonin: Le théâtre et son double, Paris 1964.

Atkins, Barry: What Are We Really Looking at? The Future-Orientation of Video Game Play. In: Games and Culture I:2 (April 2006), S. 127-140.

Benjamin, Walter: Über einige Motive bei Baudelaire. In: Illuminationen. Frankfurt 1991.

Benjamin, Walter: Was ist das epische Theater? In: Grimm, Reinhold (Hg.): Episches Theater. Neue wissenschaftliche Bibliothek Bd. 15, Geschichte, 3. Aufl., Köln 1972, S. 88-93.

Bogost, Ian: Comparative Videogame Criticism. In: Games and Culture 1:1 (January 2006), 41-46.

48 Flusser warnt allerdings davor, seine Vermutungen zu einer generellen Theorie der Gesten als eine Meta-Theorie der Kommunikation, der Kunst-Kritik oder einer zukünftigen Theorie des Absurden und als eine Meta-Theorie der Magie und des Rituals anzusehen – Geltungsansprüche, die sicherlich zu weit und nicht tief genug gingen.

- Brandstetter, Gabriele: Der Körper als Anekdote. Beobachtungen zum Bewegungstheater der 90er Jahre. In: *Modern Language Notes* 115: 3 (April 2000), S. 403-422.
- Braun, Marta: Muybridge's Scientific Fictions. In: *Studies in Visual Communication* 10.1 (Sommer 1984), S. 2-22.
- Braun, Marta: The Expanded Present: Photographing Movement. In: Thomas, Ann (Hg.): *Beauty of Another Order: Photography in Science*. New Haven 1997, S. 150-184.
- Caillois, Roger: *Man, Play, and Games*. New York 1979.
- Clarke, Andy: *Natural Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Oxford 2003.
- Crary, Jonathan: *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the 19th Century*. Cambridge 1990.
- Crawford, Alice: The Digital Turn: Animation in the age of information technologies. In: Stabile, Carol; Harrison, Mark (Hrsg.): *Prime Time Animation*. New York 2003, S. 110-130.
- Delaney, Kevin: When Art Imitates Videogames, You Have 'Red vs Blue'. In: *Wall Street Journal* 9. April 2004.
- Deleuze, Gilles: *Cinema 1: The Movement-Image*. Minneapolis 1987.
- Derrida, Jacques: Das Theater der Grausamkeit und die Geschlossenheit der Repräsentation. In: *Die Schrift und die Differenz*. Frankfurt/Main 1972, S. 351-379.
- Ehrmann, Jacques: Homo ludens revisited. In: *Yale French Studies* 41 (1968), S. 31-57.
- Enzensberger, Hans Magnus: Constituents of a Theory of the Media. In: *New Left Review* 64 (1970), S. 13-36. Nachdruck in Wardrip-Fruin, Noah; Monfort, Nick (Hrsg.): *The New Media Reader*. Cambridge 2003, S. 261-275.
- Fairthorne, R.A.: Some Clerical Operations and Languages. In: *Information Theory*. London 1956, S. 111-120.
- Flusser, Vilém: *Gesten. Versuch einer Phänomenologie*. Frankfurt 1994.
- Foucault, Michel: *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. New York 1979.
- Galloway, Alex: *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis 2006.
- Gilbreth, Frank B.; Gilbreth, Lilian M.: Application of Motion Study. In: *Management and Administration*, September 1924.
- Guattari, Félix: Regimes, Pathways, Subjects. In: Crary, Jonathan; Kwinter, Sanford (Hrsg.): *Incorporation (Zone 6)*. New York 1992.
- Hagen, Wolfgang: The Style of Sources. In: *New Media, Old Media: A History and Theory Reader*. New York 2005, S. 157-175.

- Huizinga, Johan: *Homo ludens*. Boston 1955.
- Ihde, Don: *Bodies in Technology*. Minneapolis 2002.
- Irvin, Sherri: *Appropriation and Authorship in Contemporary Art*. In: *British Journal of Aesthetics* vol 45 no 2 (April 2005), S. 123-137.
- Keep, Christopher J.: *The Disturbing Liveliness of Machines: Rethinking the Body in Hypertext Theory and Fiction*. In: Ryan, Marie-Laure (Hg.): *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington 1999, S. 164-181.
- Kendon, Adam: *Gesture: Visible Action as Utterance*. Cambridge 2004.
- Kinder, Marsha: *Narrative Equivocations between Movies and Games*. In: Harries, Dan (Hg.): *The New Media Book*. London 2002, S. 119-132.
- Laban, Rudolf von: *Kunst der Bewegung*, Wilhelmshaven 1996.
- Leroi-Gourhan, André: *Hand und Wort. Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst*, Frankfurt 1980.
- Lischka, Konrad: *Spielplatz Computer*. Heidelberg 2002.
- Lowood, Henry: *High-Performance Play: The Making of Machinima*. In: Clarke, Andy; Mitchell, Grethe (Hrsg.): *Videogames and Art: Intersections and Interactions*. London 2007.
- Lowood, Henry: *Warcraft Adventures: Texts, Replay and Machinima in a Game-Based Story World*. In: Harrigan, Pat; Wardrip-Fruin, Noah (Hrsg.): *Third Person*. Cambridge 2007.
- Marey, Etienne-Jules: *La méthode graphique dans les sciences expérimentales et principalement en physiologie et en médecine*. Paris 1878.
- Marino, Paul: *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*. Sebastopol 2004.
- Martinec, Radan: *Gestures that Co-Occur with Speech as a Systematic Resource*. In: *Social Semiotics*, vol 14 no 2 (August 2004), S. 193-213.
- Mauss, Marcel: *Les Techniques du corps*. In: *Journal de Psychologie* 32 (1935), S. 3-4.
- Mehigan, Tim: *Brecht and Gestus. The Place of the Subject*. In: *Faultline* 2 (1993), S. 73-95.
- Merleau-Ponty, Maurice: *Film and the New Psychology*. In: *Sense and Non-Sense*. Evanston 1964.
- Merleau-Ponty, Maurice: *Phenomenology of Perception*. New Jersey 1962.
- Nietzsche, Friedrich: *Menschliches, Allzumenschliches*. In *Werke*, hg. von K. Schlechta, Bd. I, München 1955, S. 435-1008.
- Nitsche, Michael; Thomas, Maureen: *Play it again, Sam: film performance, virtual environments, and game engines*. In: Carver, Gavin; Beardon, Colin (Hrsg.):

- New Visions in Performance: The Impact of Digital Technologies. Abingdon 2004, S. 121-138.
- Noland, Carrie: Digital Gestures. In: Swiss, Thomas; Morris, Adalaide (Hrsg.): New Media Poetics. Cambridge 2006, S. 217-243.
- Pias, Claus: Computer Spiel Welten. München 2002.
- Pias, Claus: Digitale Sekretäre: 1968, 1978, 1998. In: Vogl, Joseph; Siegert, Bernhard (Hrsg.): Europa – Kultur der Sekretäre. Zürich 2002, S. 235-251.
- Salen Katie; Zimmerman, Eric: Rules of Play. Cambridge 2003.
- Salen, Katie: Strange Universe: The Art of Machinima. In: Shaw, Jeffrey; Weibel, Peter (Hrsg.): Future Cinema: The cinematic imaginary after film. Cambridge 2003, S. 538-541.
- Salen, Katie: Telefragging Monster Movies. In: King, Lucien (Hg.): Game On: The History and Culture of Video Games. London 2002, S. 98-111.
- Sekula, Alan: The body and the archive. In: Bolton, R. (Hg.): The Contest of Meaning: Critical Histories of Photography. Cambridge 1999, S. 343-349.
- Sutherland, Ivan E.: Sketchpad: A Man-Machine Graphical Communication System. New York 1980.
- Watson, John B.: Psychology as the behaviorist views it. In: Philosophical Review 20/1913, S. 158-177