

Stichwort machinima = machine + animation + cinema

Beitrag aus Heft »2008/01: Jugendmedienschutz auf dem Prüfstand«

Die Wortkreuzung Machinima beschreibt Animationsfilme, für deren Produktion anstelle von professioneller Animationssoftware die 3D-Technik anderer Computersoftware genutzt wird, zum Beispiel von Spielen wie Die Sims 2, World of Warcraft, Flugsimulatoren, Unreal Tournament oder der Onlinewelt Second Life. Die Produktion von Machinimas stellt eine Erweiterung von Handlungsmöglichkeiten junger Menschen in kommerziellen Spielwelten dar: Die Games werden zum Filmset oder zur Theaterbühne für Live-Machinimas. Potenziale für die medienpädagogische Praxis liegen dabei nicht nur in einer zusätzlichen Möglichkeit der aktiven Arbeit mit Film oder digitaler Animation. Machinimas befördern auch eine Spielkultur, in der sich junge Menschen aktiv und kritisch mit Computerspielwelten auseinandersetzen.

Der zeitliche und technische Aufwand kann dabei unterschiedlich hoch ausfallen: Mittels Screen-Recording-Software aufgenommene Sequenzen können geschnitten und vertont werden. Spezielle Software vervielfacht die Möglichkeiten, zum Beispiel die Moviesandbox für die Unreal Tournament Engine von Friedrich Kirschner, einem der bekanntesten deutschen Machinimaproduzenten, der bereits in einigen Workshops sein Know-how an Jugendliche vermittelt hat (zum Beispiel im Kontext von animiert programmiert oder des Machinima Labors Dresden). Eine populäre Plattform für die Veröffentlichung von Machinimas ist youtube.com. Die internationale Machinima-Szene tauscht sich auch auf zahlreichen Festivals und in Machinima-Zeitschriften aus. Jugendproduktionen aus Deutschland können zum Medienwettbewerb MB 21 eingereicht werden.