

Machinima

Nole – a Tennis Machinima with Novak Djokovic

Denis Hoffmann
Merz Akademie
Winter Semester 2011/12
Machinima Projekt

Inhaltsverzeichnis

Machinima

1 Einführung	Seite 3
2 Projekt Verlauf	S.4
3 Konzeption	S.5
4 Fazit	S.6
5 Englisch Expose	S.7
6 Quellenverzeichnis	S.8

Einführung

Zu Beginn des Projekts musste erst einmal die Frage geklärt werden was genau ein Machinima ist und ausmacht. Im Vorfeld des Projekts waren lediglich die Ausschreibung und die darauf ausgeschriebenen Links Anhaltspunkte zum Thema. Darüber hinaus bot sich auch das Wort „Machinima“ selbst zur Recherche an. Die Wikipedia umriss dieses aber nur zum Teil und lies noch keinen schlüssigen Blick auf die Thematik zu. Es dauerte aber letztlich nicht lange bis dann klar war, was genau ein Machinima ist und wie ein solches aussehen kann. Nach dem ein ähnliches Projekt das ebenfalls Machinima als Schwerpunkt hatte im vorherigen Semester abgehalten wurde, konnte man anhand dieser Arbeiten sich einen ersten Einblick verschaffen. So waren die ersten wichtigen Schritte auf dem Weg zum Verständnis, was ein Machinima ist und vor allem welchen Vorteil es bringt getan.

Daraus erschlossen sich dann folgende Punkte, die ich als solches definiere das ein Machinima ein filmisches Mittel ist das mit Hilfe von Videospiele, Thematiken oder Inhalte narrativ wiedergibt. Die verwendeten Spiele werden meist entfremdet um Geschehnisse im Spiel anders oder ähnlich darzustellen. Hierzu können nahezu alle Mittel angewandt werden. Die wohl einfachste Variante davon ist die Möglichkeiten auszunutzen die das Spiel bietet innerhalb der Levels andere Wege zu gehen wie es der eigentliche Spielfluss vorsieht. So können Orte die im Spiel den einzigen Nutzen haben Atmosphäre zu schaffen als Hauptkulisse verwendet werden. Weitere komplexere Eingriffe sind z.B. durch Modifikationen wie Cheats möglich. Hierbei können neue Möglichkeiten entstehen Einfluss auf das Spiel zu nehmen, um sie so anzupassen, dass sie in einen neuen Content gesetzt werden könne. Weiter lassen sich so auch Gespräche oder Handlungen an Orten durchführen, die so nicht zu filmen oder umzusetzen wären. Als wohl tiefgreifendste Modifikation sind wohl Veränderungen der Spiel Ressourcen und des Quellcodes anzusehen. Diese Möglichkeiten bieten die meisten Gelegenheiten ein Spiel so zu ändern wie es erwünscht ist jedoch nicht ohne die Gefahr, dass das Spiel als solches nach der Veränderung Fehler produziert oder gar nicht startet. Es bedarf sehr viel Zeit und können ein Spiel so tiefgreifend zu modifizieren.

Der Weg um nun aus Spielsequenzen Filmmaterial zu machen geschieht meist über Screen Rekord Programme welche die Geschehnisse, die auf dem Bildschirm dargestellt werden aufnehmen und in ein Filmformat exportieren. Wichtig hierbei ist, dass moderne Videospiele mit meist 30 Bilder pro Sekunde dargestellt werden und die meisten Screen Rekord Programme aber nur mit 8 -10 Bilder pro Sekunde aufnehmen. Ein Programm das problemlos 30 Bilder pro Sekunde aufnimmt ist Fraps¹. Diese Möglichkeiten bieten sich aber nur bei Videospiele, die auf einem Computer oder Macintosh gespielt werden. Bei Videospiele, die es ausschließlich nur für Konsolen gibt müssen andere Verfahren angewandt werden. Hier gibt es verschiedene Videorekordgeräte die eingehende Videosignale ebenfalls direkt als Videoformat exportieren und auf ein Speichermedium speichern können.

Wenn nun Videosequenzen aus einem Spiel aufgenommen worden sind, unterscheiden sich ihre weiter verarbeitung von einer gewöhnlichen Filmproduktion kaum. Das bedeutet ein Machinima unterscheidet sich im besonderen von anderen Filmen dadurch, dass das Rohmaterial aus Videospiele stammt.

¹ Fraps, fraps.com Stand: 12.01.2012

Aus inhaltlicher Sicht bieten Machinimas gewisse Vorteile. Die Welten in denen man sich in einem modernen Videospiel befindet sind oft der Realität nachempfunden und ebenso finden sich unzählige fiktive Welten die uns in Videospielen erwarten. Beide beinhalten die Möglichkeiten Bezug auf aktuelle Ereignisse zu nehmen. So lassen sich aktuelle Geschehen von nahezu jedermann einfach in filmischer Form umsetzen und angereichert mit der eigenen Sichtweise bzw. Meinung veröffentlichen, ohne dabei selbst in Erscheinung zu treten.

Projekt Verlauf

Nachdem der Begriff Machinima nun auch detailliert geklärt war, waren nun die ersten eigenen Versuche an der Reihe. Im Vordergrund der ersten Tests lagen technische Schwerpunkte. Meine ersten Versuche unternahm ich mit Counter Strike Source. Dieses Spiel bietet viele Möglichkeiten Modifikationen einzubinden. Unabhängig von diesem Projekt hatte ich vor einiger Zeit einen eigenen Counter Strike Source Server eingerichtet, der nun die perfekte Grundlage für erste Gehversuche war. Die dabei entstandenen so wie alle weiteren Filme sind unter denis-hoffmann.tumblr.com unter dem Tag: „Machinima“ zu finden.

Im Laufe dieser Versuche wählte ich als Grundlage die Map „de_HE_tennis“ Ziel dieses Map ist es mit Granaten den anderen Spieler auszuschalten. Dabei stieß ich auf folgendes Problem, da ich zwei Spieler benötigte die sich mit Granaten bewerfen, musste ich an zwei verschiedenen Computern gleichzeitig spielen. Um das ganze Geschehen dann noch mit einer frei beweglichen Kamera zu Filmen benötigte ich einen weiteren Computer. Dieser Aufbau eignete sich nur sehr bedingt um ein Tennis Spiel mit Counter Strike Source nachzustellen wobei doch sehr viele Parallelen vorhanden waren. An dieser Stelle befand ich mich mit meinem momentanen Denken ein Machinima zu erstellen in einer Sackgasse. Bei einigen Machinimas, die ich in dieser Zeit als Inspiration und Unterstützung ansah, stelle ich mir oft die Frage wie das wohl entstanden sei. Speziell die Frage wie sämtlichen spieltypischen Elemente wie Navigation, Menüs und sonstigen Anzeigen für das Video verschwinden. Ebenso verwunderte mich die Anzahl der Figuren die zum Teil in den Machinimas vorkam. Wie sollten alle diese Charaktere gespielt und gesteuert werden. Antworten auf diese Fragen sollte ich erst bekommen mit Spielen wie „The Movies“².

In weiteren Versuchen war meine Anliegen noch mehr parallelen zwischen Spiel und der Wirklichkeit herzustellen. Hierzu benutzte ich direkte Schnitte und vor allem Geräusche die tennistypisch waren. Zu diesem Zeitpunkt waren noch keine inhaltlichen Bezüge in die Arbeit mit eingeflossen. Doch nach diesem zweiten Versuch stieß ich an die Grenzen dessen, was mit diesem Setup machbar ist.

Im nächsten Schritt schwenkte ich von Counter Strike Source auf die Playstation 3, mit dem Spiel Topspin 4, um. Hier benutze ich, wie eingangs erwähnt, ein Aufnahmegerät das ein Videosignal direkt umwandelt und als VideofORMAT auf ein Speichermedium speichert. Um mich mit der Technik und den weiteren Arbeitsschritten intensiver auseinander setzen zu

² The Movie, Activision Lionhead Studios, themoviesgame.com

können produzierte ich ein weiteres Test Video. Einen weiteren Schwerpunkt setzte ich dabei auf den Ton. So kam ich zu meinem dritten Video, das meinem letzten Machinima schon sehr nahe kommen sollte. Ich versuchte einen inneren Monolog des Spielers Novak Djokovic darzustellen. Hierzu benutze ich einen Soundeffekt, der der gesprochenen Stimme einen gewissen inneren Klang verleiht. Wie in dem Video teilweise zu sehen ist, war eine Schwierigkeit die absolute Synchronisation zwischen Bild und Ton herzustellen.

In der Aufgabenstellung war vorgegeben, dass sich die Inhalte an aktuellen Ereignissen orientieren sollten. Novak Djokovic, der vor kurzer Zeit die neue Nr. 1 im weltweiten Tennis Sport geworden ist, war somit als Mittelpunkt meines Machinimas sehr frühzeitig festgelegt. Eine weitere Schwierigkeit war nun die Person Novak Djokovic in einem Machinima sinnvoll in Szene zu setzen. Es schien mir Eingangs schon interessant die Gedanken eines Tennisspielers intensiv zu nutzen um Inhalte wiederzugeben. In diesem Punkt offenbart das Machinima einen sehr elementaren Bestandteil. Da nun im visuellen Teil für jeden erkennbar die Person Novak Djokovic spricht, jedoch der Inhalt des gesprochenen von einem andern Autor initiiert wird, entsteht eine Differenz. Diese lässt dem Autor die Möglichkeit einer Person, in diesem Fall Novak Djokovic etwas sagen bzw. denken zu lassen was er nie sagen würde oder dürfte. Diese Entfremdung lässt sich natürlich noch viel weiter führen und kann dann letztlich das gesamte Machinima als solches prägen.

Ein wichtiger Schritt um zu verstehen wie ein Machinima funktionieren kann, war ein Wochenprojekt im Rahmen der Wahlwoche an der Merz Akademie. Diese Woche stand unter dem Thema „Future Visions“. Da ich zu diesem Zeitpunkt mit den technischen Gegebenheiten des Machinimas weitestgehend vertraut war und speziell das Spiel „The Movies“ einem ausgiebigen Machinima Test unterziehen wollte, bot es sich an die Thematik in ein Machinima umzusetzen. Grundlage der Konzeption war, neben der zukünftigen Arbeitsweise die Tatsache, dass Nutzungsbedingungen und Datenschutzerklärungen sehr selten von Nutzern gelesen werden. Diese Umsetzung war nun ein wichtiger Schritt den gesamten Ablauf einer Machinima Produktion zu überblicken und in kurzer Zeit zu durchlaufen. Hierbei entstand das Bewusstsein darüber, dass man trotz großer Freiheiten in einem Spiel doch noch sehr stark davon abhängig ist welche Möglichkeiten einem wirklich eingeräumt werden. In diesem Wochenprojekt gab es aufgrund der sehr kurzen Zeit kaum Möglichkeiten tiefgreifende Modifikationen vor zu nehmen. Das bedeutet, die Art und Weise wie die Geschichte erzählt wird muss im Rahmen der Möglichkeiten des Spiels liegen. Das kann unter Umständen kaum Einfluss nehmen, jedoch bei sehr speziellen Vorstellungen und eventuell seltenen Requisiten schnell den Rahmen des Spiels sprengen. Das dabei entstandene Machinima läuft unter dem Name „unknown agreement“.

Konzeption

Die wichtigsten gesammelten Erfahrungen aus dem vorangegangenen Wochenprojekt waren, dass die Konzeption lückenlos eine gute Umsetzung in dem verwendeten Spiel zulassen musste. Weiter war mir bewusst geworden, dass der Ton als gesprochene Stimme und atmosphärische Geräusche enorm dazu beitragen, einem Machinima Wirkung zu verleihen. Aus all meinen vorangegangenen Projekten und Versuchen entstand die Idee, zwei

Personen zu zeigen die sich über Spiele von Novak Djokovic unterhalten. Im Detail war die Idee, dass die zwei Personen eine sehr positive Haltung Novak Djokovics gegenüber haben und seinen Werdegang als Paradebeispiel eines erfolgreichen Sportlers deklarieren. Als Gegenpol sollten die Gedanken Djokovics selbst den Ausgleich zu dieser Meinung darstellen. Es sollten Themen und Geschehnisse aus seiner Vergangenheit, so wie aktuelle Ereignisse aufgegriffen werden. Die Punkte um die es sich handeln sollte, waren sein Idol Pete Sampras, Teile seiner Kindheit und die Bombardierung die er miterlebt hat. Bei diesen inhaltlichen Punkten blieb es weitestgehend bis zum fertigen Machinima. Umgesetzt werden sollte diese Idee mit „The Movies“ und „Topspin 4“. Diese Konzeption wurde dann vor der endgültigen Produktion des Machinimas noch weiter abgeändert und der Schwerpunkt hauptsächlich auf die Gedanken Novak Djokovics verlagert. So entstand die finale Konzeption die vorsah, dass Novak Djokovic bei einem Trainingsspiel gegen Andy Murray im ersten Teil und gegen Rafael Nadal im zweiten Teil spielen sollte und dabei verschiedenste Gedanken hat. Die Gedanken sollten in einer Art Rückblende bzw. Erinnerungen eingespielt werden. Bei dem besagten Trainingsspiel verliert er, da seine Gedanken mehr um andere Dinge kreisen als um das momentane Spiel. Im zweiten Teil sollte das Finale der US Open dargestellt und seine Gedanken, die er während dieses Spiels hat visualisiert werden.

Während der Produktion an dem finalen Machinima kamen noch weitere Punkte auf, die für die Rückblenden interessant erschienen. Darunter waren seine Freundin und Gefühle die man während des Tennis durchlebt. Die benötigten Filmsequenzen wurden dann mit „Topspin 4“ eingespielt und anschließend mit Adobe Premiere Pro CS5 geschnitten. Der Ton wurde eingesprochen und mit Effekten versehen. Das fertige Machinima bekam den Name „Nole“, dies ist der Kosenamen Novak Djokovic.

Das „Nole“ Machinima in seiner finalen Fassung ist 14 Minuten 31 Sekunden lang und beinhaltet in seinem ersten Teil eine gewisse Monotonie die durch den Ton und lange Ballwechsel entsteht. Im zweiten Teil wird die Spannung des Finales aufgebaut mit einem mitreisenden Schluss. Das Machinima wurde in Deutscher und Englischer Sprache produziert. Dank der guten Spielgrafik die aus „Topspin 4“ aufzunehmen war, verschwimmen teilweise die Grenzen die deutlich machen, dass es sich bei den Tennisszenen um Spielszenen handelt. Anhand dieser Erkenntnis lässt sich ein Punkt folgern der eventuell die Zukunft des Machinimas sein könnte. Wenn die Möglichkeit besteht Videospiele so gut grafisch aufzubereiten, dass sie an real gedrehten Szenen heran kommen, lässt sich daraus eine neue Art Film kreieren. Diese wiederum beinhaltet dann ein großes Spektrum an neuen Möglichkeiten filmischer Natur. Es ist keine Seltenheit, dass Filme in der heutigen Zeit komplett am Computer entstehen, jedoch den Weg über ein Videospiele zu gehen setzt das Ganze in ein neues Licht.

Fazit

Abschließend lässt sich sagen, dass ich trotz anfänglicher Schwierigkeiten zufrieden mit der Arbeit an diesem Projekt bin. Ein Machinima ist, wenn sinnvoll eingesetzt eine gute Lösung gewisse Inhalte zu visualisieren und filmisch umzusetzen, wenn man über das Wissen und technische Möglichkeiten so wie entsprechende Software verfügt.

English Expose

In order to understand what is so special about Machinimas, I first started to watch many Machinimas on youtube.com. After many interesting hours in cooperation with the project group the word Machinima became clear to me. Summed up in one sentence, Machinima would be described as making films with the help of video games. A larger description would be that Machinima is the chance to make your own film with only the help of one computer in a cheap and fast way. Therefore, just one person is needed to make a film. This person even has the opportunity of working with many different sets and actors.

The first try outs I made in order to create my own Machinima were with the fight game Counter Strike Source. I wanted to focus on the technical aspect before looking for a suitable game concerning the adequate aspect of Machinima production. The first two videos I've made are tests to search for parallels between Counter Strike Source and the game tennis. The biggest problem at this setup was that you need a computer for every player. To overcome this problem, I played the game with two different computers and tried to capture the action with a third one. This way wasn't very comfortable and quickly showed me, that the limit of what one person can do was reached at this stage.

The next big step towards my production was working with the game "The Movies". In this game you are able to produce your own video parts with a special editor tool. I used this game only for one special project during the semester. This project was limited to one Week and its title was "Future Vision". The produced Machinima was called "Unknown Agreement". This game is consequently suitable if you want to create a Machinima in a short period of time. Nevertheless, this was very helpful to understand how a Machinima works, especially how important the sound and the spoken language in a Machinima are. Besides from this helpful aspect, I completely understood what creating a Machinima means and how it works.

The next but last step I did was developing the concept of the final Machinima. I decided to chose main parts of Novaks Djokovics early life, his girlfriend and feelings he had about tennis. My first idea was to create two guys who are talking about Novak Djokovic in an admiring way. The two guys should talk about different parts of his life. To make the whole thing more interesting, the two actors must have a different, even contrary opinion about the discussed object, Novak Djokovic.

I changed this idea a little bit because I wanted more focus on Novak Djokovics mind. I decided that the main part of the Machinima should be played on the court. The final Machinima I created is split in two parts. In the first part the performer plays a tennis match against Andy Murray. The second part is another match against Rafael Nadal. During these two matches you are able to see Novak Djokovics mind in black and white. I tried to think about what can run through your mind while playing tennis and came to the conclusion, that the larger part has nothing to do with tennis and the current match at all. I made attempts myself and also asked my tennis colleagues about their thoughts during a match. The finished Machinima is called "Nole", which is Novak Djokovics nickname.

I hope my Machinima supports the Machinima idea, but I think so. Because of the funny working aspects I have to admit that I think, this won't be the last Machinima I've worked on in my career.

Quellenverzeichnis.

Games Topspin 4, 2K Sports, topspin4.com [Playstation 3]

The Movie, 2002, Activision Lionhead Studios, themoviesgame.com
[Windows]

Counter Strike Source, USA 2005, Valve, counter-strike.net [Windows]

Software Adobe Premiere Pro CS5, Adobe Master Collection, adobe.com

 Soundbooth CS5, Adobe Master Collection, adobe.com

Fraps, fraps.com Stand: 12.01.2012

Literatur

Henry Lowood, Michael Nitsche: The Machinima Reader, 2001