

# KLASSIKER DER SPIELEGESCHICHTE 4

**10 ENTER THE MATRIX**

**12. JANUAR 2012**

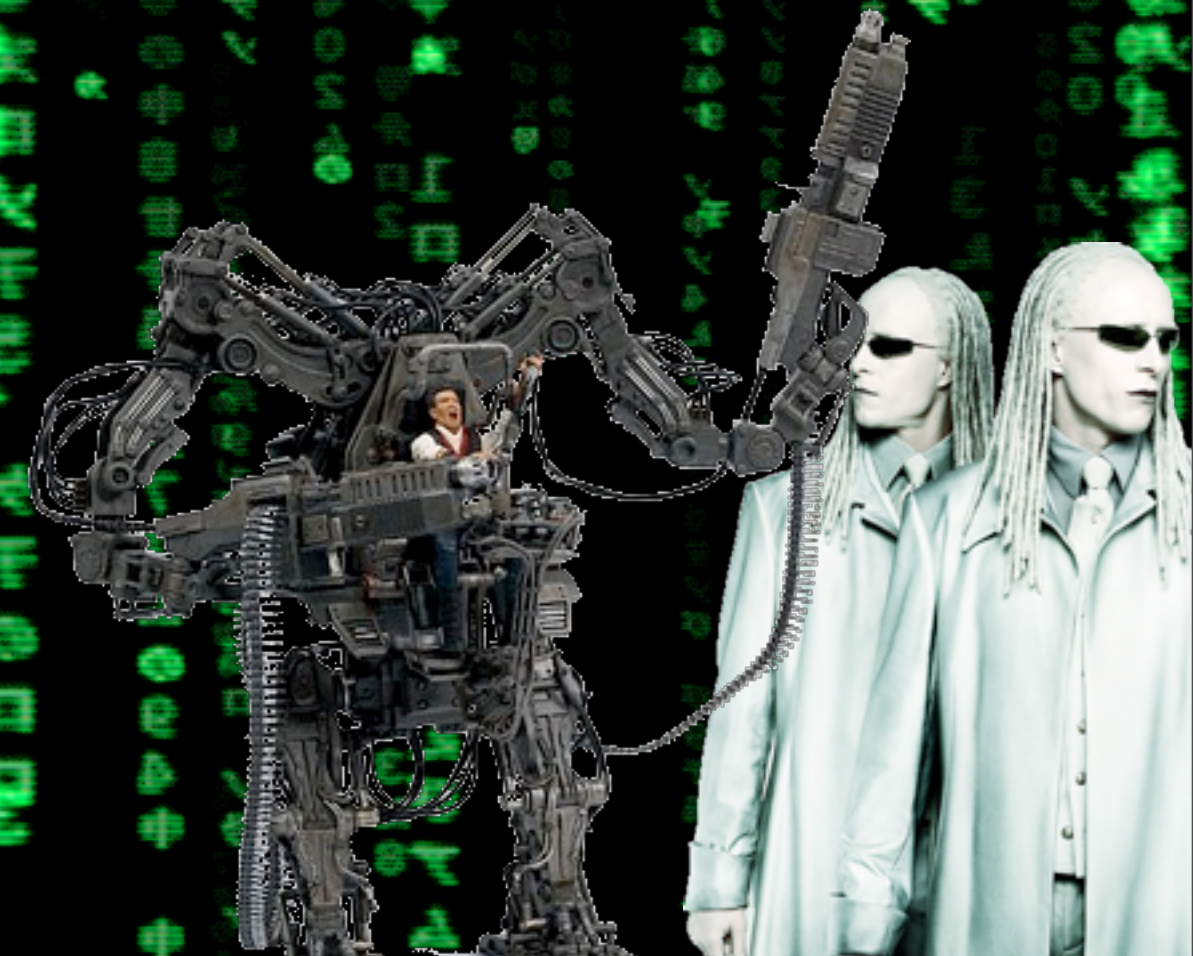


# Charakteristika der Matrix-Franchise

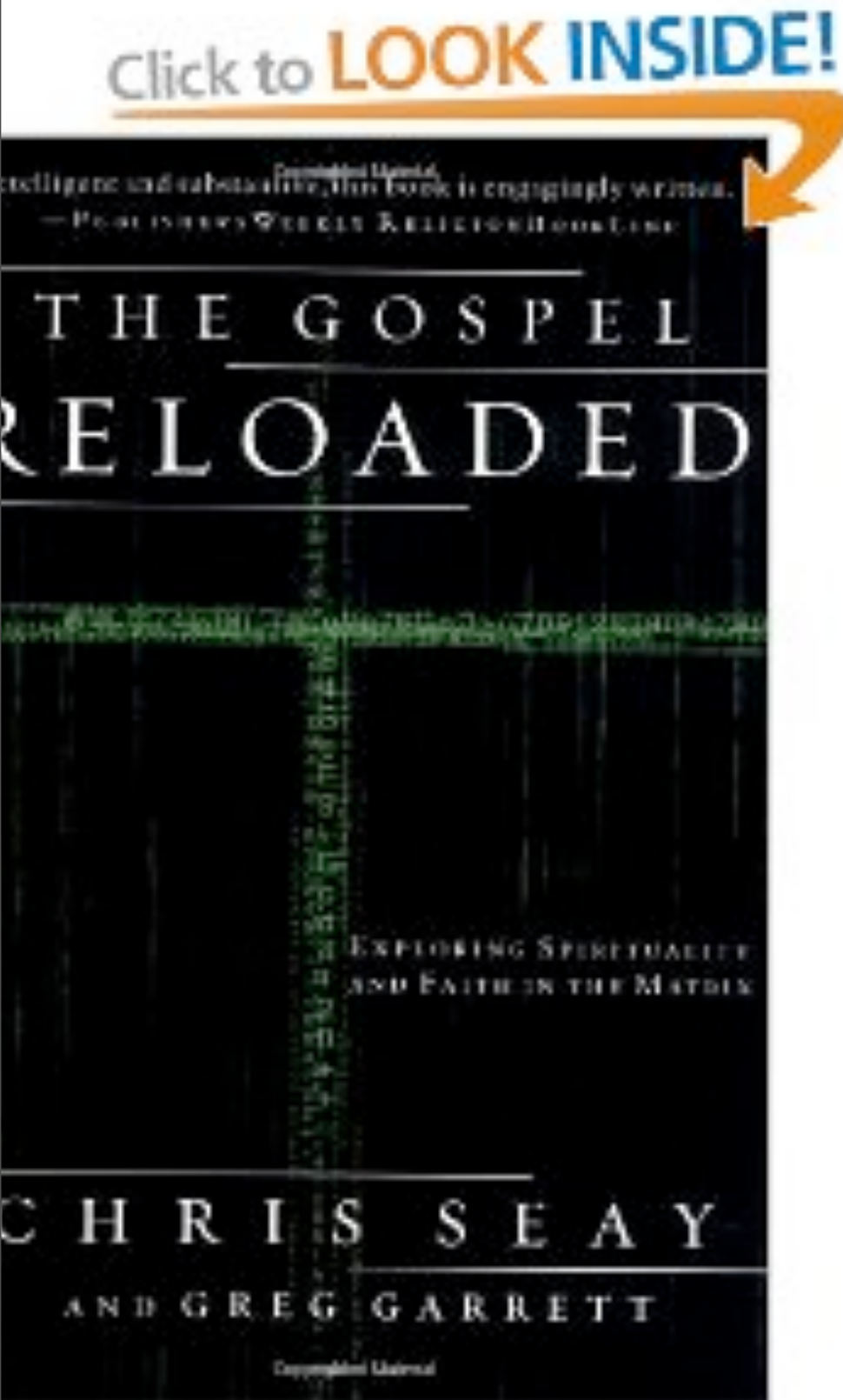
- ▶ Koppelung der Vorstellung des Cyberspace an fiktive simulierte physikalische Gesetzmäßigkeiten sowie deren Überwindung
- ▶ Wechselverhältnis von menschlicher Natur und Technik
  - ▶ technologischer Determinismus  $\Leftrightarrow$  social construction of technologies
- ▶ Grenzen der (Selbst-)Wahrnehmung  $\Leftrightarrow$  radikaler Konstruktivismus (von Foerster, Maturana/Varela)
- ▶ Ikonische Visual FX (wire-fu, Orbitalkamera, extreme Verlangsamung als Signifikant für extreme Geschwindigkeit, schnelle Perspektivwechsel etc.)
- ▶ Verfolgungsjagden durch dekontextualisierte Stadtlandschaften
- ▶ Inszenierte mediale Selbstreferentialität:  
z.B. Spiegelszene, Überblendung in/aus TV-Gerät

# Fortschreibungslogik der Matrix-Franchise

- ▶ Storytelling Engine → Weiterentwicklung der Welt innerhalb der durch Erzählfragmente des ersten Films definierten 'Spielregeln'
- ▶ Umdeutung populärer Mythen (Vampire etc.) im Sinne des Matrix-Weltentwurfs
- ▶ Quantitative Erweiterung der Vorlage: "Upgrades", mehr Gegner gleichzeitig
- ▶ Umkehrung des Wechselverhältnisses von Film und Spiel, d.h. Filme konstruiert wie ein Computerspiel (Kampf gegen Seraph, Rennspielsequenz)



# *The Matrix* als Forschungsgegenstand



- ▶ Alison Cook-Sather, "Movements of Mind: The Matrix, Metaphors, and Re-imagining Education"
- ▶ Frances Flannery-Dailey & Rachel Wagner, "Wake Up! Gnosticism & Buddhism in *The Matrix*"
- ▶ Chris Seay, *The gospel reloaded: Exploring spirituality and faith in The Matrix*
- ▶ David Lavery, "FROM CINESPACE TO CYBER SPACE: Zionists and Agents, Realists and Gamers in The Matrix and eXistenz"
- ▶ Julien R. Fielding, "Reassessing The Matrix/Reloaded" (Journal of Religion and Film)
- ▶ Scott R. Stroud, "Technology and mythic narrative: The matrix as technological hero-quest"
- ▶ Dana L. Cloud, "The Matrix and Critical Theory's Desertion of the Real"
- ▶ Aude Lancelin, "The Matrix Decoded: Le Nouvel Observateur Interview With Jean Baudrillard"
- ▶ Elizabeth Atkinson, "Un-believing the matrix: Queering consensual heteronormativity"
- ▶ A. Samuel Kimball, "Not begetting the future: Technological autochthony, sexual reproduction, and the mythic structure of The Matrix"
- ▶ Jerry L. Anderson, "Law School Enters the Matrix: Teaching Critical Legal Studies"

u.v.a.m. ...

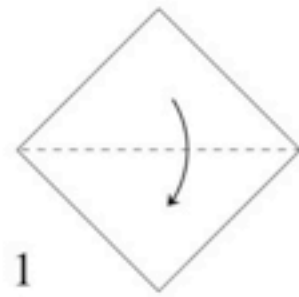
# Transmedia Storytelling

## How to fold the **BLADE RUNNER** Unicorn

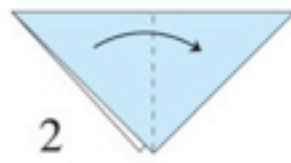
Diagramed by Kenneth Thompson

### Supplies Needed:

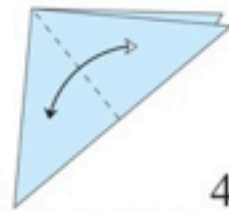
- 1) 2 pieces of 4 1/2 inch square origami paper.  
(One side Silver one side White)
- 2) Scissors
- 3) Glue



1

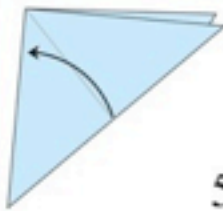


2

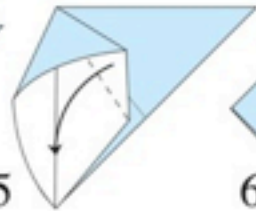


3

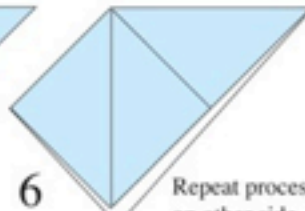
Fold and unfold along the dotted lines



4

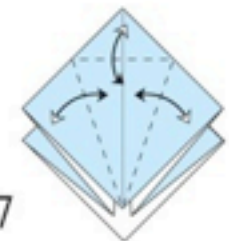


5



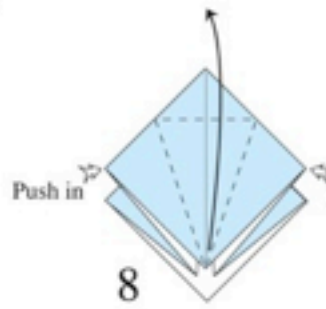
6

Repeat process on other side



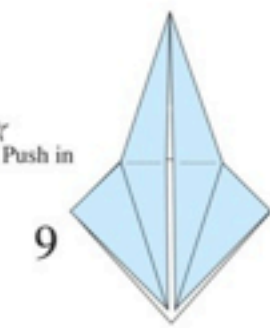
7

Fold and unfold along the dotted lines



8

(Petal-fold) Pull up to top point and fold in the sides



9

Repeat step 7 & 8 on other side



10

It should look like this now.

- ▶ additive comprehension (Origami Unicorn)
- ▶ historische Kontextualisierung / Vorformen transmedialer Gestaltung
- ▶ 1) spreadability vs. drillability
- ▶ 2) continuity vs. multiplicity
- ▶ 3) immersion vs. extractability
- ▶ 4) world-building
- ▶ 5) seriality
- ▶ 6) layered subjectivity
- ▶ 7) performance

Repeat steps 1-10 on the second sheet of Origami paper

<http://www.bladerunnerunicorn.com/>

The Wachowski brothers played the transmedia game very well, putting out the original film first to stimulate interest, offering up a few Web comics to sustain the hard-core fan's hunger for more information, launching the anime in anticipation of the second film, releasing the computer game alongside it to surf the publicity, bringing the whole cycle to a conclusion with *The Matrix Revolutions*, and then turning the whole mythology over to the players of the massively multiplayer online game. Each step along the way built on what has come before, while offering new points of entry. (Jenkins 95)

## Transmedia Storytelling II

- ▶ Webtechnologien als Mittler zwischen Medienformaten
- ▶ Choreographie der Informationsverteilung wird zentrales narratives Prinzip

### Strategies to Increase Your Facebook EdgeRank

Now that you understand the basics of Facebook EdgeRank, how do you increase the likelihood that your products or services will appear in as many of your fans' News Feeds as possible? Here's a hypothetical story to give you some ideas.

Meet Joe. Joe is an independent filmmaker who's trying to create some buzz around his latest documentary about french fries. He's got over 1,500 fans, but he hasn't posted anything in a while, so he suspects he might have dropped off the News Feed for many of them. He decides not to immediately jump into promoting his french fry film. First, he sets out to increase his Affinity score. He starts a few controversial surveys on his page and encourages readers to comment. All those comments increase his page's Weight and hence his Facebook PageRank. He asks a few direct questions of his fans to start conversations, which also bump up his Affinity score. Then he starts posting still pictures from his new documentary, and since photos have higher Facebook EdgeRank, his weight score goes up again. Only after working on improving his score with his fans for a couple of weeks is he ready to release the trailer for his movie. If he didn't put in the extra time to build his Affinity and Weight and hence his Facebook PageRank, his movie trailer wouldn't have reached nearly as many people.

<http://blog.involver.com/2011/10/25/facebook-edgerank-and-graphrank-explained/>)

# X-Men Universe Relationship Map

sponsored by uncannyxmen.net

## Key

- Lime Green** - One Sided infatuation (determined by arrow)
- Pink** - Flirtation by both parties
- Red** - Single date / Kissed / One night Stand
- Purple** - Dated several times or for a short period
- Blue** - Serious Relationship or Marriage
- Dashed Line** - signifies one of the parties is from an alternative reality



## Transmedia Storytelling III

- ▶ Abgrenzung von Adaption
- ▶ Erzählung als Netzwerk
- ▶ inhärente Dynamik → maximale interne Verknüpfung

<http://blog.involver.com/2011/10/25/facebook-edgerank-and-graphrank-explained/>

# Transmedia Storytelling IV: Nutzeraktivierung

- ▶ Isolierung einzelner Szenen mit Blick auf ihre charakteristische Struktur
- ▶ 'Durchspielen' dieser Szenen mittels aller verfügbarer Technologien



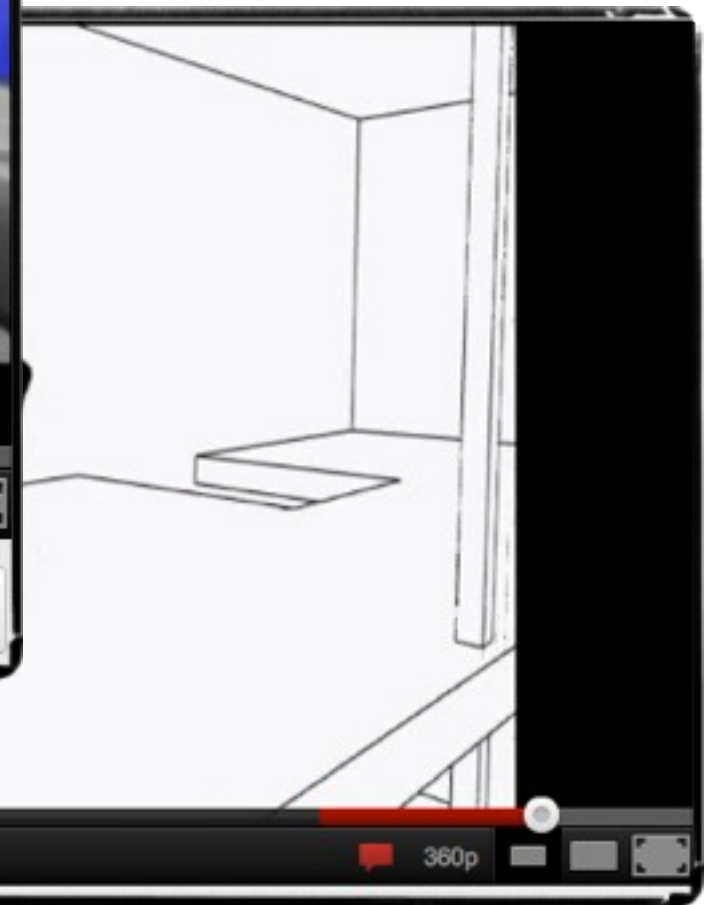


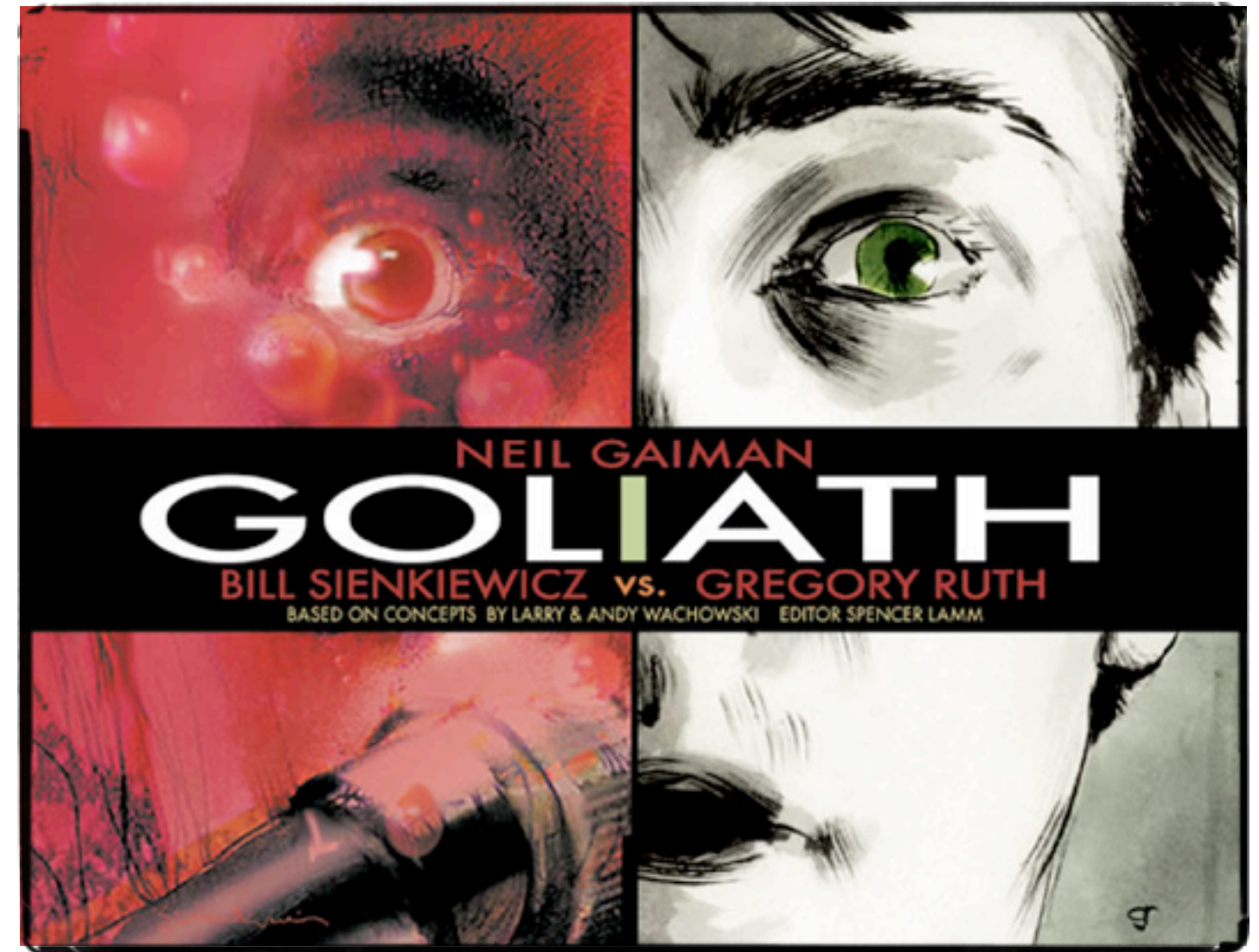
# Transmedia Storytelling IV: Nutzeraktivierung



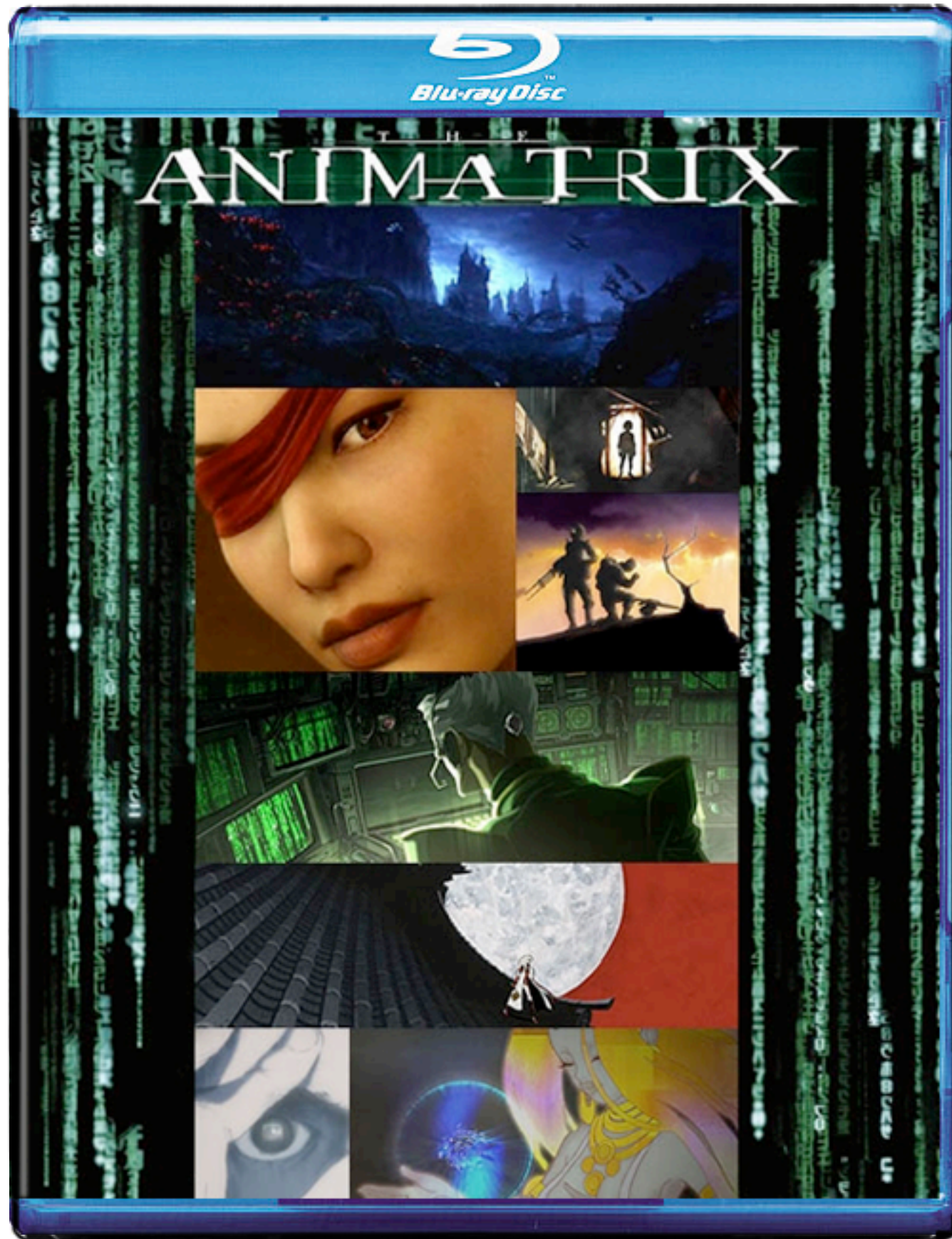
mit Blick auf ihre charakte-

mittels aller verfügbarer



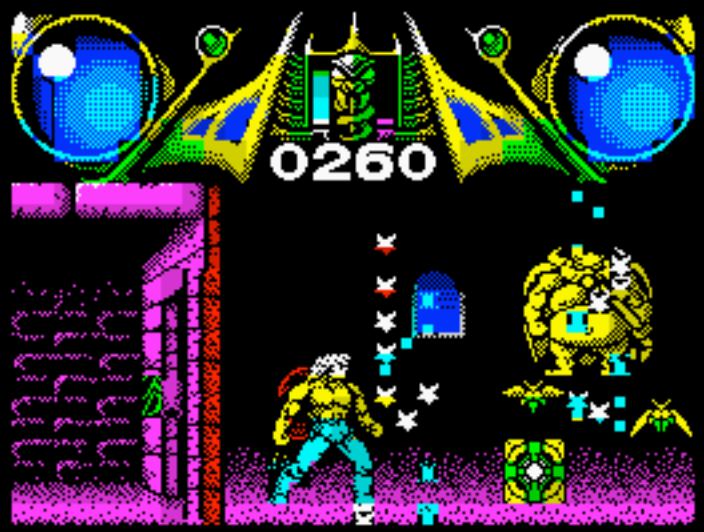


Transmediale Verwertung: Webcomics  
BEISPIEL: *Goliath* (Neil Gaiman/Bill Sienkiewicz, 2003)



## Transmediale Verwertung II: Animatrix (2003)

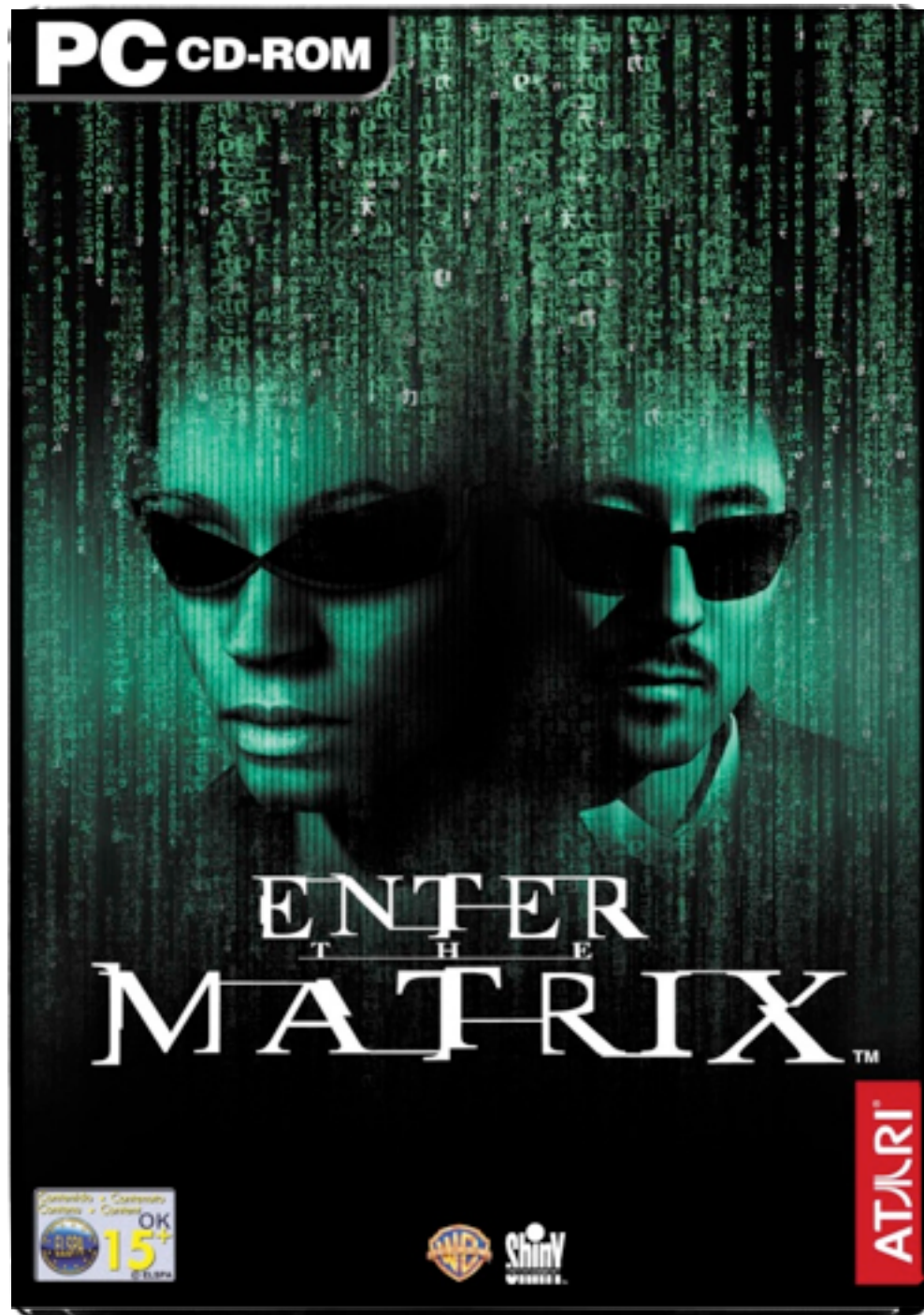
- ▶ neun stilistisch variable, gezeichnete oder animierte Kurzfilme
- ▶ jeder Film separiert und entfaltet einen Aspekt der Franchise: Anime, CGI, Vorgeschichte,
- ▶ BEISPIEL: *Final Flight of the Osiris*
  - ▶ greift Szenen und Gesetzmäßigkeiten des Originalfilms auf und stabilisiert diese durch Variation (vgl. Morpheus' Befreiung)
- ▶ BEISPIEL: *The Second Renaissance*
  - ▶ fasst Verweise des Films (z.B. Verdunklung der Sonne) zu einer kohärenten back story zusammen
- ▶ BEISPIEL: *Kid's Story*
  - ▶ etabliert Zyklizität charakteristischer Handlungen und überwindet damit die zeitliche Determiniertheit der Erzählhandlung (The Kid wird von Neo befreit wie bereits Neo zuvor)



## David Perry/ Shiny Entertainment

- ▶ Savage (1988)
- ▶ Earthworm Jim (1994/95)
- ▶ MDK 1997
- ▶ Messiah (2000)
- ▶ Sacrifice (2000)
- ▶ Enter the Matrix (2003)
- ▶ The Matrix: Path of Neo (2005)
- ▶ Gaikai (NL, 2008-)
- ▶ Game Industry Map (2008-)






## Enter the Matrix (Shiny Entertainment, 2003)

- ▶ fokussiert die Nebencharaktere Niobe und Ghost sowie sekundäre Agenten etc.
  - ▶ Niobe und Ghost primär spielsystemisch unterschieden: Waffen + Fahrzeuge
- ▶ ergänzende Mo-Cap-Aufnahmen desselben Studios wie *The Matrix: Reloaded*
- ▶ Transmedialität erfordert neuartige, ggf. problematische Erzählstrategien
  - ▶ z.B. Zerstörung des Kraftwerks in *Reloaded* extrem verkürzt und erzähllogisch entwertet, da in *Enter the Matrix* 'ausgelagert'
  - ▶ z.B. beginnt mit der Bergung des Pakets aus *The Last Flight of the Osiris*
- ▶ das Spiel glättet Kontinuitätsprobleme (ret-conning):
  - ▶ erklärt bspw. den Wechsel der Darstellerin des Orakels
- ▶ Hacking-Metaspiegel

# The Matrix - Instruktive Adaptationsprobleme

- ▶ Kampf: entkörperlichte Perfektion  $\Leftrightarrow$  'mechanisches' Kampfsystem, Möglichkeit des Scheiterns
- ▶ Einmaligkeit kritischer Szenen  $\Leftrightarrow$  Wiederholbarkeit per Tastenkombination
- ▶ Die Filme basieren auf extremen Kamerapositionen/-fahrten/-montagen  $\Leftrightarrow$  im Spiel ist dies aus praktischen Gründen nicht bzw. nur in cut scenes möglich
- ▶ epistemologischer Bruch zwischen In-Engine-Cut Scenes und Live Action Footage  $\neq$  Lord of the Rings: The Two Towers  1:35
- ▶ Weitgehend konventionelles Action-Adventure; nur der Hacking-Modus vermittelt die Selbstreferentialität der Vorlage




# The Matrix - Instruktive Adaptationsprobleme

▶ Kampf: entkörperlichte Perfektion  $\Leftrightarrow$  'mechanisches' Kampfsystem, Möglichkeit des Scheiterns

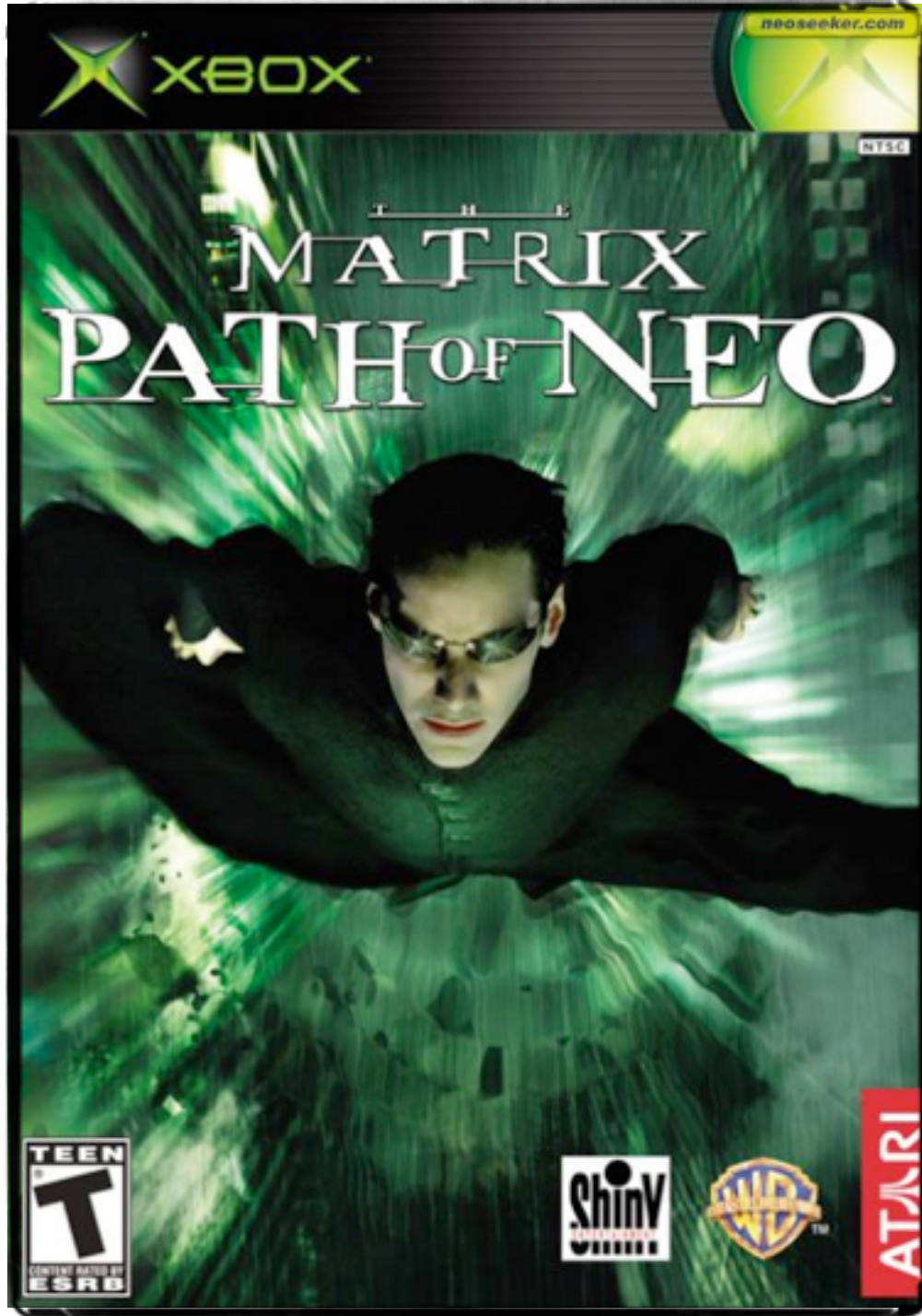
▶ Einmaligkeit kritischer Szenen  $\Leftrightarrow$  Wiederholbarkeit der Szenenkombination

Als Diskussionsgrundlage:  
**(Wie) Könnte man es anders/besser machen?**

▶ Die Filme basieren auf extremen Kamerapositionen/-fahrten/-montagen  
 $\Leftrightarrow$  im Spiel ist dies aus praktischen Gründen nicht bzw. nur in cut scenes möglich

▶ epistemologischer Bruch zwischen In-Engine-Cut Scenes und Live Action Footage  
 $\neq$  Lord of the Rings: The Two Towers  1:35

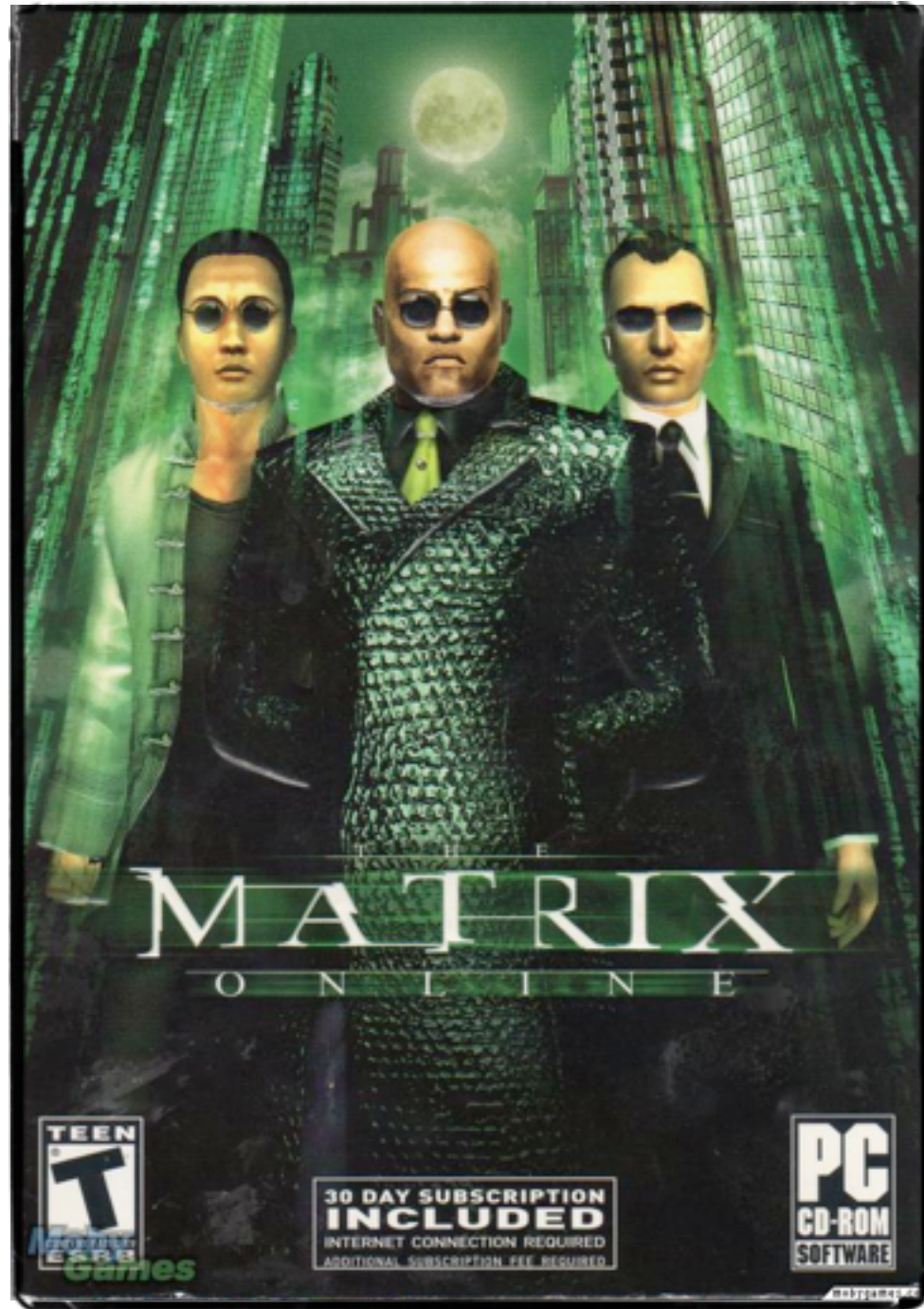
▶ Weitgehend konventionelles Action-Adventure; nur der Hacking-Modus vermittelt die Selbstreferentialität der Vorlage



## The Matrix: Path of Neo (Shiny Entertainment, 2005)

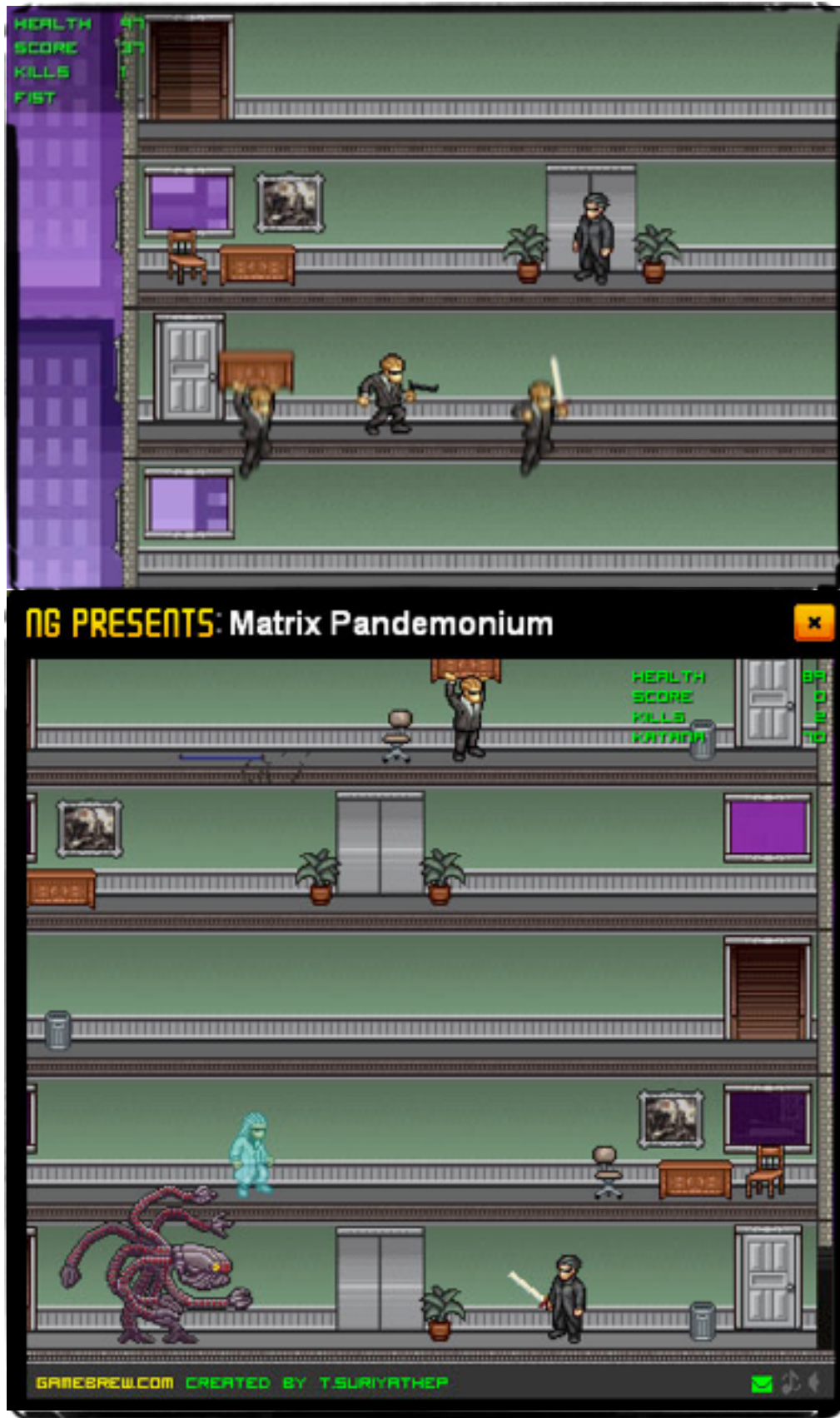
- ▶ eher klassisches Spiel, bezogen auf den Protagonisten der Filme
- ▶ keine Ergänzung sondern nachträgliche Verdichtung der gesamten Handlung anhand der Perspektive Neos
- ▶ bietet einige Alternativen zu Szenen der Filmhandlung: z.B. Thomas Anderson kann den Agenten entkommen (multiplicity)
- ▶ modifizierte Funktion einiger Szenen: bspw. Kampf des 'erwachten' Neo gegen die drei Agenten ausgespielt und umfunktioniert zum Tutorial
- ▶ verändertes Ende: Kampf gegen MegaSmith





## The Matrix Online (Monolith Prod., 2005)

- ▶ Spieler lenkt einen der 'Erwachenden'
- ▶ MMOG als 'Zukunft der Matrix' → gleichsam Dispositiv einer eigenen 'Matrix'
- ▶ zunächst ein Jahr umspannende Fortschreibung durch die Wachowski Brothers und den Scriptwriter Paul Chadwick mit allen 'überlebenden' Figuren
- ▶ Handlung symmetrisch verteilt auf drei Fraktionen
- ▶ erneut storytelling engine, basierend auf dem ambivalenten Ende des dritten Films



## Matrix Rampage/Matrix Pandemonium (2006/08)

- ▶ populäre aber inoffizielle Flash-Spiele zum Thema
- ▶ passen zum Transmediakonzept, welches mit Webcomics begann
- ▶ beliebige Objekte und sogar Gegner als Waffen einsetzbar
- ▶ leere, lange Gänge aus dem Film als räumliche Grundstruktur



## Komplementäre Adaptionen

### The Terminator 2029 (Bethesda Softworks, 1992)



## Komplementäre Adaptionen

Star Wars: TIE Fighter (Lucas Arts, 1994)

- ▶ Luke Skywalker
- ▶ Darth Vader (must be unlocked)
- ▶ Han Solo
- ▶ Princess Leia Organa
- ▶ Chewbacca
- ▶ Arden Lyn
- ▶ Boba Fett
- ▶ Stormtrooper (must be unlocked)
- ▶ Hoar, a Tusken Raider
- ▶ Thok, a Gamorrean guard
- ▶ Princess Leia (in slave outfit)
- ▶ Mara Jade
- ▶ Jodo Kast



## Komplementäre Adaptionen

Star Wars: Masters of Teräs Käsi (Lucas Arts, 1997)



## Komplementäre Adaptionen

Disney's Hades Challenge (Disney Interactive, 1998)



## Komplementäre Adaptionen

Star Wars: Episode I - Racer (Lucas Arts, 1999)



## Komplementäre Adaptionen

Star Wars: Episode I - The Gungan Frontier (Lucas Learning, 1999)





## Komplementäre Adaptionen

Jurassic Park III: Park Builder (Konami, 2001)



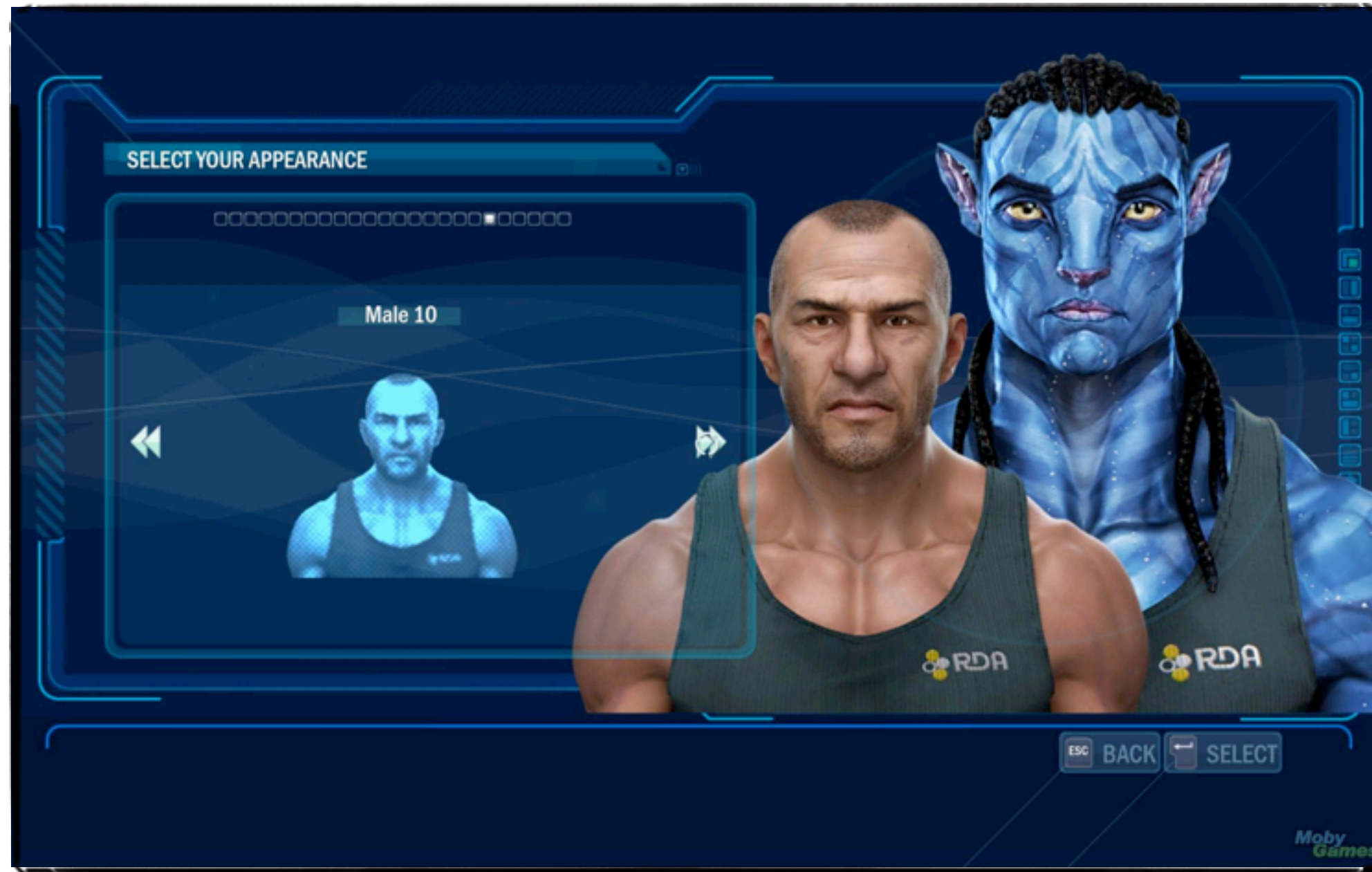
## Komplementäre Adaptionen

Lord of the Rings: Return of the King (Electronic Arts, 2003)



## Komplementäre Adaptionen

Land of the Dead: Road to Fiddler's Green (Brainbox Games, 2005)



## Komplementäre Adaptionen

James Cameron's Avatar: The Game (Ubisoft, 2009)



## Komplementäre Adaptionen

Jurassic Park: The Game (Telltale Games, 2011)