



↑ Abb. 1 / Tomb Raider: Legend (Crystal Dynamics; 2006)



ANDREAS RAUSCHER

EINLEITUNG

Die Wechselspiele zwischen Filmen und Games gestalten sich als eine zunehmend komplexere Partie, die sich schon seit längerem nicht mehr auf ein einzelnes Spielfeld beschränkt. Doch die zunehmende Ausdifferenzierung der Videospiele und ihrer Genres resultierte immer wieder in Unsicherheiten bezüglich der angewandten Spielregeln und der Ausmaße des Spielfelds. Statt die Vielfalt der Spielformen in Relation zum Spielfilm zu würdigen, erschöpften sich einige der dominanten Debatten in Feuilletons und Forschung aus Angst vor dem vermeintlichen Ende des Kinos oder einer unreflektierten Vereinnahmung der Spiele durch fil-

mische Konventionen in einem vorschnell eingeforderten Essentialismus.

Auf die euphorischen Prognosen einer strahlenden partizipatorischen Zukunft - sei es in Form des interaktiven Films oder der Annäherung der Grafik in Spielen an einen filmischen Fotorealismus - folgten meistens Ernüchterung und eine Verhärtung der Fronten. Wenn Spiele eine filmreife Handlung versprochen, beschränkte sich diese häufig auf den Plot eines mittelmäßigen Actionfilms oder das gemächliche Detektivspiel eines klassischen Krimis. Die Spieler konnten nicht wirklich in das Geschehen eingreifen, sondern lediglich an der dafür vorgese-



Abb. 2 / Simon West:

LARA CROFT: TOMB RAIDER (2001)



- henen Stelle eines interaktiven Films den richtigen Knopf drücken. Wenn umgekehrt das Gameplay, die Interaktion zwischen Spielern und Spiel, fesselte, geriet die Inszenierung schnell in Vergessenheit, und der Hyperrealismus erwies sich gegenüber den ludischen Qualitäten als Blendwerk. Gelegentlich wurde versucht, mit Vorwürfen wie Neid gegenüber dem Kino („cinema envy“) oder dem durch die Spiele eingeleiteten Ende des Films einen rigiden Separatismus zu befördern. Im Eifer des Gefechts wurde nicht bemerkt, dass es sich bei den Wechselspielen zwischen Filmen und Videospielen nicht um ein regelgeleitetes Spiel mit einem klaren Gewinner und Verlierer im Sinne des englischen Begriffs „Game“ handelt, sondern um einen kontinuierlichen Austausch voller Möglichkeiten zur Improvisation im Sinne des englischen Wortes „Play“. Die kreative Zukunft des Kinos und der Videospiele ist kein Single-Player-Spiel mit einem vorgegebenen Ausgang, sondern eine Multi-Player-Partie, deren Regeln immer wieder neu verhandelt und von allen Beteiligten mitgestaltet werden. Insbesondere das kreative Potenzial der nicht auf dem Silbertablett servierten, sondern sich unterschwellig vollziehenden Synergien zwischen beiden Medien wurde übersehen, etwa wenn Genrekonzepte als medienübergreifende Stilvorlagen genutzt werden oder die veränderte Wahrnehmung der Spiele eine neue Perspektive auf vertraute filmische Räume ermöglicht. Um Pattsituationen zu vermeiden, verfolgt die Auseinandersetzung mit Spielen im Rahmen der Game Studies einen betont multidisziplinären Ansatz. Entsprechend sollte die Aufbereitung der Videospiele als Kulturgut keinen beflissenen Monolog bilden, sondern im Dialog zwischen Theorie und Praxis erfolgen.

Die gesellschaftliche Relevanz der Videospiele zeigt sich nicht alleine an ihrer immensen Popularität, sondern vielmehr an ihren vielseitigen Möglichkeiten und der Ausdifferenzierung der Spielkulturen. Im Tunnelblick der erhitzten und kaum differenzierten „Killerspiel“-Debatte wurden diese gerne übergangen oder häufig gar nicht erst wahrgenommen. Der Lerneffekt aus vergleichbaren Entwicklungen in der Diskussion um Comics einige Jahrzehnte zuvor oder im Umgang mit provokanten, auf den Index beförderten Filmen, die international zum Standardprogramm eines Studiums der Filmwissenschaft zählen, blieb lange Zeit aus.

Es sollte einen Denkanstoß bieten, dass im Jahr 2007 der stilprägende First-Person-Shooter *Doom* von der US-amerikanischen Library of Congress ergänzend zu ihrer Filmsammlung und neun anderen Spielen in die Liste der als Kulturgut zu bewahrenden Spiele aufgenommen wurde. In Deutschland wurde die Indizierung des 1993 von John Romero entworfenen Spiels hingegen erst im Herbst 2011 aufgehoben. Vergleichbar dem bösen Lord aus *Harry Potter*, dessen Name nicht genannt werden darf, wurde gemeinsam mit kontrovers aufgenommenen Titeln auch gleich die gesamte Diskussion um das Phänomen First-Person-Shooter unter den Ladentisch befördert. International wurde das Spiel von Medienwissenschaftlern wie Lev Manovich als neue Erfahrung des digitalen Raums gewürdigt, und die University of Michigan Press widmete ihm in ihrer Reihe *Landmark Video Games* einen eigenen Band. Anstelle eines differenzierten Diskurses erwies sich die präventive Protektion als bevorzugte Maßnahme, und über den allgemeinen Befürchtungen gerieten nicht nur die medienübergreifenden ästhetischen Innovationen aus dem Blick, sondern

auch die offenen Spielformen, die sich beispielsweise im Bereich des Modding, bei dem Spieler Games nach eigenen Ideen umgestalten, oder der Machinima-Filme, bei denen sie zum Amateur-Animationsfilm umfunktioniert werden, entwickelt haben. Häufig werden für diese Praktiken der kreativen Aneignung auch Shooter verwendet.

Selbst wenn man sich auf das Shooter-Spiel mit dem Feuer einließ, fand man dort weder die schwarze Magie eines Lord Voldemort noch die systematische Verführung der Jugend durch militärische Mobilmachung, sondern hinreichend aus der Pulp-Science-Fiction, Agentenabenteuern à la James Bond und Actionfilmen vertraute filmhistorisch vorgeprägte Standardsituationen. Auch der von Steven Spielberg mitgestaltete, an seinen Film *SAVING PRIVATE RYAN* (Der Soldat James Ryan; 1998) angelehnte Weltkriegsshooter *Medal of Honor: Allied Assault* (2015 Games; 2002) sagt einiges über die medienübergreifenden Konventionen des neueren Kriegsfilms aus, deren Problematisierung sich nicht mit dem Etikett „Killerspiel“ erfassen lässt.

Es soll jedoch nicht Ziel dieses Katalogs und der zugrunde liegenden Ausstellung sein, weitere Fanfaren auf einem verlassenen Schlachtfeld ertönen zu lassen. Stattdessen richtet sich der Blick auf die bisher wenig beachteten ausbaufähigen ästhetischen und kulturellen Schnittstellen zwischen Filmen und Videospiele. Bezüglich der kulturellen Vermittlung und kuratorischen Aufbereitung geht es weniger um die Aufwertung einzelner Spiele durch das Prädikat „Kulturgut“, sondern um Fragen der Archivierung und Ausstellbarkeit. Wie zahlreiche Game-Designer_innen und Vertreter_innen der Game Studies immer wieder zu Recht in Erinnerung rufen, lässt sich ein in den Anfangsjahren des

Kinos begangener Fehler im Bereich der Games noch vermeiden. Ein Großteil der Frühgeschichte des Films gilt als verschollen, da man sich stärker mit der Frage nach der kulturellen Nobilitierung des Kinos als mit der Sicherung der vorhandenen Bestände beschäftigte. Glücklicherweise zeichnet sich durch die engagierten Aktivitäten des Museum of Modern Art, New York, das seit 2012 Videospiele in seine dauerhafte Sammlung aufnimmt, des Karlsruher ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie und des Berliner Computerspielmuseums ein verändertes Bewusstsein für den Umgang mit Videospiele ab – ein Umgang, wie er für den Film seit einigen Jahrzehnten durch die engagierten Aktivitäten von Museen und Archiven als selbstverständlich gilt. Die reflektierte Auseinandersetzung mit dem künstlerischen und kulturellen Potenzial sollte nicht erst verspätet als Expedition unter den Latentisch realisiert werden.

In sieben Kapiteln bietet der vorliegende Katalog nicht nur die Gelegenheit, die Ausstellung *Film und Games. Ein Wechselspiel* zu rekapitulieren und zu vertiefen. Wie in einem offen gestalteten Spiel lassen sich die einzelnen Bereiche nicht-linear erkunden. Sie sollen zu weiteren Recherchen anregen und einen einführenden Einblick in die Vielfalt der Spielkulturen des bewegten Bildes zwischen Leinwand und Bildschirm bis hinein in den öffentlichen Raum in Form des Creative Gaming ermöglichen.

Der Perspektivenwechsel zwischen Theorie und Praxis bildet ein durchgehendes Strukturelement aller einzelnen Kapitel. Aktuelle Ausblicke aus den Bereichen der Film-, Medien-, Kunst- und Kulturwissenschaften ergänzen sich unmittelbar mit journalistischen Erfahrungsberichten und Interviews mit Game-Designern und Regisseuren.



- Die weitere Navigation durch die Wechselspiele von Filmen und Games liegt in Ihrer Hand! Wie ein klassisches Abenteuerspielbuch lässt sich der Ausstellungskatalog in non-linearer Weise erkunden. Sollte Ihnen die Entscheidung, welches Kapitel Sie zuerst lesen wollen, noch schwerfallen, hilft Ihnen dieses kleine Choose-Your-Own-Reading-Adventure, eine Wahl zu treffen. Beginnen Sie Ihre Tour einfach bei Abschnitt 1:

1 Sie stehen vor einem Kino mit angrenzender Spielhalle. Wollen Sie das Foyer betreten (weiter bei 2) oder lieber die Straße vor dem Gebäude erkunden (weiter bei 3)?

2 Sie treten in das Foyer ein. Ihr Blick schweift über die Ankündigungen und Plakate. Im ersten Kinosaal läuft ein spannendes Science-Fiction-Abenteuer, zu dem Sie neulich in einem Comicladen ein ganzes Regal voller farbenfroher gestalteter Bücher und Videospiele entdeckt haben (weiter bei 4). Im zweiten Kinosaal wird die Verfilmung einer populären Videospiele-Reihe gezeigt (weiter bei 5). Flüchtig bemerken Sie, dass im Nebenraum seit Ihrem letzten Besuch einige auffällige Apparaturen im Durchgang zur Spielhalle aufgestellt worden sind (weiter bei 6).

3 Sie betrachten lieber die Wüste des Realen, als in die Welt der Illusionen einzutauchen. Dennoch überlegen Sie kurz, wie es wohl wäre, wenn sich die Stadt in ein Spielfeld verwandelte. Einige Erinnerungen an Spiele, die Sie vor längerer Zeit einmal kennengelernt haben, könnten dazu Anregungen geben. Das auf der anderen Straßen-

seite liegende Archiv der Spielhalle bietet vielleicht Inspirationen dazu. Lesen Sie weiter im Kapitel *Creative Gaming - Spielerische Vermittlung*.

4 Sie genießen das Science-Fiction-Abenteuer, fragen sich aber, wie in aller Welt die Maschinen die Herrschaft über die Menschheit ergriffen haben und ob das Kino nicht selbst langsam zu einer gewaltigen digitalen Simulation wird. Woran denken Sie bei der Betrachtung des Films als nächstes? Diese digital erzeugte Kamerafahrt gab es aber noch nicht bei Orson Welles und wirklich erstaunlich, dass inzwischen ein ganzer Film mit einer subjektiven Kamera erzählt werden kann? Lesen Sie weiter im Kapitel *Ästhetik*. Oder denken Sie sich: Wer hätte das bloß gedacht, dieser schwarze Ritter mit den auffälligen Atemproblemen ist der Vater des introvertierten Jungen und der draufgängerischen Prinzessin? Und was wurde aus dem Typen mit dem lustigen Raketenrucksack? Eigentlich müsste er doch ganz einfach wieder aus der Sandgrube mit den Fangzähnen, in die er gerade gestürzt ist, herausfliegen können? Lesen Sie weiter im Kapitel *Film und Games transmedial*. Oder wollen Sie erst einmal frische Luft schnappen im Foyer (weiter bei 6) beziehungsweise auf der Straße vor dem Kino (weiter bei 3)?

5 Während auf der Leinwand eine Kung-Fu-erprobte und mit allerlei technischen Gimmicks ausgestattete Abenteurerin die Zombies in die Flucht schlägt, erleben Sie ein markantes Déjà-vu-Gefühl. Woran fühlen Sie sich erinnert? Diese Szene habe ich doch schon einmal vor einigen Jahren in einem mit zahlreichen Referenzen an die Filmgeschichte gespickten Videospiele selbst

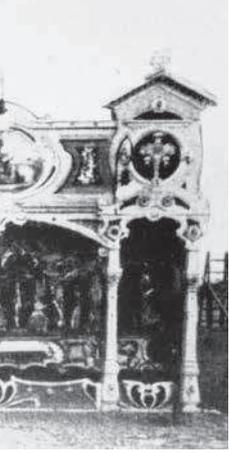


Abb. 3 / Gebrüder Lindner's

Kinematograph, Fotografie, ohne Jahr

erlebt? Lesen Sie weiter im Kapitel *Adaptionen und Austausch*. Oder beginnen Sie, über die auffälligen Parallelen zwischen den Kamerafahrten in Spiel und Film nachzudenken? Lesen Sie weiter im Kapitel *Ästhetik*. Vielleicht wollen Sie sich aber auch lieber ein wenig die Beine vertreten – auf der Straße (weiter bei 3) oder im Foyer (weiter bei 6)?



Im Durchgang zur Spielhalle steht ein Automat, der einen interaktiven Film verspricht. Wollen Sie diesen ausprobieren (weiter bei 7) oder sich lieber einmal in der Spielhalle nebenan umsehen (weiter bei 8)?



Sie werfen eine Münze ein. Auf dem Bildschirm erscheint ein Ritter, der gegen einen Drachen kämpfen soll. Eine aufwändige Animationssequenz stimmt Sie auf das Abenteuer ein. Sie drücken den Joystick einmal nach vorne und bereiten sich auf den Kampf gegen das Ungeheuer vor. Doch anstelle des erwarteten spannenden Gefechts lädt Sie der Drache zu einem komplizierten Schachrätsel ein. Ein wenig irritiert beginnen Sie, darüber nachzudenken, dass die alten Automaten Spiele doch irgendwie attraktiver waren. Hatte das Kino in seiner Anfangszeit ähnliche Schwierigkeiten, seriösere Formate zu entdecken? Schließlich hatte es wie die Videospiele seinen Ursprung auf dem Jahrmarkt. Wenn Sie diese Fragen vertiefen wollen, lesen Sie weiter im Kapitel *Annäherungen*. Wollen Sie sich zur Entspannung doch lieber einen Film ansehen? Dann wählen Sie zwischen dem Science-Fiction-Abenteuer (weiter bei 4) oder der Videospiele-Verfilmung (weiter bei 5). Sie können auch zurück ins Foyer gehen (zurück zu 2).



Die Auswahl in der Spielhalle erscheint anders als sonst. Offensichtlich findet eine Ausstellung statt. Sie beginnen eine Runde an einem Shooter-Spiel, das sich plötzlich in eine abstrakte Pixellandschaft verwandelt. Neben dem Automaten entdecken Sie einen Bilderrahmen, in dem Variationen von *Pac-Man*, *Donkey Kong* und den *Space Invaders* als Action Painting zu sehen sind. Geht Ihnen die Frage durch den Kopf, ob das Kunst ist? Lesen Sie weiter im Kapitel *Game Art*. Oder wollen Sie lieber noch einmal überprüfen, wie es mit den Games als Kulturgut im Kinosaal aussieht? Zurück zu 2.

Wie auch immer Sie sich entscheiden, wir wünschen Ihnen eine anregende und spannende Lektüre.

Aus:

Film und Games. Ein Wechselspiel.

ISBN 978-3-86505-241-4

© 2015 DIF e.V. | Bertz + Fischer Verlag