



STEVEN POOLE

# Der „Citizen Kane“ der VIDEOSPIELE



↑ Abb. 2 / *BioShock Infinite* (Irrational Games; 2013)

Was ist der „Citizen Kane“ der Videospiele? Diese Frage könnte man als „Zombiefrage“ bezeichnen: eine Frage, von der man eigentlich annahm, dass sie schon vor langer Zeit zu Recht definitiv abgehakt sei, die aber tatsächlich immer wieder neu hochkommt, heruntorkelt und dabei Brocken faulenden Fleisches verliert. Dort, wo sich einst ihre höheren intellektuellen Funktionen befanden, klafft nun eine beängstigende, gähnende Leere. Immer wieder wird mit bemerkenswerter Regelmäßigkeit ein neues Videospiele, dessen nicht-interaktive Erzählpassagen – bekannt als Cutscenes – vom Computer erzeugten filmischen Zwischenspielen

ähneln, von der Fachwelt als lang ersehnter „Citizen-Kane-Moment“ der Videospiele gepriesen.

Längst nicht alle, die begierig darauf warten, den neuesten „Citizen Kane“ der Videospiele vorzustellen, sind auch glühende Fans des gleichnamigen Films. Wir dürfen nicht davon ausgehen, dass ihre Wände mit CITIZEN KANE-Postern tapeziert sind oder sie die Stimme eines sterbenden Mannes, der mit letzter Kraft „Rosebud“ haucht, als Klingelton für ihre Smartphones nutzen. Die Erwähnung des Filmtitels CITIZEN KANE ist vielmehr eine Art Codewort geworden, das so viel bedeutet wie „ein neuer Meilenstein der Videogames“. Es ist seltsam, dass hierfür gerade Orson Welles' Film



Abb. 1 / *The Last of Us*  
(Naughty Dog; 2013)



➤  
Abb. 4-5 /  
*The Last of Us*



- als Referenz dient, denn er wurde bereits 1941 veröffentlicht, und außerdem gingen ihm Filme wie Sergej Eisensteins PANZERKREUZER POTEMKIN (1925), Fritz Langs METROPOLIS (1927), Alfred Hitchcocks 39 STUFEN (1935), Charlie Chaplins MODERNE ZEITEN (1936) und Jean Renoirs DIE SPIELREGEL (1939) voraus.

Das größte Problem bei dieser Frage besteht jedoch darin, dass Videospiele und Filme verschiedene Medien mit unterschiedlichen Stärken und Möglichkeiten sind. Manchmal wird der Vergleich mit „Citizen Kane“ gezogen, um zu bekräftigen, dass es den Videospiele nun endlich gelungen ist zu beweisen, dass auch sie ebenso wie Filme ernstzunehmende gefühlvolle Dramatik darstellen können. Weshalb aber sollten Videospiele, die ja eine interaktive Kunstform darstellen, sich ausschließlich oder vor allem auf das Erzählen von Geschichten beschränken? Sie haben doch Möglichkeiten, die keinem Film zur Verfügung stehen: Im Spiel können wir wundersame Orte ganz nach unserem Geschmack mit einem Gefühl von ästhetischer Verwunderung erkunden oder uns von unterhaltsamen ki-

netischen oder räumlichen Geduldsspielen geistig herausfordern lassen. In dieser Hinsicht sind Videogames und Filme schlichtweg nicht miteinander vergleichbar. Es wäre ganz eindeutig völlig absurd, weitere medienübergreifende Fragen dieser Art zu stellen: Was ist das „Mad Men“ unter den Popsongs? Was ist das „Paradise Lost“ des Fernsehens? Was ist das „Smells Like Teen Spirit“ des klassischen Balletts? Was ist das „Verlorene Liebesmüh“ des Töpferhandwerks?

Tatsache ist, dass die Mehrheit der Tonkrüge nicht danach strebt, romantische Komödien darzustellen, und die meisten klassischen Ballerinen nicht alles daran setzen, ohrenbetäubenden Grunge zu kreieren. Viele Videogames hingegen versuchen, wie Filme zu sein, und genau da liegt der Ursprung des Bilds vom Citizen-Kane-der-Videospiele. Es ist durch einen nachhaltigen Fehler entstanden: einen Fehler der Videospieldesigner, der mehrfach wiederholt wurde, sowohl von ihren unkritischen Fans als auch von ihren Kritikern.

Dies war in den vergangenen Jahren das Schicksal von Videospiele wie beispielsweise *The Last of Us* (2013) und *BioShock Infinite* (2013) – Games mit einem extrem repetitiven und begrenzten Spektrum naturalistisch dargestellter Gewalthandlungen, ausgedehnt über Dutzende Stunden, die in einem Film nur ein paar Minuten toleriert würden, die aber hier (vor allem mithilfe nicht-interaktiver Cutscenes) in eine Art „Erzählung“ verpackt werden und den Betrachter so dazu verleiten, sie als „filmisch“ wahrzunehmen (Abb. 2-3). *The Last of Us* (2013) beispielsweise ist ein typischer Videospiele-„Mordsimulator“. Schon gleich nach Beginn des Spiels muss man an heruntergekommenen städtischen Orten Menschen töten – doch der Avatar des Spielers, ein Mann mittleren Alters, hat eine einfühlsame Beziehung zu einem jungen Mädchen, weshalb das Spiel im Vergleich zu seinen



➤ Abb. 3 / *BioShock Infinite*



Konkurrenzprodukten als künstlerisch ausgereifter gilt (Abb. 1 und 4-5). Es gibt sogar Kritiker, die davon sprechen, dass „die Erzählung dem Kino Konkurrenz macht“: Dies wurde beispielsweise *Red Dead Redemption* (2010) nachgesagt, einem auf Bildmotiven aus Westernfilmen basierenden Game, jedoch mit einem besonderen Schwerpunkt auf dem Abschichten wilder Tiere und überhaupt aller Lebewesen, denen man begegnet (Abb. 6). (Irgendwann wurde ich durch die ständige Ermunterung des Spiels, ein virtueller Immobilienunternehmer zu werden, in eine so tiefe nihilistische Verzweigung getrieben, dass ich mein eigenes Pferd getötet und gehäutet habe. Das gibt es so meines Wissens nicht einmal mehr im blutrünstigsten Schundwestern auf der großen Leinwand.)

Solche Games können nicht als visuelles Erzählen gewertet werden, selbst dann nicht, wenn wir nur die nicht-interaktiven Teile betrachten. Wenn man so tut, als könnten Videospiele dieser Art es in punkto dramaturgischen Erzählens schon mit dem Kino aufnehmen, beleidigt man generell selbst die handwerklich solidesten Subgenrefilme à la John Ford und Sergio Leone. Und genau deshalb muss man, wenn es um Darstellung und Erzählung geht, beschämend niedrige Standards akzeptieren, um jeglichen Wettbewerbsvergleich mit Filmen aufrechterhalten zu können. Wenn Videospieldfans in der Hoffnung, ihr Medium zu verteidigen, bereit sind, es ästhetisch verkommen zu lassen, dann dürfen sie sich nicht beschweren, wenn ein Nichteingeweihter einen Blick drauf wirft und dann verächtlich schnaubt: „Also wenn das der ‚Citizen Kane‘ der Videospiele ist, dann ist es so, wie ich schon vermutet habe: Sie sind alle Schrott.“

Zusammenfassend betrachtet ist der „Kane“-Vergleich also nicht nur unqualifiziert, sondern tatsächlich schädlich, und zwar insoweit, als er noch mehr Entwickler in



✦ Abb. 6 / *Red Dead Redemption* (Rockstar San Diego; 2010)

Zugzwang bringt, einen „Citizen Kane“ erschaffen zu müssen“, und es dann nicht mehr in erster Linie darum geht, ein wirklich gutes Videospiel zu machen. Wenn wir uns zwei herausragende Beispiele der beiden Medienformen aus dem Jahr 2014 in Erinnerung rufen, dann sind die Unterschiede offensichtlich. Die Filmphantasie *WHIPLASH* (Damien Chazelle) über autoritäre Pädagogik und Jazz-Schlagzeugspielen ist ein herausragender Film. Das schöne Retro-Shoot-‘em-up *Resogun* wiederum ist ein großartiges Videogame, obwohl es keinerlei Dialoge enthält und die Menschen darin nur als kleine, grün eingerahmte Anthropeide dargestellt werden. Jedes dieser Meisterstücke nutzt die Stärken seines eigenen Mediums und strebt nicht danach, gerade das umzusetzen, was eben ein anderes Medium am besten kann. Genau das ist es, was man aus all den fruchtlosen Versuchen der Klassifizierung verschiedener Kunstformen lernen sollte. Die korrekte Antwort auf die Frage „Wer ist der ‚Citizen Kane‘ der Videospiele?“ wäre somit die Gegenfrage: „Was ist das ‚Tetris‘ des Kinos?“

Aus:

Film und Games. Ein Wechselspiel.

ISBN 978-3-86505-241-4

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