

CLAUDIA DILLMANN

VORWORT

Film und Videospiel sind die am intensivsten diskutierten und dynamischsten Medien des bewegten Bildes. Beide erzeugen Spannung und emotionale Ansprache über Figuren, Handlungsräume, Dramaturgien, Farben, Formen, Perspektiven, Bewegungsabläufe und kombinieren sie mit Soundeffekten und Musik. Beide entwickelten sich von der zur Schau gestellten Attraktion einzelner Szenen, die allein durch ihre Existenz als sensationell empfunden wurden, zu variantenreichen Formen künstlerischen Ausdrucks. Auch teilen sie die Erfahrung von Anfeindungen, Verachtung, kulturpessimistischen Verdikten und des Kampfes um kulturelle

Anerkennung. Die Ausstellung *Film und Games. Ein Wechselspiel* und der vorliegende Katalog nehmen jedoch nicht allein die Gemeinsamkeiten, sondern auch die Unterschiede in den Blick, die Eigenheiten des jeweiligen Mediums, Kontinuitäten und Brüche, wechselseitige Beeinflussungen, Konkurrenz und Konflikte. Das Verhältnis zwischen der non-linearen, erst durch Interaktion mit dem Nutzer sich entfaltenden Spielwelt am heimischen PC und dem linearen, in sich geschlossenen Erzählmedium, das seine Heimat nach wie vor im Kino hat, ist einen analytischen, filmwissenschaftlich orientierten, genauen Blick allemal wert.

Über den Rand der Leinwand zu schauen, neue massenmediale Phänomene zu analysieren oder Berührungspunkte mit anderen Künsten in den Fokus zu stellen, all dies gehört seit mehr als drei Jahrzehnten zum Anspruch des Deutschen Film-museums: *Hans Richter - Malerei und Film* (1989), *Sergej Eisenstein im Kontext der russischen Avantgarde 1920-1925* (1992), *Sound & Vision - Musikvideo und Filmkunst* (1993), *Film & Computer - digital media visions* (1998), *Anime! High Art - Pop Culture* (2008), *Fassbinder - JETZT. Film und Videokunst* (2013) oder *Bewusste Halluzinationen. Der filmische Surrealismus* (2014) stehen stellvertretend für die Lust - und manchmal auch den Wagemut -, Neuland zu betreten.

In *Film und Games. Ein Wechselspiel* begegnen sich nun die beiden Medien auf Augenhöhe. Erstmals stehen die gegenseitige ästhetische Bereicherung wie auch die Abgrenzungen zwischen Leinwand und Bildschirm im Mittelpunkt einer Ausstellung. Schon seit einigen Jahren werden Spiele international als Kulturgut betrachtet, dessen Aufbereitung neue Fragen nach der Präsentation und Archivierung bewegter Bildexponate aufwirft. Das ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe präsentiert in seiner Ausstellung *Gameplay* Spiele in unmittelbarer Nachbarschaft zur Medienkunst. Das Smithsonian American Art Museum in Washington, D. C. widmete 2012 eine umfangreiche Ausstellung der Kunst des Videospiele (*The Art of Video Games*), und das New Yorker Museum of Modern Art nahm 2012 Videospiele von *Pac-Man* (1980) über *Tetris* (1984) bis hin zu *Portal* (2007) in seine Sammlung auf.

Um sich jedoch ein umfassenderes Bild vom künstlerischen Potenzial der Videospiele machen zu können, erscheint eine Auseinandersetzung mit den

ästhetischen Annäherungen zwischen Filmen und Games umso relevanter. Während dieses Wechselspiel in der Ausstellung durch Spiel- und Filmausschnitte vom Mainstream bis hinein in vergessene Seitenarme der Film- und Games-Geschichte direkt erfahrbar ist, lädt der vorliegende Katalog mit seinen Essays und Interviews zu einer vertiefenden Analyse des transmedialen Phänomens ein. Regisseure wie Game-Designer beschreiben die Einflüsse von Spielautomaten, Kultfilmen, Hollywood-Klassikern auf ihr Werk, Praktiker reflektieren die unterschiedlichen dramaturgischen Anforderungen in der Adaption beider Medien, Filmwissenschaftler_innen zeichnen historische wie aktuelle Konflikte und Kontinuitäten nach. Die Frage nach der Zukunft - nach einem Sieg des Ludischen über das Kino oder nach einer Verschmelzung von Film und Games zu einem Hybridmedium - bleibt indes unbeantwortet. Noch befinden wir uns auf neuem Terrain. Und das ist so aufregend und faszinierend wie Filme und Games selbst.

Ein solch umfangreiches und innovatives Projekt kann nur realisiert werden mithilfe großzügiger Unterstützer und Förderer, denen die Vermittlung dieses gesellschaftlich relevanten Themas ein Anliegen ist. Die Stadt Frankfurt als stete und unverzichtbare Unterstützerin des Deutschen Film-museums hat auch für diese bedeutende Ausstellung einen substanziellen Beitrag geleistet. Unser großer Dank gilt dem Kulturdezernenten Prof. Dr. Felix Semmelroth und der Leiterin des Kulturamtes, Carolina Romahn. Ebenso großen Dank schulden wir dem Kulturfonds Frankfurt RheinMain, insbesondere dessen Geschäftsführer Dr. Helmut Müller und der Kuratorin und stellvertretenden Geschäftsführerin Dr. Julia Clout. Mit ihrer Unterstützung

➤ können wir den hochspannenden Wechselwirkungen zwischen den beiden Bewegtbildmedien Film und Games den verdienten Rahmen bieten.

Die finanzielle und besonders auch die ideelle Unterstützung des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) war für uns von besonderer Bedeutung. Mit seiner Hilfe konnten wir wichtige Kontakte zur Spieleindustrie knüpfen. Insbesondere sei deshalb Dr. Maximilian Schenk, dem Geschäftsführer des BIU, gedankt, der auch in unserem Beirat vertreten war.

Weitere wichtige Kontakte und Impulse wurden uns durch die anderen Mitglieder unseres engagierten und tatkräftigen Beirats vermittelt; dafür geht unser herzlicher Dank an Petra Fröhlich, Dr. Britta Neitzel, Jun. Prof. Dr. Benjamin Beil, Prof. Dr. Thomas Hensel, Stephan Reichart, Boris Schneider-Johne und Dr. Florian Stadlbauer.

Der Katalog zur Ausstellung wurde ermöglicht durch die großzügige Förderung der Georg und Franziska Speyer'schen Hochschulstiftung, deren Vorstand unter dem Vorsitz von Prof. Salomon Korn herzlich gedankt sei. Gleichfalls danke ich der Hessischen Kulturstiftung mit ihrer Geschäftsführerin Eva Claudia Scholtz für die tatkräftige Förderung des Katalogs.

Das Vermittlungsprogramm wurde durch die Initiative kulturMut der Aventis Foundation unterstützt, hierfür gilt ihr mein großer Dank.

Videospiele auszustellen und spielbar zu machen ist eine große Herausforderung. Erst die umfassende Fachkenntnis und die innovativen Ansätze von Dr. Jens-Martin Loebel und Dr. Heinz-Günther Kuper von der bitGilde IT solutions in Berlin ermöglichten es, die Spiele in dieser Form in der Ausstellung zu präsentieren. Für ihre wichtige Beteiligung an die-

ser Ausstellung möchte ich ein besonderes Dankeschön aussprechen.

Ein großer Dank geht auch an unsere Leihgeber Deck 13, das Flipper- und Arcademuseum Seligenstadt, Andy Kelly, Konami, Joe Lewandowski und die Stadt Alamogordo (New Mexico, USA), Nintendo, Boris Schneider-Johne und The Strong Museum Rochester (USA).

Wir danken den Ausstellungsgestaltern Stefan Blaas und Daniel Finke vom Architekturbüro TATWERK aus Berlin für die produktive und sympathische Zusammenarbeit. Die beeindruckende Installation „LufTraum“ im Luftraum des Deutschen Filmmuseums verdanken wir Finn Dochhan, Patrick Dolle-kamp, Alexander Radacki und Mieka Winkelmann; sie haben die Konzeption und Realisierung im Rahmen ihres Masterstudiengangs „Leadership in the Creative Industries“ an der Hochschule Darmstadt unter Prof. Claudia Söller-Eckert und Prof. Dr. Frank Gabler durchgeführt.

Für die Beiträge in diesem Katalog, die sich aus vielfältiger Perspektive den Wechselwirkungen der beiden Medien widmen, danke ich den Autor_innen, den Interviewpartnern, den Lektor_innen und Übersetzer_innen sowie dem Bertz + Fischer Verlag.

Meinen besonderen Dank möchte ich dem Projektteam aussprechen, das mit großem Engagement diese spannende Ausstellung, das vielfältige Begleitprogramm und den umfassenden Katalog realisierte: den Praktikant_innen Götz Zoeppritz, Elke Schimanski, Jannik Müller, Claudius Stemmler, Marc Herold, Lena Zimmermann, Elsa Forderer, Oliver Häfner und Marcel Schreier; Céline Babic und Susanne Stockmann, die mit Elan und Einfallsreichtum die Summer Games vorbereiteten; den studentischen Hilfskräften Christian Heß und Paul Ziehmer,

die uns mit Engagement und Begeisterung halfen, nicht nur technische, sondern auch konzeptionelle Schwierigkeiten zu überwinden; Eva Lenhardt, die als kuratorische Assistentin mit Sorgfalt und Engagement diesen umfangreichen und anspruchsvollen Katalog realisierte sowie das vielfältige Begleitprogramm der Ausstellung konzipierte und organisierte. Besonderer Dank geht auch an die erste Projektleiterin Jule Murmann, die das Ausstellungsprojekt *Film und Games. Ein Wechselspiel* initiierte und ihm zu einem vielversprechenden Start verhalf.

An vorderer Stelle gilt mein Dank dem Kurator und Projektleiter Dr. Wolfger Stumpfe und dem wissenschaftlichen Kurator Dr. habil. Andreas Rauscher. Beide haben das komplexe Projekt mit Kompetenz und Einfühlungsvermögen durch die verschiedenen Entstehungsphasen geleitet und dabei ebenso selbstverständlich Altbewährtes in Ehren eingesetzt wie kühn noch zu entdeckendes Neuland beschritten.

Unsere Bestandsaufnahme von Film und Games fußt auf der Entwicklung der letzten 40 Jahre. Doch unser Blick ist zugleich nach vorn gerichtet, in die Zukunft von Film und Games, die, da sind wir sicher, viel Überraschendes, Abenteuerliches, Bereicherndes bereithält.

Aus:

Film und Games. Ein Wechselspiel.

ISBN 978-3-86505-241-4

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