

Ann-Marie Letourneur

## Deutsches Filminstitut – DIF e.V./Deutsches Filmmuseum, Frankfurt am Main (Hg.): Film und Games: Ein Wechselspiel

2016

<https://doi.org/10.17192/ep2016.2.5001>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Letourneur, Ann-Marie: Deutsches Filminstitut – DIF e.V./Deutsches Filmmuseum, Frankfurt am Main (Hg.): Film und Games: Ein Wechselspiel. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 33 (2016), Nr. 2. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2016.2.5001>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons BY 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons BY 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

## Digitale Medien

### **Deutsches Filminstitut – DIF e.V./Deutsches Filmmuseum, Frankfurt am Main (Hg.): Film und Games: Ein Wechselspiel**

Berlin: Bertz + Fischer 2015, 256 S., ISBN 9783865052414, EUR 34,90

Videospiele sind seit den 2000er Jahren nicht nur zu einem Massenmedium avanciert, sie haben auch den Status eines Kulturguts erreicht. Dies wird vor allem mit Blick auf die Institutionalisierung ihrer kulturellen Praxis offensichtlich, beispielsweise in Form der Gründung von Museen und der Einrichtung öffentlicher Ausstellungen, in denen nicht nur die Geschichte des Mediums, sondern – wie im Fall des Computerspielmuseums Berlin – auch seine vielfältigen Ausdrucksformen beleuchtet werden.

Dem aus medienkulturwissenschaftlicher Sicht und im Zusammenhang mit audiovisuellen Massenmedien besonders interessanten und relevanten Aspekt der intermedialen Austauschbeziehung von Videospielen und dem Medium Film widmete zwischen Juli 2015 und Januar 2016 das Deutsche Filmmuseum in Frankfurt am Main eigens eine Ausstellung: Unter dem Titel „Film und Games. Ein Wechselspiel“ wurden hier nicht nur die Einflüsse des „älteren“ Mediums auf das Jüngere sowie ihre Gemeinsamkeiten und Differenzen beleuchtet, sondern dabei ebenso veranschaulicht, dass die Beziehung der beiden Medien vielgestaltig zum Ausdruck kommt – auch jenseits von filmischen Sequenzen in Videospielen oder der Spielfilmadaption bestimmter Games.

Der im Rahmen der Ausstellung veröffentlichte Katalog verspricht dementsprechend eine Begegnung der beiden Medien „auf Augenhöhe“ (S.7) und richtet sich nicht nur an der Gameslandschaft kundige Leser\_innen, sondern ebenso an ein cinephiles Publikum, das tiefere Einblicke in die besondere Beziehung der beiden Bewegtbild-Medien gewinnen möchte. Als besonders überzeugend erweist sich die Struktur des Bandes, der – anstatt in Kapitel – in die dem Spieljargon entnommenen „Level“ unterteilt ist, die sich den unterschiedlichen Aspekten der Austauschbeziehungen von Filmen und Games widmen: von der medienhistorischen Bedingtheit des Austauschs („Level 1: Annäherungen“) über Adaption („Level 2: Adaptionen und Austausch“) und transmediale Phänomene („Level 3: Film und Games transmedial“) sowie Fragen der ästhetischen Verfasstheit („Level 4: Ästhetik“) und der „Reflexion und Repräsentation“ (Level 5) bis hin zu Ausprägungsformen ihrer kulturellen Praxis („Level 6: Creative Gaming – Spielerische Vermittlung“) und zu künstlerischen Formen in und im Umfeld von Videospielen („Level 7: Game Art“). Die einzelnen „Level“ bauen dabei jedoch nicht aufeinander auf, sondern lassen sich

„[w]ie in einem offen gestalteten Spiel [...] nicht-linear erkunden“ (S.13), weshalb Andreas Rauscher, der wissenschaftliche Kurator der Ausstellung, seine Einleitung in den Katalog mit einem ausgesprochen gelungenen „Choose-Your-Own-Reading-Adventure“ (S.14) beschließt, das eine unterhaltsame Orientierungshilfe zu den vielfältigen behandelten Themen darstellt.

Nicht nur die Struktur, auch die visuelle Aufbereitung des Bandes ist äußerst ansprechend. Es finden sich zahlreiche klein- wie großformatige Abbildungen, die nicht lediglich der Illustration dienen und zum ‚Blättern‘ einladen, sondern auch in den Dienst der Nachvollziehbarkeit der Ausführungen gestellt werden. Fachbegriffe und Vokabeln der Produktion sind farblich hervorgehoben und erfahren stets eine grundlegende Erläuterung.

Die einzelnen „Level“ bestehen allerdings nicht nur aus theoretischen Auseinandersetzungen von unterschiedlicher Länge, die sowohl film- und medienwissenschaftlichen wie auch kunst- und kulturwissenschaftlichen Fragestellungen nachgehen, sondern auch aus Interviews mit Medienpraktiker\_innen und journalistischen Erfahrungsberichten.

Andreas Lange, Direktor des Computerspielmuseums in Berlin, berichtet

beispielsweise über die Bewehrungsstrategien im Fall von Games und die damit verbundenen Herausforderungen, und er macht darüber hinaus deutlich, dass „alle Kräfte gebündelt werden [müssen], um praktikable Rahmenbedingungen und Techniken für die Bewahrung von digitalen Kulturgütern zu schaffen“ (S.209), wovon Spiel und Film gleichermaßen profitieren können.

Auch die abwechslungsreichen Interviews mit Regisseuren und Spieleentwicklern sind äußerst lesenswert, da diese – bis auf die wenig erhellenden und plumpen Äußerungen Uwe Bolls (vgl. S.72ff.) – den theoretischen Ausblick auf die Beziehung von Film und Games durch die praktische Perspektive der Spiel- und Filmproduktion ergänzen und abrunden.

Der Katalog verschafft einen profunden Überblick über die zahlreichen Facetten des vielgestaltigen Wechselspiels beider Medien und erweist sich auch ohne Ausstellungsbesuch als gewinnbringende Lektüre. Er bietet sich nicht nur für den unterhaltsamen und dennoch fundierten Einstieg in die Thematik an, sondern lädt auch zur wissenschaftlichen Vertiefung und zum kontemplativen Verweilen ein.

*Ann-Marie Letourneur (Marburg)*