

Andreas Rauscher

Roman Mandelc, Stefan Kohlmaier: SPIEL. FILM: Videospiele-Ästhetik und die Schwierigkeit ihrer filmischen Adaption

2019

<https://doi.org/10.25969/mediarep/13082>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rauscher, Andreas: Roman Mandelc, Stefan Kohlmaier: SPIEL. FILM: Videospiele-Ästhetik und die Schwierigkeit ihrer filmischen Adaption. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 36 (2019), Nr. 4, S. 451–452. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13082>.

Nutzungsbedingungen:

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

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

Terms of use:

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

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

Roman Mandelc, Stefan Kohlmaier: SPIEL. FILM: Videospiele-Ästhetik und die Schwierigkeit ihrer filmischen Adaption

Marburg: Schüren 2017 (Marburger Schriften zur Medienforschung, Bd.70), 28 S., ISBN 9783894729523, EUR 29,90

(Zugl. Dissertation an der Alpen-Adria-Universität, Jahr 2015)

Videospiele und Filme ergänzen sich in komplexen Austauschbeziehungen gegenseitig. Auf einer abstrakteren Ebene bestehen im Bereich der Genrezkonzepte, der ästhetischen und dramaturgischen Formen, sowie in der Zeit- und Raumwahrnehmung ausgesprochen dynamische und produktive Schnittstellen. Der vorliegende Band konzentriert sich auf „die kombinierte Analyse der Medien Film und Computerspiel im Rahmen ihres Adaptionprozesses“ (S.13). Er widmet sich ausgewählten Videospilerverfilmungen aus den letzten Jahrzehnten und analysiert einige besonders filmisch gestaltete Spiele wie *The Last of Us* und *Beyond: Two Souls* (beide 2013).

Das Ziel des Bandes, der auf einer gemeinsam von den Autoren erstellten Dissertation basiert, ist es, zu untersuchen, „wie Videospiele immer filmischer werden und eine gegenseitige Beeinflussung der Medien schon zu diversen verschwimmenden Grenzen, beinahe bis hin zur Verschmelzung, geführt hat“ (S.14). Dieses Ziel wird zwar durch kenntnisreiche und mit genauem Blick analysierte Beispiele erfüllt, für eine weiter gefasste film- und medienästhetische Auseinandersetzung mit den Konvergenzprozessen zwischen Filmen und Videospilen erscheint der Fokus jedoch ein wenig zu verengt. Auch blei-

ben zu viele Bereiche der neueren Forschung innerhalb der Filmwissenschaft, der transmedialen Narratologie, der nicht-essentialistischen Genretheorie und der *Game Studies* unberücksichtigt.

Nach einem einführenden Kapitel zur mediengeschichtlichen Entwicklung von Filmen und Videospilen folgt die Ausarbeitung eines von den Autoren entwickelten Modells zur Analyse der Ästhetik der Videospiele und zur Adaptionstheorie. Beiläufig wird die Genretheorie gestreift, eine tiefer gehende Auseinandersetzung bleibt jedoch aus. Hinsichtlich der in den folgenden Kapiteln entwickelten Modelle, als auch in der konkreten Analyse der Videospilerverfilmungen *Super Mario Bros.* (1993), *Resident Evil* (2001-2016), *Silent Hill* (2006-2012), *Max Payne* (2008) und *Postal* (2007) gelangen einige produktive Ansätze. Die vorgestellten Kategorien Regelwerk, Geschichte/Storytelling, Immersion/Interaktivität und Audiovision im Bereich der Ästhetik und Übersetzungsstrategien, audiovisuelle Vermittlung von Emotionen und Narration im Kontext der Adaption erscheinen anwendungsfreundlich und sinnvoll.

Die Analyse geht von einem traditionellen Werkbegriff aus, der sich gut auf die vorlagengetreuen Adaptionen von *Silent Hill* und *Max Payne* anwenden

lässt. Doch bereits in der Auseinandersetzung mit den *Resident Evil*-Filmen, die etwas vorschnell als „misslungene Interpretation der wichtigsten narrativen Bestandteile der adaptierten Vorlage“ (S.95) und „stümperhaft“ (S.96) abgetan werden, stellt sich die Frage, weshalb nicht abstraktere Begrifflichkeiten und diskursanalytische Perspektiven berücksichtigt werden. Die Hypothese, „für die Verfilmung von Computerspielen ergeben sich zunächst ähnliche Fragestellungen wie bei Literaturverfilmungen“ (S.60), wird der ästhetischen Eigenverantwortung der Spieler_innen und der ludischen Konfiguration der Game-Settings nicht wirklich gerecht.

Der Ansatz, „die vermittelten Emotionen der Verfilmungen mit ihren Spielvorlagen zu vergleichen und hinsichtlich ihres Gelingens zu bewerten“ (S.60) geht im Fall von sehr linear strukturierten Spielen und deren Verfilmungen auf. Sobald die Videospiele-Vorlagen, wie es beispielsweise bei *Open World*-Strukturen der Fall wäre, sehr unterschiedliche emotionale Erfahrungen je nach Spielweise hervorbringen, stellt sich die Frage, ob nicht andere Kategorien wie die Adap-

tion von Figuren, Situationen und Szenarien ergiebiger als die vermittelten Emotionen und die Werktreue wären. Für den Bereich explizit filmisch angelegter Videospiele und deren Verfilmungen bietet die Studie einige interessante Diskussionsanstöße. In diesem Kontext funktioniert auch die Anwendung des in den *Game Studies* bereits seit längerem problematisierten Immersionsbegriffs, der nur bedingt der Vielzahl ludischer Involvierungsformen gerecht wird. Die immer weiter ausdifferenzierten Videospiele sind zu vielschichtig und zu variantenreich, als dass die etwas müßige Frage, welcher Titel der *Citizen Kane* (1941) der Videospiele sei (vgl. S.202), wirklich ihrer Eigenständigkeit gerecht werden würde. Oder wie der britische Journalist Steven Poole, der mit *Trigger Happy* (London: Fourth Estate Limited, 2000) eine der ersten und aufschlussreichsten Abhandlungen zur Videospiele-Ästhetik verfasste, einmal pointiert polemisch fragte: Wenn *The Last of Us* der *Citizen Kane* der Videospiele ist, welcher Film ist dann das *Tetris* (1984) der Filmgeschichte?

Andreas Rauscher (Siegen/Mainz)