

Jan Distelmeyer

«... unterwegs zur Abteilung Spieltheorie» Überlegungen zum Verhältnis zwischen Videospiele und dem populären Kino

2006

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14268>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Distelmeyer, Jan: «... unterwegs zur Abteilung Spieltheorie» Überlegungen zum Verhältnis zwischen Videospiele und dem populären Kino. In: Britta Neitzel, Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion*. Marburg: Schüren 2006 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 14), S. 186–207. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14268>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Jan Distelmeyer

«... unterwegs zur Abteilung Spieltheorie»

Überlegungen zum Verhältnis zwischen Videospiele und dem populären Kino

Im Jahr 2003 fand so etwas wie eine Blockbuster-Nagelprobe statt, neue Rekorde sollten einen bis heute anhaltenden Trend bestätigen. «Mit James Bond durchbricht Electronic Arts die Milliardenmarke»,¹ meldete *Financial Times Deutschland* Anfang 2003, und Mitte des Jahres lautete die Schlagzeile: «Doppelpack-Strategie bei Matrix funktioniert».² Dabei handelte es sich weder um Einspielergebnisse am Kino-Boxoffice, noch war mit der «Doppelpack-Strategie bei Matrix» der Schachzug gemeint, mit *THE MATRIX RELOADED* (2003)³ und *THE MATRIX REVOLUTIONS* (2003) in einem Jahr gleich zwei Fortsetzungen des Erfolgsfilms von 1999 gestartet zu haben. Stattdessen hatte der größte Verlag für Computer- und Konsolen-Spiele, Electronic Arts (EA), als erster seiner Branche die Schwelle von einer Milliarde US-Dollar Umsatz im Quartal überschritten; um Marken wie «Harry Potter», «Der Herr der Ringe» und eben «James Bond» entwickelte Spiele trugen das Ergebnis maßgeblich. Mitte 2003 zeigte dann besagter Matrix-Doppelpack, wie dieser Synergieeffekt noch schneller erzielt werden konnte. Zeitgleich zur 150-Mio-Dollar-Produktion *THE MATRIX RELOADED* wurde auch das mit einem Budget von 70 Millionen Dollar entwickelte Computerspiel *ENTER THE MATRIX* auf den Markt gebracht und fand laut Herstellerfirma Atari in den USA bereits am ersten Verkaufstag 250.000 Käufer. Mehr als 3,5 Millionen Exemplare hatten Händler weltweit vorbestellt – allein in Deutschland sollten die Verkaufszahlen in der ersten Woche auf eine Million steigen.⁴

Die stetig wachsende und ungemein profitable Beziehung zwischen Film und Videospiele ist nicht zu übersehen. Nicht nur der Marketing-Effekt, Avata-

1 Henry Lübberstedt: «Mit James Bond durchbricht Electronic Arts die Milliardenmarke». In: *Financial Times Deutschland*. 30. Jan. 2003.

2 Thomas Clark/Reinhard Hönighaus: «Doppelpack-Strategie bei Matrix funktioniert». In: *Financial Times Deutschland*. 20. Mai 2003.

3 Sofern bei Filmtiteln die Produktionsländer nicht explizit angegeben werden, handelt es sich um US-Produktionen.

4 Georg Seeßlen: *Die Matrix entschlüsselt*. Berlin 2003, S. 171.

5 Ich benutze den Terminus «Videospiele» hier nicht in technischer Hinsicht als Abgrenzung zum Begriff «Computerspiele», sondern möchte – im Rückgriff auf den im englisch- und deutsch-

re nach Filmfiguren zu designen und dieselben mit den Originalstimmen der Stars auszustatten, zeugt von diesem Austauschverhältnis. Auch die wachsende Zahl verfilmter Videospiele – von SUPER MARIO BROS. (UK/USA, 1993), MORTAL COMBAT (1995), DUNGEONS AND DRAGONS (2000), POKÉMON: THE FIRST MOVIE (USA/JAP, 2000), die TOMB RAIDER- (2001/2003) und die RESIDENT EVIL-Filme (2002/2004) bis zu ALIEN vs. PREDATOR (USA/CAN/D/CZ/UK, 2004), BLOODRAYNE (USA/D, 2005), DOOM (2005), SILENT HILL (angekündigt für 2006) und HITMAN (angekündigt für 2007) – zeigt nur eine Facette dieser Korrelation. Film und Videospiele sind durch eine komplexe, vielfältige und gegenseitige Einflussnahme miteinander verbunden. Um den Weg zu dieser Entwicklung im populären Kino nachzuvollziehen, scheint mir der Begriff des postklassischen Kinos und die mit ihm verbundenen Diskussionen besonders geeignet. Damit wird sowohl eine filmhistorische Herleitung der aktuellen Synergieeffekte möglich als auch die Diskussion aktueller narrativer und ästhetischer Spezifika hinsichtlich der Annäherungen und Differenzen zwischen Film und Videospiele.

II.

Seit Mitte der 1990er Jahre ist der Begriff des *postclassical cinema* vorwiegend in den angloamerikanischen Film- und Medienwissenschaften diskutiert worden, auch im deutschsprachigen Raum nahmen erste Veröffentlichungen bereits 1995 diesen Begriff auf.⁶ Der Diskurs zum *postclassical cinema* untersucht in erster Linie Prozesse im US-amerikanischen Film: die historischen, institutionellen, ökonomischen und ästhetischen Entwicklungen im Hollywood-Kino.

Gleichwohl liefert der Diskurs zum postklassischen Kino nicht jenen Beitrag zur festen Bestimmung historisch eindeutig abgegrenzter Epochen, den der Begriff auf den ersten Blick versprechen mag. Die Diskussionsbeiträge zeigten

sprachigen Raum üblichen Sprachgebrauch der Game Studies – das Videospiele (*video game* oder *videogame*) als unterschiedliche Spielformen verbindenden Oberbegriff verwenden (vgl. dazu: Britta Neitzel: *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*. Diss. 2000. URL: e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/pdf/Neitzel.pdf, 4. Juni 2005, S. 165; Mark J.P. Wolf/Bernard Perron: «Introduction». In: Dies. (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York/London 2003, S. 2; Geoff King/Tanya Krzywinska: «Introduction». In: Dies. (Hg.): *ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces*. London/New York 2002, S. 3).

6 Drehli Robniks Aufsatz «Das postklassische (Hollywood-)Kino» ist die meines Wissens erste, in deutscher Sprache publizierte Auseinandersetzung mit dem Komplex gewesen. Robnik hatte darin auf eine Vorlesung von Thomas Elsaesser reagiert und damit seinerseits mein Interesse für das Thema geweckt. (Vgl. dazu: Drehli Robnik: «Das postklassische (Hollywood-)Kino». In: *Filmkunst*. Nr. 145. Wien 1995, S. 60–71 und Jan Distelmeyer: «Der Sprung auf die Oberfläche. Das ‚Postklassische Kino‘ und die Filme der Brüder Coen». In: *Texte zur Kunst*. 5. Jg.(1995), Nr. 19, S. 172–176.)

vielmehr die prinzipiellen Schwierigkeiten, strikte Epochengliederungen zu übernehmen, auf. Wo endet die Klassik, wo beginnt Postklassik, wo bleibt die Moderne und: Wer bestimmt die Demarkationslinien? Peter Krämer hat darauf hingewiesen, dass sich der Begriff der Postklassik eben nicht auf einen vollständigen Bruch in der amerikanischen Filmgeschichte bezieht; vielmehr soll der Begriff darauf aufmerksam machen, so Krämer, «that, despite overriding stylistic and institutional continuities, Hollywood has undergone a set of fundamental changes which deserve critical attention».⁷

Verkürzt gesagt, bezeichnet das postklassische Kino die Veränderungen im Hollywood-Kino durch den Siegeszug des Blockbuster- und High Concept-Kinos Mitte der 1970er Jahre, der vor allem mit Francis Ford Coppolas *THE GODFATHER* (1972), Steven Spielbergs *JAWS* (1975) und George Lucas' *STAR WARS* (1977) assoziiert wird. Tom Gunning hat mit seinem Begriff des «Kinos der Attraktionen», das im Ausstellen von Effekten u. a. in der Tradition von Zirkus, Varieté und Jahrmarktskultur wurzelt, deutliche Verbindungen zwischen dem frühen Kino von vor 1906 und jenem Blockbuster-Kino hergestellt, das er selbst als «Spielbergs/Lucas/Coppolas Kino der Effekte»⁸ beschreibt: «Der dramatischen Zur-Schau-Stellung», so Gunning, «wird der Vorrang gegeben vor dem Narrativen, dem direkten Auslösen von Schocks oder Überraschungen vor dem Ausbreiten einer Geschichte oder dem Erschaffen eines diegetischen Universums.»⁹ Anstatt mit «zeitlicher und motivationspsychologischer Kontinuität aufzuwarten», hebt Thomas Elsaesser ergänzend dazu hervor, «konfrontiert postklassisches Kino den Zuschauer mit metamorphotischen Serienmördern, vor Gier strotzenden Vampiren oder zeitreisenden Terminatoren, während es immer noch versucht, den Begriffen von Identität, Person und Handlungsträger beizukommen.»¹⁰ In diesem Sinne ist die Betonung von Hör- und Schauwerten als ein zentrales Merkmal des postklassischen Kinos diskutiert worden.

Diese damit zunächst nur sehr punktuell beschriebene Entwicklung im Hollywood-Kino hatte mehrere institutionelle, ökonomische, soziologische und technische Ursachen, auf die ich hier nicht im Einzelnen eingehen kann. Nicht zuletzt ist sie ein Ergebnis des Strukturwandels in der Filmindustrie und der damit verbundenen Verlagerung hin zu neuen Publikumsschichten. Zu den Hintergründen gehörte das so genannte Paramount-Urteil, *Supreme Court's 1948 Paramount Decree*, das die großen Studios, die damaligen Majors, dazu zwang,

7 Peter Kramer: «Post-Classical Hollywood». In: John Hill/Pamela Church Gibson (Hg.): *The Oxford Guide to Film Studies*. Oxford 1998, S. 289.

8 Tom Gunning: «Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde». In: *Meteor. Texte zum Laufbild*. Nr. 4 (1996), S. 34.

9 Ebd., S. 30.

10 Thomas Elsaesser: «Augenweide am Auge des Maelstroms? – Francis Ford Coppola inszeniert *Bram Stoker's Dracula* als den ewig jungen Mythos Hollywood». In: Andreas Rost/Mike Sandbothe: *Die Filmgespenster der Postmoderne*. Frankfurt/M. 1998, S. 90.

ihr bewährtes System der vertikal integrierten Studiostruktur aufzubrechen. Ab Mitte der 1950er Jahre setzte sich das auf kurzfristige Film-für-Film-Arrangements ausgerichtete «Package Unit System» durch, die dem Paramount-Urteil folgende Krise – immer mehr Hollywood-Produktionen pro Jahr fanden immer weniger Zuschauer – führte zur verzweifelten Suche nach dem, was man als die *market needs* vermutete.¹¹ Die Organisation der Produktionen wurde nun, wie Murray Smith betont hat, «flexibly specialized in the sense that, relative to a typically Fordist mode of production, the specialized units are far more capable of adapting to shifts in market needs (or of the needs of a variety of «niche» markets)».¹² Damit war ein entscheidender Schritt hin zur heutigen Produktionsweise der Blockbuster getan, die als eigenständige, temporäre Unternehmen mit möglichst vielen Angeboten in einem einzigen Produkt die *market needs* eines möglichst großen Weltmarkts zu befriedigen suchen. Zusätzlich zu der rapiden Verjüngung des Publikums sorgten der unaufhaltsame Aufstieg des Fernsehens als alltägliches audiovisuelles Massenmedium, die spätere Verbreitung des Kabel- und Satellitenfernsehens und der massive Ausbau des Heim-Video-Markts für Veränderungen. Filmproduktionen versuchten nicht nur, sich gegen diese anderen Laufbilder abzugrenzen oder mit TV-Sendern zu kooperieren: TV, Video (wie auch später die DVD-Technologie) sorgten auch dafür, dass das Publikum leichter Zugang zu einem bestimmten, wachsenden Teil der Filmgeschichte erhielt – zu jenem, der dank TV-Ausstrahlungen und Video nicht länger auf eine Wiederaufführung im Kino warten musste. Auf diese Weise erhielt das, wenn man so will, postklassische Publikum (und natürlich auch die aus ihm hervorgehenden jungen Filmschaffenden) die Möglichkeit, ein neues Film-Bewusstsein zu entwickeln, und spätestens in den 1980er Jahren mussten sich die Mainstream-Produktionen darauf einstellen, es zunehmend mit «Experten» im Kinosaal zu tun zu bekommen – mit dem, was Henry Jenkins «media-savvy audience»¹³ genannt hat.

Die Suche Hollywoods nach den Bedürfnissen eines neuen, jüngeren Publikums führte über Umwege zum Blockbuster- und High Concept-Kino, zum postklassischen Kino, dessen Ausstellung von Hör- und Schauwerten unmittelbar mit der Entwicklung der Film- und Kinotechnik verbunden ist – vom Dolby-Surround-Kinoton bis zu digitalen Spezialeffekten der Postproduktion. Der Soundtrack beispielsweise wurde darüber zum eigenen, zugkräftigen Produkt:

11 Vgl. dazu: David Bordwell/Janet Staiger/Kristin Thompson: *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. London 1985, S. 330–337; Douglas Gomery: «Der Wandel im Hollywood-System». In: Geoffrey Nowell-Smith (Hg.): *Geschichte des internationalen Films*. Stuttgart 1998, S. 404.

12 Murray Smith: «Theses on the philosophy of Hollywood history». In: Steve Neale/Murray Smith (Hg.): *Contemporary Hollywood Cinema*. London 1998, S. 7.

13 Henry Jenkins: «Historical Poetics». In: Joanne Hollows/Mark Jancovich (Hg.): *Approaches to popular film*. Manchester 1995, S. 114.

Beispielhaft für diesen Erfolg reüssierten zum Start des Blockbusters *BATMAN* 1989 gleich zwei Soundtrack-LPs auf dem Musikmarkt; ein Jahr später bei *DICK TRACY* waren es gleich drei Tonträger.¹⁴ Mit Filmen wurde längst nicht mehr nur an der Kinokasse verdient, einträgliche Gewinne durch Merchandise-Produkte, vom T-Shirt bis zum Shampoo, hatte schon *STAR WARS* 1977/78 genossen. Die weitergehende Auswertung von Blockbustern in Form von u. a. Videos, DVDs, Themenparks, Kleidungsstücken, Nahrungsmitteln, Spielzeug und eben auch durch Videospiele sind heute alltägliche Prozesse der Unterhaltungsindustrie. Der im Blockbuster zum Erfolg gewordenen Konzentration von Produktionskräften und -mitteln auf einen einzigen Film für eine möglichst große Publikumsmenge konnte nichts Besseres widerfahren als eine Verlagerung/Vermehrung des einen Produktes, der einen Marke, in neue Märkte hinein. Bereits auf dieser Ebene also erscheint die Expansion von Filmproduktionen in den Sektor der Videospiele, die Auswertung eines Spielfilms als Videospiele, als logische Weiterentwicklung der Strategie des postklassischen Hollywood-Kinos.

Damit aber wäre nur ein Teil der Beziehung zwischen Film und Videospiele beschrieben, der mehr und mehr von einer gegenläufigen Bewegung konterkariert wird. Der Videospiele-Markt und die Zahl der verfilmten Videospiele sind seit Mitte der 1990er Jahre in einem bedeutenden Wachstum begriffen. Längst wird der Game-Sektor allenthalben als veritable Konkurrenz zum Kino diskutiert mit «fast so viel Umsatz [...] wie an den Kinokassen».¹⁵ Ein «Kampf» spiele sich ab «zwischen den populärsten und umsatzstärksten Bildermedien der Kinder- und Jugendkultur, zwischen Hollywoods Leinwandträumen und der Pixel-Kunst der Computerspiele»:¹⁶

Mit Vehemenz konkurrieren Film und digitale Medien um die ästhetische und kommerzielle Vormachtstellung in der audio-visuellen Unterhaltungsindustrie. [...] [M]ehrere Quantensprünge in der Prozessorentchnik läuteten Anfang der neunziger Jahre das Comeback der Gamekonsolen ein, und mit dem weltweiten Siegeszug der 1994 eingeführten PlayStation One gelangte eine neue Generation von Spielen in die Haushalte. Zudem lernten führende Softwareschmieden wie Eidos, Activision und Ubisoft vom Blockbuster-Kino, wie ein Produkt erfolgreich auf dem globalen Markt etabliert wird. Kein Wunder also, dass der Markenwert von Titeln wie ‚Pokémon‘, ‚Tomb Raider‘ und ‚Resident Evil‘, die

14 K. J. Donnelly: «The classical film score forever? Batman, Batman Returns and post-classical film music». In: Steve Neale / Murray Smith (Hg.): *Contemporary Hollywood Cinema*. London. 1998, S. 142-155.

15 Marcus Jauer: «Tower Rush aus der Tiefe. Videospiele erobern das Kino und das Fernsehen». In: *Süddeutsche Zeitung*, 14. Jan. 2004.

16 Georg Seeßlen: «Wirklicher als wirklich». In: *Die Zeit*. Nr. 35, 2001.

buchstäblich spielend Absatzzahlen in zweistelliger Millionenhöhe erreichen, an den von ‚Star Wars‘ heranreicht [...].¹⁷

Tatsächlich scheint sich das Kräfteverhältnis zwischen dem Markt der Videospiele und dem Kino, dies ist auch in Deutschland zu bemerken, langsam aber sicher umzukehren. G.A.M.E., der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e. V., meldete Ende 2004, Deutschland sei mit ca. 1,7 Milliarden Euro Umsatz im Jahr einer der größten Absatzmärkte der Welt, wohingegen die deutsche Filmförderungsanstalt (FFA) für das Kinojahr 2004 knapp 893 Millionen Euro Jahresumsatz vermelden konnte. Allein die Filmauswertung und -aufwertung qua DVD, auf die ich später noch gesondert eingehen werde, beschert dem Filmgeschäft noch einen kleinen Vorsprung: Der Bundesverband Audiovisuelle Medien (BVV) meldet für 2004 einen Umsatz von über 270 Millionen Euro auf dem DVD-Verleihmarkt und zusätzlich über 90 Millionen verkaufte DVDs mit einem Umsatz von 1,323 Milliarden Euro. Schon vor diesem Hintergrund verwundert es nicht, dass nicht nur das Videospiel in seiner Entwicklung – neben anderen kulturellen Einflüssen¹⁸ – sich an Attraktionen und Prinzipien des narrativen Spielfilms orientiert hat,¹⁹ sondern dass auch die Filmindustrie die Attraktionen des anderen Mediums zur Kenntnis und Inspiration nimmt.²⁰ Um von dieser anderen Seite der offensichtlichen Austauschbeziehung zwischen Film und Videospiel, um von dem Weg vom Videospiel zum Film, zu sprechen, ist es sinnvoll, einen weiteren Aspekt des postklassischen Kinos in den Blick zu nehmen.

III.

An anderer Stelle habe ich das postklassische Kino als ein «Kino der Oberfläche»²¹ beschrieben. Nicht jedoch, weil hier keine ‚Tiefe‘ der Reflexion zu finden

17 David Kleingers: «Bit, Byte, Blockbuster». In: *Spiegel online*. URL: , 29. Nov. 2004.

18 Vgl. dazu: Claus Pias: *Computer Spiel Welten*. Diss. Weimar 2000. URL: , 04. Juni 2005.

19 Vgl. dazu: Geoff King/Tanya Krzywinska (Hg.): *SreenPlay. Cinema/videogames/interfaces*. London/New York 2002; Diane Carr: «Play Dead. Genre and Affect in *Silent Hill* and *Planescape Torment*». In: *Game Studies – the international journal of computer game research*. Volume 3, issue 1. URL: <http://www.gamestudies.org/0301/carr/>, 08. Juli 2005; Alison McMahan: «Immersion, Engagement and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games». In: Wolf/Perron: *The Video Game Theory Reader*, S. 67–86.

20 Leon Hunt hat darauf hingewiesen, dass die Austauschbeziehung zwischen Film und Videospiel im Bereich Martial Arts schon immer einseitig zugunsten der Spiele ausgefallen ist: «In terms of adaptation, the martial arts film/game crossover has been almost entirely one-way: from game to film (and TV) rather than the other way around.» (Hunt, Leon: «I know Kung Fu! The Martial Arts in the Age of Digital Reproduction». In: King/Krzywinska: *Screen Play. Cinema/videogames/interfaces*, S. 196).

21 Jan Distelmeyer: «Die Tiefe der Oberfläche: Bewegungen auf dem Spielfeld des postklassischen Hollywood-Kinos». In: Jens Eder (Hg.): *Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*. Münster 2002, S. 72–90.

ist, keine Auseinandersetzung mit <tiefgreifenden> Themen. Das Kino der Oberfläche beschreibt stattdessen neue ästhetische Verfahren mit Bild und Ton, ein selbstbewusstes Umgehen mit der Oberflächlichkeit des Films und eine Art offensichtliches Kooperationsverhältnis zwischen dem Kino und seinem Publikum. Zwei Aspekte möchte ich hier stellvertretend hervorheben.

Der erste zeigt sich im Styling, im auffälligen und aufwändigen Stilisieren der Oberfläche im Kino der 1980er und 1990er Jahre bis heute. Beispiele dafür bieten etwa die Haut/Oberflächen menschlicher Körper (von *Flashdance* (1983), *NINE 1/2 WEEKS* (1986), *BASIC INSTINCT* (1992) und *SHOWGIRLS* (1995), über die Bat- bzw. Cat-Suits der *BATMAN*-Filme (1989-2005) und *CATWOMAN* (2004)), die spektakulären Oberflächen von Robotern, Terminatoren, Alien und Mutanten (von den *ALIEN*- (1979-97), *ROBOCOP*- (1987-93) und *TERMINATOR*-Filmen (1984-2003), über *THE ABYSS* (1989), die *MATRIX*-Trilogie und *X-MEN 1 & 2* (2000/2003) bis zu *HELLBOY* (2004) und *ALIEN VS. PREDATOR*) oder die nasskalten, dunklen Oberflächen urbaner Lebensräume (von *BLADE RUNNER* (1982) und *BLACK RAIN* (1989), über *SE7EN* (1995), *MIMIC* (1997) und *FIGHT CLUB* (1999) bis *MINORITY REPORT* (2002) und *BATMAN BEGINS* (2005)). Henry Jenkins, Murray Smith, Thomas Elsaesser und Drehli Robnik haben auf die wachsende Bedeutung von Style und Look im Hollywood-Kino seit den 1980er Jahren hingewiesen,²² die als Attraktion aufwändig inszenierter, spektakulärer Oberflächen in den Kontext von Gunnings Beobachtungen zum «Kino der Attraktionen» gestellt werden kann: Im Verhältnis zur Tradition des klassischen Hollywood²³ und seiner Bedeutung der Narration nimmt hier die Inszenierung akustischer und visueller Oberflächen einen größeren Platz ein. «Indem es [das Kino der Attraktionen] sich sowohl fiktionaler wie nichtfiktionaler Attraktionen bedient», so Tom Gunning, «wendet es seine Energie eher nach außen in Richtung auf einen Zuschauer, der als solcher akzeptiert wird, als nach innen, auf Situationen, die auf (fiktiven) Figuren basieren und essentiell für das klassische erzählerische Moment wären.»²⁴

Der zweite Aspekt hinsichtlich des Spiels mit Oberflächen betrifft die Selbst- und Mediumreflexivität. Das vielleicht augenfälligste Merkmal des postklassischen Hollywood-Kinos ist der selbstreflexive Umgang mit Filmgeschichte, mit dem filmischen Vorwissen seines Publikums und mit dem eigenen Medium.. Diese Selbstbezogenheit hat viele Gesichter: Sie zeigt sich u. a. in den Sequels, den verfilmten TV-Serien, den notorischen Anspielungen auf andere

22 Vgl. dazu: Jenkins: «Historical Poetics», S. 113; Smith: *Contemporary Hollywood Cinema*, S. 12-13; Elsaesser: «Augenweide am Auge des Maelstroms?», S. 81 & 91-92; Robnik: «Das postklassische (Hollywood-) Kino», S. 65-66.

23 Vgl. Bordwell/Staiger/Thompson: *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*.

24 Gunning: «Kino der Attraktionen», S. 30.

Filme, den selbstreferenziellen Gags, den Doppelcodierungen, der Selbstironie, den Genre-Mixturen, den Film-im-Film-Kommentaren oder dem Bruch mit der Erwartung an klassische Narration. Filme wie z. B. die *Matrix*-Trilogie oder die Comicverfilmung *Hellboy* leben vom offensiven Ausstellen der unterschiedlichen Stil- und Genre-Merkmale, die hier zusammenkommen. Die stetig wachsende Zahl an Remakes und Fortsetzungen spielt auf ihre Art mit der (jüngsten) Filmgeschichte. Die genre- und filmhistorischen Gags im *INDIANA JONES*-Zyklus (1981–89), in Filmen wie der *SCREAM*-Reihe (1996–2000) und in den reinen Parodien des *NAKED GUN*- (1988–94) oder *SCARY MOVIE*-Zyklus' (2000–2003) (oder in den deutschen Varianten mit *DER SCHUH DES MANITU* (2001), *TRAUMSCHIFF SURPRISE – PERIODE I* (2004) oder *DER WIXXER* (2004)) spekulieren auf die filmische Vorbildung des Publikums – auf das Wissen darum, worauf gerade angespielt wird. Das postklassische Kino reagiert damit offensiv auch auf die angesprochene TV- und Video-Entwicklung, mit der ältere und jüngere Filmgeschichte verfügbar geworden ist: ein direktes Angebot an die *media-savvy audience*, bei dem der Film zur Benutzeroberfläche werden kann, zur Plattform und Spielwiese, auf der wir Zitate, Anspielungen, Dekonstruktionen, demonstrative Brüche und Verweise entdecken können.

Ergänzt wird dieses selbstreflexive Spiel mit der Oberfläche durch die Fülle der Making-of-Filme, die die Präsenz aktueller Blockbuster ankündigen, begleiten und verstärken. Hier werden u. a. Einblicke in Tricks gegeben, mit denen z. B. spektakuläre Action-Szenen gelingen, hier wird, so lautet das Versprechen, in Maßen ›hinter die Kulissen‹ geschaut. Vinzenz Hediger hat diese besondere Strategie, das «Publikum als Insider» zu behandeln, als «demokratische Initiation» bezeichnet:

Das Making-of präsentiert den Film unter dem paradoxen Aspekt des öffentlichen Geheimnisses und benutzt einen spezifischen Gestus der Einweihung in dieses Geheimnis, die demokratische Initiation: Zu denen zu gehören, die das Geheimnis kennen, ist etwas Besonderes, aber dazugehören kann jeder.²⁵

Erfolgreich beworben also werden die Filme nicht nur mit einem ersten Vorgesmack, mit einem Blinzeln auf kommende Attraktionen, sondern auch indem die Illusionskraft dieser Attraktionen schon im Vorfeld durch die Einweihung in das öffentliche Geheimnis aufgedeckt bzw. zerstört werden kann. Die spektakuläre Oberfläche des Films wird in Form animierter Spezialeffekte, computerkreierter Monster oder an sichtbaren Drahtseilen fliegenden Action-Helden in ihrer Künstlichkeit und darin sichtbaren Kunstfertigkeit ausgestellt. Auch

25 Vinzenz Hediger: «Spaß an harter Arbeit. Der Making-of-Film». In: Vinzenz Hediger/Patrick Vonderau (Hg.): *Demnächst in ihrem Kino. Grundlagen der Filmwerbung und Filmvermarktung*. Marburg 2005, S. 332.

aus dieser Perspektive scheint es, als zeichne sich das postklassische Kino nicht zuletzt durch eine Art Unterhaltungsvertrag mit jenem Teil des Publikums aus, das als *media-savvy audience* um die Künstlichkeit der filmischen Oberfläche weiß und vielleicht genau deshalb ins Kino geht.²⁶

Mit der Adressierung der *media-savvy audience* wird auch das Videospiel interessant. Denn wenn die Blockbuster zunehmend auf ein medien-erfahrenes Publikum reagieren, dann gehört dazu nicht nur eine Medienerfahrung via Kino und Fernsehen. Thomas Elsaesser hat am Beispiel von Bram Stokers Dracula gezeigt, wie das postklassische Kino zu neuen Repräsentationsformen findet, die an andere Sehgewohnheiten appellieren: Weder die Sehgewohnheiten des Kinos noch die des Fernsehens seien hier angesprochen,

sondern die Bilderfahrung der neuen Medien, wobei die Leinwand sozusagen zum Monitor wird, zur flachen Oberfläche, auf der dank digitaler Kodierung oder Video-Überblendung eine beliebige Anzahl von Elementen gleichzeitig abgerufen werden kann – Graphik, Bilder, Schrift, Text, Ton, Stimme: mit anderen Worten, ein ganzes Sortiment von Medien-Signalen.²⁷

Zu jener «Bilderfahrung der neuen Medien» gehört – die Umsatzzahlen zeigen es – seit Jahren in besonderer Weise die der Videospiele. Und in diesem Sinne einer für das populäre Kino typischen Hinwendung zu aktuellen Medienerfahrungen der begehrten Zielgruppe sind – neben den bereits genannten ‚reinen‘ Videospiel-Adaptionen – im Blockbuster-Kino zunehmend Bewegungen zu entdecken, die man als Annäherung an die Medienerfahrung von Videospiele bezeichnen kann.

IV.

Wie aber kann der Film eine Annäherung an Spiele vollziehen, deren Nutzung und Erfahrung so offensichtlich von der des Kinos verschieden ist? Ausführlich ist diese Differenz im Rahmen der Game Studies diskutiert worden. Besondere Formen der Immersion und Partizipation wurden hierzu hervorgehoben, die Teilnahme des Publikums/der Nutzer wird ermöglicht durch eine Interaktivi-

26 Wie Vinzenz Hediger in «Spaß an harter Arbeit. Der Making-of-Film» gezeigt hat, ist das Making-of keineswegs ein Phänomen allein jener Epoche, die als postklassisches Kino diskutiert wird. «Historisch gesehen», so Hediger, «tauchen Making-of-Filme zeitgleich mit dem Langspielfilm auf, also in den frühen 10er Jahren.» (Hediger: «Spaß an harter Arbeit», S. 332) Die zugenommene Präsenz der Making-of-Filme seit den 1990er Jahren durch die Fernsehwerbung und die Verwertung des Making-of als Bonus auf DVD-Veröffentlichungen jedoch macht das Making-of durchaus zu einem besonderen Bestandteil der Blockbuster-Ära und muss als solcher in die Überlegungen zum postklassischen Kino mit einbezogen werden.

27 Elsaesser: «Augenweide am Auge des Maelstroms?», S. 98.

tät, «die auf der Herstellung von Kompatibilität zwischen Mensch und Maschine beruht». ²⁸ Im Gegensatz zum Kino bestimme ich als Spieler, als Handelnder innerhalb variierender Grenzen das Spielgeschehen, kann unterschiedliche Avatare als meine Stellvertreter wählen, verändere die Perspektive auf das Spielgeschehen – ganz zu schweigen von den möglichen Vernetzungen im Internet, im Local Area Network (LAN) oder im Multi-Player-Modus, mit denen über das Spiel auf der Bildschirm-/Monitor-Oberfläche zwischen mehreren Subjekten eines Publikums/einer Nutzergruppe interagiert wird. Wie Geoff King betont, divergieren die Videospiele- und die Spielfilmerfahrung darüber hinaus vor allem bei Game-exklusiven Strategien wie dem Cheating – in jenen Bereichen also, in denen ich vorgesehene, in die Narration des Spiels eingebettete Pfade des Spiels verlasse. Cheating markiert jedoch keineswegs einen Ausbruch aus dem Angebot des Spiels; vielmehr sind sich auch die Spielproduzenten der Popularität dieser Umgehungsstrategien voll bewusst, so dass Cheating längst zu einem Prozess angewachsen ist, «that has become institutionalised in the game playing world». ²⁹

Im Gegensatz zur Rezeption eines Films im Kino gibt es im Videospiel kaum einen Hinderungsgrund, Missionen und Schritte auszulassen und die aus welchen Gründen auch immer attraktivste Szene/Tätigkeit zu verlängern: etwa in einem Action-Adventure-Game wie MDK (Shiny Entertainment, 1997) nur Kampfsituationen aus der Ego-Shooter-Perspektive zu suchen oder aber – wie Martijn Hendriks in seinem Vortrag «Second Nature (2004). A DVD Project exploring new Images of Nature» demonstriert hat – im «urban space» des grafisch und akustisch gegebenen Spiel-Raums herumzuwandern. Marginalisierte Optionen von Spielen sind längst auch als Attraktionspotenzial bekannt und damit nutzbar geworden ist. «Umso mehr schätzen die Spieler Titel wie GRAND THEFT AUTO III (ROCKSTAR, 2001), die neben den üblichen Handlungspfaden die Option anbieten, die Story zu ignorieren und einfach mal gar nichts zu tun», wie David Kleingers ³⁰bemerkt. Oke Maas hat im Rahmen der Tagung «Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion» eindrucksvoll die Technik des *Trickjumping* demonstriert – eine Form der Bewegung im Spielraum von Spielen wie etwa QUAKE 3 (id Software, 1999), die als vermeintliche «non-playing-manner» längst zu einer subkulturellen Spezialdisziplin jenseits narrativer und teleologischer Angebote des Spiels geworden ist. ³¹ «Games such as

28 Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 72.

29 Geoff King: «Die Hard/Try Harder: Narrative, Spectacle and Beyond, from Hollywood to Videogame». In: King/Krzywinska, *SreenPlay. cinema/videogames/interfaces*, S. 53.

30 Kleingers: «Bit, Byte, Blockbuster».

31 Auch Jo Bryce und Jason Rutter weisen hinsichtlich der Partizipation auf die Technik des *rocket-jumping* hin (vgl. Bryce/Rutter: «Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First-Person Shooters», S. 76).

HALF-LIFE, UNREAL and QUAKE have followed the traditions started by DOOM of allowing gamers to create their own levels, characters and inventories for the games»,³² betonen Jo Bryce und Jason Rutter das Prinzip der Partizipation als Kreation, das durchaus als eine Form von Autorschaft verstanden werden kann. All dies gehört zum Spiel: Der vermeintliche Ausbruch aus einer vorgegebenen Ordnung ist, so könnte man sagen, immer schon Teil des Angebots und als solcher ein Element der vom populären Kino erlernten Blockbuster-Technik – je mehr Attraktionen und Nutzungsmöglichkeiten innerhalb eines (davon nicht zersetzten) Produkts offeriert werden, desto wahrscheinlicher ist der Erfolg auf dem von heterogenen Interessen geprägten Massenmarkt.

Bevor ich nun Strategien vorstellen möchte, mit denen das populäre Kino sich diesen Erfahrungen des Videospieles zuzuwenden versucht, muss das Verhältnis Gamer vs. Filmzuschauer präzisiert werden. Denn wenngleich die Möglichkeiten der Partizipation den Videospiele-User vom Kinopublikum unterscheiden, darf nicht der Eindruck entstehen, einem interagierenden, aktiven Spieler stünde der passive, still und stumm konsumierende Filmzuschauer gegenüber. Beispielhaft für die Unterteilung in interagierende, aktive User der Videospiele und ein Kinopublikum, das «selbst nur passiv und unsichtbar an den Ereignissen teilhabend»,³³ haben Jörg R. J. Schirra und Stefan Carl-McGrath die «Eigenaktivität» des Filmpublikums als gering definiert: Sie bestehe – ganz im Gegensatz zu den auf Interaktivität angewiesenen Videospiele – «im mehr oder weniger konzentrierten Wahrnehmen, und auch das im wesentlichen eingeschränkt auf Sehen und Hören».³⁴ Dass gerade die zeitgenössische Kinoerfahrung jedoch durchaus mit «Eigenaktivität» des Filmpublikums einhergeht, kann täglich in Multiplex-Sälen nachvollzogen werden, in denen Kommentare im Publikum und der Austausch mit Nebenleuten eher Normalität als Ausnahme ist. Thomas Elsaesser und Drehli Robnik haben zudem für die Entwicklung des postklassischen Kinos eine Veränderung «der Subjekt-Position des Zuschauers»³⁵ zur Diskussion gestellt. Robnik beschreibt dieses Kino-Subjekt als eines, das mit dem Körper hört, mit den Augen tastet und ein neues Verhältnis zu seinem Objekt, dem Film, eingeht, indem das postklassische Kino mit der Dominanz des Auges und der Entkörperlichung des Publikums bricht: «Im Zuge der Allianz zwischen Film- und Musik(video)-Industrie» adressiere das postklassische Kino «zunehmend die Ohren seines Publikums in ganz anderer Weise als die *musical scores* des alten Hollywood».³⁶ Elsaesser beschreibt die Entwicklung

32 Ebd., S. 75.

33 Jörg R.J. Schirra/Stefan Carl-McGrath: «Identifikationsformen in Computerspiel und Spielfilm». In: Michael Strübel (Hg.): *Film und Krieg. Die Inszenierung von Politik zwischen Apologetik und Apokalypse*. Opladen 2002, S. 153.

34 Vgl. ebd., S. 152–153.

35 Elsaesser: «Augenweide am Auge des Maelstroms?», S. 94.

als eine «Situation, in der es scheint, als ob wir [...] Kino wieder eher kollektiv als individuell erleben wollen»:

Waren früher Andächtigkeit und Konzentration die Norm, gegen die das junge Publikum rebellisch verstieß, so gehört es heute schon fast zum guten Ton, daß man auch mal mitmachen darf – ich erinnere an die Kultfilme der 1980er Jahre wie *Rocky Horror Picture Show* oder *Blues Brothers*.³⁷

Hinweise darauf, dass die Postklassik auch in diesem Punkte Ähnlichkeiten zum frühen Kino erkennen lässt, geben Erfahrungsberichte wie Kurt Tucholskys «Erotische Films» von 1913,³⁸ der die intensive Beteiligung des Publikums an den Darbietungen beschreibt, und der Ordnungsruf in der Zeitschrift *Der Kinematograph*, in dem 1915 gefordert wurde, dass «Publikum der Lichtspielhäuser» müsse nun endlich «erzogen werden».³⁹

V.

«Jeder Wandel der Filmgeschichte», hat Tom Gunning betont, «bedeutet zugleich eine neue Art, sich dem Zuschauer zuzuwenden, und jede Periode konstruiert sich den Zuschauer anders.»⁴⁰ Die Bewegungen, mit denen sich das Kino seit einigen Jahren an die – von der Kinoerfahrung so unterschiedliche und gleichzeitig so populäre – Erfahrung mit Videospiele annähert, sind vielfältig und der Rekurs auf Spiel-Erfahrung ist bis heute ein nicht unerheblicher Teil der Entwicklung des Hollywood-Kinos. Ich möchte im Folgenden, jenseits der «reinen» Filmadaptionen von Videospiele, drei Aspekte unterscheiden:

Die erste und offensichtlichste Form der Annäherung wird von Filmen geleistet, die schon auf der Plot-Ebene diese Bewegung vollziehen – Filmerzählungen, die von virtuellen Realitäten handeln bzw. von Welten, deren Gestaltung und Zugangsmöglichkeit von Videospiele inspiriert sind. Die Reihe dieser Filme reicht von *TRON* (1982), *WAR GAMES* (1983) und *THE LAWNMOWER MAN* (USA/UK/JAP, 1992) über *JOHNNY MNEMONIC* (USA/CAN, 1995),

36 Robnik: «Das postklassische (Hollywood-)Kino», S. 65.

37 Thomas Elsaesser: «Wie der frühe Film zum Erzählkino wurde. Vom kollektiven Publikum zum individuellen Zuschauer». In: Irmbert Schenk (Hg.): *Erlebnisort Kino*. Marburg 2000, S. 51.

38 Kurt Tucholsky: «Erotische Films». In: Jörg Schweinitz (Hg.): *Prolog vor dem Film. Nachdenken über ein neues Medium 1909-1914*. Leipzig 1992, S. 51–54.

39 Vgl.: R. Genencher: «Die Erziehung des Publikums». In: *Der Kinematograph*. Nr. 458, 06. Okt. 1915.

40 Gunning: «Kino der Attraktionen», S. 34.

DARK CITY (1998) und THE THIRTEENTH FLOOR (USA/D, 1999), bis zu EXISTENZ (CAN/UK/FR, 1999), der MATRIX-Trilogie (1999-2003) und SPY KIDS 3-D: GAME OVER (2004).

Gerade SPY KIDS 3-D: GAME OVER zeigt als aktuelles Beispiel des kindgerechten Familienkinos, wie weitreichend und selbstbewusst die Hinwendung zu einem an Videospiele interessierten Publikum funktioniert: Hier geht es für den jungen Helden – das Agentenkind Juni Cortez – um nichts anderes, als in ein Videospiele einzudringen, um seine dort gefangene Schwester zu befreien und schließlich das Spiel zu zerstören. Die Einstiegsfrage Junis lässt sich auch als die Frage des Kinos nach dem Videospiele und dessen Möglichkeiten von Partizipation und Immersion verstehen: «Wie kann jemand in einem Spiel denn einfach verschwinden?!» Nachdem er sich in der entsprechenden Game Studies-Abteilung des Geheimdienstes – «Agent Cortez ist unterwegs zur Abteilung Spieltheorie!» – eingefunden hat, wird ihm die Bedrohung durch das Videospiele erläutert: «Jedes Kind, das dieses Spiel spielt, ist ab da außerhalb der Kontrolle seiner Eltern.» Was daran den «neu» sei, fragt Juni, und die Antwort, hier sei es «etwas anders», denn «sobald man das Spiel erfolgreich gespielt hat», werde man «Sklave des Toymakers», erklärt mit ironischem Seitenhieb gegen die kulturpessimistische Videospiele-Kritik die Grundbedingung des Films/Spiels. Von nun an wird Juni – mit ihm das Publikum – in die Welt besagten Videospiele eintreten und hier wird SPY KIDS 3-D: GAME OVER nicht nur klassische Situationen von z. B. Adventure-, Jump'n'Run- und Racing-Games wiederholen, sondern auch eine filmspezifische Überbrückung der Differenz zwischen Kinofilm und Videospiele versuchen. Um die im Kino fehlende Interaktivität als eine Bedingung der «immersion in a virtual reality or 3-D computer game»⁴¹ auszugleichen, ist SPY KIDS 3-D: GAME OVER als 3-D-Film produziert und im Kino (überaus erfolgreich⁴²) ausgewertet worden: Der mithilfe der klassischen rot-grünen Brillen erzielte 3-D-Effekt soll die Immersion auf andere, dem Kino der 1950er Jahre verpflichtete Weise vertiefen.⁴³ Weil innerhalb des Films – «Wenn Du diese Brille aufsetzt, betrittst Du die Welt des Spiels.» – auch noch die Vorführsituation reflektierende Hinweise zum Ab- und Aufsetzen der Brillen gegeben werden, die vom Kinopublikum zu erkennen und befolgen sind, ergibt sich hier sogar noch ein gewisses, wenn auch sehr schwaches Moment von Interaktion: «Ihr werdet schon merken», beruhigt uns der Erzähler auf der Leinwand, «wann ihr

41 McMahan: «Immersion, Engagement and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games», S. 68.

42 Nach der Internet Movie Data Base hat Spy Kids 3-D: Game Over bei Produktionskosten von 39 Millionen Dollar allein am US-Box-Office über 111 Millionen Dollar eingespielt.

43 Die Werbung von Buena Vista zum deutschen Start des Films lautete dann auch: «Dank modernster digitaler Technik und atemberaubender Effekte entführt MISSION 3-D in ein aufregendes dreidimensionales Abenteuer, macht Zuschauer jeder Generation zu Mitspielern. Die Zukunft hat begonnen – im Kino!»

die Brillen aufsetzen müsst.» Als selbstbewusster und -reflexiver Beitrag des postklassischen Kinos weiß *Spy Kids 3-D: Game Over* nicht nur um sein Ziel, sondern auch um seine Bedingungen und Grenzen.

Die zweite Form der filmischen Annäherung an die Videospilerfahrung des Publikums besteht darin, Situationen und Perspektiven zu kreieren, die aus Videospiele vertraut sind und als solche Teil eines Videospiele sein/werden könnten. Dazu gehören nicht nur die wohl berühmtesten Beispiele, das POD-Rennen in *STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE* (1999) und das Quidditch-Spiel in *HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE* (2001), die beide als Attraktionen dramaturgische Mittelpunkte des jeweiligen Films bilden und auch als Zentren der zum Film produzierten Videospiele – *STAR WARS EPISODE I RACER* (LucasArts, 1999) und *HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE* (EA, 2001) – benutzt wurden. Ähnliche, wenn auch weniger populäre und extensive, szenische Anleihen zeigen sich auch bei so unterschiedlichen Filmen wie *JURASSIC PARK III* (2001), *FIRST KNIGHT* (1995) und *THE BEACH* (USA/UK, 2000): Wenn die Helden von *JURASSIC PARK III* im Stil einer überproportionalen Cut-Szene eines Jump'n'Run-Games von Flugsauriernest zu Flugsauriernest hüpfen müssen; wenn Lancelot (Richard Gere) in *FIRST KNIGHT* bei seiner Ankunft in Camelot sich in das «Teufelswerk» begibt und damit in eine mechanische Maschine, in der man wie in einem Jump'n'Run-Game auf einer eigens dafür errichteten Plattform, einem Level, unterschiedlichen Gefahren und Hindernissen auszuweichen versucht; wenn sich in *The Beach* die Leinwand dank der Phantasie des Protagonisten Richard (Leonardo DiCaprio) demonstrativ in die Benutzeroberfläche eines First-Person-Shooters verwandelt.

Der letzte Teil der *DIE HARD*-Trilogie, *DIE HARD: WITH A VENGEANCE* (1995), zeigt nicht nur Verweise, sondern ist aufgebaut wie ein Action-Adventure-Game, in dem Bruce Willis unter höchstem Zeitdruck in New York Aufgaben bewältigen, Entfernungen zurücklegen, Rätsel lösen muss und die Stadt darüber selbst zum Spielfeld wird. Isabella Reicher und Drehli Robnik haben bereits 1996 in ihrer Auseinandersetzung mit dem, was sie «das Action-Kammerspiel»⁴⁴ genannt haben, auf derart mit Raum und Zeit operierende Spielsituationen im Blockbusterkino Bezug genommen: Wie Reicher und Robnik anführen,

zählt zu den populärkulturellen Gebrauchswerten des Action-Kammerspiels (im weiteren AKS genannt) die Umsetzung zeitgenössischer Erfahrungszusammenhänge, die nach dem Muster von Spielen organisiert sind: ein Handlungsverlauf – Besetzung, Abschottung

44 Vgl. dazu: Isabella Reicher / Drehli Robnik: «Das Action-Kammerspiel. Hollywood-Filme nach dem Die-Hard-Bauplan. Teil 1». In: *Meteor*. Nr. 6 (1996), S. 11–20; Isabella Reicher/Drehli Robnik: «Das Action-Kammerspiel. Hollywood-Filme nach dem Die-Hard-Bauplan. Teil 2». In: *Meteor*. Nr. 7 (1997), S. 73–80.

und Rückeroberung von Gebäuden oder Verkehrsmitteln – gemäß der Logik von Computer Games in Form situativer Verdichtung; Entwurf von Raum als Serie von Erlebniswelten nach Art von *theme parks*.⁴⁵

Entscheidend für die «Verspieltheit» von Action-Kammer-Spielen, zu denen z. B. die DIE HARD-Reihe (1988–95), CLIFFHANGER (1993), THE ROCK (1996) und die MISSION IMPOSSIBLE- (1996 & 2000), die SPEED- (1994 & 1997) und UNDER SIEGE-Filme (1992 & 1995) zählen, ist dabei,

daß seine raumzeitliche Gliederung oft dem Muster von Video- und Computerspielen folgt: Vorgegebene, aber zum Teil modifizierbare Regeln, ein Parcours und ein Set von Figuren mit klaren Funktionen ergeben ein Spiel, das, im Unterschied zu abstrakten Verkettungen wie Mikado oder Domino, durchaus narrativ (bzw. narrativisierbar) ist.⁴⁶

Auch jenseits des Action-Kammer-Spiels wird die Bedeutung von Spielsituationen für die Annäherung an Videospiele-Erfahrungen interessant: So etwa in THE FAST AND THE FURIOUS (2001), der durch (illegale) Autorennen strukturiert ist und sowohl in der Darstellung der Renn-Sequenzen als auch in der dazugehörigen Kombination von Autorennen, Kriminalität und Gewalt gezielt die große Fangemeinde der Action-Racer-Serie in der Nachfolge von GRAND THEFT AUTO (Rock Star 1998) anvisiert. Eine andere Spielsituation bestimmt mit ähnlicher Dominanz die Struktur des Western THE QUICK AND THE DEAD (1995) – hier ist die Filmerzählung durch eine stetige Abfolge von Duellen in Form eines Turniers gekennzeichnet. Während ein Duell in klassischen Western als Showdown einen traditionellen Schlusspunkt gebildet hatte (in Sergio Leones Italo-Western IL BUENO, IL BRUTTO, IL CATTIVO von 1966 wird diese US-Tradition durch ein finales Trio konterkariert), werden Duelle hier zu einer laufenden Attraktion, zu einer postklassischen Anhäufung von existentiellen Spielsituationen eins gegen eins. Symptomatisch ähnlich ergeht es dem Ritter-Turnier mit Pferd und Lanze in A KNIGHT'S TALE (2001), das in diesem Film nicht länger – wie etwa in Hollywoods klassischen Ritter-Abenteuern der 1950er Jahre IVANHOE (1952) und PRINCE VALIANT (1954) – einen zentralen Action-Höhepunkt bildet. Vielmehr werden die Duelle mit Pferd und Lanze hier ständig angeboten, so dass eine Folge von Turnieren, eine Masse von Ritter-Duellen eins gegen eins, das eigentliche Gerüst des Films bildet. Ganz unabhängig also vom Genre und dem dargestellten Zeitalter werden somit Spielsituatio-

45 Ebd., S. 73.

46 Robnik/Reicher: «Das Action-Kammerspiel. Hollywood-Filme nach dem Die-Hard-Bauplan. Teil 1», S. 18.

nen, Rennen und Duelle, zum Motor der Narration, die den Schau- und Erfahrungswert der jeweiligen Spielform als Kino der Attraktion ostentativ ausstellt.

Schließlich bliebe in diesem Zusammenhang auch zu fragen, inwiefern die Entwicklung des Kriegsfilm-Genres seit dem Ende der 1990er Jahre mit der wachsenden Bedeutung der Videospiele zusammenhängt. Im zeitlichen Umfeld und in der Folge von Steven Spielbergs *Saving Private Ryan* (1998) entstanden etliche Kriegsfilme, die sich vor allem durch eine Verstärkung akustischer und visueller Subjektivität auszeichneten, z. B. durch eine unstete, beteiligte Kameraführung, die als «Stil dokumentarischer Aufnahmen»⁴⁷ und als «beklemmend authentisch»⁴⁸ bezeichnet wurde. *SAVING PRIVATE RYAN* ist dafür als Neudefinition des Genres gefeiert worden, dem es gelänge, die subjektive Wahrnehmung eines Frontsoldaten zu simulieren und darüber «the nature of war»⁴⁹ einzufangen. Nicht alle der Filme, die an dieser Wiederbelebung des Genres partizipierten, ähnelten in der Schlachtfeld-Inszenierung *SAVING PRIVATE RYAN* so sehr wie der von Tom Hanks und Steven Spielberg produzierte TV-Mehrteiler *BAND OF BROTHERS* (2001). Was jedoch in fast jedem der Kriegsfilme *THE THIN RED LINE* (1998) über *ENEMY AT THE GATES* (2001) und *Pearl Harbor* (2001) bis zu *WINDTALKERS* (2002), *BLACK HAWK DOWN* (2002) und *WE WERE SOLDIERS* (2002) zu beobachten war, ist der Versuch, eine fühlbare, betont körperliche Nähe zum Krieg herzustellen. Sei es nun die wackelnde Kamera zwischen Leichenteilen am blutgetränkten Strand bzw. zwischen Napalmbomben, die durch Mogadischus Straßen hetzenden Subjekte oder die berühmte «unmögliche» Perspektive in *Pearl Harbor*, bei der die Kamera hinter der japanischen Bombe auf den US-Kreuzer zufliegt: Mit der Attraktion von Nähe versprechen diese Kinokriege (und ihr Echo in der Filmkritik) uns buchstäblich mitzunehmen und einzubeziehen in eine Situation, die neben jener «Natur des Krieges» auch unsere eigene betrifft – hier werde der Krieg als körperliche Erfahrung spürbar.

Als ausgestellte Körpererfahrung könnten diese Kriegsfilme u. a. Teil einer Reaktion sein, die das Kino auf aktuelle Körper-Wahrnehmungen diesseits der Leinwand, etwa im (Arbeits-) Alltag zeigt.⁵⁰ Dabei lässt sich diese Bewegung in Richtung einer subjektiven Kriegserfahrung als eine besondere Betonung von Immersion bezeichnen und damit auch als eine Reaktion auf die Attraktion der Videospiele diskutieren, die seit *WOLFENSTEIN 3D* (id Software, 1992) Kriegssituationen so erfolgreich als First Person Shooter vermarktet haben. Wenngleich hier keineswegs davon gesprochen werden kann, dass die jüngste Kriegsfilm-

47 Peter Hossli: «Der letzte gute Krieg». In: *Facts*. 15. Okt. 1998.

48 Thomas Hüetlin: «Top Gun in Pearl Harbor». In: *Der Spiegel*. 28. Mai 2001.

49 Kenneth Turan: «Saving Private Ryan: Soldiers of Misfortune». In: *L.A. Times*. 24. Juli 1998.

50 Vgl. dazu: Jan Distelmeyer: «Bei lebendigem Leibe. Verschwindende und wiederkehrende Körper im Zeitalter der New Economy». In: Alexander Meschnig/Stuhr, Mathias (Hg.): *Arbeit als Lebensstil*. Frankfurt/M. 2003, S. 185–210.

welle die Perspektiven oder Erlebnisangebote von Videospiele zu kopieren versucht, so kann sie doch im Sinne der spezifischen Zuspitzung einer Immersion durch Angebote subjektiver Kriegs-(film-)Erfahrungen in die hier vorgestellten Überlegungen mit einbezogen werden. Auch die Entwicklung des Kriegsfilms gibt Aufschluss über die Beziehung zwischen dem populären Kino und dem Videospiele: Ausdrücklich hat Ridley Scott in Zusammenhang mit seinem Kriegsfilm *BLACK HAWK DOWN* auf seine intensive Beschäftigung mit «the question of computer games» hingewiesen,⁵¹ und Patrick Grogan hat in seinem Aufsatz «Gametime» eindrucksvoll das Verhältnis zwischen dem Videospiele *COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2: WW II PACIFIC THEATER* (Microsoft, 2000) und dem Kriegs-Blockbuster *PEARL HARBOR* untersucht.⁵²

Der dritte und letzte Aspekt der filmischen Annäherung an die Videospieleerfahrung, den ich hier beleuchten will, betrifft die Auswertung von Kinofilmen auf DVD – jenen Medien- und Ortswechsel vom Kino zum Heimkino, den ich bereits als signifikanten Aspekt der postklassischen Filmvermarktung benannt habe. Hier sind wesentliche Schritte zu beobachten, mit denen sich die in puncto Interaktivität klaffende Differenz zwischen Film und Videospiele verkleinert. Brisant ist dabei, dass die DVD-Auswertung zurzeit nicht nur den schwindenden Gewinnvorsprung der Film- vor der Game-Industrie gewährleistet, sondern auch als wachsende Gefahr des Kinogeschäfts betrachtet wird.⁵³

Ein interaktives Verhältnis zum Film gewinnen die Filmzuschauer, die spätestens jetzt als Film-User bezeichnet werden müssen, durch die Möglichkeit, mit der Fernbedienung übergangslos zwischen einzelnen Szenen zu springen, den Film per Tastendruck gleichsam neu zu schneiden und somit eigenmächtig in den Ablauf der Narration einzugreifen. Was nun unter dem Titel des Kinofilms abläuft, ist davon abhängig, wie ich als User mit der Fernbedienung verfare. Zusätzlich zu dieser Möglichkeit, in einem beschränkten Rahmen den Ablauf der Ereignisse zu bestimmen, bieten DVDs zunehmend mehr «Extras» an, die als «Interaktive Menüs» beworben werden. Besonders interessant sind in diesem Zusammenhang die neuerdings als Bonusmaterial angebotenen Präsentationsmodi, für die die «HULK-Cam» auf der «Single DVD Edition» zu *Hulk* (2004) oder der «Super Surprise Mode» auf der DVD zu *TRAUMSCHIFF SURPRISE PERIODE I* (2005) exemplarisch stehen: Beim Abspielen des Films werden die «HULK-Cam» bzw. der «Super Surprise Mode» durch ein in bestimmten Szenen auftauchendes Icon angezeigt. Mit einem Druck der Fernbedienung können

51 Vgl. dazu: Mathias Faldbakken: «On Entertainment: a Conversation with Tony and Ridley Scott». In: Ders.: *Black Screen Book*. Stockholm 2005, S. 53–54.

52 Vgl. dazu: Patrick Grogan: «Gametime. History, Narrative and Temporality in *Combat Flight Simulator 2*». In: Wolf/Perron: *The Video Game Theory Reader*, S. 280–297.

53 Vgl. dazu: Rudolf Worschech: «Die Rache der Silberscheiben. Kino- und DVD-Premiere bald gleichzeitig?». In: *epd Film*. 22. Jg. (2005), Nr. 7, S. 5.

wir dann übergangslos einen Blick hinter die Kulissen der jeweiligen Szene werfen, fügen wir gleichsam per Online-Schnitt eine neue Szene ein. Wir springen auf eine Meta-Ebene, steigen als *media savvy audience* in das entsprechende Making-of ein, so dass damit auch die Interaktivität zur Ausstellung der Filmoberfläche nutzbar wird. Hier also, wenn man so will, schließt sich ein Kreis der Entwicklungen des postklassischen Kinos.

Noch deutlicher wird die Aus- und Aufwertung des Films durch interaktive Angebote in DVDs zu Produktionen, die vor allem eine junge Zielgruppe anvisieren wie etwa die HARRY POTTER- (2001–2005) und die SPY KIDS-Filme (2001–2003) oder Animationsfilme wie die SHREK- (2001 & 2004) und TOY STORY-Produktionen (1995 & 1999), MONSTERS, INC. (2001) und ICE AGE (2002). Hier werden neben anderen Bonusmaterialien auch dezidiert Spiele angeboten, die Filmszenen aufgreifen und nicht als zusätzliches Feature für den PC, sondern direkt mit der DVD-Fernbedienung zu spielen sind. Dabei handelt es sich in der Regel um einfache Spiele im Point & Click-Stil, die nicht in Konkurrenz stehen sollen zu den zusätzlich auf dem Game-Markt angebotenen Videospiele zum Film. Typische Beispiele sind etwa «Buh's-Türen-Spiel» auf der deutschen Ausgabe der MONSTERS, INC.-DVD (2001) oder die «Tour durch Hogwarts» der deutschen DVD zu HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE (2002), bei der Räume begangen und kleinere Aufgaben bewältigt werden können.

Film und Spiel werden somit auf demselben Datenträger angeboten, werden unter dem Titel des Films zum gleichberechtigten Angebot, das auf demselben Bildschirm konsumiert/genutzt werden kann.⁵⁴ Auch in dieser Entwicklung nimmt wiederum SPY KIDS 3-D: GAME OVER eine Sonderstellung ein: Hier wird eine zentrale Attraktion des Films, das «Mega Race», auf der DVD (die sowohl den Film als auch alle «Extras» in der 3D-Optik des Kinofilms anbietet) zugleich als «Mega Race Set Top Game» angeboten. Zu spielen ist es ebenfalls mit der DVD-Fernbedienung, der Avatar (der Held Juni Cortez) jedoch wird wie in einem simplen Racer Game in vier Bewegungsrichtungen gesteuert, wobei zudem Cut Scenes eingespielt werden, die die Ähnlichkeit des «Mega Race Set Top Game» zu eigenständigen Videospiele noch erhöhen. Das Spiel der DVD potenziert die im Kinofilm bereits als selbstreflexives Spiel angelegte Aufhebung zwischen Film und Videospiele:

«Welcome to the Mega Race», empfängt uns im Prolog unser Avatar, «Juni Cortez here, in need of some virtual reality assistance. In this race simulation, you get to control the cyberbike by using your DVD-remote control – avoid obstacles and keep on the path to see if we can win the race.»

54 Als ein Höhepunkt dieser Entwicklung bietet die DVD WALT DISNEY PRINCESS PARTY (2004) «acht interaktive Partyspiele» an.

Die ostentative Hinwendung der Filmindustrie zur Interaktivität als Merkmal des Videospiele und werbewirksamen Trumpf der DVD-Technologie markiert eine Entwicklung des postklassischen Films, die eine eigenständige Untersuchung erfordert. Fragen nach Autorschaft, Rezeption, Bedeutungsbildung, nach dem ‹Original› und nach dem, was als ‹filmischer Text› überhaupt verhandelbar wäre, stellen sich hier neu. Zu gewinnen wäre dabei zugleich eine neue Auseinandersetzung mit der Rolle des Kino-Publikums und seiner (Inter-) Aktivität, die den Filmzuschauer immer schon auch zu einem Film-User hat werden lassen.

Filmliste

- ABYSS, THE (USA, 1989, James Cameron)
ALIEN (USA, 1979, Ridley Scott)
ALIENS (USA, 1986, James Cameron)
ALIEN 3 (USA, 1992, David Fincher)
ALIEN: RESURRECTION (USA, 1997, Jean-Pierre Jeunet)
ALIEN VS. PREDATOR (USA/CAN/D/CZ/UK, 2004, Paul W. S. Anderson)
BLADE RUNNER (USA, 1982, Ridley Scott)
BLOODRAYNE (USA/D, 2005, Uwe Boll)
BRAM STOKER'S DRACULA (USA, 1992, Francis Ford Coppola)
CATWOMAN (USA, 2004, Pitof)
CLIFFHANGER (USA, 1993, Renny Harlin)
BASIC INSTINCT (USA, 1992, Paul Verhoeven)
BATMAN (USA, 1989, Tim Burton)
BATMAN RETURNS (USA, 1992, Tim Burton)
BATMAN FOREVER (USA, 1995, Joel Schumacher)
BATMAN AND ROBIN (USA, 1997, Joel Schumacher)
BATMAN BEGINS (USA, 2005, Christopher Nolan)
BEACH, THE (USA/UK, 2000, Danny Boyle)
BLACK HAWK DOWN (USA, 2002, Ridley Scott)
BLACK RAIN (USA, 1989, Ridley Scott)
DARK CITY (USA, 1998, Alex Proyas)
DIE HARD (USA, 1988, John McTiernan)
DIE HARD 2 (USA, 1990, Renny Harlin)
DIE HARD: WITH A VENGEANCE (USA, 1995, John McTiernan)
DOOM (USA, 2005, Andrzej Bartkowiak)
DUNGEONS AND DRAGONS (USA, 2000)
ENEMY AT THE GATES (USA/UK/D/IR, 2001, Jean-Jacques Annaud)
EXISTENZ (CAN/UK/FR, 1999, David Cronenberg)

- FAST AND THE FURIOUS, THE (USA, 2001, Rob Cohen)
- FIGHT CLUB (USA, 1999, David Fincher)
- FIRST KNIGHT (USA, 1995, Jerry Zucker)
- FLASHDANCE (USA, 1983, Adrian Lyne)
- GODFATHER, THE (USA, 1972, Francis Ford Coppola)
- HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE (USA, 2001, Chris Columbus),
- HELLBOY (USA, 2004, Guillermo del Toro)
- HITMAN (angekündigt für 2007)
- ICE AGE (USA, 2002, Chris Wedge)
- INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM (USA, 1984, Steven Spielberg)
- INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (USA, 1989, Steven Spielberg)
- IVANHOE (USA, 1952, Richard Thorpe)
- JAWS (USA, 1975, Steven Spielberg)
- JOHNNY MNEMONIC (USA/CAN, 1995, Robert Longo)
- JURASSIC PARK (USA, 1993, Steven Spielberg)
- JURASSIC PARK III (USA, 2001, Joe Johnston)
- KNIGHT'S TALE, A (USA, 2001, Brian Helgeland)
- LARA CROFT: TOMB RAIDER (USA/D/UK/JAP, 2001, Simon West)
- LARA CROFT TOMB RAIDER: THE CRADLE OF LIFE (USA/D/JAP/UK/NL, 2003, Jan de Bont)
- LAWNMOWER MAN, THE (USA/UK/JAP, 1992, Brett Leonard)
- MATRIX, THE (USA, 1999, Andy & Larry Wachowsky)
- MATRIX RELOADED, THE (USA, 2003, Andy & Larry Wachowsky)
- MATRIX REVOLUTIONS, THE (USA, 2003, Andy & Larry Wachowsky)
- MIMIC (USA, 1997, Guillermo del Toro)
- MINORITY REPORT (USA, 2002, Steven Spielberg)
- MISSION: IMPOSSIBLE (USA, 1996, Brian De Palma)
- MISSION: IMPOSSIBLE II (USA, 2000, John Woo)
- MONSTERS, INC. (USA, 2001, Peter Docter)
- MORTAL COMBAT (USA, 1995, Paul W.S. Anderson)
- NAKED GUN (USA, 1988, Jim Abrahams)
- NAKED GUN 2 1/2 (USA, 1991, Jim Abrahams)
- NAKED GUN 33 1/3 (USA, 1994, Jim Abrahams)
- NINE 1/2 WEEKS (USA, 1986, Adrian Lyne)
- PEARL HARBOR (USA, 2001, Michael Bay)

- POKÉMON – THE FIRST MOVIE (USA/
JAP, 2000, Michael Haigney & Ku-
nihiko Yuyama)
- PRINCE VALIANT (USA, 1954, Henry
Hathaway)
- QUICK AND THE DEAD, THE (USA/
JAP, 1995, Sam Raimi)
- RAIDERS OF THE LOST ARK (USA,
1981, Steven Spielberg)
- RESIDENT EVIL (USA/UK/D/FR,
2002, Paul W.S. Anderson)
- RESIDENT EVIL: APOCALYPSE (UK/D/
FR/CAN, 2004, Alexander Witt)
- ROBOCOP (USA, 1987, Paul Verhoe-
ven)
- ROBOCOP 2 (USA, 1990, Irvin
Kershner)
- ROBOCOP 3 (USA, 1993, Fred Dekker)
- ROCK, THE (USA, 1996, Michael Bay)
- SAVING PRIVATE RYAN (USA, 1998,
Steven Spielberg)
- SCARY MOVIE (USA, 2000, Keenen
Ivory Wayans)
- SCARY MOVIE 2 (USA, 2001, Keenen
Ivory Wayans)
- SCARY MOVIE 3 (USA, 2003, David
Zucker)
- SCHUH DES MANITU, DER (D, 2001,
MICHAEL HERBIG)
- SCREAM (USA, 1996, Wes Craven)
- SCREAM 2 (USA, 1997, Wes Craven)
- SCREAM 3 (USA, 2000, Wes Craven)
- SE7EN (USA, 1995, David Fincher)
- SHOWGIRLS (USA, 1995, Paul Verhoe-
ven)
- SHREK (USA, 2001, Andrew Adamson
& Vicky Jenson)
- SHREK 2 (USA, 2004, Andrew Adam-
son & Kelly Asbury & Conrad
Vernon)
- SILENT HILL (angekündigt für 2006)
- SPEED (USA, 1994, Jan de Bont)
- SPEED 2 (USA, 1997, Jan de Bont)
- SPY KIDS (USA, 2001, Robert Rodri-
guez)
- SPY KIDS 2: ISLAND OF LOST DREAMS
(USA, 2002, Robert Rodriguez)
- SPY KIDS 3-D: GAME OVER (USA,
2004, Robert Rodriguez)
- STAR WARS (USA, 1977, George Lu-
cas)
- STAR WARS: EPISODE I – THE PHAN-
TOM MENACE (USA, 1999, George
Lucas)
- SUPER MARIO BROS. (UK/USA, 1993,
Annabel Jankel & Rocky Morton)
- TERMINATOR (USA, 1984, James Ca-
meron)
- TERMINATOR 2 (USA/FR, 1991,
James Cameron)
- TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHI-
NES (USA/D/UK, 2003, Jonathan
Mostow)
- THIN RED LINE, THE (CAN/USA,
1998, Terence Mallick)
- THIRTEENTH FLOOR, THE (USA/D,
1999, Josef Rusnak)
- TOY STORY (USA, 1995, John Lasse-
ter)
- TOY STORY 2 (USA, 1999, John Lasse-
ter)
- TRAUMSCHIFF SURPRISE – PERIODE I
(D, 2004, Michael Herbig)
- TRON (USA, 1982, Steven Lisberger)

UNDER SIEGE (USA, 1992, Andrew Davis)
Under Siege 2 (USA, 1995, Geoff Murphy)

WAR GAMES (USA, 1983, John Badham)

WE WERE SOLDIERS (USA, 2002, Randall Wallace)

WINDTALKERS (USA, 2002, John Woo)

WIXXER, DER (D, 2004, Tobi Baumann)

X-MEN (USA, 2000, Bryan Singer)

X-MEN 2 (USA, 2003, Bryan Singer)