

Game Impact

Das B-Movie "Street Fighter: The Legend of Chun Li" haben wir Gott sei Dank schon wieder vergessen. Mit "Prince of Persia" aus dem Hause Bruckheimer/Disney steht 2010 jedoch die nächste große Spieleverfilmung mit dazugehöriger Marketing-Maschinerie an. Marcus Stiglegger nimmt den anhaltenden Trend zum Anlaß und setzt sich mit dem Einfluß von Computerspiel-Ästhetik auf die Inszenierung von Spielfilmen auseinander.

17.06.2009

Mit der ungeheuren und steigenden Popularität interaktiver Medien, im Unterhaltungssektor vor allem der PC-Games, ist in der Mainstream-Filmproduktion seit den späten 90er Jahren eine Tendenz nachzuweisen, die dieser zeitgenössischen Rezeptionserfahrung Rechnung trägt. Da dem Film als einem autarken Kunstwerk im Gegensatz zum Spiel zunächst der prometheische Impuls des Spielers - nämlich selbst erschaffen und lenken zu können - abgeht, bleiben nur drei Möglichkeiten:

1. Die simpelste Variante - vorgegebene PC-Game-Szenarien werden in eine narrative Rahmung gepackt, wie jüngst in "Silent Hill" (2006) von Christophe Gans oder "Doom" (2005) von Andrzej Bartkowiak.
2. Filme rekurren inhaltlich und audiovisuell auf Standardsituationen oder die Ikonographie eines PC-Games und ermöglichen auf dieser Basis eine Metareflexion dieser Mechanismen. Vergleichbares unternahm David Cronenberg mit "eXistenZ" (1999). Oder:
3. Filme orientieren sich inhaltlich an den Sujets der PC-Games, adaptieren diese Stoffe und nähern ihre audiovisuelle Ausdrucksform diesen deutlich an. Das kann geschehen, indem ein Spielfilm dramaturgisch dem Ablauf eines Spiels innerhalb des Films folgt - also einen eigenen Spielablauf generiert. Beispiele hierfür wären "The Game" (1997) von David Fincher, "Die neun Pforten" (1999) von Roman Polanski, "Die Bruderschaft des Todes" (1999) von Mateo Gil oder "The DaVinci Code - Sakrileg" (2006) von Ron Howard.

Werke dieser drei Kategorien lassen sich nicht immer klar zuweisen; sie können rein affirmativ vorgehen wie "Resident Evil", Affirmation und Metareflexion vermischen wie die erste Folge von "The Matrix" (1998) bzw. eine fast dekonstruierende Medienkritik vermitteln wie "eXistenZ" (1999). Oder sie können die genannten Mechanismen als eine Art mentale Architektur nutzen, die keinerlei nominelle Bezüge mehr zu einem Spiel aufweist - wie Christopher Nolans fragmentarisches Vexierspiel "Memento".

Wie Prometheus scheint sich ein gegenwärtiges Publikum mit interaktiver Medienkompetenz selbst als einen gestaltenden Faktor im Rahmen des Kinodispositivs zu sehen. Stand im klassischen Kino - idealtypisch gedacht - das abgeschlossene Werk des Filmemachers im Zentrum, ist es gerade im aktuellen Mediengeschäft üblich, nicht nur verschiedene Formate eines Artefakts zur Verfügung zu stellen - Kino, Video, DVD, Pay-TV und Fernsehen -, sondern zudem ein und dasselbe Artefakt in unterschiedlichen Fassungen zugänglich zu machen: als Kinoversion und Director's Cut, als Special Extended Version auf DVD, als erweiterte oder gar gekürzte und zensierte Fernsehfassung, familientauglich bearbeitet oder für Erwachsene erweitert.

Im radikalsten Fall kann das Publikum zu Beginn der Filmrezeption selbst auswählen, welche Fassung abgespielt werden soll. So bietet die amerikanische DVD von David Cronenbergs "Crash" (1996) die Option einer jugendfreien Fassung, und die internationale DVD des Horrorfilms "Stigmata" (1999) ermöglicht es, mit Wahl der Fassung über Leben und Tod der Heldin am Ende des Films zu entscheiden. Der entdeckungsfreudige DVD-Nutzer von "Memento" (2000) kann den Film im Gegensatz zum Kinozuschauer auch in der chronologischen Reihenfolge betrachten. An solchen Beispielen zeigt sich, wie weit bereits der Zuschauererwartung Rechnung getragen wird, selbst Einfluß auf die Gestaltung des Werks zu nehmen, selbst gleichsam zum Mitproduzenten und Schöpfer des Artefakts zu werden.

Andererseits könnte man so weit gehen, Filme wie "Resident Evil" (2002), "Silent Hill" und "Doom" - auch auf den ersten Blick PC-Game-unabhängige Filme wie "Land of the Dead" (2005) von George A. Romero fallen in diese Kategorie - ganz unmittelbar als in einer künstlich geschaffenen Retortenwelt angesiedelt zu begreifen, da sie bereits von ihrem Ausgangsmaterial her eingestehen, aus den virtuellen Welten und dramaturgischen Stoffen populärer PC-Games generiert worden zu sein. Sie benötigen nicht mehr das narrative Alibi einer Trennung von realer und virtueller Welt. Die Reise in die zweite Realität ist nicht mehr Thema dieser Filme, sondern deren Voraussetzung - womit sich der Rezipient in derselben Situation wie der PC-Spieler wiederfindet, freilich ohne seinem prometheischen Impuls nachgehen zu können. Das dürfte diese mehr oder weniger unmittelbaren PC-Game-Adaptionen durchaus ernüchternd für die Fans werden lassen.

Auch "eXistenZ" war mit seinem satirischen Zugang wenig Erfolg beim spezifischen Publikum beschieden, da sein Stil bewußt rudimentär gehalten ist und so die Sterilität der PC-Game-Welten nachahmt. Immer wieder kommt es hier zu Irritationen, etwa wenn Hintergründe oder Charaktere "schlecht programmiert" sind. Eine Autofahrt zu Beginn erinnert gar bewußt an die rohen Rückprojektionen des Kinos der 1950er Jahre, und die Nachtszenen werden bewußt als künstliche "amerikanische Nächte" (mittels heruntergezogener Blende) gekennzeichnet. Doch derartiger Stil ist künstlerische Reflexion computergenerierter Retorten, nicht stilistische Affirmation im Sinne des Publikumsgeschmacks.

Es wurde bereits betont, daß die Gestaltung der genannten Filme den Game-Vorbildern stellenweise audiovisuell ähnelt, nicht jedoch gleicht. Selten etwa wird der für die Identifikationsmechanismen des PC-Games so wichtige subjektive Standpunkt eingenommen. Selbst eine filmische Aufarbeitung des Ego-Shooters "Doom" weist den First-Person-*point of view* nur in einer prägnanten Sequenz auf. Da war Kathryn Bigelows Paranoia-Thriller "Strange Days" (1999) in der Umsetzung der subjektiven SQUID-Clips noch radikaler. Im Gegenteil: Die meisten der genannten Beispiele nehmen einen Perspektivwechsel vor, verlagern das innere Erleben nach "außen" und erschaffen allenfalls eine Projektionsfläche des sonst prometheischen Spiel-Erlebens.

Adventure-Dramaturgie

Im Rahmen einer publikumsorientierten Trivialisierung des Kinos der jüngeren Vergangenheit wird versucht, an die Erlebniswelt und die Bedürfnisse eines PC-Game-erfahrenen Publikums zu appellieren, und zwar auf ästhetischer wie auch auf dramaturgischer Ebene. Dabei wird das kulturelle Bildarchiv in seiner gesamten Breite bemüht. Physisches Spektakel und Bewegung verselbstständigen sich in prägnanten Sequenzen und werden zum eigenständigen Ereignis, zum sogenannten Setpiece. Der unwillkürliche Wechsel zwischen

Realitätsebenen scheint für den Zuschauer nicht mehr allzu befremdlich zu wirken und wird zum festen dramaturgischen Mechanismus - auch im Mainstream-Film. Der im PC-Game verbreitete subjektive *point of view* taucht dagegen - wie gesagt - eher selten auf, da er die Ausdrucksform des Films offenbar zu stark limitiert. Bereits der Film noir der 1940er Jahre sammelte derartige Erfahrungen ("Die schwarze Natter", 1947). Stattdessen wird die subjektive Sicht des Ego-Shooters nach außen verlagert, also objektiviert, bzw. erinnern die aktuellen Filme eher an die Mechanismen eines Adventures mit Spielszenen und Shooter-Momenten, wie man es etwa in dem Computerspiel "Mafia" (2002) erlebt.

Der deutlich verweisende Gestus, den wir aus dem Adventure-Game mit seiner umfangreichen Rätsel-Odyssee kennen - etwa der Umstand, daß wichtige Elemente mit kleinen Spots betont werden, wenn man sie ansteuert -, taucht mittlerweile sogar im konventionell-narrativen Kinofilm auf, etwa bei den Buchstabenspielen aus "The DaVinci Code - Sakrileg", die sich vor Tom Hanks Augen abzuspielen scheinen. Am prägnantesten jedoch zeigt sich der Einfluß der PC-Game-Ästhetik auf der dramaturgischen Ebene: Die Stationendramaturgie dominiert inzwischen zahlreiche Produktionen des amerikanischen Mainstream-Kinos und erzeugt einen oft eher langatmigen Erzählfluß mit an- und absteigender Spannungskurve und zahlreichen Erläuterungen, die oft über den Dialog gelöst werden und sich dann in aktionsreichen Zwischenspielen erschöpfen. Dieses Phänomen läßt sich bis hin zu "Das Vermächtnis der Tempelritter" (2004) von Jon Turteltaub und "The DaVinci Code - Sakrileg" verfolgen und zeigt einen langsamen Niedergang der Finessen klassischer amerikanischer Filmdramaturgie im verzweifelten Versuch, am Puls der Zeit zu bleiben. Es bleibt also - abgesehen von einigen selbstreflexiven Glücksgriffen - dem radikalen Autorenfilm überlassen, diese Mechanismen offenzulegen und selbst zum Thema zu machen.

[Marcus Stiglegger](#)