

Analyse der fortschreitenden Hybridisierung von Computerspiel und Film!

**Rupert Meyer
MMA 2002**

Inhaltsverzeichnis

- I Einleitung**
- II Entwicklung des Computerspiels im proportionalen Vergleich zum Film**
- III Machinimas**
- IV Visuelle Stilmittel**
- V Virtuelle Idole**
- VI Narration**
- VII Notwendigkeit einer eigenen Sprache**

I Einleitung

„Durch Kreuzung oder Hybridisierung von Medien werden gewaltige neue Kräfte und Energien frei...“ schreibt Marshall McLuhan in „Understanding Media“ in einem Kapitel über Medienwechsel mit der bezeichnenden Überschrift „Energie aus Bastarden“. Es bietet sich also an, den Film zum Computerspiel sowie das Spiel zum Film zu einer Medienkreuzung zu erheben und den „energetischen Bastard“ Game zum Hybriden aus Computer, Film und Spiel zu erklären.

In Folge stellt sich natürlich sofort die Frage, handelt es sich beim Computerspiel, bzw. dem Computer überhaupt um ein Medium?

Diese Frage ist grundlegend, um das Computerspiel sinnvoll zum Kinofilm in Bezug zu setzen.

Beim Computer handelt es sich per Definition erst um ein Medium, wenn er mit anderen Computern vernetzt ist. Dahinter steckt natürlich das Modell der Kommunikation. Für die Computerspiele bedeutet dies, dass sie erst seit der Entstehung von netzwerkfähigen Spielen oder den so genannten MMORPGs (MassiveMultiplayerOnlineRolePlayingGame) zu einem Medienimplement wurden. Diese alleine reichen allerdings für die folgenden Vergleiche nicht aus.

Ein weiteres Element beider Medien das sich zu einem Vergleich anbietet, ist die Narration. Diese jedoch unterscheidet sich bei den beiden herangezogenen Formen so grundlegend (s.u.), dass auch diese Ebene nicht als Grundlage für den Vergleich zulässig ist.

Das Element, das zusammenführend wirkt, ist die Fiktion, die Vorgaukelung einer anderen Welt in die der Betrachter hineintauchen kann. Die Immersion ist also der Punkt, an dem sich die beiden, auf den ersten Blick so verschiedenen visuellen Formen offensichtlich überschneiden.

II Entwicklung des Computerspiels im proportionalen Vergleich zum Film

Betrachtet man den rein technischen Fortschritt von Videospielen in den rund 30 Jahren ihrer Existenz, dann ist dieser ungleich schneller als die des Films im Vergleichszeitraum von 1895 bis 1925. Der Unterschied zwischen Pong und aktuellen massive multiplayer Titeln ist, rein technisch gesehen, wesentlich radikaler als der zwischen Lumièr und den späten Stummfilmen. Betrachtet man die Computerspiele jedoch als Kunstform sieht die Entwicklung bereits wesentlich bescheidener aus. Welches Spiel schafft es schon wirklich Emotionen hervorzurufen. Abgesehen von einfachen Regungen wie Angst, Staunen, Überraschung usw., sieht die Ausbeute im Vergleich zum Kino relativ mager aus. Es scheint sogar so, als wolle das Computerspiel in seiner konservativen Form verharren. Ein Gefühl wie es etwa nach Lars von Trier's „Dancer in the Dark“ unvermeidlich ist, wäre als Game-Äquivalent im Augenblick nicht denkbar.

Das Kino, welches in einer Zeit eines allgemeinen ästhetischen Wendepunkts etabliert wurde, fand schnell grosses Interesse bei verschiedensten Künstlern und Intellektuellen. Die Entstehung der Computerspiele war in einer Ära des Konservatismus und fand deshalb erst einmal nur Anhänger in Kreisen von Technikbegeisterten.

Solange sich die Diskussionen im Spielebereich weiterhin nur um Aspekte der Grafik und Sound drehen, bestenfalls geringfügige Einflüsse des interaktiven Elements zulassen, wird wohl kein Eisenstein der Computerspiele gefunden werden. Fairer Weise muss angemerkt werden, dass die Standardisierung der Hardware im Kinobereich sehr früh stattfand und nur in grossen zeitlichen Abständen neu definiert wurde. So war es für Filmkünstler bald möglich, sich auf wesentliche Bereiche zu konzentrieren. In der Spieleindustrie scheint das Schaffen einer einheitlichen Plattform durch die weiterhin rasant fortschreitende technische Entwicklung in absehbarer Zeit kaum möglich.

III Maschinimas

Eines der ersten Experimente, Film mit Computerspielen zu verbinden wurde zuerst unter dem Namen Machinema, dann Machinima, als Kreuzung von Maschine und Cinema etabliert. Erste Anzeichen für diese Szene finden sich bereits in der Frühzeit der Computerspiele. Replay-Funktionen ermöglichten es erstmals sich das Spielgeschehen als Film noch einmal anzusehen. Dieses Feature ermunterte immer mehr Spieler, vom eigentlichen Ziel des Spieles abzuweichen und dafür sehenswertere Aktionen zu provozieren.

Erstes Beispiel dafür sind spektakuläre Crashszenen die mit dem Spiel „INDY 500“, einem Autorennspiel von 1989, erstellt und in der Replayphase mit einem Videorecorder mitgeschnitten wurden.

Sieben Jahre später veröffentlichte die Firma ID-Software den „DOOM“ Nachfolger „QUAKE“. Dieser netzwerkfähige Ego-Shooter war mit einer fortgeschrittenen Wiederholungsfunktion und einer offen programmierten Engine ausgestattet. Dadurch lies sich das äussere Erscheinungsbild des Spieles verändern.

Hugh Hancock, einer der Mitbegründer der Machinima Szene, beschreibt diese Technik des Filmemachens als eine Anhäufung von „kind of’s“, er nennt dabei „kind of making films with computergames“, „kind of making animations in a new way“, „kind of shooting films in virtual reality“, „kind of a medium“, „kind of a technology“, „kind of a toy“ und „kind of a movement“. Er sieht Machinima aufgrund der ihnen innewohnenden, rohen Energie eine Art von digitalem Punk.

Im Gegensatz zu herkömmlichen Animationsfilmen sind Machinimas schneller, intuitiver, günstiger und vor allem spontaner zu realisieren. Natürlich unterliegen Regisseure und Akteure eines Machinimas gravierenden Einschränkungen. So erlauben zum Beispiel einige Engines die Darstellung nur, wenn die Charaktere Waffen tragen. Die Detailgenauigkeit des Sets wird durch die Grafikfähigkeit der Engine bestimmt. Dialoge und Sound müssen im Augenblick immer nachträglich hinzugefügt werden.

Doch genau diese Einschränkungen machen den rauen Charme der kleinen Filme aus.

In die gleiche Kerbe wie Machinimas schlagen erste Versuche von Architektinnen und Architekten, ihre Entwürfe auf der Basis von Game-Engines zu visualisieren, um damit ihre eigenen Visionen virtuell zu realisieren.

IV Visuelle Stilmittel

Der Einsatz visueller Stilmittel die aus dem Medium Film entliehen sind, ist in der Computerspielbranche keine Seltenheit. Jedoch auch der Umgekehrte Fall tritt mittlerweile immer häufiger auf. Das Verständnis der meisten gelernten Bilder aus beiden Bereichen kann mittlerweile als allgemeinverständlich betrachtet werden.

Auf Seiten des Filmes gibt es viele Beispiele von Adaptionen und Annektierungen, die auf Computerspielen basieren.

In der ersten Hälfte der neunziger Jahre wurden frühe Videospiele verfilmt. Dazu zählten „Super Mario Bros“, „Street Fighter“ und „Mortal Kombat“. Dabei handelte es sich jedoch um nicht adäquate Umsetzungen, die der Faszination, die im Spiel vor allem durch die Interaktion entstand, nicht gerecht werden konnten. Es wurde versucht, die Charaktere einfach zu portieren und darzustellen. Dieses Vorhaben scheiterte und floppte an den Kinokassen. Es war zu früh für diese Verbindung. Mit fortschreitender technischer Entwicklung auf der einen, Schaffung virtueller Idole (s.u.) auf der anderen Seite gelang 2001 mit „Tomb Raider“ die erste wirklich kommerziell erfolgreiche Adaption. Dabei wurden über den Hauptcharakter Lara Croft hinaus auch wesentliche Elemente des Spieles in den Film übernommen. Durch diese eindeutigen Merkmale war es dem Spieler möglich das Spiel im Kino wieder zu erkennen sowie dem Filmzuschauer der umgekehrte Schritt. Mittlerweile werden Computerspiele und Filme zum Teil sogar gleichzeitig, mit ähnlichem Budget produziert, um eine maximal mögliche Übereinstimmung zu gewährleisten. Dabei müssen Orginalschauspieler für Motion Capturing Szenen und Synchronsprecher für die Vertonung des Spieles erhalten. Cut Scenes und Special Effects der Spiele werden auf Kino Niveau produziert. Die Rechte für die Veröffentlichungen liegen dabei natürlich in einer Hand. Die Filmbranche hat mittlerweile erkannt, dass der Gamebereich stark wachsend und finanziell sehr lukrativ ist. Als Beispiele für parallele Entwicklungen von Spiel und Film dienen „Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs“, „James Bond – Nightfire“ und „Chronicles of Riddick“.

Die Übernahme von Stilelementen des Computerspiels in den Kinofilm ist mittlerweile ebenso gebräuchlich. Ein populäres Beispiel beruht auf einer realen Tragödie.

Am 20. April 1999 ermordeten der siebzehnjährige Dylan Klebold und der achtzehnjährige Eric Harris an der Coumbine Highschool in Littelton, Colorado, zuerst zwölf Schüler und einen Lehrer, danach erschossen sie sich selbst. Nach

dieser Tat flammte ein neuer Diskurs über die Gewalt in Computerspielen auf, da bekannt wurde, dass diese Beiden, begeisterte Anhänger des Computerspiels „QUAKE“ waren. Ironischer Weise bedient sich der Film „Elephant“, der dieses Szenario dramatisch nacherzählt, bei Bildern die uns normalerweise nur aus Computerspielen bekannt sind. Der Film ist keineswegs eine Verherrlichung eines Massenmordes. Im Gegenteil, nur wenige Mordszenen zeigen Täter und Opfer zugleich. Emotionen beider Seiten sind selten zu sehen. Es geht so emotionslos zu wie bei einem Shooter am Computer. Dieser Eindruck wird durch lange Plansequenzen in der 3rd Person Perspektive noch verstärkt. Bei Computerspielern kommt bei der Betrachtung des Films sogar ein Gefühl der Ohnmacht auf, da man bei diesem visuellen Schema, die Interaktion gewohnt ist. Durch die angewandte Art der Kameraführung wird der Zuschauer tiefer in den Film hineingezogen und ist so direkter am Schauplatz. Der Einsatz visueller Stilmittel aus Computerspielen im Film bietet sehr mächtige Möglichkeiten.

Konträr zum o.g. Beispiel setzte die Amerikanische Regierung im Irakkrieg (2003) gewohnte optische Eindrücke aus Computerspielen zur Berichterstattung ein, um beim Zuschauer eine grössere Distanz zum Geschehen und damit ein geringeres Interesse an den tatsächlichen Gegebenheiten zu bewirken. Dieser technische Trick wird in den von der US Army produzierten Computerspielen weiter vorangetrieben. Diese Spiele sollen einerseits der Simulation von Gefechtssituationen zum Training von Soldaten, andererseits als Imagepolitik zum freien Download dienen. Die US Amerikanische Armee hat den enormen Einfluss und den Erfolg ihres Computerspiels ernst genommen und eine eigene Entertainmentfirma unter dem Namen „America's Army Government Application (AAGA) Studios“ gegründet.

Ein Aspekt der dagegen einen gewissen Unterschied des Betrachters im Kino oder dem am Computer aufweist, ist die sog. Ego-Perspektive. Der Zuschauer im Kino hat gelernt durch diese Art der Einstellung einen subjektiven Blick auf eine fiktive Welt zu erlangen. Dieser Blick wirkt stets psychologisierend. Wir befinden uns quasi im Kopf eines Charakters. Spätestens John Carpenters „Halloween“ hat für uns die Ego-Perspektive als Blick des Killers etabliert. Im Computerspiel dagegen ist die Ego-Perspektive eine Andere. Der Bildschirm wirkt wie ein Fenster, ohne das die Wahrnehmung einer anderen Figur dazwischen stehen würde. Die Gamer finden sich nicht im Kopf eines Charakters wieder, es ist ihr eigenes Ich, mit dem sie die Spielwelt wahrnehmen können.

V Virtuelle Idole

Das Phänomen virtueller Idole ist ein gegenüber den Vorherigen, ein relativ junges, da erst seit Mitte der 90er die technischen Voraussetzungen dafür geschaffen sind. Als Basis dient der massenhafte Einsatz digitaler Medien wie PC und Internet. Diese am Computer programmierten Avatare fallen nicht direkt in das Genre der Videospiele, sind aber eng mit ihnen verbunden, da sie oft ihr Geburtsstätte sind. In diesem Kontext taucht das Wort Avatar – Gott, der unter Menschen lebt – 1980 auf und wurde für menschenähnliche Figuren in Simulationen verwendet. Mittlerweile sind diese virtuellen Kunstfiguren interaktiv und können in Echtzeit auf ihr Gegenüber reagieren. Diese neuen Möglichkeiten lösten einen Boom an künstlich geschaffenen Idolen aus, von denen sich sogar einige sehr gut behaupten konnten und zu Stars wurden. Das bekannteste Beispiel unter ihnen ist „Lara Croft“ aus dem Computerspiel „Tomb Raider“. Wie die Filmbranche lange vorher, erkannte die Spielindustrie schnell, dass die Fans eine authentische, dramatische Biografie verlangten. Die menschlichen Eigenschaften bieten dem Fan die Möglichkeit sich mit seinem Idol zu identifizieren, sichert aber gleichzeitig auch die Einzigartigkeit dessen. Dies geschieht durch eine offene Form der Biografie, da das Image eines Stars niemals komplett sein darf. Das Bedürfnis des Fans einen scheinbar vollständigeren Eindruck von seinem Idol zu erhalten, ihn vielleicht sogar zu kennen, weckt stets Neugierde und Interesse. Dies macht sich z.B. durch das mehrfache Sehen eines Films, das Besuchen der privaten Website bis hin zum Kauf von Merchandising- und Promotionartikeln bemerkbar. Diese Verhaltensweisen unterscheiden sich beim virtuellen Idol kaum vom Realen.

VI Narration

Als narratives Medium beherrscht beim klassischen Hollywoodfilm der Plot die Bilder. Diese Erwartung an das Kino kann natürlich nicht erfüllt werden, wenn das Spiel auf der Ebene der originalen Narration adaptiert. Dabei werden die Protagonisten zu flachen, auf wenige Eigenschaften reduzierte Figuren gemacht. Alleine bunte Bilder und ein schneller Schnitt können über diesen Makel nicht hinwegtäuschen. Doch sowohl Computerspiel als auch Film leben von der Erzählung und von der Nacherzählung, dem privaten Erleben des Films oder Spiels durch den Rezipienten. Dessen Fähigkeit und auch Willen, die Geschichte wiederzugeben, haucht dieser Leben ein. Nicht von ungefähr kommt die Wortverwandtschaft zwischen „Spiel“ und „Schauspiel“, die die Grundlegende Beziehung der beiden Medien auf Basis des Geschichtenerzählens belegt.

Dennoch unterscheiden sich die Narration im Computerspiel und Film grundlegend. Im Film ist die Handlung bereits vorher definiert und kann lediglich mit einer Zustimmung oder Ablehnung quittiert werden. Abgesehen von einigen wenigen Experimenten mit demokratischem Kino kann diese Tatsache als allgemeingültig betrachtet werden. Im Spiel dagegen ist die Handlung zwar meist ebenso vorgegeben, aber in verschiedene Handlungsstränge aufgeteilt und sie wird zusätzlich durch die Interaktion des Spielers beeinflusst. Für diese Art von Spielen stehen vor allem Adventures. In Computerrollenspielen sind Eckpfeiler der Geschichte definiert und können vom Spieler auf Basis der Regeln gefüllt werden. Neuere Spielformen wie MMORPGs erlauben durch Besetzung der meisten teilnehmenden Charaktere durch menschliche Mitspieler sogar eine beinahe frei geschehende Geschichte.

Diese Ebene in das Medium des Films zu übernehmen ist im Augenblick noch nicht absehbar, da technische Schranken dies verhindern.

VII Notwendigkeit einer eigenen Sprache

Die Zukunft des Filmes und eine Weiterentwicklung dieses Mediums sehen viele in der aus dem Bereich der Computerspiele stammenden Interaktivität. Der derzeitige Stand der Technik erlaubt aber bestenfalls einen fiktiven Ausblick auf ein solches Hybridmedium. Es wirft sich die Frage auf, ob die gewohnten Rezeptionsgewohnheiten aus dem Kino überhaupt mit Interaktivität in Einklang zu bringen sind. Wir sind es gewohnt Filme im Kino kollektiv zu konsumieren und zu erleben. Während das Element des kollektiven Erlebnisses durchaus in ein neues Medium zu retten wäre, scheint die gemeinsame Konsumierung kaum mit Interaktivität vereinbar zu sein.

Doch um etwas Neues zu Erschaffen und zu Etablieren muss man sich auf alle Fälle von gewohnten Rezeptionsgewohnheiten lösen und offen für neue Ideen sein. Es ist unvermeidlich, für ein Hybridmedium eine neue Sprache des Ausdrucks zu finden und nicht nur Altes anzupassen und zu übernehmen.

Ein wichtiger Punkt, der in der Vergangenheit bei der Entwicklung von Spielen oftmals übersehen wurde, sollte – frei nach Lorient – bei theoretischen Gedanken zu einem neuen Hybriden stärker bedacht werden.

„Spiel muss auch Freude bereiten“

Quellenangaben:

Georg Seeßlen: Pacman & Co. – Die Welt der Computerspiele, Hamburg 1984

Dominik Landwehr: <http://www.xcult.org/texte/landwehr/toyforum03.pdf>, 20.06.2004

Dominik Landwehr: <http://www.xcult.org/texte/landwehr/game1.html>, 20.06.2004

Birgit Richards: <http://www.birgitrichard.de/projekt/fsgesenco.html>, 16.06.2004

Michael Staiger: http://www.artechock.de/film/text/artikel/2002/04_24_fincher.htm 16.06.2004

Klaus Rebensburg: <http://www.medienengineering.de/lehre/NLMRingvorInspaceWS20032004/AlleZusammen.pdf>,
16.06.2004

Karin Wenz: http://www.netzliteratur.net/wenz/wenz_computerspiele.htm, 16.06.2004

Inge Kirsner: <http://www.theomag.de/23/ik4.htm>, 16.06.2004

Diedrich Diederichsen: <http://www.filmzentrale.com/rezis/tombraiderdd.htm>, 16.06.2004

Thomas Willmann: <http://www.heise.de/tp/deutsch/kolumnen/wil/12679/1.html>, 16.06.2004

Forschungsbericht: <http://www.phzh.ch/webautor-data/dokus/do-re-forschungsbericht.pdf>
16.06.2004

Markus Wiemker: <http://www.gradnet.de/papers/pomo2.archives/pomo99.papers/Wiemker99.htm>, 16.06.2004

Thomas Willmann: <http://www.heise.de/tp/deutsch/kolumnen/wil/11958/1.html>, 16.06.2004

