media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

Benjamin Beil

Film

2011

https://doi.org/10.25969/mediarep/839

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Beil, Benjamin: Film. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 11 (2011), Nr. 2, S. 59–63. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/839.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:
https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:467-8205

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.

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

FILM

VON BENJAMIN BEIL

Auf den ersten Blick mag sich der Film als ein handlungsmächtiger Aktant im Game Design-Prozess darstellen. So preisen Entwickler ihre Werke immer wieder gerne als »Filmic Games«[1] oder »Cinematic Experience«[2] an, bestimmte Levelabschnitte werden als »cinematic set pieces«[3] oder »blockbuster moments«[4] beschrieben. Die bedeutenden Verknüpfungspunkte der beiden Medien zeigen sich zudem in aktuell knapp 90 Computerspiel-Verfilmungen[5] und unzähligen Spielumsetzungen von Filmen.

Auf den zweiten Blick erscheint eine solche ›harmonische‹ Medienkonvergenz[6] von Computerspiel und Film jedoch fragwürdig. So genießen gerade Adaptionen von Filmen einen zweifelhaften Ruf. Einerseits, da es sich oft um sogenannte Tie-In-Games, und damit nicht selten um hastig produzierte, mit den Release-Zeitplänen der Filmvorlage synchronisierte Auftragsproduktionen handelt.[7] Andererseits, weil sich lizenzierte Spiele meist als nur mäßig originelle Kopien anderer erfolgreicher Spielkonzepte entpuppen, auf die das jeweilige Filmszenario (mehr oder weniger sorgfältig) aufgesetzt wurde.[8] Auf diese Weise stellt sich die Verknüpfung von Computerspiel und Film letztlich vor allem als eine Verflechtung von Game- und Film-Industrie dar, die im Wesentlichen durch die multi-mediale

1 Nutt: »Designing Filmic Games«, o.S.

2 Davis: »Creating the Cinematic Experience«, o.S.; Wesołowski: »Beyond Pacing«, o.S.

3 Graft: »Reflecting on UNCHARTED 2«, o.S.

4 Ebd.

5 Vgl. »List of Films Based on Video Games« (Stand: 15.09.2011, http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_based _on_video_games).

6 Vgl. Jenkins: Convergence Culture; Brookey: Hollywood Gamers.

7 Umgekehrt erweisen sich Computerspiel-Verfilmungen häufig als uninspirierte Genreproduktionen, die außer dem Setting und der Rahmenhandlung wenig Ähnlichkeit mit dem Spielerlebnis der Vorlage aufweisen – Matteo Bittanti spricht hier treffend von *gamexploitation*: »[T]he logic behind the adaptation strategy is purely economic: In most cases, these films simply try to draw a pre-existing fan base to the cinema rather than expanding the cinematic discourse on video games.« (Bittanti: The Technoludic Film, S. 208)

8 So gibt es die ›Versoftung‹ der LORD OF THE RINGS-Filme (USA, 2001-2003) wahlweise als Online-Rollenspiel (THE LORD OF THE RINGS ONLINE (Turbine, 2007)), als Beat-'Em-Up (THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS (Stormfront Studios, 2002)) oder auch als Echtzeitstrategiespiel (THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH (EA, 2004)). Actionfilme dienen vorzugsweise als Szenarien für First-Person- oder Third-Person-Shooter (z.B. QUANTUM OF SOLACE (Treyarch, 2008)), während Lizenzspiele, die sich eher an ein jüngeres Publikum richten, häufig als Jump'n'Run (z.B. WALL-E (Heavy Iron Studios, 2008)) oder auch als Rennspiele (z.B. CARS (THQ, 2006)) umgesetzt werden.

Auswertung von Franchises geprägt ist.[9] Darüber hinaus haben sich Game-Film-Hybriden bislang eher als Sackgasse der Evolution des Computerspiels erwiesen, wie etwa das Genre des Interactive Movie zeigt.[10]

Die folgenden Ausführungen bewegen sich damit nicht selten auf einem recht schmalen Grad zwischen Marketing-Floskeln und Gründungsmythen. Ohnehin ist der Film innerhalb dieses Bandes jener streitbaren Sphäre von Aktanten[11] zuzuordnen, die sich nicht unmittelbar als Werkzeug bzw. Kulturtechnik in den Operationsketten des Design-Prozesses wiederfinden, sondern vielmehr an den Außenbereichen des Aktanten-Netzwerks als Inspirationsquelle oder als ein Set von Konventionen (oder beides) funktionieren.

Der Einfluss eines Films (bzw. bestimmter filmischer Stile) auf den Game Design-Prozess (respektive die Bezugnahme von Game Design auf Film) kann sich somit in sehr unterschiedlichen Graden manifestieren. Eine vermeintlich simple wie eindeutige Verbindung liegt bei Spielumsetzungen von Filmen vor, die ein mehr oder weniger ›vorlagentreues Nachspielen‹ bestimmter Handlungs-Abschnitte erlauben – wobei sich die Auswahl dieser Sequenzen vorzugweise an den Action-Momenten des filmischen ›Vorbilds‹ orientiert, da sich insb. Schuss- und Nahkampfduelle oder Verfolgungsjagten plausibel mit (Action-)Spielmechaniken verknüpfen lassen.[12]

Schwieriger wird die Rekonstruktion von Operationssketten für den Fall einer von den Designern benannten ›Beeinflussung‹ durch bestimmte filmische Werke. Wenn etwa die Entwickler von ALAN WAKE (Remedy, 2010) als Inspirationsquellen Filme wie THE SHINING (USA, 1980) oder LOST HIGHWAY (USA, 1997)

9 Vgl. Distelmeyer: »Unterwegs zur Abteilung Spieltheorie«.

10 Vgl. Lunenfeld: »The Myths of Interactive Cinema«. So scheinen auch die Entwickler aktueller Game-Film-Hybriden dieses ›Label‹ eher mit Vorsicht zu verwenden, wie etwa im Fall von HEAVY RAIN (Quantic Dream, 2010) deutlich wird: »Actually, it's always difficult for us to brand what we're doing and to explain what HEAVY RAIN is about. I guess that the best short-form definition we found was ›interactive movie‹, which is a double-edged sword quite simply because it reminds people of those games at the early '90s when you were basically in a movie and you had the choice between going to the left or opening the door to the right – which of course HEAVY RAIN is absolutely not.« (Sheffield: »Heavy Dreams«, o.S.)

11 Genauso wie etwa – wenn auch je auf unterschiedlichen Ebenen angesiedelt – die Aktanten **Literatur**, **Comic** oder **Genre**.

12 Natürlich sind hier Binnendifferenzierungen nötig: So tendieren viele spielerische Adaptionen dazu, zusätzliche, mit dem narrativen Setting der Vorlage ›kompatible‹ Sequenzen zu integrieren – teils um (aus Sicht der Produzenten) dem Franchise-Produkt einen ›narrativen Mehrwert‹ zu verleihen, teils um (aus Entwicklersicht) die ›Eigenständigkeit‹ des Spiels als künstlerisches Werk herauszustellen. So argumentiert etwa Paul O'Connor, Design Director des Spiels THE BOURNE CONSPIRACY (High Moon Studios, 2008), einer Spielumsetzung der BOURNE-Filmtrilogie (USA, 2002-2007), die wiederum auf einer literarischen Vorlage basiert: »We weren't just doing an interactive version of somebody else's movie, or somebody else's vision.« (Nutt: »Designing Filmic Games«, o.S.)

(sowie die Fernsehserie TWIN PEAKS (USA, 1990-1991)) angeben[13], lässt sich dies anhand bestimmter Settings, Charaktere und Items im Spiel durchaus nachvollziehen. Der Einfluss von David Lynchs ERASERHEAD (USA, 1977) auf das Jump'n'Run LIMBO (Playdead, 2010)[14] ist hingegen nur schwerlich durch konkrete narrative Überschneidungen rekonstruierbar. Vielmehr bleiben die Spuren in den Transformationsprozessen hier letztlich genauso wenig ›fassbar‹ wie die surreale und verstörende Atmosphäre der Filmvorlage.

Ohnehin scheinen – abseits der Franchise-Produktionen – filmische Einflüsse eher als diffuses Repertoire bestimmter Genre-Motive[15] (etwa bei Survival Horror Games[16]) oder vielmehr in Form »populärer [filmischer] Mythologien«[17] zu funktionieren. Dabei lassen sich gerade bestimmte narrativ entkoppelte Stilformen oft selten auf einen bestimmten Film zurückverfolgen.[18]

FALLBEISPIEL DOOM

Eine der wahrscheinlich berühmtesten wie einflussreichsten filmischen Vorlagen bzw. Inspirationen aus dem Bereich der Gründungsmythen des Game Design ist die (Quasi-)Adaption von James Camerons ALIENS (USA, 1986) durch den genreprägenden First-Person-Shooter DOOM (id, 1993). So heißt es in den von David Kushner verfassten Produktionsnotizen:

> ALIENS. Everyone at id was a huge fan of this sci-fi movie. They thought it would make a great game. After some research, Jay [Wilbour] found that the rights were available. He thought they could get a deal. But then they decided against it. […] Here was this amazing new technology, so why not have a game about demons versus technology, Carmack said, where the player is using high-tech weapons to defeat beasts from hell? […] They all agreed that was what the game

13 Vgl. http://www.heise.de/newsticker/meldung/GDC-Die-Einfachheit-des-Schreckens-in-Limbo-1060114.html, 15.09.2011.

14 Vgl. http://www.heise.de/newsticker/meldung/GDC-Auf-Alan-Wakes-Spuren-1060735.html, 15.09.2011.

15 Vgl. hierzu auch den Aktanten **Genre** im vorliegenden Band.

16 Vgl. Perron: Horror Video Games.

17 Eder: Dramaturgie des populären Films, S. 5.

18 Eine Ausnahme bildet hier etwa die Zeitlupen-Variation Bullet Time, die charakteristisch für die MATRIX-Trilogie (USA, 1999-2003) ist. Interessanterweise – oder vielleicht auch typischerweise vor dem Hintergrund der verworrenen Computerspiel-Film-Vernetzungen – wurde die Bullet Time jedoch nicht durch die Spielumsetzung ENTER THE MATRIX (Shiny Entertainment, 2003) in das Formenrepertoire des Computerspiels eingeführt, sondern durch den Third-Person-Shooter MAX PAYNE (Remedy, 2001), der die neue Zeitlupen-Ästhetik darüber hinaus spielfunktional besser als die ›offizielle Adaption‹ zu integrieren vermochte. Vgl. hierzu auch Meinrenken: »Bullet Time & Co«.

> could be like: a cross between EVIL DEAD [USA, 1987] and ALIENS, horror and hell, blood and science.[19]

Hier zeigt sich bereits ansatzweise die Komplexität der Transformationsprozesse, die das filmische ›Vorbild‹ ALIENS durchlaufen hat, sowie die Verknüpfung mit anderen Aktanten wie etwa Copyright-Fragen, Hierarchien beim Developer id (Carmack, Romero, Wilbour) und nicht zuletzt eben auch der Einfluss anderer Filme, wie die EVIL DEAD-Reihe.

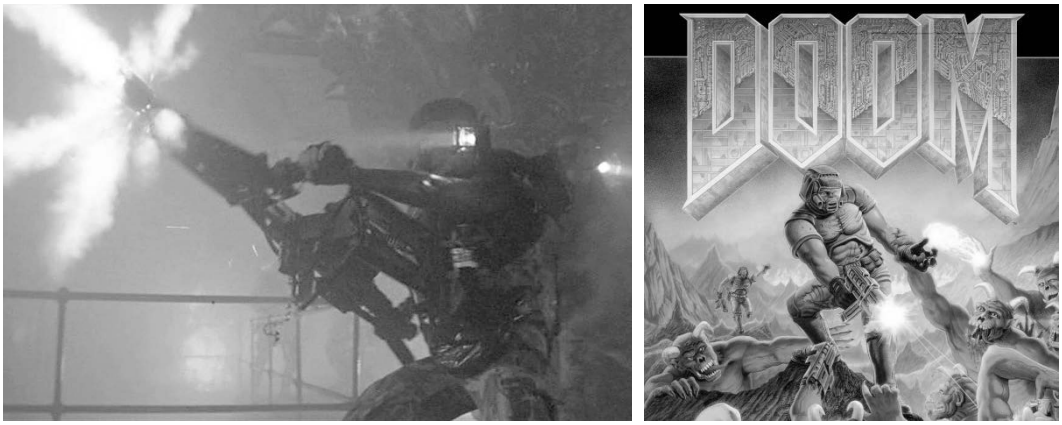

Abb. 1: ALIENS (USA, 1986) und DOOM (Cover, Detail; id 1993).

Zudem wird deutlich, dass der Aktant Film – ALIENS – letztlich viel zu umfassend gewählt ist. So zeigt Matteo Bittanti im Abschnitt »ALIENS: the steadicam becomes a weapon« seines Textes *From Gunplay to Gunporn*, dass vor allem die Nutzung oder vielmehr noch die ›Inszenierung‹ bestimmter Waffen in ALIENS das Design von DOOM maßgeblich geprägt hat:

> John Carmack and John Romero's re-writing of ALIENS is not faithful to its source, as Cameron's movie centers on a female character fighting against hordes of phallic-shaped monsters. *Rather, they adapted the M56 smart gun itself.*[20]

Doch dies ist wiederum ein anderer Aktant …

19 Kushner: Masters of Doom, S. 122-123.

20 Bittanti: »From GunPlay to GunPorn«, o.S.

LITERATURVERZEICHNIS

Bittanti, Matteo: The Technoludic Film. Images of Video Games in Movies (1973-2001), San Jose 2001.

Bittanti, Matteo: »From Gunplay to GunPorn: A Technovisual History of the First-Person Shooter«, 2008, http://humanitieslab.stanford.edu/44/249, 15.09.2011.

Brookey, Robert Alan: Hollywood Gamers. Digital Convergence in the Film and Video Game Industries, Bloomington 2010.

Davis, Ashley: »Creating the Cinematic Experience of UNCHARTED 2«, 2010, http://www.destructoid.com/gdc-10-creating-the-cinematic-experience-of-uncharted-2-166867.phtml, 15.09.2011.

Distelmeyer, Jan: »Unterwegs zur Abteilung Spieltheorie. Überlegungen zum Verhältnis zwischen Videospielen und dem populären Kino«, in: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Immersion. Interaktion. Partizipation, Marburg 2006, S. 187-207.

Eder, Jens: Dramaturgie des populären Films, Münster: 2000.

Graft, Kris: »Reflecting on UNCHARTED 2: How They Did It«, 2009, http://www.gamasutra.com/view/feature/4191/reflecting_on_uncharted_2_how_.php, 15.09.2011.

Jenkins, Henry: Convergence Culture. Where Old and New Media Collide, New York 2006.

Kushner, David : Masters of DOOM, New York 2004.

Lunenfeld, Peter: »The Myths of Interactive Cinema«, in: Ryan, Marie-Laure (Hrsg.): Narrative across Media. The Languages of Storytelling, Lincoln 2004, S. 377-390.

Meinrenken, Jens: »Bullet Time & Co. Steuerungsutopien von Computerspielen und Filmen als raumzeitliche Fiktion«, in: Leschke, Rainer/Venus, Jochen (Hg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne, Bielefeld 2007, S. 239-270.

Nutt, Christian: »Designing Filmic Games: Paul O'Connor And The Bourne Conspiracy«, 2008, http://www.gamasutra.com/view/feature/3577/designing_filmic_games_paul_.php, 15.09.2011.

Perron, Bernard: Horror video games. Essays on the Fusion of Fear and Play, Jefferson 2009.

Wesołowski, Jacek: »Beyond Pacing: Games Aren't Hollywood«, 2009, http://www.gamasutra.com/view/feature/4032/beyond_pacing_games_arent_.php, 15.09.2011.