

GESPIELTER FILM

STEIGENDE UMSÄTZE AUS COMPUTERSPIELEN UND PERIPHERIEPRODUKTEN
MACHEN DEM KINOALM ALS TOP-UNTERHALTUNGSMEDIUM
DIE VORRANGIGE POSITION ZUNEHMEND STREITIG.
IM ZEITALTER DER BILDERAUT SCHEINEN DIE BILDER WEGZULAUFEN
ODER IN ANDERE MEDIEN ABZUWANDERN.
WIE LASSEN SICH DIE VERÄNDERTEN VORZEICHEN
UND ENTWICKLUNGEN ERKLÄREN?

Ausgangspunkt bildet die Massentauglichkeit des Personal Computers, die etwa in den 1980er Jahren mit den IBM-kompatiblen PCs und dem Betriebssystem Windows beginnt. Mit periodisch sich verdoppelter Prozessorleistung (*Moore'sches Gesetz*) lassen sich zunehmend immer komplexer werdende Aufgaben bewältigen. Zugleich halten die Entwickler von Hard- und Software danach Ausschau, in wie weit sich traditionelle Medien mit dem Computer verarbeiten lassen. Das Computerspiel ist mit seinen Simulationen Beispiel par excellence für die Verarbeitung medialer Potentiale und Vorbilder. Die Bildästhetik im Spiel orientiert sich an der Fotografie, das Bewegungs- und Narrationskonzept am Medium Film, Textbausteine und Audiosequenzen sind weitere wichtige Module für das Fullfillment. Alle Sinne sollen den Nutzer erreichen und ihn in seinen Bann ziehen. Der Blick in die Geschichte des Computerspiels macht deutlich, wie die Filmästhetik Einzug in das Spiel hält beziehungsweise welche gegenseitige Beeinflussung stattfindet. Es zeichnen sich maßgeblich folgende Wege ab: Filme dienen als Vorlage für Computerspiele (Ära vor dem Datenträger CD-ROM); Filmausschnitte werden ins Spiel integriert (Ära mit dem Datenträger CD-ROM); Filmästhetik wird durch homogene Virtualisierung simuliert (ohne Integration von Echtfilm-Sequenzen); Computerspiele dienen als Vorlage für Filmproduktionen. In der Startphase kommerzieller Computerspiele werden nur wenige Filmtitel als Spiel umgesetzt. Dazu zählen unter anderen *Indiana Jones: The Temple of Doom* (1985, Atari) oder *Alien 3* (1992, Commodore C 64 u.a.). Dominant sind Spiele in der 2D-Ära mit einfachen Aktions- und Handlungsmustern, die noch deutlich von den Arcade Games der Spielhallen geprägt sind. Mit der technischen Weiterentwicklung der Hardware, die nach anfänglichen Performanceschwächen und vektorbasierter Gestaltung die sehr rechenintensiven Computeranimationen oder Filmdaten (Pixel) immer besser verarbeiten und mit verzögerungsfreiem Bildschirmaufbau anzeigen kann, ändert sich der Einfluss. Schnelle CPU, Grafikkarten, speicherintensive mobile Datenträger (CD-ROM) bereiten die Integration von Filmsequenzen ins Computerspiel vor. In *Phantasmagoria* (1995) werden Filmsequenzen im Intro und in Zwischensequenzen gezeigt. Der Spieler steuert seine Spielfigur mit Bildschwenks durch statische Fotobildräume. Ähnliches Gestaltungsprinzip findet sich bei *Privateer 2* (1996), das mit prominenten Darstellern wie Jürgen Prochnow und John Hurt für die Filmausschnitte besetzt war. Zur Auswahl stehende Textdialoge forcieren die Entfaltung der Spielgeschichte, zudem kommen bereits 3D Raumkämpfe hinzu. Die erfolgreiche Flugsimulation **Wing Commander** hat zur Entwicklung vieler Fortsetzungen geführt.

1994 wird mit der Multi-Millionen-Dollar-Produktion des 3. Teils (*Heart of the Tiger*) das Entertainment des Films mit der Interaktivität des Computerspiels kombiniert. *Wing Commander* (5): *Prophecy* (1997) wartet mit vielen Videosequenzen auf, die aufgrund der Datengröße drei Installations-CDs erforderlich machen. Mit dem Fortschreiten vom Spieler bewältigter Flug-Missionen im Gameplay eröffnen sich immer neue Filmausschnitte. Der Spieler gewinnt zunehmend den Eindruck, dass er die Rolle des Protagonisten übernimmt und in Agitation mit den Filmhelden den Science-Fiction Film selbst steuert. Die Annäherung an den Film setzt sich mit Verbesserungen des Interaktionskonzeptes und mit der Ausweitung der Spiel-tiefe fort. Zum Teil verschmelzen im Spiel *Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* (2003) nahtlos die Übergänge filmischer und computergestützter Sequenzen. Intropassagen der jeweiligen Missionen starten mit Originalsequenzen aus dem erfolgreichen Kinofilm. Das letzte Filmbild bleibt gewissermaßen als Standbild stehen und verwandelt sich nahezu unmerklich vom Pixelbild zur CAD-Szene des Computerspiels. Der Spieler kann ohne Zäsur den Film selbst weiterspielen; ein herausragendes Beispiel für Medienfusion und Medienkonvergenz. Wenn der Trend zur Integration von Realfilmsequenzen im Computerspiel nachweislich mit zeitgemäßen Beispielen nachlässt, heißt dies nicht zugleich, dass keine filmischen Mittel mehr eingesetzt werden. Das Gegenteil ist der Fall. Der Film braucht nicht mehr als Versatzstück verwendet zu werden, sondern wird gewissermaßen selbst simuliert. Ohne implementierte Filmsequenzen werden Filmvorlagen in virtuelle Spielwelten transformiert, d.h. alle Animationssequenzen werden aus den Potentialen der virtuellen Szene generiert, oder es werden Konzepte realisiert, die filmästhetisch wirken, ohne Filmvorlagen zu verwenden. Gameentwickler setzen immer mehr am Medium Film orientierte Schnittsequenzen, Kameraführungen und Aktionplots ein. Manche Spiele (z.B. Rennsimulationen) verfügen zudem über Reviews, in denen man Spielabschnitte in der Wiederholung aus unterschiedlicher Kameraperspektive anschauen kann. Neben den bildästhetischen Aspekten ist vor allem aber das zur Disposition stehende Narrations- und Interaktionskonzept dafür verantwortlich, dass ein Spiel als interaktiver Film funktioniert. Dazu ist es notwendig, dem Spieler im Idealfall intuitiv Regelwerke zu vermitteln, die ihm die Kunstwelt mit ihren Gesetzen, Interaktionsmöglichkeiten vertraut machen. Er erlangt im Fortschritt des Spielens immer mehr an Informationen über seine eigene oder über andere Spielfiguren. Dabei entfalten sich Möglichkeiten, die dem Medium Film verschlossen sind: der Spieler greift selbst in das Geschehen ein, er übernimmt mit

Geschick oder Taktik die Rolle des Hauptdarstellers. Das macht den Reiz aus und kennzeichnet den Erfolg des Mediums. Daran sind erste Versuche zum interaktiven Kinofilm wie der 1992 in New York gezeigte *I am your man* gescheitert. Der Verlauf dieses Films ließ sich durch die Besuchergruppe zwar mit Einschränkungen steuern, allerdings konnten nur Mehrheitsentscheidungen berücksichtigt werden. Hingegen kann im Computerspiel alles gesteuert werden, was sich bewegt: von der Fee bis zum Magier, vom Agenten bis zum Söldner, vom Kinohelden bis zum Jedermann, vom Boot bis hin zum Raumschiff. Professionelle Story-Schreiber werden engagiert, um filmgleiche Stories zu kreieren, um dem Spiel Tiefe zu vermitteln. Unbestreitbar besitzt das Medium Computer noch ungeahnte Ressourcen für Aktion geladene Erzählung und Handlung. Einige neue Akzente sind vom Computerspiel - oder anders formuliert: vom gespielten Thriller - *Fahrenheit* [2005] ausgegangen. Vereinzelt werden sich überschneidende Handlungen durch geteilte Bildschirme präsentiert. Die Simultanität eskalierender Situationen (Flüchtender/Verfolgter) verstärkt den Spannungsbogen enorm. Das Interface kommt ohne einen Cursor aus, dafür müssen aber auf eigenwillige Weise Symbole mit der Mausbewegung nachgezeichnet werden. Auch wird nahezu erstmalig in Computerspielen die Emotion der Spielfigur mit einem Gefühlsbarometer steuerbar. Positive Ereignisse (Dialoge, auch Nahrungsaufnahme)

heben die Laune, belastende stressige Situationen können dazu führen, dass die Stimmung ins Depressive überwechselt. Auf dem Tiefpunkt angelangt, wird das Spiel beendet. Insgesamt lässt sich hier festhalten, dass sich die Medien Film und Spiel zunehmend wechselseitig beeinflussen, sich die jeweiligen Konzepte aber nicht 1:1 adaptieren lassen. Auch ist aus der Sicht des Motivgebers anzumerken, dass mehr erfolgreiche Filme als Vorlage zur Entwicklung gleichnamiger Computerspiele führen als umgekehrt. *Uwe Boll* zählt übrigens zu den wenigen Regisseuren, die sich für die Verfilmung von Computerspielen engagieren (*Alone in the Dark*, *Dungeon Siege*). Der Rückblick in die Geschichte des Computerspiels bringt dessen enorme Dynamik zum Ausdruck. Von einem vergleichbaren

Erfolg kann das Medium Film nicht gerade sprechen, oder doch? Will man seine Entwicklung kurz zusammenfassen, so sind die Schritte von fotografischen Reihenmotiven zur flüssigen Bewegung, vom Schwarz-Weiß- zum Ton- und Buntfilm verlaufen. Das Fernsehen baut sich zum Massenmedium aus. Zu experimentellen Unternehmungen gehören 3D-Filme, die aber nur Teilerfolge erzielen; ob es *James Cameron* mit dem geplanten *Project 880* gelingt, mit der Fusion Camera dem 3D eine neue Dimension zu vermitteln, bleibt abzuwarten. Der interaktive Film hat, wie oben bemerkt, bislang noch keinen kommerziellen Erfolg auslösen können, bemerkenswerte medienkünstlerische Arbeiten hier

außer Acht gelassen. Allerdings gehen für Special Effects mit den sich verfeinernden digitalen Bearbeitungsmöglichkeiten wichtige Akzente aus. Mit dem Einzug des CGI (computer generated image) lassen sich für bizarre und aufwendige Szenen digitale *Matte-Screens* und computergenerierte Animationen einsetzen oder für ungewöhnliche Bewegungssets das *Motion-Capturing* anwenden. Besonders instruktiv sind für das Medium Film solche Beispiele, deren effektiv inszenierte CGI-Sequenzen den Zuschauer in ungeahnte Sinnes-täuschungen und Emotionen versetzen. Man denke an die äußerst real wirkenden Dinosaurier in *Jurassic Parc*, die beeindruckenden Morphingszenen des *Cyborg* in *Terminator II* oder an die artistischen Sprungeinlagen von Leo in *Matrix*. Dies reicht von Einzelsequenzen bis zu vollständig gerenderten

Filmen wie *Toy Story*, *Final Fantasy*, *Shrek* oder *Polar Express*. Reale Darsteller werden durch Kunstfiguren ausgetauscht, der Realraum wird durch virtuelle Umgebung ersetzt. Das eröffnet viele neue Potentiale für filmisches Erzählen und bereichert unsere Seherfahrung mit Kreationen aus der Virtualität. Es kommt nicht von ungefähr, dass die Trilogie *Herr der Ringe* erst in der Epoche der digitalen Bildbearbeitung in Angriff genommen wurde. Ob die Filmästhetik durch die Möglichkeiten des CGI neue Akzente erfährt und der Film gegenüber dem Computerspiel seine vorrangige Marktposition wieder erlangen kann, muß die Zukunft des Wettbewerbs konvergierender Medien zeigen.

>> Fragen an Dr. Andreas Korn: <http://www.andreas-korn.de>

