

Transfer mit Tücken

Autor(en): **Heybrock, Mathias**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Film : die Schweizer Kinozeitschrift**

Band (Jahr): **53 (2001)**

Heft 6-7

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-932522>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Transfer mit Tücken

Mit «Tomb Raider» wird eines der populärsten Computerspiele für die Leinwand adaptiert. Gedanken zur Wechselbeziehung zwischen zwei populären Medien.

Mathias Heybrock

Dass die Welt, wie wir sie kennen, ein einziges Computerspiel sei, eine von Ausserirdischen erstellte Simulation, die uns Erdenbewohner über eine armselige Sklavenexistenz hinwegtäuschen soll, war die Zukunftsvision des Kinofilms «The Matrix» (1999). Trotz oder wegen ihres Pessimismus machte diese Vision deutlich, welchen Stellenwert das *gaming* inzwischen hat: Es taugt durchaus als Welterklärungsmodell, als metaphorisches Konzept, das zum Beispiel in der Lage ist, den Menschen aufzuklären über seinen Hang, sich Illusionen zu machen.

Bemerkenswerterweise freilich geschah das mit den Mitteln des Films, der bis vor kurzem in den Augen der meisten das Illusionsmedium schlechthin war – und zu reflexiven Anstrengungen nur in Ausnahmefällen (haben Sie schon den neuen Godard gesehen?) fähig. Doch spätestens dann, wenn ein neues Medium am Horizont der Kulturgeschichte auftaucht, erhält das bis anhin jüngste den Rang eines Klassikers, dem man jetzt ruhig auch philosophische Qualitäten zubilligt. Insofern ist es vielleicht kein Wunder, dass die intelligentesten Gedanken über Videogames von Regisseuren wie den Gebrüder Wachowski («The Matrix») oder David Cronenberg («eXistenZ», 1999) stammten. Bis jetzt jedenfalls haben ihre Theorien auf die Debatten zum Thema Computerspiel einen stärkeren Einfluss gehabt als alles, was an den Unis in dieser Hinsicht geleistet wird.

Vom Wort zum Bild

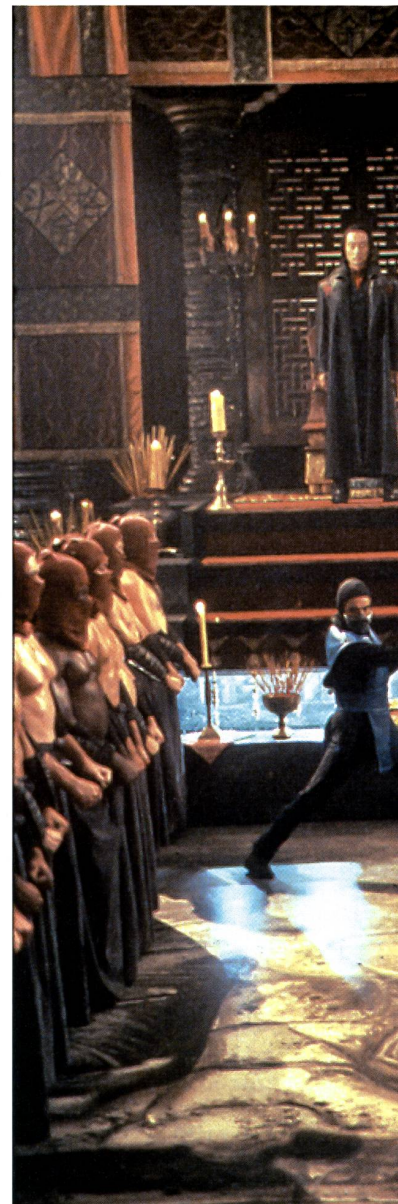
Eine Computerspieltheorie gibt es erst in Ansätzen. Aber schon jetzt kann man sagen, dass noch immer das alte McLuhan-Wort gilt, dass der Inhalt eines Mediums ein anderes Medium ist. Im Fall der Games war zunächst eher die Literatur als der Film bestimmend. Spiele wie «Colossal Cave Adventure» oder «Amazon» arbeiteten textbasiert; ihre virtuellen Welten erschlossen sich dem User als Worte. Er las auf dem Bildschirm die momentane Situation im Spiel, gab per Tastatur einen Befehl ein, wodurch sich die Spielkonstellation änderte, worauf der Spieler wiederum mit einem Tastaturbefehl reagieren konnte. Erst zu Beginn der Neunzigerjahre, nach erheblichen Fort-

schritten auf dem Hardwaresektor, wurden die Computerspiele dank besserer Grafikkarten «bildlicher» und nahmen sich immer häufiger Filme als Vorbild. Von «Stars Wars» gibt es ebenso eine Version für den PC und die Konsole wie von «Toy Story». Neben solch direkten Transfers gilt jedoch allgemein, dass sich das grafische Umfeld der neuen Spiele stark an dem orientiert, was man aus dem Kino kennt: Sie versuchen, ihre künstlichen Welten möglichst echt aussehen zu lassen. Wenn also die neue Version eines Spiels erscheint, wie das vor einigen Monaten mit «Tomb Raider V» der Fall war, diskutieren die Fans in erster Linie Fragen der Auflösung. Sind die Bilder noch hyperrealistischer geworden, die Bewegungen der Hauptfigur noch natürlicher? Aber natürlich auch: Welche Knarren stehen der Titelheldin Lara Croft diesmal zur Verfügung und wie kommen ihre Riesenbrüste diesmal zur Geltung?

Die Macht des Memory-Sticks

Bei allen Bemühungen von Film und Videogame um ein möglichst realistisches *setting*, trennt die beiden Medien jedoch auch etwas. Die Welt eines Games erschliesst sich dem Spieler nur aus der Perspektive der handelnden Hauptperson, in deren Rolle man somit mehr oder weniger schlüpft. In dieser Perspektive besteht der Kitzel vieler Adventure- und Action-Games. Man weiss nie, wer oder was hinter der nächsten Ecke lauert, man muss sich den virtuellen Raum mit List und Geduld erkämpfen. Übermut bezahlt man oft genug mit dem Leben, was freilich gar nicht so schlimm ist, wenn man über einen Memory-Stick verfügt und vorher den Spielstand abgespeichert hat. Im Kino hat der Zuschauer in der Regel mehr Überblick; er rückt eher in die Position des Autors/Regisseurs, der das komplexe Geschehen geschaffen hat und wie ein allwissender Erzähler über mehr Informationen verfügt als die Personen in der Handlung.

Daraus ergeben sich für den Transfer Tücken. Wer sich an der selbstreflexiven, hochkomischen Dramaturgie der computeranimierten Disneyfilme aus der «Toy Story»-Reihe erfreut hat, wird von dem gleichnamigen Spiel für die Konsole vielleicht etwas enttäuscht sein. Dort schlüpft man in die Figur von Buzz Lightyear und

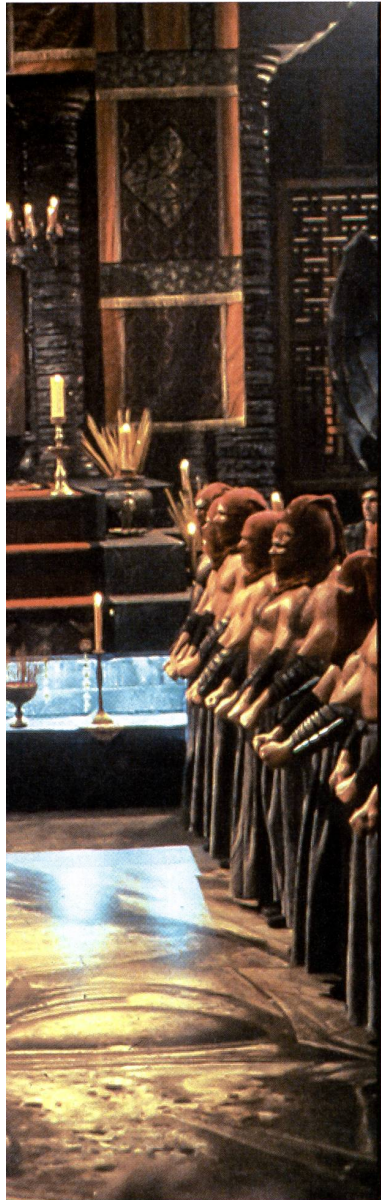


Traf den Sehnerv der Fans:
«Mortal Kombat»

Vom Kulturjournalismus werden die Games mehrheitlich immer noch mit Verachtung gestraft



Welche Knarren stehen der Titelheldin Lara Croft diesmal zur Verfügung?

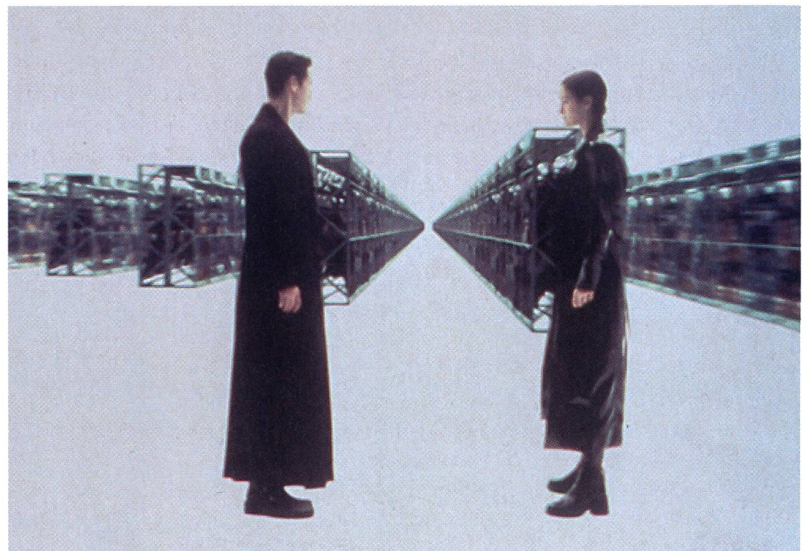


wird auf einen eher unaufregenden Parcours geschickt, um soviel Münzen wie möglich aufzusammeln. Gerechterweise muss man sagen, dass das Spiel für Kinder gedacht ist. Es zeigt sich aber gleichwohl, dass die reichhaltige Filmhandlung radikal beschnitten werden musste, um die Auswertung als Spiel zu ermöglichen. Ein Spiel wie «Star Wars» macht da schon eher Sinn, weil es sich auf eine Sequenz aus dem aktuellsten Film beschränkt, die ohnehin geradezu typisch für ein Action-Game ist: das Pod Race, bei dem nun zwei oder mehr Spieler in die Haut der Filmhelden schlüpfen und gegen einander antreten.

Authentisch ungeschlacht

Ein Beispiel für den Transfer in die umgekehrte Richtung ist der Film «Wing Commander» (1999), der auf dem gleichnamigen Videospiel basiert, das 1990 entwickelt und seitdem mehrere Mal neu aufgelegt wurde. Regie führte der 32-jährige Chris Roberts, der auch für die letzten drei Generationen des Spiels verantwortlich zeichnete. In der Presse stiess sein Werk bei Erscheinen auf fast einhellige Ablehnung. Mit besonderer Häme wurde der Umstand bedacht, das alles genauso ungeschlacht aussehe, wie im zugrundeliegenden Videospiel. Offensichtlich ist die Verachtung des Kulturjournalismus für diesen Sektor der Unterhaltungsindustrie immer noch so gross, dass niemand sich vorstellen kann, dass das intendiert sein könnte: Die (übrigens nicht eben übermässig häufigen) Kampfszenen geben

Erfolg dank geschickt adaptierter Game-Ästhetik: «The Matrix» von Andy und Larry Wachowski





Das gaming taugt durchaus als Welterklärungsmodell

exakt die Sicht der Piloten wieder. Man sieht auf ihr Cockpit, auf die Instrumente, mit deren Hilfe sie einem feindlichen Angriff begegnen. Es ist ungefähr das, was sich auch auf den Videomonitor abspielt, wenn «Wing Commander» läuft.

Solche Bemühungen werden von einem kleinen Kreis Fans durchaus geschätzt und respektiert. Die schlechten Eintrittszahlen zeigen aber andererseits auch, das diese Form von exakter Umsetzung nicht der Weisheit letzter Schluss sein kann. «The Matrix» ging da offensiver und intelligenter vor, weil der Film die Perspektive der Games aufgab, ansonsten jedoch, auf produktionstechnisch sehr hohen Niveau, deren Ästhetik adaptierte. Wie in den Games konnten die Protagonisten auch im Film unmögliche Bewegungsabläufe vollziehen. Die aufreizende Langsamkeit ihrer Dialoge hatten den Charme eines Sprachprogramms. Mit dieser dramaturgischen Strategie – und nicht mit dem Transfer von Inhalten – holte der Film die jungen Leute bei einem Medium ab, das sie inzwischen vielleicht mehr schätzen als Kino.

Die Matrix-Existenz

Ganz ähnlich nutzte auch David Cronenberg in «eXistenZ» die dramaturgischen Elemente der Gamekultur; und das Augenzwinkern über ihre (visuelle) Unvollkommenheit war bei ihm eher noch grösser. Als die Spieleentwicklerin Geller (Jennifer Jason Leigh) auf eine Reise durch ihr eigenes Spiel, »eXistenZ« geht, stösst sie auf eine Figur, die ein verqueres Kauderwelsch absondert. «Noch viel Programmierungsarbeit ist zu leisten, bis der Kerl einigermaßen echt wirken wird», seufzt sie melancholisch. Dem nach wie vor hohen Abstraktionsgrad vieler Spiele entspricht, dass es in «eXistenZ» von unförmigen, bunkerartigen Gebäuden wimmelt, deren Funktion jeweils ein riesiges, angehängtes Plakat verkündet: «Motel», «Gas Station», «Chinese Restaurant». Mit solchen metareferenziellen Elementen ist Cronenbergs Film vielleicht weniger berauschend als «The Matrix», dafür aber genauer und kompetenter in der Analyse des Mediums. Das zeigt sich etwa auch am Gebrauch, den der Film von einer terroristisch operierenden Befreiungsarmee macht, die im Namen des Realismus gegen die Gameindustrie Sturm läuft. Was bei den Wachowskis ernstgemeinte Haltung war – die Revolution ihres Helden



Neo (Keanu Reeves) gegen die Illusionskunst der Aliens –, ist hier nur eine Haltung, die notwendig zum Videospiele gehört. Denn spätestens seit den ersten massenhaft gedruckten Romanen hat jedes neue Medium die Diskussion provoziert, ob es den Menschen nicht abhängig mache und ihn von der Realität entfremde. Dass diese Kritik nun auch die neu erstehende Spielkultur trifft, ist quasi systemimmanent.

Viel Programmierungsarbeit: David Cronenberg analysiert in «eXistenZ» präzise die Gamekultur

Von solchen *most sophisticated* Überlegungen dürfte der Film «Tomb Raider» weitgehend frei sein. Er leistet nicht mehr und nicht weniger als das populärste Computerspiel überhaupt für die Leinwand zu adaptieren. Regisseur Simon West und sein Team standen vor der Aufgabe, aus den Basisdaten des Eidos-Games eine Story zu entwickeln, welche die eingefleischten Fans ebenso anmacht wie alle, die den Film sehen wollen, ohne jemals «Tomb Raider» gespielt zu haben. Und vor allen Dingen natürlich, eine angemessene Darstellerin für die Hauptdarstellerin des Spiels, Lara Croft, zu finden. Weil diese virtuell war, sorgte das in den Medien für einige Aufmerksamkeit. Andererseits: Ähnliche Probleme dürfte auch die Menschen umgetrieben haben, die mit der Umsetzung von Margaret Mitchells Roman «Gone with the Wind» (1939) betraut waren. Insofern sollte man die allmählich etablierte Wechselbeziehung zwischen Film und Computerspiel nicht zu hoch hängen. Neben dem Buch, dem Theaterstücke, der TV-Serie und den faits divers der Zeitungen und Magazine ist es einfach eine weitere mediale Quelle, deren sich der Film als Ideenpool bedienen kann. ■