

Die Kunstform des digitalen Zeitalters

Autor(en): **Allenbach, Thomas**

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-932523>

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.

Die Kunstform des digitalen Zeitalters

«In den letzten Jahren wurden in den USA mehr grosse Games als grosse Filme herausgebracht», sagt Henry Jenkins. Ein Gespräch mit dem amerikanischen Medientheoretiker über Lara Croft, das Kino und die Ästhetik der Videogames.

Thomas Allenbach

«Tomb Raider» ist nur eines von mehreren Spielen, die in letzter Zeit fürs Kino adaptiert worden sind. Was erwarten Sie, Henry Jenkins, von diesem Film?

Ich bin ziemlich optimistisch, was diesen Film betrifft. Dies vor allem wegen der intelligenten Entscheidung bei der Besetzung der Hauptrolle. Lara Croft balanciert ja auf dem schmalen Grat zwischen feministischer Macht- und männlicher Sexphantasie. Die Produzenten hätten die Figur mit einem Supermodel besetzen und so die erotischen Aspekte betonen können. Das Resultat wäre dann ein Film gewesen in der Art von «BarbWire» mit Pamela Anderson. Mit der Oscar-Preisträgerin Angelina Jolie wurde aber eine Schauspielerin gewählt, die Intelligenz, Stärke und Sinnlichkeit verbindet. Allerdings muss man auch

sehen, dass es bisher noch niemandem gelungen ist, ein Videospiel erfolgreich für einen Kinofilm zu adaptieren. Die Ästhetik der beiden Medien ist einfach zu verschieden. Zudem heuert Hollywood für diese Filme meist Drehbuchautoren an, welche die Games zu wenig respektieren, um intelligente Lösungen für die Probleme zu finden, die sich beim Transfer vom einen in das andere Medium ergeben.

In Ihrem Essay «Art Form for the Digital Age» ziehen Sie eine Parallele zwischen Lara Croft und Lillian Gish. Wie kamen Sie zu diesem Vergleich? Als

ich diesen Text schrieb, sprang mir der Kontrast und die Kontinuität zweier Bilder ins Auge: Auf der einen Seite Lillian Gish, die sich 1920 in David Wark Griffiths «Way Down East» tapfer über Eisschollen quält – dieses Bild ist eine der Ikonen der amerikanischen Stummfilm-Ära –, und auf der andern Seite Lara Croft, die sich in «Tomb Raider» durch die Eishöhlen schlägt und dabei mit einem Rudel heulender Wölfe kämpft. Wie sehr die Zeiten sich auch geändert haben, die visuell spektakuläre Gegenüberstellung von Frau und Eis ist geblieben. Auch Video- und Computerspiele greifen auf Bausteine melodramatischen Erzählens zurück, die sich ins 19. Jahrhundert und noch weiter zurück verfolgen lassen. Wären sich die Spieldesigner dieses Erbes bewusster, könnten sie emotional noch stärkere Lösungen finden.

Wie interpretieren Sie Lara Crofts sexuell aufgeladene Ausstrahlung? Sehen Sie in ihr ein neues weibliches Rollen Vorbild? Oder bloss ein zeitgemässes Pin-up? Zweifellos ist Lara Croft eine Art neue weibliche Ikone. Denn sie kombiniert ein sehr traditionelles Bild weiblicher Erotik mit dem Wunsch von Frauen nach Stärke, Macht und Professionalität. Die Figur kann in alle diese unterschiedlichen Richtungen interpretiert werden. Im Internet findet man eine ganze Reihe von «Nude Raider»-Sites, in denen Lara Croft nackt präsentiert wird, und trotzdem ist sie nie nur eine Sexbombe. Denn ihr herausfordernder, trotziger Blick und ihre aggressive Haltung bleiben. Ich kenne die feministische Kritik an dieser Figur und ich respektiere sie. Gleichzeitig aber weiss ich, dass viele Frauen darum kämpfen, beides zu verbinden: Sie wollen sich in einer nach wie vor von Männern dominierten Welt durchsetzen und gleichzeitig sexy und feminin bleiben. Bei Lara Croft sind Sex und Glamour Teile dessen, was aus ihr eine beruflich erfolgreiche Frau macht.

Das Supermodel als Kinoheldin: Pamela Anderson in «BarbWire»





Aggressive Haltung:
Angelina Jolie als Lara
Croft

Inwiefern verändern Games – jetzt nicht nur in Bezug auf Rollenbilder – unsere Wahrnehmung?

Jede Kunst lehrt uns, die Welt mit neuen Augen zu sehen. Das ist ihre essenzielle Funktion, und dies tun auch die besten unter den Spielen. Das aber ist ein ganz anderer Ansatz als zu behaupten, dass die Spiele uns einer Gehirnwäsche unterzögen. Die erste Annahme anerkennt die Intelligenz, das kritische Urteil und die aktive Rolle der Menschen, welche Spiele nutzen. Die zweite geht von einer simplen Nachahfungs-These aus. Ich hätte nicht die letzten zwei Jahrzehnte meines Lebens damit verbracht, über Medien nachzudenken, wenn ich glaubte, dass sie keinen Einfluss auf unsere Kultur haben. Medien arbeiten nicht in einem Vakuum. Doch je mehr wir über diese Wechselbeziehung wissen, desto weniger Chancen wird die Behauptung haben, wonach es eine simple kausale Verbindung zwischen den Gewaltdarstellungen in den Medien und der Gewalt in der Realität gebe.

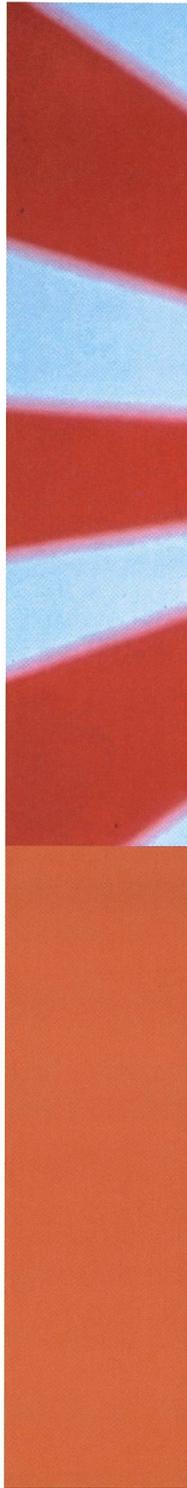
Interaktivität ist der grosse Unterschied zwischen Games und Kino. Wie können Filme den Mangel an interaktiven Möglichkeiten kompensieren? Üblicherweise wird gerade die umgekehrte Frage gestellt: Wie können Games starke Geschichten erzählen, wenn sie dem Spieler so grossen Einfluss geben? Die Kunst eines Alfred Hitchcock ist in der Spielwelt nicht möglich, denn Schock und Suspense zählen nicht zu ihren Kennzeichen. Diese Emotionen setzen voraus, dass die Kontrolle über das Geschehen beim Filmmemacher liegt. Wenn das Kinopublikum heute mehr Interaktivität verlangt, dann wohl deshalb, weil es oft gelangweilt ist durch die vorhersehbare lineare Entfaltung der filmischen Story. Es gibt ein grosses Interesse an Filmen, welche unsere Wahrnehmung herausfordern. Filme reagieren darauf, in dem sie ihre Geschichten nicht mehr einfach linear erzählen – Beispiele dafür sind unter anderen «Memento» oder «Lola rennt» – oder indem sie, wie etwa «Being John Malkovich», mit unterschiedlichen Realitätsebenen spielen. Als ich «Lola rennt» zum ersten mal sah, dachte ich, das ist das beste Videogame, das ich je gespielt habe. Der Film konzentriert sich ganz auf Lolas Aufgabe und auf die Hindernisse, die sich ihr in den Weg stellen. Auch nach dem Ende wollte ich mit Spielen weiterfahren. Ich hoffte, einen besseren Weg durch das Labyrinth zu finden, damit Lola schneller bei Manni ist. Deutlich von der Game-Ästhetik beeinflusst sind auch die Sequenzen, in denen Lola, Manni und die Uhr gleichzeitig zu sehen sind. Diese Splitscreen-Formen

sieht man wieder häufiger im Kino. Dies wohl deshalb, weil ihr Look an Spieldarstellungen und Computerbildschirme erinnert.

In welcher Hinsicht ist «Being John Malkovich» von der Game-Ästhetik beeinflusst? Das ist ein wenig komplizierter. Aber ich denke, dass die Grundidee – Malkovichs Körper wird in eine Art Avatar verwandelt, in den man schlüpfen und den man manipulieren kann – nur Sinn macht, weil wir uns gewohnt sind, Spielfiguren genau auf diese Art zu benutzen. Auf einer expliziten Ebene zieht der Film die Parallele zum Marionettenspiel. Ich glaube allerdings, dass ein grösserer Teil des Publikums den Film in Analogie zu Computergames versteht.

Im Gegensatz zu vielen Kulturkritikern sehen Sie in den Games eine neue Kunstform. In welcher Hinsicht sind sie dies? Ich greife dabei stets auf Gilbert Seldes' Begriff der «lively arts» zurück. Darunter versteht er Künste, die teil unseres Alltags sind im Gegensatz zu den Künsten, die in Museen vom Alltagsleben isoliert sind; Künste auch, die unsere emotionale Erfahrung eher intensivieren als diese auf Distanz halten; und schliesslich Künste, welche die Erfahrung der Bewegung und des Alltags einfangen im Gegensatz zu jenen, die in nostalgischer Art einer idyllischen Verangenheit verhaftet bleiben. Genau so wie sich im Kino, im Jazz oder den Comicstrips die neue, kühne Art des Denkens über das amerikanische Leben im 20. Jahrhundert spiegelte, repräsentieren Games die kühne, neue Art des Denkens über die Welt und ihrer Wahrnehmung im digitalen Zeitalter. Meiner Ansicht nach sind sie durchweg origineller und kreativer als die Hypertext- oder Installationskunst, die – so jedenfalls wollen uns die Intellektuellen glauben machen – die massgebliche ästhetische Form der digitalen Zukunft sein sollen.

In welchem Masse beeinflussen die Games heute schon unsere Alltagskultur? Meine Studenten tanzen zur Musik der Mini-Bosses, einer Rockgruppe aus Arizona, die Songs und Titelmelodien von Computer- und Videospiele covert. Einige der Studenten tragen T-Shirts mit Atari-Logos oder mit den Emblemen und Labels aktueller Spiele. Das sind nur zwei von vielen Beispielen, wie Game-Elemente vom Bildschirm in die reale Welt drängen. Es gibt Experten die behaupten, dass die Spiele für die PCs dieselbe Wirkung hatten wie der Wettlauf der Grossmächte um die Eroberung des Weltraums für die



«Der Boom der elektronischen Musik ist das Produkt einer Generation, die zu den Klängen der Game-Soundtracks aufgewachsen ist»



Handlung und Ästhetik wie in einem Videospiel: «Lola rennt» von Tom Tykwer mit Franka Potente

Grossrechner: Sie waren die Killerapplikationen, welche die Entwicklung der Hardware vorantrieben. Plausibel scheint mir auch die Meinung, dass der Boom der elektronischen Musik das Produkt einer Generation ist, die zu den Klängen der Game-Soundtracks aufgewachsen ist.

Die Grenzen zwischen Kino, Games und Comics lösen sich zunehmend auf. Welche Rolle spielen in diesem Prozess die neuen digitalen Technologien?

Immer mehr Filme setzen auf digitale Effekte, gleichzeitig wird es bald einmal möglich sein, in Games Echtzeit-Effekte wie im Kino darzustellen. Zudem werden innerhalb der Studios die Games- und die Special-Effects-Abteilungen zusammengelegt. Wir werden bald einmal am Punkt sein, wo die Entscheidung über die in einem Film verwendeten Special Effects davon abhängt, wie diese im Kontext des Spiels wirken.

Die Entwicklungskosten für Video- und Computerspiele sind vergleichbar mit den Produktionskosten für Hollywood-Filme. Wie sieht es bei den Einnahmen aus?

Laut der Interactive Digital Software Association hat die Spielindustrie in den USA im Jahr 2000 Produkte im Wert rund 6,4 Milliarden Dollar abgesetzt, was ungefähr den Kinoeinnahmen Hollywoods entspricht. Dazu kommen die 918 Millionen Dollar, die mit dem Verleih von Videospielen umgesetzt wurden. Zudem zeigen die Statistiken, dass im Gegensatz zu den bisherigen Voraussagen vermehrt auch ältere Menschen spielen, dass der Anteil der Frauen allgemein im Steigen ist und dass sich der Markt immer stärker diversifiziert. Die Games sind also in jeder Hinsicht ein bedeutender Faktor im Entertainment-Business. Es erstaunt deshalb umso mehr, dass die grossen Zeitungen und Zeitschriften keine Gamekritiker beschäftigen und dass die Spiele ausserhalb der notorischen Gewaltdiskussion publizistisch kaum beachtet werden.

Bedrohen die Games die Stellung des Kinos? Sind die Film-Adaptationen eine Reaktion des Kinos auf die wachsende Bedeutung der Games, frei nach der Devise: «Join them if you can't beat them»?

Es gibt zwar starke Ähnlichkeiten zwischen Games und Kino, trotzdem aber sind das zwei ganz verschiedene Medien, die unterschiedliche Erfahrungen ermöglichen. Die Rede vom Tod des Kinos ist deshalb masslos übertrieben. Dazu nur ein Beispiel: Obschon es «Star Wars» schon seit über zehn Jahren auf Video gab und das

Neue Erzählform:
«Memento» von
Christopher Nolan



«Star Wars»-Spiel uns zweifellos stärker in die Handlung einbezieht, standen die Menschen Schlange, als die Weltraum-Saga neu im Kino lanciert worden ist. Sie wollten den Film auf der grossen Leinwand sehen, vor allem wegen der sozialen Erfahrung und wegen der Kraft der Kinobilder und des Kinotons. Man hat das Spiel «Tekken» mit Akira Kurosawa verglichen, und auch ich sehe die Ähnlichkeiten. Was diesem Spiel aber fehlt, ist all das, was aus Kurosawa einen grossen Filmautor macht. Umgekehrt gibt es Dinge, die Shigeru Miyamoto, der Topdesigner der Nintendo-Spiele, im Bereich der Games realisieren kann, die in einem Film nicht möglich sind.

Anders als das Mainstreamkino müssen Games nicht unbedingt narrativen Mustern folgen. Werden die Spiele der Zukunft sich eher an Architektur und Tanz orientieren?

Die Diskussion hat sich bisher auf jene Merkmale konzentriert, die Games und Kino gemeinsam sind, weil wir es eher gewohnt sind, über Medien und Künste zu sprechen, die Geschichten erzählen. Und doch gibt es schon seit langem Spiele wie zum Beispiel «Tetris» oder «Blix», die wenig mit dem Kino gemeinsam haben. Diese Spiele arbeiten mit abstrakten Formen und Bewegung. Im Kino wäre ihre Ästhetik sehr avantgardistisch, bei den Spielen aber sind sie ein grosser kommerzieller Erfolg. Wir müssen uns in Zukunft stärker auf Aspekte der Bewegung und der räumlichen Designs konzentrieren. Denn wenn wir die Games nur durch den Filter des Kinos betrachten, übersehen wir einen grossen Teil dessen, was sie gerade auszeichnet.

Die Spielindustrie ist eine wirtschaftliche Macht.

Sind Sie optimistisch, dass sie an einer künstlerischen Weiterentwicklung ihrer Produkte überhaupt interessiert ist? Ja und nein. Games sind eine kommerzielle Kunstform, das heisst, sie sind zu einem komplexen Balanceakt zwischen ästhetischer Innovation, sozialer Verantwortung und den Kräften des Marktes gezwungen. Es gibt vermehrt Anzeichen der Selbstreflektion. Das ist auch nötig in einem Moment, da die Spielindustrie vor bedeutenden Entwicklungen steht. Diese reichen vom technologischen Durchbruch bei der nächsten Generation der Spielkonsolen über die Diversifikation des Marktes bis zur gestiegenen Kontrolle durch die Behörden. Diese Situation schafft viele kreative Möglichkeiten, und ich glaube, dass die Industrie daran wachsen wird. Meiner Ansicht nach wurden in den USA in den letzten Jahren mehr grosse Spiele herausgebracht als grosse Filme. ■

«Lara Croft balanciert auf dem schmalen Grat zwischen feministischer Macht- und männlicher Sexphantasie»

Henry Jenkins

Henry Jenkins ist Leiter des Instituts für vergleichende Medienwissenschaften am Massachusetts Institute of Technology MIT. Er hat zahlreiche Artikel zu den unterschiedlichsten Aspekten populärer Kultur publiziert, darunter Arbeiten über «Star Trek», WWF Wrestling, Nintendo Games und Dr. Seuss. 1999 sagte er in den Hearings zur Littleton-Schiesserei vor dem US-Senat aus und plädierte dabei gegen die simple Wirkungsthese, derzufolge Gewaltdarstellungen in Filmen und Games zu realer Gewalt führen. Seine wichtigsten Bücher: «From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games» (1999),

«The Children's Cultural Reader» (1998),

«What Made Pistachio Nuts: Early Sound Comedy and the Vaudeville Aesthetic» (1993),
«Classical Hollywood Comedy» (1994).

