

„Guckst Du noch, oder spielst Du schon?“ Zu Spielformen im Spielfilm.

Nachdem Lara den Parcours durchlaufen hat, trifft sie auf ihren Freund Manni, der eben einen Supermarkt ausgeraubt hat. Auf ihrer gemeinsamen Flucht wird sie dabei von einem Polizisten erschossen. Game over! Restart. Noch einmal durchläuft Lara den Parcours, um auf Manni zu treffen, der dann aber von einem Krankenwagen überfahren wird. Game over! Restart. Lara macht sich erneut daran, den Parcours zu durchlaufen, an den entscheidenden Stellen die ‚richtigen‘ Entscheidungen zu treffen und alle ausschlaggebenden Zwischenquests erfolgreich zu meistern. Am Ende trifft sie wieder auf Manni, beide überleben. Geschafft.

Tom Tykwers Film *Lola rennt* ist vor allem dann ein gerne und häufig herangezogenes Beispiel, wenn das Verhältnis von Computerspielen und Spielfilmen in den Blickwinkel der Betrachtung rücken soll. Der erfahrene Computerspieler wird freilich einwenden können, dass *Lola rennt* keinen Vorläufer im Computerspiel kennt – anders als beispielsweise die letzten größeren Blockbuster wie *Doom* und *Silent Hill*. Aber wie der Medienwissenschaftler Jan Distelmeyer richtig bemerkt, sind für die Frage nach dem Verhältnis von Film und Computerspiel vielleicht weniger die Computerspielverfilmungen interessant, „als jene Filme, die auf anderen Wegen eine Annäherung an die Erfahrung der Gamer versuchen“[1]. Also doch *Lola rennt*? Ich denke schon.

Film und Computerspiel

Aber was sollen das für Spiel-Elemente oder -Formen sein, die der Film verwenden kann, um an die Spielerfahrung von Gamern anzukoppeln? Denn freilich könnte man entgegenhalten, dass man Filme und Computerspiele kaum sinnvoll miteinander in Beziehung setzen kann. Bei Computerspielen handelt es sich nun mal primär um *Spiele*, bei Filmen um *Erzählungen*. Im Gegensatz zu Erzählungen fordert das Computer-Spiel den Spieler zum performativen Handeln heraus und bindet ihn immersiv ins Bildschirmgeschehen mit ein; der Spieler wird zum *Träger* der Darstellungshandlung.

Der Spielfilm wiederum ist durch seine ‚Geschlossenheit der Erzählung‘ geprägt: der Zuschauer hat keine Möglichkeit, in die dargestellten Handlungen einzugreifen. Zwar erlaubt zumindest der DVD-Spielfilm, den Mediennutzer mit einzubeziehen, allerdings beschränkt sich das bisher noch vornehmlich darauf, Extras wie Audiokommentare zuzuschalten, alternative Enden anzuwählen, zwischen verschiedenen Kameraeinstellungen zu wechseln, in bestimmten Szenen zum Making Of zu springen etc. Sicherlich ein Trend, der die ‚Spielerfahrung‘ der Nutzer anspricht, allerdings bleibt der Spielfilm zumindest in seiner primären Intention das was er ist: eine abgeschlossene dargestellte Handlung, die der Nutzer interpretativ-identifikatorisch nachvollziehen kann.

Nun ist das aber nicht ganz so einfach wie oben skizziert. Sowohl das Computerspiel als auch der populäre Spielfilm müssen als *Hybride* zwischen Spiel und Erzählung verstanden werden. So besteht kaum ein Computerspiel aus rein abstraktem Geschicklichkeits-, Strategie- oder Kombinationsspiel. Fast jedes Computerspiel

realisiert seine spielerischen Herausforderungen szenisch-konkretisiert – und somit narrativ aufgeladen – mit identifizierbaren Spielfiguren (Lara Croft, CJ), Spielinstrumenten (Fahrzeuge, Waffen etc.), Spielwelten (San Andreas, Mario Land), Spielhandlungen (schießen, fahren) und Spielzielen (Rette die Welt!). Nicht zuletzt bedient sich das Computerspiel dafür auch an den stofflichen und ikonologischen Beständen des populären Spielfilms.[2] Daher findet man auch im Computerspiel filmisch-erzählerische Formen und Mittel, die wiederum spezifische Rezeptionshaltungen ‚triggern‘. So versetzen beispielsweise *Cutscenes* den Spieler in eine passive Position, in der er nicht mehr ins Bildschirmgeschehen eingreifen kann. Die spielerische Herausforderung zur Handlung tritt somit in den Hintergrund, stattdessen wird eine interpretative oder kontemplative Rezeption angestoßen, die eher der filmischer Erzählungen entspricht.[3]

Vor diesem Hintergrund findet man gerade im Computerspieldiskurs eine hitzige Diskussion um Aspekte der Narrativität im Computerspiel. Ohne diesen Diskurs an dieser Stelle aufgreifen zu wollen, scheint aber in der Tat das Potenzial des Computerspiels in der *Verschaltung* von spielerisch-performativer Herausforderung und erzählerischer Darstellung zu liegen.[4]

Der Spielfilm wiederum kennt Beispiele, die mehr oder weniger drastisch die etablierten Formen des Erzählkinos durchbrechen: z. B. *Pulp Fiction*, *Snatch*, *eXistenZ*, *Memento*, *Sliding Doors*, *The Matrix*, *Resurrection of the little match girl* und eben *Lola rennt*. Diese Filme orientieren sich dabei an vormaligen Kunstprodukten, sie erzählen ironisch, kombinieren ihre Elemente in vorher nicht gekannter Drastik und Kreativität und sie entwickeln Freude am Zitat. Die Zuschauer sehen sich mit neuen Erzählstoffen in ungewohnter Gestalt konfrontiert, die nicht zuletzt durch überraschende und paradoxe Handlungsverläufe dazu auffordern, sich in ganz neuartiger Weise mit Filmen zu befassen. Das Kino irritiert die Erwartungen der Rezipienten vorsätzlich, es spielt mit ihren Sehgewohnheiten, so dass nicht mehr nur die erzählerisch-identifikatorische Konstruktion der Welt angestoßen wird, sondern auch – und vor allem – eine *spielerische Beschäftigung mit audiovisuellen Formen*.

Spiel- und Erzählformen

Was genau macht aber diese spielerische Beschäftigung mit Elementen und Formen des Spielfilms aus? Freilich handelt es sich hierbei nicht wie im Computerspiel um das Einbeziehen des Spielers in die Darstellungshandlung selbst, in dem er durch Manipulation von Bildelementen das Spielgeschehen vorantreibt. Dazu ist der Film nicht in der Lage. Versteht man allerdings SPIEL bzw. das SPIELERISCHE – eine dem Spielbegriff und seiner unterschiedlichen Verwendungsweisen angemessene Diskussion muss hier leider ausbleiben – mit Blick auf die durch spezifisch ‚getriggerte‘ Rezeptionshandlungen realisierten Medienangebote als eine *Herausforderung zur Handlung* und das Erzählerische als die *Darstellung von Handlung*, so können das ‚Erzählerische‘ und ‚Spielerische‘ über Mediengrenzen hinweg als Analysekatoren für den Vergleich von Computerspielen und Spielfilmen operationalisiert werden.[5] Das Erzählerische und das Spielerische fungieren so als Sammelkategorien, denen jeweils wiedererkennbare Formen – und *Form* meint hier die im Mediumgang gelernten und implizit identifizierbaren (ästhetischen) Primär-Eindrücke der Medienrezeption – subsumiert werden können und die Hinweise für den Mediengebrauch geben.[6]

Anders ausgedrückt:

Medienangebote des Spielfilms oder des Computerspiels können in unterschiedlicher Ausprägung sowohl Spiel- als auch Erzählmomente realisieren. Die Erzählformen des Spielfilms erlauben dem Zuschauer per Identifikation die dargestellten Handlungen nachzuvollziehen, indem sie *interpretativ* und somit sinnstiftend erschlossen werden. Einzelne Handlungselemente werden dabei motivational verknüpft, so dass gewissermaßen ein Plot entsteht. Spielformen hingegen fordern spezifische Handlungsvermögen der Spieler heraus: Spielerische Herausforderungsdimensionen wären beispielsweise *Strategie* (Risiko, Rationalität), *Geschicklichkeit* (Schnelligkeit, Präzision) und *Kombinatorik* (Logik, Logistik). Zum Spielerischen gehört darüber hinaus aber auch das *Bewerten* von Spielhandlungen. Denn die realisierten Spielhandlungen müssen gemäß der Spielstruktur (Regeln usw.) beurteilt werden. Das Spielen und Bewerten kann dabei vom Spieler selbst vollzogen werden, oder aber auch auf andere verteilt werden (Schiedsrichter, Publikum sowie der Computer etc.). Das *Bewerten* kann somit als Teil des Spielerischen verstanden werden und muss nicht unbedingt eine Realisation im Spielgeschehen nach sich ziehen: kein Zuschauer im Fußballstadion oder bei einer E-Sport Veranstaltung verändert durch sein *bewertendes* Zuschauen das Spiel selbst (auch wenn man dazu neigt, das anzunehmen).

Das Computerspiel zeichnet sich dabei in besonderem Maße dadurch aus, dass die Handlungsherausforderungen meist in das dargestellte Bildschirmgeschehen eingebunden sind, d.h. der Spieler muss durch Manipulation von Bildelementen aktiv in das Spielgeschehen eingreifen.

Ohne an dieser Stelle eine Diskussion anstoßen zu wollen, was nun zum Spiel gezählt werden kann oder was nicht, möchte ich vor allem darauf hinaus, dass *Spiele* nicht ausschließlich *aktiv performative Handlungen* herausfordern, auch wenn das beim Computerspiel in besonderem Maße der Fall ist. Das ist insofern wichtig, als dass Spielformen im Spielfilm keine spielerisch-performative Einbindung des Nutzers fordern bzw. dazu nicht in der Lage sind, dennoch aber als Spielformen markiert werden können.

Begreift man den populären Spielfilm und das Computerspiel als Hybride von Erzähl- und Spielformen, wird deutlich, dass sowohl der Spielfilm als auch das Computerspiel verschiedene Rezeptionshaltungen ‚triggern‘ können: *interpretativ-identifikatorische* sowie *spielerisch-immersive*.

Lola rennt

Zurück zu *Lola rennt* und der Frage, wie der Film Formen implementieren kann, die eine spielerisch-immersive Rezeption erlauben bzw. diese initiieren, und so auch an die vielschichtigen Erfahrungen der Gamer anschließt.

Spielformen lassen sich im Film in verschiedenen Strukturdimensionen wie Material- und Referenzebene (thematisch), *Komposition* (ästhetisch) sowie *Konstruktion* (Plot) beobachten.[7] Während Filme wie *The Matrix* hinsichtlich der Komposition (z.B. bullet time) oder Filme wie *eXistenZ* hinsichtlich der Referenzebene (das thematisierte Spiel eXistenZ) zu diskutieren wären, sticht in *Lola rennt* vor allem die *Konstruktion* in den Vordergrund: Drei Mal wird dieselbe Geschichte erzählt; die dargestellten Ereignisketten unterscheiden sich jedoch jedes Mal.

Entgegen etablierter konventioneller Konstruktionsformen wird in *Lola rennt* der Handlungsverlauf der Geschichte an einem bestimmten Punkt (nachdem Lola auf Manni trifft) in der Zeit zurückgesetzt (reset) und erneut begonnen.

Die einzelnen Geschichten können gewissermaßen als *Spielrunden* verstanden werden: Die Aufgabe besteht darin, dass Lola einen Berliner *Parcours* durchlaufen muss, der an bestimmten räumlich fixierten Stellen für den weiteren Handlungsverlauf entscheidende Herausforderungen aufweist. Die durch die zufälligen Zusammenstöße Lolas mit verschiedenen Personen immer wiederkehrenden in einer Art Fotostory präsentierten ‚Kurzgeschichten‘ verdeutlichen das Prinzip, indem sie auf mögliche ‚alternative Welten‘ hinweisen. Für Walther Kampmann stellt *Lola rennt* daher wie es auch für einige Computerspiele gilt eine sequenzialisierte *nicht-lineare* Geschichte dar: „The non-linear aspect is thus manifested in the movie as symptoms of the ‚wrong turns‘ frequently experienced by players (one turns right instead of left; shoots the villain too quickly; fails to retrieve one’s ammo, etc.).“[8]

Das Spielerische von *Lola rennt* – und darunter fällt neben dem oben skizzierten freilich auch die visuelle Anmutung und die verschiedenen Anspielungen auf verschiedene Filmgenres – irritiert somit die interpretativ-identifikatorische Rezeption. Weniger geht es also darum sich mit den Protagonisten zu identifizieren und deren Handlungen und Konflikte mental nachzuvollziehen, als die dargestellten Handlungsvarianten zu *testen und bewerten*. Denn anders als bei Filmen wie *Und täglich grüßt das Murmeltier* oder *Sie liebt ihn, sie liebt ihn nicht (Sliding Doors)*, die beide ebenfalls alternative Geschichten oder Welten als Resultat spezifischer Handlungsentscheidungen zeigen, sind die Wiederholungen und Handlungsverzweigungen in *Lola rennt* nur wenig konsequent und motivational in die Gesamtdramaturgie eingebunden. Wie aus Spielen bekannt, handelt es sich um Varianten eines Handlungsverlaufs, die untereinander in keinem (erzählerisch-normativen) Zusammenhang stehen. Gerade im Spiel sind diese letztlich nur hinsichtlich ihrer jeweiligen Handlungen oder Ergebnisse zu bewerten.

Schluss und Ausblick

Der Frage nach dem Verhältnis von Computerspielen und Spielfilmen kann in vielfältigster Weise begegnet werden. In den obigen Ausführungen wurde dabei auf das Gemeinsame beider Medienangebote fokussiert, in dem das Spielerische und Erzählerische und dessen Formen als Bestandteile *beider* Medienangebote modelliert wurden. Diese Perspektivierung erlaubt so, die vielfältigen (Erzähl- und Spiel-) Formen des Computerspiels zu erfassen und nach dessen Implementierungen und Funktionslogiken im Spielfilm zu fragen.

Zu Beginn wurde angemerkt, dass Computerspielverfilmungen wie *Doom* für die Frage nach dem Verhältnis von Spielfilm und Computerspiel vielleicht weniger interessant seien, als Filme wie *Lola rennt*. Und in der Tat zeigt sich, dass wenngleich *Doom* einen Vorläufer im Computerspiel kennt, lediglich die narrativen Formen seines Spielvorläufers übernommen wurden (mit Ausnahme der Firstperson-Sequenz am Ende): Hintergrundgeschichte, Welt, Charaktere, Waffen etc. Der Zuschauer findet in *Doom* eine konventionelle Erzählung vor, die nur wenig mit dem Spielerischen des Computerspiels zu tun hat. Im Prinzip handelt es sich beim Gros der Computerspiel-Verfilmungen um meist schwache Genreproduktionen, die neben Rahmenhandlung, Szenario oder den ‚Look‘ nur wenig mit dem Computerspiel zu tun haben.

Anders aber bei *Lola rennt*, dessen Spielformen durchaus auch im Computerspiel zu finden sind: Spielrunden, Wiederholungen, ‚restarts‘ – das alles sind Formen, die sich in Spielen finden lassen und die eine spielerisch-immersive Rezeptionshaltung ‚triggern‘ können.

Wenngleich hier mit *Lola rennt* nur ein Beispiel in den Blick genommen wurde, zeigt sich doch, dass spätestens seit den 90er Jahren vermehrt die Übernahme von Spielformen beobachtet werden kann. Ein Grund dafür mag darin liegen, dass heutige Medienproduktionen es immer häufiger auch mit einer computerspiel-erfahrenen und -erprobten Mediennutzerschaft zu tun haben. Dabei bedienen sie sich auch an den spielerischen Funktionslogiken und Formen des Computerspiels, um schließen so an die Erfahrungen der Gamer an. Mit Sicherheit werden sich daher in Zukunft noch viele weitere Formübernahmen aus dem Computerspiel im Spielfilm beobachten lassen, ebenso wie auch das Computerspiel weiterhin narrative Formen des Spielfilms und anderer massenattraktiver Medienangebote übernehmen wird. Da heutige Mediennutzungen zunehmend durch eine spielerisch-immersive Rezeptionshaltung dominiert werden, wird es für die wissenschaftliche und außerwissenschaftliche Beschäftigung mit massenattraktiven Medienangeboten jedoch zunehmend wichtiger, das Computerspiel und die Erfahrung und Erwartung des Spielers in den Blickwinkel zu nehmen. Um diese allerdings adäquat beschreiben und analysieren zu können, ist es mehr als notwendig sich den Formen des Computerspiels zu widmen und zwar indem vorrangig auch gespielt wird.

„Wir sind in Raumschiffen gereist und haben Kriege durchfochten in Milchstraßen und auf exotischen Planeten, von deren Existenz ihr keine Ahnung habt. [...] Wir haben Dschungel durchquert und Tempel erforscht, die größer waren und fallenbewehrter als die Schützengräbensysteme eines Weltkriegs. [...] Wir lernten, jede erdenkliche Waffe und jedes erdenkliche Gefährt so zu bedienen, als handelte es sich um präzisierte Bestandteile unserer Körper. [...] Aber wir sind keine Träumer. Wir bildeten uns das alles nicht nur ein. Wir waren wirklich dort, nahmen an allem teil und behielten unsere Erinnerungen und Erfahrungen für immer. [...] Wir starben eine Million unterschiedlichster Tode, und jeder einzelne Tod machte uns weiser und lebendiger. [...] Wir sind Computerspieler.“ [9]

Literatur

- [1]: **Distelmeyer, Jan** (2005): *Der Weg ist das Spiel*, in: epd Film, 11/2005, S. 8.
- [2]: **Hartmann, Bernd** (2004): *Literatur, Film und das Computerspiel*. Münster: LIT.
- [3]: **Sorg, Jürgen/ Eichhorn, Stefan** (2005): *Playwatch – Mapping Cutscenes*, in: Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften, hrsg. v. Jens Schröter/Gregor Schwering, 5. Jg., H. 1/2, Siegen, 2005, S. 225-240.
- [4]: Vgl. hierzu auch den Spielkultur-Beitrag zu *Story vs. Spiel – 1:1* von **Martin Ganteföhr** (URL: <http://www.4players.de>)
- [5]: **Venus, Jochen** (2005): *Masken der Semiose. Zur Inkongruenz medientheoretischer Perspektiven*. Dissertation, Siegen, S. 301-321.
- [6]: Zum Formbegriff und zu einer morphologischen Methodik siehe auch **Leschke, Rainer** (2004): *Mittelmaß & andere Größen. Überlegungen zu den Strukturen medialer Formen*.
URL: <http://www.medienmorphologie.uni-siegen.de/content/Medienmorph.pdf>

- [7]: Vgl. auch **Venus, Jochen** (2006): *Zwischen spielendem interpretieren und interpretierendem Spiel*, in: Game Face, No. 19, 9/2006, URL: http://www.medienmorphologie.de/content/Venus_GameFace_Artikel.pdf
- [8]: **Kampann Walther, Bo** (2005): *Cinematography and Ludology. In Search of a Lucidography*, in: dichtung-digital, URL: <http://www.dichtung-digital.org/2004/1-Walther.htm>
- [9]: **Meissner, Tobias O.** (2001): *Neverwake*. Frankfurt: Eichborn, S. 7 ff.

Weitere Literatur zum Thema (Auswahl):

- Distelmeyer, Jan** (2006): „...unterwegs zur Abteilung Spieltheorie“ Überlegungen zum Verhältnis zwischen Videospielen und dem populären Kino, in: Neitzel, Britta/ Nohr, Rolf F. [Hg.]: *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg: Schüren, S. 187-207.
- Fehr, Wolfgang/ Fritz, Jürgen** (1998): *Computer – Film – Spiele. Wie Computerspiele und Spielfilme zusammenwachsen*, in: Bundeszentrale für politische Bildung: *Computerspiele auf dem Prüfstand*, 68-75/98.
- King, Geoff/ Krzywinska, Tanya** [Hg.] (2002): *ScreenPlay. Cinema/ Videogames/ Interfaces*. London, N.Y.: Wallflower.
- Lischka, Konrad** (2001): *Neuer Sinn für schwarze Streifen. Was Film und Computerspiel trennt – und verbindet*, in: fluter.de/ Bundeszentrale für politische Bildung, 6.12.2001
- Neitzel, Britta/ Nohr, Rolf** [Hg.] (2006): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg: Schüren.
- Nohr, Rolf** (2003): *Les Liaisons Dangereuses: Computerspiel und Film*, in: Game Face Nr. 2/ 2003, URL: http://www.game-face.de/article.php3?id_article=11
- Rauscher, Andreas** (2005): *Rules of the Game. Wechselspiele zwischen Film und Videospielen*, in: Film-Dienst, 21/2005.
- Schiffer, Christian** (2006): *Videogames killed the moviestar*, in: Telepolis, 10.06.2006, URL: <http://www.telepolis.de/r4/artikel/22/22733/1.html>
- Stiglegger, Markus** (2006): *Zeit der Spiele: der Einfluss von Computerspielästhetik auf die Inszenierung von Spielfilmen*, in: Film-Dienst, 14/2006, S. 6-7.