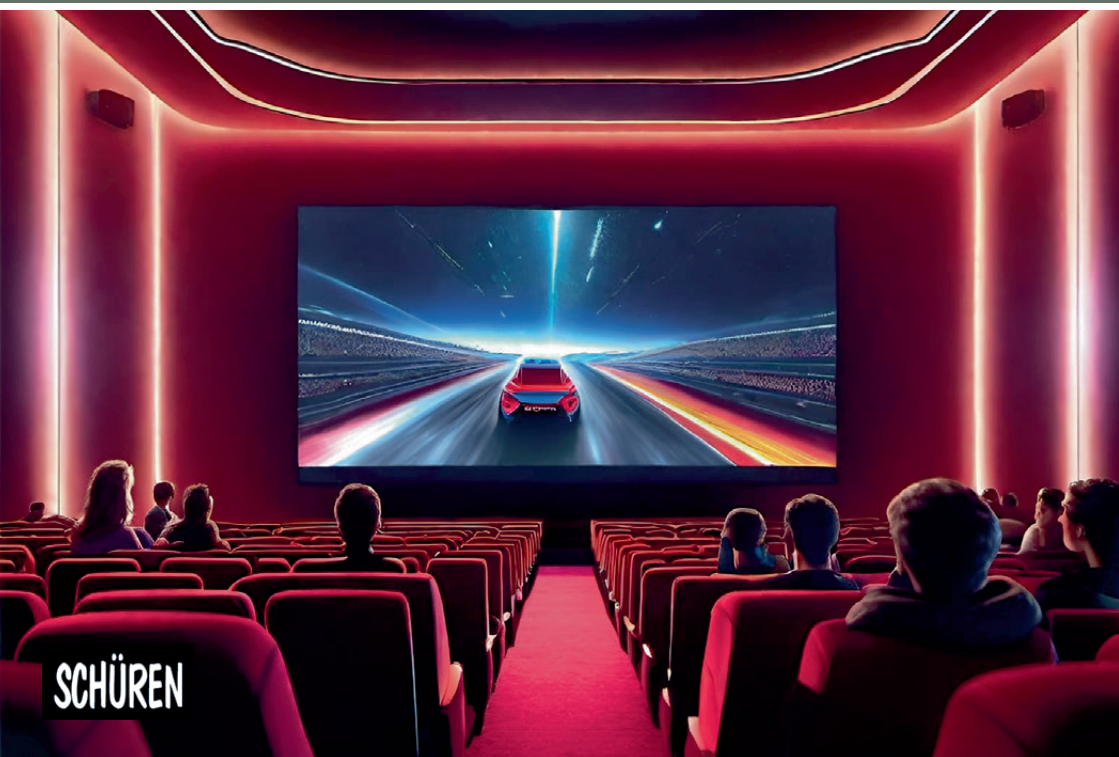


AUGENBLICK



Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft

87/88 Cinegames:
Filmspiele und Spielfilme



SCHÜREN

AUGENBLICK

Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft

87/88

Cinegames

Filmspiele und Spielfilme

SCHÜREN

AUGENBLICK

Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft

Herausgegeben von Beate Ochsner, Isabell Otto, Bernd Stiegler (Universität Konstanz)
und Alexander Zons (Ludwig-Maximilians-Universität München)

Eine Veröffentlichung der Arbeitsgruppe Medienwissenschaft im Fachbereich
Literatur- mit Kunst- und Medienwissenschaften der Universität Konstanz
Heft 87, November 2023

Herausgeber und Redaktion dieser Ausgabe:
Markus Spöhrer

Redaktionsanschrift:

Universität Konstanz, FB Literatur- mit Kunst- und Medienwissenschaft
Sekretariat Medienwissenschaft
Universitätsstraße 10, Fach 157, 78457 Konstanz
<http://www.uni-konstanz.de>

Schüren Verlag | Universitätsstr. 55 | 35037 Marburg

Drei Hefte im Jahr

Einzelheft € 12,90, Doppelheft € 19,90

Jahresabonnement € 30,–

Jahresabonnement für Studierende € 24,–

Bestellungen an den Verlag

Anzeigenverwaltung: Katrin Ahnemann, Schüren Verlag

www.schueren-verlag.de

© Schüren Verlag, alle Rechte vorbehalten

Gestaltung: Erik Schüßler

Umschlagabbildung: Generiert mit der App Wonder AI (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.codeway.wonder&hl=de&gl=US>) unter Verwendung des Texts
«people in cinema playing video games on one big screen» (29.8.2023)

Druck: booksfactory, Stettin

Printed in Poland

ISS. 0179-2555

ISBN 978-3-7410-0213-7 (Print)

ISBN 978-3-7410-0180-2 (eBook)

Inhalt

Markus Spöhrer Spielfilme und Filmspiele Zur Beziehung zwischen Film und digitalen Spielen	5
Gundolf S. Freyermuth Alter Egos Zur Medientheorie von Filmen und Spielen	25
Andreas Rauscher Cinematic Agency Filmische Spielräume und Ästhetische Eigenverantwortung	51
Jochen Koubek Time-Loop-Filme und Remedialisierungen von Computerspielen	65
Anne Ganzert Transmediale Spiele in und um STRANGER THINGS	83
Maren Kraemer «And the Angels Gonna Play, Play, Play» SUPERNATURAL und die Game Studies	101
Markus Spöhrer Playing with Surveillance Überwachungsnarrative, Kameraästhetiken und Spieler:innenposition im interaktiven Film BLOODSHORE	117
Marko Jevtic Trapped in Cinematic Tropes The Illusion of Choice(lessness) in RED DEAD REDEMPTION 2	145
Autorinnen und Autoren	157

Spielfilme und Filmspiele

Zur Beziehung zwischen Film und digitalen Spielen

1 Vom Film zum Spiel und vom Spiel zum Film

Mit einem weltweiten Einspielergebnis von über 1,5 Milliarden Dollar bislang, gehört der animierte Blockbuster *THE SUPER MARIO BROS MOVIE* (USA/JP 2023; R: Aaron Horvath, Michael Jelenic), der im April dieses Jahres veröffentlicht wurde, zu den 15 erfolgreichsten Filmen aller Zeiten.¹ Neben verschiedenen Rekorden, wie der Titel des «biggest global debut for an animated film of all time»² – ein Rekord, der sogar Disneys Megaerfolg *FROZEN II* (USA 2019; R: Jennifer Lee, Chris Buck) schlug –, ist der Film zudem die finanziell erfolgreichste Videospieladaption aller Zeiten und die erste dieser Art, die über 1 Milliarde Dollar eingespielt hat. Diese Erfolgsquote ist nicht verwunderlich – bei dem adaptierten Franchise um Nintendos Galionsfiguren handelt es sich um eines der erfolgreichsten auf dem Videospielmarkt und der ikonische Mario und sein Bruder Luigi können mittlerweile als «almost synonymous with video games»³ bezeichnet werden (Abb. 1). Im Gegensatz zum filmischen Vorläufer, der Realverfilmung *SUPER MARIO BROS* aus dem Jahre 1993 (USA; R: Rocky Morton, Annabel Jankel), die aufgrund des fehlenden Bezugs zu den in dieser Zeit populären Nintendo-Spielen und der fehlenden Pixelgrafik an den Kinokassen scheiterte, handelt es sich bei Aaron Horvaths und Michael Jelenics Version um einen vollständig computeranimierten Film, dessen Ästhetik den Gamevorlagen zum Verwechseln ähnelt (Abb. 1).

Generell erzielten aufwendig produzierte Filmadaptionen populärer Videospiele in den letzten 15 Jahren an den Kinokassen und auf Streamingplattformen ernst zunehmende Box Office-Erfolge, wovon z. B. die Realverfilmungen der *RESIDENT EVIL*-Filme (USA/D/F 2012–2016; R: Paul W. S. Anderson), *WARCRAFT: THE BEGINNING* (USA 2016; R: Duncan Jones), *TOMB RAIDER* (USA 2018; R: Roar Uthaug), *POKÉMON*:

1 IMDbPro: Top Lifetime Grosses. In: *Box Office Mojo*, 09.08.2023, [boxofficemojo.com](https://is.gd/Be8mZ7): <https://is.gd/Be8mZ7> (02.07.2023).

2 radioNWTN Staff: The Super Mario Bros. Movie Becomes First Film of 2023 to Gross \$1 Billion. In: *radioNWTN*, 02.05.2023, [radionwtn.com](https://is.gd/4JyeNA): <https://is.gd/4JyeNA> (02.07.2023).

3 Ken Horowitz: *Beyond Donkey Kong: A History of Nintendo Arcade Games*. Jefferson, NC 2020, S. 101



1 THE SUPER MARIO BROS MOVIE, ein vollständig mittels CGI produzierter Film in Videospielästhetik⁴

DETECTIVE PIKACHU (USA/JP 2019; R: Rob Letterman), SONIC THE HEDGEHOG (USA 2020; R: Jeff Fowler), UNCHARTED (USA 2022; R: Ruben Fleischer) sowie zuletzt auch die Fernsehserien THE LAST OF US (USA seit 2023; Sony Pictures Television) und THE WITCHER (USA/PL seit 2019; Little Schmidt Productions) zeugen.⁵ Filmadaptionen von Videospielen und vice versa sind allerdings nicht lediglich Phänomene der letzten Jahre. Während Realverfilmungen von digitalen Spielen in den 1990er-Jahren in der Regel nur mit mäßig positiver Resonanz rezipiert wurden und häufig auch flopten⁶, so basieren einige der populärsten Games der Videospiegelgeschichte auf Filmfranchises – ein Konzept, das bereits seit der Einführung von digitalen Spielen in Arcades und kurze Zeit später auf dem Heimkonsolenmarkt von Game Studios praktiziert wurde. Neben zahlreichen Videospielen aus dem STAR WARS-Franchise, so zum Beispiel KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC (Lucas Arts 2003), tauchen Filmadaption wie das James Bond-Game GOLDEN EYE 007 (Rare 1997), das *Sci-Fi Horror Game* ALIEN: ISOLATION (Creative Assembly 2014), das auf Ridley Scotts Kultklassiker basiert, oder

4 Will Bedingfield: The Super Mario Bros. Movie Will Be Impossible to Beat. In: *Wired*, 12.4.2023, [wired.com: https://is.gd/4t5orw](https://www.wired.com/story/super-mario-bros-movie-will-be-impossible-to-beat/) (01.07.2023).

5 Angesichts des konsequenten Wachstums des Videospiegelmarktes und den Einspielergebnissen von digitalen Spielen, die mittlerweile auch jene von Hollywood-Blockbustern übersteigen können, erscheint eine derartige Entwicklung und die Tendenz zur Medienkonvergenz nicht verwunderlich. Vgl. hierzu: Gundolf S. Freyermuth: *Games – Game Design – Game Studies: An Introduction*. Bielefeld 2015, S. 115–117.

6 Im Gegensatz zu der Filmversion von 2023 spielte die stark vom Super Mario-Universum abweichende Realverfilmung SUPER MARIO BROS im Jahre 1993 nicht einmal die Produktionskosten von 48 Millionen Dollar ein. Trotz Starbesetzung – Dennis Hopper spielte Marios Antagonist Koopa (der im Spiel ein Reptil ist) –, erhielt der Film hauptsächlich negative Kritiken und wurde selbst von der Filmcrew und den Schauspielern:innen herabgewürdigt. Vgl. Dawn Stobbart: *Video Games and Horror: From Amnesia to Zombies, Run!* Cardiff 2019, S. 56.

Lucasfilms Spin-off *INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS* (1993) immer wieder auf Top 100-Bestenlisten von Magazinen auf⁷ und werden mitunter als Meilensteine in videospiehlhistoriografischen Publikationen genannt.⁸ Trotz zahlreicher nennenswerter Ausnahmen, handelte es sich bei lizenzierten Videospieladaptionen von Filmen oder Serien, die zwischen den 1980er- bis 1990er-Jahren veröffentlicht wurden, aber häufig nicht um Spiele mit ansprechendem Gameplay oder zufriedenstellender Steuerung, sondern oftmals um hastig entwickelte, qualitativ minderwertige Produkte, die versuchten am Erfolg von erfolgreichen Filmen anzuknüpfen.⁹ Ein berühmtes Beispiel hierfür ist der Spielzeughersteller LJN, der als «most prominent producer of film-to-game adaption»¹⁰ bezeichnet werden kann und zu dieser Zeit für ein negatives Image von Videospieladaptionen sorgte:

[LJN's] adaptations were generally received rather poorly by the press that started associating LJN's cinematic adaptations with sub-par tie-ins, engendering a critical discourse that would eventually come to encompass most film-to-game adaptations.¹¹

Die wohl videospiehlhistorisch bekannteste Videospieladaption eines Films, E. T. *THE EXTRATERRESTRIAL* (Atari 1982), um dessen Produktion und letztendlichem Rückruf sich zahlreiche Mythen ranken, wurde jedoch nicht von LJN produziert, sondern von Atari:

One of the first videogame adaptations, ET, was made and released in just six weeks, in an attempt to capitalize on the success of the Steven Spielberg film. Customers began to return the game, citing its lack of depth, either in terms of story or playability, and complaining that the graphics were substandard even for the early 1980s. Atari, the game's manufacturer, buried thousands of copies in a secret location that quickly became the subject of an urban myth, until the site was «discovered» by a film crew recording a documentary over thirty years later.¹²

7 Siehe z. B. Sam White / Robert Leedham: The 100 Greatest Video Games of All Time, Ranked by Experts. In: *British GQ*, 10.05.2023, gq-magazine.co.uk:https://is.gd/4vApde (01.07.2023); Tony Mott:

8 Siehe Steven Kent: *The Ultimate History of Video Games, Volume 2 : Nintendo, Sony, Microsoft, and the Billion-Dollar Battle to Shape Modern Gaming*. New York 2021.

9 Vgl. Riccardo Fassone: Notoriously Bad: Early Film-to-Video Game Adaptions (1982–1994). In: *Academia.edu*, 2018, S. 1–11, hier: S. 7–8. [academia.edu:https://is.gd/X5uUbr_](https://is.gd/X5uUbr_) (01.07.2023).

10 Ebd. S. 7.

11 Ebd., S. 8.

12 Stobart, S. 54–55. Zwischenzeitlich wurde der Misserfolg von E. T. *THE EXTRATERRESTRIAL* sogar als tragender Faktor für den legendären Crash des Videospielesmarktes um 1983 beschrieben, was aus heutiger Sicht allerdings relativiert werden muss, da es sich hierbei um eine komplexe Verflechtung verschiedenster ökonomischer Faktoren handelte, die nicht auf ein einziges floppendes Videospiel zurückzuführen ist. Vgl. Jessica Aldred: A Question of Character. Transmediation, Abstraction, and Identification in Early Games Licensed from Movies. In: Mark J. P. Wolf (Hrsg.): *Before the Crash: Early Video Game History*. Detroit 2012, S. 90–104, hier: S. 91.



2 *BROKEN SWORD 2: THE SMOKING MIRROR*. Die Spieler:innen helfen in dieser Situation einem genervten B-Movie-Regisseur bei der Rettung seines Piratenfilms.¹²

Neben der Adaption ist die Thematisierung digitalen Spielens oder die Integration eines Videospiels als zentrales Thema eines Films eine weitere Möglichkeit der Film-Spiel-Wechselbeziehung Ausdruck zu verleihen. Populäre Beispiele hierfür sind z. B. *TRON* (USA 1982; Steven Lisberger), *EXISTENZ* (USA 1999; David Cronenberg), *PIXELS* (USA 2015; R: Chris Columbus) oder *READY PLAYER ONE* (USA 2018; R: Steven Spielberg), wobei oftmals die Auflösung der Grenzen zwischen realer und virtueller Welt sowie die daraus resultierenden Konsequenzen für die Protagonist:innen thematisiert wird.¹⁴ Derartige Filme oder, bezeichnenderweise, *AVATAR* (USA 2009; James Cameron) thematisieren überdies auf der diegetischen Ebene auch die Avatarsituation, die für digitales Spielen charakteristisch ist. Während den Zuschauer:innen von *AVATAR* lediglich die Möglichkeit der Fernsicht auf bzw. Einsicht in die Lebenswelt der Na'vi auf dem Planeten Pandora ermöglicht ist, so kann sich der gelähmte Protagonist des Films, Jake Sully, mithilfe eines Avatars auf dem außerirdischen Planeten frei bewegen – eine medialen Situation, die mit dem Immersionserlebnis und dem Interagieren in virtuellen Welten analogisiert werden kann.

Ebenso können auch die Handlungen von digitalen Spielen in Filmproduktionskontexten angesiedelt sein, wie z. B. beim *Point-and-Click-Adventure* *THE NEXT BIG THING* (S. 2011; Pendulo Studios), das in der Hollywood-Filmindustrie der 1940er-Jahre spielt. Der Besuch eines Filmsets und die daraus resultierenden metareflexiven

13 *BROKEN SWORD 2: THE SMOKING MIRROR* (USA 2010; Revolution Software).

14 Siehe hierzu: Jonathan Mack: *Evoking Interactivity: Film and Videogame Intermediality Since the 1980s*. In: *Adaptation* 9(1), 2019, S. 98–112



3 Johnny Cage in MORTAL KOMBAT beim ikonischen Spagat-Schlag, dem sogenannten *Nutcracker*. Hommage an Jean-Claude Van Damme in BLOOD SPORT (USA 1988; R: Newt Arnold).¹⁵

Momente sind in *Point-and-Click-Adventures* ohnehin keine Seltenheit. So werden die Spieler:innen in *BROKEN SWORD 2: THE SMOKING MIRROR* (Revolution Software 2010) beispielsweise dazu aufgefordert, beim Filmset eines (fiktiven) Piratenfilms mitzuwirken, um in der Handlung voranzuschreiten, wodurch zahlreiche Klischees von B-Movie-Produktionen aufgerufen und parodiert werden (Abb. 2)

Ebenso entlehnen digitale Spiele seit jeher Motive sowie Genre-Elemente aus populären Spielfilmen: Beispielsweise lassen sich im *Beat 'em' Up Game* MORTAL KOMBAT (Acclaim 1992) zahlreiche Referenzen zur Mythologie des amerikanischen und chinesischen *Martial Arts*- bzw. Kung-Fu-Filmgenres und Genreelemente des Fantasy-Films finden. Ebenso macht das Spiel Hommagen an populäre *Martial Arts*-Schauspieler:innen der 1970er- bis 1990er-Jahre (z. B. Bruce Lee und Jean-Claude van Damme)¹⁶, die sich darüber hinaus in der stereotypen Repräsentation von filmischen Genderkonstruktionen widerspiegeln (Abb. 3). Ein gegenwärtiges Beispiel für die Verarbeitung der Genreelemente des Westerns, die von Schauplätzen über Kameraästhetiken, *Stock Characters* bis hin zu Referenzen an Klassiker des Genres reichen, stellt RED DEAD

15 Dean van Ngyuen: Johnny Cage will be a playable character in Mortal Kombat X. In: *Silicon Republic*, 06.03.2023, [siliconrepublic.com: https://is.gd/490h41](https://is.gd/490h41) (01.07.2023); MORTAL KOMBAT (USA 1993; Acclaim).

16 Siehe hierzu ausführlich: David Church: *Mortal Kombat. Games of Death*. Ann Arbor 2022, S. 41–70.

REDEMPTION 2 (Rockstar Games 2018) dar, wie in Marko Jevtics Aufsatz in dieser Ausgabe ausführlich nachzulesen ist.¹⁷

Die zunehmende Verschränkung von Film- und Spiellogiken lässt sich überdies nicht als abgegrenztes Phänomen verstehen, sondern muss vielmehr in Zusammenhang mit deren Einbettung und Vermarktung in transmedialen Kontexten gesetzt werden – man denke hierbei nur an das STAR WARS oder HARRY POTTER Franchise¹⁸ oder, wie Anne Ganzert in dieser Ausgabe zeigt, an das transmediale Netzwerk um die Netflix-Serie STRANGER THINGS (USA; seit 2016; Netflix). Filme und digitale Spiele können daher weder als konkurrierende noch als eindeutig separierbare Medienkonstellation verstanden werden. Vielmehr handelt es sich hierbei um Konvergenzphänomene der beiden «primary media of [audiovisual] representation and storytelling»¹⁹, die sich seit den Anfängen der Videospielgeschichte gegenseitig beeinflusst haben.²⁰ Wie verschiedene Publikationen zeigen, zieht diese Konvergenz auch nachhaltige Veränderungen im Produktions- und Vermarktungssektor von Filmen und digitalen Spielen mit sich und eröffnet eine Vielzahl von Kollaborationsmöglichkeiten zwischen Filmschaffenden und Spieleentwickler:innen.²¹

2 Film-Spiele / Spiel-Filme: Dimensionen einer Wechselbeziehung

Selbst wenn die Adaptionen und die Verarbeitung von Film- bzw. Game-Inhalten die zunächst augenscheinlichste intermediale Beziehung darstellt, so gehen die Verknüpfungen dieser beiden vermeintlich eindeutig unterscheidbaren Medienphänomene über eine bloße Adoptionslogik hinaus, wie zahlreiche Publikationen aus den Game Studies und Filmwissenschaften in den letzten 20 Jahren gezeigt haben.²² Die Nähe

17 Zum ersten Teil von RED DEAD REDEMPTION und dessen intermedialen Bezüge zum Westernfilm siehe Jason W. Buel: Playing (With) the Western. Classical Hollywood Genres in Modern Video Games. In: Gretchen Papazian / Joseph Michael Sommers (Hrsg.): *Game On Hollywood: Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*. Jefferson, NC 2013, S. 47–57.

18 Felan Parker: Millions of Voices: Star Wars, Digital Games, Fictional Worlds, and Franchise Canon. In: Gretchen Papazian / Joseph Michael Sommers (Hrsg.): *Game On Hollywood: Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*. Jefferson, NC 2013, S. 156–168.

19 Freyermuth 2015, S. 117 [Hinzufügung MS].

20 Vgl. Freyermuth 2015, S. 117.

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

22 Z.B. Geoff King / Tanya Krzywinska (Hrsg.): *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*. London / New York 2002; Andreas Rauscher: Filmische Spielwelten in Shooter-Games. In: Matthias Bopp / Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hrsg.): *Shooter – Ein Genre in multidisziplinärer Perspektive*. Münster 2009. S. 373–391; Gundolf S. Freyermuth: Prinzip Weltenbau. Digitale Spiele & Film: Konkurrenz, Kooperation, Komplementarität. In: *Film-Dienst*, 7, 2009, S. 6–10; Martin Boldt: *Entertainment-Hybride: Transmediale Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiel*. München 2011; Gretchen Papazian / Joseph Michael Sommers (Hrsg.): *Game On Hollywood: Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*.

zwischen digitalen Spielen und Filmen als audiovisuelle Medien zeigt sich in derartigen Publikationen nicht zuletzt durch die Tatsache, dass digitale Spiele auf Basis filmwissenschaftlichen Analyseinstrumentariums beforscht wurden und nach wie vor mit Hilfe von filmwissenschaftlicher Fachterminologie²³ umschrieben werden, wie z. B. die Begriffe Kamera und Kinematografie²⁴, Montage²⁵, *Cut Scene*²⁶, *Mise-en-Scène* sowie Hybridisierungen bzw. Übersetzungen von filmsprachlichen Konzepten wie etwa Andreas Rauschers Konzept der «Mise-en-Game»²⁷ bestätigen. Im Gegenzug werden Filme aber zunehmend auch über Konzepte aus den Game Studies bzw. über Spieltheorien analogisiert, konzipiert und analysiert, was durch die Annahme einer Ludifizierung des Gegenwartsfilms bestärkt wird.²⁸ In dieser Hinsicht stellt der Austausch sowie die wechselseitige Übersetzung und Verarbeitung von Film- bzw. Game-Ästhetiken für die Medienindustrie und -wissenschaft vermutlich die wichtigste und nachhaltigste intermediale Beziehung dar.²⁹ Auf der einen Seite lässt sich historisch und mit der zunehmenden Weiterentwicklung von Hard- und Softwaretechnologie eine Tendenz digitaler Spiele zur Simulation und Nachahmung der vermeintlichen Fähigkeit von Filmen, Realität zu vermitteln, nachweisen. Dies manifestierte sich zunächst spätestens seit Mitte der 1990er-Jahren in der Implementierung von *Full Motion Video*-Sequenzen (FMV) sowie Sprachausgabe und digitalisierter Musik und Soundeffekte³⁰ und schließlich in den foto- bis hyperrealistischen Darstellungen, die heutzutage durch prozedural generierten Grafiken ermöglicht werden.³¹ Auf der anderen Seite ist die Produktion gegenwärtiger Hollywoodfilme von CGI-Technologien geprägt – dies reicht von der

Jefferson, NC 2013; Jasmina Kallay: *How Games are Reshaping Contemporary Cinema*. New York 2013; Andreas Rauscher / Eva Lenhard: *Film und Games. Ein Wechselspiel*. Frankfurt a. M. 2015; Freyermuth 2015.

23 King, Geoff / Tanya Krzywinska: Film Studies and Digital Games. In: Jason Rutter / Joe Bryce (Hrsg.): *Understanding Digital Games*. London 2006, S. 112–128.

24 Z. B. Paolo Burelli: Game Cinematography: From Camera Control to Player Emotions. In: Kostas Karpouzis / Georgios N. Yannakakis (Hrsg.): *Emotions in Games. Theory and Praxis*. Cham, CH 2016, S. 181–196.

25 Philipp Bojahr: Das Computerspiel als Montage. Überlegungen zum Montagebegriff in den Game Studies. In: Benjamin Beil / Gundolf S. Freyermuth / Lisa Gotto (Hrsg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies: Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld 2015, S. 185–218; Bernard Perron / Hugo Montembeault / Andréane Morin-Simard / Carl Therrien: The Discourse Community's Cut. Video Games and the Notion of Montage. In: Michael Fuchs / Jeff Thoss (Hrsg.): *Intermedia Games. Games Inter Media*. New York 2019, S. 37–68.

26 Z. B. Rune Klevjer: In Defense of Cutscenes. In: Frans Mäyra (Hrsg.): *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere, FN 2002, S. 191–202.

27 Andreas Rauscher: Mise en Game. Die spielerische Aneignung filmischer Räume. In: Benjamin Beil / Gundolf S. Freyermuth / Lisa Gotto (Hrsg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld 2015, S. 89–114.

28 Siehe z. B. Jasse Juel Larsen: Play and Gameful Movies: The Ludification of Modern Cinema. In: *Games and Culture* 14(5), 2019, S. 455–477; Rainer Leshcke / Jochen Venus (Hrsg.) *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld 2007.

29 Vgl. Freyermuth 2015, S. 118f.

30 Vgl. Karen Collins: *Game Sound. An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, MA 2008, S. 63ff.

31 Siehe z. B. Carl Therrien: Graphics. In: Mark J. P. Wolf (Hrsg.): *The Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology and Art of Gaming. Vol 1*. Santa Barbara, CA 2012, S. 269–274.



4 *Video Game Look* des Films *READY PLAYER ONE*, der von der Durchdringung von virtueller Realität und realer Lebenswelt handelt.³²

computergestützten Gestaltung von außerirdischen Landschaften, über lebensecht wirkende Dinosaurier, unglaubliche Stunts und Kamerafahrten, die ausnahmslos vorm *Green Screen* gedreht werden, bis hin zu computeranimierten Protagonisten –, wodurch Filmen häufig ein gewisser *Video Game Look* zugesprochen wird (Abb. 4).³³

Zudem übersetzen Filme der letzten Jahre zunehmend digitale Spiellogiken und -ästhetiken, wie z. B. Energiebalken, *Highscores*, *Level-Ups* und *Power-Ups*, die in *SCOTT PILGRIM VS THE WORLD* (USA 2010; R: Edgar Wright) als Repräsentation der körperlichen und geistigen Verfassung des Hauptcharakters dienen und die den Fortschritt im levelartig strukturierten Filmnarrativ anzeigen (Abb. 5). Als weitere Beispiele aus dieser Kategorie intermedialer Beziehung nennt Will Brooker zudem die Thematisierung von *Feedback Loops* und *Time Warps* sowie

[...] signature moves in *Ong-Bak* (Prachya Pinkaew, 2003), the «get all weapons» cheat code in *The Matrix*, and the platform-jumping in *Attack of the Clones* (George Lucas, 2002) droid factory. These are regarded as playful, knowing quotations and in-jokes along the lines of the *Lara Croft* «nods» or, in the latter case, as cynical cross-marketing through the placement of a scene that was immediately adapted to PlayStation and Xbox³⁴

Die Logiken des digitalen Spiels können in Filmen auch durch eine Form des Narrativs repräsentiert werden, das die «cycles of character-death and reset»³⁵ – also einer Simulation des in Videospielen üblichen Neustarts des Spiels oder des *Respawnings* des Avatars –, was sich beispielsweise an der Handlungsstruktur des Action-Films *CRANK*

32 *READY PLAYER ONE* (USA 2018; R: Steven Spielberg).

33 Vgl. Freyermuth 2015, S. 118 f.

34 Will Brooker: Camera-Eye, CG-Eye. Videogames and the Cinematic. In: *Cinema Journal* 48(3), 2009, S. 122–128, hier: S. 123.

35 Brooker, S. 124.



5 Scott Pilgrim steigt im Level auf. Übersetzung von Videospielästhetik im Film SCOTT PILGRIM VS THE WORLD.³⁶

(USA 2006; R: Brian Taylor, Mark Neveldine) nachweisen lässt und überdies als *Time-Loop*-Motiv in Jochen Koubeks Beitrag in dieser Ausgabe analysiert und systematisiert wird. Wie Mark Wolf argumentiert, lassen sich demgegenüber durch die 1990er-Jahre hinweg auch zunehmend Übersetzungen und Implementierungen von klassischen narrativen Filmstrukturen in digitalen Spielen beobachten:

Not only content, but cinematic styles of composition and editing, storytelling devices, and other conventions from film and television made their way into video games. Games became more character-centered, backgrounds had more scenery and became locations, and there was often more narrative context surrounding the action of the game. By the 1990s, video games had title screens, end credits, cutting between different sequences, multiple points of view, multiple locations, and increasingly detailed.³⁷

Will Brooker ergänzt diese Liste von ästhetischen Anleihen beim Inventar der filmsprachlichen Konventionen:

Twenty-first-century games continue to incorporate cinematic (and televi-
sual) motifs most obviously in their title sequences and credits and the use of

36 The Power of Self-Respect. In: *Scott Pilgrim's Precious Little Wiki*, 2023, scottpilgrim.fandom.com: <https://is.gd/DvKhpl> (01.07.2023); SCOTT PILGRIM VS THE WORLD (USA 2010; R: Edgar Wright).

37 Mark J. P. Wolf: Influences and Precursors. In: ders. (Hrsg.): *The Video Game Explosion. A History from Pong to Playstation and Beyond*. Westport, CT 2008, S. 17–20, hier: S. 21.



6 Jill Valentine wird in RESIDENT EVIL von einem Zombiehund verfolgt. Die Kameraperspektive ist nicht veränderbar, sodass die Abbiegung am Ende des Ganges nicht einsehbar ist.³⁸

«letterboxing» (appropriating TV's mediation of cinema) to signify a cut-scene²³ but also through in-game pastiche: the «bullet time» of Max Payne, inspired by John Woo through *The Matrix*, the *Saving Private Ryan* (Steven Spielberg, 1998) simulation in *Medal of Honor: Allied Assault* (EA, 2002), and the slow-motion stunt replays in *GTA: San Andreas* (Rockstar, 2004), which recall a range of sources from *Bullitt* (Peter Yates, 1968) to *Terminator 2* (James Cameron, 1991) [...] *Lens Flare* (*Halo Combat Evolved*), rain through droplets on glass (*Gta Vice City*), fish-eye lens signifying hallucination in *Max Payne*. Similarly, *American McGee's Alice* (EA, 2000) and *Silent Hill 4: The Room* (Konami, 2004) employ simulations of flickering, scratched celluloid as part of their horror repertoire.³⁹

Die Übersetzung von Ästhetiken filmischer Aufnahmetechnologien, primär die Simulation und Repräsentation einer «Kameraperspektive», spielt spätestens seit der Etablierung der 3-D-Perspektive in den frühen 1990er-Jahren eine maßgebliche Rolle. Wenngleich nicht von einer Ablösung von isometrischen oder 2D- bzw. Sidescrollingästhetiken gesprochen werden kann und verschiedene Repräsentationsmodi im digitalen Spielbereich (Stichwort: Retro-Kultur) koexistieren, so handelt es sich bei der

38 RESIDENT EVIL (JP 1996; Capcom).

39 Brooker, S. 126.