

Hans J. Wulff

Spiele und Filme: Bemerkungen zu einem Sammelband über das post-postmoderne Kino

Rez. zu: Rainer Leschke, Jochen Venus (Hrsg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Bielefeld: Transcript 2007.

Eine erste Fassung dieser Rezension erschien in: *literaturkritik.de*, 4, 2008 [URL: http://www.literaturkritik.de/public/rezension.php?rez_id=11738&ausgabe=200804].
URL der Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/8-89>.

Es gebe einen massiven Schub an Veränderungen der Erzählweisen und der damit verbundenen Rezeptionsmodi und -praktiken, der durch die ungemein verbreitete Praxis des (Computer-)Spielens verursacht sei und ihre formalen Prinzipien dort entlehne - so die These des vorliegenden Bandes. Die Einheit des Spannungsbogens sowie die semantische Dichte des Werks würden sich darunter auflösen oder verschieben. Die Dominanz des Narrativen trete zurück, statt der dramatischen Zentralkategorie des Konflikts würden inzwischen die Formate des Rätsels oder allgemeinerer Spielformen als textuelle Makrostrukturen verwendet, die in eine permanente Formeninnovation des Films auch deshalb einwanderten, weil sie inzwischen allgemein verfügbar seien. Die rezeptiven Herausforderungen verlangten ein eigenes, gegenüber der traditionellen Rezeptionsform von Filmen neues „Prozessmanagement“ (12). Das alles fände auf makrostruktureller Ebene statt, die filmischen Realisierungen blieben dagegen konventionell.

Zugegeben eine verlockende These, die durch 15 Artikel zu unterschiedlichsten Themen unterfüttert wird. Die Beispiele, die sich aufdrängen, sind aus den letzten beiden Dekaden - ein vermeintliches Indiz dafür, dass die Altersgruppe, die ins Kino geht, spiel-sozialisiert ist und die Formen-Repertoire der Computerspiele beherrscht. Man denkt unwillkürlich an die in den 1980ern so benannten Figuren der *Geeks* und der *Nerds*, die Jugendliche bezeichnen, die mit schwach ausgeprägter Sozialkompetenz vor Computern hocken, Comics lesen und in Rollenspielen *Star Wars* und andere eher schlichte Fantasy-Stoffe nachspielen. Inzwischen sind sie selbst zu produktiven Kräften des Filmgeschäfts geworden, sie schreiben und entwerfen Designs für Science Fiction, Animationsfilme, Horror und Fantasy; Regisseure wie Peter Jackson, Tim Burton, Sam Raimi

und Robert Rodriguez gehörten einmal zur Geek-Szene.

Doch sind diese Indikatoren stark genug, um auf eine Veränderung der Erzähl-Formen des Kinos zu schließen? Immerhin ist das Spielen eine der urmenschlichsten Tätigkeiten. Und Konstruktionsformen wie „Taking Turns, Restarts, Time Outs, Konditionierte Zufälle“ (17) gehören durchaus zum Spielen allgemein, nicht zum Besonderen der Computerspiele. Nochmals die These: Narrationsdominierte Geschichten seien einer strikten Zeitordnung unterworfen, die Ereignisse müßten kausal (und sowohl psychologisch wie motivational) miteinander verbunden werden; erst dann könnten die klassischen Spannungsdramaturgien eingesetzt werden. Derartige Geschichten verlören aber an Bedeutung, an ihre Stelle trete ein neuer Typus, in dem das Attraktionelle (im Sinne Tom Gunnings) neue Relevanz erhalte. Ja, auch das ist richtig. Doch sollte nicht vergessen werden, dass das Spektakuläre, das Sensationelle, das überaus aufwendig Inszenierte in der Geschichte des Kinos immer, auch in der Hochphase des Narrationskinos Hollywoods, höchste Bedeutung gehabt haben und nie zweitrangig waren. Und eine zweite Überlegung sei gegen die Annahme, dass die Spiele-Orientierung eine neue Episodalität des Erzählens verursache, gesetzt: Auch und gerade in der klassischen Narration sind so fundamentale Globalmotive wie die Reise oder die Flucht episodisch gegliedert; zahlreiche biographische Muster wie das Verfolgen von Projekten werden als Handlungsversuche entfaltet, Biographien selbst sind oft anekdotisch angelegt. Spiele-basiert ist keine dieser narrativen Strukturen.

Darum stellt sich ein gewisses Unwohlsein über die These ein. Immer hat es neben den narrations- auch die beziehungsdominierten Geschichten gegeben. Für diese hat es die Rigidität der narrativen Struktur

und der Eindeutigkeit der Verknüpfungen nie gegeben. Schon ein Blick in die Geschichte der Liebeskomödie kann zeigen, dass es Wechsel der protagonalen Initiativität, Neustarts, Pausen von der eigentlichen Geschichte und dergleichen mehr in Fülle gegeben hat. Hängt dies damit zusammen, dass menschliche Beziehungen selbst nach dem Bild der Spiele modelliert werden können? Die Screwball Comedy etwa funktioniert nach dem Muster des Zug-Wechsels - erst handelt der eine, dann der andere; gelegentlich treten Pausen ein, bevor die Partie wieder aufgenommen wird (und das ist kein Restart, sondern eine Fortsetzung der vorhergehenden Beziehungsepisode!); manchmal intervenieren höhere Kräfte, dann müssen sich die Protagonisten beide darauf einstellen (also kooperativ handeln); usw. Diese Strukturen, die zudem noch durch Slapstick-Einlagen, Lieder oder kuriose Episoden mit Nebenfiguren unterbrochen werden, bilden ein eigenes Genreformat aus, ohne dass sie Strukturen eines anderen Tätigkeitsfeldes von Rezipienten adaptierten.

Kein Zweifel, dass es eine Bezugnahme des neueren Films auf die Bild- und Handlungswelten der (Computer-)Spiele gibt, bedingt allein schon durch die Tatsache der multimedialen Mehrfachverwertung von Stoffen und Spielen. Filme kokettieren ja sogar mit derartigen Bezügen (von direkten Bezugnahmen wie *Lara Croft: Tomb Raider*, 2001, über spielerisch-ironische Nutzungen des Restart-Prinzips wie in *A Chinese Odyssey*, 1994, bis hin zu den Verfolgungsjagden einer Farceur-Spielfigur wie in *The Bourne Identity*, 2002). Man denkt an Filme, die den Durchlauf durch ihre Geschichte mehrfach probieren (wie die Partien eines Spiels) und die an die Restarts der Computerspiele erinnern (*Lola rennt*, 1998) - doch wie neu ist das Prinzip und wie sehr verdankt es sich dem Spiel? Ist es nicht lesbar als Extremform der Reflexivität des Erzählens (und darin *Rashômon*, 1950, oder auch Max Frischs Theater-Stück *Biographie: Ein Spiel*, 1967/1970, verwandter als den Spielen)?

Die Herausgeber interpretieren gewisse neuere Filme in einer morphologischen Genealogie. Ein ganz anderes Ergebnis könnte auf veränderten Rezeptionsmodalitäten und -gewohnheiten aufbauen, die mit kürzeren Spannungsbögen, mit der Erwartung eines Wechsels der semiotischen Modalitäten und der kommunikativen Register, mit der psychologischen Flachheit resp. der Figurenhaftigkeit der Protagonis-

ten sowie der Durchbrechung der Regeln einer Dramaturgie rechnet, die der Stringenz und Dichte der Erzählung verpflichtet ist. Das wäre dann allerdings eine rezeptive Haltung, die einer postmodernen (und nicht einer post-postmodernen) Rezeption zuzuschlagen wäre, für die das Gemachte eines Films ebenso durchsichtig wäre wie die Geplantheit der Rezeptionseffekte.

Über die Qualität der Beiträge des Bandes ist damit nichts gesagt, die zum Teil außerordentlich interessante Einzelanalysen anbieten. Lesenswert ist der Band allemal - gerade weil er eine These anbietet, die anzuzweifeln sich lohnt.

Rainer Leschke, Jochen Venus (Hrsg.): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld: Transcript 2007, 420 S. ISBN: 978-3-89942-667-0, kart., 33,80 ???.

Inhalt: Rainer Leschke / Jochen Venus: Spiele und Formen. Zur Einführung in diesen Band (7-18). -- Claudia Liebrand: „Here, we'll start all over again“ – Game Over und Restart in Screwball Comedies mit dem Fokus auf Preston Sturges' *Unfaithfully Yours* (21-40). -- Nicola Glaubitz: Reanimationsversuche des Spielfilms. Kopplungen von Zeichentrick und Realfilm und das Kino der 1990er Jahre (41-66). -- Norbert M. Schmitz: Trivialisierung oder Neuformierung? Zur Ikonologie moderner Formen im Populären des Kinos der 1980er und 1990er Jahre (67-100). -- Marcus Stiglegger: Prometheischer Impuls und Digitale Revolution? Kino, Interaktivität und Reißbrettwelten (103-116). -- Henriette Heidbrink: Wie der Sinn über die Runden kommt. Zu den Grenzen der Integration von Spielformen (117-153). -- Andreas Jahn-Sudmann: Spiel-Filme und das postklassische/postmoderne (Hollywood-)Kino: Zwei Paradigmen (155-178). -- Kay Kirchmann: Geschichte spielen? Gemeinsamkeiten in den geschichtsphilosophischen Implikationen der *counterfactual history* und des Spiel-Films der 1990er Jahre (179-193). -- Rainer Leschke: Narrative Portale. Die Wechselfälle der Verzweigung und die Spiele des Erzählens (197-224). -- Oliver Fahl: Die Stadt als Spielfeld. Raumästhetik in Film und Computerspiel (225-238). -- Jens Meinkenken: Bullet Time & Co. Steuerungsutopien von Computerspielen und Filmen als raumzeitliche Fiktion (239-270). -- Jens Eder: Spiel-Figuren. Computeranimierte Familienfilme und der Wandel von Figurenkonzeptionen im gegenwärtigen Kino (271-298). -- Jochen Venus: Teamspirit. Zur Morphologie der Gruppenfigur (299-327). -- Jürgen Sorg: Enter the Games of Death. Zu Form, Rezeption und Funktion der Kampfhandlung im Martial Arts Film (331-366). -- Britta Neitzel: To be and not to be. Zum Spiel mit Identitäten im neueren populären Spielfilm (367-387). -- Jan Distelmeyer: Spielräume. Videospiele, Kino und die intermediale Architektur der Film-DVD (389-416).