

Stefan Kohlmaier, Roman Mandelc

SPIEL.FILM

Videospiel-Ästhetik und die Schwierigkeit
ihrer filmischen Adaption

SCHÜREN

Inhalt

Vowort

1. Einleitung

- 1.1 Motivation
- 1.2 Untersuchungsgegenstand
- 1.3 Fragestellung
- 1.4 Wissenschaftliche Methoden

2. Theoretischer Unterbau I – Mediengeschichtliche Entwicklung

- 2.1 Mediengeschichte: Film
- 2.2 Mediengeschichte: Videospiele
- 2.3 Genres in Film und Videospiele

3. Theoretischer Unterbau II – Ästhetik von Computerspielen

- 3.1 Regelwerk
- 3.2 Geschichte/Storytelling
- 3.3 Interaktivität/Immersion
- 3.4 Audiovision

4. Theoretischer Unterbau III – Adaptionstheorie

- 4.1 Basis der Adaptionstheorie: Übersetzungsstrategien
- 4.2 Audiovisuelle Vermittlung von Emotionen
- 4.3 Narration

5. Analyse der Medienbeispiele

- 5.1 Super Mario Bros. (1985)
 - 5.1.1 Das Videospiel
 - 5.1.2 Der Film
 - 5.1.3 Analyse anhand des Ästhetik-Modells
 - 5.1.4 Anwendung des Adaptionmodells
 - 5.1.5 Ergebnis
- 5.2 Resident Evil (1996)
 - 5.2.1 Das Videospiel
 - 5.2.2 Der Film
 - 5.2.3 Analyse anhand des Ästhetik-Modells
 - 5.2.4 Anwendung des Adaptionmodells
 - 5.2.5 Auswirkung auf Sequels der Resident Evil-Reihe
 - 5.2.6 Ergebnis
- 5.3 Silent Hill (1999)
 - 5.3.1 Das Videospiel
 - 5.3.2 Der Film
 - 5.3.3 Analyse anhand des Ästhetik-Modells
 - 5.3.4 Anwendung des Adaptionmodells
 - 5.3.5 Auswirkung auf Sequels der Silent Hill-Reihe
 - 5.3.6 Ergebnis
- 5.4 Max Payne (2001)
 - 5.4.1 Das Videospiel
 - 5.4.2 Der Film
 - 5.4.3 Analyse anhand des Ästhetik-Modells
 - 5.4.4 Anwendung des Adaptionmodells
 - 5.4.5 Ergebnis
- 5.5 Postal (2003)
 - 5.5.1 Das Videospiel
 - 5.5.2 Der Film
 - 5.5.3 Analyse anhand des Ästhetik-Modells
 - 5.5.4 Anwendung des Adaptionmodells
 - 5.5.5 Ergebnis

6. Vermischung von Film und Videospiel

- 6.1 The Last of Us (2013)
 - 6.1.1 Analyse anhand des Ästhetik-Modells
 - 6.1.2 Filmwissenschaftliche Perspektive
 - 6.1.3 Ergebnis
- 6.2 Beyond: Two Souls (2013)

- 6.2.1 Analyse anhand des Ästhetik-Modells
- 6.2.2 Filmwissenschaftliche Perspektive
- 6.2.3 Ergebnis

7. Schlussbetrachtung

- 7.1 Konklusion
- 7.2 Ausblick

Quellenverzeichnis

- Monografien und Sammelbände
- Aufsätze in Sammelbänden
- Aufsätze in Fachjournalen und Zeitschriften
- Internet
- Bildnachweise

Anhang

Sequenzprotokolle I: Filme

- SUPER MARIO BROS.
- RESIDENT EVIL
- SILENT HILL
- MAX PAYNE
- POSTAL
- THE LAST OF US
- BEYOND: TWO SOULS

Sequenzprotokolle II: Spiele

- SUPER MARIO BROS.
- RESIDENT EVIL
- SILENT HILL
- MAX PAYNE
- POSTAL 2
- THE LAST OF US
- BEYOND: TWO SOULS

1 Einleitung

Videospiele haben sich seit Entstehung als eigenständiges Medium in den 1940er-Jahren stetig weiterentwickelt und in vielerlei Hinsicht überrascht.¹ Kaum jemand kann zu dieser Zeit geahnt haben, dass Spielfilme und Videospiele jemals etwas gemeinsam haben oder sich gar inhaltlich und gestalterisch angleichen könnten. Aktuelle Forschungsergebnisse stellen zudem vermehrt die These auf, dass interaktive Medien wie das Internet und Videospiele in naher Zukunft Film und Fernsehen als Leitmedium ablösen werden².

Inwiefern diese Annahme der Realität entspricht, ist ein berechtigter Einwurf und Gegenstand der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Medien allgemein. Die Zunahme der gesellschaftlichen sowie ökonomischen Relevanz von Videospiele und der Branche der interaktiven Unterhaltungsmedien ist hingegen unstrittig und ein zugrunde liegendes Motiv von Videospielderfilmungen, die den Kern der vorliegenden Arbeit bilden. In Kombination mit den seit vielen Jahren immer deutlicher auftretenden Ähnlichkeiten zwischen den Methoden und Charakteristika von Film und Fernsehen ergibt sich ein vielschichtiger Themen-Kosmos, der dazu einlädt, die zunehmende Angleichung von verschiedenen wissenschaftlichen Perspektiven aus zu betrachten.

Diese Menge an Betrachtungsweisen macht es umso notwendiger, unser Ziel und die damit verbundene Forschungsleistung genau zu verorten. Wir gehen davon aus, dass sich Videospiele an Filme angeglichen haben und untersuchen daher die Überführung von vorhandenen Videospiele in das Medium Film. Vor allem seit den 1980er-Jahren, im Zuge der Etablierung von Charakteren wie Super Mario, bekommen Geschichten in interaktiven Unterhaltungsmedien ein Gesicht und entwickeln – abseits der in den Jahren zuvor rein auf Spielmechanik getrimmten

1 <http://bit.ly/2bzaK7w> (29.08.2016).

2 <http://bit.ly/2bngflf> (29.08.2016).

Videospiele – erst dadurch Relevanz. Aus diesem kleinen ersten Schritt wurde mittlerweile ein Marathon, der viele Probleme nach sich zog. Oftmals ähneln sich Spiele und Filme so sehr, dass die eigene Identität des spezifischen Mediums auf der Strecke bleibt und daraus ein fragwürdiges Medienprodukt resultiert. Wir gehen der Frage nach, welche Gründe ausschlaggebend sind und – basierend auf einem eigenen Ästhetik-Modell für Videospiele – wie diese Adaptionen funktionieren. Abschließend muss die Frage geklärt werden, welche Umsetzungsstrategien verbessert werden können und in welcher Form sowohl die gestalterische als auch inhaltliche Ebene von Videospiele es zulässt, in Zukunft auf die Stärken von Film und Fernsehen zu setzen, ohne die Attribute von interaktiven Medien zu vernachlässigen.

Der Film als Leitmedium ist seit vielen Jahrzehnten etabliert. Umso erstaunlicher, vielleicht sogar fragwürdig, ist die Überführung von originären Videospiele-Inhalten in ein «etabliertes» Medium. Die Gründe hierfür sind vielschichtig und beziehen ihren Ursprung zum Teil aus der historisch abweichenden Entwicklung beider Medien. Die Entstehungsgeschichte der Videospiele und des Films soll aber nicht im Zentrum der vorliegenden Dissertation stehen, wenngleich eine rudimentäre medienhistorische Betrachtung zum besseren Verständnis des Themenkomplexes unerlässlich ist. Vielmehr ist sie ein Teilaspekt eines rasant wachsenden Industriezweiges, dessen inhaltliche Orientierung sich ständigen Änderungen unterworfen sieht. Parallel dazu entsteht der Eindruck, dass die Filmindustrie seit Jahrzehnten gefestigte Mechanismen aufweist. Der Fortschritt scheint sich – vor allem im starken Kontrast zum derzeitigen Evolutionsschwerpunkt der Videospiele – auf den technischen Bereich zu fokussieren. 3D-Filme, höhere Bildauflösungen und technische Kniffe im Bereich der CGI-Technik sind im modernen Kinofilm oftmals im Vordergrund und haben den Geschichten, die die Werke erzählen, etwas den Rang abgelaufen.

Im Gegensatz zu den bis Mitte des vergangenen Jahrzehnts technisch rasante Sprünge machenden Videospiele, als die damals modernen Spielkonsolen auf den Markt gebracht wurden, lässt sich mittlerweile eine Trendumkehr erkennen. Seit dieser Zeit konzentrieren sich viele Firmen und Produzenten darauf, nicht nur technische Meisterleistungen auf den Markt zu bringen, sondern auch qualitativ hochwertige Geschichten anhand der einzigartigen Mittel eines interaktiven Mediums zu erzählen.

Mitten in diese komplexe Entwicklungsphase sticht unser Forschungsthema: *SPIEL.FILM – Videospiele-Ästhetik und die Schwierigkeit ihrer filmischen Adaption*. Um wieder auf den eingangs erwähnten Super Mario zurück zu kommen, sei erwähnt, dass diese Ikone der Videospiele sinnbildlich für unser Thema steht. Er ist auch im Mittelpunkt der ersten Realverfilmung eines Videospiele überhaupt und darf daher unter keinen Umständen fehlen.

Sowohl die zentrale Fragestellung als auch weitere Subthemen und die Grundlagen unserer Forschung werden nachfolgend en detail erklärt. Abschließend noch eine kleine Anmerkung in eigener Sache: Es handelt sich um keinen Irrtum, wenn WIR im Rahmen der einzelnen Kapitel von UNSERER Forschung sprechen. Der einfache Grund dafür ist die Tatsache, dass diese Dissertation eine Forschungsarbeit zweier befreundeter Kollegen und Medienwissenschaftler darstellt.

1.1 Motivation

Die vorliegende Dissertation ist das Endergebnis eines Forschungsprozesses, der eine Untersuchung der Kombination der Medien Spielfilm und Videospiele zur Grundlage hat. Der Schwerpunkt liegt auf den filmischen Adaptionen von ursprünglich rein in Videospiele-Form verfügbaren Inhalten. Bereits in unseren Diplomarbeiten befassten wir uns mit der wissenschaftlichen Analyse von Spielfilmen und der historischen Aufarbeitung verschiedener Genres und Filmlandschaften. Da wir zudem seit gut 25 Jahren auch leidenschaftlich gerne Videospiele rezipieren, reizte uns eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit diesem Medium in besonderer Weise.

Ausgangspunkt unserer Überlegungen war der kurze Boom von Videospieleverfilmungen, der sich zwischen Anfang und Mitte des ersten Zweitausenderjahrzehnts eingestellt hat und mittlerweile bereits wieder stark abgeflaut ist. Uns ist aufgefallen, dass beinahe sämtliche dieser Adaptionen an den Kinokassen gefloppt sind, sie in den meisten Fällen über eine äußerst bescheidene filmische Qualität verfügen und dementsprechend harsch von den Kritikern behandelt wurden. Um den Ursachen für diese anhaltenden Misserfolge auf den Grund zu gehen und die Resultate dieser Beobachtungen wissenschaftlich genauer unter die Lupe zu nehmen, wurde die Verfilmung von Videospiele der Forschungsgegenstand dieser Arbeit.

Ein weiteres Ziel ist die kombinierte Analyse der Medien Film und Computerspiel im Rahmen ihres Adaptionprozesses. Wie bereits erwähnt, spielen Filme im medienwissenschaftlichen Alltag schon seit geraumer Zeit eine prominente Rolle. Auch die Untersuchung von Computerspielen hat, insbesondere in den letzten Jahren, das Interesse unzähliger Forscher auf sich gezogen. Bis dato wurden diese beiden Wissenschaftsfelder allerdings eher getrennt voneinander bearbeitet. Vor allem die Ludologie versuchte sich immer wieder von den traditionellen Formen der Medienanalyse, z. B. der Narratologie, zu distanzieren und für ihr Medium vollkommen eigenständige Theorien zu entwickeln. Daraus resultierten mehrere ideologische Grabenkämpfe. Die Filmanalyse wiederum setzte sich, wenn es um Adaptionen ging, vorrangig mit der Verfilmung von Büchern auseinander und nahm Computerspiele, wenn überhaupt, nur als Fremdkörper wahr.

Mit unserer Dissertation wollen wir darauf aufmerksam machen, wie Videospiele immer filmischer werden und eine gegenseitige Beeinflussung der Medien

1. Einleitung

schon zu diversen verschwimmenden Grenzen, beinahe bis hin zu Verschmelzungen, geführt hat. Daher sind es auch die handwerklichen Charakteristika des Spielfilms, die eine gelungene filmische Adaption ausmachen. Filme und Computerspiele sollten daher nicht mehr strikt voneinander getrennt analysiert werden, sondern als Medien, die immer mehr miteinander gemeinsam haben. Hierfür verwenden wir einen Mix aus traditionellen und modernen Theorien.

1.2 Untersuchungsgegenstand

Die von uns analysierten Videospiele und Spielfilme wurden anhand einiger für die Fragestellung bedeutsamen Kriterien ausgewählt. Nebenbei spielten auch noch persönliche Präferenzen und die Stellung der Untersuchungsobjekte in den jeweiligen Kanonizes eine Rolle. Aufgrund der sich rasant entwickelnden Videospielezene wurden einzelne Beispiele während des Forschungsprozesses verändert. Dadurch wurde eine höchstmögliche Aktualität der Dissertation erreicht. Letztendlich ergab sich folgende Auswahl:

SUPER MARIO BROS. (Videospiele, JP 1985 – Spielfilm, USA 1993)

Die SUPER MARIO Reihe gehört zu den populärsten Videospiele aller Zeiten und ist das Flaggschiff des Nintendo Konzerns. Viele Gamer, uns eingeschlossen, wurden von dem kleinen italienischen Klempner in die Faszination der Videospiele-Welt eingeführt. Die Story und das Gamedesign sind einfach gehalten, doch erzeugen diese beiden essenziellen Aspekte eine unglaubliche Atmosphäre und grenzenlosen Spielspaß, die bis heute zu überzeugen wissen. Die Verfilmung wiederum ist nicht nur die erste filmische Adaption eines Computerspiels, sondern auch ein Musterbeispiel für nahezu alles, was man in diesem Zusammenhang falsch machen kann.

RESIDENT EVIL (Videospiele, JP 1996 – Spielfilm, D/GB 2002)

RESIDENT EVIL hat in der Videospiele-Branche den Ruf, das Genre des Survival Horrors entscheidend geprägt zu haben. In einem Spiel dieser Art geht es darum, sich der Angriffe gefährlicher Monster zu erwehren und irgendwie zu überleben. In erster Linie wird RESIDENT EVIL 1 untersucht – Teil eins sowohl vom Spiel als auch vom Film – denn es gibt seit 1996 respektive 2002 unzählige Serienteile. Während die Spiele-Reihe nach wie vor Kultstatus genießt, leiden die Filme unter einem negativen Image im Sinne einer inhaltlich und handwerklich mangelhaften Qualität, sind kommerziell hingegen trotz der sich in der Überzahl befindlichen kritischen Stimmen sehr erfolgreich.

Interessant an diesem von uns ausgewählten Beispiel ist die Vermischung beider Medien im Laufe der Zeit. Während der erste *RESIDENT EVIL* Film einige Elemente der Spiele in die Filmhandlung einbaut, verweist beispielsweise *RESIDENT EVIL 5* (Videospiele JP 2009) eindeutig auf einen der nachfolgenden Filme. Die Übernahme spezifischer Merkmale erfolgte zum Teil also in umgekehrter Reihenfolge.

SILENT HILL (Videospiele, JP 1999 – Spielfilm, CAN/F 2007)

SILENT HILL, insbesondere Teil zwei, gilt als herausragendes Beispiel für ein gelungenes Videospiele, das eine hochwertige Genre-spezifische Spielmechanik und die Umsetzung von durchdachtem Storytelling vereint. Bis heute gibt es wenige Computerspiele, die eine derart mannigfaltige und vielseitige Interpretation der Handlung ermöglichen.

Teil eins der Verfilmung ist ein perfektes Beispiel für eine auf den ersten Blick optimale Umsetzung. Bei genauerer Betrachtung fällt allerdings auf, dass der Film Elemente der ersten beiden Videospiele verwendet, doch den Kontext gelegentlich falsch interpretiert. So ist die Adaption für sich gesehen zwar gelungen, einige ästhetische Merkmale der Vorlage wurden jedoch mangelhaft umgesetzt.

MAX PAYNE (Videospiele, FIN 2001 – Spielfilm, USA 2008)

Auch die *MAX PAYNE* Spiele genießen einen sehr hohen Kultstatus. Bereits der erste Teil wusste durch eine originelle Ästhetik, die sich an dem Film Noir der Schwarzen Serie orientierte, geschickte Reminiszenzen an die Filmgeschichte und professionelle Anleihen bei den Inszenierungsmethoden von Spielfilmen zu überzeugen. So konnte der Spieler seinen Charakter in einem Bulletime-Modus steuern, viele Cutszenen und Kameraeinstellungen erinnerten an großes Blockbusterkino und auch auf eine intelligente Story wurde sehr viel Wert gelegt. Zudem wurde das Spiel intensiv mit seinen filmischen Referenzen beworben und auch der Trailer glich dem eines Neo-Noir-Thrillers.

Der *MAX PAYNE* Film steht für eine teilweise gelungene Adaption. So konnten viele ästhetische Elemente und die Atmosphäre überzeugen, die viel zu stark verkürzte Story und zwei äußerst ungeschickt besetzte Hauptdarsteller schmälerten allerdings das Filmvergnügen.

POSTAL (Videospiele, USA 2003 – Spielfilm, D/USA 2007)

Ein Beitrag der *POSTAL* Trilogie wurde von uns ausserkoren, da die Serie oberflächlich sämtliche Vorurteile gegenüber Videospiele bestätigt. Kritiker sehen in den *POSTAL* Spielen eine Glorifizierung von Gewalt sowie Geschmacklosigkeiten rassistischer, homophober und sexistischer Natur. Betrachtet man die Spiele allerdings

1. Einleitung

aus einer offenen und unvoreingenommenen Perspektive und verfügt außerdem noch über einen Sinn für anarchistischen Humor, erkennt man den satirischen und gesellschaftskritischen Charakter des *POSTAL* Kosmos. Ähnlich wie in den *MAX PAYNE* Spielen finden sich auch in *POSTAL* Kamerafahrten und Schnitttechniken, die aus Spielfilmen bekannt sind, und auch die Marketingstrategien erinnern an bekannte Praktiken aus Hollywood.

Der *POSTAL* Film ist vor allem deshalb interessant, weil er aufzeigt, dass eine handwerklich schwächere und mit einem vergleichsweise geringen Budget ausgestattete Verfilmung gelingen kann, wenn der Regisseur die Emotionen, das Feeling der Vorlage, gefühlsecht beim Publikum ankommen lässt.

Die von uns ausgewählten und im Überblick dargestellten Werke bilden den Kern der vorliegenden Dissertation. Zusätzlich werden zwei Werke analysiert, die einerseits eindeutig die Ästhetik und Mechanismen von Videospiele aufweisen, andererseits jedoch aufgrund des hohen Annäherungsgrades zu filmischen Produkten auch filmwissenschaftlich untersucht werden können. Seit Beginn unserer Arbeiten an dieser Dissertation hat sich die Technik zur Herstellung von Videospiele weiterentwickelt und ermöglicht eine hochwertige Simulation der äußeren Realität. Die Auswahl dieser Medienbeispiele dient in erster Linie dazu, die durch unsere Forschung an den Videospieleverfilmungen gewonnenen Erkenntnisse zu untermauern und den sich kontinuierlich wandelnden Rahmenbedingungen der Videospieleindustrie Rechnung zu tragen.

THE LAST OF US (Videospiele, USA 2013)

THE LAST OF US ist ein vom US-amerikanischen Entwicklerstudio Naughty Dog produziertes Videospiele, das eine außergewöhnliche und tiefgreifende Geschichte erzählt, ohne auf die relevanten Spielelemente zu verzichten. Die narrative Qualität dieses Spieles und die Balance zwischen Film und spielbaren Abschnitten sind in der Videospiele-Branche eine Seltenheit. Dies ist einer der Hauptgründe, weswegen wir *THE LAST OF US* als Gegenstand unserer Analyse berücksichtigt haben.

BEYOND: TWO SOULS (Videospiele, F 2013)

Dieses Spiel wurde vom französischen Entwicklerstudio Quantic Dream produziert. Schon zu Beginn der Produktionsarbeiten war es das Ziel der Produzenten, dass mit diesem Spiel ein neuer Standard im Bereich des Videospiele-Genres Interactive Movie gesetzt werden sollte.³ ⁴ Mittlerweile ist es im Bereich der Videospiele-Herstellung keine Seltenheit mehr, die Gesichter realer Schauspieler

3 Vgl. Perron, Bernard, 2008.

4 Vgl. <http://nbcnews.to/2b2HDJf> (29.08.2016).

zu verwenden um durch diese Maßnahme den Charakteren Leben einzuhauchen und die Geschichten mit von Filmen bekannten Darstellern zu erweitern. Während viele Spiele-Produktionen weitgehend unbekannte Darsteller aufweisen, geht BEYOND: TWO SOULS noch einen Schritt weiter und wagt den Versuch, bekannte Schauspieler zu engagieren, die entsprechenden Szenen zu filmen und anschließend in das Videospiel einzubauen. Während bislang hauptsächlich rudimentäre Aspekte aufgenommen wurden, soll hier ein weiterer Schritt im Bereich der Verschmelzung der Medien Spiel und Film gesetzt werden. Bemerkenswert ist die Tatsache, dass für dieses Projekt die weltbekannten Charakter-Darsteller Ellen Page und Willem Dafoe gewonnen werden konnten.

Abgesehen von der zugrunde liegenden Adaptionstheorie können beispielsweise sowohl unsere theoretische Ästhetik-Basis als auch die Methoden der klassischen Filmanalyse angewandt werden. Dies stellt ein Novum im Bereich der Videospiele dar. Unsere Arbeit soll anhand dieser Beispiele zusätzlich aufzeigen, wie unser eigentliches Thema – die Adaption originärer Inhalte eines fremden Mediums – funktioniert und wie sich dieser Sachverhalt in Zukunft entwickeln könnte. Die Besonderheit dabei ist, dass es eigentlich keine Verfilmung gibt, das ursprüngliche Produkt jedoch beinahe selbst als Film «durchgehen» könnte.

Bereits die von uns analysierten Videospiele aus dem Jahre 2013 (THE LAST OF US, BEYOND: TWO SOULS) zeigen, dass viele künstlerisch wertvolle Werke Anleihen bei der Filmindustrie nehmen, filmische Aspekte abstrahieren und dadurch eine Verfilmung obsolet machen oder aufgrund der großen Annäherung beider Medien von vornherein zum Scheitern verurteilen. Zum Zeitpunkt der Fertigstellung dieser Dissertation gab es Gerüchte, sowohl THE LAST OF US als auch BEYOND: TWO SOULS zu verfilmen. Dies zeigt eindeutig, wie schnelllebig sich beide Branchen entwickeln und welch gemeinsames erzählerisches Potenzial beide Medien aufweisen.

Die Qualität der meisten Adaptionen ist bislang weder bei Kritikern noch Rezipienten gut angekommen. Dies gilt auch für Videospiele, die auf einem Spielfilm basieren. Doch dies ist wiederum ein Thema für sich und nicht Schwerpunkt unserer Forschungsarbeit. Diese Zusammenhänge sollen lediglich verdeutlichen, dass es Adaptionen des relativ jungen Mediums Videospiel bereits vor Jahrzehnten gegeben hat. Die nachfolgende Analyse soll dazu beitragen, sowohl die Probleme und Schwierigkeiten als auch die zugrunde liegenden Mechanismen eines in unserer Medienkultur nicht mehr wegzudenkenden Phänomens zu erörtern und einen wissenschaftlich wie praktisch relevanten Beitrag zu leisten.

1.3 Fragestellung

Konkret geht es in unserer Dissertation um die Frage, welche filmischen Schwierigkeiten sich bei einer Adaption von Videospiele ergeben. Wir gehen von der Annahme aus, dass Videospiele über eine eigenständige Ästhetik verfügen, die sehr stark in ihren spezifischen, oftmals technischen, Charakteristika verwurzelt ist. Aufgrund der lange Zeit ausschließlich vom technischen Fortschritt beeinflussten Produktion von Videospiele ist es wichtig, herauszufinden, welche Eigenschaften der Ästhetik nicht-technischer Natur sind. Dabei handelt es sich insbesondere um die Faktoren Interaktion, Immersion und audiovisuelle Präsentation. Mit einem eigens für diese Arbeit entwickelten Ästhetik-Begriff für Videospiele (Kapitel 3) und einem dazugehörigen Adaptionmodell für deren filmische Umsetzungen (Kapitel 4) werden die Schlüsselfaktoren für eine gelungene Verfilmung herausgearbeitet. Abgesehen von der Illustration der Schwierigkeiten besagter medialer Umsetzungen, wird zudem darauf eingegangen, welche ästhetischen Aspekte Alleinstellungsmerkmale von Videospiele darstellen und daher nicht unmittelbar filmisch angewendet werden, aber mit Hilfe der Ästhetik von Spielfilmen und auf dem Gebiet der Narration ausgeglichen werden können. Im Zentrum unserer Analyse stehen von uns sorgsam ausgewählte Werke, anhand derer wir die erarbeiteten Theorien und Modelle veranschaulichen (Kapitel 5 und 6).

Dieser Kern unserer Dissertation wird außerdem erweitert um einen film- und videospiehistorischen Abriss, der die Entwicklung der beiden Medien hinsichtlich verschiedener für unsere Fragestellung relevanter Aspekte erläutern und ihre gegenseitige Beeinflussung und Verschmelzung veranschaulichen soll (Kapitel 2). Am Ende unserer Arbeit steht ein Fazit, das die spezifische Ästhetik von Videospiele fasst, deren problematische Adaption verdeutlicht und Lösungen für dieses Problem, unterstützt durch praktische Beispiele, aufzeigt (Kapitel 7).

1.4 Wissenschaftliche Methoden

Die Basis unserer analytischen Arbeit bildet die Filmanalyse, ihre Theorien fanden bereits in unseren Diplomarbeiten Anwendung. Erweitert wird unser Instrumentarium um eine selbst entwickelte Definition der Ästhetik von Computerspielen und ein ebenfalls von uns entworfenes Adaptionmodell zur Untersuchung der wichtigsten Umsetzungsfaktoren von Spielverfilmungen.

Zunächst wird der Ästhetik-Begriff dazu verwendet, die Merkmale der spezifischen Ästhetik der von uns untersuchten Computerspiele offen zu legen. Anschließend überprüfen wir mit dem Adaptionmodell, ob und wie diese Faktoren filmisch umgesetzt wurden. Dafür bedienen wir uns eines Theorien-Mixes aus den Disziplinen der Filmwissenschaft, Narratologie, Ludologie, Game Studies und den

Cultural Studies. Zusätzlich werden unsere ausgewählten Filme protokollarisch erfasst. Zunächst war auch geplant, die Videospiele auf diese Weise zu dokumentieren, dies erwies sich allerdings als zu aufwändig und hinsichtlich unserer Fragestellung auch als nicht zielführend. Wir haben daher nur jeweils ein Level der einzelnen Spiele mit einem eigens angefertigten Computerspiele-Protokoll aufbereitet, um dem Leser einen Eindruck von dem Spieldesign und der Wirkung seiner Ästhetik zu vermitteln. Außerdem wird in diesem Protokoll bereits explizit auf filmische Elemente der Games hingewiesen. Weiters sei noch erwähnt, dass wir die Begriffe Computerspiel und Videospiegel synonym verwenden, da eine detailliertere Ausdifferenzierung für unsere Forschungszwecke nicht notwendig ist.

Um einen Blick hinter die Kulissen der Videospiegelbranche werfen zu können und ein paar Statements von Menschen aus der Praxis zu erhalten, planten wir auch Experteninterviews ein. Die beiden Moderatoren der renommierten deutschen Videospiegel-TV-Show GAME ONE, Budi und Simon, ließen sich für ein Interview begeistern, ein Termin kam aber aus unterschiedlichsten Gründen nicht zustande. Vince Desi, der Chefdesigner von Runnig with Scissors, und Dr. Uwe Boll, der Regisseur von POSTAL, konnten nicht für ein Gespräch motiviert werden. Aus Zeitgründen entschlossen wir uns daher schweren Herzens dazu, auf diesen Punkt zu verzichten. Ungeachtet der Tatsache, dass unserer Arbeit damit die praktische Dimension ein Stück weit verloren gegangen ist, wollen wir trotz allem mit unseren theoretischen Ausführungen die Einschätzung der Leser hinsichtlich der Einzigartigkeit von Computerspielen und den damit verbundenen Schwierigkeiten ihrer filmischen Adaption fundieren.