

Im Killerspiel gegen die Wand laufen

Wissenschaftler untersuchen Spielfilme und Computerspiele

Von Tim Meyer

SIEGEN. (wp) In einem Regal reihen sich Computerspiele aneinander, an der Wand hängen Bilder von Gandalf und Saruman und die beiden Wissenschaftler reden so schnell, als hätten sie die Geschwindigkeit aus einem Rennspiel übernommen.

Henriette Heidbrink und Jürgen Sorg haben Medien-Planung, -Entwicklung und -Beratung an der Universität Siegen studiert und forschen jetzt in dem Projekt „Mediennarrationen und Medienspiele“. Dafür untersuchen sie Mischformen von Spiel und Erzählung in Computerspielen und Spielfilmen seit Anfang der 90er Jahre. Ziel ist es, einheitliche Begriffe für die Analyse zu entwickeln.

„Bei der Diskussion um die Killerspiele meint jeder etwas anderes“, erklärt Henriette Heidbrink. „Wir wollen mit unserer Forschung medienpraktische Anwendungen und Medientheorie verbinden.“ Die 31-Jährige spielt ge-

rade selbst den Ego-Shooter „Quake“ und war anfangs lange damit beschäftigt, nicht immer gegen Wände zu rennen. Aber gerade so etwas wie die Raumerfahrung in Rollenspielen aus der Ich-Perspektive müsste in die Diskussion mit einbezogen werden. „Letztlich ist so ein Spiel ja einfach eine sportliche Herausforderung.“

Aber die Killerspiele stehen nicht im Zentrum des Interesses der beiden Forscher. Sie beschäftigen sich mit Details, mit den funktionalen Einheiten der Computerspiele und Spielfilme und versuchen, die Frage zu beantworten, welche Effekte die jeweiligen Spiel- und Erzählformen haben.

Inszeniertes Game Over

Auf dem Sektor der Computerspiele schauen sie sich Spielfiguren an, vergleichen, wie Fahrzeuge oder Waffen eingesetzt werden, untersuchen Spielwelten, Handlungen und das Spielziel. Das ist das Fachgebiet von Jürgen Sorg. In seiner Promotion schreibt er gerade parallel zum Projekt darüber, welche Formen das Computerspiel

bis heute ausgeprägt hat, welche erzählerischen Funktionen es übernimmt.

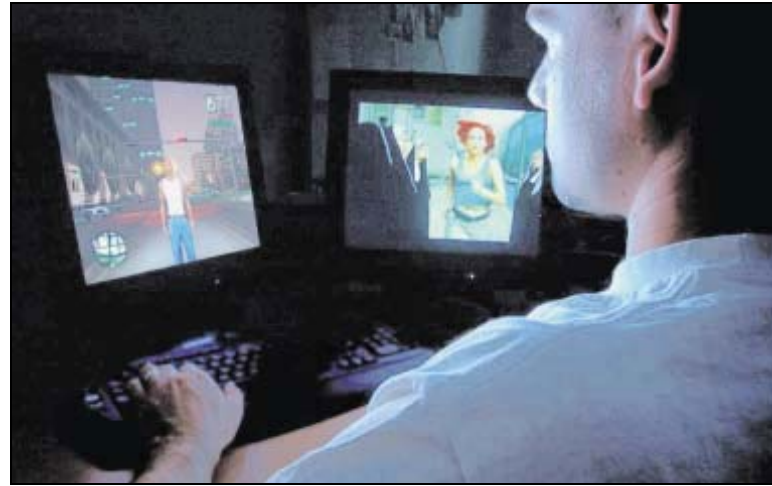
Henriette Heidbrink bringt in die Forschungsgruppe vor allem das Wissen über die Figur in Spielfilmen mit ein. „Mich interessiert die Frage, warum sich ein Rezipient an einen Film bindet“, erklärt sie. „Meistens liegt es an einer Figur.“ In ihrer Dissertation vertieft sie jetzt eine psychologische Fragestellung: Wie können etwa Lieblingsfilme von Probanden in Therapien eingesetzt werden?

Im Fokus des Projektes



„Mediennarrationen und Medienspiele“ stehen Computerspiele und Spielfilme ab den 90er Jahren, weil sich seitdem Spiel- und Erzählformen in beiden Gattungen vermischt haben. Bei „Lola rennt“ etwa stirbt zuerst zweimal ein Protagonist, bevor beim dritten Durchlauf ein Happy End folgt. Es wird ein „Game Over“ inszeniert, das den Zuschauer wie einen Spieler an den Anfang zurückwirft.

Sie untersuchten auch Christopher Nolans Film „Memento“, dessen Handlung zerstückelt und rückwärts erzählt wird. „Hier hat jemand konsequent Erzählstrukturen eingesetzt, die es in der Literatur schon lange gab“, erklärt Henriette Heid-



Jürgen Sorg am Arbeitsplatz: Bei „Lola rennt“ stirbt zweimal ein Protagonist, bevor beim dritten Durchlauf ein Happy End folgt. Der Zuschauer wird wie ein Spieler zurückgeworfen. WP-Foto

brink. Eine Konsequenz dieser komplexen Struktur sei jedoch, dass die Figuren eher stereotyp bleiben, so die Forscherin. „Wenn eine Arbeit formal innovativer wird, fällt sie meist zwangsläufig auf der erzählerischen Ebene ab.“

Das Genre Spielfilm ist formal ausgereizt

Auf der anderen Seite gibt es auch immer mehr Computerspiele, in denen es nicht mehr alleine darum geht, so viele Gegner wie möglich abzuschießen. Eine Geschichte, eine Handlung, die sich der Spieler erarbeiten und durchleben muss, gewinnt an Wichtigkeit. Aber weil es hier meist die Komponente „Action“ gebe, könne die Figur wiederum schwächer sein, erklärt Jürgen Sorg.

Er sei ein Spieler, sagt der 31-Jährige über sich. „Mich interessieren Computerspiele, weil in ihnen die abgefahrensten medienästhetischen Trends zu beobachten sind.“ Außerdem gebe es noch ein großes Entwicklungspotenzial. „Das Computerspiel steht von seiner Entwicklung heute dort, wo sich der Film 1915 befand.“ Und Henriette Heidbrink fügt hinzu: „Literatur und Film sind formal schon

fast ausgereizt.“ Am Innovativsten seien eben die Filme dann, wenn sie wie „Lola rennt“ und „Memento“ Spielformen integrieren.

Bei der Analyse von neuen Erzählformen in Spielfilmen ist ein Regisseur immer wieder für die Forscher interessant. „Quentin Tarantino ist voll von Formwissen“, sagt Henriette Heidbrink über den Filmmacher, der sich selbst als Filmfreak bezeichnet. „Wir könnten keinen besseren Film machen, aber bestimmte Mittel bewusster einsetzen.“

Auch wenn es die beiden

Wissenschaftler selbst nicht vorhaben, könnten sie am Ende ihrer Forschungen durchaus eine Drehbuchwerkstatt gründen und die Konstruktionen von Geschichten mit ihrem Rüstzeug verbessern, erklären sie.

Wissenschaftler und Fan

„Kill Bill“ hätte mehr Oberflächenstruktur gebraucht“, sagt Henriette Heidbrink. „Ich finde ihn großartig“, antwortet Jürgen Sorg. Manchmal sind eben auch Wissenschaftler einfach nur Fans.

HINTERGRUND

Beitrag zur Spiel- und Erzähltheorie

Das Projekt „Mediennarrationen und Medienspiele“ wird von Professor Rainer Leschke betreut. Er arbeitet dabei wie Henriette Heidbrink an der Form der Figur. Außerdem ist Dr. Jochen Venus beteiligt, der sich wie Jürgen Sorg dem Computerspiel widmet.

Mit der vergleichenden Analyse der einflussreichsten und erfolgreichsten Computerspiele und Spielfilme seit 1990 wollen die Wissenschaftler die Vermischung von Spiel und Erzähl-

lung im Zeitalter digitaler Medien aufdecken und damit einen Beitrag zur allgemeinen Spiel- und Erzähltheorie leisten.

Die Forschungsarbeit der Gruppe läuft im Rahmen des Kulturwissenschaftlichen Forschungskolleg „Medienumbrüche“, in dem Voraussetzungen und Strukturen von Veränderungen in der Medienwelt zum Beginn des 20. Jahrhunderts und im Übergang zum 21. Jahrhundert untersucht werden.



Henriette Heidbrink und Jürgen Sorg analysieren funktionale Einheiten von Computerspielen und Spielfilmen. WP-Foto: tim