

Gliederung

1	Einleitung	2
2	Grundlagen	3
	2.1 Analyse eines Filmes auf Computerspielelemente	4
	2.1.1 Die Mikro-Ebene	4
	2.1.2 Die Makro-Ebene	5
3	Butterfly Effect	5
	3.1 Inhaltsangabe von Butterfly Effect	5
	3.2 Computerspielelemente der Mikro-Ebene	6
	3.3 Computerspielelemente der Makro-Ebene	7
4	Lola rennt	8
	4.1 Inhaltsangabe von Lola rennt	8
	4.2 Computerspielelemente der Mikro-Ebene	9
	4.3 Computerspielelemente der Makro-Ebene	10
5	Vergleich von Butterfly Effect und Lola rennt	10
6	Schluss	12
7	Literatur- und Quellenverzeichnis	13
8	Anhang	14

1. Einleitung

Ein Computerspiel ohne filmische Aspekte ist in der Spielindustrie nicht mehr vorstellbar. Heutige Spiele fangen in der Regel mit einem Intro an, gehen über Cut-Scenes und enden in einem Outro. Man kann beinahe sagen, es handelt sich um einen spielbaren Film. Mit der Zunahme an Rechenleistung nähert sich das Spiel in seinem Auftreten immer mehr dem Film. Es werden immer mehr filmische Aspekte adaptiert. Schaut man sich zum Beispiel das Third-Person-Shooter-Game „Max Payne“ an, so fällt einem auf, dass teilweise selbst Filmkamera ähnliche Bewegung mit in die Grafikengine eingeflossen sind und damit sind nicht nur die schon weit verbreitete Slow-Motion-Funktionen gemeint.

Aber was ist mit den Filmen? Adaptieren sie auch computerspezifische Aspekte? Welche könnte das sein und worin äußert sich das? Wenn man sich heutige Filme ansieht, fällt einem immer öfter auf, dass mehr und mehr computerbasierte Spezialeffekte in die Filmproduktion Einzug genommen haben. Betrachtet man beispielsweise das Remake „King Kong“ von Peter Jackson, so wäre diese ohne die Unterstützung von aufwendiger Computeranimationen überhaupt gar nicht mehr in dieser Art und Weise denkbar gewesen. Aber auch kleinere, weniger auffälligere Animationen sind in der Filmerstellung alltäglich geworden. Man denke an die großen Armeen in der Trilogie „Herr der Ringe“ oder aber auch an fast alle Explosionen in TV-Action-Serien. Aber ist der Computer als reines Werkzeug der Bilderstellung zu betrachten? Wenn man Produktionen wie „The Beach“ von Danny Boyle oder sogar die Verfilmung von Spielen wie Tekken, Final Fantasy oder Doom betrachtet, muss da noch mehr sein. Immer häufiger werden konkrete Computerspieleigenschaften in Filmen übernommen oder auch parodiert. Ich werde nun in dieser Hausarbeit anhand von den beiden Filmen „Butterfly Effect“ und „Lola rennt“ ein paar mögliche Umsetzungen von Computerspielelementen verdeutlichen. Dazu werde ich die benötigten Videospielelemente kurz beschreiben.

2. Grundlagen

Filme und Computerspiele haben vieles gemeinsam. Beide zeigen in der Regel ein visuelles Geschehen in einem Dreidimensionalen Raum. Beide bedienen sich dabei beispielsweise einer Kameraperspektive, einer Kamerabewegung und einem ‚Bühnenbild‘. Der Unterschied besteht in erster Linie darin, wie dieses Geschehen zu einer Geschichte gemacht wird. Während in einem Film alle Ereignisse zeitlich linear aufeinander folgen, ohne dass der Zuschauer eingreifen kann bzw. muss, entsteht in einem Computerspiel die Geschichte erst durch das Spielen selbst.

“Every Great game story is driven by the game play. The story emerges from the game; the game doesn't emerge from the story.” [1]

Während in einem Film also die Geschichte von vornherein feststeht, steht in einem Spiel nur der Raum der Interaktion fest. Wie und wann die gegebenen Möglichkeiten genutzt werden, liegt in der Entscheidung des Spielers und beschreibt seine Geschichte. Lineare Ereignisketten äußern sich in der Regel nur sehr versteckt, da sie einem Spieler meist selbstverständlich sind und sich als Teil der zu lösenden Aufgabe entpuppt. (Beispielsweise kann man erst den nächsten Raum betreten, nachdem man den nötigen Schlüssel für die Tür gefunden hat usw.)

Man kann also sagen, ein Spiel bietet nur den Grundriss einer Geschichte, indem es dem Spieler durch Regeln Aufgaben zuteilt, die er erledigen muss, um die nächste Aufgabe zu erhalten. Daraus folgt, dass ein Computerspiel zwar erzählerische Episoden besitzen kann, diese aber sequentiell über das Spiel verteilt sind und deren Verknüpfung von der Interaktion des Spielers abhängt.

Ein weiterer Unterschied zum Film besteht darin, dass in der Regel nur eine Kameraperspektive ohne Schnittmöglichkeiten vorhanden ist. Sei es die Third-Person Sicht schräg oberhalb der Spielfigur, die Ego-Perspektive in Shooter-Games oder die Vogelperspektive in Simulationsspielen. Spannung kann somit nicht filmtechnisch durch eine schnelle Schnittfolge erzeugt werden, sondern wird in der Regel durch schnelle Bewegungen vor der Kamera umgesetzt.

Auch die Tatsache der simulierten Welt und damit die Möglichkeit zur Manipulation der physikalischen Eigenschaften kann mit Einschränkungen auch als spielspezifisches Element aufgefasst werden. Zu Manipulation würde man die Veränderung der Gravitation (wie in Counter-Strike), die Freisetzung ungewöhnlicher Kräfte (Schläge oder Sprünge in Fight-Games wie Tekken) oder aber auch die Veränderung der

Zeitkontinuität (Slow-Motion). Letzterer Punkt ist aber stark abhängig von der Realisierung im Spiel, da die Zeitlupe bzw. der Raffer auch ein Filmelemente sein kann.

2.1 Analyse eines Filmes auf Computerspielelemente

Nach Bo Kampmann Walther lässt sich ein Film in zwei Ebenen auf Computerspielelemente hin analysieren. Zum einen auf der Ebene des Interfaces (Mikro-Ebene), also der unmittelbar sichtbaren Ebene und zum anderen auf der inhaltlichen Ebene (Makro-Ebene). Allgemein fasst Walther zusammen:

“[...] the micro level basically concerns space whereas the macro level entails the temporal [...] organization.” [1]

2.1.1 Die Mikro-Ebene

Die Mikro-Ebene bezieht sich auf konkret sichtbare Computerelemente im Film. Dazu gehört beispielsweise die spektakuläre Darstellung der Bullet-Time in „The Matrix“. Sie wird als Computerelement bezeichnet, da ihre filmtechnische Darstellung in Bezug auf die Kameraführung sowie auf die Bewegung der Schauspieler sehr künstlich, verglichen mit der gewohnten Kameraführung eines Spielfilms, erscheint. Ihre Tendenz zum Computerspiel lässt sich durch die choreografische Perfektion mit der diese Szene erstellt wurde erklären. Hinzu kommt noch die ansonsten relativ kalt dargestellte Umgebung, die einem dadurch das Gefühl eines unlebendigen Computerspiels vermittelt.

Ebenfalls zur Micro-Ebene gehören alle Arten von computerbasierten Spezialeffekten. Meist sollen bzw. werden diese vom Zuschauer zwar nicht wahr genommen, trotzdem werden sie in der Regel genutzt, um physikalischen oder finanzielle Grenzen zu umgehen, wie zum Beispiel die Rosienenbomber in Dror Zahavis „Die Luftbrücke - Nur der Himmel war frei“.

Walther spricht ebenfalls noch von einer „ironic interface strategy“ [1] bei der das Computerspiel wie zum Beispiel in „The Beach“ parodiert wird, indem aus dem Film eine Art Spielkonsolensicht mit den dazugehörigen Statusbalken o.ä. gemacht wird. Da dieses Element aber für meine Analyse von Butterfly Effect bzw. Lola rennt irrelevant ist, werde ich es nicht weiter erläutern.

2.1.2 Die Makro-Ebene

Bo Kampmann Walther teilt die Makro-Ebene in zwei Teile. Zum einen die strukturelle Makro-Ebene und zum anderen die thematische. Die strukturelle Makro-Ebene bezieht sich zum Beispiel auf die nicht-chronologische Reihenfolge der Ereignisse. Zwar behauptet er auch, dass man es auch als „*Modernism's decomposing of chronology*“ [1] verstehen könnte, doch vertritt er die Meinung, dass aufgrund des hohen Stellenwerts von Computerspielen und deren Erzählstrukturen in unserer Gesellschaft die Auflösung der chronologischen Ereigniskette in Filmen erst möglich geworden ist.

Die von ihm genannte thematische Ebene kann man als etwas greifbarer gegenüber der strukturellen Ebene bezeichnen. Es handelt sich dabei um den Umgang des Films mit dem Computerspiel. Als Beispiel nutzt er in seinem Text den Film „The Matrix“ von Andy und Larry Wachowski, dabei speziell die Szenen, in der Neo in die computergenerierte Welt außerhalb der Realität einsteigt. Es ist in diesem Fall ein klarer Schnitt zwischen der realen Welt und der computergenerierten ‚Spielwelt‘ zu erkennen. Diese Art der Auseinandersetzung mit Computerspielen wird aber auch schon in bereits viel früher erschienenen Filmen wie Brett Leonards „Der Rasenmähermann“ meist auf eine sehr kritische Art und Weise angesprochen, indem der Computer bzw. das Spiel als unbesiegbares „Monster“ dargestellt wird.

3. Butterfly Effect

3.1 Inhaltsangabe von Butterfly Effect

Der Film „Butterfly Effect“ von Eric Bress und J. Mackye Gruber handelt von dem Jungen Evan, dessen Kindheit durch unregelmäßig wiederkehrende Blackouts geplagt wird. Ein Psychologe rät ihm Tagebücher zu schreiben um den Grund seiner Blackouts näher zu kommen. Auf dem College findet er dann durch einen Zufall heraus, dass er mit Hilfe der Tagebücher zurück zum Zeitpunkt des Blackouts springen kann und somit erfahren kann was während dieser Zeit passiert ist. Als eine seiner ‚Zeitreisen‘ ihm eine Narbe beschert, welche er vorher nicht besaß, fragt er sich, ob es auch die entgegengesetzte Möglichkeit gibt, indem er sein Handeln innerhalb seiner Blackouts verändert. Er beschließt also bei der nächsten Zeitreise sein Handeln so zu verändern, dass seine damalige Freundin Keyleigh nicht vom Vater misshandelt wird und somit auch nicht in den Selbstmord getrieben wird. Als er wieder in der ‚Gegenwart‘ ankommt hat sich alles für ihn verändert. Zwar ist er nun glücklich mit Keyleigh zusammen, doch werden sie nun von ihrem Bruder Tommy, der statt ihr die Misshandlungen des Vaters ertragen

musste, angegriffen. Im einem Kampf wird Tommy von Evan getötet. Daraufhin muss er wegen Todschlags ins Gefängnis, wo er ebenfalls durch eine Reise in seine Vergangenheit einen Mitgefangen davon überzeugen kann, ihm zu helfen seine Tagebücher wiederzubekommen. Bei seiner nächsten Zeitreise wird Tommy bereits in seiner Kindheit durch seinen Freund Lenny getötet, der daraufhin in eine Seelenheilanstalt gebracht wird. Keyleigh läuft, aufgrund des Verlusts ihres Bruders und den daraus resultierenden Problemen mit ihrem Vater, von zu Hause weg. Diese Änderungen haben genauso wenig den von Evan gewünschten Effekt. Er versucht noch weiter in seiner Vergangenheit zurück zu kehren, um den bestmöglichen Weg für alle zu finden. Doch jeder Versuch scheitert und beschert Evan eine immer schlimmere Gegenwart. Im Endeffekt entscheidet er sich dann dafür den Kontakt zu Keyleigh von vornherein zu unterbinden und somit für sie und seine Freunde das bestmögliche Leben zu erhalten.

3.2 Computerspielelemente der Mikro-Ebene

Das erste Computerspielelemente in Form eines absichtlich erkennbaren Spezialeffektes findet man bei Evans erstem Zeitsprung (0:29:00). Er erkennt durch Zufall die Bedeutung seiner Tagebücher. Erst beginnen die Wörter innerhalb der Zeilen unscharf zu werden und zu zittern. Dann überträgt sich dieses Verhalten auf die ganze Umgebung. Bis man durch eine Art Zeittunnel in seiner Egoperspektive mit ihm in seine Erinnerungen springt [Bild 1]. Da diese Prozedur so oder so ähnlich bei jedem seiner Zeitsprünge abläuft, kann man es mit einem Tor ins nächste Level vergleichen, wie man es aus Spielen wie „Super Mario Land“ kennt. So kann der Zuschauer den Übergang in eine ‚andere Welt‘ besser erkennen.

Ein etwas weniger offensichtlicher Computereffekt wird genutzt, nachdem Evan etwas in seiner Vergangenheit geändert hat und sich daraufhin wieder zurück in der Gegenwart befindet (0:47:55). Die Auswirkungen seines Handelns werden in einem Diashow ähnlichen Flashback dem Zuschauer dargestellt. Dabei werden die Bilder seiner jetzt neu hinzugekommen Erinnerungen stark farblich verzerrt und meist unscharf dargestellt [Bild 2]. So wirken die Erinnerungsfetzen eher wie ein Traum, da sie sich von dem normalen Film abheben und damit einer Intro-Szene zur Erklärung der neuen Situation entsprechen könnte, bevor der Level bzw. der Film weiterläuft.

In der von den Regisseuren als „*Fraternityland*“ (Welt der Studentenverbindung) genannten Teilgeschichte wird ebenfalls eine computerbasierte Bildveränderung

vorgenommen (0:50:26). Alle Farben werden durch „Digital Color Timing“ verstärkt. Das ganze Bild künstlich und überzogen perfekt dargestellt werden [Bild 3]. Dieses wird auch konsequent über die ganzen Szenen bis hin zur Weichzeichnung der Haut durch geführt wird (0:54:36). Als er dann aufgrund des Totschlags ins Gefängnis kommt, wird dort ebenfalls der Film in der digitalen Nachbearbeitung körniger und blasser gemacht. Dieser Kontrast ist vergleichbar mit unterschiedlichen Leveln eines Third-Person-Games wie „Tomb Raider“, indem durch andere Szenarien und Lichtverhältnisse die Spannung aufrecht gehalten wird, wobei die Aufgabe in der Regel die gleiche bleibt.

Als eine videospieldähnliche Kamerabewegung kann die Drehung um Evan bei seinem fünften Zeitsprung interpretiert werden. Evan sitzt dabei auf seinem Schreibtischstuhl während die Kamera immer schneller werdend um ihm kreist, bis das Bild aufgrund der Geschwindigkeit verschwimmt und der Zuschauer sich wie durch einen Strudel auf den Weg in Evans Erinnerungen macht [Bild 4]. Häufig werden solche ‚Strudel‘ als Verbindung zwischen zwei Orten in Adventure-Games genutzt um große räumliche oder aber auch zeitliche Entfernungen zurückzulegen.

3.3 Computerspielelemente der Makro-Ebene

Eine thematische Auseinandersetzung mit dem Computerspiel gibt es in diesem Film nicht, da es sich in diesem Fall eher um das Phänomen der Chaos-Theorie bzw. ‚Zeitreise‘ dreht und nicht um ‚Parallelwelten‘ zwischen denen häufig bei einer thematischen Auseinandersetzung hin und hergesprungen wird.

Dafür lässt sich der strukturelle Aufbau des Films leicht erkennen. Insgesamt handelt es sich um sechs verschiedene Handlungsstränge, die wie folgt eingeteilt werden können.

1. Das Leben Evans von der Kindheit an bis zu Keyleighs Selbstmord.
2. Evans Lebenslauf, wie es gewesen wäre wenn Keyleigh nicht misshandelt worden wäre, bis hin zu seinem Gefängnisaufenthalt.
3. Evans Lebenslauf, wenn Tommy getötet worden wäre bis zum Zeitpunkt als er erfährt, dass Keyleigh sich prostituiert.
4. Evans Lebenslauf, wenn das Baby nicht getötet worden wäre, bis seine Mutter dem Sterben nahe liegt.
5. Der kurze misslungene Versuch den Sprengsatz zu entfernen, der ebenfalls mit dem Tod Keyleighs endet und

6. Sein Leben ohne Keyleigh.

Evan bricht jedes Mal die aktuelle Version seines Lebens ab, sobald es nicht mehr nach seinen Idealvorstellungen abläuft. Es ist vergleichbar mit einer „Save-try-reload“ Strategie wie Jesper Juul es in seinem Text „Time to play“ beschreibt. In diesem Fall ist Evan der Spieler, der die Aufgabe hat, sein eigenes Leben und das seiner Mitmenschen möglichst angenehm zu gestalten. Da er diese Aufgabe nicht auf Anhieb löst, springt er immer an die Stelle zurück, von der er glaubt, den Spielverlauf positiv beeinflussen zu können. Jesper Juul beschreibt diese Phänomen mit einem Baum aus zahlreichen Save games:

“A reconstruction of all the time used on the game would yield a giant tree with numerous forks (the save games), numerous dead ends, and only one path through.” [2]

Aber auch die Tatsache allein, dass Evan die Macht hat seine Umgebung zu seinen Gunsten zu verändern ist als ein Videospielement zu interpretieren. Durch diese Macht ist die ganze Geschichte das Resultat seiner Entscheidung; er interagiert mit seiner Umwelt.

4. Lola rennt

4.1 Inhaltsangabe von Lola rennt

Der Film „Lola rennt“ von Tom Tykwer handelt von Lola, einer Frau, die versucht innerhalb von 20 Minuten 100.000 DM aufzutreiben, die ihr Freund Manni durch unglückliche Zufälle in einer U-Bahn verloren hat. Das Geld gehört einem Autoschieber für den Manni als Geldkurier arbeitet. Wenn er es nicht bis 12 Uhr wieder haben sollte droht Manni der Tod. Aus Liebe versucht Lola ihrem Freund zu helfen. Ab diesem Moment teilt sich die Geschichte in drei hintereinander zu sehende Teile.

Im ersten Teil versucht Lola sich das Geld bei von ihrem Vater, der in einer Bank arbeitet, zu leihen, scheitert jedoch. Als sie an dem mit Manni vereinbarten Treffpunkt ankommt, ist der gerade dabei einen Supermarkt auszurauben. Nach kurzem Zögern beteiligt sich Lola daran. Als beide den Supermarkt dann wieder verlassen wollen, wartet bereits die schwer bewaffnete Polizei auf sie. Durch einen versehentlich gelösten Schuss wird Lola getötet. Daraufhin beginnt, von einer kurzen Zwischensequenz unterbrochen, sofort der zweite Teil.

Auch in diesem Teil versucht Lola das Geld von ihrem Vater zu bekommen. Doch als

dieser verneint, schnappt sie sich die Waffe des Wächters in der Bank und nimmt ihren Vater als Geisel. Nachdem sie die Bank ausgeraubt hat, läuft sie wieder zu dem vereinbarten Treffpunkt. Diesmal gelingt es ihr, Manni vor dem Überfall des Supermarktes zu erreichen, doch wird er von einem vorbeifahrenden Krankenwagen erfasst und getötet.

Im dritten Teil befindet sich ihr Vater nicht mehr in der Bank, also versucht sie ihr Glück in einem Spielcasino. Sie gewinnt auch rechtzeitig die 100.000 DM und läuft damit zu Treffpunkt. Manni hat aber in der Zwischenzeit ebenfalls Glück gehabt, da er den Penner gefunden hat, der ihm das Geld aus der U-Bahn weggenommen hat.

4.2 Computerspielelemente der Mikro-Ebene

In „Lola rennt“ lassen sich zahlreiche Elemente der Mikro-Ebene finden. Es beginnt mit der Kamerafahrt von der Vogelperspektive auf Berlin bis zum klingelnden Telefon in Lolas Zimmer. Dadurch wird das Szenario, in dem Lola „spielt“ festgelegt und der Einstiegspunkt in das Spiel gekennzeichnet. Auffälligerweise ist dieses Telefon knallrot und hebt sich damit von dem Rest der Umgebung ab [Bild 5]. Diese Technik ist aus Adventure-Games adaptiert um den Spieler auf bestimmte Objekte aufmerksam zu machen und den Spielverlauf somit voran zu treiben. Lola erhält hier ihre Aufgabe, 100.000 DM in 20 Minuten aufzutreiben. Kurz danach folgt bereits eine weitere interessante Kameraeinstellung, bei der man sie aus dem Haus laufen sieht. Bei dieser auch aus der Vogelperspektive aufgenommenen Szene wirkt der Film wie ein Simulationsspiel ala Black & White, da diese Art von Aufsicht in der Regel in solchen Spielen genutzt wird [Bild 6].

Ebenfalls als Videospielelement lässt sich die Tatsache beschreiben, dass Lolas Hauptaktivität das Laufen ist. Es ist vergleichbar mit einem Jump&Run Game und erzeugt in diesem Fall sogar eine große Parallelität zu dem Spiel „Tomb Raider“, da dort die Fortbewegung der Spielfigur Lara primär aus Laufen besteht. Durch das Laufen entsteht außerdem ein weiteres Spielelement: Lola wird während sie läuft in der Regel aus einer Perspektive gefilmt, die einem Third-Person Game ziemlich ähnlich scheint. Teilweise wird dies sogar soweit getrieben, dass die Kamera den Kopfbewegungen Lolas folgt und somit der Anschein eines Spiels wie Tomb Raider noch verstärkt wird.

Interessant ist auch die Tatsache, dass alle Filmsequenzen, die nicht direkt etwas mit dem Handeln von Lola oder Manni zu tun haben, mit einer Home-Video Kamera gedreht worden sind. Der daraus entstehenden Kontrast zwischen dem ‚echten‘ Film

und den für das Verständnis der Zuschauer eingeschobenen Unterbrechungen ist vergleichbar mit der Unterbrechung eines Spiels durch Cut-Scenes.

Auch Multiplayerelemente eines Konsolengames werden in „Lola rennt“ eingebunden. Während Lola nun versucht Manni einzuholen, wird der Bild in 3 Teile geteilt, welche zum einen Manni, zum anderen Lola und als drittes das Fortschreiten des Sekundenzeigers zeigt. Diese Aufteilung der Anzeige ist in der Regel typisch für Rennspiele, bei denen mehrere Personen an einem Gerät spielen können. [Bild 7]

4.3 Computerspielelemente der Makro-Ebene

„Lola rennt“ zeigt eindeutig die Strukturen eines Adventure-Games wie Tomb Raider. Lola bekommt am Anfang des Films in einer Intro ähnlichen Erklärung die Aufgabe, 100.000 DM zu beschaffen um dieses ‚Level‘ zu bestehen. Daraufhin beginnt sie zu Laufen, um mögliche Lösungswege zu finden. Auf ihrem Weg stößt sie dann immer wieder auf Probleme (Gegner), die teilweise durch ihr vorheriges Handeln hervorgerufen werden. (Hätte sie im dritten Teil nicht Herr Meyer unabsichtlich vor dem Unfall bewahrt, wäre er nicht pünktlich bei ihrem Vater gewesen und sie wäre nicht ins Casino gegangen.) Auch die Tatsache der dreiteiligen Geschichte gehört zu der Kategorie der Videospielelemente. Sie beschreibt ähnlich wie in „Butterfly Effect“ wie schon erwähnt eine „*Save-try-reload*“ [2] Strategie.

Ein weiterer, sehr deutlicher Punkt für die Adaption eines Computerspielelements ist die Realisierung des Films in einem wie von Walther beschriebenen „real-time mode“ [1]. Die 20 Minuten, die Lola bleiben, um die Aufgabe zu lösen, werden jeweils auch in ca. 20 min Film dargestellt. Es wird damit versucht die Echtzeit eines Computerspiels zu adaptieren ohne dabei den für den Spannungsaufbau wichtigen Schnitt aufgeben zu müssen.

5. Vergleich von Butterfly Effect und Lola rennt

„Butterfly Effect“ und „Lola rennt“ haben gewisse Gemeinsamkeiten, es sind aber auch ebenso große Unterschiede zu erkennen. Beide Filme bauen aus rein inhaltlicher Sicht mehr oder weniger auf der Chaos Theorie auf und den daraus resultierenden Möglichkeiten der Veränderung im Lauf der Zeit. „Lola rennt“ nutzt im Gegensatz zu „Butterfly Effect“ weniger Spezialeffekte im Sinne der computergestützten Animation. Es werden dafür aber andere Elemente der Mikro-Ebene adaptiert. Das Auffälligste in „Lola rennt“ sind in diesem Fall die unnatürlichen Kameraeinstellungen mit denen Tom

Tykwereine gewisse Distanz zu den Hauptdarstellern schafft und somit dem Zuschauer das Gefühl eines passiven Betrachters vermittelt. Unterstützt wird dieses Gefühl zusätzlich durch die in der Regel leblos dargestellte Großstadt Berlin. Selbst die Statisten wirken in diesem Film unlebendig, da sie in der Regel einen für die Geschichte bestimmten Zweck erfüllen ähnlich einer computergesteuerten Spielfigur, mit der interagiert werden kann. [Bild 8] „Butterfly Effect“ ist verglichen damit sehr viel konservativer in der filmtechnischen Realisierung. Dort wird größtenteils auf die gewohnten Kameraperspektiven zurückgegriffen und auch das Leben vor der Kamera scheint natürlicher zu sein, als bei „Lola rennt“.

Auffällig ist darüber hinaus noch der Einsatz der Farbe, da beide Filme mit diesem Mittel Kontraste zwischen einzelnen Sequenzen darstellen. Aber auch hier wird die Farbe in „Butterfly Effect“ viel oberflächlicher eingesetzt, als es bei „Lola rennt“ der Fall ist. Sie wird dort mehr oder weniger ‚nur‘ zur Stimmungsuntermalung genutzt. Zwar werden seine Erinnerungen von Mal zu Mal blasser oder seine Mitmenschen werden farbiger dargestellt als er selbst, aber es lassen sich keine harten Kontraste finden. In Tykwers Film kann hingegen jede Farbzusammenstellung einer bestimmten Bedeutung zugeordnet werden. Beispielsweise werden die Flashbacks bei Lolas und Mannis Telefongespräch in Schwarz-Weiß dargestellt, da sie zwar der Auslöser für diese Geschichte sind, aber nicht direkt etwas mit der Situation zu tun haben.

Ein weiterer Unterschied besteht in der Art und Weise, wie mit dem Zeitsprung bzw. dem ‚Reload‘ umgegangen wird. In „Butterfly Effect“ bezieht sich die Änderung, die Evan in seinem Leben vollführt, immer nur auf einen kurzen Augenblick in seiner Vergangenheit. Die Auswirkungen dieser Änderungen werden dem Zuschauer dann immer erst später gezeigt, wenn Evan sich dann wieder in der ‚Gegenwart‘ befindet. Aufgrund der Tatsache, dass Lola immer wieder von der gleichen Stelle ihres Lebens an startet, kann man es nicht direkt als Zeitsprung im Sinne von „Butterfly Effect“ bezeichnen. Wenn Lola wieder an den Anfang der Sequenz springt, muss sie auch wieder von dort anfangen zu laufen. Somit ‚verschiebt‘ sich die Gegenwart wieder zurück an den Ursprung. Auch der Übergang selbst wird in den beiden Filmen unterschiedlich realisiert. Während bei „Butterfly Effect“ Evan aus eigenem Willen in seine Vergangenheit springen kann, so wirkt es bei „Lola rennt“ aufgrund der rot beleuchteten Zwischensequenz eher wie ein ungewolltes Spielende. Der Zuschauer hat bei „Butterfly Effect“ das Gefühl, als sei Evan derjenige der spielt, bei „Lola rennt“ sieht der Zuschauer eher einer Spielfigur zu, mit der gespielt wird.

6. Schluss

Zusammenfassend kann man sagen, dass es ebenso üblich ist Computerspielelemente in Filmen zu adaptieren wie umgekehrt. Die Tatsache, dass es sich bei dem Film um das ältere Medium handelt tut dem also nichts zu Sache. Die Art und Weise wie solche Elemente übernommen werden können zwar von Film zu Film in ihrer Ausprägung und Vielfalt unterschiedlich sein, wie man an dem Vergleich der beiden Filmen erkennen kann, doch lässt es sich nicht abstreiten, dass sie vorhanden sind.

Man kann sogar fast behaupten, moderne Filme können ohne die Elemente aus anderen Medien wie die des Computers gar nicht mehr verkauft werden. Es gibt sicher kaum mehr ein Film der nicht wenigstens ein paar Computerelemente im Form von Spezialeffekten adaptiert.

Aufgrund der engen Verwandtschaft dieser beiden Medien und der gegenseitigen Adaption spezifischer Elemente ist es also kein Wundern mehr, dass es beinah zu jedem Film das passende Spiel und umgekehrt produziert wird. Nicht umsonst werden immer mehr Spiele und Filme in ihrer Marktattraktivität miteinander verglichen.

7. Literatur- und Quellenverzeichnis

- [1] Bo Kampmann Walther (2004): Cinematography and Ludology: In Search of a Lucidography
<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2004/1/Walther/index.htm>
(17.02.2006)
- [2] Jesper Juul (2004): Introduction to Game Time / Time to play-An examination of game temporality
<http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/> (10.03.2006)
- [3] Knut Hieckhler (1996): Film- und Fernsehanalyse; 2. Auflage; J.B. Metzler Verlag; Kapitel 6
- [4] Geoff King und Tanya Krzywinska (2002): Screenplay; Wollflower Press; Kapitel 6/10/11
- [5] Audiokommentar der Regisseure Eric Bress und J. Mackey Gruber zum Film „Butterfly Effect“

genannte Filme:

- Lola rennt, R: Tom Tykwer, Deutschland 1998
- Butterfly Effect; R: Eric Bress und J. Mackey Gruber, USA,UK 2004
- The Lawnmower Man (Der Rasenmähermann), R: Brett Leonard, GB/USA 1992
- Die Luftbrücke - Nur der Himmel war frei, R: Zahavi, Dror, Deutschland 2005
- King Kong, R: Peter Jackson, Neuseeland 2005
- The Matrix, R: Andy und Larry Wachowski, USA,UK 1999
- Herr der Ringe; R: Peter Jackson, Neuseeland 2001
- The Beach; R: Danny Boyle, USA,UK 2000

genannte Spiele:

- Max Payne. Remedy; Take 2 Interactive, 2001.
- Tekken, Namco LTD., 1994
- Final Fantasy, Squaresoft, 1987
- Doom, id Soft, 1993
- Super Mario Land, Nintendo, 1989
- Tomb Raider, Eidos Interactiv, Core Design, 2003
- Black & White, Electronic Arts, Lionhead Studios, 2001