

Spiele und Formen. Zur Einführung in diesen Band

Seit den 1990er Jahren deutet sich im massenattraktiven Spielfilm ein formaler Paradigmenwechsel an: Die Schauwerte und Attraktionen spielen sich unübersehbar in den Vordergrund, die Zwänge narrativer Kohärenzen treten demgegenüber merklich zurück. Aber nicht nur das, es sind zunehmend Gestaltungsweisen zu beobachten, die ihre Attraktionsmomente gegen die dramaturgische Ökonomie entfalten. Die eingespielten Formen des Erzählkinos werden unterbrochen und neu kontextualisiert. Spielformen stellen dabei einen Großteil der neuen Anschlüsse und führen zur Variation der gewohnten Referenzen. Insgesamt erfährt in diesem Prozess die formästhetische Gestaltung auf allen zu beobachtenden Ebenen – der Narration, der Inszenierung, der Rezeption, der Distributionsformen, der Technik und des Marketings – eine grundlegende Überarbeitung. Dass sich dabei das Dispositiv des Spielfilms nicht gänzlich, sondern allenfalls in Ansätzen ändert, macht darauf aufmerksam, dass diese Renovierung von Formen quasi subkutan abläuft. Es handelt sich um den Austausch von Formen und einen Formwandel unterhalb der Entität des Mediums selbst. Dabei ist dieser Formwandel keineswegs marginal. Wenn der Plot seine imperative Kraft verliert und dieser Verlust durch formästhetische Attraktionen kompensiert wird, hat man es mit Strukturänderungen zu tun, die zumindest so signifikant sind, dass sie nach Benennung und damit eben auch Erklärung verlangen. Die Ideen vom ‚postmodernen Kino‘ oder auch vom ‚Kino nach der Postmoderne‘ suchen auf einen solchen Bedarf zu reagieren.

Der signifikante Formwandel im gegenwärtigen Kino verdankt sich zweifellos nicht dominant der ästhetischen Rationalität des Mediums Film, sondern er ist vielmehr eine Reaktion auf die nicht zu übersehende Allgegenwart des Mediensystems und seines Formenkanons. Dass es im Film nach der Postmoderne vor allem um die Integration von Spielformen geht, dürfte nicht zuletzt der Aufsehen erregenden Karriere von Computerspielen geschuldet sein. Die massive Aufladung des vorhandenen Formenkanons bietet den dominanten Zielgruppen des Kinos, deren Sozialisation von rasanter Medienentwicklung gekennzeichnet ist, ein vertrautes Repertoire an Spielformen und reagiert damit auf eine Medienkultur mit merklich modifizierten Rezeptionspraktiken. Dabei geht die Integration von Spielformen erstaunlich weit: Der Film spielt nicht nur mit sich selbst, er spielt quasi gegen sich selbst. Der Formwandel des Spielfilms geht in seiner Suche nach formästhetischen Renovierungsmöglichkeiten durchaus an seine paradigmatischen Grenzen.

Dennoch, so lautet die einhellige Diagnose aller Beiträge des Bandes, wird das Dispositiv Film in diesem Prozess keineswegs seinen Bestand riskieren.

Vielmehr scheint es eher erweitert zu werden, indem es neue formästhetische Möglichkeiten ausspielt. War vormals die Präsentation von Schauwerten den Spannungsbögen geschlossener Erzählsammenhänge untergeordnet, so haben sie sich als Formen zwischenzeitlich emanzipiert und sind fungibel geworden. Immer mehr Spielfilme realisieren ihren primären Rezeptionswert durch eine geglückte Kombination und Integration von Spielformen. Das versorgt auch noch bekannte Narrationsmuster mit Raffinement und wertet selbst standardisierte Plotstrukturen auf – mit unterschiedlichen Konsequenzen für einzelne Genres. Die Aufladung des filmischen Erzählens durch das Erschließen neuer Formenrepertoires nutzt einerseits jene intermedialen Experimente, die das Autorenkino bis in die 1980er Jahre erarbeitet hat, andererseits setzt es, wie Claudia Liebrand und Nicola Glaubitz zeigen, bei jenen Traditionen des Films an, die sich nie ganz dem Primat der Narration gebeugt haben: dem Attraktionskino, dem Musical, der Komödie, dem Zeichentrick. Trotz aller historischen Vorläufer und Referenzen in der Filmgeschichte wird mit der auffallend massiven Integration von Spielformen in das massenattraktive Kino eine Aufwertung des Spielparadigmas im Mediensystem deutlich, die auch kulturhistorische Aspekte aufweist.

Dabei haben sich die intermedialen Strukturen, die das gegenwärtige Kino durchsetzen, gegenüber den Prämissen des Autorenkinos merklich gewandelt. Die singuläre, intermedial positionierte Komposition ist einem Operieren mit einigermaßen bekannten Formenrepertoires gewichen. Das Material, mit dem gearbeitet wird, ist prinzipiell nichts Besonderes, es ist bekannt und verfügbar, nur eben nicht im Medium Film. Es dreht sich somit in großen Teilen um das Wieder-Erschließen von Formenrepertoires, um die Mobilisierung von Spielformen für die Forminnovation des Films. Wiewohl die Formen des Computerspiels aufgrund ihrer medialen Allgegenwart und der gleichzeitigen Prägnanz und Kenntlichkeit ihrer Formen besonders virulent und präsent sind, muss es dabei keineswegs ausschließlich um diese gehen. Das verdeutlicht gerade die ‚Spiel‘geschichte des Films mit seinen vielfältigen nicht-narrativen Spielformen. Dennoch sorgt insbesondere die zunehmende kulturelle Integration von Computerspielen für eine erhöhte Präsenz und kulturelle Verfügbarkeit des in diesem Kontext entwickelten Formenrepertoires. Insofern tritt auch die Intermedialität in einen neuen Modus ein: Das Kompositionsmittel, das werkzentriert bleibt und an singulären Bezugnahmen orientiert ist, wandelt sich zu einem allgemein verfügbaren Repertoire, aus dem man sich nahezu unbeschränkt bedienen kann. Intermedialität wird solcherart zu einer ubiquitären Produktionsstrategie massenattraktiver Medienproduktion, die neue Formkombinationen und Formqualitäten aufscheinen lässt.

Entscheidend in diesem neuen Stadium der Intermedialität ist die Formbarkeit des Austauschs. Es geht nicht mehr nur um die Zitate und Verknüp-

fungen einer versierten Intertextualität, die Elemente miteinander verkoppeln, es geht um den Austausch und die Integration von Formen. Die Identifikation und Auszeichnung einer Ästhetik des Computerspiels im Film und ihre komplexen Logiken, wie Marcus Stiglegger sie am Beispiel von *eXistenZ* vorführt, gehen über punktuelle oder singuläre Bezugnahmen hinaus, indem sie mit einer Formsprache operieren, deren Referenzen nicht mehr in spezifischen Vorgängerwerken zu lokalisieren sind; sie etablieren Bezüge, die sich immer schon an mehr als ein singuläres Moment, nämlich an Typen und Klassen richten. Dennoch sind die Referenzen, die zwischen filmischer Narration und Spiel etabliert werden, alles andere als diffus, denn sie treffen und mobilisieren das Spiel durchaus genau und sie sind intersubjektiv unstrittig wieder zu erkennen. Formen als Einheiten mittlerer Größe, die eine intermediale Schicht zwischen Medien und Einzelwerken erzeugen, generieren ein intermediales Formenrepertoire, das Intermedialität einen eigenen Grund gibt und sie von den Zufällen singulärer Bezugnahmen befreit. Sie wird als Produktionsmodus des Mediensystems gleichsam verstetigt.

Wenn die Dynamik der Medienproduktion wesentlich formgetrieben funktioniert, ändern sich zwangsläufig auch die Wahrnehmungs- und Aufmerksamkeitsmuster. Das bloße Wiedererkennen von Formen allein bietet allenfalls den Grund für mäßiges Vergnügen, ähnlich wie bei der Identifikation intertextueller Referenzen. Interesse gewinnt demgegenüber die gekonnte Formintegration in einem Film. Die Analyse der Komplexität und Leichtigkeit des Ineinandergreifens von Formen, das Goutieren einer Formidee, dasjenige also, auf das es die Rezeption des formgetriebenen Materials anlegt, setzt eben nicht nur das bloße Wiedererkennen von Formen, sondern das Beurteilen von Qualitäten der Formintegration voraus, wie es Marcus Stiglegger exemplarisch vorführt.

Bei aller Unterschiedlichkeit der Perspektiven, die in diesem Band auf das Phänomen der Spielformen geworfen werden, besteht doch ein erstaunlicher Konsens über das Material und den Gegenstand der Analyse. Die Filme, die wie *Pulp Fiction*, *eXistenZ*, *Memento*, *Sliding Doors*, *Lola rennt*, *Kill Bill*, *Lost Highway*, *The Matrix*, *Reconstruction*, *Magnolia* u.a. mit Spielformen operieren, sind ebenso schnell wie zuverlässig identifiziert. Zugleich wird deutlich, dass es sich bei diesem Gegenstandsbereich zweifellos eben auch um die formbildenden Filme des letzten Jahrzehnts handelt. So beschäftigen sich nahezu alle Beiträge mit den unterschiedlichen formästhetischen Facetten desselben Materials und ergänzen sich daher in der Analyse des Phänomens der Spielformen im Spielfilm in einer ungewöhnlichen, allein vom Material selbst provozierten Eintracht.

Formgeschichte

Dass es sich bei den Formen, die im Kino seit den 1990er Jahren zum Tragen kommen und dort eine augenfällige Präsenz gewinnen, keineswegs um zeitlose Universalien handelt, sondern dass sie durchaus über eine mediale und intermediale Geschichte verfügen, demonstrieren die Beiträge von Claudia Liebrand, Nicola Glaubitz und Norbert Schmitz, indem sie Fragen der Formgeschichte aus unterschiedlichen Perspektiven aufgreifen. Claudia Liebrand beschäftigt sich mit den Vorläuferkonfigurationen jener geschlossene Narrationszusammenhänge durchbrechenden Spielformen. Anhand von Screwball Comedies, insbesondere von Preston Sturges' *Unfaithfully Yours* eruiert sie die historischen Grenzen des Erzählparadigmas und verweist auf frühe Formen nonlinear organisierten Erzählens und die Modi medialer Selbstreflexivität. Die von der Narrativierung des Kinos nicht mit gleicher Rigorosität getroffenen und gleichsam ausgesparten Bereiche des Films wie das Musical, die Slapstick- und die Screwball-Comedy lassen jene hoch spielaffinen ‚Game-Over-Restart-Konfigurationen‘ zu, die gegenwärtig nicht nur von Computerspielen, sondern eben auch vom massenattraktiven Spielfilm der 1990er Jahre in Anspruch genommen werden. Das Rundenprinzip als klassisches Spielmodell nimmt der Narration ihre eindeutige Gerichtetheit und erschafft einen Möglichkeitsraum, der die synchrone Aktualisierung unterschiedlicher Erzählweisen und ebenso unterschiedlicher intertextueller Referenzen gestattet. Liebrands historische Kontrastierung und Unterfütterung der gegenwärtigen Konjunktur von rundenbasierten Narrationen verweist auf das Spielprinzip als einen historisch mitlaufenden Schatten der sukzessiven Narrativierung des Films.

Auf eine andere historische Filiation des Spielmodells im gegenwärtigen Spielfilm verweist Nicola Glaubitz mit ihrer Analyse der Bedeutung der Geschichte der Kopplung von Zeichentrick und Realfilm für das Kino der 1990er Jahre. Stellt bereits die Kopplung von Real- und Zeichentrickfilm einen durchaus erklärungs- und gewöhnungsbedürftigen Isotopiebruch dar, so zeigt Glaubitz zusätzlich noch jene dem Zeichentrick immer schon eigene Durchbrechung des Narrationsfortschritts durch extradiegetische Attraktionen wie Tanz und Musiknummern. Solche Kombinationen und Mischkonstruktionen des Attraktionskinos verlangen nach Rahmungs- und Kopplungsstrategien und bieten damit narratologische Problem- und Aufgabenstellungen, wie sie sich auch den Filmnarrationen des letzten Jahrzehnts stellen. Die Visualisierungsalternative Zeichentrick ist damit ein weiteres Element eines formästhetischen Spiel- und Möglichkeitsraums, der in dem gegenwärtigen massenattraktiven Kino zum Arsenal ästhetischer Innovation wird. Dass die Toleranzmargen für solche Kombinationen gewachsen sind und sie ein eigenes ästhetisches Poten-

tial entwickelt haben, ist eine Beobachtung die sämtliche Texte des Bandes zum gegenwärtigen Kino grundiert.

Die Strategien der Bildgestaltung des massenattraktiven Kinos verfolgt Norbert Schmitz mit ikonologischem Blick, um zu zeigen, wie Motivreihen, Bildtypen und formale Verfahren der klassischen Malerei sich in ihnen fortsetzen und neu kombiniert werden. Die Ästhetik der Motivübernahme stiftet Zusammenhang über alle narrativen Brüche hinweg, und diese Kontinuität wird gerade auch in den dauernden Metamorphosen als Wandel erlebbar, deren gegenwärtige massenattraktive Repräsentationen (etwa *The Matrix*) in Peter Greenaway ihren ästhetischen Modellbildner finden. Schmitz diskutiert dabei die unterschiedlichen Techniken der Renovierung und Aufarbeitung von historischem ästhetischen Material zwischen Kitsch und Camp nicht zuletzt auch als Frage der Formpolitik und des Formwandels. Die Erweiterung der Bildrhetoriken der Populärkultur mit den Mitteln der ästhetischen Avantgarde um neue Figuren steht eben auch im Dienst einer ‚zivilisatorischen Verhaltenskunst‘ und hat damit einen durchaus funktionalen Hintergrund. Dies gilt umso mehr als das Moment der Erweiterung des Formenrepertoires nach Schmitz durchaus ernst zu nehmen ist, da die Reproduktion der gewohnten Standards des Mainstreams weitgehend unbeeindruckt von den neu gewonnenen Formen in den bekannten Bahnen fortläuft. Insofern stellt für Schmitz der Formenwandel des gegenwärtigen Kinos zunächst einmal ein Moment funktionaler Differenzierung und damit einen Versuch der Anpassung an die gegenwärtigen Konditionen des Sozialen dar.

Spielformen im gegenwärtigen Kino

Vor dem Hintergrund der Formgeschichte von Spielformen analysieren Marcus Stiglegger, Henriette Heidbrink und Andreas Jahn-Sudmann die Bedeutung von Spielformen für das gegenwärtige Kino. Kay Kirchmann erweitert diese Perspektive noch einmal zusätzlich, indem er die Projektionen von Spielformen auf historische Prozesse im Spielfilm untersucht.

Spielformen verdanken sich, so Marcus Stiglegger in seiner Analyse des Gegenwartskinos, nicht weniger als einem prometheischen Impuls, nämlich dem Interesse des Publikums selbst zum Akteur im Kinodispositiv zu werden. Stiglegger lässt diesen Impuls auf eine Selbstverständlichkeit des Seriellen treffen, die Original und Kopie allenfalls noch zu Zwecken des Spiels unterscheidet, und macht damit zugleich das Terrain klar, auf dem sich Spielformen im gegenwärtigen Kino etablieren. Wie geschickt Spielformen und Erzählformen im Einzelnen miteinander vermischt werden können und welche kompositori-

schen Strategien sie anwenden, um diesem prometheischen Impuls genügen zu können, demonstriert er in einer Analyse von David Cronenbergs *eXistenZ*.

Henriette Heidbrink lenkt die Aufmerksamkeit auf die Spieltypen, die in hypertextuelle Arrangements, in Rundenlogiken und Restarts als Spielformen Eingang in das Gegenwartskino gefunden haben. Dabei problematisiert sie insbesondere die Beziehung von Spielformen, Genrelogiken und Rezeptionsmodi im nicht-klassischen Kino. Die Umstellung von der Bedeutsamkeit des Konflikts auf die Güte von Rätseln und Spielformen sorgt nicht nur für manch irritierenden Film, sie ruft vor allem andere Rezeptionshaltungen auf: Die rezeptiven Herausforderungen verändern sich und verlangen neue Modi des Prozessmanagements. Der prometheische Impuls kann also durchaus anstrengend sein, er ist aber zugleich offenbar attraktiv, denn das Kino der Spielformen findet offensichtlich ein breites Publikum.

Andreas Jahn-Sudmann sucht die Spielaffinität des postklassischen Kinos in ihren Formen und Interdependenzen zu bestimmen, indem er insbesondere auf die Ansprache des Rezipienten als einen Spieler verweist. Dabei löst die Mobilisierung einer intertextuellen Kennerschaft den klassischen Rezeptionsimpuls eines ‚Whodunit‘ ab bzw. richtet eben diese Frage außerhalb des eigentlichen Films auf die Produktionszusammenhänge und erweitert sie ums ‚Howdonit‘.

Kay Kirchmann verweist auf den eminent weiten Horizont der Spiele, die in und mit Filmen und Narrationen gespielt werden können, indem er die Spielbarkeit eines Objektbereichs untersucht, dessen Narrativierbarkeit zwar unumstritten ist, der sich jedoch mit allem Rigorismus des Faktischen gegen eine weitere Vermögung sträubt: historischen Prozessen. Die Spielbarkeit von Geschichte und damit die Grenzen des Paradigmas der Spielformen werden hier auf eine durchaus strapaziöse Probe gestellt. Form wird über Referenz gestellt und damit erweist sich das eminente Potential, das Formen bei der Interaktion zwischen Medien und den Übergängen zwischen Authentizität und Fiktionalität mobilisieren können.

Formen und Formkomplexe

Das Spiel zwischen Film und Computerspiel wird mittels eines Transfers von Formen gespielt. Es tauchen eben keine Spiele in narrativen Umgebungen auf, sondern es handelt sich um Formen des Spiels, die in andere Medien bewegt werden. Spiele in Gestalt und auf der Ebene von Spielformen weisen zwangsläufig über jegliche Spielart postmoderner Zitationskunst hinaus. Die Zuschreibung und der Bezug der Formen und ihrer medialen Repräsentation erfolgt auf der Ebene von Klassen und nicht auf der von Individuen. Formen

sind niemals ausschließlich einzelnen Werken zuzuordnen und ihr Ursprung bleibt in den meisten Fällen fraglich. Formen und ihre Beobachtung überwinden das einzelne Werk ebenso, wie die Grenzen von Medien. Sie verfügen über eigene Regeln, die sie ebenso beim Transfer zwischen den Medien wie bei dem zwischen Spiel und Narration mit sich führen. Die Erkundungen von Formen und Formkomplexen, die Rainer Leschke, Oliver Fahle, Jens Meinrenken, Jens Eder und Jochen Venus vornehmen, sind neben dem Erkennen und Bestimmen der im gegenwärtigen Kino relevanten Formen, vor allem diesen Regeln der Implementation von Formen sowie ihrer Auswirkungen auf die narrativen Umgebungen gewidmet.

Dabei werden zentrale narratologische Fragen wie die Bedeutung von Spielformen für die dramaturgischen Konstruktionsmöglichkeiten des Erzählens (Rainer Leschke), der narratologische Funktionsgewinn der Stadt als quasi autonomer Spiel- und Aktionsraum (Oliver Fahle), die Formwerdung von Steuerungsphantasien (Jens Meinrenken), die Figurenkonstruktion in Film und Spiel (Jens Eder) sowie der Transfer des Figurenmodells ‚Mannschaft‘ aus dem Spiel in narrative Umgebungen (Jochen Venus) angegangen.

Zu welchen Formen die Implementation hypertextueller Strukturen und spielerischer Entscheidungssituationen in narrative Umgebungen führt, analysiert Rainer Leschke, indem er die Form narrativer Portale im postklassischen Kino verfolgt. Um die Organisation von Narrationen geht es auch bei Oliver Fahle. Er zeigt die wechselseitige Integration von medialen und sozialen Formen in Gestalt der Überlagerung der Ordnung des Erzählens und der Ordnung des Stadtraums im Film seit den 1990er Jahren auf. Im Zuge dieser Überlagerung wird – so demonstriert Fahle – die Stadt zum Spielfeld mit den eigens angepassten Darstellungsformen von Draufsicht und Karte. Zugleich erfährt im Kino der 1990er Jahre der Stadtraum eine charakteristische Konzeptualisierung, die seine Spielbarkeit vorbereitet. Simultaneität, Kontingenz, Affekt und Kontraktion sind jene dem Raum konzeptionell zugespielten Qualitäten.

Am Beispiel der Form ‚Bullet Time‘ untersucht Jens Meinrenken den Einzug von Steuerungsutopien und den von ihnen mobilisierten Bildtypen in den Spielfilm. Er macht darauf aufmerksam, dass selbst so prononcierte und vergleichsweise eindeutig positionierte Spielformen wie die ‚Bullet Time‘ sich nicht nur Spiellogiken bedienen, sondern zusätzlich auf medialen Vorläuferkonfigurationen in Comic, Kunst und Musikvideo beruhen. Die Form gewordene Kontrollphantasie und -illusion der ‚Bullet Time‘, die ein Moment der totalen Beherrschbarkeit des simulierten Geschehens prototypisch in Szene setzt und dabei zugleich das Verhältnis von Raum und Zeit nach Bedarf moduliert, verlangt dabei zugleich, wie Meinrenken zeigt, nach einer eigenen Wirkungsästhetik.

Jens Eder konstatiert in Bezug auf die Figurenkonstruktion im gegenwärtigen Spielfilm eine merkliche Zunahme der Formenvielfalt, die sich nicht zuletzt den Darstellungsmöglichkeiten der Computeranimation verdanken. Vor allem aber weicht, so Eder, die zentrale Figurenkonzeption sowohl vom „Realismus des Mainstream-Kinos“ als auch vom klassischen Animationsfilm ab. Sie wird spielerisch, weil konventionelle Grundformen der Standard-Figurenkonzeption variiert bzw. gebrochen werden.

Jochen Venus entwickelt Überlegungen zur morphologischen Differenz von Spiel und Erzählung und diskutiert vor diesem Hintergrund die Morphologie der Gruppenfigur und ihre Funktion im postklassischen Kino. Schon im klassischen *Heist-Movie*, der Erzählung eines spektakulären Diebstahls durch eine Gruppe spezialisierter Krimineller, werden die Handlungen der Figuren top-down aus einem Gruppenkalkül begründet, das seine Form aus der Logik von Mannschaftssportarten und Strategiespielen bezieht. Diese latente Spielaffinität von Gruppenfiguren wird in Filmen wie *Reservoir Dogs* oder dem Remake von *Ocean's Eleven* prägnant ausgestellt und zum Strukturprinzip der narrativen Konstruktion und der audiovisuellen Komposition. Die Spielformen des klassischen *Heist-Movies* sind im postklassischen Kino reflexiv geworden.

Spielräume

Dass bestimmte Aktionsformen wie der Kampf viel weniger auf Narration als auf Spiel verweisen demonstriert Jürgen Sorg anhand des Martial Arts Films. Das Spektakel des Kampfes und die Konkurrenz des Wettkampfes sind gleichermaßen Formen des Spiels. Auch wenn sie in narrativen Umgebungen auftauchen, bewahren sie eine spezifisch spielaffine Struktur: Ihr Handlungsgeschehen folgt keiner narrativen Logik, sondern einer Spiellogik. Dieses spielerische Formelement erfasst im Martial Arts Kino auch die Narration und unterwirft sie sich letztlich, denn der Kampffakt benötigt keinerlei sekundäre Motivation, er ist aus sich selbst heraus Motiv und Regel und somit quasi organisches Subjekt des Handlungsgeschehens. Zugleich verlangt die Spielform des Kampfes einen spielaffinen Rezeptionsmodus, der die interpretativ-identifikatorische Rezeption durch eine kaum minder Kennerschaft voraussetzende Beobachtung und Bewertung des Kampfgeschehens ablöst. Dabei verweist Sorg auf zwei spielerische Kernphänomene des Kampfes, die morphologischen Formstadien der Kampfchoreographie des Martial Arts Kinos und das ludische Rezeptionsverhalten.

Britta Neitzel erklärt die charakteristisch ramponierten Repräsentationen des Subjekts, die ohne Zweifel im gegenwärtigen Kino grassieren, über die Strategien der Figurenrepräsentation des Computerspiels. Sie geht davon aus,

dass die infektiös sich ausbreitende Identitätsschwäche filmischer Figurenkonstruktionen im prekären Status des Avatars zwischen Figurenstatus und Spielerrepräsentation quasi ihr strukturelles und aus dem spielerischen Anforderungsprofil heraus durchaus plausibles Modell hat. Darüber hinaus wird die Spielaaffinität der im gegenwärtigen Kino zu beobachtenden schwachen Identitätskonstruktionen allein schon dadurch belegt, dass sie im Rollenspiel für ein ganzes Spielgenre konstitutiv wird.

Jan Distelmeyer beschreibt, wie das Filmdispositiv sukzessive an den Horizont von Gamern und Usern angepasst wird. Dabei verweist er auf das allmähliche technische Verwischen der Unterscheidung von aktivem Spieler und passivem Zuschauer, der diese Passivität niemals wirklich eingelöst hat. Mittlerweile wird er aber durch die neuen Features und Spielräume von DVDs und die mitgelieferten Verschränkungen zwischen Videospiele und Filmen quasi zur Aktivität genötigt. DVDs lassen sich eben nicht nur abspielen, sondern auch spielen. Das deutet auf die Emergenz einer eigenen intermedialen Ästhetik der DVD, die subkutan die Verschränkungen von Formen einlöst, ohne dass das groß reflektiert würde.

Mit diesen Perspektivierungen des Gegenwartskinos wird deutlich, dass es sich bei dem, was das Kino seit Mitte der 1990er Jahre kennzeichnet, nicht um verwegene individuelle Einfälle und kontingente ästhetische Ereignisse, sondern um einen signifikanten Formwandel filmischen Erzählens handelt. Es passiert etwas mit den Formen massenmedialen Erzählens. Zugleich weist das, was sich da beobachten lässt, eine so hohe Homologie auf, dass mit einigem Recht von einem strukturierten Formwandel ausgegangen werden kann.

Vor dem Hintergrund einer solchen Homologie verweisen die verschiedenen Akzentsetzungen der Beiträge auf eine implizite Systematik, auf ein Regulativ der filmischen Bezugnahmen auf die Formästhetik des Spiels. Spielformen werden in unterschiedlichen Dimensionen filmischer Gestaltung funktionalisiert. Allerdings scheint es so etwas wie eine untere Schwelle der formästhetischen Signifikanz zu geben: kein Beitrag lokalisiert die Übernahme von Spielformen auf der Ebene der filmischen Mittel im engeren Sinne. Die Übernahme von Spielformen in die filmische Erzählung findet offenbar erst auf einer vergleichsweise hohen Aggregationsstufe des Medienangebots statt, die sich nicht auf bild- und klangästhetischen Phänomene wie u.a. Tiefenschärfe, Kamera- und Objektbewegungen reduzieren lässt. Tangiert sind die narrativen Motive und ihre Vermittlung in einer narrativen Konstruktion. Die filmsprachlichen Mittel werden vor diesem Hintergrund als kompositorische Funktionen interessant. Auf allen diesen drei Ebenen, der Motiv-, der Konstruktions- und der Kompositionsebene filmischen Erzählens, lässt sich die Übernahme von Spielformen als eine selektive Substitutionslogik beschreiben.

So kann etwa an die Stelle der normativen Motivationslogik eines fiktionalen Subjekts eine konventionelle Spielfigur treten; in der Folge dieser Substitution werden die normativen Muster und Präferenzen, die die Plausibilitäten der Erzählfigur organisieren, durch eine Spiellogik ersetzt. Auf diese Weise lassen sich Erzählvarianten realisieren, die ebenso überraschend wie plausibel sind. Indem etwa die Figur des ‚Mystery Man‘ in *Lost Highway* mit weißgekalktem Gesicht, rot geschminktem Mund und sardonischem Lächeln phänotypisch einer Jokerfigur angenähert wird, kann mit höchst ökonomischen Mitteln eine sehr komplexe Fiktionskonvention eingeführt werden: So wie der Joker im Kartenspiel die einzige Karte ist, die ihren Spielwert beliebig ändern kann und an allen Stellen ‚passt‘, so ist der ‚Mystery Man‘ in *Lost Highway* anders als die anderen Figuren nicht an die Einheit von Ort und Zeit gebunden. Zugleich lässt die Implementation dieses Figurtyps andere Anschlusshandlungen plausibel werden, ohne dass sie entsprechend motivational unterfüttert werden müssten. Die Rationalität der Anschlusses und der Kombination wird vielmehr durch die Spielform des Jokers gedeckt.

In ähnlicher Weise lassen sich auch von vorneherein die narrativen Konstruktionsregeln durch die Einfügung von Spielformen aufbrechen. So etwa dadurch, dass Wechsel zwischen narrativen und ludischen Ontologien zugelassen werden, was vielleicht die irritierendste und ‚verrückteste‘ Art einer durch die Implementation von Spielformen induzierten Hybridisierung darstellt. Auch wenn die Figur der Mis-en-abyme auf eine lange Tradition verweisen kann, lässt sich doch feststellen, dass das zeitgenössische Kino die Übergänge zwischen verschiedenen Welten, die Spiegelungen und paradoxen Inklusionen von Innen-Außen-Verhältnissen, als besonderes Attraktionsmoment wiederentdeckt hat. Filme wie *The Matrix*, *The Life Aquatic with Steve Zissou*, *Being John Malkovich* u.ä. scheinen mit einem geradezu wissenschaftlichen Interesse die narrativen Potenziale ludischer Ontologien zu erforschen.

Auch die Substitution von Motivationslogiken durch rauminduzierte Handlung markiert ein Eindringen von Spielformen in die Narration. So verdichtet und orientiert die Substitution narrativer Szenerien durch Spielfeldformen wie Arenen, Parcours und Labyrinth die Handlungsoptionen auf eine Weise, die einer zusätzlichen Begründung durch wenigstens einigermaßen plausible Figurenmotive nicht mehr bedarf. Gerade Actionfilme realisieren mehr und mehr die Potenziale einer ‚raumgesteuerten‘ Narration. Hat ein Handlungsort die Form einer Arena, so ist für den Rezipienten unmittelbar evident, dass hier gekämpft werden sollte. Der Spielraum verfügt in der mitgeführten Spiellogik über einen appellativen, wenn nicht gar imperativischen Charakter. Darüber hinaus lässt sich eine fiktionale Topographie, deren Komplexität die Grenzen der Anschaulichkeit und der Abbildbarkeit systematisch überschreitet, durch eine implizite Spielfeldsubstitution narrativ reintegrieren.

So wie eine ludische Räumlichkeit auf der Ebene der Motivationsformen in Narrationen eingeführt werden kann, können auf der Ebene der Konstruktionsformen kausal verknüpfte, zeitbasierte Handlungsabläufe durch typische Spielabläufe abgelöst werden: Taking Turns, Restarts, Time Outs, Konditionierte Zufälle u.ä. erweitern auf radikale Weise das Spektrum möglicher Handlungskonstruktionen. Die selektive Substitution motivationaler Spannungsbögen durch regelgeleitete Handlungsverknüpfungen und die damit ermöglichte Erweiterung des Repertoires narrativer Konstruktionsformen markiert den theoretisch vielleicht interessantesten Aspekt des Themas: Einerseits wird die klassische Spannungsdramaturgie streckenweise aufgegeben, andererseits bleibt sie erhalten, indem die spielaffinen, regelgeleiteten Handlungsverknüpfungen kompositorisch deutlich von den üblichen narrativen Motivverknüpfungen abgehoben werden: Blitze, Signalgeräusche, auffällige Montageformen lösen dabei zumeist die spiellogische Handlungsverknüpfung auch formästhetisch aus dem konventionellen narrativen Hintergrund und affirmieren dadurch die konventionellen Muster als ihre Ermöglichungsbedingung. Daher bleiben, trotz der formalen Innovationen im Bereich der Konstruktionsformen, Filme wie *Lola rennt*, *Sliding Doors* und *Groundhog Day* entlang der kulturindustriell etablierten Identifikationsbedürfnisse rezipierbar.

Die Möglichkeiten und Grenzen einer solchen kontrollierten Varianz des filmischen Erzählens, die den prinzipiellen Identifikationszusammenhang der Erzählung nahezu unangetastet lässt und sich insofern deutlich von den Formexperimenten der klassischen Avantgarde und des Kunstkinos unterscheidet, sind mit narratologischen Mitteln allein kaum zu beschreiben. Dies gilt vor allem, weil die formalen Abweichungen auf einer anderen Ebene als auf der des narrativen Gesamtzusammenhangs der Erzählhandlung zu situieren sind. Der unteren Signifikanzschwelle der *Spielformen im Spielfilm* entspricht offenbar auch eine obere Signifikanzschwelle: Wenn die Beiträge in diesem Band die Spielformen *jenseits der Ebene formalästhetischer Merkmale* ansetzen, so bleiben zugleich alle Befunde *diessseits der individuellen Werkebene*. Keiner der Beiträge wirft die Frage auf, ob sich durch die Spielreferenzen der Gesamtcharakter des Medienangebots ändere. Das Dispositiv des Spielfilms und die medialen Praktiken seiner Funktionalisierung bleiben in allen formästhetischen Innovationen offensichtlich erhalten. Spielformen im Spielfilm machen den Spielfilm nicht zum Spiel.

Insofern sind Theorien des Spiels und der Erzählung wichtige Randbedingungen, um diesen Gegenstandsbereich in den Blick nehmen können. Allerdings können Wesensaussagen über das Spiel oder die Erzählung, so plausibel sie auch sein mögen, den Formtransfer zwischen Spielen und Erzählungen prinzipiell nicht erklären, geht es doch weniger um die Wesenskerne dieser

transmedialen Funktionen als um das Ausmaß der funktionalen Äquivalenz ihrer Gegebenheitsformen.

Wenn aber Spiel und Erzählung dementsprechend als Formkomplexe gefasst werden, die sich aus durchaus opulenten Repertoires von einzelnen Formen rekrutieren, und zugleich diese Formen und ihre Entwicklung charakteristische morphologische Dynamiken aufweisen, dann sind es vor allem zwei Dimensionen, die die gegenwärtige formästhetische Entwicklung des Kinos beschreibbar werden lassen: Zum einen der spürbare Austausch von Formen zwischen Spiel und Erzählung und zum anderen die charakteristische Dynamik von Formen und neu adjustierten Formkomplexen, also ihre Morphologie. Beide Dimensionen des Formwandels werden in den Beiträgen des Bandes beobachtet und beschrieben und nur beide zusammen versetzen in den Stand, den gegenwärtigen formästhetischen Entwicklungsprozess nicht nur überblicken, sondern auch ihn einschätzen und abschätzen zu können.

Insofern ist es letztlich erst das Zusammenspiel aller Beiträge, das die Morphologie eines dynamischen Formenkomplexes auch theoretisch absehbar werden lässt. Dass solches Abschätzen vornehmlich für Strukturentwicklungen, also für die Dynamik von Formen sowie im Falle der Rekombination von Formen für ihre Adaptationschancen, gilt und nicht vor zahllosen Überraschungen durch geschickte Formideen und kompositorische Einfälle schützt, mindert keineswegs die formästhetische Anstrengung, die in diesem Band unternommen wird. Vielmehr lassen sich die durchaus erstaunlichen formästhetischen Leistungen des Dispositivs Kino im gegenwärtigen massenmedialen Betrieb erst vor dem Hintergrund der Erfassung ihrer Formkraft würdigen. Ohnehin handelt es sich um eine Dynamik, die ihren Ort weder in den singulären Kompositionsleistungen irgendwelcher Autoren, noch in den Reproduktionsleistungen des Systems hat. Form ist Gemeinschaftssache, und das gilt ebenso für ihre Produktion wie für ihre Analyse.

Siegen, im Juni 2007

Rainer Leschke und Jochen Venus