Zeitschrift: Zoom : Zeitschrift für Film
Herausgeber: Katholischer Mediendienst ; Evangelischer Mediendienst
Band: 51 (1999)
Heft: 11

Artikel: Kino mit Steuerknüppel
Autor: Sennhauser, Michael
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-931849

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 11.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Kino mit Steuerknüppel

Immer mehr Filmszenen entstehen direkt im Computer. Da ist es nicht weiter verwunderlich, dass manche auch gleich dort bleiben wollen: Die modernen Spiel-Konsolen bieten längst interaktives Kino, die Grenzen zwischen Film und Videogame verschwinden.

Michael Sennhauser

Nicht nur als Filmstar wird man heute weltberühmt. Um zum Medienstar zu werden, muss man nicht einmal mehr wirklich existieren. Lara Croft, die vollbusige Actionheldin des Computerspiels «Tomb Raider», ist heute populärer als ihr schon etwas angegrautes Kinovorbild Indiana Jones. Natürlich ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Lara auch auf der grossen Leinwand debütieren wird – nicht, weil sie es nötig hätte, sondern weil das Kino sie nötig zu haben glaubt.

Jahrelang wurden zu den grossen Actionfilmen die kleinen Computergames auf den Markt geworfen, in Versionen für die Sony Playstation, die Nintendo 64-Konsole oder auf CD-ROM für den Multimedia-PC. Meist waren das einfache «Jump and Run»-Games, Ballerspiele, die vage an die Filmhandlung angebunden wurden. Dabei war in der Regel die Nähe von Produktionsstudio und Spielproduzent ausschlaggebend, Sony zum Beispiel ist nicht umsonst sowohl Film- wie auch Hardwareproduzent. Software ist Software, ob sie nun als Video, DVD, Gamekassette oder CD-ROM auf den Markt kommt: Das Marketing schafft die Synergien.

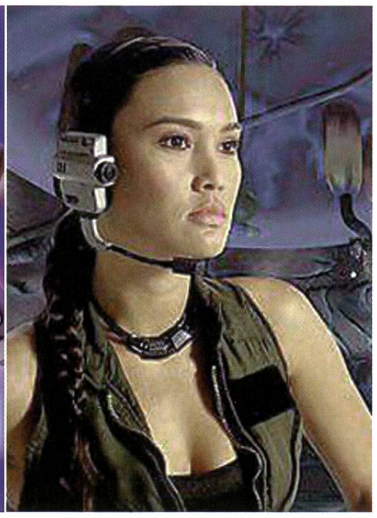
Auch George Lucas hat seine «Star-Wars»-Welten mittels Computergames wie «X-Wing-Fighter» in den Köpfen der Fans am Leben gehalten, seine Firma hat parallel die Computerspieltechnik und die CGI-Technik für *computer generated images* im Kino vorangetrieben. Und darin ist wohl auch der Grund dafür zu finden, dass es jetzt plötzlich vorwärts geht mit den Verfilmungen von populären Computergames – Lara Croft zum Beispiel ist seit einiger Zeit in Vorproduktion, seit Monaten werden die Namen der Supermodels gehandelt, welche die Überfrau im Realfilm eventuell verkörpern sollen.

Zwar gab es schon früher Versuche, die populäreren Games der Konsolen-Frühzeit auf die Leinwand zu bringen. Aber sowohl «Super Mario Bros.» (USA 1993) mit Bob Hoskins wie auch «Streetfighter» (USA 1994) mit Jean-Claude van Damme litten unter dem gleichen Dilemma, das jahrelang die Verfilmung populärer Comics zu Flops werden liess: Menschliche Akteure wirkten bisher einfach eher komisch als heldenhaft in diesen aufgeblasenen Rollen. Schon Christopher Reeve als Superman erschien einem stets ein wenig unkomfortabel pyjamagewandet. Als Robin Williams 1980 für Robert Altman den spinatschluckenden Seebären «Popeye» verkörperte, tat er einem fast Leid, weil er der Rolle einfach nicht gewachsen sein konnte, und die Batman-Filme schliesslich verdanken ihren Erfolg nicht zuletzt dem Umstand, dass die Schauspieler im Kostüm ihr Gesicht nicht gänzlich zu zeigen brauchten.

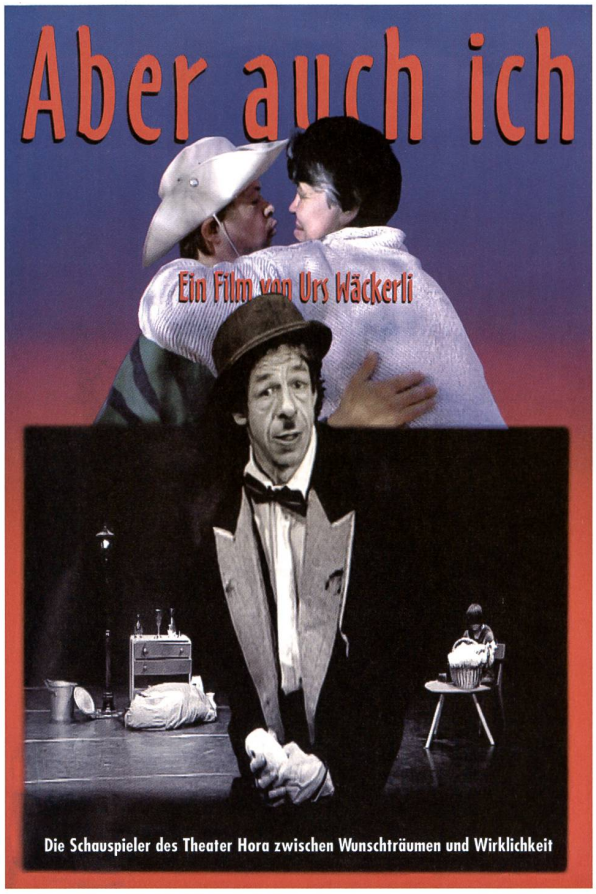
Aber jetzt, wo computergenerierte Charaktere wie Jar-Jar Binks die Star-Wars-Leinwand bevölkern, ist die Grenze zwischen Comic und Realfilm durchlässig geworden. Die französisch-deutsche Asterix-Verfilmung von Claude Zidi hat ihr Publikum gefunden – nicht weil sie qualitativ so überragend gewesen wäre, aber weil dank dem Computer endlich die von Obelix-Depardieu verprügelten römischen Legionäre halbwegs überzeugend durch die Luft geflogen kamen. Jetzt, da die unscharfen Ränder der alten Bluebox-Tricks einem im Kino nicht mehr dauernd daran erinnern, dass uns da etwas vorgemacht wird, ist das Publikum viel eher bereit, auch den letzten Rest an Wahrscheinlichkeitshuberei für zwei Stunden aufzugeben.

Und parallel zur Aufrüstung in der Filmproduktion läuft natürlich auch die der Spielekonsolen – und der Game-Technologien. Soeben hat SEGA mit grossem Erfolg die «Dreamcaster»-Konsole lanciert, die unter anderem direkte Internetanbindung und noch realistischere Grafik bietet. Und die Konkurrenz von Sony und Nintendo ist ebenfalls fieberhaft daran, den Realismus von Bild und Ton in neue Sphären zu treiben. Dank ihrer spezialisierten Hardware sind die Game-Konsolen dem durchschnittlichen Heim-PC haushoch überlegen und wer meint, seinen Kindern den alten Computer grosszügig zum «Gamen» überlassen zu können, hat die Rechnung ohne den Leistungshunger der aktuellen Computergames gemacht.

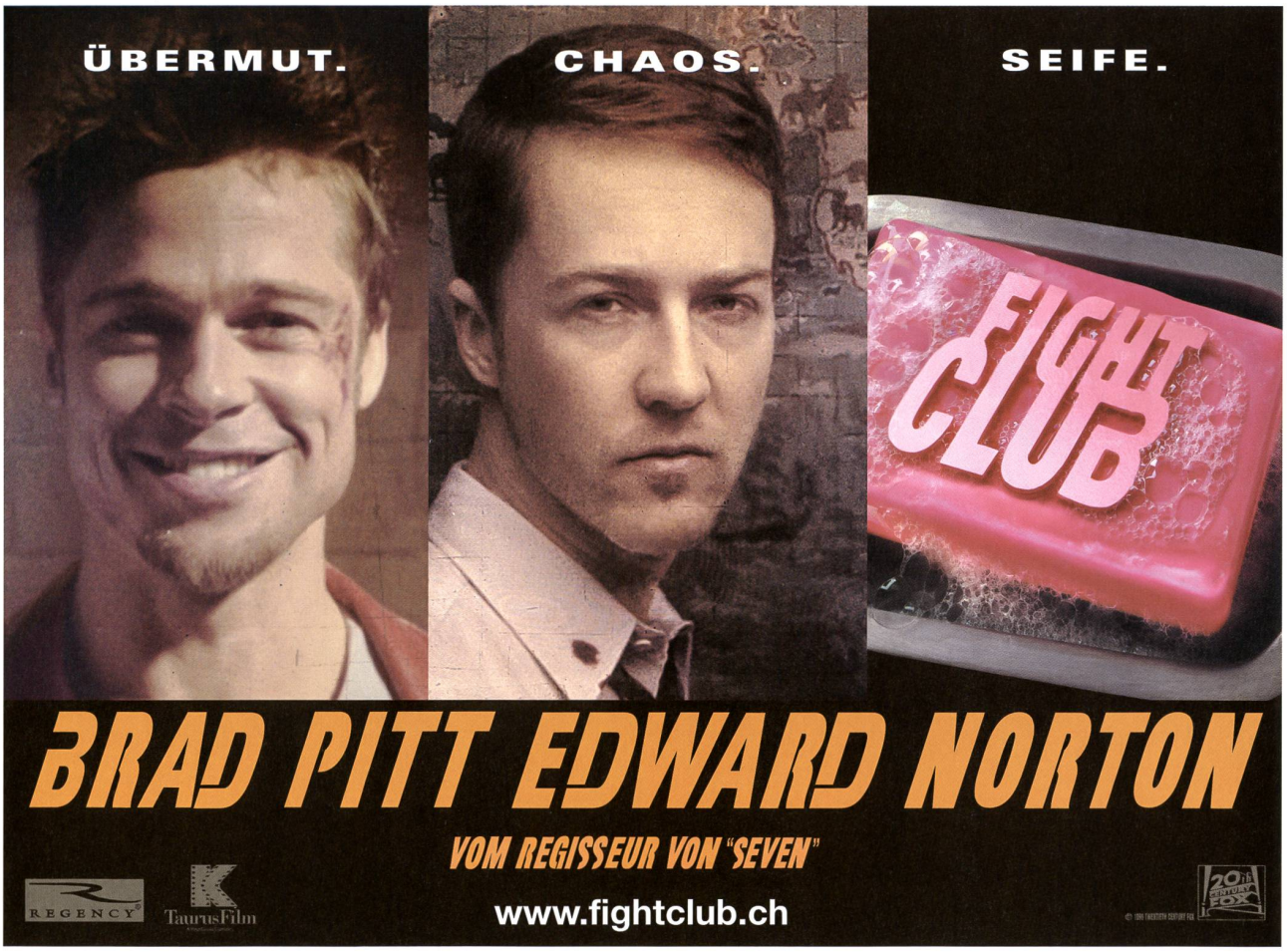
Schon längst werden die aufwändigeren Computer-Adventures mit echten Schauspielern in regelrechten Filmsets gedreht. Eines der ersten dieser Spiele war «The Daedalus Encounter» mit Bond-Girl Tia Carrere. Da ist es nur folgerichtig, wenn virtuelle *superbabes* wie Lara Croft zurückschlagen und die Leinwand erobern. Gesteuert werden sie letztlich alle über den Computer. ■



Lara Croft (links) kommt vom Computer auf die Leinwand, Tia Carrere (rechts) ist für «The Daedalus Encounter» den umgekehrten Weg gegangen. Und dazwischen liegt die digitale «Blackbox», hier in der Form der brandneuen «Dreamcaster»-Spielkonsole von SEGA.



JETZT IM KINO:

«Eine tragische Komödie, so hart wie der Asphalt und so anrührend wie ein Lächeln in der Grossstadt. Ein wunderbarer Film.» (Tagesspiegel, Berlin)
«Eines der Highlights in diesem düsteren deutschen Kino-Jahr.» (Facts, Zürich)

www.columbusfilm.ch