

Digitale Zukunftssicherung

NRW ist ein wichtiger Games-Standort. Wie kann die Filmbranche dieses Potenzial nutzen? Ein Gespräch mit dem Medienexperten Gundolf Freyermuth.

Im Dezember 2010 kündigte die Geschäftsführerin der Filmstiftung NRW, Petra Müller, eine neue Akzentsetzung an: Die Filmstiftung wird sich stärker für neue Medienformen wie Games öffnen. Der größte deutsche Länderfilmförderer reagiert damit auf die wachsende Bedeutung des Spielbereichs und geht dabei konform mit der Landesregierung. Immerhin jedes vierte deutsche Computerspielunternehmen sitzt in NRW, und die Spielemesse Gamescom wurde von Leipzig nach Köln geholt. „Wir wollen den Games-Standort NRW konsequent fördern und ausbauen“, betont der Medienstaatssekretär Marc Jan Eumann.

Doch welche neuen Möglichkeiten eröffnet die Annäherung zwischen Film und Games? Stehen die beiden Formate vor ähnlichen Entwicklungschancen und Problemen? Welche Hürden sind zu überwinden? Mit solchen Fragen befasst sich der Medienexperte und Publizist Gundolf Freyermuth seit Jahren. Er ist Professor für Angewandte Medienwissenschaften mit Schwerpunkt audiovisuelle Kunst und Kommunikation an der internationalen filmschule köln (ifs) und gründete 2009 mit Björn Bartholdy das Cologne Game Lab, ein Institut der Fachhochschule Köln, das in enger Zusammenarbeit mit der ifs betrieben wird. Es hat sich zum Ziel gesetzt, interaktive Inhalte zu entwickeln und zu erforschen sowie ent-



Das Glückauf-Haus der ifs Köln, die auch kooperiert mit dem 2009 gegründeten Game Lab an der Fachhochschule Köln.

Foto: ifs/Uljana Thaetner

sprechende Fachkräfte für die Games-Branche auszubilden. Im Herbst 2010 startete am Cologne Game Lab der künstlerisch-wissenschaftliche Master-Studiengang „Game Development and Research“.

Freyermuth unterstreicht die wachsende Bedeutung der Games für die Medienbranche an Rhein und Ruhr: „In den vergangenen 15 Jahren sind Games als Wirtschaftsfaktor wie als ästhetisches Medium wichtiger geworden. Als entwickeltes Medienland kann NRW nicht darauf verzichten, bei Film und bei Games mitzumischen.“

Dies gilt umso mehr, wenn man sich die Statistik anschaut. Während

Deutschland der drittgrößte Konsumentenmarkt für Games ist, werden nur rund fünf Prozent der Spiele hierzulande entwickelt. „Das ist ein klares Missverhältnis, das gibt es zwar auch im Bereich der linearen Unterhaltung, es ist aber dort nicht so groß“, sagt der Medienexperte. Zwar habe die deutsche Filmbranche in den letzten Jahren relativ erfolgreich Hollywood entgegengesteuert, aber Ähnliches sei nun auch bei den Video-, Computer- und Online-Games notwendig.

Von zeitweiligen Rückschlägen sollte man sich dabei nicht irritieren lassen, betont der Medienwissenschaftler. Für Irritationen sorg-

te zuletzt die Meldung, dass der Absatz von Computerspielen im ersten Halbjahr 2010 in der Bundesrepublik um vier Prozent gesunken sei. „Der Games-Markt ist ein sehr zyklischer Markt, wie es auch das Kino ist“, gibt Freyermuth zu bedenken. Es gebe immer wieder Phasen, in denen kaum interessante Produkte auf den Markt kämen, dann würden auch die Verkaufszahlen sinken. „Dieses Phänomen ist viel dramatischer im Zeitalter der Konsolen-Games, weil hier ja Generationen sehr lange dauern. Irgendwann aber erscheinen neue Konsolen und setzen einen neuen kreativen und ökonomischen Zyklus in Gang.“

Insgesamt ist die Annäherung zwischen Games und Film unübersehbar, ja für Freyermuth entwickelt sich das Game neben dem Film zum zweiten Leitmedium in der audiovisuellen Kunst und Unterhaltung. „Film als die große audiovisuelle Erzählkunst des 20. Jahrhunderts bekommt Konkurrenz und Begleitung durch die Spiele, die zunehmend narrativ und fotorealistisch werden.“ Da entwickle sich eine Beziehung, wie es sie einst

zwischen Film und Theater gab.

Für den Medienforscher ist die Beziehung zwischen

Deutschland ist ein großer Markt für Games

Games und Film durch vier Faktoren geprägt: Konkurrenz, Kollaboration, Konvergenz und Komplementarität. So konkurrieren beide Medienformen um Zeit und Geld des Publikums, aber auch um die Talente. Die audiovisuellen Künstler pendeln zunehmend zwischen Film und Games, ein Starregisseur wie James Cameron oder ein Game-

**DAS TEAM DES
FILMMUSEUMS DÜSSELDORF
GRATULIERT HERZLICHST
ZUM 20-JÄHRIGEN BESTEHEN
DER FILMSTIFTUNG NRW.**

Filmmuseum
Landeshauptstadt Düsseldorf

designer wie Chris Roberts arbeiten längst in beiden Medienformen, so dass sich „automatisch eine gegenseitige Beeinflussung und Kollaboration ergibt“. Zudem gibt es laut Freyermuth kaum noch ein kommerziell erfolgreiches Spiel, das nicht irgendwann in Hollywood verfilmt wird, ebenso kaum einen Blockbuster ohne parallel entwickeltes Game.

Auf der technologischen und ökonomischen Ebene wiederum ist eine Konvergenz erkennbar: Filmemacher und Spiele-Entwickler benutzen die gleichen Hard- und Software-Tools, und ihre Produkte

„Wo der Nutzer in der Spiele-Erfahrung ist, ist die Film-Erfahrung weg und umgekehrt.“

Einen wichtigen Ansatzpunkt sieht Freyermuth bei den Games jenseits der Hollywood-Affinität. „Derzeit kommen Game und Film fast nur im Blockbuster-Segment zusammen, nicht aber im künstlerischen Independent-Bereich.“ Zwar sei in den letzten fünf Jahren ein kreativ beachtliches Volumen an Independent-Game-Produktionen entstanden, diese hätten sich aber nicht mit dem schon lange etablierten Independent-Film verbündet. „Gerade hier eröffnen sich Chancen für kleinere Länder wie Deutschland, das andere kontrolliert Hollywood ohnehin.“

Im Hinblick auf den 3D-Film-Boom erwartet Freyermuth, dass die Gamer den Trend eher unterstützen. „Seit mehr als 15 Jahren wächst eine Spieler-Generation heran, die gewohnt ist, in 3D-Räumen zu navigieren. Damit ist eine wesentliche Voraussetzung dafür geschaffen, dass sich 3D-Filme durchsetzen können.“ Er sei sich sicher: „Wenn der gegenwärtige Anlauf des 3D-Films nicht gelingt, dann klappt es sicher beim nächsten, wenn die Nutzer keine lästigen Brillen mehr brauchen.“

Dass sich der stereoskopische Film bei den vielen Wellen von den zwanziger bis zu den achtziger Jahren nicht durchsetzen konnte, hat nach Ansicht Freyermuths zwei Gründe. Die analoge Technik war mangelhaft und unzuverlässig, zudem gabe es kein hinreichendes ästhetisches Bedürfnis dafür. Die digitale Technik habe aber ganz andere Voraussetzungen geschaffen.

Reinhard Kleber ■



Gundolf Freyermuth

»Es gibt kaum noch ein erfolgreiches Spiel, das nicht in Hollywood verfilmt wird.«

werden von den gleichen Medienkonglomeraten finanziert und ausgewertet. Dass daraus eine ästhetische Konvergenz folgt, dafür spricht derzeit wenig. Für Freyermuth ist unwahrscheinlich, dass es zu einer Verschmelzung zwischen linearen und nonlinearen Erzählformen kommt, etwa in Form des Mitspiel-films: „Dafür ist der jeweilige ästhetische Reiz zu unterschiedlich.“ Das vierte K, die Komplementarität, zeigt auf, dass bei aller Überlappung und innerer Zusammengehörigkeit beider Medienformen sich Teilbereiche ausschließen. Vereinfacht gesagt:

Unterstützung für junge Start-up-Firmen.

Das Gründerzentrum

Gute Ideen und kreative Talente gehören zum wichtigsten Kapital eines Medienstandortes. Das 2006 ins Leben gerufene AV-Gründerzentrum NRW hat sich deshalb zum Ziel gesetzt, junge Medienprofis auf ihrem Weg in die Branche zu begleiten und erfolgversprechende Unternehmensgründungen mit gezieltem Know-how-Transfer zu unterstützen.

Jedes Jahr erhalten 14 Start-up-Firmen einen finanziellen Zuschuss von bis zu 10000 Euro und ein umfangreiches Beratungs- und Coaching-Programm.

Das AV-Gründerzentrum NRW dient als Beratungs- und Anlaufstelle für Jungunternehmer und will diesen als Wegbereiter für die Zukunft im ersten Jahr zur Seite stehen. Zunächst erhielten jährlich zehn Gründer die Starthilfe, bis 2009 vier weitere Stipendienplätze für die Bereiche Neue Medien und Games ausgelobt wurden.

Neben der professionellen Unterstützung sind es insbesondere die Vernetzung und Kommunikation mit den anderen Stipendiaten, die sich für die Gründer bei ihren ersten Schritten in die Medienpraxis als hilfreich erweisen.

Produzentin Kristina Löbber, eine der 14 Gründerinnen, die 2010 in den Genuss des Stipendiums gekommen sind, erhofft sich Anstöße und Unterstützung für ihre Projekte. Sie hat mit ihrer Firma Boogie Film gemeinsam mit ihrer Partnerin Janna Velber den Erstlingsfilm

„Romeos“ produziert. In dem Spielfilmdebüt von Sabine Bernardi geht es um einen jungen Mann, der sich inmitten einer Geschlechtsumwandlung zur Frau befindet. „Romeos“ ist eine Koproduktion mit dem Kleinen Fernsehspiel des ZDF und wurde in NRW gefördert.

Vor einigen Jahren hat die Produzentin Meike Martens mit ihrer in Köln gegründeten Blinker Films das AV Gründerzentrum durchlaufen. Der von ihr produzierte Dokumentarfilm „Nostalgia de la Luz“ des Chilenen Patricio Guzmán feierte im vergangenen Jahr in Cannes Premiere. Im gleichen Jahrgang 2007 war auch Melanie Andernach im Gründerzentrum, sie absolvierte zuvor den Produktionsstudiengang an der ifs Köln. Derzeit bereitet Andernach die Doku „14 Arten, den Regen zu beschreiben“ vor. Mit diesem Projekt über einen Jungen, der sich von einem auf den anderen Tag entschließt, sein Zimmer nicht mehr zu verlassen und dessen Familie diesem Rückzug hilflos gegenübersteht, erhielt sie den Phoenix Preis 2009 und wurde von der Filmstiftung gefördert. Auch die Kölner Hupe Film gehört zu den ehemaligen Stipendiaten. Ihre Produktion „Eine Insel namens Udo“ mit Kurt Krömer wird X Verleih in diesem Jahr ins Kino bringen. Zu den Gründungsgesellschaftern des AV Gründerzentrums NRW gehört auch die Filmstiftung NRW.

Bernd Jetschin ■

Der Kniefall des Kanzlers

Nachbarschaft

Durch den Kaukasus

broadview TV

Dynastien: Die Thyssens

Das Weltreich der Deutschen

Klitschko

Too young TO DIE

Strange - Parallelwelten

20 Jahre Filmstiftung. Danke für die tolle Zusammenarbeit!

Dynastien: Die Gerlings

Das Wunder von Leipzig

Theatermacher

Adel verpflichtet: Die Grimaldis

Dynastien: Die Detkers

Königliche Hochzeit: Ein Prinz für Victoria

COMED

BROADVIEW TV GmbH | Ubierring 61a • D-50678 Köln | Tel.: +49 (0)221 57 96 430 | www.broadview.tv