



Benjamin Beil

**FIRST PERSON PERSPECTIVES
POINT OF VIEW UND FIGURENZENTRIERTE ERZÄHLFORMEN
IM FILM UND IM COMPUTERSPIEL**

MEDIEN' WELTEN

LIT

Benjamin Beil

FIRST PERSON PERSPECTIVES

Medien ' Welten

Braunschweiger Schriften zur Medienkultur,
herausgegeben von Rolf F. Nohr

Band 14

Lit Verlag Münster/Hamburg/Berlin/London

Benjamin Beil

**FIRST PERSON PERSPECTIVES
POINT OF VIEW UND FIGURENZENTRIERTE
ERZÄHLFORMEN IM FILM
UND IM COMPUTERSPIEL**

Dissertation, Universität Siegen

Bucheinbandgestaltung: Tonia Watrowski/Rolf F. Nohr unter Verwendung eines Screenshots des Spiels *Assassin's Creed* © Ubisoft Montreal/Ubisoft

Buchgestaltung: © Roberta Bergmann, Anne-Luise Janßen, Tonia Wiatrowski

<http://www.tatendrango-design.de>

Satz: Benjamin Beil

Lektorat: Anja Griesbach

© Lit Verlag Münster 2010

Grevenener Straße/Fresnostraße 2 D-48159 Münster

Tel. 0251-23 50 91 Fax 0251-23 19 72

e-Mail: lit@lit-verlag.de <http://www.lit-verlag.de>

Chausseestr. 128 / 129 D-10115 Berlin

Tel. 030-280 40 880 Fax 030-280 40 882

e-Mail: berlin@lit-verlag.de <http://www.lit-verlag.de/berlin/>

Die Onlineausgabe ist lizenziert unter einer Creative Commons:

Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen

3.0 Unported Lizenz. (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.de>)



Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen

Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über

<http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-6431-0788-6

VORWORT

von Jens Schröter

Das Computerspiel ist eine der meistdiskutierten medialen Phänomene der letzten Jahre. Damit ist nicht die überhitzte Debatte über seine vermeintlich schädlichen Auswirkungen auf Jugendliche gemeint, sondern die medienwissenschaftliche Diskussion. Computerspiele als eine der populärsten Formen, in denen Computer genutzt werden, fordern schon ihrer schiereren Komplexität wegen die Analyse heraus. Doch zu Beginn der Game Studies standen erst einmal Grundsatzfragen im Raum, also z.B. diejenige ob eher spieltheoretische oder narratologische Beschreibungsmodelle angemessen seien. Es ging letztlich um das Problem, was ein Computerspiel ist.

Solche Was-Fragen neigen aber zur Generalisierung: Diese ist sicher notwendig, um den Gegenstandsbereich einzugrenzen, um zu entscheiden, ob ein gegebenes Vorkommnis ein Computerspiel ist oder nicht. Aber sie droht auch die Frage nach der Komplexität der Spiele, in denen Bilder, Schrift, Geräusche, Stimmen, Musik und vor allem die Spiel/Spieler-Bindung in Form von Avataren zusammenwirken, zu überlagern. Diese Komplexität in den Blick zu nehmen ist eine der wichtigsten Aufgaben der Games Studies.

Studien wie die vorliegende widmen sich detailliert ihrem Material, beobachten jenseits großer Verallgemeinerung, wie denn konkrete Spiele ihre zahlreichen verschiedenen Elemente konfigurieren und funktionalisieren. Daraus folgt erstens die unmittelbar einleuchtende Bestimmung des Computerspiels als hybrider Formzusammenhang, als auch zweitens die bislang noch kaum ausführlich verfolgte Idee, die in den Filmwissenschaften erprobten Verfahren neoformalistischer Analyse – modifiziert – für die Spielanalyse heranzuziehen. An diesen Ansatz und seine detailreiche Durchführung werden viele weitere Arbeiten zum Computerspiel anschließen können. Der Rückgriff auf den Neoformalismus erlaubt auch, die formalen Strategien der Spiele intermedial auf das postklassische Kino zu beziehen. Platitüden wie diejenige, irgendwie sei das postklassische Kino ja durch Computerspiele beeinflusst, können so detailliert und präzise überprüft und kritisiert werden.

Mit diesen drei Pointierungen – Computerspiel als hybride Form, Einsatz des Neoformalismus für die Spielanalyse und schließlich die präzise Beschreibung der Intermedialität von Computerspiel und Film – bildet die vorliegende Studie einen wichtigen Beitrag zu den Game Studies.

Siegen 2010

INHALTSVERZEICHNIS

I Einleitung	9
Point of View-Formen & Intermedialitätskonzepte	13
Point of View-Formen & Perspektive	23
Strukturierung	25
II Filmtheorie – vom Point of View zur Figurenperspektive	29
Subjective Structures	29
Point of View & abgeleitete Formen	32
Fokalisierung & Filter	37
<i>Fokalisierung & Subjektivierung</i>	38
<i>Center, Filter, Slant, Interest-Focus</i>	39
Systematisierung	43
Figuren-/Erzähler-/Autorperspektive(n)	44
III Game Studies – Avatar und/als Point of View	51
Avatar-Subjektivität	51
Zum Status von narrativen Elementen	53
oder: Was Computerspiele <i>nicht</i> sind	
Spielwelt – Avatar – Spieler	58
Avatar-Subjektivierungen	63
<i>Point of View & Point of Action</i>	64
<i>Objektiv/Subjektiv, 2D/3D</i>	65
IV Subjektivierungsstrategien	67
Figurenzentrierte Filter	68
<i>Subjektive Kamera</i>	68
<i>First-Person-Avatar</i>	78
<i>Form-Vergleich I: Shooter-Perspektive</i>	84
<i>Semi-subjektive Kamera</i>	87
<i>Third-Person-Avatar</i>	91

105	<i>Form-Vergleich II: Verfolgermodus</i>
107	Gestörte Filter
107	<i>PERCEPTION (FILM)</i>
115	<i>FORM-VERGLEICH III: SCHLECHTE SICHT</i>
118	<i>PROJECTION (FILM)</i>
133	<i>PERCEPTION STATT PROJECTION (COMPUTERSPIEL)</i>
147	<i>FORM-VERGLEICH IV: (UN-)SCHÄRFEVERSCHIEBUNGEN</i>
152	Subjektives
152	<i>SUBJEKTIVES (FILM)</i>
168	<i>SUBJEKTIVES (COMPUTERSPIEL)</i>
177	<i>FORM-VERGLEICH V: FREMDKÖRPER/ÜBERLAGERUNGEN</i>
179	Sonderformen
179	<i>SPLITSCREEN</i>
184	<i>TECHNISCH ERWEITERTE SICHT & MACHINIC VISION</i>
194	<i>PERCEPTION/PROJECTION TIME</i>
199	<i>VOICE-OVER</i>
210	V Genre & Subjektivierungsstrategien
210	Fallbeispiel: Das Horror-Genre
211	<i>THE EYE</i>
220	Horror und/als Kontrollverlust im Computerspiel
222	<i>CONDEMNED 2</i>
233	<i>THE DARKNESS</i>
241	<i>ETERNAL DARKNESS</i>
244	Nachbemerkung: Vom Kontrollverlust im Horror-Genre zum postmodernen Film/Computerspiel
257	VI Fazit
263	Anmerkungen
302	Bibliografie
321	Filmografie
325	Gamografie
328	Abbildungsverzeichnis

»Yet it is a cliché today to claim that movies are becoming more and more like video games. What exactly does such a claim mean?« (Galloway 2006b, 39)

Alexander Galloway kritisiert zurecht die häufig unfokussierten und/oder zu sehr auf rein inhaltlich-thematischer Ebene operierenden Gegenüberstellungen von Filmen und Computerspielen. Doch wie kann ein sinnvoll strukturierter Vergleich dieser beiden Medienangebote aussehen, die zwar bspw. im Hinblick auf (Erzähl-)Motive große Überschneidungsflächen aufweisen, sich bei Rezeptionsstrategien aber durch scheinbar ebenso große Abweichungen auszeichnen? Existiert so etwas wie *Gamic Cinema* oder *Cinematic Gaming*? An welchem *Hebelpunkt* kann eine Untersuchung von Wechselwirkungen ansetzen?

Das Problem vieler aktueller Film-Computerspiel-Vergleiche scheint in erster Linie eine Tendenz zur Bildung von allzu *starren Vergleichskriterien* zu sein, die entweder in euphorischen Verweisen auf Medienkonvergenzen ein Verwischen der Grenzen zwischen Film und Spiel prophezeien oder aber dogmatisch die grundlegende Unvereinbarkeit von filmischen und spielerischen Attraktionsmomenten demonstrieren wollen. Im ersten Fall verführt eine Überbewertung der multimedialen Verschmelzung von Grenzen etablierter Mediendispositive häufig zu oberflächlichen Analysen, die stets auf eine Art diffuse ›digitale Ästhetik‹ hinauslaufen.¹ Im zweiten Fall wird vorzugsweise der grundlegende, aber letztlich unergiebigere Vergleichspunkt *Interaktivität* strapaziert.² Beide Herangehensweisen haben dabei gemeinsam, dass sie in der (Über-)Betonung der Ähnlichkeiten bzw. Unterschiede keinen Raum für Feinabstufungen in den Medienästhetiken des Films/Spiels lassen, da das Ziel ja i.d.R. – um den Ansatz besonders plausibel erscheinen zu lassen – in der Nivellierung dieser Details liegen muss.

Um die euphorischen und dogmatischen Ansätze gleichermaßen zu vermeiden und somit Raum für differenzierte Analysen von bild- und rezeptionsästhetischen Aspekten zu schaffen, wird in dieser Arbeit ein *formästhetischer* Vergleich von Film und Computerspiel angestrebt. Die Kategorie der *Form* be-

schreibt hierbei prinzipiell bedeutungsoffene mediale Konventionen, etwa von narrativen, spielerischen oder auch bildästhetischen Stilistiken. Es geht also um Phänomene, die einerseits zunächst einmal »von einem bestimmten materiellen Substrat abgelöst« (Schröter 2008, 586) sind und sich auf diese Weise in verschiedenen Medien finden, andererseits in der konkreten Analyse – in Rückbindung an die jeweiligen technischen/handwerklichen/produktionsbedingten Besonderheiten – *medienspezifisch* werden. Mit Jens Schröter kann hier von *formaler oder transmedialer Intermedialität* (1998/2008, vgl. hierzu auch Kap. I – 1), mit Rainer Leschke vom *Transfer medialer Formen* (2010) gesprochen werden.

Die Offenheit und Flexibilität eines solchen formästhetischen Vergleichs ist dabei nicht einfach nur als provozierter Schwerpunkt eines Gegenentwurfs zu den hier kritisierten starren Vergleichssystemen zu sehen, sondern stellt vielmehr eine grundlegende Funktionslogik medialer Formen dar.

»So etwa der Lichtblitz oder -strahl, der Zustandsänderungen oder Zustandsdifferenzen markiert. Dieser dient genauso gut zur Verbildlichung der Differenz Göttlich/Nicht-Göttlich, etwa in der Aureole oder im Himmelsstrahl in der bildenden Kunst des Mittelalters und der frühen Neuzeit, wie er im Film den Übergang von Realität zu Traum bzw. den Übergang von einer Fiktionskonvention zu einer anderen markiert und im Computerspiel das Ausscheiden aus dem Spiel, also das *game over* anzeigt. Dieses Floaten der Bedeutung unter der Form und die prinzipielle Bedeutungslosigkeit von Form ist für den Formtransfer zwischen Medien, also das, was unter dem Label Intermedialität bekannt geworden ist, von Wichtigkeit. Wären Formen demgegenüber eindeutig, dann würde sich ein Medienwechsel von Form mehr oder minder verbieten.« (Leschke 2010, 32; Hervorhebung im Original)

Um diese strukturelle Flexibilität nun aber in der Rückführung von der theoretischen Metaebene hin zum Untersuchungsgegenstand nicht zu einer Beliebigkeit von Vergleichskriterien verkommen zu lassen, erscheint eine thematische Fokussierung notwendig. Der Titel dieser Arbeit verrät dabei bereits die angestrebte Vergleichsebene – den Point of View (POV) und (daraus abgeleitete) Formen von Figurenperspektive bzw. Figurensubjektivität.◀³ Es geht also um Formen einer Positionierung – Perspektivierung – zum bzw. im Film/Spiel◀⁴, die sowohl Phänomene wie die Imitation oder Annäherung eines Blickpunkts (subjektive/semi-subjektive Kamera bzw. First-Person-/Third-Person-Avatar), aber auch abstraktere Strategien (wie Darstellungen von Wahrnehmungsstörungen, Wahnzuständen, Träumen) umfassen – doch zu den Varianten der POV-Formen später mehr ...

Die Wahl der thematischen Zentrierung ergibt sich nicht nur (1) aus der diskursiven Relevanz der Kategorie POV, sondern auch (2) aus ihrer formästhetischen ›Ergiebigkeit‹, in narrativer wie bildästhetischer Hinsicht.

Ad 1. Die Kategorie POV erweist sich, wie im Folgenden noch zu zeigen sein wird, als zentrale Schnittstelle wichtiger Ästhetiken des zeitgenössischen Films bzw. Computerspiels und markiert damit gleichzeitig einen zentralen Knotenpunkt für den Transfer von Formen zwischen diesen beiden Medien.◀5 Bereits ein kurzer Blick auf einige aktuelle Debatten der Filmwissenschaft und der Game Studies zeigt die Relevanz der Frage nach Formen der Perspektivierung/Subjektivierung – sei es nun die leidige Debatte zum narrativen Potenzial von Computerspielen oder die Kritik einer ›Theme Park-Dramaturgie‹ des zeitgenössischen Kinos unter dem vieldiskutierten, aber begrifflich nach wie vor diffusen Label *Videospielästhetik* (welches das scheinbar ebenso vieldiskutierte wie diffuse Label *Videoclipästhetik* abgelöst hat). Einen neuralgischen Punkt dieser Debatten bildet stets die Frage nach Formen der Zuschauer-Filmwelt- bzw. Spieler-Spielwelt-Bindung – und damit die Frage nach einer ›Ankoppelung‹ an eine Film-/Spielwelt, kurz: nach einer Perspektivierung. Natürlich ist die Kategorie der Perspektivierung/Subjektivierung seit der Aufklärung zentraler Gegenstand philosophischer Diskussion (vgl. Kap. I – 2), doch kann und soll dieser komplexe wie bedeutungsschwere Aspekt hier letztlich nur die Hintergrundfolie bilden. Um die Verknüpfung mit den Untersuchungsgegenständen direkter zu gestalten, wird vielmehr nach Techniken und Konventionen – und damit eben nach konkreten medialen Formen – gefragt. So geht es hier nicht nur um die Repräsentation eines philosophischen Diskursprodukts, sondern vor allem um die analytische Beschreibung von Darstellungsästhetiken und Handwerk.

Ad 2. Die Kategorie POV soll hier sowohl als bildästhetische (insb. Blickpunkt-Darstellung) als auch als narrative Darstellungsform (metaphorische Perspektive) aufgefasst werden und funktioniert somit als eine besonders breite intermediale Reibungsfläche zwischen Film und Computerspiel. Während für das Computerspiel ein POV-Ansatz aufgrund der oft Genre-definierenden Avatar-Perspektive (insb. First-Person-/Third-Person-Shooter) als überaus prägnant gelten darf, erscheinen im Film Formen der Figurenzentrierung zunächst eher abseits des Mainstreams relevant – sei es als Experimente mit der subjektiven Kamera (POV im engeren Sinne) oder als Extremfälle von figurenzentrierten Erzählstilen (z.B. *Unreliable Narration*; POV im weiteren Sinne). Spätestens seit dem postmodernen Kino (vgl. Kap. V – 3) lässt sich die gesteigerte Bedeutung von visuellen und erzählerischen Formen der Figurenzentrierung aber auch in massenattraktiven Filmangeboten nachweisen. Anders formuliert: Aus

dem ›intermedialen Aufeinandertreffen‹ der Genre-definierenden (aber theoretisch wenig bearbeiteten) Figurenzentrierung im Computerspiel und den filmischen Subjektivierungstechniken (die scheinbar weniger verbreitet, aber theoretisch breiter bearbeitet sind) ergibt sich eine Entwicklung, die den POV als Formkategorie zentral werden lässt. Die Häufung der intermedial beeinflussten Formen von figurenzentriertem Erzählen ist dabei gerade in den letzten Jahren besonders prägnant geworden und soll hier durch die Zusammenführung von Ansätzen der Filmwissenschaft und der Game Studies erstmals eingehend untersucht werden.

Filmwissenschaft, Game Studies, Intermedialitätsforschung

Wie lässt sich ein solcher themenzentrierter, formästhetischer Vergleich nun innerhalb bestehender medienwissenschaftlicher Diskurse verorten? Handelt es sich um einen Beitrag zur Filmwissenschaft, zu den Game Studies oder zur Intermedialitätsdebatte? Überspitzt formuliert: Fragt die Arbeit primär, wie das zeitgenössische Kino auf die wachsende kulturelle Bedeutung von Computerspielen reagiert? Oder geht es vor allem um ein Austesten von etablierten filmtheoretischen Ansätzen in der vergleichsweise jungen Disziplin Game Studies? Oder aber handelt es sich in erster Linie um eine Intermedialitätsdebatte, bei der die Untersuchungsobjekte Film und Computerspiel eher auf einer Metaebene verhandelt werden?

Die Rhetorik der Fragestellung lässt bereits vermuten, dass keiner der drei Schwerpunkte zutrifft. So betrifft die folgende Argumentation natürlich stets Fragestellungen der Filmwissenschaft, der Game Studies und der Intermedialitätsforschung, jedoch *restrukturiert* der formästhetische Ansatz die klassischen Querverbindungen zwischen den drei Disziplinen und somit auch die Annäherung an die Untersuchungsgegenstände. Auf diese Weise ermöglichen Form-Analysen eine Art ›friedliche Koexistenz‹ von medienspezifischen Darstellungen und intermedialen Gegenüberstellungen, denn gerade die Zusammenschau der jeweiligen medienspezifischen Form-Manifestationen und damit verknüpfter Transferlogiken erhöht hier den Erkenntnisgewinn. Aufgrund der bereits dargelegten prinzipiellen Bedeutungsoffenheit von Formen ist das Ziel eben keine abgeschlossene Sammlung von vermeintlich typischen Gemeinsamkeiten und Unterschieden von Filmen und Computerspielen, sondern es geht zunächst einmal um eine möglichst breit gefächerte Identifikation und Analyse von POV-Formen.

»Es geht um die Funktion von Formen im Mediensystem und nicht nur um die Formen eines Mediums, bei denen man ohne den intermedialen Blick leicht versucht sein könnte, das Problem etwa durch eine Aufzählung von Genres und Formaten loszuwerden.« (Leschke 2010, 19-20)

»Mediale Besonderheiten« und Interpretationsansätze der jeweiligen Beispielanalysen bilden dabei – überspitzt formuliert – gewissermaßen zunächst erstmal ein »Nebenprodukt« der Analyse – ein Umstand der jedoch weniger gegen die Prägnanz, sondern vielmehr für die Flexibilität des Ansatzes spricht.

Natürlich muss die Begründung der theoretischen Basis sowie des thematischen Schwerpunkts im Format einer Einleitung zwangsläufig noch recht vage ausfallen. Deshalb erscheint nach dem einleitenden Vorpreschen zum theoretischen Hebelpunkt zunächst ein Schritt zurück ratsam, nämlich die Einordnung des formästhetischen Ansatzes in bestehende Debatten. Die beiden wichtigsten Bereiche – die Intermedialitätsdebatte und die philosophiegeschichtliche Positionierung – sind hier bereits benannt worden.

I – 1 Point of View-Formen & Intermedialitätskonzepte

Wenn davon auszugehen ist, dass sich die Ausdrucksformen von Film und Computerspiel in einer diversifizierten Medienlandschaft in irgendeiner Art und Weise vermischen bzw. gegenseitig prägen, führt ein erster Weg unweigerlich zu Intermedialitätstheorien – oder um es mit einem berühmten Vorläufer aktueller Intermedialitätsansätze zu beschreiben: »Die alten Formen der Übermittlung [...] bleiben durch neu auftauchende nicht unverändert und nicht neben ihnen bestehen. Der Filmsehende liest Erzählungen anders. Aber auch der Erzählungen schreibt, ist seinerseits ein Filmsehender.« (Brecht 1967 [1931], 156) Zwar lässt sich der Begriff Intermedialität schon 1812 bei Colodrige nachweisen⁶, im Folgenden soll es jedoch vor allem um diejenigen Formen von Intermedialitätsanalysen gehen, die sich im Zuge der Konstitution der Medienwissenschaft(en) Anfang der 1990er Jahre (vgl. etwa Prümm 1988⁷ oder auch Eicher 1994) und in der Postmoderne⁸ herausgebildet haben. Auch wenn mittlerweile allein im deutschsprachigen Bereich⁹ eine beeindruckende Fülle an hochkarätigen Auseinandersetzungen mit dem Thema Intermedialität existiert, scheint die bisherige Diskussion stets von einer begrifflichen Unschärfe geprägt (oder auch angetrieben).¹⁰

»Eine Vielzahl von Konzepten, Ansätzen und Auffassungen aus den Reihen verschiedenster Disziplinen eröffnet immer neue, mehr oder weniger vage Wege der Annäherung an Phäno-

mene des Intermedialen. »Intermedialität« wird so zu einem modischen Terminus, der zwar in aller Munde, kaum aber klar definiert ist und – im Gegensatz etwa zum Konzept der Intertextualität[411] – noch keiner eigenständigen Theoriebildung zugeführt wurde.« (Rajewsky 2002, 2-3)

Da hier jedoch »nur« eine Einordnung des vorliegenden Ansatzes in die Intermedialitätsdebatte und keine ausgedehnte und grundlegende Auseinandersetzung mit den Systematisierungsstrategien dieser Debatte angestrebt wird, soll für eine konzeptuelle (und methodische) Verortung der nachfolgenden Analysen auf bestehende Strukturierungsvorschläge zurückgegriffen werden. Jens Schröter (1998/2008) unterscheidet vier Typen von Intermedialität: (1) synthetische Intermedialität, (2) formale oder transmediale Intermedialität, (3) transformationale Intermedialität und (4) ontologische Intermedialität – wobei der dritte und vierte Typ »eher als verschiedene Seiten derselben Medaille aufzufassen« (1998, 129) sind.

Ad 1. Synthetische Intermedialität beschreibt die »Fusion mehrerer Medien zu einem neuen Medium« (ebd., 130; Hervorhebung im Original). Entscheidend ist dabei, dass eine solche Fusion stets mehr als die Summe ihrer Teile ist, anders formuliert:

»Ein mediales Produkt wird dann *inter-medial*, wenn es das *multi-mediale* Nebeneinander medialer Zitate und Elemente in ein konzeptionelles Miteinander überführt, dessen (ästhetische) Brechungen und Verwerfungen neue Dimensionen des Erlebens und Erfahrens eröffnen.« (Müller 1998, 32; Hervorhebungen im Original)

Etwas konkreter wird dieses Merkmal eines »konzeptionelle[n] Miteinander[s]« von Irina Rajewsky aufgezeigt, die synthetische Intermedialität in ihrer Systematisierung (2002) als »Medienkombination« bezeichnet.

»Die Qualität des Intermedialen betrifft im Falle der Medienkombination die Konstellation des medialen Produkts, d.h. die Kombination bzw. das Resultat der Kombination mindestens zweier, konventionell als distinkt wahrgenommener Medien, die in ihrer Materialität präsent sind und jeweils auf ihre eigene, medienspezifische Weise zur (Bedeutungs-)Konstitution des Gesamtprodukts beitragen.« (Rajewsky 2002, 15)

Das Konzept der synthetischen Intermedialität zeigt sich vor allem in künstlerischen Strömungen der 1960er Jahre, wie *Happening* und *Fluxus*, und steht »in der genealogischen Linie des *Gesamtkunstwerks*« (Schröter 2008, 585; Hervorhebung im Original) in der Tradition Richard Wagners. Dass in einer solchen Entwicklungslinie allerlei normative bis polemische Manifeste für und wider eine fruchtbare Vermischung oder strikte Trennung von Medien zu finden sind, kann

hier nur angerissen werden. Für eine Übersicht von Clemens Greenbergs Plädoyer für eine ›Reinigung‹ der einzelnen Künste als »Garantie für ihre Qualitätsmaßstäbe und Eigenständigkeit« (Greenberg 1997 [1960], 267) bis hin zur Ästhetik des »Gesamtdatenwerks« (Ascott 1989) sei an dieser Stelle auf die Texte von Schröter (1998/2008) verwiesen.

Ad 2. Formale oder transmediale Intermedialität beschreibt Formen, die »von einem bestimmten materiellen Substrat abgelöst« (Schröter 2008, 586) sind und sich auf diese Weise in verschiedenen Medien finden – wie bspw. narrative Elemente oder auf anderen Ebenen gelagerte Phänomene wie Rhythmisierung, Serialität oder Fiktionalität (vgl. ebd., 587). Diese Formen markieren somit keine Medien (vgl. Leschke 2004, 3), sondern Strukturen, die nicht fest an bestimmte inhaltliche bzw. stilistische Eigenarten einer Mediengattung gekoppelt sein müssen und somit nicht einfach nur eine »heterogene Materialität« (Rasch 2003, 25) beschreiben. Eine Analyse solcher Transformationsprozesse bzw. Formwandel zielt deshalb auch im Grunde nicht auf die »Umsetzung eines bereits [...] Mediatisierten in andere mediale Bereiche« (Füger 1998, 41), sondern vielmehr auf den »Prozeß der Mediatisierung als solcher« (ebd., 43) – als die »Konstitution medialer Formen« (Rajewsky 2002, 25). »Jedoch scheint die Rede von der Transmedialität insofern gerechtfertigt, als sich zunächst und üblicherweise *nachträglich* Analogien zwischen medialen Artefakten konstruieren lassen.« (Schröter 2008, 587; Hervorhebung im Original) Transmediale Intermedialitätsphänomene äußern sich somit als eine »ästhetisch und funktional relevante Assimilation von Strukturcodes und narrativen Mustern oder Einheiten anderer Medien beziehungsweise medialer Praktiken« (Herlinghaus 1994, 19). Oder in Bezug auf Narration etwas prägnanter formuliert: »Man kann auch sagen, daß es keine Intermedialität zwischen Literatur und Film gibt, sondern nur zwischen Medien literarischen und filmischen Erzählens.« (Paech 1997, 336)

Ad 3 & 4. Transformationale Intermedialität bezeichnet eine Art Re-Repräsentation, d.h. ein Medium wird in einem anderen repräsentiert. Schröter weist darauf hin, »daß es fraglich ist, ob hier von Inter-Medialität gesprochen werden kann, da schließlich ein Artefakt eines bestimmten Mediums (z.B. ein Film) ein anderes Medium (wie z.B. ein Gemälde) nicht als Anderes enthält, sondern es repräsentiert« (1998, 144).

»Insofern wäre z.B. ein Foto eines Gemäldes keine intermediale Beziehung, sondern eben *ein Foto, das referentiell auf ein Gemälde* verweist. Dennoch: Wenn [...] die Fotografie auf ein Gemälde verweisen kann, handelt es sich bereits um eine Beziehung zwischen zwei Medien.« (Schröter 2008, 589; Hervorhebungen im Original)

Somit richtet sich der Fokus vor allem auf die Frage nach dem *Grad der Bezugnahme*. Dies bedeutet für das von Schröter angeführte Beispiel Film/Fotografie: Wann wird die Darstellung von Fotografie im Film als *intermedial* empfunden? So »muss offenbar eine Repräsentation vorliegen, die in irgendeiner *expliziten* Weise auf das repräsentierte Medium Bezug nimmt« (ebd., 589; Hervorhebung im Original). An dieser Stelle schließt sich nun das Konzept einer ontologischen Intermedialität an, d.h. der Fall in dem sich ein Medium durch die Bezugnahme auf ein anderes Medium selbst bestimmt.

»Transformationale Intermedialität ist genau deswegen immer auch ›ontologische‹ Intermedialität: Denn um überhaupt eine Transformation, eine Ausstellung der Medialität, konstatieren zu können, muss ein Wissen, was das repräsentierte Medium (angeblich) normalerweise *ist* – wenn man so will, eine Ontologie des Mediums –, vorausgesetzt werden. Nur so ist es möglich, zu beschreiben, was dem repräsentierten Medium (hin)zugefügt wurde. Eine solche Transformation kann als eine Art Kommentar auf das repräsentierte Medium verstanden werden, was wiederum interessante Rückschlüsse auf das ›Selbstverständnis‹ des repräsentierten Mediums zuließe.« (ebd., 590; Hervorhebung im Original)

Natürlich ist eine solche Bezugnahme im Grunde paradox, weil für das Medium, auf das Bezug genommen wird, bestimmte Eigenschaften herausgenommen werden, die eigentlich erst durch diesen Vergleich prägnant werden. Doch gerade in dieser wechselseitigen Bezugnahme wird deutlich, dass Intermedialität stets als ein historisch wandelbares Konzept verstanden werden muss, welches ständig »neue intermediale Dispositive« (Roloff 1997, 3) generiert. So folgert Schröter pointiert:

»Die Transformationen erzeugen ein Wissen über das repräsentierte und ein reflexives Wissen über das repräsentierende Medium, statt es vorauszusetzen. Vielleicht tragen sie gar zur Produktion des Wissens bei, was ein je und je gegebenes Medium überhaupt *ist*.« (2008, 590; Hervorhebung im Original)

»Was an einem gegebenen Medium *als spezifisch* erscheint, ist zunächst abhängig von den ›umlagernden Bezugspunkten‹ (Saussure), d.h. den (impliziten) Definitionen anderer Medien, die als Kontrast herangezogen werden müssen.« (ebd., 593; Hervorhebungen im Original)

Eine Kategorie, die von Schröters Klassifizierungssystem auf den ersten Blick nicht erfasst wird, sind »Medienwechsel« (Rajewsky 2002, 16), d.h. bspw. Literaturverfilmungen, Novelizations oder andere Arten von »Transformation[en] eines medienspezifisch fixierten Prätextes« bzw. »Text«substrats in ein anderes Medium« (ebd.). Allerdings lassen sich diese Transformationsanalysen i.d.R. an transmediale oder auch ontologische Intermedialitätsansätze angliedern – und in diesem Punkt zeigt sich gerade auch die Stärke von Schröters Klassifizie-

rungssystem. Denn häufig scheinen sich Analysen von Medienwechseln an rein inhaltlichen/stofflichen Unterschieden abzuarbeiten, während eigentlich die Frage nach den – aus intermedialer Perspektive entscheidenden – medienspezifischen Momenten und/oder den medienunabhängigen Formen einer Adaption im Vordergrund stehen sollte, bspw. die ›filmischen Eigenheiten‹ einer Literaturverfilmung (bzw. ›unverfilmbare‹ Elemente der Vorlage) oder eben die Formanalyse in beiden medialen Umsetzungen.

POV und formale Intermedialität

Wie ist die Analyse von POV-Formen und Figurensubjektivität nun innerhalb dieser vier Arten von Intermedialität zu verorten? Es wurde bereits ausgeführt, dass narrative und bildästhetische Formen die wesentlichen Vergleichselemente bilden. Somit handelt es sich bei den folgenden Überlegungen vor allem um formale/transmediale Intermedialitätsanalysen.⁴¹² Methodisch wird auf narratologische und neoformalistische Ansätze zurückgegriffen, die zwar für die jeweiligen Einzelanalysen z.T. modifiziert werden müssen, in ihrer grundlegenden begrifflichen Systematik jedoch stets medienübergreifend – transmedial – funktionieren. Flankiert werden diese Überlegungen allerdings häufig von ontologischen Fragestellungen, die immer dann in Erscheinung treten, wenn es um die Aktualisierung der narrativen und bildästhetischen Formen in »medialen Materien« (Schröter 2008, 586) geht – mit andern Worten: wenn sich Formen medienspezifisch manifestieren. So ist bspw. ein für das Computerspiel zentrales Charakteristikum wie *Interaktivität* mit narrativen und neoformalistischen Ansätzen zunächst einmal kaum fassbar. Werden jedoch die jeweiligen Formausprägungen nicht als starrer Strukturcode, sondern als »historisch[er], diskurs- und beobachterabhängig[er]« (Rajewsky 2008, 55) Prozess gesehen, können den jeweiligen narrativen/bildästhetischen Elementen im Zuge der Formaktualisierung neue Funktionslogiken zugeordnet werden. Dieser Prozess wird bspw. für den Fall einer Funktionalisierung von Bildstörungen als Interface-Elemente (Perception-Interface, vgl. Kap. IV – 2.4) besonders deutlich.

Formale/transmediale Analyse-Methoden I – Narratologie

Zum intermedialen Anspruch der Narratologie muss an dieser Stelle nicht viel gesagt werden, schließlich verweist die grundlegende These einer Universalität von erzählerischen Strukturen auf die intermediale Ausrichtung dieser Forschungsrichtung. »One of the most important observations to come out of narratology is that narrative itself is a deep structure quite independent of its medium.« (Chatman 1981, 117) Zwar benötigte die Narratologie, die um 1915 in Ansätzen des Russischen Formalismus entwickelt und im Strukturalismus seit

den 1950er Jahren weiter ausgearbeitet wurde, einige Jahrzehnte, um diese Observation einer Medienunabhängigkeit auch praktisch umzusetzen, die vorliegende Arbeit kann jedoch auf eine mittlerweile recht umfangreiche Literatur zu Narration und Film (bspw. Bordwell 1985; Chatman 1990; Branigan 1984/1992; Schlickers 1997) bzw. Narration und Computerspiel (bspw. Neitzel 2000; Kücklich 2002) zurückgreifen. Eine ausführliche Auseinandersetzung mit narratologischen Systematiken und Begrifflichkeiten wird in Kap. II – 3 erfolgen, hier werden auch explizit die notwendigen medienspezifischen Modifikationen diskutiert.

Formale/transmediale Analyse-Methoden II – Neoformalismus

Da neoformalistische Ansätze bislang eher selten in Intermedialitätsanalysen Anwendung gefunden haben – insb. natürlich weil dieses Forschungsprogramm anhand (und für die Analyse) von filmspezifischen Stilmitteln entwickelt worden ist – muss dieser Abschnitt umfangreicher als die Ausführungen zur Narratologie ausfallen.

Neoformalistische Filmanalyse, kognitiv orientierte Filmtheorie und die historische Poetik des Kinos (als Basis für eine Geschichte der filmischen Stile) bilden die »drei Eckpfeiler« (Albersmeier 2003, 27) eines von Hans J. Wulff als »Wisconsin-Projekt« (1991) betitelten, international sehr erfolgreichen Forschungsansatzes, dessen Kern die filmtheoretischen Arbeiten von David Bordwell und Kristin Thompson darstellen. Der neoformalistische Ansatz ist als »eine radikale Abkehr von der in den 1970er Jahren in der angloamerikanischen Filmwissenschaft vorherrschenden ›Screen Theory‹« (Hartmann/Wulff 2003, 191-192) ¹³ zu sehen. Er integriert Filmtheorie, Filmanalyse und Filmgeschichte und stellt keine geschlossene Einzeltheorie dar, sondern ist vielmehr eine Sammlung aufeinander abgestimmter Analyse- und Beschreibungswerkzeuge.

»[The neoformalist approach] is not a united theory. First, it is not a single theory but rather a constellation of small-scale theories. Second, these various small-scale theories conceptualize the issue differently. Third, the theories, taken together do not form a single framework.« (Stam 2000, 237) ¹⁴

Im Mittelpunkt steht die Forderung nach »eine[r] dezidierte[n] Hinwendung zum filmästhetischen Material« (Hartmann/Wulff 2003, 192) in Form von »detailgenauen historischen Analysen auf breiter empirischer Basis« (ebd.) – es geht somit um ein Instrumentarium für einen »middle-level research«-Ansatz (Bordwell 1996, 26), der stets nah am Untersuchungsobjekt bleibt und eine aussagekräftige Benennung und Analyse verschiedener filmischer Arrangements erlaubt.

Den Schwerpunkt des neoformalistischen Ansatzes bildet die Entwicklung einer Stilgeschichte des Kinos. Neben Bordwells Arbeiten zu den Filmen von Dreyer, Ozu und Eisenstein (*The Films of Carl-Theodor Dreyer* (1981), *Ozu and the Poetics of Cinema* (1988), *The Cinema of Eisenstein* (1993)) ist die Beschreibung ästhetischer Prozesse des Kinos vor allem durch den Band *The Classical Hollywood Cinema* (Bordwell/Staiger/Thompson 1985) geleistet worden. Diese »bahnbrechende Studie« (Jöckel 2005, 20) beschreibt anhand von über 100 Filmbeispielen aus den Jahren 1917 bis 1960 das Zusammenwirken von Produktionsbedingungen, Technologien und Genres im Hollywood-Kino und leitet daraus eine bestimmte Stilform her – den *Classical Style*.¹⁵ Dieser umfasst ein (historisch gesehen einigermaßen stabiles¹⁶) Set verschiedener *Devices*, die in Systemen gebündelt werden und spezifische Funktionen erfüllen. So ergibt sich aus der Verbindung eines möglichst »unauffälligen« »styleless style« (Cowie 1998, 187) mit einer auf Kausalität und Motivation ausgerichteten Erzählung ein Leitmotiv des Classical Hollywood Cinemas, das vor allem auf illusionsfördernde Routinen setzt, indem es den Einsatz der Filmtechnik und die Konstruiertheit der Erzählwelt weitestgehend zu verhüllen versucht.

Zwar ist der Neoformalismus anhand von filmspezifischen Stilmitteln entwickelt worden, jedoch weist Schröter (1998, 138-140) in seiner Auseinandersetzung mit Bordwell, Thomson und Branigan nach, dass der Neoformalismus sehr wohl »als theoretischer Rahmen für Untersuchungen transmedialer Formen von Intermedialität geeignet« (ebd., 138) ist. Während bei vielen »narrativen oder einfacheren formalen Strukturen des Films« (ebd. 139) die intermediale Anwendbarkeit ohnehin weitgehend gegeben ist, zeigt Schröter zudem, dass es sich auch bei den vermeintlich »uniquely cinematic techniques« (Branigan 1992, 119), die der Neoformalismus beschreibt, oftmals allenfalls um (bewegt-) bildspezifische Eigenschaften handelt (vgl. Schröter 1998, 139), die somit auch auf das Computerspiel angewendet werden können.

Film/Computerspiel – andere intermediale Ansätze

Ein kurzer Überblick zu anderen intermedialen Ansätzen zu Film-Computerspiel-Vergleichen soll dieses Kapitel abschließen. Weitgehend unberücksichtigt bleiben dabei, wie bereits dargelegt, diejenigen Texte, die in prophetischer Art und

Weise schlicht eine zukünftige oder zu großen Teilen bereits vollzogene Verschmelzung von Film und Computerspiel im Zuge der Angleichung der digitalen Produktionsverfahren konstatieren (vgl. bspw. Moorstedt 2008). Ohne die Vielzahl der erschienenen Arbeiten hier ausführlich behandeln zu können, lassen

Kate: It doesn't make any sense.

Charlie: It does, if you know this is just a game.

(GAME BOX 1.0 (2004))

sich innerhalb des Forschungsfelds 17 im Wesentlichen vier Strömungen identifizieren: (1) Analysen von Film-/Computerspieladaptionen (Verbindungen auf der Ebene der Werkeinheit bspw. in Form von Tie-in-Games oder Franchises), (2) Genre-Vergleiche, (3) Einbindungen von filmischen Sequenzen im Computerspiel (auf der Ebene einzelner Szenen (Cutscenes)), (4) Untersuchungen von Spiellogiken/-konventionen im Film (auf der Ebene der Verknüpfung dieser Szenen).

Ad 1. Auch wenn aktuell knapp 80 Computerspiel-Verfilmungen 18 und unzählige Spielumsetzungen von Filmen die Verknüpfung der beiden Medien Film und Computerspiel – oder vielleicht auch vielmehr die Verflechtung von Film- und Game-Industrie (vgl. Distelmeyer 2006) – deutlich machen, stellt sich diese Verbindung für intermediale Vergleiche häufig als ein eher enttäuschender Ansatzpunkt dar; denn bei genaueren Analysen bleibt oft nicht mehr als ein gemeinsamer ›Look‹ von Film und Videospiel übrig. So entpuppen sich lizenzierte Spiele zu Filmen meist als nur mäßig originelle Kopien anderer erfolgreicher Spielkonzepte, auf die das jeweilige Filmszenario (mehr oder weniger sorgfältig) aufgesetzt wurde. 19 Umgekehrt erweisen sich Computerspiel-Verfilmungen häufig als uninspirierte Genreproduktionen, die außer dem Setting und der Rahmenhandlung wenig Ähnlichkeit mit dem Spielerlebnis der Vorlage aufweisen – Matteo Bittanti spricht hier treffend von *gameexploitation*. 20 So fehlt den Adaptionen ein Bewusstsein für die Ironie des thematischen und stilistischen Zirkelschlusses, denn oft handelt es sich eben nur um einen Re-Import des Szenarios, da das Computerspiel selbst aus einer Verarbeitung filmischer Topoi hervorgegangen ist. Dass ein Vergleich von Film und Computerspiel entlang solcher Franchise-Entwicklungen durchaus sehr erhellend in Bezug auf Querverbindungen innerhalb der Medienlandschaft sein kann, zeigen bspw. Geoff King für die DIE HARD-Filme (*Die Hard/Try Harder: Narrative, Spectacle and Beyond, from Hollywood to Videogame* (2002)) und Derek A. Burill für die popkulturelle Ikone James Bond (*»Oh, Grow Up 007«: The Performance of Bond and Boyhood in Film and Videogames* (2002)). Dabei zeichnen sich beide Aufsätze zwar durch eine große Detailkenntnis ihres Materials aus, enttäuschen jedoch letztlich im Ergebnis, da recht schnell erkennbar wird, dass sowohl die DIE HARD-Games als auch die JAMES BOND-Umsetzungen jeweils nur auf etablierten Spielgenres aufsetzen und so die Verschmelzung zwischen Film und Computerspiel letztlich nur auf thematischer Seite stattfindet.

Ad 2. Genre-Vergleiche organisieren ihr Material entweder an von filmischen Genre-Systemen abgeleiteten Kategorien, bspw. Survival-Horror (vgl. Krzywinska 2002) oder Martial Arts (vgl. Hunt 2002), oder an Computerspiel-spezifischen Klassifizierungen (bspw. das First-Person-Shooter-Genre (vgl. Bryce/Rutter

2002)). Die Argumentation verläuft dabei meist entlang einer historischen Entwicklungslinie des jeweiligen Genres und soll aufzeigen, dass die Spiele zunehmend stärker von filmischen Ästhetiken beeinflusst sind – und umgekehrt. Doch auch wenn sich die durch diese Kategorisierungen erzeugten Überschneidungsflächen i.d.R. als durchaus fruchtbares Analysematerial darstellen⁴²¹, scheinen die jeweiligen Gegenüberstellungen zu etwas diffusen Vergleichsmomenten zu tendieren. Wenn bspw. bei Bryce und Rutter in Bezug auf das First-Person-Shooter-Genre von einem »increased borrowing from cinematic techniques« (2002, 71) die Rede ist, mögen sich verschiedene Techniken (u.a. Bulletime-Effekte) zwar durchaus als treffende Beispiele erweisen, jedoch bleibt die Begründung der Auswahl eben genau *dieser* Techniken weitgehend aus. Der Grund hierfür dürfte wiederum ein fehlendes Bewusstsein für die paradoxe intermediale Bezugnahme sein. Um hier noch einmal Schröter zu zitieren: »Die Transformationen erzeugen ein Wissen über das repräsentierte und ein reflexives Wissen über das repräsentierende Medium, statt es vorauszusetzen.« (2008, 590) Vor diesem Hintergrund scheint die Definition des untersuchten Materialkorpus' über Genrekategorien oft dazu zu neigen, den eigentlichen intermedialen Kern der Untersuchungen zu verschleiern.

Ad 3. Computerspiel-Cutscenes erscheinen als intermedialer Analysegegenstand einerseits naheliegend, weil hier die vielleicht größten Überschneidungsflächen zwischen Spiel und Film zu finden sind. Andererseits sind Cutscenes für intermediale Vergleiche aber auch denkbar ungeeignet, da es sich i.d.R. um nicht-interaktive Zwischensequenzen handelt. Allerdings greift diese These mittlerweile zu kurz, denn während Cutscenes zu Beginn der Computerspielgeschichte allenfalls als Intro/Outro die Rahmengeschichte eines Spiels begründeten, sind in aktuellen Spielen zahlreiche Strategien zur stärkeren Integration dieser Sequenzen zu beobachten (vgl. Hancock 2002) – bspw. die Einbindung aufwendiger Skript-Events (z.B. in *HALF-LIFE 2* (2004)) oder die Vermischung mit Reaktionsspielen, so genannte *Quick-Time-Events* (z.B. in *RESIDENT EVIL 4* (2005) oder *FAHRENHEIT* (2005)). Zudem wird die visuelle Kohärenz durch die Realisierung der Zwischensequenzen direkt innerhalb der Spiel-Engine verstärkt. So zeigen sich Cutscenes – oder besser: die verschiedenen Arten von Cutscenes – vor allem im Hinblick auf bestimmte narrative Strategien als hochinteressanter Analysegegenstand (vgl. Klevjer 2002; Eichhorn/Sorg 2005), bleiben aber für intermediale Analysen letztlich eher eine Nische, allein schon weil der Transfer immer nur einseitig vom Film zum Computerspiel verläuft.

Ad 4. Die umgekehrte Transferbewegung ist Gegenstand der Analyse von Spiellogiken/-konventionen im Film.

»Moreover, film directors are increasingly borrowing video game conventions to tell their stories. They remediate the diegetic trademarks of video games. This happens, for instance, for films that present multi-narratives and reject the medium's traditional linearity. Other films use the role-playing metaphor to deliver original and innovative plots.« (Bittanti 2001, 247)

»This happens with films like GROUNDHOG DAY [1993], RUN LOLA RUN [LOLA RENNT, 1998], BEING JOHN MALKOVICH [1999], DARK CITY [1998], THE MATRIX [1999], TOY STORY [1995], and TOY STORY 2 [2000].« (ebd., 95)

Zwar sind bei vielen Arbeiten, die dieser Ausgangsthese folgen (bspw. Grieb 2002; Walther 2004; Liebrand 2007; Sorg 2007), wiederum meist die gleichen hier schon genannten Kritikpunkte angebracht – insb. der nur einseitige Transfer, die recht diffuse Kategorieauswahl und die Vernachlässigung der paradoxen Grundstruktur intermedialer Bezugnahmen. Allerdings erscheint der dieser Arbeit in Grundzügen sehr ähnliche Fokus auf Form-Vergleiche insgesamt als eine vielversprechende Strategie. Das größte Problem dieser Strömung ist in den meisten Fällen momentan vor allem eine Beschränkung auf die immer gleichen Spielkonventionen (insb. Restart-Logiken und andere »temporale Spielereien«).⁴²² Ein erster Versuch dieses Phänomen mit breiterem Fokus aufzuarbeiten liegt allerdings mit dem Sammelband *Spielformen im Spielfilm* (Leschke/Venus 2007) mittlerweile vor.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass die meisten der hier vorgestellten Ansätze eher an Einzelbeispielen operieren und ihre Thesen und Ergebnisse eine eher geringe Reichweite für weiterführende Untersuchungen aufweisen. Natürlich ist das hier entwickelte Vergleichsmodell weit von einem »Universalwerkzeug« zur Spielanalyse entfernt, allein schon, weil durch die Vergleichsebene POV nur Avatar-basierte 3D-Computerspiele in Frage kommen und dieser Korpus außerdem noch weiter auf Action- und Action-Adventure-Spiele eingeschränkt wird (vgl. Kap. 1 – 3). Allerdings soll – zumindest für diese umfangreiche Gruppe – ein operationalisierbares Modell entwickelt werden, das zwar an prägnanten Beispielen entwickelt wird, durch ein flexibles Kategorisierungssystem und vor allem durch ein differenziertes Beschreibungsvokabular aber auch als Schablone für weiterführende formästhetische Spielanalysen dienen kann.

I – 2 Point of View-Formen & Perspektive

Auch wenn die Betonung des POV – sei es im engeren Sinne als (zentralperspektivisch organisierte) Nachahmung eines Blickpunktes oder im weiteren (metaphorischen) Sinne als subjektiv gefärbte Darstellungsart, die an eine bestimmte Figur gekoppelt ist – als »most significant aspect of a narrative structure« (Stam 1992, 87)

»I consider point of view to be a textual system which controls (expands, restricts, changes) the viewer's access to meaning. [...] Point of view basically answers the question: what work (by ›whom‹) has transformed matter into meaning?« (Branigan 1984, 211-212)

auf den ersten Blick vielleicht als zu stark akzentuiert erscheinen mag, erweist sich der POV bzw. die Figurenperspektive als zentrale Kategorie innerhalb eines größeren kultur-/philosophiegeschichtlichen Rahmens als durchaus berechtigt. Ohne sich in den unterschiedlichen erkenntnistheoretischen Strömungen zu verlieren und den verschiedenen historischen Aufarbeitungen der Geschichte der (Zentral-)Perspektive detailliert nachgehen zu wollen, sei im Folgenden, in all der gebotenen Verknappung der Argumentation, auf die Wurzeln des Beziehungsgeflechts zwischen Perspektive, Subjektbegriff und erkenntnistheoretischen Weltbildern verwiesen.

Die Zentralperspektive – 1413 durch den Architekten und Bildhauer Filippo Brunelleschi zum ersten Mal in regelhafter Weise angewendet und 1435/1436 durch Leon Battista Albertis Schriften *De pictura* und *Trattato della Pictura* theoretisch gefasst – setzt über das Verhältnis von Augenpunkt und Fluchtpunkt den Betrachter – das wahrnehmende Subjekt – als zentrale Bezugsgröße. **424**

»Diese technischen Details haben mentalitätsgeschichtliche Folgen. So wie der Fluchtpunkt das Bild objektiv zu organisieren scheint, so erweckt der Augenpunkt im Betrachter den Eindruck, daß er über das Gesehene verfügt.« (Schulte-Sasse 2002, 770)

Anders formuliert: Der Mensch wird in dieser zentralperspektivischen Blickpunktanordnung ein »erkennendes Subjekt, das sich die zu erkennende Welt als Objekt gegenüber setzt« (Engelmann 1990, 14).

»Niemand kann sagen, wodurch dieser Prozeß eingeleitet worden ist. Doch scheint sicher zu sein, daß die Linearperspektive frühes Zeugnis eines langzeitlichen kulturevolutionären Prozesses ist, in dem Subjekte durch das Durchexerzieren neuer Verhaltensweisen sich in Raum und Zeit zu situieren lernen und sich damit allererst als (forschende und handelnde) Subjekte konstituieren.« (Schulte-Sasse 2002, 770)

Das Aufkommen der Zentralperspektive und ihre theoretische Ausformulierung kann so als erstes Anzeichen einer »Umorientierung des menschlichen Blicks, die zahllose Bereiche von Praxis und Theorie ergreift« (ebd., 763), gesehen wer-

den. Allerdings dauert es nach Albertis Schriften noch knapp 300 Jahre bis die Perspektive als erkenntnistheoretische Figur adaptiert wird. Dies geschieht zunächst durch Leibniz²⁵ und wird später auf radikalere Weise bei Chladenius (insb. durch die Einführung des Begriffs *Sehepunkt* (1742, vgl. Schulte-Sasse 2002, 767-769) und schließlich bei Baumgarten²⁶ vollzogen.

Spätestens seit der Postmoderne – die weitere Ausdifferenzierung des Perspektivismus in der Neuzeit einmal außen vor gelassen, denn es gilt hier nur die beiden Pole dieser Entwicklung aufzuzeigen – ist jedoch das Konzept des »Subjekts als selbstbewußter Beobachter von Welt« (Schulte-Sasse 2002, 767) brüchig geworden – und so muss die Entwicklungslinie im Zuge des vielbeschworenen »fragmentierte[n] Subjekt[s]« (Jameson 1986 [1984], 59) für die Abbildung auf aktuelle Filme und Computerspiele noch einmal erweitert werden. Der POV als »most significant aspect« dürfte zwar auch – so die hier vertretene These – insbesondere im zeitgenössischen Kino seine Relevanz haben, doch gilt es differenziert zu untersuchen, wie sich POV-Variationen in ihren formalästhetischen Strukturen verändert haben.

Die detaillierte Beschäftigung der historischen Verbindungsstränge muss hier ausbleiben und soll stärker theoriegeschichtlichen und/oder metatheoretisch angelegten Arbeiten vorbehalten bleiben, die weniger nah an konkreten Beispielanalysen operieren (müssen).²⁷ Die Bedeutung der Zentralperspektive in diesem Maße zu betonen, mag in einigen Aspekten kritikwürdig erscheinen – wobei diverse Kritikpunkte sicherlich auch schlicht der extrem verkürzten Argumentationslinie in diesem Abschnitt geschuldet sein dürften. Jedoch werden die weiterführenden Darstellungen geneigt sein, dieser kultur-/philosophiegeschichtlichen Entwicklungslinie zu folgen und die »mentalitätsgeschichtliche[n] Folgen« auch auf narrative Formen zu applizieren²⁸, denn – und dies ist von entscheidender Bedeutung – der Einfluss der Zentralperspektive stellt hier letztlich nur eine *Rahmung* dar und will die *Relevanz des POV als intermediale Vergleichskategorie* stärken, daraus aber keine unmittelbaren ontologischen Qualitäten eines Mediums ableiten, so wie dies bspw. bei der Apparatus-Theorie²⁹ der Fall ist. Anders formuliert: Perspektive und Subjekt/Subjektivierung sollen hier nur auf einer abstrakten Ebene gekoppelt werden, allein schon, weil die Zentralperspektive kein Äquivalent zur »natürlichen« Raumwahrnehmung darstellt (vgl. hierzu auch Anmerkung 33), sondern »nur« eine »symbolische Form« (Panofsky), und somit *eine* mögliche Projektionsart neben anderen Verfahren (bspw. Parallelprojektion). Dieser Umstand ist gerade auch im Hinblick auf das Computerspiel von Relevanz, da für das digitale Bild, anders als im Fall der optischen Medien, die linearperspektivische Geometrie nicht bindend ist – auch wenn hier aufgrund des thematischen Fokus' i.d.R. zentralperspek-

tivisch organisierte Darstellungen im Vordergrund stehen werden (vgl. hierzu auch insb. Kap. III – 4.2).

I – 3 Strukturierung

Nachdem die maßgeblichen Analysemethoden – Narratologie und Neoformalismus – festgelegt und die Vergleichsformen – POV/Figurenperspektive – definiert (und legitimiert) wurden, kann im Folgenden eine kurze Strukturierung der zu leistenden Theorie- und Analysearbeiten erfolgen.

Im Bereich der Filmtheorie gilt es, die zahlreichen Ansätze zum POV und zur Darstellung von Subjektivität, allen voran Edward Branigans Thesen (1984), systematisch aufzuarbeiten (Kap. II – 1/II – 2). Zudem wird es darum gehen, narrative und neoformalistische Modelle (insb. auch in ihrem Beschreibungsvokabular) gegenseitig anschlussfähig zu machen (Kap. II – 3), um sie schließlich innerhalb einer umfassenden Systematisierung zusammenzuführen (Kap. II – 4). Eine Einarbeitung/Reflexion postmoderner Stilmerkmale kann teilweise bereits innerhalb dieses theoretischen Rahmens erfolgen, wird aber vor allem Gegenstand der nachfolgenden Analyse-Kapitel sein.

Im Bereich der Game Studies stellt sich die Ausgangssituation anders dar, denn im Gegensatz zur Filmtheorie, ist das Feld der theoretischen Auseinandersetzungen mit POV-Darstellungen sehr überschaubar. Ungleich prominenter ist hingegen das Feld der Avatar-Theorien, das im Hinblick auf seine Relevanz für Subjektivierungsformen überprüft (Kap. III – 1/III – 2/III – 3) und für die bestehenden filmtheoretischen Vorarbeiten anschlussfähig gemacht werden soll (Kap. III – 4). Ziel ist somit die Erarbeitung einer Analysematrix, die flexibel genug für die Integration der jeweiligen medienspezifischen Subjektivierungsstrategien des Films und des Computerspiels ist, diese aber innerhalb eines einheitlichen Beschreibungsvokabulars verarbeiten kann.

Schließlich sollen die entwickelten Modelle durch umfangreiche und detaillierte Materialanalysen überprüft und verfeinert werden, wobei sich medienspezifische Untersuchungen (zur Identifikation von Formen) mit medialen Vergleichen (zur Verdeutlichung/Kontrastierung der unterschiedlichen Funktionslogiken dieser Formen) abwechseln. Die Auswahl des Analysematerials orientiert sich dabei einerseits an den erarbeiteten Systematisierungen (Kap. IV – 1/IV – 2/IV – 3), andererseits gilt es Sonderfälle zu ergänzen, die von Branigans Modellen und anderen wichtigen Arbeiten nicht berücksichtigt wurden (Kap. IV – 4).

Abschließend wird die Flexibilität des Beschreibungsmodells durch die Übertragung auf bzw. Verbindung mit andere/n Systematisierungen – in diesem Fall die Kategorien Genre und Postmoderne – überprüft (Kap. V).

Was hat dieser zweite Einleitungsabschnitt noch zu leisten? Im Wesentlichen – als Maßnahme gegen ein »spekulatives Schweifen« (Prümm 1988, 197) – eine weitere Präzisierung des untersuchten Phänomen- und Objektbereichs. Dies soll erstens durch eine geschärfte Definition der Begriffe *POV*, *Figurenperspektive* und *Figurensubjektivierung* erfolgen, und zweitens durch eine differenzierte Eingrenzung des Untersuchungsbereichs nach thematischen und historischen Kriterien.

Begriffsdefinition(en)

Der Begriff *Point of View* zeichnet sich durch eine gewisse Unschärfe aus: Handelt es sich um die Perspektive einer Filmfigur, eines Erzählers, eines Autors oder ist eine Art von Bindung des Zuschauers an den Film gemeint? Symptomatisch für die Auffächerung ist die Verwendung des POV-Konzepts in filmtheoretischen Diskursen:

»The category of point-of-view is one of the most important means of structuring narrative discourse and one of the most powerful mechanisms for audience manipulation. [...] It has been used to signify a vast range of functions, from the technical sense of the point-of-view shot, to the general sense of orienting the work through a certain character's perspective, to the ›attitude‹ of the narrator, to the world-view of the author, to the affective response and epistemic range of the spectator.« (Stam et al. 1992, 84)

Um eine Überschaubarkeit des Untersuchungsbereichs zu gewährleisten, muss die Frage, wie POV und Subjektivität analysiert werden können, also zunächst segmentiert werden. Vorweg deshalb eine erste vorläufige Definition – und damit Eingrenzung – der verwendeten Begriffe: I.d.R. wird nur im Fall von Figurensubjektivität von *Subjektivierungsstrategien* gesprochen – sofern andere Begriffsbestimmungen kontextuell nicht explizit deutlich gemacht sind –; d.h., es geht um Techniken zur *Markierung* subjektiver oder subjektiv gefärbter Wahrnehmungsformen einer Figur. Zudem soll Bela Balázs' Unterscheidung zwischen »the mind in the world« und »the world of the mind« (Balázs 1970, 179) herangezogen werden. »The mind in the world« bezieht sich auf eine Darstellung, welche die Welt so zeigt, wie sie der Filmfigur erscheint. »The world of the mind« hingegen ist für Balázs ein rein mentales Bild, für das es keine objektive Entsprechung in der Realität der Filmfigur gibt. Christine Brinckmann nimmt die gleiche Zweiteilung vor und spricht schlicht von »Subjektivierung« und von »Subjektivem« (1997b, 115-116). **430**

Eine wichtige Anmerkung zur Figurenperspektive muss hier noch hinzugefügt werden: Die Fokussierung auf Figurensubjektivität zieht gleichzeitig eine weitere Einschränkung bei der Auswahl der Analysebeispiele nach sich; denn die zu untersuchenden Filme und Computerspiele müssen eine (zumindest partiell) geschlossene Diegese aufweisen, da die Möglichkeit zur Darstellung von Figurensubjektivität i.d.R. eine ästhetische Illusionsbildung³¹ beim Zuschauer/Spieler voraussetzt. Anders formuliert: Experimentell gebrochene Erzählungen sind normalerweise hochgradig autorreferenziell, d.h. ihre textuellen Inkongruenzen lassen sich nur unzureichend textimmanent (bspw. in Form von fragmentierten Figurenperspektiven) aufschlüsseln, sondern verweisen unweigerlich auf eine textexterne Autor-Instanz. Eine ausführliche Abgrenzung von Figuren-, Erzähler- und Autorperspektive(n) wird in Kap. II – 5 erfolgen.

Thematische und historische Eingrenzungen

Die Auswahl der Analysebeispiele wird (mit wenigen Ausnahmen) (1) auf den Bereich des zeitgenössischen Mainstream-Kinos sowie (2) auf aktuelle Avatar-basierte Computerspiele beschränkt und (3) primär an visuellen Stilmitteln orientiert sein.

Ad 1. In den meisten Fällen beschränken sich die Filmbeispiele auf die letzten 10 bis 15 Jahre, ein Zeitraum, der sich weitgehend mit der Entwicklungslinie derjenigen Computerspiel-Ästhetiken deckt, auf die in dieser Arbeit Bezug genommen wird, insb. dem Siegeszug des First-Person-Shooter-Genres seit Beginn der 1990er Jahre.³² Abgesehen von dem Verweis auf Klassiker wird nur in seltenen Fällen auf Beispiele älteren Produktionsdatums zurückgegriffen. Der Versuchung aus bestimmten Beispielen filmhistorische Tendenzen und Strömungen abzuleiten, wird zwar meist schwer zu widerstehen sein – schließlich soll es ja unter anderem auch um eine Erweiterung/Aktualisierung von Branigans Formenkörper gehen –, jedoch handelt es sich hier letztlich eher um historische Schlaglichter und nicht um einen Beitrag zur Filmgeschichtsschreibung.

Ad 2. Die Analyse beschränkt sich auf Avatar-basierte Spiele, die über eine dreidimensionale Raumdarstellung verfügen – schlicht weil diese Kriterien für die Realisierung einer Figurenperspektive notwendig sind (vgl. Kap. III – 4.2). Um die Untersuchung des Einflusses von Spielelementen bzw. -motivationen in ihrer Komplexität handhabbar zu machen, wird diese Auswahl zusätzlich auf Singleplayer-Modi von Action- bzw. Action-Adventure-Spielen eingegrenzt. Der Fokus wird zudem, insb. aus Gründen der Vergleichbarkeit im Bereich grafischer Stilelemente und daraus ableitbarer Immersionswirkungen (vgl. Kap. III – 2), auf aktuellen Spielen der Next-Gen-Konsolen (Xbox 360, Playstation 3) liegen.

Eine historische Einordnung bestimmter Techniken/Stilmittel wird auch hier nur sehr punktuell erfolgen können.

Ad 3. Eine letzte Einschränkung zum Objektbereich: Die folgenden Analysen konzentrieren sich vor allem auf die visuelle Ebene. Auditive und haptische Elemente werden zwar keineswegs ausgeblendet, allerdings i.d.R. eher rudimentär dargestellt. Die wesentliche Systematisierung der Stilmittel orientiert sich an Bildstilisierungen. Diese Vernachlässigung insb. der auditiven Ebene ist wiederum dem begrenzten Umfang dieser Arbeit geschuldet, vor allem jedoch der Problematik, dass eine Untersuchung von Subjektivierungen der Audiospur keinesfalls durch eine einfache Übertragung der Kriterien für visuelle Strategien zu realisieren ist, sondern z.T. grundlegend andere Analysekategorien verlangt, wie Barbara Flückigers sehr aufschlussreicher Vergleich zwischen einer Blickpunkt- und einer Art *Hörpunkt*-Struktur im Film verdeutlicht (vgl. 2001, 369). Für eine ausgezeichnete Analyse von Subjektivität im Film im Hinblick auf die Tonebene sei hier deshalb auf die Arbeiten von Flückiger verwiesen (ebd., 362-411). Untersuchungen zur subjektivierenden Wirkung von Sound im Computerspiel finden sich bei Axel Stockburger (2006, 175-208) sowie bei Gunter Süß (2006, 46-58, 105-117).

II FILMTHEORIE – VOM POINT OF VIEW ZUR FIGURENPERSPEKTIVE

II – 1 Subjective Structures

Die Filmtheorie hat sich mit der Darstellung von Subjektivität immer wieder beschäftigt³⁵, jedoch ist die Debatte durchzogen von begrifflichen Unschärfen und Widersprüchen, die eine Zusammenschau der einzelnen Ansätze erschweren. Die Variationsbreite zur Darstellung von Figurensubjektivität wird häufig entweder sehr eng – dann meist auf eine subjektive Kamera beschränkt – oder sehr weit – im Sinne einer generellen empathischen Bindung an eine Figur – gefasst. Figurensubjektivität kann dabei sowohl auf das Verfahren einer räumlichen Orientierung – die Frage nach dem Blickpunkt, dem physischen Standpunkt einer Figur – reduziert, aber auch im metaphorischen Sinne als eine Geisteshaltung, als Ausdruck eines psychologischen Prozesses gedacht werden (vgl. Flückiger 2001, 366; Weber 2008, 123). Eine solche Unschärfe verweist bereits auf das Problem, dass so etwas wie eine eindeutig subjektive Einstellung im Film nicht zu existieren scheint (vgl. bspw. Branigan 1984, 124; Flückiger 2001, 365; Metz 1997, 97-99; Schweinitz 2007, 96), denn Subjektivierungen lassen sich, anders als in der Literatur, letztlich nur kontextuell realisieren. »Die subjektive Markierung läßt sich vom narrativ-diegetischen Block nicht trennen und ist daher immer kontextuell.« (Metz 1997, 102)

»Die literarische Konzeption der Innensicht einer Person, die sich in Sätzen des Typus: ›Sie dachte‹, ›sie fühlte‹, ›sie erinnerte sich‹ ausprägt, ist nicht auf den Film zu übertragen. Der Übergang von einer neutralen Außensicht zu einer persönlichen Sicht, gar einer Innensicht, muß durch Transitionsmerkmale gekennzeichnet werden: etwa durch die Heranfahrt an ein Gesicht, Überblendung, auf die dann eine Erinnerung der Person oder auch ein Traum folgen kann.« (Koeber 2002, 446)

Die Notwendigkeit solcher Transitionsmerkmale veranlasste Jean Mitry zu einer grundlegenden Ablehnung subjektiver Bilder im Film, da ein ›wirklich subjektives Bild‹ die Markierung der Subjektivität in sich selbst tragen müsse.

»[T]he subjective image is incapable by itself of making us share in the impressions and sensations of a character whose place we might find ourselves taking, since it is not in itself subjective. This is why the ›absolute subjectivism‹ [...] is an obvious impossibility.« (Mitry 1998, 209)

Mitry blendet mit einer solchen Argumentation – so ›elegant‹ sie auf den ersten Blick sein mag – im Grunde aber die Medialität des Films aus.

»Mitry's categories depend on *a priori* categories of human consciousness (reality vs. imagination, memory, awareness) – recognized by and in real spectators – as well as a theory of film as a particular sort of representational system – a certain duplication of visible, concrete reality. Subjectivity is defined and measured against the (assumed) absolute duplication of concrete reality.« (Branigan 1984, 214; Hervorhebung im Original)

Auch wenn die filmische Imitation des Blickpunkts einer Figur zwangsläufig einen Vergleich mit dem ›natürlichen‹ Sehen evozieren mag und Mitrys These durchaus das Bewusstsein für den kritischen Status filmischer Subjektivität schärft, läuft eine solche Argumentation aber letztlich ins Leere, da sie immer wieder nur auf den Unterschied zwischen filmischen Repräsentationen und so etwas wie ›natürlicher‹ Wahrnehmung zurückführt. **36**

Die problematische Basis eines direkten Vergleichs zieht sich durch Mitrys gesamte Ausführungen zu filmischen Darstellungen von Figurensubjektivität **37**, wie insb. bei der Analyse von mentalen Bildern deutlich wird. Als mentale Bilder bezeichnet Mitry all jene Sequenzen, zu denen keine ›objektive‹ Version in der filmischen Realität existiert, Bilder, welche der Imagination der Filmfigur zugeschrieben werden – kurz: Subjektives. Mitry argumentiert, dass diese Bilder ihre intendierte Wirkung im Grunde verfehlten, denn obwohl es sich um subjektive Bilder schlechthin handele, würden sie vom Zuschauer letztlich als objektive Bilder wahrgenommen:

»It is completely impossible to represent a mental image, since, having become visual, it ceases to be mental. [...] In other words, it is not the objectification of a subjective viewpoint but, quite the opposite, the ›subjectification‹ of a certain objective representation.« (Mitry 1998, 209)

Eine solche »›subjectification‹ of a certain objective representation« kann in Mitrys Schema natürlich keine subjektiven Bilder hervorbringen, da sie sich wiederum nur über Kontexte – über Transitionsmarkierungen – realisieren kann.

Christian Metz bringt Mitrys ›Bedenken‹ auf den Punkt:

»Jean Mitry [...] observes that the cinema is not very suited to give a satisfactory translation of these purely ›internal‹ views. The shots which make up the film can only render the visible, and they are helpless in the face of what no one has ever seen. [...] The cinema is thus too ›real‹ to translate effectively the imaginary views of its characters.« (Metz 1973, 46)

Metz' Hinweis verdeutlicht, dass Mitrys Argumentation vor allem auch als Beitrag zu einer Realismus-Debatte zu verstehen ist, die stark zu normativ geprägten Ansätze zu neigen scheint.◀38

»When Mitry asserts that mental *images* have no satisfactory meaning, he reveals an assumption about the nature of filmic representation. [...] For Mitry to speak of subjective images rather than subjective structures already implies a resemblance theory and perhaps an idealist theory of representation.« (Branigan 1984, 215; Hervorhebung im Original)

Der hier vertretene Ansatz ist nicht an solch vermeintlich ontologischen Ansprüchen◀39 interessiert, vielmehr stehen zunächst einmal die »subjective structures« im Vordergrund. Figurensubjektivität soll somit vor allem als rhetorische Strategie und nicht als ein dem filmischen Apparatus immanenter Effekt gesehen werden.

»The materials of filmic expression are not isomorphic with real persons and real psychological states. Material is not privileged and immutable; rather, it is evidence of a labor, a transformation through which representation is brought into being.« (ebd., 198)

»Film writers [...] have generally not worked at the level of a viewer's real sensory perception but instead have concentrated on a higher-level perception, on certain perceptual ›forms‹ or ›effects‹, which are already familiar to the viewer and so can be disrupted by the filmmaker in order to disorient and shock him or her into new patterns of perception.« (ebd., 6)

Daraus folgt, dass sich bspw. von einer POV-Einstellung nicht ohne weiteres auf Subjektivität schließen lässt, da eine nicht-stilisierte POV-Aufnahme auch schlicht Teil der räumlichen Orientierungs-Strategie eines Films sein kann, die zwar den Blickenden in der Szenerie verortet, seinen Blick – oder besser: seine Wahrnehmung – aber nicht akzentuiert, d.h. im Grunde keine Subjektivierung der Ereignisse realisiert.

»In conventional filmmaking, the POV shot always ignores the physiology of vision. What happens instead is a sort of surrogate point of view, a shot that has the same vector as the character's line of sight but in reality is more like a camera on a tripod rather than the character's true vision. The POV shot is an abstract shot, an iconographic substitute for the character's vision. It pretends to be from the character's *point of view*, from a perspective, not verily through his or her own eyes, with all the blinks, blurs, and jiggles – not to mention raw subjectivity – that that would entail.« (Galloway 2006b, 41; Hervorhebung im Original)

Dass so etwas wie der von Metz benannte »too-real«-Effekt des filmischen Bildes bei der Rezeption natürlich eine Rolle spielt, soll zwar keineswegs geleugnet werden. Allerdings bezieht sich dieser dann *erstens* nicht nur auf mentale Bilder, sondern auf Subjektivierungen im Allgemeinen und kann *zweitens* nur kontextuell analysiert werden, weil die Überlegungen zu objektivierenden/ subjektivierenden Strukturen stets komplexere filmische Arrangements berücksichtigen müssen. Denn auch wenn in den meisten Fällen eine bestimmte »objektive Darstellung« für den Film prägend sein dürfte, ist gleichzeitig zu beobachten, dass einem solchen – mit Branigan gesprochen – »reality effect« auch eine Art »personality effect« (1984, 181) **40** entgegenwirkt, der Darstellungen/Wahrnehmungen um einzelne (oder mehrere) Figuren herum organisiert. Allerdings scheint eine direkte Vergleichbarkeit problematisch, weil hier letztlich stilistische und narrative Ebenen überblendet werden.

Da grundlegende Überlegungen zum POV und zur Figurenperspektive an dieser Stelle langsam an ihre Grenzen stoßen müssen, wird sich die Argumentation nun der Untersuchung einzelner Stilmittel widmen. Dabei soll, wie in der Einleitung dargelegt, der POV den Ausgangspunkt bilden.

II – 2 Point of View & abgeleitete Formen

Edward Branigan hat mit seiner Monographie *Point of View in Cinema* (1984) eine der wohl umfassendsten Arbeiten zu filmischen POV-Strukturen und daraus abgeleiteten Formen vorgelegt. Da Branigans Ausführungen in der Tradition neoformalistischer Überlegungen stehen verwundert es nicht, dass seine Argumentation stark systematisierenden Charakter hat, d.h. eine Vielzahl von Kategorien generiert, die dazu zwingt, dass einige Unterteilungen aus Gründen der Übersichtlichkeit bei dieser Zusammenfassung nur kurz angeschnitten werden können.

Als POV-Einstellung bezeichnet Branigan die Aufnahme aus dem Blickpunkt einer Figur, die durch Blicklinien über Schnittgrenzen hinaus realisiert wird, es handelt sich somit um eine Unterkategorie des Eyeline-Matches. Branigans Analyse von POV-Strukturen basiert auf einem sechsteiligen Schema, dass die POV-Einstellung in *origin* (Ausgangspunkt/Blickpunkt), *vision* (Sehen), *time* (zeitliches Verhältnis zwischen *origin* und *object*), *frame* (in-/off-frame Relation), *object* (was gesehen wird) und *mind* (Art des Sehen, im wörtlichen Sinne oder im Traum) zerlegt (vgl. Branigan 1984, 103). Diese sechs Elemente verteilen sich bei der POV-Aufnahme i.d.R. auf zwei Einstellungen, die Branigan wie folgt zusammenfasst:

»Shot A: Point/Glance

1. Point: establishment of point in space.
2. Glance: establishment of an object, usually off-camera, by glance from point.

Between Shots A and B

3. Transition temporal continuity of simultaneity.

Shot B: Point/Object

4. From Point: the camera locates at the point or very close to the point in space defined by element one above.
5. Object. The object of element two above is revealed.

Shots A and B:

6. Character: the space and time of elements to five are justified by – referred to – the presence and normal awareness of a subject.«

(ebd., 103)

Element 1 wählt zunächst einen eindeutigen Bezugspunkt in der Erzählwelt aus (*origin*), bspw. die Nah-Aufnahme einer Person. Diese verweist nun durch einen Blick (Element 2, *vision*) auf ein Objekt, das sich außerhalb des Filmbildes befindet. Auf diese Weise wird eine Beobachterfigur etabliert, bei der es sich allerdings nicht zwangsläufig um ein menschliches Wesen handeln muss. Branigan führt hier auch die Blicke von Tieren (*JAWS* (1975)), Toten (*VAMPYR* (1932)) und Computern (2001: *A SPACE ODYSSEY* (1968)) als Beispiele an (ebd. 104-105). Element 3 verdeutlicht, dass zwischen Shot A und Shot B eine zeitliche Kontinuität bestehen muss (*time*) – ansonsten handelt es sich um andere Strukturen wie Rück- oder Vorblenden. Element 4 setzt die Kamera auf den Punkt, der in Element 1 etabliert wurde (*frame*). Die Ausrichtung der Kamera wird dabei durch die Blickrichtung in Element 2 definiert. In einigen Fällen kommen sekundäre Hinweise auf den neuen Kamerastandort zum Einsatz, die die räumliche Orientierung erleichtern, bspw. in *VAMPYR* ein Sargdeckel mit einem kleinen Fenster, der sich über die Kamera senkt (vgl. ebd., 106-107). Element 5 schließlich zeigt das anvisierte Objekt aus dem Blickwinkel der Figur (*object*).⁴¹ Bei Element 6 handelt es sich um eine narrative Konstruktion, eine den Einstellungen A/B übergeordnete Kategorie, die die Frage beantwortet, wie die Elemente einer POV-Struktur zur Schließung gebracht werden können (*mind*).

»Finally, element six is the coherence inscribed within the structure (»character«) which justifies the unity and meaning of all the elements. [...] A POV shot, therefore, requires the presence of a character but more than a »body« is necessary – the character must be »aware« and »looking« in a normal way.« (ebd., 108)

Die POV-Einstellung setzt somit so etwas wie ein bewusstes Erleben der Figur⁴², der ein Blick zugeordnet wird, voraus.

Die Aufteilung der POV-Struktur in diese sechs Elemente verdeutlicht, warum eine (durchgängige) subjektive Kamera im Film problematisch ist. Durch das Fehlen von Shot A, kann dem gesehenen Objekt kein Sehender zugeordnet werden. Somit bleibt die sehende Figur letztlich eine Leerstelle, die eine strukturelle Schließung verhindert. Auf die subjektive Kamera wird später noch ausführlicher einzugehen sein (vgl. insb. Kap. IV – 1.1).

Wird innerhalb einer POV-Einstellung Shot B in stilisierter Form, d.h. abweichend von einer (für den jeweiligen Film spezifischen) etablierten ›objektiven‹ Darstellungsart, gezeigt, spricht Branigan von einem *Perception Shot*. Eine solche Stilisierung kann bspw. darauf verweisen, dass die Figur betrunken, benommen, hypnotisiert oder kurzsichtig ist.⁴³ Damit verschiebt sich (i.d.R.) der Aufmerksamkeitsfokus von dem gesehenen Objekt hin zum Akt des Sehens selbst.

»In the case of character *sight*, what is important is not so much that a character sees something, but that he experiences difficulty *in seeing*. [...] This feature of character vision is exploited in the perception structure which differs from the POV structure in one important respect: In POV there is no indication of a character's mental condition – the character is only ›present‹ – whereas in the perception shot a signifier of mental condition has been *added* to an optical POV.« (ebd., 80; Hervorhebungen im Original)

Ausgehend vom *Perception Shot* stellt sich nun die Frage, was passiert, wenn solche Bildstilisierungen von der POV-Struktur entkoppelt werden, also nicht über *Eyeline-Matches* direkt einer Figur zugeschrieben werden können. Dieses Problem überschreitet jedoch die Beschreibung visueller Blickstrukturen und leitet zur Frage nach der Darstellung von Subjektivität über. Als Subjektivität definiert Branigan innerhalb seiner POV-Theorie den Fall, in dem alle Elemente der Narration – *origin, vision, time, frame, object, mind* – einer Figur zugeordnet werden (vgl. ebd., 75). Diese Definition beschränkt Subjektivität somit nicht nur auf tatsächliche Blick-Strukturen, sondern umfasst auch Träume, Erinnerungsbilder und Visionen.

»Character narration requires that all the six elements of narration be referred to character. For example, in the subjective flashback, the origin is specified as a character; vision is character introspection; time is the mental time of character; frame is what is placed before us by the character's memory; object is the display of memory; and mind is the character's state of memory, which is the nominal logic, the coherence, of the representation.« (ebd., 75)

Unter Subjektivität fallen so auch von der POV-Aufnahme entkoppelte Wahrnehmungsstörungen, die Branigan als *projection* bezeichnet.

»A series of neutral spaces has been embedded within a subjective structure but is to be understood as a further expansion of character. This is the subjectivity called projection. To put it another way: when confronted by an anomalous device [...], one of the hypotheses we try out is a metaphorical application directed toward the nearest sentient agent, usually a character.« (ebd., 95)

Zu ergänzen ist in dieser Systematik noch die Kategorie *reflection* als nicht-stilisierte Variante von Projection. So ist die Darstellung in diesem Fall immer noch an eine Figur gekoppelt, verweist aber nicht auf deren »mental condition« (ebd. 98).

»Reflection and projection occur in present time and depend on a metaphorical framing which links the character to a production of space, as opposed to a framing which is literally from the character's point in space, such as the point-of-view shot. In addition, reflection reveals only the presence or normal awareness of the character [...] whereas projection refers to a specific mental state of the character.« (ebd., 123)

Auch wenn eine solche Argumentation kritisiert werden kann, weil die einzelnen Einstellungen bei POV-Strukturen direkt verbunden sind, im Falle von Träumen/Erinnerungsbildern und Projection aber vielmehr über logische und/oder metaphorische Elemente auf eine Figur zurückgeführt werden (vgl. Bach 1997, 37-39), so erscheint sie doch innerhalb von Branigans Systematisierung schlüssig begründet. **44**

Problematisch erscheint in Branigans Theorie jedoch die Dominanz der räumlich-visuellen Faktoren (vgl. Deleyto 1996, 223). Während die Elemente 1-5 der POV-Struktur von Branigan hervorragend ausgearbeitet und belegt werden, erscheint Element 6, die Schließung bzw. »narrative Einbettung« der POV-Struktur, im Vergleich eher diffus. Kritisch wird dieses Element vor allem, wenn es um Grenzfälle von »neutralen« POV-Aufnahmen geht, die lediglich zur räumlichen Orientierung eingesetzt werden, d.h. der Blickpunkt einer Figur ist dann nur eine von mehreren Einstellungen zur Etablierung einer bestimmten filmischen Raumsituation. Je nach Auslegung von Element 6 kann eine solche Einstellung als subjektiv gelten, denn auch wenn eine POV-Struktur in anderen Einstellungen »untergeht«, bleibt sie dennoch eine Blickstruktur, die einer Figur zugeordnet werden kann. So ist Branigans Definition von Subjektivität zwar innerhalb seines Analysesystems makellos, verfehlt aber in einigen Fällen gerade das besondere narrative Moment von Subjektivierungen – *die Betonung der Wahrnehmung einer Figur*. Anders formuliert: Ein Blickpunkt sollte die Er-

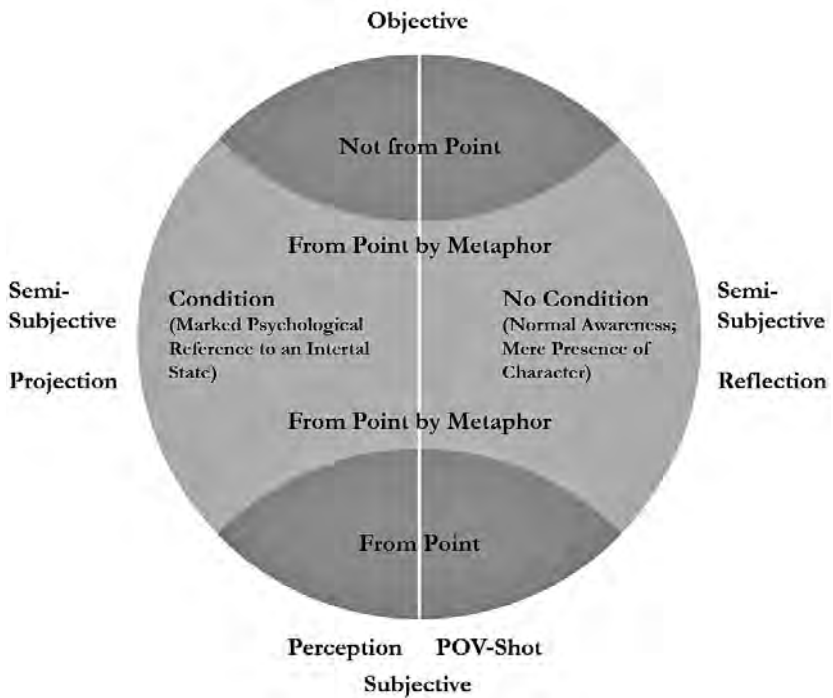


Abb. Branigan01 (Quelle: Branigan 1984, 99; vereinfachte Darstellung)

zählung spürbar beeinflussen – perspektivieren –, um als subjektiv/subjektivierend gelten zu können. Eine solche These ist zugegebenermaßen momentan noch genauso diffus wie Branigans Ausführungen zur »narrativen Schließung«. Das Argument wird jedoch im Folgenden durch das Modell einer *Filterfigur* weiter spezifiziert.

Alexander R. Galloway schlägt in Bezug auf Branigans Kategorien vor, erst im Falle des Perception Shots von einer subjektiven Darstellung zu sprechen (2006b, 45). Eine solche Unterteilung erleichtert eine Zuschreibung zwar spürbar, weist aber im Grunde die gleichen Schwächen wie Branigans Systematisierung auf – mit dem Unterschied, dass hier zu viele Grenzfälle herausfallen, während bei Branigan zu viele Grenzfälle integriert werden. Ein Lösungsansatz kann letztlich auch nicht in der weiteren »Verschärfung« von Zuordnungssystematiken liegen. Vielmehr muss es darum gehen, den kontextuellen Rahmen zu erweitern, d.h. der Einfluss von narrativen Elementen muss spezifiziert wer-

den. Ausgangspunkt einer solchen Strategie soll die Diskussion der Kategorien *Fokalisierung* und *Filter* sein.

II – 3 Fokalisierung & Filter

Da der Genette'sche Begriffsbaukasten die direkte oder indirekte Grundlage für viele narratologisch orientierte Arbeiten zur filmischen Erzählperspektive bildet – obwohl die Anwendbarkeit des Modells auf die filmische Erzählung von Genette selbst eher kritisch gesehen wird (vgl. Steinke 2007, 53-55) – ist eine kurze Darstellung der wichtigsten Begrifflichkeiten unumgänglich – auch wenn hier letztlich bei der Begriffswahl von Genettes Vorschlägen abgewichen werden soll.

Genette unterscheidet im Wesentlichen drei Kategorien: Erzählzeit/Erzählte Zeit (Ordnung, Dauer, Frequenz) **45**, Modus **46** und Stimme **47**, wobei der größte Erkenntnisgewinn für diese Arbeit der Unterteilung der Erzählsituation in Modus und Stimme entstammt, d.h. der Unterscheidung zwischen der Wahrnehmung einer Figur und der narrativen Instanz. Die Fokalisierung ist die Antwort auf die Frage: Wer sieht? oder genauer: Wer nimmt wahr? Die Stimme beantwortet die Frage: Wer spricht (den Erzähltext)?

Zunächst zum Modus der Erzählung: Die Fokalisierung verweist auf diejenige Instanz, die das Erzählte wahrnimmt. Zu unterscheiden sind Nullfokalisierung (auktoriale Erzählsituation), interne Fokalisierung (der Erzähler weiß ebenso viel wie die Figur, nimmt genauso viel wahr) **48** und externe Fokalisierung (der Erzähler weiß weniger als die Figur, nimmt weniger wahr).

Für den Film erscheint es sinnvoll, von einer »doppelten Fokalisierung« (Schweinitz 2007, 95) auszugehen. Jörg Schweinitz benennt hier eine bild- bzw. tonlogische, sowie eine handlungslogische Ebene. Das Konzept lehnt sich an François Josts Unterscheidung zwischen »Focalisation« (Wissens- bzw. Erlebnisperspektive) und »Ocularisation« bzw. »Auricularisation« (visuelle bzw. auditive Wahrnehmungsperspektive) an (vgl. Jost 1989).

Wird diese doppelte Fokalisierung auf Genettes Unterkategorien (null, intern, extern) zurückgeführt, fällt auf, dass die Kategorien dazu neigen, extrem unscharf zu werden. Die bild-/tonlogischen Ebene bringt ständig Mischformen hervor, da sie nicht fest mit der handlungslogischen Ebene verknüpft ist, ja sogar üblicherweise von ihr abweicht, wenn bspw. eine Geschichte aus der handlungslogischen Perspektive einer Figur in objektiven Kameraeinstellungen erzählt wird (vgl. Schweinitz 1999, 96). Somit erscheint zumindest für die bild-/tonlogische Ebene eine Zweiteilung sinnvoller, die zwischen einer subjek-

tiven«⁴⁹ und einer objektiven Fokalisierung (ebd., 96) bzw. internal/external ocularisation/auricularisation unterscheidet (vgl. Jost 1989, 157).«⁵⁰ Diese häufig auftretenden Überlagerungen deuten bereits an, dass eine hier suggerierte Trennschärfe der Kategorien im konkreten Filmbeispiel häufig nicht möglich ist – so stimmig diese Differenzierung im Theoriemodell auch erscheinen mag. Genette weist zwar ausdrücklich darauf hin, dass Alterationen (Fokalisierungswechsel) den Regelfall darstellen (1998, 138-140) und dass allenfalls von einer dominanten Fokalisierung (mit kurzzeitigen ›Verstößen‹) gesprochen werden kann, doch erscheint diese Erklärung letztlich unbefriedigend, da im Film eben nicht der ständige Fokalisierungswechsel, sondern die *Gleichzeitigkeit* verschiedener Verfahren problematisch ist. Eine Differenzierung des Modells erhöht zwar die Beschreibungsleistung, akzentuiert aber auch grundlegende Schwächen der Kategorie, wie die problematische Frage nach den Dominanzverhältnissen zwischen der bild-/tonlogischen und der handlungslogischen Ebene.

II – 3.1 Fokalisierung & Subjektivierung

Anmerkungen, dass Fokalisierung im Film nicht allein an den visuellen Blickpunkt einer Figur gebunden werden darf (vgl. Stam et al. 1992, 89; Schweinitz 2007, 88), erscheinen einerseits überflüssig, da Genettes Wortschöpfung explizit als Reaktion auf zu stark visuell konnotierte Begriffe wie Sicht, POV oder Blickwinkel zu verstehen ist (vgl. Genette 1998, 134), andererseits sind solche Hinweise aber wohl symptomatisch für dieses Konzept, da häufig fraglich bleibt, was denn nun alles unter die »Erlebnisperspektive« (Schweinitz 2007, 88) einer Figur fällt.

Seymour Chatman merkt an, dass Genette letztlich weitgehend offen lässt, welche Aktivitäten sich genau unter Fokalisierung subsumieren lassen:

»Genette has always seemed to mean more by focalisation than the mere power of sight. He obviously refers to the whole spectrum of perception: hearing, tasting, smelling, and so on. What is not so clear is the extent to which he means it to refer to other mental activity, like cognition and to functions other than mental.« (1986, 192)

Die Literaturwissenschaft hat sich dieser Problematik mehrfach angenommen. Joaquín Martínez Lorente vergleicht verschiedene Modelle und erkennt im Wesentlichen ein dreiteiliges Schema, dessen Dominanzen zwischen spatiotemporalen, psychologischen und ideologischen Aspekten schwanken (1996, 66). Die Tendenz zur Ausdehnung der Kategorie Fokalisierung wird von Lorente dabei recht kritisch gesehen, da häufig unterschiedliche Fokalisierungsarten in-

einander überblendet werden.◀⁵¹ Lorente bringt dabei das Problem auf den Punkt:

»The paradox of the spatiotemporal facet of focalization lies in the contrast between the methodological appeal of its objective distinctions and its inevitable ›imperfect‹ imitation when it is applied to explain the ›superior‹ facets of psychological and ideological focalization, those that exhibit subjectivity.« (ebd., 68-69)

Für den Film ist die Zuordnung von Blickpunkten so (meist) recht eindeutig objektiv beschreibbar und kann über die bildlogische Ebene erfolgen. Psychologische und ideologische Prozesse müssen aber kontextuell beschrieben werden und betreffen somit auch die narrative Ebene. Auf diese Weise kann die bild-/tonlogische Ebene, wie bereits angedeutet wurde, eben auch rein zur räumlichen Orientierung eingesetzte POV-Einstellungen hervorbringen.

Die Kategorie Fokalisierung erweist sich somit zwar als ein nützliches Instrument zur Analyse von Textstrukturen, die Ausgangsfrage nach Subjektivierungsstrategien kann mit diesem Modell aber nur eingeschränkt beantwortet werden, da sich Fokalisierung letztlich vor allem auf das Ausmaß von Wissen bezieht, das der Diskurs über die erzählte Welt preisgibt. Nicht mehr und nicht weniger war von Genette mit dieser Kategorie beabsichtigt – Fokalisierung funktioniert als »Informationsschleuse« (Genette 1998, 242). Die hier zu untersuchenden Subjektivierungsstrategien gehen aber häufig über die Ebene der reinen Informationsfluss-Steuerung hinaus, d.h. sie betreffen auch die (rezeptions-)ästhetische Ebene. Deshalb kann die Frage nach der Fokalisierung zwar den Ausgangspunkt bilden – gewissermaßen den Text vorstrukturieren –, das Konzept sollte aber nicht übermäßig ausgedehnt werden, denn die »Ambivalenz der Zuschreibung« (Flückiger 2001, 374) lässt sich mit der Kategorie Fokalisierung letztlich nur begrenzt auflösen.

II – 3.2 Center, Filter, Slant, Interest-Focus

Seymour Chatman schlägt in seinen Arbeiten (1986/1990) ein vierteiliges Schema als Alternative zur klassischen Unterscheidung Fokalisierung/Erzählung vor, das zwischen *center*, *filter*, *slant* und *interest-focus* trennt.

Der Begriff Center beschreibt, ob eine bestimmte Figur im Mittelpunkt einer Geschichte steht. Es geht sozusagen um die Frage: »Wessen Geschichte ist dies?« Entscheidend ist, dass die Kategorie keine Aussage darüber macht, ob die Geschichte durch die Wahrnehmung dieser Figur erzählt wird oder ob es sich einfach um den zentralen Charakter handelt. »Centrality does not necessarily have anything to do with a character's perception, consciousness, or other

discourse-mediating functions, although often it coincides with those functions.« (Chatman 1986, 193)

Der Begriff Filter hingegen bezieht sich auf die Wahrnehmung des Geschehens durch eine Figur – somit ist die Kategorie am ehesten mit interner Fokalisierung vergleichbar. Die Figur, durch deren Wahrnehmung die Erzählwelt präsentiert wird, kann gleichzeitig Center der Geschichte sein (Protagonist) oder auch eine Nebenfigur darstellen (Zeuge) (vgl. ebd., 196). Die Figur kann Ereignisse verzerrt oder (mehr oder weniger) neutral wahrnehmen. Den letzteren Fall bezeichnet Chatman – etwas missverständlich – als »perceptual filter« (Chatman 1990, 158). Die Begriffswahl Filter mag zwar weitgehend von den gleichen Problemen geplagt sein wie Fokalisierung – vor allem wiederum im Hinblick auf die Ausdehnung des Konzepts –, allerdings erscheint der Begriff dennoch besser gewählt, da er schlichtweg sehr gut das Verfahren der Präsentation einer Erzählwelt *durch die Wahrnehmung einer Figur* veranschaulicht.

»What I like about the term ›filter‹ is that it catches the nuance of the choice made by the implied author about which among the character's imaginable experience would best enhance the narration – which areas of the story world the implied author wants to illuminate and which to keep obscure. This is a nuance missed by ›point of view‹, ›focalisation‹, and other metaphors.« (ebd., 144)

Mit Slant bezeichnet Chatman »the narrator's attitudes and other mental nuances« (ebd., 143). Es handelt sich also um einen Erzähler, der mehr oder weniger sichtbar hervortreten kann. Chatman legt sehr großen Wert auf eine eindeutige Trennung zwischen Filter und Slant. Dieser Punkt wird bei den Überlegungen zum filmischen Erzähler noch genauer zu diskutieren sein (vgl. Kap. II – 5).

Chatmans vierte Kategorie – Interest-Focus – schließlich lässt sich als eine Art empathische Bindung an eine Figur beschreiben. Es geht hier bspw. um die Konzeption eines Status' oder um eine Art »metaphorical embodiment« (ebd., 158). Interest-Focus unterscheidet sich zwar vom Center, denn auch eine Nebenfigur kann, ggf. auch nur für kurze Zeit, als »Sympathieträger« auftreten (vgl. Chatman 1986, 198), hat mit dieser Kategorie jedoch die nicht notwendige Filterfunktion gemeinsam. »Quite often we do not see things from some character's optical point of view or know what she is thinking, but we identify with her, interpret events as they affect her, wish her good luck of good comeuppance.« (Chatman 1990, 148)

Die Kategorie erscheint gerade in Verbindung mit Center, Filter und Slant sinnvoll, da sie verdeutlicht, dass über grammatische bzw. stilistische Verfahren, die i.d.R. punktuell identifizierbar sind, narrative Prozesse auch auf höheren

Ebenen wirksam und bei ambivalenten Zuschreibungen unter Umständen ausschlaggebend sind. »So we see that the ›perceptual filter‹ technically codes the viewer's reconstruction of story space. ›Interest-focus‹, on the other hand, depends on contextual signals presented by the story.« (ebd., 158)

Welchen Vorteil hat nun Chatmans Schema gegenüber dem etablierteren Modell von Genette? Chatman begründet seine Ablehnung des Begriffs Fokalisierung damit, dass die Kategorie nicht trennscharf zwischen Figur und Erzähler unterscheiden würde (vgl. 1986, 193-197). Diese Kritik ist bei Autoren wie Shlomith Rimmon-Kenan und Mieke Bal sicherlich auch begründet (symptomatisch ist hier Bals Ausdruck »Narrator-Focalizer«). Genette selbst hebt jedoch die Trennung zwischen Stimme und Modus immer wieder hervor (vgl. bspw. 1998, 241-244). So zeugt Chatmans Kritik an Genette zwar von einer sehr detailreichen Textkenntnis, verliert sich jedoch etwas arg in sprachlichen Feinheiten. Der große Vorteil von Chatmans Schema ist aber – neben der bereits angesprochenen treffenden Wortwahl – die konsequente Unterteilung in vier Kategorien, die auf verschiedenen narrativen Ebenen angesiedelt sind und z.T. eine klarere Unterscheidung bei Grenzfällen erlauben. ◀52

Der Nutzen einer solchen Unterteilung wird auch in Michaela Bachs ähnlich strukturierter Unterscheidung zwischen Hauptfigur, Fokalcharakter, Identifikationsfigur (Bach 1997, 46) deutlich, die systematisch ähnlich konzipiert ist und sich (in etwa) mit Center, Filter, Interest-Focus übersetzen lässt. Die Kategorien Hauptfigur und Fokalfigur entwickeln sich dabei im Wesentlichen aus einem ›rationalen Verständnis‹, d.h. es geht um die Herstellung von Zusammenhängen zwischen Erzähleinheiten und ihrem Status. Identifikationsfiguren hingegen entstehen über ein ›emotionales Verständnis‹, ein Miterleben, eine empathische Kopplung (vgl. ebd., 175-176).

»Die Identifikation mit einer diegetischen Figur wird demnach nicht oder nicht nur von räumlich-visuellen Gegebenheiten erzeugt, sondern basiert vielmehr auf einem größeren, narrativen Kontext, im weitesten Sinne auf der Art der Darstellung der Ereignisse des *plot*.« (ebd., 40; Hervorhebung im Original) ◀53

Um das Verhältnis von Filter und Interest-Focus noch einmal zu verdeutlichen: Beide Kategorien sind für sich betrachtet nur bedingt für die Beschreibung von Subjektivierungen geeignet. Interest-Focus kann auch weitgehend unabhängig funktionieren und somit Subjektivierungsstrategien durch POV-Strukturen und andere Filter-Techniken entweder kontextuell stärken oder aber auch Spannungen innerhalb einer ambivalenten Zuordnung erzeugen.

»We can identify with a character and share her ›point of view‹ even if the logic of the framing and selection of shots of the sequence deny that she has a view or a place within the society that the mise-en-scène depicts. There are significant differences between structures of shots, views, and identification.« (Browne 1975, 33-34)

Dieser Ausschnitt aus Nick Brownes viel zitierter Analyse von POV-Strukturen in John Fords *STAGECOACH* (1939) verweist im Grunde wieder auf die bereits diskutierte Spannung zwischen räumlichen und psychologischen Subjektivierungen, die besonders hervortritt, wenn POV-Struktur und Interest-Focus gegensätzliche Tendenzen aufweisen – und eben dieses Wechselspiel wird im Folgenden immer wieder von Bedeutung sein. In der von Browne analysierten Sequenz aus *STAGECOACH* (die Dinner-Szene in der »Dry Fork Station«) tritt eine solche Verschiebung von POV und Interest-Focus auf. Das Bild wird dominiert von den Blicken der Offiziersfrau Lucy, der Interest-Focus liegt jedoch bei der Prostituierten Dallas.

»By contrast to Lucy's presence everywhere as body and eye, Dallas's eye is never taken as the source of authority for a shot. Her eye is averted. She is always [...] the object of another's gaze – a condition that corresponds to the inferiority of her social position, and to her formal invisibility – she can not authorize a view.« (ebd., 31)

Somit dominiert einerseits Lucy als »central consciousness« (ebd., 35) die Szene – es geht nicht nur darum Lucys Blick, sondern auch »her manner of viewing« (ebd., 33) zu teilen –, andererseits dient die Sequenz vor allem dazu, Dallas' Gefühle zu verdeutlichen. »Simply put, the experience of the passage is a feeling of empathy for Dallas's exclusion and humiliation.« (ebd., 31) Auf diese Weise ergibt sich eine Art Doppelstruktur, die zwischen Interest-Focus und POV-Struktur oszilliert.

»Though I share Lucy's literal geographical position of viewing at this moment in the film, I am not committed to her figurative point of view.[...] [O]ur point of view on the sequence is tied more closely to our attitude of approval or disapproval and is very different from any literal viewing angle or character's point of view. Identification asks us as spectators to be two places at once, where the camera is and ›with‹ the depicted person – thus its double structure of viewer/viewed.« (ebd., 33)

II – 4 Systematisierung

Als Ergebnis der Begriffsarbeit zur Figurensubjektivität soll an dieser Stelle eine erste Systematisierung vorgenommen werden, die Branigans POV-Modell mit Chatmans Kategorien verbindet und zudem die Unterscheidung zwischen Subjektivierung und Subjektivem (vgl. Brinckmann 1997b) berücksichtigt. Branigans und Chatmans Begriffe (und Modellierungen) werden zwar im Folgenden weiter Verwendung finden, sollen jedoch stets innerhalb der hier vorgenommenen Neustrukturierung/Kombination der zentralen Subjektivierungsstrategien gedacht werden. Anders formuliert: Das hier erarbeitete Analysekonzept für Figurensubjektivität geht einerseits sowohl über Branigans eher räumlich-visuell orientiertes und Chatmans narratologisch strukturiertes Modell hinaus, bewahrt jedoch andererseits (weitestgehend) die ausgezeichneten Analyse-Instrumentarien der beiden Ansätze.

Zu unterscheiden sind im Wesentlichen vier Elemente: *figurenzentrierte Filter*, *gestörte Filter*, *Subjektives* und *Interest-Focus*.

Figurenzentrierte Filter

Figuren dienen hier auf handlungs- und bild-/tonlogischer Ebene zur Steuerung des Informationsflusses im Sinne einer Einschränkung bzw. Fokussierung von Wissen über die Erzählwelt, das nicht durch den Wahrnehmungsapparat der Figur verzerrt wird (vgl. Kap. IV – 1). Zuzuordnen sind hier Branigans Kategorien POV-Shot und Reflection.

Auf bildlogischer Ebene können POV-Einstellungen als figurenzentrierte Filter auftreten und dort ggf. auch nur zur Etablierung einer räumlichen Orientierung dienen. So muss zunächst fraglich bleiben, ob diese Kategorie insgesamt überhaupt als subjektivierendes Verfahren gesehen werden kann, weshalb figurenzentrierte Filter hier nur als *Subjektivierung im weiteren Sinne* gelten sollen.

Gestörte Filter

Diese Kategorie beinhaltet sowohl eine Störung der Sinneswahrnehmung als auch eine Überlagerung der Filmrealität mit den mentalen Bildern einer Figur. Beide Verfahren werden hier als zentrale Subjektivierungstechniken – *Subjektivierung im engeren Sinne* – gesehen.

Die Stilisierungen auf bild-/tonlogischer Ebene können an POV-Aufnahmen gekoppelt werden (Perception Shot, vgl. Kap. IV – 2.1/IV – 2.2/IV – 2.4) oder vom Blickpunkt einer Figur unabhängig sein (Projection, vgl. Kap. IV – 2.3/IV – 2.4/IV – 2.5). Bei beiden Verfahren sind neben (buchstäblichen) Bildverzerrungen

eine Reihe anderer Stilisierungen (Lichtsetzung, Farbgebung, Fokusveränderungen) möglich, im Fall der POV-unabhängigen Variante kommen bspw. noch Veränderungen von Schnittfrequenz und Kameraposition als mögliche Ausdrucksmittel hinzu (vgl. Deleyto 1996, 227).

Im Fall der Überlagerung der Filmrealität mit Elementen, die der Vorstellungswelt einer Figur entspringen, kann von Halluzinationen gesprochen werden. Entscheidend ist hier, dass sich reale und irreale Elemente vermischen, d.h. gleichzeitig präsentiert werden. Es handelt sich also um einen Übergang von Subjektivierungen zu Subjektivem (vgl. Kap. IV – 3).

Als Sonderfall von Überlagerungen von Filmrealität und Subjektivem muss die Wiedergabe von Gedanken als Voice-over gelten – schlichtweg weil hier grammatikalische Zuordnungselemente zum Tragen kommen, die bei keiner der anderen Formen auftreten (vgl. Kap. IV – 4.4).

Subjektives

Hierbei handelt es sich um rein mentale Bilder (Traumsequenzen, Erinnerungsbilder, Visionen), die keine Elemente der Filmrealität enthalten.◀54 Diese mentalen Bilder können der objektiven Darstellung der Filmrealität gleichen oder stilistisch stark davon abweichen. Entscheidend ist die Einbindung und Markierung solcher Sequenzen (vgl. Kap. IV – 3). Interessant sind in diesem Bereich somit vor allem Grenzfälle in denen eindeutige Markierungen fehlen (bspw. im Fall von Unreliable Narration, vgl. hierzu auch Kap. V – 2).

Interest-Focus

Dieses vierte und letzte Element verweist, anders als die vorangegangenen Formen, vorrangig auf eine empathische Bindung an Figuren. Eine solche Kategorie operiert *parallel* zu Filtern und mentalen Bildern und kann einerseits das Ergebnis rationaler Zuschreibungen sein, beeinflusst andererseits aber gleichzeitig im Falle von Ambivalenzen eben diese Zuschreibungen◀55 – somit kann sich durch den Interest-Focus auch ein konfliktäres oder hybrides Bild bei der Zuordnung ergeben.

II – 5 Figuren-/Erzähler-/Autorperspektive(n)

Dass diese Arbeit auf die Figurenperspektive fokussiert ist und so etwas wie Erzähler- und Autorsubjektivität nur am Rande behandelt, wurde bereits erläutert. Auch wurde bereits gezeigt, dass eine solche Eingrenzung an den Rändern diffus wird, allein schon weil die Begriffe Perspektive und POV zu thema-

tischen Unschärfen neigen. Deshalb bietet es sich vor dem Hintergrund des nun komplettierten Systematisierungssystems an, die Abgrenzung von Figuren-, Erzähler- und Autorperspektive noch einmal zu schärfen und einige Grenzfälle zu diskutieren.

Figur vs. Autor

In der Einleitung wurde aufgezeigt, dass experimentell gebrochene Diegesen aufgrund ihrer Tendenz zur Autorreferenzialität nur mit Einschränkungen Figurenperspektiven generieren können. Um diesen Punkt noch einmal zu verdeutlichen: Als Filmbeispiele für Figurensubjektivität mögen zunächst (moderne) Klassiker wie *L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD* (1961) oder *LOST HIGHWAY* (1997) angesehen werden, da beide Filme scheinbar völlig in der subjektiven Perspektive ihres/ihrer Protagonisten aufzugehen scheinen – doch nicht nur das, sie *verlieren* sich geradezu in der subjektiven Perspektive und sprengen damit das Kriterium der Figurensubjektivität. So schreibt David Bordwell über Resnais' Meisterwerk: »MARIENBAD invokes conventions of subjectivity only to surpass them.« (1985, 233) Charles Martig spricht in Bezug auf *LOST HIGHWAY* von einer »dramaturgische[n] Implosion der Hauptfigur« (2003, 158). Beide Filme durchbrechen den Rahmen ihrer (fragmentierten) Diegese und verweisen in ihren textuellen Inkongruenzen ständig auf eine Autor-Instanz.⁴⁵⁶ Dies bedeutet nun keinesfalls, dass sowohl *L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD* als auch *LOST HIGHWAY* nicht ausgiebig von Figurensubjektivität Gebrauch machen würden, jedoch wird diese i.d.R. durch eine Autorreferenzialität überformt. Diese Strukturen bedürfen somit eines grundlegend modifizierten Analysesystems, dessen Erarbeitung den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde.

Figur vs. Erzähler

Die Unterscheidung von Figuren- und Erzählerperspektive gestaltet sich bei komplexen Verschachtelungen mehrerer narrativer Ebenen – wie sie gerade in postmodernen Erzählungen nicht unüblich sind – oft schwieriger, als die Abgrenzung von Figuren- und Autorsubjektivität. Jedoch findet i.d.R. lediglich eine Verschiebung der Figur/Erzähler-Funktion statt und keine tatsächliche Überlagerung.

»Characters, of course, may become storytellers or dreamers by recounting events to someone. These events may even be dramatized visually for the spectator as in a character flashback or dream sequence. In both these cases, however, the character has a new and *different* function in the text at another level, no longer as an actor who defines, and is defined by, a causal chain, but as a diegetic narrator (i.e., a narrator limited by the laws of the sto-

ry world) who is now recounting a story within a story: he or she as an actor in a past event becomes the *object* of his or her narration in the present.« (Branigan 1992, 101; Hervorhebungen im Original)

Allerdings bedürfen diese Ebenenwechsel gerade im filmischen Bereich mit der im Vergleich zur Literatur häufig schwächer (oder besser: komplexer?) ausgeprägten Erzählerposition noch einiger Ergänzungen. Denn trotz der durch die Unterscheidung zwischen Filter und Slant aufgezeigten Differenzierung zwischen Figuren- und Erzählerperspektive blieb die Frage, was genau unter einem filmischen Erzähler zu verstehen ist, hier bislang unbeantwortet. Da in den meisten Filmen kein expliziter Erzähler auftritt, sind in der Filmnarratologie eine Vielzahl von Definitionsversuchen zu einer – mehr oder weniger sichtbaren – Entsprechung der Erzähl(er)instanz zu finden – wobei die Variationen der Benennung dieser Instanz fast ebenso zahlreich wie die Ansätze sind.

»[Eine] Erzählfunktion hat unter verschiedenen Namen Eingang in die Diskussion gefunden – ursprünglich häufig als *camera* (Pudovkin), dann als *image-maker* (Kozloff), *grande imagier* (Metz), *intrinsic narrator* (Black), *fundamental narrator* (Gaudreault), *external or cinematic narrator* (Burgoyne), *perceptual enabler/perceptual pilot* (Levinson). [...] [W]eniger anthropomorph sind die Wendungen *extradiegetic narration*, *activity of narration* (Branigan) oder *narrative instance*.« (Griem/Voigts-Virchow 2002, 162; Hervorhebungen im Original)

Die Frage nach der Stimme im Text kann nicht mit dem Verweis auf eine extradiegetische Erzählstimme (im Sinne eines Voice-over) oder auf eine intradiegetische Erzählfigur eindeutig beantwortet werden, denn der Versuch für den Film als »*langage sans langue*« (Metz) einen »analog dominanten Erzähler wie den der Literatur« (Bach 1997, 24) nachzuweisen, dürfte weitgehend misslingen (vgl. Kap. IV – 4.4). Da die Sprache zugleich das Ausdrucksmedium des literarischen Erzählers darstellt, ist es möglich, dass dieser den Text vollständig dominiert, während hingegen »ein solcher Erzähler im mixed medium Film immer der extradiegetischen apparativen Erzählinstanz unterzuordnen« (Griem/Voigts-Virchow 2002, 174) wäre.

»There is an important difference between heterodiegetic narration in novel and film: the narrator of a novel tells the whole story, mediating everything we read. Even as we plow through long passages of dialogue, or direct or indirect quotations of a character's thoughts, we assume the continuing presence of the narrator. But in films, the narrator's presence is only salient at the moment he or she speaks. Otherwise, the combined force of the diegetic visual and sound images dominate, giving the impression that things are happening right there before us.« (Chatman 1999, 328) ◀57

Vor dem Hintergrund einer »unentrinnbar audiovisuelle[n] Filmapparatur« (Griem/Voigts-Virchow 2002, 162) ist zwar einerseits der eingeschränkte Nutzen von klassischen literarischen Erzählerkonzepten, deren Übertragung auf den Film häufig problematische Analogien produziert, stets zu berücksichtigen, andererseits bietet die Narratologie aber eines der ausgereiftesten Analysesysteme gerade für komplexe Erzählstrukturen.

Diese Arbeit wird sich weitgehend dem Konzept des *Cinematic Narrator* von Seymour Chatman anschließen und somit in diesem Fall eher an literaturwissenschaftlich-narratologisch geprägten Theorien orientiert sein.◀58 Als Cinematic Narrator bezeichnet Chatman die Instanz, die sämtliche filmischen Vermittlungskanäle – mise-en-scène, Schnitt, Lichtsetzung, Kamerabewegung etc. – arrangiert, d.h. die audiovisuelle Ebene des Films realisiert.◀59 »The cinematic narrator is the composite of a large and complex variety of communicating devices.« (Chatman 1990, 134)

Normalerweise ist davon auszugehen, dass die einzelnen Elemente eines solchen Arrangements aufeinander abgestimmt sind. Allerdings gibt es auch die Möglichkeit der Abweichung, wie bspw. im Fall eines ironischen Voice-over Erzählers (vgl. IV – 4.4). Solche Abweichungen legen, und auch hier soll wiederum Chatman gefolgt werden, das Konzept eines impliziten Autors◀60 nahe, der als, dem Cinematic Narrator übergeordnete, unsichtbare Instanz fungiert. »The different components of the cinematic narrator [...] usually work in consort, but sometimes the implied author creates an ironic tension between two of them.« (ebd., 135)

Auch im Fall eines filmischen Ich-Erzählers, eines homodiegetischen Erzählers, gestaltet sich die Vergleichbarkeit zum literarischen Erzähler eher problematisch. Da die Kategorie Ich-Roman auf einem grammatikalischen System beruht, das dem Film fehlt, erscheint ein direkter Vergleich zu filmischen Subjektivierungstechniken (wie etwa bei Peters 1989) wenig sinnvoll; denn weder Voice-over noch eine subjektive Kamera funktionieren als Äquivalent zum literarischen Ich-Erzähler (vgl. hierzu auch Kap. IV – 1.1 sowie Brinckmann 1997a, 95-96). So nutzt der Film vielmehr Annäherungsverfahren, die ihm (stellenweise) den Charakter einer Ich-Erzählung verleihen. Es ist davon auszugehen, dass in vielen Fällen eher eine Art *subjektive Überformung* durch den filmischen Ich-Erzähler stattfindet, da, wie soeben aufgezeigt wurde, ein filmischer Erzähler häufig nur an wenigen Stellen als personifizierte Instanz präsent ist, d.h. eine Dopplung (Ich-Erzähler/Ich-Figur) tritt i.d.R. nur punktuell hervor, bspw. im Fall eines Overlapping Voice-over (vgl. Kap. IV – 4.4).

Ein filmischer Ich-Erzähler generiert somit nicht zwangsläufig Figurensubjektivität, da die Ich-Erzählung auch ohne figurenzentrierte Filtertechniken

funktioniert. Die Ich-Figur bildet so zwar i.d.R. das Center (und häufig auch den Interest-Focus) einer Erzählung, ohne weitere Stilisierungen ist es jedoch wahrscheinlich, dass der Reality Effect (Branigan) die Form der Ich-Erzählung allmählich überlagert, »die subjektive Unebenheit mehr oder weniger abgeholt« (Metz 1997, 103) wird.

Der filmische Ich-Erzähler ist natürlich für Subjektivierungsstrategien dennoch von großer Bedeutung; es erscheint allerdings in vielen Fällen sinnvoller, diese Technik eher als zusätzliches kontextuelles Kriterium heranzuziehen und weniger als grundlegende Analysekategorie – d.h. durch die Form der Ich-Erzählung erhält die Ich-Figur einen besonderen Status innerhalb der Geschichte und wird so zur zentralen Instanz bei Zuschreibungsambivalenzen.

Bestimmte Formen des Ich-Erzählers werden in dieser Arbeit noch eine Rolle spielen (Voice-over, Unreliable Narration), insgesamt soll der Fokus jedoch auf dem Thema Figurens subjektivität liegen. Die allgemeinen Überlegungen zum filmischen Erzähler – und damit auch dieses Kapitel – werden deshalb mit einigen kurzen Anmerkungen zum Ich-Roman abgeschlossen.

Ich-Film und Ich-Roman

Die literarische (Erzähler-)Subjektivierung im Ich-Roman stellt keinesfalls einen ›Idealfall‹ der ästhetischen Illusionsbildung dar, sondern hat stets »etwas Schillerndes, oft unbehaglich Fremdes« (Brinckmann 1997a, 87). ◀61

Zunächst eine knappe Definition des Ich-Romans von Christine Brinckmann:

»Ein Ichroman ist ein Roman, der vorgibt, von einer der Personen generiert zu sein, die in ihm vorkommen. In seiner konsequentesten Anwendung bedeutet das, daß der Ichroman den Anschein erweckt, als sei er von der Ichfigur geschrieben worden. Statt also lediglich von fiktionalen Personen zu handeln, diese mit den Worten des Erzählers/Autors zu beschreiben, dehnt der Ichroman die Fiktion auf die sprachliche Gestaltung aus. Auch seine Entstehung und Formulierung sind Teil der erfundenen Welt, auch der Wortlaut ist fiktionalisiert: Der Ichroman erzählt sich vorgeblich selbst. Daß eine solche Konstruktion überhaupt möglich ist und von den Lesern akzeptiert wird, hat seinen Grund in der Sprachlichkeit der Literatur. Die Erzählung oder Niederschrift eigener Erlebnisse ist übliche Lebenspraxis und deshalb eine geeignete Basis für ihre illusionäre Nachahmung. Der Ichroman nutzt die Tatsache aus, dass im Alltag meist in der ersten Person berichtet wird, und fingiert ein Ich, dem der Romantext in den Mund gelegt werden kann.« (ebd., 84)

Vor diesem Hintergrund ist es nicht verwunderlich, dass eine ganze Reihe von Ich-Romanen an nicht-fiktionalen Textsorten wie Tagebüchern, Autobiographien oder Briefen orientiert sind, allerdings ohne damit gleichzeitig den fiktionalen Anspruch aufzugeben.

»Vielmehr ist dieser Anspruch meist ein Kunstgriff, der sich an allen Ecken selbst entlarvt, ohne daß sich Autor oder Leser daran stören; die Inkonsequenz der Durchführung ist geradezu eine Konvention des Ichromans, ist für ihn fast konstitutiv.« (ebd., 85)

»Plausibilitätsbrüche sind fast unvermeidlich, da die Konstruktion der Icherzählung zu viele Beschränkungen mit sich bringt: in der Auswahl der Ereignisse, die von der Ichfigur miterlebt sein können, im Einblick in andere Personen und vor allem in der Formulierungskraft, die man der Ichfigur zuschreiben kann, ohne sie gleichzeitig als versierten Schriftsteller auszugeben. So ist die konsequente realistische Icherzählung eigentlich eine Gratwanderung.« (ebd., 86)

Der Ich-Roman generiert so häufig nicht nur eine ausschließlich subjektiv durch die Ich-Figur erfahrene Geschichte, sondern spielt auch ständig auf seine mediale Form an. Doch ein Illusionsbruch durch die Aufdeckung der fingierten Autorschaft ist – wenn nicht ohnehin beabsichtigt – kompensierbar, denn es handelt sich, wie bereits dargestellt, i.d.R. ohnehin um ein medial verarbeitetes, nach den beschriebenen Ereignissen aufgezeichnetes Erlebnis. Der Ich-Roman kann so aus seiner eigentlich kritischen Grundform gerade seinen ästhetischen Reiz beziehen. **◀62**

Das Spiel mit einer fingierten Autorschaft funktioniert nun – allein schon aufgrund des kollektiven Produktionsprozesses – im Film i.d.R. denkbar schlecht. Allerdings finden sich gerade im zeitgenössischen Kino diverse Filme, die über die Imitation nicht-fiktionaler Gattungen ihren ästhetischen Reiz beziehen, indem sie ihre Handlung in Form einer vermeintlich authentischen Kamera-dokumentation präsentieren. Die Rede ist von ›filmischen Tagebüchern‹ wie *BLAIRWITCH PROJECT* (1999), *THE ZOMBIE DIARIES* (2006), George A. Romeros *DIARY OF THE DEAD* (2007), *[REC]* (2007) oder *CLOVERFIELD* (2008). Alexander Galloway findet für dieses z.T. leicht kurios anmutende Untergenre die treffende Bezeichnung »camcorder subjectivity« (Galloway 2006b, 49), Oliver Naujoks **◀63** spricht (auf die Aufnahmetechnik Bezug nehmend) von einer »DV-Perspektive«.

Gerade das Effektspektakel *CLOVERFIELD* reflektiert dabei durch die Verbindung von aufwändigen CGI-Effekten und einer ›billigen‹ Camcorder-Ästhetik die Spannung zwischen den dokumentarischen und artifiziiellen Elementen der DV-Perspektive – auch mit der Erkenntnis, dass der ›Authentizitäts-Trick‹, wie er bei der Vermarktung von *BLAIRWITCH PROJECT* zum Einsatz kam **◀64**, wohl nur einmalig funktioniert.

Die genannten Filme scheinen auf diese Weise dem Ich-Roman näher, ihre Subjektivierungsstrategien beschränken sich aber meist auf die feste Kopplung zwischen Hauptfigur und Aufnahmegerät. Denn gerade durch den ›zwingend dokumentarischen‹ Stil wird i.d.R. der Einsatz weiterführender Subjektivie-

rungsstrategien (insb. Projection) weitgehend unterbunden. Der Kamera-Blickträger wird somit – mit Ausnahme einer mehr oder weniger häufigen Kommentierung des Geschehens – zur Leerstelle (vgl. hierzu Kap. IV – 1.1). So verwundert es nicht, dass alle genannten Filme Elemente des Horror-/Monster-Films enthalten und von der unruhigen, z.T. desorientierenden Wirkung der Camcorder-Ästhetik ausgiebig Gebrauch machen. ◀65

III GAME STUDIES – AVATAR UND/ALS POINT OF VIEW

III – 1 Avatar-Subjektivität

Da die grundlegende Begriffsarbeit und Systematisierung bereits im Filmtheorie-Abschnitt dieser Arbeit erfolgt ist, wird sich dieser Teil vor allem auf die Bedeutung der (1) interaktiven und (2) spielerischen Aspekte des Computerspiels für die Funktionsstruktur von Subjektivierungsstrategien konzentrieren.

Ad 1. In dieser Arbeit wird Interaktivität als eine steuernde, manipulierende Einflussnahme eines Benutzers bzw. Spielers auf ein i.d.R. dynamisches, medial vermitteltes System, inklusive einer damit verbundenen Rückkopplung verstanden. Interaktivität stellt sich hier somit als eine recht weiche Kategorie dar, die auf nahezu alle Handlungsoptionen des Computerspiels abgebildet werden kann.◀66

Ad 2. Im Folgenden soll eine eher ›rudimentäre‹ Definition des Spielbegriffs Verwendung finden: »A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.« (Salen/Zimmerman 2004, 96) Vor allem die abstrakte Regelhaftigkeit – der *Game-Charakter*◀67 – soll hier somit das zentrale Kriterium des Spiels bilden. Es kann zwar kritisiert werden, dass eine solch knappe Bestimmung des Spielbegriffs nicht dafür geeignet ist, die ›Besonderheiten‹ digitaler Spiele zu akzentuieren (vgl. Kocher 2007, 19-20), da sie auch auf die meisten anderen Arten von Spielen zutrifft. Jedoch erscheint eine umfassende Definition an dieser Stelle *erstens* gar nicht notwendig, da der Schwerpunkt nicht auf der spielerischen Faszination, sondern auf den Schnittstellen der Hybridstruktur des Computerspiels liegt, und *zweitens* in ihrem Nutzen durchaus fragwürdig, denn schließlich zeigt die Geschichte des Spielbegriffs, dass die Kategorie häufig zur Universalität tendiert. Neben vielen populären Spielbegriffen bei denen »nonchalant das ganze Leben als großes Spiel durchgeht« (Adamowsky 2000, 23) finden sich Spielkonzeptionen in nahezu jeder wissenschaftlichen Disziplin wieder und oftmals neigt das Spiel durch seine begriffliche Unschärfe zur Bildung von diffusen Kategorien. Gerade in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts nimmt der inflationäre Gebrauch der Spielmetapher, vor allem auch in Verbindung

mit der Erfindung des Computers, weiter zu – »*Alles ist Spiel.*« (Neuenfeld 2005) Die Unschärfe des Begriffs scheint dabei eher ein Faszinationsmoment als eine Abschreckung darzustellen ...

Subjektivierungstendenzen

Die folgende Argumentation ist im Vergleich zum Film-Abschnitt gewissermaßen »invertiert«, denn während beim Film eine Tendenz zur Objektivierung der Darstellung des Geschehens (Reality Effect) als Ausgangspunkt der Überlegungen diente, scheint im Computerspiel (innerhalb der interaktiven Spielsequenzen) ein Art Subjektivierungstendenz dominant, d.h. das Spielgeschehen erscheint als unmittelbar, die Spielfigur, der Avatar⁶⁸, tritt als eigenständige diegetische Figur in den Hintergrund. Anders formuliert: Einerseits dürfte die Möglichkeit, die Spielwelt mit Hilfe eines Avatars zu manipulieren, viele Ambivalenzen der Zuschreibung bei Subjektivierungen auflösen, da der Avatar durch seine Schnittstellenfunktion zur zentralen Instanz der Spielwelt wird. Andererseits schafft diese Form der Kopplung aber ein ganz neues Problem, denn wenn der Avatar eben vor allem als Schnittstelle – als Interface-Element – betrachtet wird, stellt sich die Frage, ob Figurens subjektivität innerhalb der interaktiven Spielsequenzen überhaupt eine sinnvolle Kategorie darstellt.

Doch soll eine solche These hier natürlich nur als Ausgangspunkt dienen, da sie – genau wie der Reality Effect – die Funktion des Avatars zu stark simplifiziert. Zudem stellt Interaktivität ein Element dar, das von narrativen bzw. filmwissenschaftlichen Theoriemodellen normalerweise gar nicht erfasst wird. Die folgende Argumentation wird deshalb – bevor die Subjektivierungsstrategien wieder stärker in den Fokus rücken – zunächst darauf abzielen, *erstens* Interaktivität innerhalb der Strukturlogiken des Computerspiels zu verorten und zu den narrativen Fundamenten der bisherigen Argumentation in Bezug zu setzen; *zweitens* wird sie der Frage nach der Struktur der Spielwelt-Avatar-Spieler Bindung nachgehen.

Da der Avatar in dieser Arbeit als Schnittstelle zwischen Spieler und Spielwelt gesehen wird, ist er in vielen Fällen *gleichzeitig* eine Prothese des Spielers *und* eine diegetische Figur (vgl. Kap. III – 3). Diese beiden Zustände werden in den Beschreibungen zwar stets zu berücksichtigen sein, jedoch wird – nicht zuletzt auch aus sprachökonomischen Gründen – i.d.R. nur die diegetische Handlung des Avatars beschrieben. »Avatar X feuert eine Waffe ...« impliziert also immer auch – sofern eine interaktive Sequenz beschrieben wird –, dass der Spieler die Aktion »Waffe abfeuern« auslöst. Wechsel zwischen interaktiven und nicht-interaktiven Abschnitten sowie weitere Änderungen der Handlungsoptionen werden bei den jeweiligen Analysen entsprechend kenntlich gemacht.

III – 2 Zum Status von narrativen Elementen

oder: Was Computerspiele *nicht* sind

Computerspiele werden in dieser Arbeit als *Hybridkonstruktionen* betrachtet, die sich aus ludischen und narrativen Elementen zusammensetzen und durch simulative Aspekte überformt werden. Diese einzelnen Elemente sind häufig kunstvoll kombiniert, »verschmelzen« aber nicht – die Strukturen sind ambig, nicht ambivalent.

Zeitgenössische Computerspiele sind nur noch selten klar strukturierte homogene Spielerlebnisse, deren Regelstruktur sich im Stil eines »avoid missing the ball« hinreichend beschreiben lässt, sondern es handelt sich vielmehr um komplexe Arrangements unterschiedlicher »Minigames«, die durch Erzählelemente verkoppelt werden. So sind insb. storylastige Spiele stets von einer inneren Spannung geprägt. In spielerischer Hinsicht verschalten Erzählelemente verschiedene Spielherausforderungen und irritieren damit eine Spielprägnanz, die normalerweise nach »regelter Klarheit« strebt. In narrativer Hinsicht brechen (repetitive) Spielhandlungen den Erzählfluss ständig auf, stören die dramaturgische Struktur.

Entscheidend bei dieser Betonung der Hybridstruktur ist nun, dass diese Systematik vor allem die *Schnittstellen* zwischen Spiel, Simulation und Narration in den Fokus rückt. Auf diese Weise – so die zentrale These – muss eine immersive Wirkung von Computerspielen nicht »global«, sondern innerhalb eines durch Wechselwirkungen geprägten Systems betrachtet werden, d.h. es geht nicht um *die* Immersionswirkung, sondern um die *Integration unterschiedlicher Immersionsstrategien*. ◀69

Es wird hier somit Abstand von denjenigen Modellen genommen, die Immersion als den Effekt des »Eintauchens« in eine virtuelle Welt nur auf eine audiovisuelle Darstellungsleistung (und eine vermeintliche »Wirklichkeitsnähe«) beschränken. Immersion als »the sensation of being surrounded by a completely other reality« (Murray 1997, 98) mag zwar als medialer Mythos faszinierend sein, stellt aber in einer totalen Form im Grunde ein paradoxes Phänomen dar ◀70 und erscheint letztlich stets nur als *gradueller* Prozess innerhalb der Hybridstruktur des Computerspiels sinnvoll anwendbar. Immersion als einheitliche, übergreifende Bezeichnung für narrative, spielerische und simulative Attraktionsmomente des Computerspiels soll somit gerade wegen der Überschneidungen, die dieser Begriff impliziert, beibehalten werden, da er die immanente Spannung der Hybridstruktur des Computerspiels veranschaulicht. Anders formuliert: Immersion ist ein *Effekt* der sich durch Wechselwirkungen

innerhalb der Hybridstruktur generiert und somit an die Verknüpfung von Spiel und Erzählung gekoppelt ist.

Wenn es um die (ggf. isolierte) Beschreibung des immersiven Charakters der Narration, des Spiels oder der Simulation geht, werden diese Wirkungen ebenfalls – mit der entsprechenden Erweiterung (narrativ, ludisch, simulativ) – als Immersion bezeichnet. Diese ›inflationäre‹ Verwendung des Begriffs mag dabei zwar streitbar sein, doch scheint sich für die differenzierte Beschreibung der unterschiedlichen Attraktionsmomente des Computerspiels bislang noch kein einheitliches Begriffsrepertoire durchzusetzen. Denn jene Ansätze, die sich für alternative Bezeichnungen wie »Presence« (vgl. McMahan 2003; Lombard/Dittton 1997) oder »Involvierung« (Neitzel 2008) aussprechen, verlagern das Bezeichnungsproblem i.d.R. nur auf andere Beschreibungsebenen.

Die Frage, ob Computerspiele nun in erster Linie als elektronische Spiele, Simulationen (von (Spiel-)Welten) oder interaktive Geschichten gesehen werden müssen, wird somit zugunsten einer Analyse von Dominanzen innerhalb der Hybridstruktur in den Hintergrund treten. Ontologische Fragestellungen werden allenfalls ein ›Nebenprodukt‹ der hier durchgeführten formalen Intermedialitätsanalysen sein. **471**

Der hier vertretene Ansatz verweigert sich somit – wie es auch bei den Filmanalysen bereits der Fall war – einem übergreifenden, einheitlichen Theoriemodell. Dies impliziert vor allem eine bestimmte Skepsis gegen radikal ludologisch geprägte Ansätze, die den simulativen/konfigurativen Charakter des Computerspiels betonen (vgl. Aarseth 2004; Eskelinen 2004). Dabei erscheint die Ausrufung eines »ludological turn« (Dovey/Kennedy 2006, 22) verwunderlich, weil ein solcher Paradigmenwechsel implizieren würde, dass ansatzweise auszumachen ist, in welche Richtung sich das junge Projekt Game Studies überhaupt bewegt. Auch wenn in dieser Arbeit eine große Übereinstimmung mit vielen Grundannahmen der Ludologie vorliegt, soll doch eine klare Abgrenzung gegen die Rhetorik dieser Bewegung vorgenommen werden; so erscheinen insb. die Bedenken einer ›feindlichen Übernahme‹ durch etablierte Fachrichtungen – »intrusions and colonisations from the already organised scholarly tribes« (Eskelinen 2004, 36) – als Argumentationsstrategie eher fragwürdig und einer gewissen Überreaktion geschuldet.

»However, it seems to me that this initial academic shock or surprise over the sheer ›game-ness‹ of computer games has led to a theoretical overemphasis on the instrumental imperative that computer game interaction carries.« (Klevjer 2006a, 63)

Die folgenden Analysen beschränken sich somit vielmehr auf die These, dass es sich bei Computerspielen weder um *reine Spielkonstrukte*, noch um *interaktive Erzählungen* oder um *Vorläufer von Virtual Reality Utopien* ◀72 handelt.

Für die Beschreibung einer narrativen Immersionswirkung bedeutet dies, dass narrative Elemente nicht nur nach einer rein ›erzählerischen Plausibilität‹ beurteilt werden können, sondern gleichzeitig die Einbettung in ein spielerisches Grundgerüst beachtet werden muss.

»A player's immersion rests [...] upon the seamless integration of the game's mechanics into the world. [...] Game mechanics do not need to be invisible, on the contrary, the player can be keenly aware of them as long as the mechanics do not add more layers the player must decipher.« (Mosqueira 2002, 73) ◀73

Auf diese Weise wird die hauptsächlich spielerische Immersion eines Titels wie TETRIS zwar nicht mit der stark ausgeprägten narrativen Immersionswirkung eines DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY (2006) direkt vergleichbar, d.h. welches Spiel als immersiver empfunden wird, hängt letztlich völlig vom jeweiligen Spieler bzw. der konkreten Spielsituation ab. Ein Vergleich der Hybridstrukturen der beiden Programme ermöglicht es jedoch, die Unterschiede und Gemeinsamkeiten der Funktionslogiken verschiedener Immersionswirkungen der Spiele zu identifizieren.

Computerspiele sind keine reinen Spielkonstrukte

Dass die spielerische, regelgeleitete Struktur für Computerspiele die zentrale Charakteristik darstellt, soll hier nicht angezweifelt werden – ansonsten wäre der Name *Computerspiel* auch denkbar schlecht gewählt. Es soll jedoch darauf aufmerksam gemacht werden, dass das spielerische Regelwerk und das »seltsame Potenzial des Spiels, Spannung und Konflikt zu choreographieren« (Adamowsky 2005, 16) nicht zwangsläufig sämtliche interaktiven Elemente dominieren.

So bietet bspw. GRAND THEFT AUTO IV (2008) (wie auch andere Spiele der GTA-Serie) eine Reihe von Aktivitäten, die sich nur vage als spielerische Abschnitte werten lassen – einen Strip Club besuchen, sich betrinken, mehrere Stunden vor dem Fernseher verbringen ◀74 und vor allem »Cruising, in all seiner sinnentleerten, ziellosen, manischen amerikanischen Pracht« (Mertens 2008b, 128). Natürlich setzen eine ganze Reihe von Computerspielen solche ›Activities‹ ein, um die Spielwelt ›lebendiger‹ wirken zu lassen – häufig auch in Form von Easter Eggs. Die Besonderheit dieser Abschnitte in GTA, die hier hervorgehoben werden soll, ist jedoch, dass sie nicht mehr zwangsläufig nur als dem Spielgeschehen untergeordnete ›interaktive Details‹ der Spielwelt funktionieren, sondern

ein bestimmtes Maß an Eigenständigkeit entwickeln. Die GTA-Reihe mag dabei das prominenteste Beispiel für ›nicht-spielerische Spielaktivitäten‹ sein, stellt aber keinen Einzelfall dar.

Eine andere Besonderheit sind ›Spiel-Abschnitte, welche die Interaktionsmöglichkeiten des Spiels (Bewegung, Kampffaktionen etc.) intakt lassen, aber dennoch nicht ›gewonnen‹ werden können, sozusagen die primäre Spielmechanik ausschalten. Der Spieler kann als Kratos den Kampf gegen Zeus im zweiten Level (»Interlude«) von GOD OF WAR II (2007) nicht gewinnen; er kann als mächtiger Schattenkoloss im Finale von SHADOW OF THE COLOSSUS (2005) nichts gegen seine Angreifer ausrichten, genauso wenig wie er am Ende des Spiels dem Sog eines Brunnens entgehen wird, obwohl er sich (ggf. mehrere Minuten lang) an Säulen und Bodenfliesen festkrallen kann; ebenso kann er als Sgt. Jackson in der achten Mission (»Spätfolgen«) von CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE (2007) nach der Explosion eines atomaren Sprengkopfs zwar noch aus dem abgestürzten Helikopter kriechen, bricht aber wenige Augenblicke später im radioaktiven Sturm auf dem Trümmerfeld zusammen.

All diese Sequenzen könnten zwar auch einfach als ›pseudo-interaktive‹ Cutscenes abgehandelt werden, jedoch simplifiziert eine solche Klassifizierung die Abschnitte übermäßig. Sie bieten zwar nicht den spielerischen Konflikt, sondern nur eine Art *simulatives* ›Durchstehen‹ als Möglichkeit an, werden jedoch aufgrund der direkteren Einbindung über (größtenteils) intakte Steuerungsoptionen anders wahrgenommen – nicht zuletzt weil i.d.R. zunächst ein ›normaler‹ interaktiver Spielabschnitt erwartet wird.

Computerspiele sind keine interaktiven Erzählungen

Moderne Computerspiele haben, auch wenn sie teils narrative Interaktivität suggerieren, mit Interactive Storytelling-Konzepten normalerweise nur wenig gemeinsam. Zwar präsentieren viele Computerspiele mehr oder weniger komplexe Geschichten – so spektakulär, aber banal diese oft auch sein mögen –, doch liegt i.d.R. lediglich eine Aneinanderreihung streng getrennter interaktiver Spiel- und nicht-interaktiver Erzähl-Abschnitte (bspw. Cutscenes) vor, die dem Ideal der Interactive Fiction, der Verschmelzung von Interaktion und Storytelling widersprechen. Chris Crawford betont deshalb zurecht: »Interactive storytelling systems are *not* ›games with stories‹.« (2005, 63; Hervorhebung im Original) Das zentrale Unterscheidungskriterium ist für Crawford, dass die Handlungen in Computerspielen immer auf ein (mehr oder weniger) simpel strukturiertes Spiel-Regelwerk (bzw. auf einen Strukturbaum) zurückverfolgt werden können, während »interactive storytelling applications« (vgl. ebd., 295) auf eine Matrix zurückgreifen müssten, die Erzähllogiken simuliert. Auf diese

Weise lässt sich – ein gewisses Komplexitätsstadium der Matrix vorausgesetzt – eine Erzählhandlung nicht mehr ohne weiteres auf eine (Spiel-)Regelwerk-Struktur zurückführen. So handelt es sich bei Techniken wie *branching trees* (vgl. Crawford 2003, 261; Crawford 2005, 126-129) oder *world simulators* (vgl. Crawford 2003, 261) eben letztlich nicht um ›echte‹ Interactive Storytelling-Systeme (vgl. Ryan 2001, 246-258; Ryan 2005).

Interessant ist Crawfords Argumentation vor allem im Hinblick auf Prognosen zur weiteren Entwicklung von Computerspielen. Während viele Entwicklungsstudios ihre neusten Produktionen immer noch mit dem Label »Interactive Narrative« anpreisen, zeigen Programme wie das in der Diskussion viel bemühte Beispiel FAÇADE (2005) – welches Crawfords Ideal eine interaktiven Erzählung wesentlich näher kommt (vgl. Crawsford 2005, 318-319) –, auch wenn sie noch recht schwerfällig und plump sind, dass Interactive Storytelling-Systeme ein grundsätzlich anderes ›Spielgefühl‹ erzeugen, das nicht mit der Kombination von Geschicklichkeits-, Strategie- und/oder Rätselementen von Computerspielen vergleichbar ist, sondern im Wesentlichen auf den Auswahlmöglichkeiten eines großen Sets von dramatisch relevanten Handlungsoptionen beruht. »The user must be able to make dramatically interesting choices.« (Crawford 2003, 262-263)

Eine solche Strategie führt dann jedoch zu einem anderen Problem: Spieler sind häufig keine besonders begabten Erzähler und wollen auch gar nicht in die Rolle des Erzählers ›gedrängt‹ werden.

»Not many of us prefer writing plays and novels to watching and reading them; by the same reasoning, most users of interactive narrative system prefer being invited into a story than having to create it from ground zero.« (Ryan 2005, o.S.)

Dieser Umstand erscheint, neben den technischen Problemen, die Crawford ausführlich diskutiert, ein nicht zu unterschätzendes Hindernis bei der Etablierung von Interaktive Storytelling-Systemen und akzentuiert noch einmal den Hybridcharakter von Computerspielen. Wichtig erscheint deshalb auch zu betonen, dass bei Computerspielen, auch wenn sie interaktive Strukturen aufweisen, vor diesem Hintergrund nicht von einer »Autorenschaft des Spielers« (Neitzel 2000, 134) oder einem Spieler als »Co-Erzähler« (Kocher 2007, 58) gesprochen werden sollte (vgl. dazu auch Mertens 2004, 275-276; McMahan 1999, 149).

Was bedeutet diese Abgrenzung von spielerischen und narrativen Elementen nun für die Analyse von Computerspielen? Zunächst einmal ist zu beobachten, dass die Inkompatibilität von Spiel und Narration häufig als Begründung angeführt wird, dass Erzählungen meist nicht über das Niveau von zweitklassigen

Action-Filmen hinauskommen, es sich bestenfalls um das »Präludium einer Geschichte« (Mertens 2004, 278) handelt, oder dass Erzählungen dazu dienen, spielerische Monotonie zu kaschieren (vgl. Ryan 2004, 350-351). Beide Ansätze führen aber letztlich nicht sonderlich weit, da die Inkompatibilität zwischen Spiel/Narration mehr oder weniger hingenommen wird und die Kritik sich eher an narrations- oder spielspezifischen Qualitätskriterien orientiert, somit nur oberflächlich bei der Hybridstruktur des Computerspiels ansetzt. Bleibt der Fokus allerdings auf der Schnittstelle zwischen Spiel und Narration, muss sich die Fragestellung nicht auf die einzelnen Komponenten, sondern die gegenseitige Integration konzentrieren.

III – 3 Spielwelt – Avatar – Spieler

Um die einleitenden Worte aus dem Film-Abschnitt dieser Arbeit noch einmal aufzugreifen: *Der hier vertretene Ansatz ist nicht an vermeintlich ontologischen Ansprüchen interessiert, es geht vielmehr um »subjective structures« als rhetorische Strategie.* Zwar ist nicht zu leugnen, dass die interaktiven Komponenten eine starke Form der Kopplung zwischen Spieler und virtueller Welt generieren können, jedoch laufen Ansätze, die bspw. aus einer First-Person-Sicht eine unmittelbare Bindung ableiten (vgl. Kap. IV – 1.5 (*Der körperlose Avatar*)), Gefahr, mediale Darstellung und Wahrnehmung »kurzzuschließen« (vgl. Kap. II – 1). Dabei scheint sich bei der näheren Betrachtung solcher Ansätze die gleiche problematische Basis zu finden, die schon bei Jean Mitrys Argumentation zu subjektiven Bildern vorlag – die »natürliche« Wahrnehmung wird stets als Referenz gesetzt. Doch ein solches Paradigma lässt sich nur bedingt auf die aktuelle Computerspiellandschaft anwenden, denn auch wenn die grafische Präsentation in einigen Fällen einer fotorealistischen Darstellung und komplexen Weltsimulation entgegenstrebt, muss fraglich bleiben, ob so etwas wie eine zunehmende audiovisuelle Unmittelbarkeit (und ein zuweilen daran gekoppeltes fragwürdiges Realismusversprechen) tatsächlich die dominante Entwicklungslinie der Computerspielgeschichte beschreibt⁷⁵ oder ob hier nicht vielmehr Überlagerungseffekte mit Virtual Reality-Utopien⁷⁶ und Science-Fiction-Fantasien stattfinden – Rune Klevjer spricht hier in Anlehnung an Marie-Laure Ryan (2001) treffend vom »myth of the Holodeck« (Klevjer 2006a, 66).

Virtual Reality

Der entscheidende Punkt, den es hier hervorzuheben gilt, ist nun nicht, dass die Überbetonung des »Virtual Reality-Paradigmas« grundsätzlich die Gefahr

einer Verwechslung von Spielwelt und Realität implizieren würde, denn solche unsinnigen Ableitungen würden die Diskussion nur auf das Niveau der leidigen Killerspiel-Debatte hinunterziehen. Vielmehr soll eine hochproblematische Argumentationsstrategie kritisiert werden, bei der die Erzeugung von »Presence«¹⁷⁷ als primärer Zweck der Darstellungsformen des Computerspiels gesehen wird – Katie Salen and Eric Zimmerman sprechen hier von »immersive fallacy« (Salen/Zimmerman 2004, 458¹⁷⁸).

»Looking for ›presence‹ will too easily conflate or harmonise the different motivations for and modalities of participation into one common denominator, one single and rather vague ›substratum‹ that measures involvement. Does MYST [1993], for example, produce more ›presence‹ than SUPER MARIO 64 [1997]?« (Klevjer 2006a, 194)

So stellt der immersive Simulationsraum letztlich nur *eine* Facette der Darstellungsformen des Computerspiels dar, steht gar in einigen Aspekten dem hier analysierten »avatarial embodiment« (ebd., 10) entgegen. Der Avatar muss im Hinblick auf aktuelle Computerspiele, wie im Folgenden gezeigt werden soll, als eigenständige Form der Schnittstelle zur Spielwelt betrachtet werden und nicht als eine ›Spar-Variante‹ einer in letzter Konsequenz im Grunde interfacelosen Virtual Reality-Fantasie.¹⁷⁹ »The 3D avatar is not the poor man's VR.« (ebd., 199)

»Continuous interfaces in avatar-based games can therefore not be directly compared to the continuous interfaces of Virtual Reality installations. In avatar-based play, continuous interaction is not a way of projecting oneself directly into a simulated world, but is filtered through and subordinated to the demands of the avatarial prosthesis; continuous interaction goes in the service of the avatar, not the other way around.« (ebd., 161)

Der Avatar als Werkzeug und als Extension

Klevjers Modell einer »avatarial prosthesis« richtet sich vor allem gegen diejenigen Ansätze, die den Avatar lediglich als Tool oder als Extension des Spielers sehen. Eine der im Diskurs prominentesten Positionen wird dabei von James Newman vertreten. Newman unterscheidet zwischen einem »On-Line-« und einem »Off-Line-Avatar« und unterteilt das Spielerlebnis in »controlling/ergodic« und »non-controlling/non-ergodic sections« (2002, o.S.).

»On-Line refers to the state of ergodic participation that we would, in a commonsense manner, think of as ›playing the game‹. (ebd.)

»Off-Line engagement, could be seen as equating with non-ergodicity, and while it is important we do not allow ourselves to confuse this with passivity [...], Off-Line describes periods where no registered input control is received from the player.« (ebd.)

Der Off-Line-Avatar kann, ähnlich einer Figur im Film, als »character« gesehen werden. Der On-Line-Avatar verliert hingegen während der Interaktionsphasen die Eigenschaften einer Figur und wird vielmehr zu einem Werkzeug oder einem »vehicle«, »a suite of characteristics or equipment utilised and embodied by the controlling player« (ebd.).

»During the interactive sequences of videogame play, it does not make sense to talk of player-characters as independent entities. There is no ›Mario‹ or ›Sonic‹ to the player – there is only ›me‹ in the gameworld and the functionality of the sphere of action via which the game's narrative may be engaged with.« (Newman 2004, 134)

»Characters On-Line are embodied as sets of available capabilities and capacities. They are equipment to be utilised in the gameworld by the player. They are vehicles. This is easier to come to terms with when we think of a racing game like GRAN TURISMO [1997] where we drive a literal vehicle, but I am suggesting that, despite their representational traits, we can think of all videogame characters in this manner.« (Newman 2002, o.S.)

Das Äußere des On-Line-Avatars spielt somit praktisch keine Rolle, da es nur auf eine Funktionalität des Avatars verweise, die die Interaktionen mit der Spielwelt ermöglicht – sei es als Positions- und Statusanzeige oder als ›Universalwerkzeug‹. Der Avatar wird zum Cursor. **480**

Deutlicher phänomenologisch bzw. kybernetisch geprägte Ansätze sehen den Avatar ebenfalls als Erweiterung der körperlichen Fähigkeiten des Spielers. Der Avatar kann hier – im Sinne McLuhans (1964) – als Extension des Menschen bezeichnet werden. Dabei wird besonders der kybernetische Charakter, das Rückkopplungsverhältnis zwischen Spieler und Avatar, betont.

»Spieler:in und Avatar funktionieren zusammen. Es wird *eine* Handlung ausgeführt. Das bedeutet, dass dieser Ansatz auf dem Aspekt der körperlichen Annäherung beruht und weniger auf dem Aspekt der Repräsentation. Der Avatar bezeichnet den Spieler nicht, es besteht vielmehr ein Rückkopplungsverhältnis zwischen beiden.« (Neitzel 2004, 198-199; Hervorhebung im Original)

In der Diskussion dieses Rückkopplungsverhältnisses taucht dabei immer wieder die in der Mensch-Maschine-Interaktion so prominente Figur des *Cyborgs* auf (vgl. bspw. Stone 1991; Huhtamo 1995; Lahti 2003).

»[The] understanding of gameplay as a cybernetic loop in which player and game are inseparable for the duration of the game is a compelling literalization of the ontology of the cyborg – a subjectivity that depends precisely on this collapse of boundary between the human and the machine. [...] In the lived enactment of gameplay there is no player separate to the inter-

face and game world; there is a fusion of the two into a cyborgian subjectivity – composed of wires, machines, code and flesh.« (Dovey/Kennedy 2006, 109) ◀81

Avatarial Prosthesis

Rune Klevjer orientiert sich in seiner Dissertation *What is the Avatar?* (2006) zwar an den Grundlagen der soeben vorgestellten Modelle, nimmt jedoch in einigen entscheidenden Punkten Differenzierungen vor. Klevjer sieht den Avatar als »*reflexive extension*« (Klevjer 2006a, 95; Hervorhebung im Original). Der Avatar ist *gleichzeitig* Schnittstelle/Erweiterung *und* ein Element der diegetischen Spielwelt – somit ergibt sich ein grundlegender Unterschied zum reinen Werkzeug-Status.

»[W]hile the cursor is the ›minimal‹ as well as a paradigmatic form of instrumental agency with screen-projected environments in general, it does not in any way capture the essence of avatar-based play.« (ebd., 63)

»The avatar is not just acting upon, but also being acted upon and affected by; it is submitted to and exposed to its environment. In contrast, tools do not belong to the environment; what we are interested in is their capacity to alter the environment, not their capacity to become altered by it.« (ebd., 95)

Somit verbindet der Avatar – anders als ein Werkzeug – den ›User‹ nicht direkt mit der virtuellen Welt, sondern generiert einen separaten neuen Körper innerhalb der Spielwelt.

»[U]nlike an instrumental extension (a tool), the avatar does not expose our actual bodies to the environment; it only exposes itself, as a *vicarious* body. In contrast, a walking stick, a tennis racket or a car extends the functioning of the body directly and sets up a new bodily space which could potentially hurt it. Perceptual tools do extend and transform the ›incarnated mind‹ of the body, but they do not *themselves* mimic the position and destiny of an incarnated mind. [...] [T]he whole point of engaging with an avatarial extension is that it is subjected to and resides in its environment on behalf of the player. [...] The principle of the avatar offers a playful and exploratory mode of being-in-the-world; it temporarily transforms our situation on the level of perception and action, allowing us to try out and struggle with new kinds of bodies and bodily spaces.« (ebd., 96; Hervorhebungen im Original)

Das Rückkopplungsverhältnis stellt sich somit komplexer dar als bei ›klassischen‹ Werkzeugen. Der Avatar wird nicht zur Extension des Spielers, verschmilzt nicht mit diesem. Der Avatar stellt einerseits die zentrale Kopplungsmöglichkeit zwischen Spieler und Spielwelt dar, andererseits akzentuiert er aber auch die Grenzen der virtuellen Welt. Klevjer spricht hier von einer »*built-in ambiguity in avatar-based play*« (ebd., 208).

»Because avatars mediate a vicarious corporeality on behalf of the player, they may serve to confirm the boundary between self and technology [...] as much as they transgress it. [...] The vehicular avatar, even when explicitly technologised as a futuristic or fantastic machine-body of some sort, gets in-between the player and the cybernetic machine, as a replacement for rather than as a manifestation of cyborg consciousness.« (ebd., 208; Hervorhebung im Original)

Somit ist das Ziel einer Avatarial Prosthesis nie die Verschmelzung von Avatar und Spieler. Ansätzen, die von einer diegetisch stark ausgeprägten Avatarfigur eine Distanz zu Spielwelt herleiten (vgl. bspw. Eichner 2005◀82; Schirra/Carl-McGrath 2002◀83), muss hier deshalb klar widersprochen werden, denn der Spieler wird nicht zum Avatar, sondern übernimmt lediglich Handlungsoptionen innerhalb der Spielwelt.

»The ›reference point‹ of the fictional universe is not seen as an inner (and optional) frame of character identification or role-playing, but as a frame that is already *given* by the fact that we are acting through the avatar.« (Klevjer 2006a, 71; Hervorhebung im Original)

Im Hinblick auf Subjektivierungsstrategien sind Klevjers Thesen in zweifacher Hinsicht von Bedeutung. *Erstens* wird aufgezeigt, dass der On-Line-Avatar nicht zwangsläufig zu einer Leerstelle wird, die der Spieler komplett ausfüllt. Somit bleibt der Avatar als (partiell) eigenständige Figur bestehen. *Zweitens* ermöglicht das Modell die Berücksichtigung fiktionaler – diegetischer – Elemente, so dass in die »fictional agency« narrative Techniken integriert werden können.

»The avatar [...] gives the player a meaningful embodied presence and agency within the screen-projected environment of the game. Because it is a model [...] the avatar is not just significant because of what it can do, but because of what happens to it. It is this vicarious body, this re-oriented subject-position, that establishes what we may call [...] the ›framing‹ of the fictional world for the player. Through the avatar, instrumental agency is replaced with fictional agency and fictional destiny.« (ebd., 130)

III – 4 Avatar-Subjektivierungen

Im Hinblick auf die Hybridstruktur des Computerspiels sind Subjektivierungsstrategien zwar den narrativen Verfahren zuzuordnen, sie können aber in bestimmten Fällen ebenso als spielerische Elemente »umfunktioniert« werden. Bspw. kann in einem First-Person-Shooter eine Stilisierung der Darstellung durch einen Unschärfe-Effekt und eine rötliche Einfärbung als Perception Shot (d.h. als gestörte Wahrnehmung der Avatarfigur) interpretiert werden, sie funktioniert aber in vielen aktuellen Spielen gleichzeitig auch als Interface-Element, das auf die reduzierte Lebensenergie der Spielfigur verweist (vgl. Kap. IV – 2.4). Welche Funktion als dominant anzusehen ist, muss dabei jeweils am konkreten Beispiel untersucht werden. Verschiedene Stilmittel dieser Art werden in den folgenden Kapiteln vorgestellt.

Eine solche Perception-Interface-Kombinationsstruktur verweist bereits auf zwei zentrale Funktionen von Subjektivierungstechniken in Computerspielen. *Erstens* werden die narrativen Aspekte der Spielwelt stärker auf den Avatar fokussiert. Er wird in seiner Funktion als die Spielwelt wahrnehmende – filternde – Instanz hervorgehoben, seine Fictional Agency wird gestärkt. *Zweitens* wird durch die Integration von Head-Up-Display-Elementen (HUD-Elementen) in die diegetische Ebene (im Sinne von Mosqueira (S. 53)) die Immersionswirkung verbessert – der Perception-Effekt kann bspw. einen Statusbalken ersetzen (vgl. Kap. IV – 2.4; Galloway 2006a, 24 und 35). D.h. auf diese Weise können die nicht-diegetischen Interface-Elemente, die sich auf den Avatar beziehen, ggf. stärker in den Hintergrund gedrängt werden. Subjektivierungsstrategien dienen somit gewissermaßen als Strategie einer *diegetischen Einbindung des Avatars*. Um den Status von Subjektivierungen im Computerspiel noch einmal zu verdeutlichen: Subjektivierungsstrategien werden hier vor allem als ein narratives Phänomen betrachtet. Computerspiele sind zwar keine Erzählungen im klassischen Sinne, *aber sie enthalten narrative Elemente*. Die Besonderheit des Computerspiels ist somit nicht, dass diese narrativen Elemente interaktiven Charakter aufweisen, sondern dass sie mit interaktiven Elementen *kombiniert* werden – ohne dabei deren Funktionslogik zu übernehmen. **84** Wenn in der Analyse die Besonderheiten der Hybridstruktur des Computerspiels entsprechend berücksichtigt werden, ist die Funktionsweise der narrativen Elemente innerhalb dieser Struktur in vielen Punkten also durchaus mit filmischen Subjektivierungstechniken vergleichbar. Eine Analyse mit den hier vorgestellten narratologisch geprägten Modellen erscheint somit – die entsprechenden Einschränkungen/Modifikationen vorausgesetzt – legitim.

III – 4.1 Point of View & Point of Action

Für die folgenden Beispielanalysen von Computerspielen soll wiederum auf die Kategorien von Branigan und Chatman zurückgegriffen werden. Allerdings wird das POV-Konzept mit dem Modell eines Point of Action ergänzt.

Britta Neitzel unterscheidet im Computerspiel zwischen einem Point of View und einem Point of Action: (1) Der POV ist der visuelle Blickwinkel im Spiel, die Beobachterperspektive (vgl. 2007, 14), (2) der Point of Action hingegen beschreibt die »Position, von der aus die Handlungen in der Spielwelt ausgeführt werden« (ebd., 24). ◀85

Ad 1. Neitzel nimmt in Anlehnung an Jean Mitry eine Unterscheidung zwischen objektivem, semi-subjektivem und subjektivem POV vor. Der objektive POV zeigt eine Spielwelt nur von Außen, d.h. die Darstellung der Spielwelt ist nicht an die Sicht eines Avatars gekoppelt – es kann somit ggf. auch komplett auf die Präsentation eines Avatars verzichtet werden. Diese Arbeit wird sich zwar im Folgenden an Neitzels Kategorisierung orientieren, jedoch soll dabei die Bezeichnung »objektiver POV« nicht übernommen werden, denn im Fall einer nicht vom Blickpunkt einer diegetischen Figur hergeleiteten Darstellung erscheint es nicht sinnvoll, von einem POV zu sprechen. Stattdessen wird von einer *objektiven Ansicht* die Rede sein.

»Spiele, die ihre Abbildung um einen Avatar herum organisieren und ihm die Fähigkeit zu sehen zusprechen« (ebd., 18) verwenden einen semi-subjektiven Point of View. Typisch ist hier eine Verfolgerkamera ◀86 wie bspw. im Fall von TOMB RAIDER (1996). Die Perspektive ist i.d.R. so angelegt, dass sie sich dem Blickwinkel der Figur annähert, diesen aber nie einnimmt. Neitzel spricht von einem »Mitsehen« (ebd., 19).

Eine Übereinstimmung der Blickpunkte liegt erst beim subjektiven POV vor. In diesem Fall verschwindet der Avatar und wird meist nur in Form einer Hand/Waffe an der Unterseite des Bildschirms visualisiert (vgl. ebd., 21).

Neitzels Aufteilung entspricht im Wesentlichen den Genre-prägenden Bezeichnungen *First-Person-* und *Third-Person-View*. Rune Klevjer spricht von einem »first-person« und einem »dual-locus avatar« (Klevjer 2006a, 149). Die drei Begriffspaare werden hier im Folgenden synonym verwendet.

Ad 2. Der Point of Action kann nach Ausgangspunkt, Zielpunkt und Modus der Ausführung genauer differenziert werden. Die Kategorien erlauben jeweils zwei Binnenunterscheidungen – intradiegetisch vs. extradiegetisch, zentriert vs. dezentriert, direkt vs. indirekt (vgl. Neitzel 2007, 24).

Einen intradiegetischen Point of Action bietet bspw. die Repräsentation einer Waffe im Spiel, während der extradiegetische Point of Action z.B. ein Cursor,

der nicht Teil der diegetischen Spielwelt ist, sein kann – die erste Variante tritt i.d.R. bei Avatar-basierten Computerspielen auf. Der zentrierte Point of Action beschreibt Handlungen, die nur auf einen Punkt in der Spielwelt wirken, der dezentrierte Point of Action kann mehrere Punkte gleichzeitig betreffen, bspw. wenn in einem Strategiespiel mehrere Einheiten bewegt werden. Der direkte Point of Action schließlich beschreibt eine direkte Möglichkeit zur Avatar-Steuerung, die indirekte Variante gestattet bspw. nur das Setzen von Wegpunkten (vgl. ebd., 24-26).

Die Variante intradiegetisch/zentriert/direkt etabliert somit die unmittelbarste Verbindung von Spieler und Avatar und kann, wie im Folgenden noch zu zeigen sein wird, gerade im Fall eines semi-subjektiven POV auf Subjektivierungsstrategien einen entscheidenden Einfluss haben.

III – 4.2 Objektiv/Subjektiv, 2D/3D

Um eine sinnvolle Vergleichbarkeit zwischen Computerspiel- und Filmbeispiel zu gewährleisten, wird in den folgenden Analysen (fast) immer von einem 3D-Avatar, dessen Blickpunkt gesteuert werden kann, auszugehen sein.

Die Ausklammerung des 2D-Bereichs erscheint nahe liegend – schlicht weil damit auch die Verbindung von Zentralperspektive und Subjektivierung unterlaufen würde. Dass einer emphatischen Bindung an 2D-Wesen zwar im Grunde nichts im Wege steht, hat Edwin A. Abbott bereits 1884 in seiner Novelle *Flatland* äußerst geistreich aufgezeigt; es erscheint jedoch fraglich, ob Kategorien wie Perception und Projection, die sich von POV-Strukturen herleiten, sinnvoll aufrechterhalten werden können, wenn eine POV-Ansicht letztlich praktisch gar nicht darstellbar ist – jedenfalls scheint bislang kein Computerspiel einen 2D-POV realisiert zu haben.

Auch erscheint die Abgrenzung von objektiven Ansichten gerechtfertigt, denn bei dieser Darstellungsform kommt dem Avatar keine zentrale Position zu, weil »[n]icht die Figur [...] im Zentrum der Abbildung [steht], sondern die möglichen Handlungen, die mit Hilfe dieser Figur ausgeführt werden können« (Neitzel 2007, 17). 87 Neitzel verdeutlicht dies anhand von klassischen Point & Click-Adventures, welche für die Spielumgebung immer genau jene Darstellung wählen, »deren Größe exakt mit dem Sektor der virtuellen Welt übereinstimmt, der durch die Handlungen des Avatars manipuliert werden kann« (ebd.).

Zwar wird der gezeigte Bildausschnitt häufig mit den Bewegungen des Avatars gekoppelt – etwa in den meisten Jump'n'Runs oder eben auch in vielen Grafik-Adventures –, jedoch verweisen solche Beispiele lediglich auf die Abweichung

von POV und Point of Action, denn ein (vermeintlicher) Blickpunkt des Avatars kann nicht zur Navigation bzw. zur Erforschung des Spielraumes genutzt werden. »Dem Avatar wird kein Blick zugesprochen.« (ebd.)

Nun mag es problematisch sein, dem Avatar (wenn auch im metaphorischen Sinne) die Fähigkeit des Sehens abzuspochen, da hier narrative und simulative Aspekte überblendet werden. Allerdings verdeutlicht Neitzels These sehr gut, dass die Raumorganisation bei objektiven POV-Abbildungsformen, aufgrund fehlender Möglichkeiten den Blickpunkt des Avatars zu manipulieren, maßgeblichen Einfluss auf die Spieler-Avatar-Bindung hat. Dazu ein treffendes Beispiel von Rune Klevjer:

»[W]e will not be inclined [...] to explain our failure to jump a barrel by referring to the fact that Mario was turned the other way and could not see it coming; this response is of course possible, but it is not the kind of fictional participation that 2D avatars encourage.« (Klevjer 2006a, 146) ◀88

So ist im Hinblick eine ›Dominanz des Handlungsraumes‹ in der objektiven Ansicht auch im Falle eines intradiegetischen/zentrierten/direkten Point of Action i.d.R. nur von schwach ausgeprägten Subjektivierungen auszugehen, denn der Werkzeug-Charakter des Avatars scheint bei objektiven Darstellungsformen häufig deutlicher im Vordergrund zu stehen, als dies beim semi-subjektiven/subjektiven POV der Fall ist. Ein weiteres Mal Klevjer:

»[The 2D avatar] is our proxy, our privileged plaything and extender of agency into a miniature world, and it is this remote relationship that grounds our participation with a fictional world. I will suggest that Mario is an objective or *extended* avatar – an avatar that we relate to, in a phenomenological sense, as an object among other objects. [...] In contrast, the 3D avatar [...] is also a subjective avatar.« (ebd., 145; Hervorhebungen im Original)

»The navigable point of view [of the 3D avatar, B.B.] establishes a perceptual simulation of continuous space; it makes us believe that we act through or into the screen. [...] This sense of continuity and self-movement is the central difference between the 2D and 3D avatar.« (ebd., 147)

Natürlich finden sich auch zahlreiche Beispiele, die objektive und subjektive Ansichten kombinieren. Die Beschäftigung mit Avataren, deren Blickpunkt nicht gesteuert werden kann, soll in dieser Arbeit jedoch über die Beschreibung einiger weniger Grenzfälle und Kombinationen nicht hinausgehen. Diese (zumindest partielle) Ausklammerung der objektiven Ansicht wirkt sich wesentlich auf die Strukturierung der folgenden Analysenkapitel aus. Während bei den Filmbeispielen die Untersuchung von Montage-Strukturen – von Anschlüssen innerhalb einer mehr oder weniger stark fragmentierten Darstel-

lung (vgl. Bordwell 1985, 99-146) – stets einen Schwerpunkt bilden wird, erscheint eine solche Fokussierung bei der Analyse von Computerspielen nicht sehr vielversprechend (vgl. hierzu auch Nitsche 2005) – wie an dieser Stelle kurz exemplarisch verdeutlicht werden soll.

Eine Verknüpfung von POV-Einstellungen mit einer objektiven Ansicht findet sich häufig in Adventure-Spielen, die 3D-Objekte mit vorgeordneten 2D-Hintergründen kombinieren – bspw. in *OVERCLOCKED* (2007). Das Spiel bildet seine Schauplätze (fast) durchgängig in einer objektiven Ansicht ab, greift aber in einigen Fällen auf den Blickwinkel des Avatars zurück. Die Locations des Spiels werden aus unterschiedlichen statischen Kamerapositionen gezeigt (*Overclockedo1* 489). Im unteren schwarzen Bereich des Bildschirms befindet sich das Inventar (in *Overclockedo2* transparent geschaltet). Der Spieler steuert den Avatar, den Psychiater David McNamara, indem er mit der Maus einen Zielpunkt auf dem Bildschirm an-

gibt. Es handelt sich somit um einen intradiegetischen/zentrierten/indirekten Point of Action. Ein Mausklick an den Bildschirmrand ändert die Ansicht, d.h. zeigt entweder einen anderen Abschnitt des Raumes oder führt zu einer anderen Location. Für die Detailansichten von Objekten nutzt das Spiel an einigen Stellen den POV des Protagonisten (*Overclockedo2*). Wird der Mauszeiger über bestimmte Objekte gelenkt, verwandelt sich in eine Lupe – per Mausklick kann dann in die Detailansicht umgeschaltet werden.

Als Subjektivierungsstrategie erscheint diese kurzzeitige POV-Darstellung nicht sonderlich effektiv, denn gerade im Hinblick auf die ›dominante‹ objektive Ansicht wird besonders deutlich, dass die POV-Darstellung nicht viel mehr als eine alternative Raumsicht bildet, da die Manipulierbarkeit der Umgebung – der Handlungsraum – im Vordergrund steht. Zudem ist die Ansicht nur lose an den Avatar gekoppelt, denn die Einstellung ist statisch, d.h. der Blickwinkel des Avatars kann nicht gelenkt werden.



Abb. Overclockedo1



Abb. Overclockedo2

IV SUBJEKTIVIERUNGSSTRATEGIEN

IV – 1 Figurenzentrierte Filter

Figurenzentrierte Filter – Figuren dienen hier auf handlungs- und bild-/tonlogischer Ebene zur Steuerung des Informationsflusses, im Sinne einer Einschränkung bzw. Fokussierung von Wissen über die Erzählwelt, das nicht durch den Wahrnehmungsapparat der Figur verzerrt wird. Zuzuordnen sind hier Branigans Kategorien

POV-Shot und Reflection.

Der grundlegende Aufbau von POV-Strukturen wurde bereits diskutiert (Kap. II – 2). Dieses Kapitel soll deshalb nicht dazu dienen, den ausführlichen Analysen Branigans weitere Beispiele hinzuzufügen⁹⁰, vielmehr geht es zunächst um eine besonders markante Variante der POV-Einstellung – die subjektive Kamera – und anschließend um einen Sonderfall von Reflection – die semi-subjektive Kamera.

Es bleibt noch anzumerken, dass die Diskussion z.T. bereits unweigerlich in den Bereich der gestörten Filter abdriften wird. Diese etwas unscharfe Kategorientrennung ist aber durchaus gewollt, verdeutlicht sie doch, dass die subjektive und semi-subjektive Kamera stets als kritische Stilmittel gesehen werden müssen, die zu (Bild-)Stilisierungen tendieren.

IV – 1.1 Subjektive Kamera

Einen Sonderfall einer POV-Struktur bildet die so genannte *subjektive Kamera*.⁹¹ Unter dieser Bezeichnung sollen hier (meist längere durchgehende) POV-Aufnahmen, die Kamerabewegungen und/oder -schwenks integrieren, zusammengefasst werden.⁹² Im Hinblick auf Branigans POV-Modell handelt es sich i.d.R. um eine unvollständige POV-Struktur⁹³, da die Ansicht des Blickenden dem Zuschauer meist lange vorenthalten wird oder auch gar nicht erfolgt. Die Zuschreibung dieses Verfahrens zu einer blickenden Filmfigur ist zwar in den meisten Fällen gegeben, allerdings ›scheitert‹ die Methode häufig an ihrer artifiziellen Wirkung. Der problematische Status der subjektiven Kamera lässt sich dabei im Wesentlichen – zumindest im Falle einer figurenzentrierten Filterfunktion – auf drei ›Defizite‹ dieses Stilmittels zurückführen: (1) Der Blickträger wird zur Leerstelle, (2) Unterschiede zwischen dem filmischen Bild und

dem ›natürlichen‹ Sehen werden akzentuiert, (3) die durchgehende Kameraposition unterbindet viele expressive Ausdrucksmittel des Films.

Ad 1. Die subjektive Kamera vermittelt nur spärliche (oder auch gar keine) Informationen zum Blickträger, wie bspw. Bewegungsabläufe, Gestik und Mimik, aus denen sich Reaktionen einer Figur ablesen lassen. Metz benennt diesen Effekt pointiert als »Subjektivität ohne Subjekt« (1997, 110). Das Thema ist mehrfach ausführlich behandelt worden (vgl. bspw. Branigan 1992, 142-146; Griem/Voigts-Virchow, 1999 168-179; Metz 1997, 96-115; Sobchack 1992, 230-248). Eine prägnante Zusammenfassung findet sich bei Brinckmann ...

»In viel stärkerem Maße als der Roman entwickelt der Spielfilm ja seine Charaktere von außen, arbeitet mit Gesten und der Suggestivkraft des menschlichen Gesichts. Die Zuschauer müssen erschließen, welche Gedanken und Gefühle die Personen bewegen – aber wie sollen sie diesen Akt der Einfühlung leisten, wenn sie eine Person gar nicht sehen? Solange der Spielfilm von den Voraussetzungen konventionellen Geschichtenerzählens ausgeht, seine Charaktere in dramatischer Gegenüberstellung ›realistisch‹ entwickelt und dem Publikum zur Einfühlung anbietet, birgt die Methode der subjektiven Kamera daher Probleme. Eine solche Ich Erzählung mag formal reizvoll sein, aber ihre Limitationen sind ihr unübersehbar eingeschrieben.« (Brinckmann 1997a, 95-96)

... oder auch in einer etwas ›dramatischeren‹ Variante bei Julio Moreno:

»His [the protagonist's, B.B.] disappearance leaves in its place an immense breach through which the narrative begins to flow. In effect, all the circumstances of the narration appear oriented in one direction only and point toward a real place which is the place occupied by the spectator in the theatre. [...] These indications converge upon a fixed point. If the spectator directs his attention upon that point he will find himself in the reality of every day: the darkened theatre, the audience around him. And this is the return to reality, the awakening. The enchantment is broken, the narrative falls apart like a card castle.« (Moreno 1953, 357-358)

Ad 2. Neben diesem ›Informationsdefizit‹ scheint vor allem die Hervorhebung der Unterschiede zur ›natürlichen‹ Wahrnehmung ein problematischer Effekt der subjektiven Kamera zu sein. Es wurde zwar bereits dargelegt, dass der Zuschauer normalerweise keinesfalls dazu neigt, die Darstellung der subjektiven Wahrnehmung der Filmfigur mit seiner eigenen Wahrnehmung zu verwechseln (vgl. Kap. II – 1). Für einen illusionsstörenden Effekt scheint es aber eben schon zu genügen, dass die Kamera zumindest einen Vergleich zum ›natürlichen‹ Sehen gewissermaßen ›provoziert‹ und damit – im Unterschied zur ›unsichtbaren‹ Kamera des Classical Hollywood Style – als technisches Medium in den Vordergrund tritt.

»Das filmische Bild, das sonst wie kein anderes Erzählmedium kraft seines ›Realitätseindrucks‹ die Beglaubigung des Erzählten zu leisten vermag, erfährt so einen massiven Verlust seiner Glaubwürdigkeit und illusionierenden Kraft: Der rechteckige Bildausschnitt, die bis zu den Bildrändern reichende gleichmäßige Bildschärfe, die Aufhebung der Größen- und Formenkonstanz, die Kontinuität von Schwenkbildern (anstelle der Sakkaden des menschlichen Auges) u.v.m. erscheinen plötzlich als Defizit, weil sie der Wahrnehmungsweise des menschlichen Auges, als das die Kamera sich hier nun beglaubigen soll, widersprechen.« (Lohmeier 1996, 197)

»Der technische Apparat filmischen Erzählens wird damit auf eine Weise anthropomorphisiert, die gerade keine naturalistische Illusion subjektiver Wahrnehmung, sondern einen verfremdenden Effekt schafft.« (Griem/Voigts-Virchow 2002, 173)

Ähnlich argumentiert auch Vivian Sobchack, die den Versuch einer permanenten subjektiven Einstellung als »an impossible perceptual assimilation« (Sobchack 1992, 244) bezeichnet. **94** Die Unterschiede in der Wahrnehmungsweise zeigen sich insb. darin, dass die subjektive Kamera sich nicht auf dieselbe Art an die Umgebung akkomodieren kann und das Blickfeld – auf physische wie auch auf psychische Weise – anders fokussiert (vgl. ebd., 238-245). Die subjektive Kamera hat »buchstäblich keinen Sinn« (Peters 1989, 254).

Ad. 3. Nicht zu unterschätzen ist zudem, dass die subjektive Kamera viele expressive Qualitäten des Films unterbindet. Das Tempo der Handlung lässt sich schwieriger beeinflussen, Kameraführung, Bildkomposition und Montage sind i.d.R. eintöniger (vgl. Peters 1989, 254-255).

Der Fall der Dame im See

Dass die subjektive Kamera trotz – oder gerade aufgrund – dieser Besonderheiten als Stilmittel ausgezeichnet funktionieren kann, wird u.a. in Kap. IV – 2.1 noch diskutiert. Zunächst aber soll der – unvermeidbare – Exkurs zum gleichsam berühmten wie gescheiterten Filmexperiment *LADY IN THE LAKE* (1947) erfolgen. Robert Montgomerys Film ist zwar für eine grundlegende Auseinandersetzung mit filmischen Subjektivierungsstrategien kaum geeignet, da er in erster Linie ein (dankbares) Extrembeispiel für den uninspirierten Einsatz der subjektiven Kamera darstellt, weshalb das Werk hier auch nicht in ausführlicher Form diskutiert werden soll. Allerdings darf *LADY IN THE LAKE* wohl als das prominenteste Beispiel in der Debatte um die filmischen Möglichkeiten zur Darstellung subjektiver Wahrnehmungsformen gelten und stellt somit einen wichtigen Schnittpunkt unterschiedlicher Ansätze zum Thema dar.

LADY IN THE LAKE entstand nach dem 1943 veröffentlichten gleichnamigen Roman von Raymond Chandler. Die Handlung ist Film Noir-typisch – der Privat-

detektiv Philipp Marlowe wird von einer schönen Frau (mit falscher Identität) angeheuert, um sich schon bald in einem komplizierten Netz aus Mord und Intrigen wieder zu finden – und kann an dieser Stelle weitgehend vernachlässigt werden. Chandler begann selbst mit einer Drehbuchumsetzung seines Stoffes, beendete das Projekt allerdings nicht. Das endgültige Skript mit einer – bis auf wenige Ausnahmen – komplett subjektiven Kameraperspektive entstand auf das Betreiben von Montgomery (vgl. Luhr 1984, zit. n. Speck 1999, 133). Zu diesen Ausnahmen zählen, abgesehen vom Vor- und Abspann, vier Szenen, die Marlowe hinter seinem Schreibtisch sitzend zeigen. In der ersten dieser Szenen sieht Marlowe direkt in die Kamera und wendet sich an das Publikum:

»Right now you're reading in your newspapers and hearing over your radios about a murder. They call it ›The Case of the Lady in the Lake.‹ [...] What you've read and what you've heard is one thing. The real thing is something else. There's only one guy who knows that. I know it. You'll see it just as I saw it. You'll meet the people. You'll find the clues. [...] You're smart. But let me give you a tipp. You've got to watch them. You've got to watch them all the time. Because things happen when you least expect them.«

Der Zuschauer soll also nicht nur Marlowes Blickpunkt teilen, sondern wird im Folgenden »in die Rolle eines Mit-Aufklärers [...] gezwungen; er wird gewissermaßen zu einem Doppelgänger Marlowes« (Griem/Voigts-Virchow 2002, 172). Diese ungewöhnliche Rezeptionshaltung suggerieren auch zeitgenössische Filmplakate zu *LADY IN THE LAKE*: »Suspenseful! Unusual! YOU accept an invitation to a blonde's apartment! YOU get socked in the jaw by a murder suspect!« (vgl. Bordwell/Thompson 2001, 248)

Der Anspruch von Montgomerys Film, die Hauptfigur durch den Zuschauer zu ersetzen, Subjektivität gewissermaßen auf ›direktem‹ Wege zu erzeugen, muss natürlich zum Scheitern verurteilt sein, da der Film ein ›natürliches Erleben‹ schlicht nicht emulieren kann – und so spiegelt eine solche Argumentation im Grunde letztlich nur die bereits zu Beginn dieser Arbeit vorgebrachte Kritik an Mitrys Realismus-Ansatz wider. **495**

Der vielfachen, ausführlichen Kritik an Montgomerys Filmexperiment kann hier wenig hinzugefügt werden. Allerdings erscheint es fraglich, warum ein solches Extrembeispiel so häufig zu einer allgemeinen These über ein vermeintlich notwendiges Scheitern filmischer Subjektivierungsstrategien stilisiert wird. Die in der Auseinandersetzung mit *LADY IN THE LAKE* geäußerte Kritik verdeutlicht, dass das Spektrum filmischer Subjektivierungsformen leicht allzu sehr verengt wird. Geradezu prototypisch mag hier das Urteil von Barthélemy Amengual sein: »The film does not quite hit the mark but is interesting because it reveals the limitations of cinematic subjectivity.« (zit. n. Mitry 1998,

209) Die Formulierung einiger Einwände gegen solche angeblichen Limitationen wird ein Ziel der weiteren Ausführungen sein ...

Täter/Opfer

Doch zunächst sei noch einmal ausführlicher der Frage nach der verfremdenden Wirkung ⁹⁶ der subjektiven Kamera nachgegangen. Eine besonders häufige Nutzung der effektvollen, desorientierenden Wirkung dieses Stilmittels findet sich im Horror-Genre. Interessant ist hier vor allem, dass die subjektive Kamera dabei gleichermaßen für (1) die Opfer- und (2) die Täterperspektive zum Einsatz kommt.

Ad 1. Das desorientierende Moment der subjektiven Kamera kann ein Gefühl der Angst und der *Hilflosigkeit* innerhalb einer Opferperspektive durch die Einschränkung der räumlichen Orientierung visualisieren.

»[I]nasmuch as the vision of the subjective camera calls attention to what it cannot see – to dark corners and recesses of its vision and above all to the space and what might be in it, just off-frame – it gives rise to the sense [...] of vulnerability.« (Clover 1994, 196)



Abb. Midnight01 (20:43)



Abb. Midnight02 (21:00)



Abb. Midnight03 (21:08)

Der filmische Raum wird hier nicht nach klassischen Montageprinzipien (vgl. bspw. Bordwell 1985, 99-145) konstruiert, sondern immer nur ausschnittshaft durch das begrenzte Blickfeld der subjektiven Kamera gezeigt – der Bildraum ›verengt‹ sich. Der Effekt lässt sich dabei noch durch eine hektische, unruhige Kameraführung verstärken.

Gleichzeitig wird aber auch die ›Unmittelbarkeit‹ der POV-Aufnahme genutzt. Der Moment des Angriffs (und häufig auch des anschließenden Tötungsakts) kann auf diese Weise besonders effektiv realisiert werden.

Ein wirkungsvoller Einsatz einer solchen ›In-Your-Face-Ästhetik‹, bei dem dieser Effekt der POV-Aufnahme zudem noch auf makabre Art und Weise übersteigert wird, findet sich im Slasher-Horror *THE MIDNIGHT MEAT TRAIN* (2008). Eine junge Frau versucht vor einem (namenlosen) Killer zu fliehen (Midnight01⁹⁷), doch dieser packt das wehrlose Opfer an den Füßen und zieht es über den Boden des U-Bahnzuges.

Die subjektive Kamera nimmt dabei die Perspektive des Opfers ein (Midnightto2). Die junge Frau dreht sich um (Midnightto3), der Killer holt zum Schlag mit seinem Fleischerhammer aus (Midnightto4). Es folgt ein tödlicher Treffer. Die Ansicht dreht sich mehrmals schnell um die eigene Achse (Midnightto5). Es zeigt sich, dass dem Opfer der Kopf abgeschlagen wurde. Jedoch verlässt die subjektive Kamera die Perspektive der Geköpften nicht, sondern teilt noch einige Sekunden den Blick der Toten (Midnightto6). Ein lauter Tinitus-artiger Piepton überlagert die Umgebungsgeräusche. Doch wie sich herausstellt, handelt es sich bei Midnighto6 gar nicht mehr um die Sicht des Opfers, sondern um die Reflexion auf dem Auge der Geköpften – innerhalb der schnellen Drehung scheint ein unsichtbarer Schnitt erfolgt zu sein. Die Kamera fährt zurück, zeigt den abgetrennten Kopf inmitten des Blutbads (Midnighto7-Midnighto10).

Ad 2. Ein weiteres – wahrscheinlich noch prominenteres – Stilmittel im Horror-Genre ist die Einnahme des Blickpunkts eines Killers oder eines Monsters. Alexander Galloway spricht hier von »predatory vision« (Galloway 2006b, 50), Carol Clover von »assaultive gaze« (Clover 1994, 192). So nutzen Filme wie *JAWS* oder *ALIEN* die subjektive Kamera ausschließlich, um die Sicht des Monsters darzustellen – wobei hier gerade der Umstand akzentuiert wird, dass der Blickträger selbst nicht sichtbar ist (vgl. Shaviro 2001, 63). Steven Neale zeigt für den Slasher-Horror *HALLOWEEN* (1978) auf, wie die subjektive Kamera als Sicht des Killers genutzt wird, »to associate marked but unmotivated point of view shots [...] with the agent of violence and aggression« (Neale 1984, 334). Die subjektive Kamera kann hier zugleich auch als eine Form der ›Vorwarnung‹ funktionieren und somit das Spannungsmoment erhöhen. ◀98



Abb. Midnighto4 (21:09)



Abb. Midnighto5 (21:10)



Abb. Midnighto6 (21:11)



Abb. Midnighto7 (21:16)



Abb. Midnighto8 (21:17)



Abb. Midnight09 (21:19)



Abb. Midnight10 (21:23)

»Such shots will function to signify [...] danger to those characters who are caught as objects in the frame.« (ebd.)

Dieser Assaultive Gaze scheint zudem auch deshalb so gut zu funktionieren, weil er – ähnlich wie die Machinic Vision (vgl. Kap. IV – 2) – den Einsatz von Stilisierungen als Repräsentation von Wahrnehmungsstörungen begünstigt.

»The view of the first-person killer is typically cloudy, unsteady, and punctuated by dizzying swishpans [Reißschwenks, B.B.]. Insofar as an unstable gaze suggests an unstable gazer, the credibility of the first-person killer-camera's omnipotence is undermined from the outset.« (Clover 1994, 196)

Somit kann die Intensität der subjektiven Kamera weiter verstärkt werden – allerdings bei gleichzeitiger Entfremdung vom Blickträger.

The Eyes of Laura Mars

Diese doppelte Funktion der subjektiven Kamera im Horror-Genre lässt sich sehr gut an Irvin Kershners Thriller THE EYES OF LAURA MARS (1978) verdeutlichen, denn Kershners Film beinhaltet eine interessante Variante des Assaultive Gaze. Die Protagonistin Laura Mars wird von seltsamen Visionen geplagt, in denen sie die Morde an Freunden und Kollegen aus der Sicht des Killers sieht. Es stellt sich heraus, dass die Morde real sind und dass Laura während der Bluttat tatsächlich die reale Sicht des Killers teilt.¹⁹⁹ Lauras Visionen sind mit der subjektiven Kamera realisiert. Die Bilder sind deutlich durch Perception Shot-Effekte¹⁰⁰ gekennzeichnet, ein breiter unscharfer Rahmen lässt nur noch das Zentrum der Aufnahmen deutlich erkennen.

Im Finale des Films greift der Killer Laura an. Auch hier setzen wieder die Visionen ein. Die Szene wird mit Lauras starrendem Blick eingeleitet (Marso1). Die Sicht des Killers überlagert Lauras eigene Wahrnehmung. Aus den Augen ihres vermeintlichen Mörders sieht sich Laura selbst flüchten (Marso2). Dieser ›doppelte‹ Blick wird am Ende der Szene mit Spiegelementen kombiniert. Laura steht vor einem Spiegelschrank und sieht so zum ersten Mal das Gesicht des Killers (Marso3).

THE EYES OF LAURA MARS akzentuiert so einerseits den verfremdenden – oder besser: den entfremdenden – Charakter des Assaultive Gaze, gerade über die Enthüllung der Identität des Killers durch den Spiegelblick. Andererseits funk-

tioniert die Szene aber auch interessanterweise als Subjektivierungsstrategie, da eigentlich Lauras Blick – Lauras Vision – gezeigt wird.◀101 Es kann hier somit nicht eindeutig von einer Entfremdung vom Blickträger gesprochen werden, denn durch die Überlagerung stellt sich die Wirkung der Szene insgesamt komplexer dar.

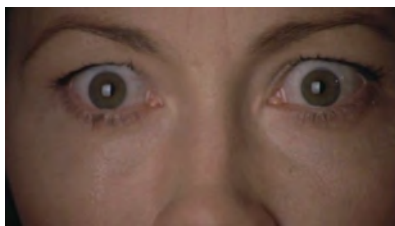


Abb. Marso1 (1:31:52)

It's all Speed, Violence, and Nervous Tension

Wie lassen sich diese unterschiedlichen Effekte der subjektiven Kamera nun sinnvoll klassifizieren? Es soll hier auf eine These von Steven Shaviro zurückgegriffen werden. Shaviro unterscheidet bei seiner Analyse des Science-Fiction-Thrillers *STRANGE DAYS* (1995) – mit Bezug auf Brian Massumi (bzw. auf Deleuze und Guattari) – zwischen Affekten und Emotionen.



Abb. Marso2 (1:32:00)

»I will use the word affect to designate a feeling that is not personal or subjective. I will use it in contrast to the word emotion, which continues to designate the more familiar sense of a personal, subjective feeling. An affect is something that comes before the subject has arrived, or that subsists after the subject has departed, or that happens alongside the subject, affecting it but not being integrated within it.« (Shaviro 2001, 60; Hervorhebung im Original)◀102



Abb. Marso3 (1:32:25)

Oder mit Eric Shouse etwas pointierter formuliert:

»An affect is a non-conscious experience of intensity; it is a moment of unformed and unstructured potential. [...] Affect is the body's way of preparing itself for action in a given circumstance by adding a quantitative dimension of intensity to the quality of an experience.« (Shouse 2005, o.S.)

Die subjektive Kamera kommt in *STRANGE DAYS* nur bei den so genannten SQUID-Sequenzen zum Einsatz. SQUID steht für »superconducting quantum interference device«. Es handelt sich um ein Gerät, das direkt auf das Gehirn zugreift und das komplette Spektrum der Sinneswahrnehmung und dazugehörige emotionale Reaktionen aufzeichnen und wiedergeben kann.◀103

Shaviro argumentiert, dass eben diese ›nicht-subjektiven‹ Affekte die ›subjektiven‹ Sequenzen in *STRANGE DAYS* dominieren würden – »It's all speed, violence, and nervous tension.« (Shaviro 2001, 61)

»Events unfold in real time, in a single take, from a single point of view. These sequences are tactile, or haptic, more than they are visual. The subjective camera doesn't just look at a scene. It moves actively through space. It gets jostled, stops and starts, it pans and tilts, it lurches forward and back. It follows the rhythms of the whole body, not just that of the eyes. This is a presubjective, affective and not cognitive, regime of vision.« (ebd., 62)

Daraus ergibt sich für die Frage nach der Subjektivierung jedoch eine leicht paradox anmutende Situation, denn einerseits steigert die affektive Wirkung der subjektiven Kamera die Intensität der Szene, kanalisiert diese Intensität aber andererseits nicht. Über die Eröffnungssequenz des Films, die den Blick eines Kriminellen zeigt, der sich auf der Flucht vor der Polizei in den Tod stürzt, schreibt Shaviro:

»The absence of cuts means that there is no space to breathe. [...] This POV binds us tightly into the action. But at the same time, it is oddly impersonal. We do not know whom the protagonist is, whose POV we are sharing. It is so immediate that there is none of the distance that separates the traditional film spectator, or the classical Cartesian observer, from the scene in front of him/her. It thrusts us into the action so viscerally, that it affords us no security whatsoever.« (ebd.)

Oder noch deutlicher:

»The vividness of what is happening takes precedence over the question of whom it is happening to. It could be anyone – anyone who chooses to play the SQUID recording back. Any experience can be exchanged for any other.« (ebd., 63)

Shaviros Überlegungen zur affektiven Wirkung von POV-Aufnahmen beschreiben treffend ein wichtiges Faszinationsmoment der subjektiven Kamera. Doch Shaviros Beispiel *STRANGE DAYS* ist einerseits ausgezeichnet gewählt, denn der Film beinhaltet einige der imposantesten wie wirkungsvollsten Beispiele für den Einsatz der subjektiven Kamera im zeitgenössischen Kino, andererseits stellt er aber auch einen Sonderfall dar, denn die entsprechenden Szenen sind im Film als *Aufnahmen* von subjektiven Erfahrungen markiert.¹⁰⁴ Somit strebt *STRANGE DAYS* im Grunde gar keine direkte Subjektivierung der SQUID-Aufnahmen an – im Gegenteil, der Film thematisiert die Austauschbarkeit solcher Erfahrungen¹⁰⁵ – »It could be anyone – anyone who chooses to play the SQUID recording back.«

Insofern erweist sich *STRANGE DAYS* als eine Art Schnittstelle, zwischen einer affektiven Wirkung der subjektiven Kamera und einem eher reflexiven Einsatz dieser Technik, der bewusst mit dem distanzierenden Moment einer Entkörperlichung spielt.

Being John Malkovich

Sehr viel »friedfertiger« als in *STRANGE DAYS* zeigen sich die Aufnahmen der subjektiven Kamera in Spike Jonzes Satire *BEING JOHN MALKOVICH*. Auch hier wird das Phänomen einer Entkörperlichung reflektiert, allerdings mit dem Unterschied, dass der affektive Effekt der subjektiven Szenen beinahe komplett ironisch überformt wird.

Jonzes Film (nach einem Drehbuch von Charlie Kaufman) handelt von dem Puppenspieler Craig Schwartz, der eines Tages einen Tunnel entdeckt, der in das Bewusstsein von John Malkovich führt. Jeder, der dieses Malkovich-Portal betritt, kann für 15 Minuten in die Haut des berühmten Schauspielers schlüpfen, kann mit dessen Augen sehen und dessen Körper lenken.

BEING JOHN MALKOVICH konstruiert seinen Plot komplett um die Metapher des Puppenspiels (vgl. Siebert 2002, 125). Dabei entsteht ein postmodernes Spiel mit Identitäts-Experimenten, das unterschiedliche Subjektivierungsstrategien ständig ironisch bricht und dabei häufig als Klischee entlarvt. Die Aufenthalte in Malkovichs Bewusstsein werden – wie könnte es anders sein – mit der subjektiven Kamera realisiert. Das Bild wird mit einem breiten schwarzen Rahmen maskiert (*Malkovich01/Malkovich02*), die Umgebungsgeräusche sowie Malkovichs Stimme sind gedämpft.

Dieser soweit recht »klassische« Einsatz der subjektiven Kamera mit Perception Shot-Elementen wird nun allerdings mehrfach ironisch aufgebrochen. Die Malkovich-Sicht wird »multiperspektivisch aufgefächert« (Griem/Voigts-Virchow 2002, 176), da Craig das Portal als lukrative Einnahmequelle entdeckt und so im Laufe des Films eine ganze Reihe von Personen die Reise in Malkovichs Bewusstsein antreten. Zudem ist während der »Malkovich-Szenen« immer auch die Stimme des jeweiligen Reisenden zu hören. So wird nie ausschließlich Malkovichs Wahrnehmung darge-



Abb. Malkovich01 (39:30)

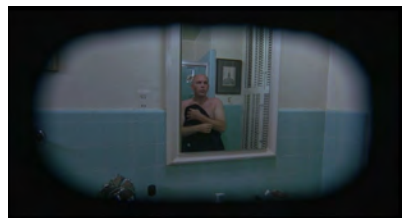


Abb. Malkovich02 (40:00)

stellt, sondern stets auch die Präsenz eines »internen Beobachter[s]« (Siebert 2002, 127).

»Illusionsbildung und Identifikation werden [...] gleichermaßen erschwert: Anstelle eines einheitlichen Subjekts sprechen mehrere Stimmen; anstelle einer einheitlichen Fokalisierungs-Quelle zerfällt das wahrnehmende Subjekt in verschiedene sehende und fühlende Instanzen, die keiner einheitlichen epistemologischen Position zugeschrieben werden können.« (Griem/Voigts-Virchow 2002, 177)

First-Person-Affekt

Ist die subjektive Kamera also im Grunde nur für Monster, Mörder, Verrückte, Besessene oder Todgeweihte geeignet? Generiert sie letztlich nur affektive Momente? Ist ihr Einsatz als Subjektivierungsstrategie zum Scheitern verurteilt und kann nur in ironisch gebrochener Form funktionieren?

Es kann hier kaum bestritten werden, dass die subjektive Kamera besonders gut in Momenten der Desorientierung, der Schockwirkung oder eben der Entfremdung funktioniert – dementsprechend ist das Horror-Genre in dieser Arbeit auch stärker vertreten als die Romantic Comedy. Dennoch soll argumentiert werden, dass die affektive Intensität über kontextuelle Momente in bestimmtem Maße kanalisiert und als subjektivierende Strategie genutzt werden kann – auch wenn das Verfahren nur eingeschränkt funktionieren mag, da die affektiven Wirkungen lediglich bestimmte Facetten der emotionalen Skala bedienen können. Vor diesem Hintergrund ist Shaviros Interpretation von *STRANGE DAYS* zwar in vielen Punkten sehr treffend, eine Verallgemeinerung seiner Thesen erscheint aber, wie gezeigt wurde, fragwürdig. Vielmehr ergibt sich meist ein komplexes Wechselspiel aus Affekt und Subjektivierung, dass in einigen Fällen eher Richtung Entfremdung tendiert und in anderen Fällen die affektiven Momente als Subjektivierungen zu kanalisieren vermag. Mehrere Beispiele hierfür werden im Folgenden noch detailliert vorgestellt, insb. sei an dieser Stelle auf den außergewöhnlichen Einsatz der subjektiven Kamera in *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON* (2007) verwiesen (Kap. IV – 2.1 (*Das subjektive Gefängnis*)).

IV – 1.2 First-Person-Avatar

Während im Film die subjektive Kamera mit einigen wenigen Ausnahmen im Wesentlichen nur als »vorübergehende Einlage« (Brinckmann 1997a, 95) zu funktionieren scheint, stellt sie im Computerspiel eine weit verbreitete, gar Genre-definierende Perspektive dar. Wie ist der Siegeszug dieser Darstellungs-

form zu erklären? Warum scheint die First-Person-Perspektive im Computer so ausgezeichnet zu funktionieren?

Die häufigste Antwort auf diese Frage verweist schlicht auf die Interaktivität von Computerspielen: »[F]ilm failed with the subjective shot, but where film failed games succeed (due primarily to the fact that games have controllers and require player action).« (Galloway 2006b, 69) Britta Neitzel argumentiert ähnlich und benennt eine »Diskrepanz zwischen aktivem und passivem Blicken« (Neitzel 2000, 197).

So einfach ist das? Ja – bloß geben Galloway und Neitzel hier die richtige Antwort auf die falsche Frage. Der Film scheitert, wie insb. im Fall von *LADY IN THE LAKE* deutlich wird, wenn er versucht, die menschliche Wahrnehmung durch eine subjektive Kamera direkt zu imitieren. Das Computerspiel scheitert – und sein interaktiver Charakter ändert daran letztlich wenig – ebenfalls an einer solchen Nachahmung. Jedoch funktioniert die First-Person-View hier (i.d.R.) besser als im Film, weil ganz andere Qualitäten dieser Perspektive akzentuiert werden, insb. die Steuerbarkeit des Avatars. So verwundert es nicht, dass der First-Person-*Shooter* die Darstellung eines subjektiven POV im Computerspiel am stärksten geprägt hat, da die First-Person-View schlicht für die Spielmechanik des Zielens die ideale Perspektive darstellt – und so erscheint es auch nur konsequent, dass in diesem Genre »unnatürlicherweise« die Waffe meist fest mit dem Avatar-Blick verbunden ist. Rune Klevjer spricht hier treffend von einer »camera-gun« (2006b, o.S.).

Die Untersuchung der First-Person-View im Computerspiel verlangt somit eine andere Herangehensweise, die zunächst stärker die spielerische Implementierung eines bestimmten Darstellungsmodus' berücksichtigt. Wenn nun als wichtigste spielerische Funktionslogik der subjektiven Perspektive zunächst die Blicksteuerung (oder spezieller: das Zielen) angenommen wird, dann erscheint es konsequent, diese Funktion direkt in einer Gegenüberstellung mit Darstellungen einer Third-Person-View zu untersuchen. Dieses Kapitel wird sich deshalb, anders als der vorangegangene Film-Abschnitt, nicht direkt den grundlegenden Eigenschaften des subjektiven Avatars zuwenden, sondern zunächst nur den Sonderfällen von First-Person-Perspektiven. Eine umfassende Diskussion der subjektiven Perspektive im Computerspiel erfolgt dementsprechend erst im Kap. IV – 1.5.

Für die First-Person-View im Computerspiel finden sich – wie im Fall der subjektiven Kamera im Film – in der Diskussion ebenfalls zahlreiche Beispiele, die die Affektwirkung dieser Perspektive betonen. So argumentiert bspw. Dieter Mersch:

»Die ›Erste-Person-Perspektive‹ lässt folglich jeden Abstand schwinden und löscht die Möglichkeit von Reflexivität als Bedingung für Verständnis und ›Wissen‹ aus. Die einzigartige Suggestibilität digitaler Spiele, ihr Sog und ›Abrichtungseffekt‹ wie auch die strukturelle Angleichung des ›Players‹ an die Maschine hat mit diesem egologischen Primat zu tun.« (2008, 29)

Die Argumentation zur Unmittelbarkeit der First-Person-View soll an dieser Stelle für das Computerspiel nicht wiederholt werden, da die Ergebnisse im Wesentlichen dem filmischen First-Person-Affekt entsprechen dürften. So mag Merschs Betonung der »Sogwirkung« des subjektiven POV in vielen Fällen zwar berechtigt sein, allerdings findet auch hier wieder die in dieser Arbeit bereits mehrfach kritisierte Verkürzung der »Erste-Person-Perspektive« auf die affektiven Qualitäten einer Blickpunkt-Imitation statt, die den Avatar als Filter, als »*reflexive extension*« (Klevjer 2006a, 95; Hervorhebung im Original) ignoriert. Die First-Person-View soll im Folgenden deshalb nicht weiter primär anhand dieser Affektwirkungen analysiert werden, vielmehr geht es zunächst um verschiedene Sonderfälle von Ansicht-Wechseln, die die ›Austauschbarkeit‹ einer Perspektive auf besondere Art und Weise thematisieren.

Körpertausch

Ein Verfremdungseffekt im Stil eines Assaultive Gaze oder einer (ggf. ironisch überformten) Entkörperlichungs-Fantasie wird i.d.R. im Computerspiel nur begrenzt funktionieren. Denn abgesehen von künstlerischen Experimenten wie dem SECOND PERSON SHOOTER (2006), der das Spielgeschehen aus der Gegner-Sicht zeigt¹⁰⁷, wird die Kopplung zum Avatar stets über den Point of Action¹⁰⁸ aufrecht erhalten. Anders formuliert: Falls der Avatar nur eine unzureichende oder schlicht nicht funktionale Fictional Agency bietet, bleibt immer noch der spielerische Aspekt, der eine rein über Steuerungs-/Interaktionsmöglichkeiten gestaltete Bindung erlaubt.¹⁰⁹ Die spielerische Kopplung kann die narrativen Defizite zwar letztlich nicht kompensieren, verhindert aber, dass sich in der Hybridstruktur des Computerspiels das in einigen Fällen distanzierende Moment des subjektiven POV ähnlich stark wie im Film entfalten kann. Ein ›Körpertausch‹ der Avatarfigur stellt so durchaus kein ungewöhnliches Phänomen im Computerspiel dar. Es lassen sich dabei im Wesentlichen zwei Arten unterscheiden: Eine Verwandlung der Avatarfigur selbst und ein Wechsel des Avatars.

Im Action-Adventure KAMEO: ELEMENTS OF POWER (2005) kann sich die Protagonistin, die Elfe Kameo, in zehn unterschiedliche Elementar-Krieger verwandeln, die allesamt verschiedene Spezial-Fähigkeiten aufweisen. Der Wechsel

wird so i.d.R. durch Spielmechaniken motiviert (z.B. Feinde, die gegen bestimmte Fähigkeiten besonders anfällig sind), ähnlich wie bspw. im Fall der Morph-Ball Verwandlung in der METRO-ID PRIME-Reihe (2002-2007; vgl. Kap. IV – 5.1 (*Perspektivwechsel*)).

Teampplay

Der Wechsel zwischen verschiedenen Avatarfiguren ist im Action- und Action-Adventure-Genre häufig in Taktik-Shootern zu finden, bspw. in GHOST RECON (2001). Der Spieler steuert hier nicht nur eine Figur, sondern ein komplettes Team und kann zwischen den einzelnen Teammitgliedern wechseln. Somit ergibt sich i.d.R. ein Gameplay, das strategische Elemente stärker betont. Der Point of Action bleibt zwar auch in GHOST RECON ein intradiegetischer/zentrierter/direkter – allerdings ein austauschbarer.

Auf diese Weise können Taktik-Shooter, die den Wechsel zwischen Avataren erlauben, auch als eine Art Übergangsphänomen zu Strategiespielen mit einer objektiven Ansicht (insb. die meisten Echtzeit-Strategie Titel) gesehen werden, da hier zwar einerseits typische POV- und Point of Action-Konfigurationen des Action-/Action-Adventure-Genres beibehalten werden, andererseits aber die Figur eines einzelnen zentralen Avatars als Kopplungsstelle zur Spielwelt erheblich an Bedeutung verliert und ein auf mehrere Einheiten ausgerichtetes Taktik-Gameplay das Spiel dominiert.

Obsessionen

Während in GHOST RECON einfach zwischen verschiedenen Avataren (ohne Verzögerungen oder Übergangseffekte) umgeschaltet wird, ist dieser Wechsel im First-Person-Horror-Shooter JERICO (2007) narrativ eingebunden. In dem auf einer Geschichte von Clive Barker basierenden Spiel wird das so genannte »Jericho Squad«, eine



Abb. Jerichoo1



Abb. Jerichoo2



Abb. Jerichoo3

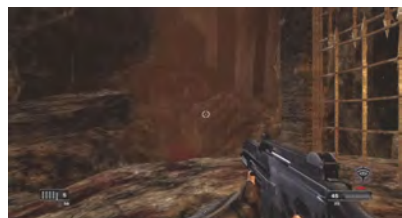


Abb. Jerichoo4

Spezialeinheit, deren Mitglieder übersinnliche Fähigkeiten besitzen, in die von Dämonen bevölkerte Stadt al-Khali ausgesandt. Der Spieler kann zu Beginn nur den Leiter des Teams, Captain Devin Ross, steuern. Ross wird kurz nach der Ankunft in al-Kahli getötet, doch sein Geist ›lebt‹ weiter und kann künftig von den übrigen Teammitgliedern Besitz ergreifen. Auf diese Weise wird eine ähnliche Umschaltmöglichkeit wie in GHOST RECON etabliert, jedoch werden hier – in narrativer Hinsicht – im Grunde die übrigen Teammitglieder nicht direkt, sondern *durch* den Geist von Devin Ross gesteuert. 110 Der ›primäre‹ Avatar bleibt gewissermaßen stets bestehen.

Die insgesamt sechs überlebenden Teammitglieder verfügen über unterschiedliche Spezialfähigkeiten wie Telekinese oder besondere Nahkampf-Fähigkeiten. Auf diese Weise ist ein Wechsel zwischen den Avatarfiguren i.d.R. spielerisch motiviert. Der Wechsel wird über ein HUD-Menü gesteuert. In Jericho01 wird Corporal Simone Cole angewählt, die hinten links (neben der Fackel) im Bild zu sehen ist. Die Ansicht löst sich daraufhin aus der First-Person-Perspektive der aktuellen Avatarfigur, es folgt ein schneller Flug (Jericho02-Jericho03), der ›in‹ Coles Sicht endet.



Abb. Geist01 (als Hund)



Abb. Geist02 (als Duschkopf)

Die narrative Einbindung des Figurenwechsels mag durchaus ein originelles Konzept darstellen, das große Problem dieses Features ist jedoch, dass der Wechsel zwar aufgrund seiner spektakulären Visualisierung zu Beginn durchaus ein Attraktionsmoment darstellen mag, sich im Laufe des Spiels diese Visualisierung (vor allem aufgrund ihres z.T. höchst desorientierenden Charakters) aber – spielerisch – als extrem störend oder zumindest ›lästig‹ entpuppt.

Duschkopf-Modus

Das ›Besessenheits-Konzept‹ wird im Action-Adventure GEIST (2005) noch weiter geführt. GEIST erzählt die Geschichte des Wissenschaftlers John Raimi, dessen Seele durch eine merkwürdige Maschine von seinem Körper gelöst wird. Der Spieler steuert im weiteren Verlauf des Spiels nun diese Geistergestalt, die nicht direkt mit der physikalischen Welt interagieren, aber von Personen, Tieren und Gegenständen Besitz ergreifen kann. Die Ansicht wechselt dazu in die

Perspektive der jeweiligen Person bzw. des jeweiligen Gegenstands (Geisto1/ Geisto2).⁴¹¹¹ Um von Lebewesen Besitz ergreifen zu können, muss Raimi diese zunächst erschrecken. Eine der wesentlichen Spielmechaniken besteht somit darin, die Spielwelt nach Gegenständen abzusuchen, die durch Manipulation einem Menschen oder einem Tier einen kurzen Schock versetzen können – bspw. ein verrückt spielender Duschkopf, ein explodierender Feuerlöscher oder auch ein Computer-Desktop, der plötzlich nur noch Fehlermeldungen anzeigt.

GEIST setzt das ›Besessenheits-Konzept‹ weitaus origineller und interessanter um als JERICHO, allerdings scheitert das Spiel an seinen (teils zu) großen Ambitionen. Denn um das Konzept mit Spielmechaniken kompatibel zu machen, werden die Möglichkeiten der Besitzergreifung eingeschränkt. Raimi kann nur bestimmte Gegenstände steuern. Eine grundlegende Spielmechanik besteht so im Absuchen der Umgebung nach diesen Gegenständen. Dabei wird vor allem der Puzzle-Aspekt des Spielprinzips betont, d.h. die Handlungsmöglichkeiten in der Spielumgebung stehen im Vordergrund (vgl. Kap. III – 4.2). Der ›besondere Zustand‹ des Avatars wird somit durch diese Rätsel-Elemente nach und nach überlagert.

Kopfspiel

Eine weitere ungewöhnliche Variante des ›Körper-Wechsels‹ findet sich in THE DARKNESS. Der Protagonist Jackie Estacado ist von einem Dämon besessen, der in Form von zwei Dämonenköpfen im Bild präsent ist (Darknessso1; vgl. hierzu auch Kap. V – 2.2 (*First-Person-Demon*)). Der rechte Dämonenkopf kann genutzt werden, um Feinde aus dem Hinterhalt anzugreifen und/oder um (der Avatarfigur Jackie unzugängliche) Spalte und Schächte zu durchqueren (Darknessso2-Darknessso4). Die Ansicht wird bei einem



Abb. Darknesso1



Abb. Darknesso2



Abb. Darknesso3

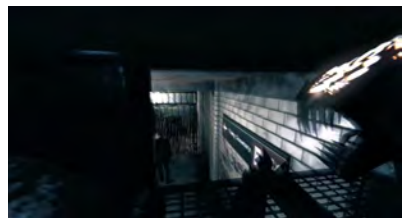


Abb. Darknesso4

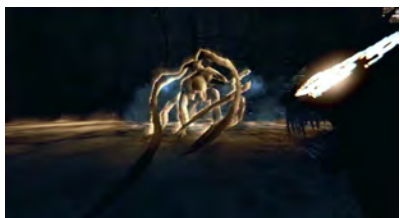


Abb. Darkness05

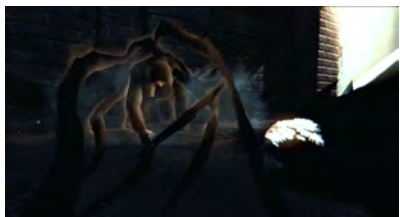


Abb. Darkness06

Wechsel von der Standard-First-Person-View, der Sicht Jackies, gelöst und fest an den Dämonenkopf gekoppelt. Jackie lässt sich in diesem Modus nicht mehr steuern, kann aber durch eine simple 180 Grad-Drehung des Dämonenkopfes betrachtet werden (Darkness05/Darkness06). Da der Dämonenkopf in diesem Fall fest mit dem ›primären‹ Avatar verbunden ist, erscheint es problematisch, von einem Avatar-Wechsel zu sprechen. Der Dämonenkopf ist eher eine ›Extension‹ der Avatarfigur Jackie¹¹² und scheint vielmehr mit einer Waffe als mit einer eigenständigen Figur vergleichbar (vgl. hierzu auch Kap. V – 2.2). Der Dämonenkopf-Modus bildet somit eine Art Übergangsphänomen zwischen der Avatar-Verwandlung und dem Avatar-Wechsel.

IV – 1.3 Form-Vergleich I: Shooter-Perspektive

Ein erster direkter Vergleich von POV-Ästhetiken im Film und im Computerspiel für den Fall einer subjektiven Kamera bzw. eines First-Person-Avatars kann an dieser Stelle recht kompakt ausfallen, da die prägnanten Eigenschaften dieser Darstellungsformen bereits exemplarisch verdeutlicht wurden. Als ein nahe liegendes Analyseobjekt bietet sich – um dieses prominente Beispiel hier endlich einmal aufzugreifen – der First-Person-Shooter *Doom 3* (2004) an, der 2005 verfilmt wurde. Auf die Diskussion der Zutaten des prototypischen B-Movie-Szenarios (Space Marines + Mars-Forschungslabor + gescheiterte Teleportations- bzw. Genetik-Experimente + Dämonenhorden) soll an dieser Stelle verzichtet werden, da die vorausschaubare Story (des Spiels sowie des Films) nahezu alle Genrekonvention zuverlässig durchexerziert. Auch dürfte das dem Vorbild z.T. sehr detailliert nachempfundene Set- und Requisitendesign letztlich einen recht unergiebigem Ansatzpunkt für einen intermedialen Vergleich darstellen. Aus formästhetischer Sicht erscheint lediglich eine First-Person-View-Sequenz gegen Ende des Films (1:26:25-1:31:12) interessant; denn während die übrigen Szenen mit konventionellen Kadrierungs- und Montagetechniken inszeniert sind, ist diese knapp fünfminütige Plansequenz durchgängig aus der Perspektive des Space Marines John Grimm realisiert.



Abb. Doom01 (1:26:40)



Abb. Doom02 (1:27:10)



Abb. Doom3-01



Abb. Doom3-02

Grimm muss sich durch eine Reihe von Laborgängen kämpfen und trifft dabei auf zahlreiche Zombies und Dämonen. Die Ansicht ist dem Game-Vorbild insgesamt recht ähnlich. Die Waffe ist meist im unteren Drittel des Bildes positioniert, ein HUD-Interface fehlt allerdings (Doom01/Doom02 und Doom3-01/Doom3-02). Einige Unterschiede in den Tötungsarten einmal beiseite gelassen, gestaltet sich die Sequenz für einen rein auf Screenshots basierenden Vergleich als dankbare Quelle (Doom03-Doom06 und Doom3-03-Doom3-06). Doch auch wenn diese ›Shooter-Perspektive‹¹¹³ als Hommage an Doom 3 durchaus ihren Reiz haben mag, basiert sie im Wesentlichen eher auf denjenigen Qualitäten, die hier bereits für das Horror-Genre bestimmt wurden (insb. ›Unmittelbarkeit‹), und muss auf Dauer recht artifiziell wirken, da sie nicht durch Spielmechaniken (insb. eben Zielen/Schießen) legitimiert wird¹¹⁴ (vgl. hierzu auch Galloway 2006, 43). Dementsprechend gestalten sich einige Momente der Sequenz zwar recht effektiv, bedienen sich aber im Grunde nur der Schock-Effekte einer ›In-Your-Face-Ästhetik‹, die sich schnell abnutzt – so bemerkt Andreas Rauscher treffend, dass die Sequenz streckenweise »vielmehr an eine Geisterbahnfahrt auf dem Jahrmarkt als an einen Horrorfilm« (2009, 376-377) erinnert.



Abb. Doom03 (1:26:50)



Abb. Doom04 (1:28:49)



Abb. Doom3-03



Abb. Doom3-04



Abb. Doom05 (1:29:48)



Abb. Doom06 (1:29:50)



Abb. Doom3-05



Abb. Doom3-06

Und so ließe sich die Schockwirkung der Sequenz auch mit diversen anderen Stilmitteln des Horror-Genres – streckenweise vielleicht sogar effektiver – generieren, weshalb anzunehmen ist, dass die meisten Filme wohl auch in Zukunft eher auf alternative Inszenierungsstrategien zugreifen werden (allein schon aus Kostengründen¹¹⁵), denn so etwas wie eine ›Computerspiel-Ästhetik‹ führt Doom keinesfalls in das zeitgenössische Kino ein (vgl. hierzu auch Galloway 2006b, 39–40). Anders formuliert: Die subjektive Kamera wird (höchstwahrscheinlich) – mit einigen hier schon genannten und noch zu nennenden Ausnahmen – weiterhin meist nur als »vorübergehende Einlage« (Brinckmann 1997a, 95) im Mainstream-Kino zu finden sein, da sie i.d.R. nur mit großem Aufwand in die etablierten filmischen Produktionsprozesse (fragmentierte Räume einzelner Filmsets, die primär narrativ verknüpft werden) zu integrieren ist und häufig eine Verkürzung der filmischen Ausdrucksmittel darstellt.

IV – 1.4 Semi-subjektive Kamera

Die semi-subjektive Kamera stellt eine Technik dar, die auf den ersten Blick viele Probleme der subjektiven Kamera zu kompensieren und dabei trotzdem diverse Stärken einer subjektiven Sicht zu integrieren scheint. Jean Mitry beschreibt das semi-subjektive Bild wie folgt:

»The *semisubjective* (or ›associated‹) image. Retaining all the attributes of the descriptive image, the associated image adopts the viewpoint of a particular character who, objectively described, occupies a special position in the frame (close shot, midshot, or right in the foreground). The camera follows him wherever he goes, acts like him, sees with him and at the same time. [...] This type of image might be called a total image, descriptive (through what it shows), analytic (identified with the character's vision), and symbolic (through the resulting compositional structures).« (1998, 218; Hervorhebung im Original)

Bildet die semi-subjektive Kamera somit den perfekten Kompromiss aus einer objektiven und einer subjektiven Darstellung? Die Funktion der Informationskanalisierung durch eine Figur lässt sich durch diese Darstellungsform über eine ständige Kopplung zwischen Kamera und Figur häufig sehr gut realisieren. Zudem kann sich die Kamera dem Blick des Protagonisten – bspw. über Over-shoulder-Einstellungen – sehr weit annähern und somit die Qualitäten einer subjektiven Kamera ansatzweise imitieren; sie kann sich bei Bedarf aber auch aus dieser Position wieder entfernen und den Körper des Protagonisten ins Bild setzen.



Abb. Childreno1 (1:20:58)



Abb. Childreno2 (1:21:00)



Abb. Childreno3 (1:22:20)



Abb. Childreno4 (1:22:55)

Allerdings kann der ›Enthusiasmus‹, den Mitry dem semi-subjektiven Bild entgegenbringt, an dieser Stelle nur bedingt geteilt werden, denn bei genauerer Betrachtung müssen gerade die für die Subjektivierung entscheidenden, von Mitry als »analytisch« bezeichneten Qualitäten (»identified with the character's vision«) der semi-subjektiven Kamera fraglich erscheinen. Das grundsätzliche Problem ergibt sich vor allem daraus, dass die Figur und die Kamera – wie Mitrys Bezeichnung »associated« ausgezeichnet verdeutlicht – zwar *verbunden* sind, jedoch die Kamera auch stets zu einer bestimmten Eigenständigkeit tendiert. Diese Tendenz äußert sich auch bereits in Mitrys Argumentation, wenn er davon spricht, dass die Kamera (1) *mit* einer Figur sieht (»sees with him«) und (2) *wie* eine Figur agiert (»acts like him«).

Ad 1. Das für eine Subjektivierung eher problematische Mitsehen soll anhand einer knapp sechsminütigen Plansequenz (1:20:25-1:26:30) aus Alfonso Cuaróns dystopischem Science-Fiction Film CHILDREN OF MEN (2006) ¹¹⁶ verdeutlicht werden.

Cuaróns Film enthält mehrere technisch virtuos umgesetzte Plansequenzen. Die folgende Szene zeigt das Finale des Films und begleitet den Protagonisten Theo Faron. Theo wird zu Beginn der Szene von Kee getrennt und muss nun, um das Mädchen wieder zu finden, eine von Rebellen und Regierungstruppen hart umkämpfte Stadtruine durchqueren. Zunächst wird Theo von zwei Rebellen begleitet (Childreno1/Childreno2; Theo ist der Mann im dunklen Mantel, der Kees Rollstuhl schiebt). Die Kamera befindet sich stets

hinter der Gruppe. Der Abstand variiert, passt sich immer wieder dem Tempo der Gruppe an. Kurze Zeit später wird Theo von einem Teil der Gruppe getrennt. Die Kamera wechselt die Position, zeigt die Flüchtenden nun von vorne (Childreno3). Das Tempo der Szene erhöht sich merklich, die Kamerabewegungen

werden schneller und unruhiger. Zudem steigert die entgegen der Laufrichtung ausgerichtete Kameraposition ein Gefühl der Desorientierung. Theo setzt seinen Weg durch die Ruinen schließlich allein fort. Die Kamera konzentriert sich nun ganz auf den Protagonisten, zeigt ihn häufig in Großaufnahmen (Childreno4). Allerdings wird die Kamera auch agiler. Sie geht mit Theo in Deckung (Childreno5/Childreno6), begleitet ihn in einer amerikanischen Einstellung durch die weiten Straßen (Childreno7), wechselt in eine halbnah in engen Gängen (Childreno8) und teilt dabei stets die Blickrichtung des Protagonisten, hält mit ihm nach Gefahrenquellen Ausschau.

Doch bildet diese Plansequenz eine effektive Subjektivierungsstrategie? Zu Beginn wirkt die Kamera eher wie ein fünftes Gruppenmitglied. Zwar ist sie unsichtbar für die Figuren, Dreck- und Blutspuren lagern sich jedoch auf dem Objektiv ab.◀117 Somit hat die Kamera zwar im Grunde einen paradoxen, partiell intra- und gleichzeitig extradiegetischen Status. Das starke ›Mittendrin-Gefühl‹ der Szene überformt diese Problematik jedoch weitgehend und lässt die Kamera Teil des Geschehens werden. Im weiteren Verlauf der Szene konzentriert sich die Kamera zwar stärker auf Theo und imitiert dessen Aktionen, dennoch bleibt sie eine beobachtende Instanz, die nicht mit dem Protagonisten verschmilzt.

Die Plansequenzen in *CHILDREN OF MEN* erhalten auf diese Weise eher einen dokumentarisch-beobachtenden und weniger einen subjektivierenden Charakter. Die lange durchgehende Einstellung imitiert keine subjektive Kamera, sondern zielt durch den Verzicht auf Montage vielmehr auf eine Art Authentizitätsversprechen und steht somit eher in der Tradition des *Cinéma vérité* (bzw. des Direkt Cinema).◀118



Abb. Childreno5 (1:22:30)



Abb. Childreno6 (1:23:50)

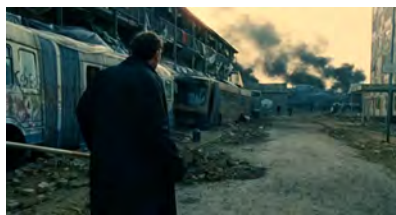


Abb. Childreno7 (1:23:15)



Abb. Childreno8 (1:25:50)

Ad 2. Wenn Mitry davon spricht, dass die Kamera wie die Figur agiert (»acts like him«), läuft er bereits Gefahr, die Kamera stark zu anthropomorphisieren. Eine ähnliche Tendenz findet sich – ausführlicher und klarer begründet – in Tony Pipolos berühmten Aufsatz *The Aptness of Terminology: Point of View, Consciousness, and* LETTER FROM AN UNKNOWN WOMAN (1979), in welchem die Subjektivierungsstrategien in Max Ophüls' Meisterwerk¹¹⁹ analysiert werden. Pipolo argumentiert, dass Ophüls über bestimmte Kamerabewegungen und Aufnahmewinkel das Gefühlsleben – das zentrale Bewusstsein – der Protagonistin Lisa visualisiert.¹²⁰

»Ophuls has made every effort to attune the camera's gaze and mobility to Lisa's temperament. [...] As a result, he has achieved much more than an approximation between camera view and character consciousness, for at such moments as those described, the camera almost attains an actual consciousness itself. In effect, [...] the correspondences between character and camera ›behavior‹ amount to this: the camera is personified to the degree that it acts in unison with, and often as a substitute for, the character consciousness which controls it.« (Pipolo 1979, 172)

Doch wie sind solche Techniken als Subjektivierungsstrategien einzuschätzen? Was bedeutet es, wenn die Kamera als *Stellvertreterin* einer Figur agiert? Die grundlegende Konstruktion einer solchen personifizierten Kamera scheint zunächst als Subjektivierungsstrategie wenig sinnvoll zu sein, denn wenn die Kamera *statt* der Figur agiert – aber nicht die Figur wirklich ersetzt – dann erscheint es schwierig zu rechtfertigen, warum die expressiven Darstellungstechniken auf eine Figur »umgeleitet« und nicht direkt der Kamera zugeschrieben werden. Anders formuliert: Die Kamera kann entweder mit der Figur *sehen* oder mit der Figur *gleichgesetzt werden*, sie kann aber nicht der Träger des Bewusstseins der Figur sein, ohne dabei die Figur vollständig zu ersetzen.

Natürlich lässt sich schwer bestreiten, dass Pipolos Argumentation einen exzellenten Erklärungsansatz für Ophüls' Inszenierungsstil offeriert und so soll hier auch keineswegs seine Betonung des komplexen, vielschichtigen Charakters von Ophüls' Subjektivierungsstrategien¹²¹ grundsätzlicher Gegenstand der Kritik sein, sondern lediglich die problematische Anthropomorphisierung/Personifizierung der Kamera, die in diesem System vorgenommen wird. Konkret bedeutet dies, dass die Subjektivierungsstrategie, die Pipolo als »superimposed vantage point« (ebd., 168) bezeichnet, in dieser Arbeit häufig den Namen Projection tragen wird. Der wesentliche Unterschied zwischen Pipolos Argumentation und dem hier vertretenen Ansatz ist somit, dass Pipolo zunächst (problematischerweise) Abstand zu POV-Techniken als Subjektivierungsstrategie nimmt¹²² und sich komplett auf die Überformung des

filmischen Materials durch Lisas Bewusstsein konzentriert, während sich Projection von POV-Strukturen herleitet und schließlich eine fließende Grenze zu anderen expressionistischen Techniken bildet (vgl. hierzu auch Kap. IV – 2.3 (*Expressive Subjektivität*)).

IV – 1.5 Third-Person-Avatar

Während sich die subjektive und die semi-subjektive Kamera im Film durchaus schlüssig von ›klassischen‹ POV-Strukturen (Schuss-Gegenschuss) ableiten lassen – auch wenn sie als Stilmittel, wie gezeigt wurde, ganz eigene Qualitäten entwickeln –, gestaltet sich im Computerspiel der Übergang von einer objektiven zu einer subjektiven Ansicht sehr viel kritischer, da hier die Möglichkeit der Blicksteuerung das zentrale Unterscheidungskriterium bildet (vgl. Kap. III – 4.2). Dieses Kapitel wird sich deshalb, anders als der vorangegangene Film-Abschnitt zunächst dem Übergang von objektiven Ansichten zu subjektiven bzw. semi-subjektiven POV-Darstellungen zuwenden.

Während in *OVERCLOCKED* der subjektive POV eher eine Ausnahme innerhalb einer ›dominanten‹ objektiven Ansicht bildet, erlauben andere Spiele einen (mehr oder weniger) regelmäßigen oder gar jederzeit möglichen Wechsel zwischen einer objektiven Ansicht und einer subjektiven POV-Darstellung. Ein berühmtes Beispiel sind die ersten drei Teile der *METAL GEAR SOLID*-Reihe [123](#), in denen zwischen einer abgeschrägten Vogelperspektive und einer First-Person-View umgeschaltet werden kann. Die Vogelperspektive erinnert je nach Stärke des Neigungswinkels in einigen Ansichten an die objektive Draufsicht der 2D-Vorgänger *METAL GEAR* (1987) und *METAL GEAR 2: SOLID SNAKE* (1990). Die First-Person-View wird nur für bestimmte Aktionen (Umsehen, Fernglas- und Waffengebrauch [124](#)) genutzt. Erst in einer überarbeiteten und erweiterten Version des dritten Teils der Serie (*METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE* (2005)) wurde eine 3D-Kamera [125](#) integriert [126](#), die eine semi-sub-



Abb. MGS01 (Boss Battle: Vulcan Raven Tank)
First-Person-View



Abb. MGS02 (Boss Battle: Vulcan Raven Tank)
Vogelperspektive (geneigt)

jektive Perspektive erlaubt und die objektive Ansicht nahezu komplett verdrängt.

Die ersten drei Teile der METAL GEAR SOLID-Reihe lassen sich somit innerhalb der Systematik objektiv/semi-subjektiv/subjektiv nur schwierig verorten. Da der Wechsel in die First-Person-View (fast) jederzeit möglich ist, generiert das Spielerlebnis ein eigenartiges Nebeneinander verschiedener Perspektiven. Zwar kann stets nur eine Ansicht ausgewählt werden, die alternative Darstellungsform muss jedoch im Grunde immer mitgedacht werden. ◀127

Fatal Frame

Besonders anschaulich wird der unterschiedliche »Charakter« der objektiven Ansicht und der First-Person-View in der Director's Cut Version des Survival-Horror Spiels FATAL FRAME II: CRIMSON BUTTERFLY (2004). ◀128 In der ursprünglichen Version des zweiten Teils (2003) erfolgt die Erkundung der virtuellen Welt aus einer objektiven Ansicht (Fatalo1), die zwischen verschiedenen Kamerapositionen wechselt. Für den Kampfmodus – wobei in diesem Fall mit der



Abb. Fatalo1 (Original Mode)



Abb. Fatalo2 (FPS Mode)

»Camera Obscura« ◀129 eine eher ungewöhnliche »Waffe« zum Einsatz kommt – wechselt die Ansicht, ähnlich wie bei METAL GEAR SOLID in eine First-Person-View (Fatalo3). Der Director's Cut erlaubt es, zu Beginn des Spiels zwischen dem »Original-Mode« und dem »FPS-Mode« (First-Person-Shooter-Mode) zu wählen. Im FPS-Mode erfolgt die Ansicht permanent aus einer First-Person-View (Fatalo2). Zudem wird eine Mini-Map, die die Position des Avatars zeigt, hinzugefügt (obere rechte Bildschirmecke).

Gerade durch den Umstand, dass ein direkter Wechsel zwischen den beiden Modi während des Spiels nicht mehr möglich ist und somit nicht mehr die für die jeweilige Situation spielerisch »optimale« Ansicht gewählt werden kann, werden die unterschiedlichen (spielerischen und narrativen) Stärken und Schwächen der beiden Perspektiven deutlich. Die First-Person-View zeichnet sich durch ein limitiertes Sichtfeld aus, was den Kampf mit Feinden (Geistererscheinungen) in einigen Fällen unübersichtlicher werden lässt, schlicht weil der Spieler im

Gegensatz zur objektiven Perspektive nicht sehen kann, ob sich ein Geist hinter dem Avatar befindet. Allerdings ist in der First-Person-Ansicht per Knopfdruck eine schnelle 180 Grad-Drehung möglich, welche diesen Nachteil des ›blinden Flecks‹ im Rücken des Avatars teilweise kompensiert. Das Ausrichten der Camera Obscura – das typische First-Person-Shooter-Gameplay – funktioniert jedoch, wie zu erwarten war, im FPS-Mode besser, da keine räumliche ›Neuorientierung‹ durch eine Umschaltung der Perspektive erfolgen muss und die First-Person-View nur durch die technisch erweiterte Sicht (vgl. Kap. IV – 4.2) der Camera Obscura ergänzt wird. In narrativer Hinsicht ist die Entscheidung schwierig, ob das eingengeigte Blickfeld der First-Person-View eine ›stimmungsvollere‹, ›unheimlichere‹ Atmosphäre generiert, als die Horror-typischen ›expressiven‹ Kamerawinkel der objektiven Ansicht. Dieser Aspekt wird in Kap. V – 2 bei der Diskussion weiterer Survival-Horror-Games wieder aufgegriffen.



Abb. Fatal Frame (Camera Obscura)

Perspective Fallacy

Die Frage nach dem Effekt von Subjektivierungsstrategien innerhalb von Perspektiv-Wechseln erscheint recht problematisch, da der Nutzung unterschiedlicher Darstellungsformen i.d.R. nicht primär ein narrativer Impuls zugrunde liegt. Ein steter Darstellungswechsel ist so vielmehr das Ergebnis der Kombination unterschiedlicher Spielmodi innerhalb eines Spiels und stellt gerade in modernen Computerspielen kein ungewöhnliches Phänomen dar. Ein Arcade-Klassiker wie PAC-MAN (1980) verfügt über *einen* primären Spielmodus, für den es *einen* Darstellungsmodus gibt. METAL GEAR SOLID kombiniert Stealth- und Shooter-Elemente und nutzt zwei alternative Darstellungsmodi. Will Wrights Genremix SPORE (2008) überblendet die Evolution einer Spezies mit der Geschichte des Computerspiels und bietet für jede der fünf Entwicklungsstufen eine jeweils andere Kamerasteuerung.

Dass der Vergleich der First-Person-View im Film und im Computerspiel nicht mit dem Verweis auf die Interaktivität hinreichend beschrieben werden kann, wird interessanterweise vor allem deutlich, wenn die Frage gestellt wird, ob die First-Person- oder die Third-Person-View im Computerspiel eine höhere Immersionswirkung generiert. Es soll deshalb im Folgenden aufgezeigt werden, dass diese Frage letztlich viele Ergebnisse – und Probleme – der Diskussion um die subjektive Kamera im Film reproduziert und die soeben dargestellten un-

mittelbaren Zusammenhänge von Spiel- und Darstellungsmodus oft vernachlässigt.

Die Debatte zur Immersionswirkung bestimmter Avatar-Typen dürfte eine der umstrittensten Fragen innerhalb der Game Studies sein (vgl. bspw. Klevjer 2006a, 114-215; Rouse 1999, o.S.; Rumbke 2005, 265-269; Stockburger 142-159). Es soll an dieser Stelle auf eine umfassende Darstellung dieser Diskussion verzichtet werden, da die Beiträge zwar zahlreich, die Kernthesen aber häufig recht redundant sind. Deshalb findet eine Beschränkung auf einige wenige Positionen statt. Mit Hilfe der bereits erläuterten Kritik am VR-Paradigma und den Überlegungen zur Avatariar Prosthesis wird zudem versucht, diese Frage recht knapp und gezielt zu diskutieren. Exemplarisch sollen hier die Argumentationen von Britta Neitzel (2007/2008) und Laurie Taylor (2002) verglichen werden. Neitzel hebt die immersiven Qualitäten der First-Person-Perspektive hervor, Taylor spricht der Third-Person-View die größere Wirkung zu.

Der körperlose Avatar

Zunächst zu Neitzels These:

»In 3D-Spielen, die die First-Person-Perspektive benutzen, verschmilzt der Blickpunkt (Point of View) des Betrachters mit dem Point of Action des Spielers/der Spielerin. In diesen Spielen wird kein Avatar visualisiert. Der Point of Action in der Spielwelt wird lediglich durch eine Hand oder eine Waffe an der Unterseite des Bildschirms repräsentiert. Es gibt keine Visualisierung des Körpers, der zu dieser Hand gehört. Das Bild insinuiert vielmehr, dass sich der Körper, der zur Hand gehört, vor dem Monitor auf der Seite des Spielers/der Spielerin, also in der realen Welt befindet. Der Ort, an dem der Körper imaginiert wird, der zur abgebildeten Hand gehört, ist gleichzeitig der Ort an dem der Point of View situiert ist: Vor dem Monitor, wo sich der Spieler/die Spielerin befindet. Dieses Verschmelzen von Point of View und Point of Action stellt ein Kontinuum zwischen virtuellem und realem Raum her. Es gibt keine vierte Wand, die die Diegese schließt. Stattdessen arbeitet diese Technik der Visualisierung an der Ausweitung der Diegese in den realen Raum.« (Neitzel 2008, 105)

»In Spielen mit der Third Person Perspektive ist die Diegese zumindest visuell geschlossen. Die Distanz zur virtuellen Welt wäre somit bei diesen Spielen größer.« (ebd., 106)

Neitzels Argumentation referiert im Wesentlichen darauf, dass ein körperloses Sehen nicht möglich sei. Ihre These ist somit deutlich an phänomenologischen Ansätzen (insb. Sobchack 1992) orientiert. »Der Spieler transferiert nicht nur seine Sehfähigkeit auf den Avatar, sondern auch Teile seiner Körperwahrnehmung.« (Neitzel 2007, 22)

Problematisch an dieser Argumentation erscheint die z.T. nicht gegebene Trennschärfe zwischen simulativen und narrativen/spielerischen Elementen. So er-

scheint es fraglich, ob das simulative »Kontinuum zwischen virtuellem und realem Raum«, wirklich eine »Ausweitung der Diegese in den realen Raum« zur Folge hat, denn dies würde implizieren, dass die narrativen Elemente fest mit den simulativen Aspekten verkoppelt wären.◀130 Dass dem Avatar durchaus auch narrative Eigenschaften zugesprochen werden können (Fictional Agency), wurde mit Bezug auf Rune Klevjers Ansatz bereits verdeutlicht. Doch überspringen diese narrativen Elemente die vierte Wand eben nicht, sondern betreffen nur den intradiegetischen Avatar.

Zudem ist Neitzel zwar in den meisten Fällen zuzustimmen, wenn sie feststellt, dass es – mit Ausnahme der Hand/Waffe – in der First-Person-View i.d.R. »keine Visualisierung des Körpers« gibt. Es stellt sich jedoch die Frage, ob eine Körperdarstellung nur auf eine reine Außensicht beschränkt werden kann und welche Rolle die Repräsentation von *Körperfunktionen* (Gesundheitszustand etc.) spielt. Bei HUD-Statusanzeigen mag aufgrund des abstrakten Charakters dieser Elemente keine unmittelbare Assoziation zu einer Art von Körperlichkeit auftreten. Im Fall von Perception-Stilisierungen (als Perception-Interface-Elemente, vgl. Kap. IV – 2.4) erscheint es jedoch fraglich, ob der First-Person-Avatar tatsächlich eine »Leerstelle« (ebd., 23) darstellt.

Zudem muss die »körperlose« Visualisierung eines subjektiven POV letztlich als eine aus bestimmten Gameplay-Mechaniken hervorgegangene, in vielen Aspekten sehr artifizielle Darstellungsform gelten. In frühen Klassikern des First-Person-Shooter-Genres (bspw. in Doom) war es nicht möglich, nach oben oder unten und somit auch nicht am Körper des Avatars hinab zu sehen. Der Blick in alle Richtungen – ob in Form eines Free-Mouse-Look oder per Analog-Stick gesteuert – hat sich zwar mittlerweile etabliert, die Fixierung auf Gameplay-Elemente des Shooters macht jedoch einen Avatar-Körper, an dem der Spieler hinunter sehen kann, immer noch weitgehend überflüssig. Allerdings finden sich im modernen Computerspiel mittlerweile auch diverse Beispiele für Versuche, eine Körpervisualisierung in einer First-Person-View zu integrieren. Im Action-Adventure DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC: ELEMENTS (2008) bspw. kann der Spieler den Körper des First-Person-Avatars von der Brust bis hin zu den Füßen betrachten. Dieses Feature mag zwar nicht



Abb. Messiah01

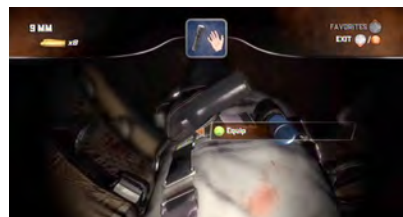


Abb. Alone01



Abb. Metroid01

ganz den vom Publisher Ubisoft angepriesenen revolutionären Charakter haben¹³¹, denn es kommt aufgrund der Dominanz von Shooter- und Schwertkampf-Gameplay Elementen in DARK MESSIAH schlicht nur selten zum Einsatz. Bei im Nahkampf ausgeführten Tritten gegen Gegner oder im Fall der Visualisierung der Wirkung einer »Stone Skin Potion«¹³² funktioniert die zusätzliche Ansicht jedoch durchaus gut.¹³³ Diese Integration eines First-Person-Avatar-Körpers stellt keinen Einzelfall dar und findet sich bspw. auch in FARCRY 2 (2008), MIRROR'S EDGE (2008) oder in CONDEMNED 2 (2008).

In ALONE IN THE DARK (2008) wird der Körper des Avatars in der First-Person-View sogar als narrativ integrierte Inventar-Übersicht genutzt. Der Avatar verstaut Items in den Innentaschen seines Mantels sowie in seinem Gürtel (Alone01).

Eine ganz andere Form der Visualisierung eines vermeintlich körperlich unsichtbaren First-Person-Avatars findet sich in METROID PRIME 3: CORRUPTION (2007). Die Protagonistin trägt hier einen Kampfzug, dessen Helmvisier gleichzeitig als Display funktioniert (vgl. Kap. IV – 4.2 (*Technik-Fetischismus*)). Während der Scan-Visor aktiv ist, spiegelt sich das Gesicht der Avatarfigur auf der Innenseite des Visiers (Metroid01). In diesem Fall wird die »zwischenengeschaltete« First-Person-Avatarfigur sogar noch stärker betont als in DARK MESSIAH, weil die Spiegelachse parallel zur Blickrichtung des Spielers liegt. Doch auch hier tritt kein Verfremdungseffekt ein, wie anhand von Neitzels Argumentation gefolgert werden könnte. Vielmehr ist die Spiegelung – auch wenn sie hier kei-

ne Spielfunktionalitäten betrifft – ein Ausdruck für die detailverliebte Visualisierung der Spielwelt-Ansicht.

Peripheral Embodiment

Zu Laurie Taylors Thesen zum Verhältnis von First- und Third-Person-View: Taylors Argumentation verweist ebenfalls auf die Körperwahrnehmung. Allerdings spricht ihr Ansatz der Third-Person-Perspektive die größere Immersionswirkung zu.

»An exclusively first-person point-of-view impoverishes spatial presentation in the game and removes the possibility of the player playing within the game space, which removes the possibility for the player to internally experience the game space. [...] The third-person point-of-view augments the limited information of the first-person point-of-view, and suggests another aspect of this problem: embodiment is not merely seeing more (i.e., peripherally), but seeing within a context, whose meaning extends well beyond the optical registers privileged by most games. Third-person games allow for the representation of other-than-visual perception, like often being able to sense entities behind and beside one's body and being able to see straight ahead, to the periphery, and down all at the same instance. Perception often includes the ability to sense when another presence moves right behind or next to a person. In first-person games, this is lost. In a first-person game, another character can move directly behind the player-character without the player character being given any warning or sense of the other's presence.« (Taylor 2002, 29)

Taylor argumentiert, dass die fehlenden Informationen der nicht-visuellen Wahrnehmung durch die Darstellung des Avatars in der Third-Person-Perspektive – teilweise und vor allem stärker als in der First-Person-Variante – »kompensiert« würden. Ihre Argumentation koppelt somit eine Erhöhung der Immersionswirkung mit einer Verbesserung der Orientierung, Übersicht oder auch Steuerbarkeit. ◀134

Nun lassen sich aber auch für die First-Person-View eine Reihe von Vorteilen für die Orientierung/Steuerung benennen – insb. natürlich das häufig intuitivere Zielen mit einer Waffe oder auch mit weniger destruktiven Werkzeugen. Zwar erscheint der Verweis auf die bessere Raumwahrnehmung durch zahlreichere (oder zumindest vielfältigere) Bildinformationen auf den ersten Blick evident, doch muss auf den zweiten Blick fraglich bleiben, ob hierdurch nicht die Wahrnehmung der Spielwelt bzw. die Interaktion mit dieser zu sehr auf die Repräsentation eines Spielfigurenkörpers eingeschränkt wird. Bspw. verweist Taylor auf die Genauigkeit von Sprungmanövern innerhalb einer Third-Person-View, jedoch finden sich einerseits diverse Third-Person-Spiele, die über eher dürftige Sprungmechaniken verfügen (bspw. STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

(2008)); andererseits gibt es Titel, in denen sich selbst komplexe Sprungkombinationen hervorragend aus einer First-Person-Sicht steuern lassen (bspw. *METROID PRIME*; vgl. auch die folgenden Anmerkungen zu *MIRROR'S EDGE*). Die Wahrnehmung/Manipulation der Spielwelt stellt sich somit als ein komplexeres Phänomen dar, das nicht nur an eine bestimmte Darstellungsform gekoppelt werden kann, sondern unter anderem auch von Steuerungsoptionen und letztlich vor allem von Spielmechaniken maßgeblich beeinflusst wird.

Perspektive und Spielmechanik

Zwar ist den hier vorgestellten Ansätzen durchaus ein großer heuristischer Wert zuzusprechen, sie verkennen (oder unterschätzen?) aber häufig die aktuelle *Kombinationsvielfalt* der Darstellungen im Computerspiel und produzieren auf diese Weise teils problematische Analogien und Verallgemeinerungen. Zudem differenzieren beide Ansätze nicht zwischen verschiedenen Genres – und somit zwischen verschiedenen Spielmechaniken, für die bestimmte Darstellungsarten unterschiedliche Vor- und Nachteile bieten – und können deshalb bestimmte spezifische Anwendungen nicht in ihre Modelle integrieren. So argumentiert Neitzel für eine Art ›Unmittelbarkeit‹, Taylor für eine ›Kontrollierbarkeit‹.

Es kann und soll somit in dieser Arbeit keine allgemeingültige Antwort auf die Frage nach der für die Raumwahrnehmung im Computerspiel am besten geeigneten Perspektive formuliert werden, denn sowohl die First-Person- als auch die Third-Person-View müssen in spezifischen Szenarien in bestimmten Punkten zwangsläufig ›defizitär‹ erscheinen. Deshalb ›beschränkt‹ sich die folgende Argumentation auf die Identifikation verschiedener charakteristischer Wirkungen der unterschiedlichen Darstellungsmodi – in Verbindung mit bestimmten Spielprinzipien kann hier durchaus auch von den jeweiligen ›Stärken‹ gesprochen werden.

Perspektivwechsel

Es zeigt sich, dass die Struktur dieses Computerspiel-Kapitels auch bei diesem Thema wiederum recht stark von dem Aufbau des vorangegangenen Film-Kapitels abweichen muss, da hier nicht eine Akzentuierung der Unterschiede zwischen der subjektiven und der semi-subjektiven Darstellungsperspektive angestrebt wird, sondern vielmehr eine Annäherung aufgezeigt werden soll. Eine solche Strategie erscheint notwendig, da – anders als im Film – *erstens* im Falle eines intradiegetischen/zentrierten/direkten Point of Action eine semi-subjektive Kamera aufgrund der direkten Avatar-Bindung meist nicht zur Eigenständigkeit neigt, und *zweitens* der Darstellungsmodus durch spielerische



Abb. Oblivion01



Abb. Oblivion02



Abb. Oblivion03



Abb. Oblivion04

(steuerungstechnische) Aspekte bestimmt wird, deren Analyse der Frage nach Subjektivierungsstrategien i.d.R. vorgeschaltet werden muss.

Es erscheint somit sinnvoll, zunächst eine Grundlage für die Gewichtung einzelner Darstellungsperspektiven bei den Verbindungen von First-Person- und Third-Person-Ansichten zu schaffen, bevor sich die Argumentation danach wieder stärker konkreten Subjektivierungsstrategien widmet. Dazu vier Beispiele typischer Kombinationen von subjektiven und semi-subjektiven POV-Darstellungen: (1) komplett freies Umschalten, (2) kontextgebundenes Umschalten von einer First-Person- zu einer Third-Person-View, (3) kontextgebundenes Umschalten von einer Third-Person- zu einer Over-Shoulder-Ansicht, (4) Umschalten mit gleichzeitiger Verwandlung der Avatarfigur.

Ad 1. Im Rollenspiel THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (2006) kann jederzeit frei zwischen einer subjektiven und einer semi-subjektiven POV Darstellung umgeschaltet werden. In der First-Person-Ansicht ist die rechte Hand sowie die Waffe des Avatars visualisiert (Oblivion02). Sitzt der Avatar auf einem Pferd, wird der Kopf des Reittieres im unteren Bildabschnitt gezeigt (Oblivion04). In Innenräumen erweist sich i.d.R. die First-Person-Ansicht als die funktionalere Darstellungsart. Gerade in dunklen Höhlenabschnitten mit Säulen und anderen Strukturen (Oblivion01/Oblivion02) und noch stärker in engen, verzweigten Gängen

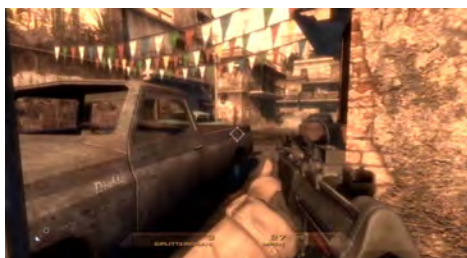


Abb. Vegas01

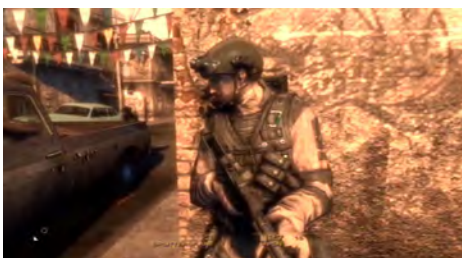


Abb. Vegas02



Abb. Vegas03



Abb. Vegas04

werden dabei die Vorteile gegenüber eines semi-subjektiven POV deutlich. In weiten Außenarealen hingegen bietet die Third-Person-View eine bessere Orientierung und Steuerungsmöglichkeit (Oblivion03/Oblivion04).

Ad 2. Im Taktik-Shooter RAINBOW SIX: VEGAS (2006) ist der Darstellungsmodus nicht frei auswählbar, sondern kann nur an bestimmten Positionen in der Spielwelt umgeschaltet werden. Die Standard-Ansicht ist eine First-Person-View, die eine Waffe und den Unterarm des Avatars visualisiert (Vegas01). Bewegt der Spieler den Avatar in die Nähe einer Wand oder einer anderen Struktur, die Deckung vor Gewehrschüssen bietet, kann durch Betätigung des LT-Schalters (Xbox-Controller) die Ansicht in eine Third-Person-View umgeschaltet werden, die eine bessere Übersicht erlaubt – oder genauer: Ein vom Avatar eigentlich nicht einsehbarer Bereich ist (trotz der Deckung) für den Spieler sichtbar (Vegas02). Die Third-Person-View ist fest an die Deckungsposition gekoppelt, d.h. der Avatar kann in dieser Ansicht nur an der Mauer entlang bewegt werden. Wird der Avatar in der Deckungsposition an die Ecke einer Mauer gesteuert, fährt die Kamera näher an die Spielfigur heran (Vegas03). Die Übersicht wird dadurch nicht gesteigert, jedoch wird der Blickpunkt des Avatars wieder der Ausrichtung der Kamera angenähert. Der für die Spielmechanik wichtige Übergang zu einer Over-shoulder-Ansicht (Vegas04), in welcher der Avatar-Blick-



Abb. Gearso1



Abb. Gearso2

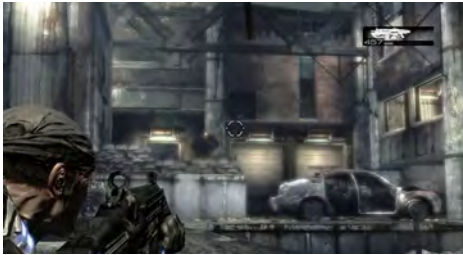


Abb. Gearso3



Abb. Gearso4

punkt und der Zielpunkt der Waffe wieder gekoppelt werden, erfolgt durch diesen Zwischenschritt reibungsloser.

Ein weiterer Darstellungsmodus kommt bei speziellen Aktionen wie dem Abseilen aus einem Hubschrauber oder von einem Hausdach zum Einsatz. Auch diese Third-Person-View ist, genau wie die Deckungsposition, auf zwei – in diesem Fall senkrechte – Bewegungsrichtungen eingeschränkt.

Die Wechsel der Darstellungsmodi könnten mit Taylor als eine Optimierung der Übersicht gesehen werden. Die über den Avatar-Blickpunkt hinausgehende Visualisierung in der Deckungsposition (Vegaso2/Vegaso3), wäre somit die Kompensation der nicht audiovisuell darstellbaren Reize. (»Perception often includes the ability to sense when another presence moves right behind or next to a person.« (Taylor 2002, 29)) Allerdings gehen die Interaktionsmöglichkeiten in der Third-Person-View in diesem Fall durch die Option, bereits aus der Deckung heraus das Fadenkreuz der Waffe auf das Ziel auszurichten, über die »ability to sense« hinaus. Zudem erfasst Taylors Ansatz im Grunde nur *einen* Aspekt des Darstellungswechsels, denn die mehrstufige Umschaltung ist sehr stark durch die Spielmechanik strukturiert. Neben der Beschränkung auf bestimmte Punkte in der Spielwelt, an denen die Deckungsposition aktiviert werden kann, stellt vor allem die eingeschränkte Bewegungsfreiheit in der Third-

Person-View (nur nach links/rechts) einen wichtigen Faktor dar. So kann der Spieler die Third-Person-View nicht zur freien Navigation durch den Raum nutzen, d.h. die Raumerfahrung wird im Grunde auf einen Beobachtungspunkt beschränkt. Für die primäre – explorative – Raumwahrnehmung bleibt somit die First-Person-View dominant. Dies verdeutlicht, dass hier nicht nur zwischen zwei unterschiedlichen Darstellungsmodi, sondern auch zwischen zwei verschiedenen Spielmechaniken – »klassischer« First-Person-Shooter-Modus und Cover-System-Modus – gewechselt wird.

Ad 3. Ein ähnliches Cover-System ¹³⁶, allerdings mit einer dominanten Third-Person-View (Gearso1), bietet GEARS OF WAR (2006). Das 3D-Kamera-System der Standard-Ansicht wurde bereits erläutert (vgl. Anmerkung 125). In der Deckungsposition (Gearso2), die durch die Betätigung des A-Knopfes (Xbox-Controller) eingenommen wird, funktioniert das Spiel ähnlich wie RAINBOW SIX: VEGAS. Auch hier gibt es eine Einschränkung der Bewegungsmöglichkeiten. Allerdings fehlt die Zwischenstufe zur Over-shoulder-Perspektive. Zudem taucht das Fadenkreuz der Waffe nur in der Over-shoulder-Ansicht auf (Gearso3). Eine First-Person-View kommt – wie bei fast allen Shootern – beim Gebrauch des Scharfschützengewehrs zum Einsatz. Allerdings handelt es sich hier bereits um den Sonderfall einer technisch erweiterten Sicht, der im Folgenden noch gesondert diskutiert wird (vgl. Kap. IV – 4.2).

Ad 4. In der METROID-Serie kann sich die Protagonistin Samus Aran in einen

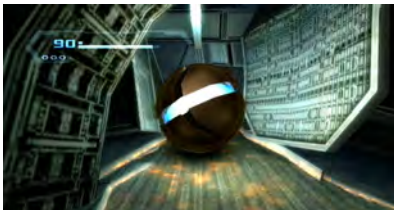


Abb. Metroido2



Abb. Metroido3

Morph-Ball verwandeln. ¹³⁷ METROID PRIME 3: CORRUPTION wird beinahe ausschließlich aus der First-Person-View präsentiert (vgl. Kap. IV – 4.2 (*Technik-Fetischismus*)). Die Verwandlung in einen Morph-Ball kann (fast) jederzeit im Spiel erfolgen, macht aber nur an wenigen Stellen Sinn, bspw. wenn ein bestimmtes Gebiet nur durch einen engen Schacht erreicht werden kann. Bei der Verwandlung schaltet das Spiel in eine Third-Person-View um (Metroido2). Rollt der Morph-Ball in eine Labyrinth-Struktur, wechselt die Darstellung in eine objektive Ansicht (Metroido3). Samus kann in Gestalt des Morph-Balls nicht schießen. Die dominante Spielmechanik für diesen Modus ist deshalb – mit Ausnahme einiger Spezialangriffe bei Boss-Gegnern – das Durchqueren von verzweigten (häufig mit Fallen und Hindernissen verse-

henen) Röhrensystemen. Für solche Spielmechaniken ist somit die Third-Person-View und insb. die objektive Ansicht weitaus besser geeignet als die First-Person-Perspektive.

Importe/Imitationen

Wird die Unterscheidung zwischen einer First-Person- und einer Third-Person-View somit für die folgenden Analysen von Subjektivierungsstrategien mehr oder weniger irrelevant? Nein, aber sie verliert im Vergleich zum Film an Bedeutung. Einerseits ist im Falle einer Third-Person-View über einen intradiegetischen/zentrierten/direkten Point of Action i.d.R. eine unmittelbare Kopplung zwischen Kamera und Avatar gegeben, welche die bei der semi-subjektiven Perspektive im Film auftretende Eigenständigkeit der Kamera unterbindet. Andererseits akzentuiert eine First-Person-Ansicht natürlich trotzdem häufig andere Darstellungsqualitäten als die Third-Person-View. Der entscheidende Grund, weshalb hier für eine Annäherung der beiden Darstellungsmodi argumentiert werden soll, ist die Tendenz zu einer Verschaltung und Vermischung der verschiedenen Perspektiven, die sich vor allem an Spielmechaniken orientiert.

Um diesen Ansatz zu veranschaulichen: Das ›Funktionieren‹ einer Perspektive für eine bestimmte Spielmechanik oder auch für ein bestimmtes Szenario scheint stets durch ein Spannungsfeld aus Kontrolle und Unmittelbarkeit geprägt und so liegt es nahe, dass sich Computerspiele nicht auf einen ›starren‹ Darstellungsmodus beschränken, sondern versuchen verschiedene Modi – verschiedene Stärken einer Darstellungsart – zu kombinieren oder aber auch innerhalb einer ›dominanten‹ Perspektive zu imitieren – so z.B. im First-Person-Jump’n’Run MIRROR’S EDGE, das das intensive Geschwindigkeitsgefühl einer First-Person-Ansicht (Unmittelbarkeit) mit der besseren Steuerbarkeit von Sprüngen in der Third-Person-View (Kontrolle) kombiniert.

Mirror’s Edge

Die Bestimmung der Avatar-Position stellt eines der zentralen Kriterien für die Interaktionsmöglichkeit mit dem virtuellen Raum – und damit auch für die räumliche Immersionswirkung – dar. »[T]he player has to be able to continuously evaluate positional structures in the *game space* in relation to his avatar’s potential movement.« (Stockburger 2006, 151; Hervorhebung im Original) Der Übergang von Jump’n’Run-Elementen aus der klassischen 2D-Grafik zu einer Third-Person-View in einer dreidimensional dargestellten Spielwelt gestaltete (und gestaltet) sich häufig problematisch, da die Tiefe des virtuellen Raums letztlich nur über ›zentralperspektivische Tricks‹¹³⁸ realisiert werden



Abb. Mirroro1



Abb. Mirroro2



Abb. Mirroro3

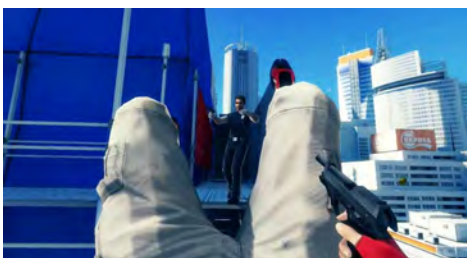


Abb. Mirroro4

kann und so die Position des Avatars (auf der Z-Achse) bei Sprüngen nicht immer exakt (genug) bestimmbar ist. Durch einige Anpassungen wie bspw. einen Schattenwurf (vgl. Koizumi 2007) kann dieses Defizit der Tiefen-/Distanz-Einschätzung der 3D-Spielwelt jedoch teilweise kompensiert werden. Zwar ist die First-Person-View für die Steuerung der Sprung*richtung* durchaus vorteilhaft, die Bestimmung der Avatar-Position fällt aber i.d.R. noch problematischer als in der Third-Person-View aus – ein Schattenwurf unter dem Avatar macht hier bspw. nur bedingt Sinn.

Das von Parkour-Rennen inspirierte Action-Adventure *MIRROR'S EDGE* löst das Problem der Positionsbestimmung über eine in der First-Person (bislang) noch recht ungewöhnliche Visualisierung des Avatar-Körpers. Die Protagonistin Faith ist dabei vom Bauch bis zu den Füßen sowie von den Schultern bis zu den Händen sichtbar. Je nach Bewegungsmanöver – ob Springen, Kriechen, Rutschen, Balancieren, Klettern oder gar Wallwalking (an der Wand entlang laufen) – wird dabei auf verschiedene Visualisierungen zurückgegriffen. Bei Sprüngen und beim Balancieren sind Füße und Hände sichtbar (Mirroro1/ Mirroro2), rutscht Faith über den Boden, sind ihre Beine im Bild (Mirroro3). Bei Kämpfen werden verschiedene Körper-Visualisierungen kombiniert (Mirroro4). Zwar mag *MIRROR'S EDGE* in einigen Fällen nicht die Sprung-Präzision

eines 2D-Jump'n'Runs erreichen, dennoch bietet das Spiel eine bemerkenswerte Genauigkeit bei der Kontrolle der Avatar-Steuerung. Der entscheidende ›Trick‹ liegt darin, dass MIRROR'S EDGE nicht nur über *eine* Darstellungsart der Avatarfigur verfügt, sondern je nach Aktivität – nach Spielmechanik – auf unterschiedliche Visualisierungsstrategien zurückgreift. Statt einem einheitlichen Darstellungssystem kommen somit bspw. für das Springen und das Rutschen ganz verschiedene Avatar-(Körper-)Ansichten zum Einsatz.

IV – 1.6 Form-Vergleich II: Verfolgermodus

Während die semi-subjektive Kamera im Film – zumindest in der nicht durch Projection-Effekte (vgl. Kap. IV – 2.3) unterstützten Form – dazu tendiert, zu einer beobachtenden Instanz zu werden, scheint eine solche partielle Abkoppelung von der Figur im Computerspiel durch eine direkte Avatar-Bindung (im Falle eines intradiegetischen/zentrierten/direkten Point of Action) weitgehend unterbunden zu werden. Somit unterscheiden sich die Ästhetiken einer semi-subjektiven Perspektive im Film und im Computerspiel häufig noch stärker als im Fall einer subjektiven Darstellungsvariante, wie auch der folgende Vergleich zwischen CHILDREN OF MEN und GEARS OF WAR verdeutlicht.

Beide Titel spielen in einem düsteren Kriegsszenario und zeigen ihre Protagonisten auf der Flucht durch zerfallene Stadtlandschaften. ¹³⁹ Für CHILDREN OF MEN wird die bereits vorgestellte Plansequenz im Finale von Cuaróns Film als Analysegegenstand herangezogen. Bei GEARS OF WAR wird der so genannte »roadie run«-Modus untersucht.

Die knapp sechsminütige Flucht durch umkämpfte Häuserruinen in CHILDREN OF MEN wurde bereits analysiert, wobei gezeigt werden konnte, dass die äußerst agile Verfolgerkamera dazu tendiert, sich vom Protagonisten zu lösen, um als (paradoxe partiell intra- und gleichzeitig extradiegetischer) ›Darsteller‹ ein eigenständiges Element der Szenerie zu werden.

Eine hektische semi-subjektive Verfolgerkamera kommt auch in GEARS OF WAR zum Einsatz. Hier allerdings in einer – auch wenn diese Wortwahl etwas widersprüchlich anmuten mag – kontrolliert-desorientierenden Variante. Gearso5 zeigt die Standard Third-Person-Ansicht des Spiels (3D-Kamera). Der Avatar ist etwa bis zur Hüfte sichtbar und wird aus einer leichten Obersicht gezeigt (Gearso5). Betätigt der Spieler die A-Taste des Controllers (Xbox Controller), um den Avatar



Abb. Gearso5



Abb. Gearso6



Abb. Childreno9 (1:23:45)



Abb. Gearso7 [Gearso2]



Abb. Childreno10 [Childreno5]

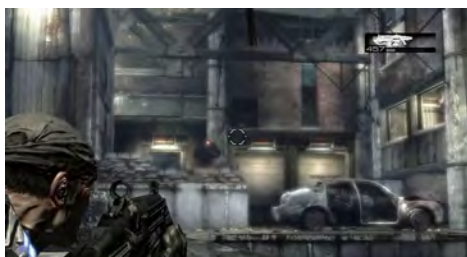


Abb. Gearso8 [Gearso3]



Abb. Children11 [Childreno6]

sprinten zu lassen, schaltet die Darstellung in den »roadie run«-Modus um. Die Kamera positioniert sich in Bodennähe direkt hinter dem Avatar und beginnt im Stil einer »war correspondent camera«¹⁴⁰ instabil zu wanken (Gearso6). Das Geschwindigkeitsgefühl und die Desorientierung werden zudem noch durch eine verstärkte Bewegungsunschärfe und die träger reagierende Bewegungssteuerung¹⁴¹ erhöht und generieren so eine Art »Tunnel-Vision«-Effekt (Kle-vjer 2006b, o.S.). Zwar weisen der »roadie run«-Modus und die Flucht-Sequenz aus CHILDREN OF MEN bei einem Screenshot-Vergleich eine beachtliche Ähnlichkeit auf (Gearso6/Childreno9), die Wirkung im Hinblick auf Subjektivierungs-

effekte unterscheidet sich jedoch erheblich. So steigert *GEARS OF WAR* durch den »roadie run«-Modus mit seiner hektischen Tunnel-Vision-Ästhetik zwar durchaus für einen kurzen Moment die Desorientierung, doch bleibt dieser Vorgang stets eine kontrollierte Aktion – schlicht weil sie vom Spieler aktiviert und deaktiviert (und vor allem mit entsprechender Spielpraxis auch erstaunlich beherrschbar) wird. Zudem bleibt die Avatar-Bindung auch in diesem Modus stets bestehen – sie mag gar intensiviert werden – und tendiert nicht zu einer dokumentarisch-beobachtenden eigenständigen Kamera, wie es in *CHILDREN OF MEN* der Fall ist. Die Gegenüberstellung im Bildaufbau ähnlicher Screenshots lässt sich für andere Abschnitte der Fluchtsequenz weiterführen (*Gears*07/*Gears*08 und *Children*10/*Children*11) – allerdings treten auch hier stets die gleichen Abweichungen auf – Kontrolle vs. hektische Verfolgung, Avatar-Bindung vs. eigenständige Kamera.

IV – 2 Gestörte Filter

Die folgenden Kapitel werden, wie auch schon im Fall der semi-subjektiven Kamera, unterschiedliche Schwerpunkte setzen. Während im Film Filtereffekte innerhalb einer POV-Ansicht (Perception) und die vom Blickpunkt abweichende Varianten (Projection) getrennt behandelt werden, wird im Computerspielabschnitt – die zusätzliche Bindung über den Point of Action legt dies nahe – die Trennung von Perception und Projection weitgehend aufgehoben. Dementsprechend werden Perception und Projection hier in einem kombinierten Kapitel (IV – 2.4) abgehandelt.

Gestörte Filter – Diese Kategorie beinhaltet sowohl eine Störung der Sinneswahrnehmung als auch eine Überlagerung der Filmrealität mit den mentalen Bildern einer Figur. Die Stilisierungen auf bild-/tonlogischer Ebene können an POV-Aufnahmen gekoppelt werden (Perception Shot) oder vom Blickpunkt einer Figur unabhängig sein (Projection).

IV – 2.1 Perception (Film)

Der wichtigste Aspekt des Perception Shots wurde bereits genannt: »In the case of character *sight*, what is important is not so much that a character sees something, but that he experiences difficulty *in seeing*.« (Branigan 1984, 80; Hervorhebungen im Original) Somit sind Perception Shots häufig »effektivere« Subjektivierungsstrategien als ungefilterte POV-Einstellungen, indem sie den »Zustand« des Blickenden direkt in die POV-Aufnahme integrieren und somit die narrative Leerstelle, die der Blickträger bildet, teilweise auffüllen.

Die kontextuelle Einbindung einer POV-Struktur scheint sich zunächst klarer zu gestalten, da die Filterung, insb. wenn sie mehrfach verwendet wird, i.d.R. die Zuordnung vereinfacht und so nach einmaliger Etablierung theoretisch auch ohne die Aufnahme des Blickenden auskommt. Allerdings verlangt ein Perception Shot dafür normalerweise eine andere Ergänzung in Form einer Vergleichsansicht, welche die ungefilterte Sicht auf die Filmwelt zeigt.

Dazu ein Beispiel aus dem Film *CRANK* (2006) **142**: Im finalen Feuergefecht des Films kann Chelios, der Protagonist des Films, kaum noch klar sehen. Sein Blick verschwimmt immer wieder. Cranko1 zeigt den blickenden Chelios, Cranko2



Abb. Cranko1 (1:13:55)



Abb. Cranko2 (1:14:00)



Abb. Cranko3 (1:14:10)

die dazugehörige stilisierte POV-Aufnahme, Cranko3 schließlich die ungefilterte Darstellung der Szene in einer objektiven Einstellung. Die Stilisierung der POV-Aufnahme lässt die Blick-Zuschreibung innerhalb dieser Sequenz weitgehend unproblematisch werden. Die Montage durchbricht dementsprechend im weiteren Verlauf auch mehrfach die POV-Struktur, wechselt sogar zwischenzeitlich zu den Bildern einer TV-Übertragung des Ereignisses. Gerade im Fall dieser recht starken Stilisierung zeigt sich aber auch die Notwendigkeit der Vergleichsaufnahme. **143** Ein interessantes Detail, das die Wirkung der Szene noch verstärkt, ist die Stilisierung in Cranko1 (geringe Tiefenschärfe, Bewegungsunschärfe), die bereits die verschwommene POV-Einstellung anzudeuten scheint. Nach Branigan kann in diesem Fall von Projection gesprochen werden. Solche Kombinationen von Perception und Projection werden im weiteren Verlauf dieser Arbeit noch mehrmals ausführlicher erläutert (vgl. bspw. Kap. IV – 2.3 sowie Kap. V – 1.1).

Die Variationsmöglichkeiten bei Perception Shots scheinen letztlich nur durch die Menge der verfügbaren Stilisierungsfilter begrenzt zu sein. **144** Es wird an dieser Stelle auf eine umfangreiche Auflistung weiterer Beispiele verzichtet,

da sich dadurch kaum neue Erkenntnisse zur grundlegenden Funktionsweise von gefilterten POV-Aufnahmen ergeben dürften und zudem noch

mehrere Perception Shot-Stilisierungen als Bestandteil anderer Beispiele im weiteren Verlauf dieser Arbeit vorgestellt werden. Ein recht ungewöhnlicher (vermeintlicher) Perception Shot sei aber noch angeführt, da er eines der seltenen Beispiele darstellt, die auf das stereoskopische Sehen verweisen und somit die Einordnung als Perception Shot fast fraglich erscheint, da hier keine »mental condition« (Branigan 1984, 80) der blickenden Figur zum Ausdruck kommen soll. In Tarsem Singhs zweitem Spielfilm *THE FALL* (2006) betrachtet das kleine Mädchen Alexandria ein Foto ihrer Familie. Die Szene beginnt mit einer Großaufnahme des Fotos (Fallo1). Im Bildvordergrund, außerhalb des Schärfebereichs, befindet sich Alexandrias Zeigefinger, der plötzlich ein Stück nach rechts springt (Fallo2). Die folgende Aufnahme des Mädchens zeigt die Ursache für die Positionsveränderung des Fingers. Alexandria schließt abwechselnd eines ihrer beiden Augen (Fallo3/Fallo4).

Die Bestimmung der Funktion dieser Szene innerhalb von *THE FALL* gestaltet sich recht schwierig. Ein illusionsstörender Charakter kann der Szene kaum zugesprochen werden, da zwar der Sehvorgang – und in gewisser Weise natürlich auch die Zweidimensionalität des Filmbildes – thematisiert wird, jedoch der vorgeführte Effekt schlicht zu »alltäglich« ist. Die Interpretation als eine Metapher für die Möglichkeit, einen Gegenstand auf unterschiedliche Arten zu betrachten, erscheint zunächst nahe liegend. Es muss aber fraglich bleiben, ob ein solcher Ansatz die Szene nicht zu sehr mit Bedeutung auflädt und die verspielte Inszenierung der Einstellungen dabei außer Acht lässt. Denn gerade in der Verspieltheit scheint die Stärke der Szene zu liegen und genau dieser Aspekt macht den Effekt auch zu einer gelungenen Subjektivierungsstrategie. Die Inszenierung ist in diesem Moment genauso kindlich und unernst wie die Protagonistin.

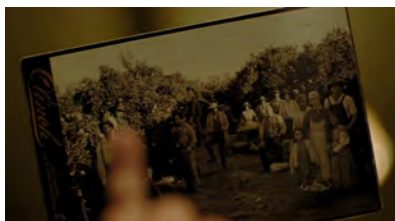


Abb. Fallo1 (12:50)

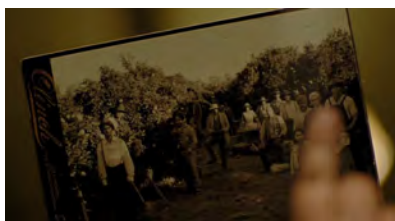


Abb. Fallo2 (12:51)



Abb. Fallo3 (12:54)



Abb. Fallo4 (12:55)



Abb. Cranko4 (1:20)

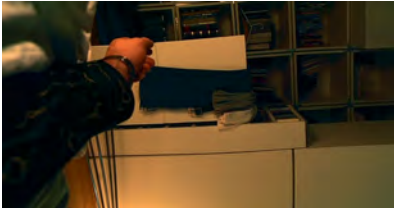


Abb. Cranko5 (1:25)



Abb. Cranko6 (1:30)



Abb. Cranko7 (1:35)

Die subjektive Kamera als gestörter Filter

Im Hinblick auf Branigans POV-Modell handelt es sich bei der subjektiven Kamera, wie bereits erläutert wurde (Kap. II – 2), im Grunde um eine unvollständige POV-Struktur. Zwar wird stets die Frage zu berücksichtigen sein, ob in manchen Fällen eine Art ›Gegenschuss‹ auch über andere Techniken entsteht, jedoch zeigt bspw. *LADY IN THE LAKE*, dass nahe liegende ›Tricks‹ wie Spiegelaufnahmen nur sehr bedingt geeignet zu sein scheinen oder das Verfremdungsmoment sogar noch weiter verstärken (vgl. Kap. IV – 1.1). Doch warum finden sich im zeitgenössischen Kintrotzdem zahlreiche Beispiele für Sequenzen mit subjektiver Kamera? Die Frage ist wiederum nur über kontextuelle Analysen zu beantworten, da die bereits dargestellten ›Defizite‹ dieses Stilmittels eben durchaus auch als gewollter Effekt genutzt werden können. Dazu eine Analyse der Eröffnungssequenz des hier bereits kurz vorgestellten Films *CRANK*: Die erste Einstellung zeigt das verschwommene Bild einer Regalwand. Der Arm im linken Bildvordergrund, die Drehung des Bildes um 90 Grad sowie der Welleneffekt lassen vermuten, dass die Einstellung den (verschwommenen) Blickpunkt einer Figur ¹⁴⁵ zeigt (Cranko4). Langsam wird das Bild klarer (Cranko5). Die Aufnahmen sind mit einem merkwürdig gedämpften Klangteppich aus unidentifizierbaren Störgeräuschen unterlegt. Eine Unterscheidung zwischen extra- und intradiegetischen Geräuschen ist praktisch nicht realisierbar. Eine schwarze Fläche schiebt sich sehr schnell von oben ins Bild hinein und sofort wieder heraus (Cranko6). Das Öffnen und Schließen der Augenlider? Das ›Blinzeln‹ wiederholt sich

zweimal. Es folgt ein schneller verwackelter Schwenk nach rechts, der mit einer Kameradrehung kombiniert wird. Der Blickträger steht unsicher auf, stürzt dabei fast, kann sich aber im letzten Moment an einem Schrank abstützen. Die

Atemgeräusche der Figur sind zu hören, außerdem ein stark gedämpfter und verzerrter Sound, der entfernt an eine Art Herzschlag erinnert. Die Figur betrachtet ihre Hände (Cranko7), blickt sich um, stolpert durch die Wohnung, muss sich immer wieder abstützen (Cranko8). Die Kamerabewegungen sind hektisch, vor einem drohenden Sturz läuft der Film plötzlich schneller und kehrt mit dem Abfangen der Fallbewegung zu normaler Geschwindigkeit zurück. Die Figur erreicht die Küche und lässt Wasser über ihre Hände laufen (Cranko9). Das Geräusch des fließenden Wassers ist dabei auffällig laut und verzerrt. Die Figur bewegt sich in Richtung eines großen Flachbild-Fernsehers, vor dem eine Disc mit der Aufschrift »FUCK YOU« lehnt. (Crank10/Crank11). Der Protagonist legt die Disc in den DVD-Player, daraufhin zeigt der Fernseher eine Camcorder-Aufnahme eines glatzköpfigen Mannes (Crank12). Kurze Zeit später verlässt die Kamera die subjektive Perspektive (Crank13).

Warum funktioniert diese Sequenz so gut? Im Wesentlichen deshalb, weil die subjektive Kamera hier nicht als neutraler Filter, sondern als Perception Shot eingesetzt wird. Auf diese Weise werden die ›problematischen‹ Wirkungspotentiale (Blickträger wird zur Leerstelle, Akzentuierung der Unterschiede zum ›natürlichen‹ Sehen, Unterbindung expressiver Techniken) zumindest teilweise kompensiert. Der Perception Shot gibt Informationen zum Zustand des Blickträgers; die Aufnahmen sind durch Störungen stilisiert, die gleichzeitig als expressive Techniken funktionieren können. Der Einsatz der subjektiven Kamera gestaltet sich hier somit gerade deshalb so effektiv, da eine ganze Reihe unterschiedlicher Subjektivierungstechniken kombiniert werden, um das Gefühl von Schwindel und Desorientierung zu vermitteln: wellenartige Bildverzerrungen (Cranko4), ein ›Blinzel-Effekt‹ (Cranko6), unruhige, verwackelte,



Abb. Cranko8 (1:40)

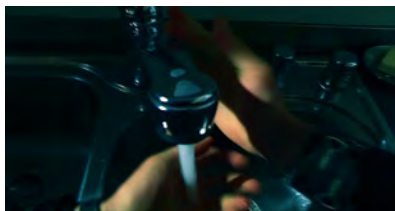


Abb. Crankog (1:45)

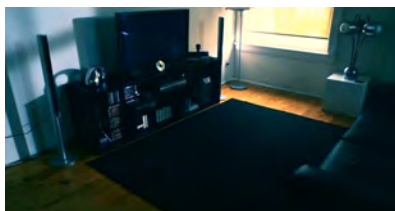


Abb. Crank10 (1:52)



Abb. Crank11 (1:52)



Abb. Crank12 (1:55)

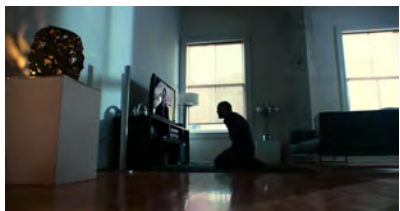


Abb. Crank13 (2:20)

z.T. sehr schnelle Kamerabewegungen und variierende Aufnahme-/Abspielgeschwindigkeiten (Crank07-Crank09).

Zudem wird die ›Anonymität‹ des Blickträgers gezielt ausgenutzt, sogar betont, indem nach dem Verlassen der POV-Einstellung der Protagonist zunächst nur in Gegenlichtaufnahmen gezeigt wird. Sein Gesicht wird erst später, dann aber umso effektvoller enthüllt (vgl. Kap. IV – 2.3 (*Anger Management*), Crank15/Crank16).

Die verfremdenden Effekte der subjektiven Kamera können so durch ihre Nutzung als Perception Shot gewissermaßen plausibilisiert werden. ◀146 Das Repertoire scheint zwar eingeschränkt, doch erweist sich die subjektive Kamera als Stilmittel im zeitgenössischen Kino innerhalb dieser Nische als sehr erfolgreich.

Das subjektive Gefängnis

Ein Film, der diese gleichsam verfremdende wie kraftvolle Wirkung noch gezielter als Subjektivierung zu kanalisieren vermag ist *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON* (2007) – eines der wohl bemerkenswertesten Beispiele für den Einsatz der subjektiven Kamera im zeitgenössischen Kino.

Julian Schnabels Film ist eine Adaption des gleichnamigen autobiografischen Romans von Jean-Dominique Bauby. Bauby wird durch einen Schlaganfall im Bereich des Hirnstamms gelähmt und leidet seitdem am so genannten Locked-in-Syndrom. Er kann nur noch ein Auge bewegen, ist aber bei vollem Bewusstsein. Der Film beginnt mit einem Perception Shot, der Baubys Sicht zeigt (Scaphandre01). Baubys Blick schweift unruhig durch den Raum, versucht einzelne Personen zu fokussieren, doch das Bild verliert sich ständig in Unschärfe (Scaphandre02). Blinzelt Bauby, wird die Ansicht für einen Sekundenbruchteil schwarz. Die Umgebungsgeräusche sind gedämpft. Nur Baubys (innere) Stimme ist deutlich zu verstehen. Eine Krankenschwester nähert sich Baubys Gesicht (Scaphandre03), einen Moment später untersucht ein Arzt mit einer Taschenlampe Baubys Augenreflexe (Scaphandre04). Der Arzt fragt Bauby nach seinem Namen. Bauby antwortet, wundert sich, warum der Arzt ihn nicht versteht, und realisiert schließlich, dass sein Körper komplett paralysiert ist. Es wird fast 35 Minuten dauern, bis der Film diese Perspektive verlässt. Nur vereinzelte kurze Flashbacks und Traumbilder unterbrechen die Einstellungsfolgen der subjek-

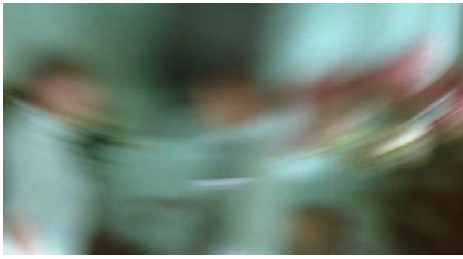


Abb. Scaphandre01 (2:08)

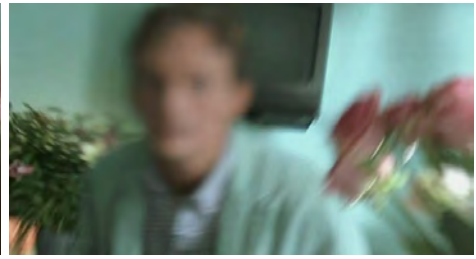


Abb. Scaphandre02 (2:22)



Abb. Scaphandre03 (2:33)



Abb. Scaphandre04 (3:03)



Abb. Scaphandre05 (11:10)



Abb. Scaphandre06 (11:14)

tiven Kamera. Die erste halbe Stunde des Films ist im Wesentlichen eine Aneinanderreihung von Fragmenten aus Baubys ›Alltag‹ im Krankenhaus. Ein Arzt klärt Bauby über seinen Zustand auf, ein Pfleger massiert Baubys bewegungsunfähigen Körper (Scaphandre05/Scaphandre06).

Die Therapeutin Henriette Durand erarbeitet mit Bauby eine Kommunikationsmöglichkeit über eine ABC-Tafel, auf der die Buchstaben in der Reihenfolge der häufigsten Benutzung in der französischen Sprache notiert sind. Sie liest ihm die Buchstaben vor, sobald der richtige Buchstabe genannt wird, zwinkert Bauby. Nur sehr langsam fügen sich auf diese Weise einzelne Worte zusammen,

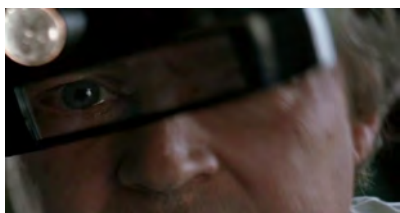


Abb. Scaphandre07 (14:50)

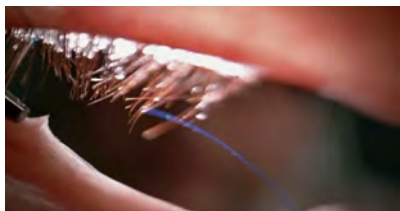


Abb. Scaphandre08 (15:08)



Abb. Scaphandre09 (15:20)

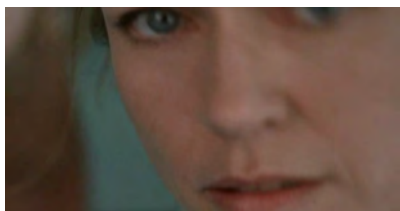


Abb. Scaphandre10 (11:40)

doch das Blinzeln bleibt Baubys einzige Möglichkeit, mit der Außenwelt zu kommunizieren.

Eine besonders eindrückliche Szene zeigt, wie ein Arzt Baubys rechtes Auge zunäht (Scaphandre07-Scaphandre09). Der Muskel des Auges hatte zuvor ausgesetzt, so dass die Netzhaut nicht mehr befeuchtet wurde. Baubys innere Stimme schreit in dieser Szene laut auf. Er fürchtet seine Sehfähigkeit – seinen letzten Kontakt zur Außenwelt – zu verlieren, da der Arzt Baubys anderes Auge für den Eingriff abgedeckt hat. Auch wenn die subjektive Kamera stets auf einen relativ kleinen Ausschnitt der Umgebung beschränkt ist, verfällt sie keinesfalls in eine Monotonie, wie sie bspw. bei *LADY IN THE LAKE* nach einigen Minuten auftritt – im Gegenteil, die Aufnahmen sind extrem dynamisch und ausdrucksstark. Baubys Blick ist ständig in Bewegung, verweilt nicht auf den Gesichtern seiner Besucher, sondern sucht die Umgebung nach Details ab (Scaphandre10-Scaphandre12). Dabei entwickeln sich für unterschiedliche Personen ganz verschiedene ›Blick-Stile‹. Bei einigen Besuchern bleibt der Blick ruhig und auf das Gesicht fixiert, bei anderen wird er hektisch oder schweift ab. Genauso verhalten sich auch Baubys ›Gesprächspartner‹ allesamt unterschiedlich; einige bleiben ruhig vor Bauby sitzen, andere laufen nervös umher und treten immer wieder aus Baubys Blickfeld heraus. Auf diese Weise entwickelt *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON* aus seiner vermeintlichen Beschränkung einen ganz eigenen, extrem ausdrucksstarken Stil.

Nach 35 Minuten gibt es die erste Einstellung, die Bauby von Außen zeigt; es dauert weitere drei

Minuten bis schließlich sein Gesicht richtig sichtbar wird.◀¹⁴⁷ Diese Aufteilung des Films erinnert zunächst an den Noir-Klassiker *DARK PASSAGE* (1947)◀¹⁴⁸, der ebenfalls im ersten Abschnitt die Geschehnisse mit der subjektiven Kamera aus der Perspektive des Protagonisten erzählt. Doch während *DARK PASSAGE* nach

der ersten halben Stunde komplett zum Classical Hollywood Style zurückkehrt, ›befreit‹ sich LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON bewusst nie vollständig aus der Perspektive Baubys. Zwar kommt die subjektive Kamera im weiteren Verlauf des Films nur noch unregelmäßig zum Einsatz (weniger als ein Viertel der Aufnahmen sind ab dann Perception Shots), jedoch bleibt das ›subjektive Gefängnis‹ des Protagonisten stets präsent. Die ersten 35 Minuten prägen LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON. Die subjektive Kamera wird zum Schlüsselement des Films, definiert gewissermaßen den dominanten Darstellungsmodus. Zudem geht LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON keinesfalls zu einer ›objektiven‹ Darstellung über, sondern bedient sich einer Reihe anderer Subjektivierungsstrategien. Ein Großteil der Szenen sind Traumsequenzen und Erinnerungsbilder. Alle Aufnahmen sind auf Bauby fixiert, er bleibt das Center, der Interest-Focus und der teils eher neutrale, teils stark gestörte Filter des Geschehens.



Abb. Scaphandre11 (11:55)

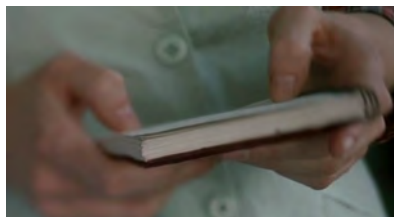


Abb. Scaphandre12 (13:20)

IV – 2.2 Form-Vergleich III: Schlechte Sicht

Perception-Effekte funktionieren im Computerspiel, wie im Folgenden noch ausführlich gezeigt wird, innerhalb der interaktiven Spielsequenzen häufig auch als Interface-Element(e), d.h. in der Hybridstruktur des Computerspiels sind solche Stilisierungen gleichzeitig als spielerisches und als narratives Element zu betrachten. Da ein ausführlicher Überblick zu den z.T. erstaunlich komplexen Variationen solcher Perception-Interfaces erst in Kap. IV – 2.4 erfolgt, soll an dieser Stelle eine vergleichsweise simpel aufgebaute spielerische Einbindung eines Perception-Effekts für einen intermedialen Vergleich herangezogen werden – die dafür allerdings über eine den vorangegangenen Filmbeispielen sehr ähnliche Ausgangssituation verfügt, denn auch in ALONE IN THE DARK erwacht ein Blickträger recht unsanft und hat mit Sehstörungen und Rauschzuständen zu kämpfen ...

Der Avatar in ALONE IN THE DARK verfügt über eine ungewöhnliche Steuerungsoption – der Spieler kann ihn blinzeln lassen. Die Eröffnungssequenz des Spiels: Der Protagonist Edward Carnby kommt langsam wieder zu Bewusstsein. Die

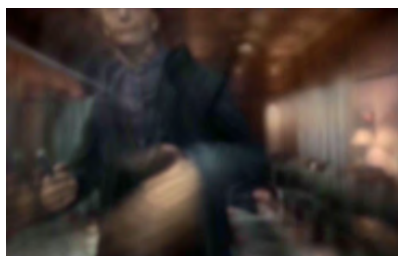


Abb. Aloneo2 (Chapter 1: Blackout – Wake Up)

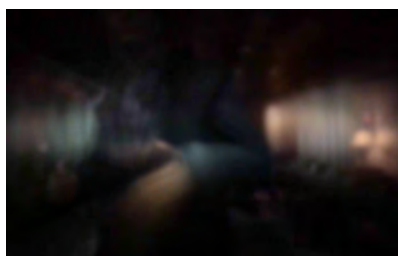


Abb. Aloneo3 (Chapter 1: Blackout – Wake Up)

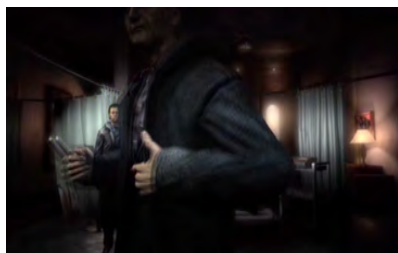


Abb. Aloneo4 (Chapter 1: Blackout – Wake Up)



Abb. Aloneo5 (Chapter 1: Blackout – Wake Up)

Szene ist aus einer subjektiven POV-Perspektive realisiert. Edward kann seine Umgebung noch nicht scharf sehen (Aloneo2). Durch das Drücken des R3-Schalters (Xbox-Controller) schieben sich zwei schwarze Flächen von oben und unten ins Bild (Aloneo3). Der Avatar schließt die Augen. Wird der R3-Schalter losgelassen, öffnet Edward die Augenlider wieder (Aloneo4). Nach dem Blinzeln ist das Bild vorübergehend wieder scharf (Aloneo5).

Als Perception Shot wird diese Technik ähnlich eingesetzt wie in den vorangegangenen Filmbeispielen – Blinzeln, verschwommene Sicht, eine Lampe blendet den Blickenden usw. (Crank14/Scaphandre13/Scaphandre14 und Aloneo6-Aloneo8) – und funktioniert als Subjektivierungsstrategie auch hier durchaus gut. Allerdings realisiert der Perception-Effekt gleichzeitig auch eine Spielmechanik; denn wenn Edward im Laufe der Szene aufgefordert wird, den Männern in den schwarzen Mänteln zu folgen, ist eine Navigation durch den Raum ohne ständiges Blinzeln kaum möglich. Das regelmäßige Betätigen des R3-Schalters mag zwar zugegebenermaßen auf Dauer keine besonders attraktive Spielmechanik darstellen, allerdings verleiht das Blinzeln diesem ersten Spielabschnitt, der (abgesehen von der Blick- und der späteren Bewegungssteuerung) keine weiteren Steuerungsmöglichkeiten bietet, ein interessantes interaktives Moment. Im weiteren Spielverlauf muss das Blinzeln z.B. ausgeführt werden, wenn ein Monster dem Avatar Gift in die Augen spritzt. Doch auch wenn die Spielmechanik zu Beginn durchaus ihren Reiz hatte, wirkt sie bereits nach kurzer Spielzeit eher störend. Der Grund dafür dürfte kaum die Visualisierung sein, denn als Perception Shot macht die Technik Sinn. Jedoch erscheint das interaktive Moment in diesem Fall eher problematisch,



Abb. Crank14 [Cranko6]



Abb. Aloneo6 [Aloneo4]

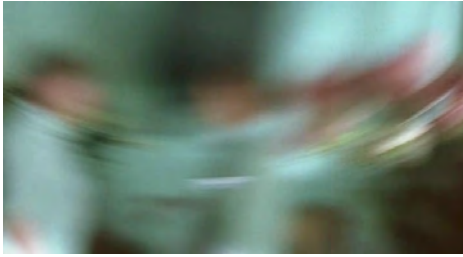


Abb. Scaphandre13 [Scaphandre01]



Abb. Aloneo7 [Alone o2]



Abb. Scaphandre14 [Scaphandre04]



Abb. Aloneo8 (Chapter 1: Blackout – Wake Up)

denn Blinzeln ist ein natürlicher Reflex, der nur selten bewusst ausgelöst wird. Als simulatives Element wird der Effekt deshalb schnell ›lästig‹, da der Spieler i.d.R. lieber ›interessanteren Tätigkeiten‹ wie dem Erschlagen von Monstern nachgehen wollen wird, anstatt die Spielzeit mit Blinzeln zu verbringen. Die Beispiele zeigen, dass sowohl im Film als auch im Computerspiel der Perception Shot für verschiedene Arten von Rauschzuständen ein effektvolles Stilmittel darstellt, dessen Wirkung sich jedoch meist recht schnell abnutzt – oder vielmehr dessen (i.d.R. recht stark ausgeprägte) Stilisierungseffekte sich aufgrund ihrer Dominanz oft schon nach kurzer Zeit äußerst störend auf die an-

deren Attraktionsmomente des Films/Computerspiels auswirken. Der Film vermag diese Abnutzung durch eine ständige Variation der eingesetzten Effekte (vgl. CRANK) oder außergewöhnliche Erzählsituationen (vgl. LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON) z.T. zu unterbinden oder zumindest zu verlangsamen. Im Computerspiel sind diese Strategien natürlich prinzipiell auch möglich, allerdings scheint hier in den meisten Fällen eine geschickte Verknüpfung mit Spielmechaniken das wichtigere Kriterium für eine gelungene Einbindung von Perception-Effekten zu sein, wie im Folgenden noch verdeutlicht werden soll (vgl. Kap. IV – 2.4).

IV – 2.3 Projection (Film)

Der Übergang von Perception zu Projection wird in jenen Fällen am deutlichsten, in denen die Perception-Stilisierung direkt übernommen und vom Blick der Figur gelöst wird. Eines der bekanntesten Beispiele einer solchen Technik findet sich wiederum in der klassischen Film Noir Ära. In Edward Dmytryk's Chandler-Verfilmung *MURDER, MY SWEET* (1945) wird dem Protagonisten eine Droge injiziert. Daraufhin wird das Bild einige Zeit von einem spinnenwebartigen Schleier überlagert. Ekkehard Knörer bezeichnet diese Stilisierung

als die »Lust an primitivster Buchstäblichkeit im Metaphorisieren« (2001, o.S.). Es soll, wie im Falle der Perception Shot-Stilisierungen, an dieser Stelle keine quantitativ umfangreiche Zusammenschau verschiedener Filtertechniken stattfinden, vielmehr wird sich die Argumentation auf einige wenige prägnante Variationen von Dmytryk's Spinnenweben beschränken.

Eine vergleichsweise simple, aber höchst effektive und im zeitgenössischen Kino weit verbreitete Projection-Variante, wird über eine leichte Abschwächung – oder besser: Differenzierung – der Perception-Stilisierung bei der Integration in ein nicht Blickpunkt-gebundenes Bild realisiert. Im Horror-Film *THE EYE* (2002) ¹⁴⁹ kann die blinde Protagonistin Huang Jiawen nach einer Augenoperation wieder sehen. Allerdings nimmt sie ihre Umgebung zunächst nicht scharf



Abb. Eye01 (14:23)



Abb. Eye02 (15:20)



Abb. Eye03 (14:20)

wahr, was durch zahlreiche in Unschärfe getauchte Perception Shots verdeutlicht wird (Eye01).

In der Projection-Variante dieser gestörten Sicht wird nun jedoch nicht, wie in *MURDER, MY SWEET*, die komplette Aufnahme von einer Unschärfe überlagert. Stattdessen wird eine extrem geringe Tiefenschärfe genutzt, die Jiawens Umgebung unscharf dargestellt, die Figur selbst aber in der Schärfebene hält (Eye02/Eye03). Diese Technik bietet den Vorteil, dass sie neben der Darstellung der gestörten Sicht gleichzeitig die Figur betont – sie buchstäblich in den Fokus rückt – und sie auf diese Weise als Quelle der Stilisierung hervorhebt. Zudem kann bei einer Übereinstimmung der Blickrichtung von Figur und Kamera dieser Effekt der Perception Shot-Variante recht weit angenähert werden (Eye02). Darüberhinaus lässt sich eine solche Form von Projection in ihrer Intensität gewissermaßen graduell steuern. Durch eine Annäherung an Jiawen wird die Umgebung weiter ausgeblendet, das desorientierende Moment der Sehstörung



Abb. Eye04 (15:37)



Abb. Eye05 (15:38)

hervorgehoben (Eyeo4/Eyeo5). Zudem wird jede noch so kleine Gefühlsregung in Jiawens Gesicht sichtbar.

Ein Vergleich mit dem im Hinblick auf die Ausgangsthematik ähnlich angelegten Film *BLINK* (1994) verdeutlicht die Vorteile einer solchen Loslösung der Darstellung der gestörten Sicht vom Blickpunkt. In *BLINK* unterzieht sich die Protagonistin Emma Brody zu Beginn des Films ebenfalls einer Augenoperation und kann danach ihre Umgebung nur unscharf erkennen. *Blinko1* zeigt eine ungefilterte Sicht. *Blinko2* etabliert eine POV-Struktur, die durch einen



Abb. Blinko1 (18:15)

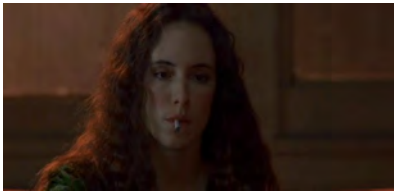


Abb. Blinko2 (18:30)



Abb. Blinko3 (18:33)

Perception Shot ergänzt wird (*Blinko3*). Diese – teils stärker, teils schwächer – durch einen Welleneffekt verfremdeten Aufnahmen werden im Film durchgehend eingesetzt und sind die einzigen visuellen Stilisierungen, die auf Emmas Sehstörung hinweisen. Normalerweise erfolgt eine Vergleichsansicht kurz vor oder kurz nach dem Perception Shot; nur in einem Fall – Emma beobachtet einen Mörder, der vom Tatort flieht – wird die ungefilterte Variante zunächst zurückgehalten.

Allgemeine qualitative Rückschlüsse aus einer solchen Gegenüberstellung von Perception- und Projection-Varianten lassen sich natürlich letztlich nur schwerlich ziehen. Es zeigt sich jedoch, dass das erweiterte Darstellungsset in *THE EYE* weit aus komplexere und variantenreichere Inszenierungsstrategien erlaubt (vgl. hierzu auch Kap. V – 1.1) als das zweiwertige System in *BLINK*.

Eine weitere Projection-Variante findet sich zu Beginn von *THE EYE*. Jiawen ist in den ersten Minuten des Films noch vollständig blind. Die Szene beginnt mit einer Großaufnahme Jiawens, die nach der Operation eine Augenbinde trägt und die Umgebung über ihren Hörsinn wahrnimmt (Eyeo6). Die Umgebungswahrnehmung wird so-

mit vor allem durch die Tonspur organisiert. Auf ein Rauschen, welches aus den Umgebungsgeräuschen hervorgehoben wird, folgt eine Aufnahme der Abdeckung der Klimaanlage (Eyeo7). Das Geräusch eines Luftventils entpuppt sich als die Beatmungsmaschine einer alten Frau (Eyeo8).



Abb. Eyeo6 (4:05)



Abb. Eyeo7 (4:10)



Abb. Eyeo8 (4:20)



Abb. Eyeo9 (16:05)

THE EYE nutzt Projection-Effekte auf diese Weise sozusagen zur ›Visualisierung der Blindheit‹ und betont dabei allerdings nicht nur den Hör-, sondern auch den Tastsinn – bspw. durch die Großaufnahme von Jiawens tastender Hand (Eyeo9; vgl. hierzu auch Kap. V – 1.1). Der begrenzte haptische Wahrnehmungsbereich wird dabei wiederum durch eine extrem geringe Tiefenschärfe visualisiert. Im Fall der Darstellung nicht-audiovisueller Sinneseindrücke lösen sich die Projection-Stilisierungen weitgehend von den Perception-Effekten. Der metaphorische Charakter tritt stärker hervor. Allerdings gestaltet sich gleichzeitig auch die Abgrenzung zu expressionistischen Effekten schwieriger. Somit wird sich die Interpretation einer Stilisierung als Projection-Effekt in vielen Fällen weniger klar darstellen als bei den Perception-Varianten. Es sollen im Folgenden verschiedene Ausprägungen von Projection-Effekten vorgestellt werden, angefangen mit einer recht starken Kopplung, die über die semi-subjektive Kamera realisiert wird, bis hin zu eigenständigen Formen, die weder über abgeleitete Perception-Effekte noch über Kamerabewegungen funktionieren.

Semi-subjektive Kamera und Projection

Die Untersuchung der semi-subjektiven Kamera hat verdeutlicht, dass eine Personifizierung der Kamera i.d.R. eher zu einer Störung von Subjektivierungs-



Abb. Requiem01 (58:00)



Abb. Requiem02 (58:10)



Abb. Requiem03 (58:20)



Abb. Requiem04 (58:40)

strategien führt, denn die Kamera doppelt nicht das Bewusstsein der Figur, sondern etabliert einen eigenständigen Blickpunkt innerhalb der Filmwelt. Projection funktioniert eben gerade nicht über eine Zuordnung des Kamera-Blickpunkts zu einer Figur, vielmehr setzt diese Technik voraus, dass der Blickpunkt des Zuschauers auf die Filmwelt ›unabhängig‹ bleibt und die Zuordnung von Stilisierungen als Subjektivierung über narrativ gestützte Ästhetiken erfolgt.¹⁵¹ Es soll im Folgenden ein Beispiel untersucht werden, das die Personifizierung der semi-subjektiven Kamera vermeidet und die Technik für Projection-Effekte nutzt.

REQUIEM FOR A DREAM (2000): Marion Silver hat soeben mit ihrem ehemaligen Therapeuten Arnold geschlafen, weil sie Geld für Drogen benötigt. Sie ist am Boden zerstört und steht kurz vor dem psychischen wie physischen Zusammenbruch. Marion wandelt benommen durch die Flure vor Arnolds Apartment (Requiem01/Requiem02), steigt in den Fahrstuhl (Requiem03-Requiem05) und muss sich schließlich kurz nach dem Verlassen des Gebäudes übergeben (Requiem06-Requiem07).

Der verstörende Charakter dieser Szene ergibt sich vor allem aus der starren Kopplung zwischen Kamera und Figur – wobei diese Kopplung in diesem Fall nicht metaphorisch, sondern wörtlich zu verstehen ist, denn die Kamera befindet sich entweder unmittelbar hinter oder direkt vor Marion und folgt jeder Bewegung ihres Körpers. Allerdings werden Marions Gang und ihre Drehungen dabei nicht exakt imitiert, sondern in eine fließende Steadycam-Fahrt umgesetzt, die die Bewegungen der Protagonistin sozusagen ›nivelliert‹ und dadurch seltsam artifizuell erscheinen lässt. Marion scheint sich nicht wirklich durch den Raum zu bewegen, vielmehr

fließt die Umgebung an der Protagonistin vorbei. Marion wird so auf bizarre Art und Weise von ihrer Umgebung isoliert.

Um hier noch einmal Branigans Definition von Projection ins Gedächtnis zu rufen: »[W]hen confronted by an anomalous device [...], one of the hypotheses we try out is a metaphorical application directed toward the nearest sentient agent, usually a character.« (Branigan 1984, 95) Der Isolations-Effekt dieser Steadycam-Variante legt somit eine Interpretation der Stilisierung als Projection nahe. Die artifiziell anmutenden Kamerabewegungen werden zum Ausdruck von Marions Isolation und ihrem bevorstehenden Kollaps.

Expressive Subjektivität

So zentral Perception-Techniken für Subjektivierungsstrategien auch sein mögen, so problematisch ist häufig die Zuschreibung zu einer Figur, denn in einigen Fällen erscheint es, als könnte nahezu jedes Stilelement mit einer bestimmten ›Stimmung‹, einer »Modulation [...] hin zu einer Empfindung« (Aumont 2007, 27), verbunden werden. Dass in vielen Fällen zudem auch keine Art von ›Rückführung‹ auf eine (ggf. eindeutige) POV-Variante möglich ist, erschwert eine Zuschreibung zusätzlich. Die Probleme einer solchen Art von »extended focalisation« (Lorente 1996, 67) wurden bereits verdeutlicht. Die hier durchgeführte Verortung innerhalb einer weiter gefassten und differenzierten Systematisierung von Subjektivierungen hilft zwar in einigen Grenzfällen weiter, kann aber das ›Kernproblem‹ dieser Kategorie letztlich natürlich nicht auflösen, denn es handelt sich stets um, wie Branigan treffend es benennt, »second level subjectivities« (Branigan 1984, 126). »They may seem to be everywhere or nowhere in a film.« (ebd.)

»Oft ist diese expressive Subjektivität zwar nicht eindeutig als Metapher für eine bestimmte Psyche zu lesen, da sie im Gesamtgeschehen des Films verankert, als diegetische Realität



Abb. Requiem05 (59:00)



Abb. Requiem06 (59:10)



Abb. Requiem07 (59:15)

schlechthin gegeben ist. Aber sie bildet ein Gefühlspotential, das verstärkt, was ohnedies empfunden wird: das innere Erleben der Hauptfigur.« (Brinckmann 1997b, 121-122)

David Bordwell und Kristin Thompson beschreiben einen filmischen Expressionismus als eine Visualisierung von emotionalen Zuständen: »Expressionism [...] reacted against realism and turned toward extreme distortion to express an inner emotional reality rather than surface appearances.« (1994, 109) Oder mit Jacques Aumont formuliert: »[D]ie ganze Arbeit an der Bildgestaltung [dient] einzig und allein dazu [...], eine Idee sichtbar zu machen und sinnlich umzusetzen.« (2007, 26) Eine solche Definition scheint auf den ersten Blick Projection-Effekte treffend zu beschreiben. Allerdings ist der filmische Expressio-

nismus als Kategorie weiter gefasst und nicht auf Figurenspektivität beschränkt. So scheint hier vielmehr eine Figuren-, Erzähler- und Autorinstanz übergreifende Kategorie vorzuliegen, die sich vor allem auch als Epochenlabel versteht, aber keine spezifische Einengung der stilistischen Strukturen vornimmt.

Das spekulative Moment, das eine diffuse Grenzziehung zwischen Expressionismus und dem ›Sonderfall‹ Projection impliziert, wird bei der Zuschreibung der im Folgenden vorgestellten Effekte eine größere Rolle spielen. Diese Arbeit bewegt sich so gewissermaßen auf die Grenzbereiche von Subjektivierungen zu, die zwar i.d.R. keine klare Zuschreibung zulassen, dafür aber häufig umso interessantere Effekt-Variationen bieten.



Abb. Crank15 (4:08)



Abb. Crank16 (4:10)



Abb. Crank17 (4:12)

Anger Management

Ein weiteres Mal CRANK: Die Szene beginnt wenige Minuten nach der bereits vorgestellten Eröffnungssequenz. Chelios wurde soeben von seinem Gegenspieler per Videobotschaft über seinen bevorstehenden Tod informiert und steht kurz vor einem Wutausbruch. Er setzt zu einem Schrei an (Crank15). Auf dem Höhepunkt des Schreis friert das Bild kurz ein, zoomt heran und wird durch einen Solarisations-Effekt verfremdet (Crank16).

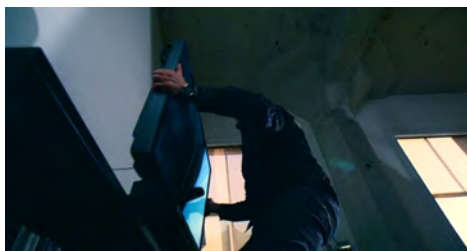


Abb. Crank18 (4:12)



Abb. Crank19 (4:12)



Abb. Crank20 (4:13)



Abb. Crank21 (4:14)



Abb. Crank22 (4:14)



Abb. Crank23 (4:15)



Abb. Crank24 (4:17)



Abb. Crank25 (4:17)



Abb. Crank26 (4:20)

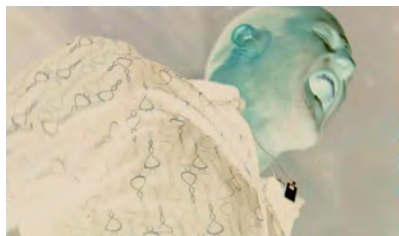


Abb. Crank27 (4:20)



Abb. Crank28 (4:21)

Der Sound scheint für einen kurzen Moment ›zu hängen‹ (Loop). Nach etwa einer halben Sekunde läuft das Bild weiter, begleitet durch den Einsatz lauter Heavy Metal-Musik. Chelios stürzt auf den Fernsehbildschirm zu (Crank17). Schnitt. Es folgt eine halbnaher Einstellung aus einer Untersicht. Chelios greift den Fernseher und hebt in an (Crank18). Kurz bevor er den Bildschirm Richtung Boden schleudert, friert das Bild erneut ein (Crank19). Der Zoom-in sowie der Solarisations-Effekt und der Soundloop treten ebenfalls wieder auf. Nach diesen Verfremdungseffekten läuft die Schleuderbewegung weiter (Crank20), doch kurz bevor der Bildschirm auf dem Boden aufschlägt, wiederholt sich die gleiche Bewegung und wird aus einem leicht veränderten Aufnahmewinkel gezeigt (Crank21). Im Moment des Aufpralls wird das Bild für den Bruchteil einer Sekunde invertiert (Crank22). Der Effekt ist fast nicht wahrnehmbar, ähnelt eher einem kurzen Lichtblitz und entfaltet seine Wirkung vor allem durch die Verbindung mit dem lauten Aufprallgeräusch. Das Bild läuft weiter. Die folgenden Einstellungen (Crank23-Crank28) wiederholen die Freeze-, Solarisations- und Invertierungseffekte mehrmals. Der Schnittrhythmus ist schnell und hektisch, Aufprallgeräusche und Schreie werden dem Takt der Musik angepasst. Die zeitliche Kontinuität wird dabei ständig

durchbrochen (vgl. Crank20/Crank21).

Einerseits lässt sich ein solcher ›Effekt-Overkill‹ zwar auch schlicht in die Kategorie ›Videoclip-Ästhetik‹ einordnen, andererseits erscheint jedoch eine Zuordnung als Projection-Element nicht unbegründet, denn die Effekte werden stets an die Höhepunkte von Chelios' Wutausbruch (Schreie etc.) gekoppelt. In Anbetracht der starken Präsenz von Chelios (Center, Interest-Focus, (häufig) Filter-Figur) stellt der Projection-Ansatz so im Grunde letztlich die konsequente Fortführung der bereits vorgestellten übrigen Subjektivierungsstrategien dieses Films dar.

André und wie er die Welt sah

Ein weniger cholerisch geprägter Einsatz von Projection-Elementen erfolgt in *THE MAN WHO COPIED* (2005). Das folgende Beispiel verdeutlicht zudem den (fließenden) Übergang zu einer Vermischung von Projection-Effekten mit mentalen Bildern.

André, der Protagonist des Films, zeichnet in seiner Freizeit kurze Comic-Strips, in denen er Erlebnisse aus seiner Jugend reflektiert. Diese Comicstrips stellt der Film meist als eine Aneinanderreihung von Zeichnungen dar, die mit Andrés Voice-over kombiniert werden. André beschreibt die Handlung des Comics und liest, teils mit verstellter Stimme, die Sprechblasen vor. In einigen Fällen kommen auch kurze Animationsfilm-Sequenzen zum Einsatz.

In einer Szene dehnt sich der spezifische Erzählstil des Comics jedoch auf die Filmrealität aus. Die Szene beginnt mit einer Aufnahme, die André beim Zeichnen zeigt (Copiedo1), und geht dann in eine Beschreibung des Comicstrips über (Copiedo2/Copiedo3), die durch die Voice-over-Stimme des Protagonisten erfolgt. Andrés Gedanken schweifen ab und er beginnt eine typische Situation aus seinem Alltag zu beschreiben – im Stil eines Comicstrips.

André beschreibt detailliert, wie sich seine Mutter etwas zu trinken aus der Küche holt – ein scheinbar alltägliches Ritual.

André_VO: Meine Mutter geht vom Bad in die
 Küche ...

Copiedo4 zeigt wie Andrés Mutter in Richtung Küche geht. Ähnliche Aufnahmen der Mutter kamen bereits zuvor zum Einsatz (ihr Gesicht wird erst im späteren Verlauf des Films enthüllt). Diesmal jedoch schiebt sich die Aufnahme der Beine der Mutter langsam nach oben aus dem Bild und lässt eine Comic-typische Panelstruktur sichtbar werden (Copiedo5). Der ›Real-Comicstrip‹ schiebt sich weiter durch das Filmbild



Abb. Copiedo1 (16:42)



Abb. Copiedo2 (17:02)



Abb. Copiedo3 (17:04)



Abb. Copiedo4 (17:07)

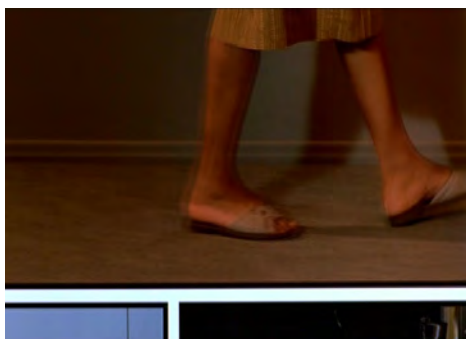


Abb. Copiedo5 (17:09)



Abb. Copiedo6 (17:15)



Abb. Copiedo7 (17:22)



Abb. Copiedo8 (17:31)



Abb. Copiedo9 (17:32)



Abb. Copied10 (21:18)



Abb. Copied11 (21:22)

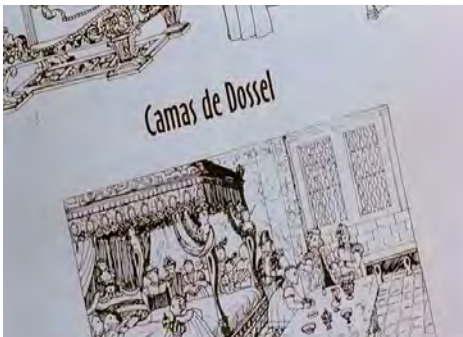


Abb. Copied12 (21:30)

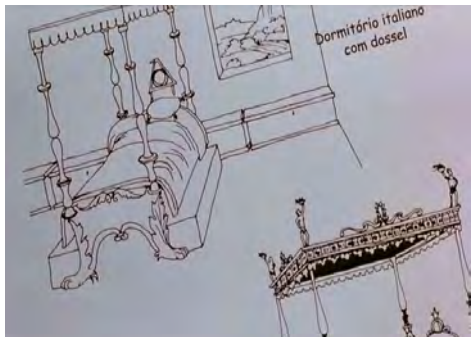


Abb. Copied13 (21:31)

und zerlegt die simple Tätigkeit des Getränkeholens kunstvoll in einzelne ›Arbeitsschritte‹ (Copiedo6/Copiedo7). Das letzte Panel des Comicstrips, das wiederum die Beine der Mutter zeigt (Copiedo8), schließt unmittelbar an die folgende ›normale‹ Ansicht der Filmrealität an.

André_VO: ... schlurft mit den Pantoffeln von der Küche ins Zimmer und sagt:
»Gute Nacht, mein Junge. Ich geh' schlafen. Der Fernseher macht mich müde.«

Im Hintergrund von Copiedo9 sind die Füße der Mutter zu sehen. Sie spricht die gleichen Worte, die André ihr zuvor in den Mund gelegt hatte – »Gute Nacht, mein Junge ...«.

Projection oder ›stilistische Spielerei‹? Im Hinblick auf die Interpretation als Projection-Effekt, sei an dieser Stelle auf eine Schilderung von Ernst Gombrich zur Psychologie des Sehens verwiesen:

»Ich darf hier vielleicht an ein Erlebnis erinnern, das Besuchern von Museen und Bildergalerien nicht unbekannt sein kann. Wenn man nach einem solchen Besuch wieder auf die Straße tritt, geschieht es nicht selten, daß einem die sonst recht alltägliche Umgebung völlig verwandelt, ja wie verklärt erscheint. Nachdem wir uns so lange damit beschäftigt haben, in Bildern die Welt zu erblicken, sehen wir plötzlich die wirkliche Welt als ein Bild. Für einen kurzen Augenblick betrachten wir sie mit den Augen eines Malers, der sein Motiv daraufhin studiert, welche Züge er mit seinen Farben auf der Leinwand aufbauen kann.« (2004, 258)

In diesem Fall sind es nicht Maltechniken, die auf Andrés Wahrnehmung ›abfärben‹, sondern der Erzählstil von Comics **152**, kombiniert mit der (schon beinahe leicht neurotisch anmutenden) Vorliebe des Protagonisten, Abläufe in einzelne Schritte zu zerlegen. **153**

Ein zweiter Effekt, der ebenfalls mit Andrés Tätigkeit als »der Mann, der kopierte« zusammenhängt, ist eine Art ›fragmentierte‹ Wahrnehmung. Jedes

Dokument, das André kopiert, kann er normalerweise nur für ein paar Sekunden im Auswurfschacht des Kopierers betrachten, nur so lange, bis die Maschine das nächste Blatt auswirft. André erfasst somit stets nur ein paar Wörter oder ein Bild und muss diese Informationen neu zusammensetzen. Allerdings scheint er diese Art des Wissenserwerbs geradezu perfektioniert zu haben.

Als Andrés Arbeitskollegin ihm ein Bild von einem »Ding über dem Bett«, wie sie es betitelt, zeigt, identifiziert es André als einen Baldachin (Copied10/Copied11). Eine kurze Aufnahme von zwei Zeichnungen, die durch einen Kopierer laufen, enthüllt die Quelle von Andrés Wissen um den Begriff (Copied12/Copied13).

Die Zerlegung von Arbeitsabläufen wird im folgenden Beispiel variiert – denn hier geht es nicht nur um das Zerlegen, sondern vielmehr um das Zusammenfügen.

André beobachtet mit dem Fernglas das Zimmer seiner großen Liebe Silvia (Copied14/Copied15).



Abb. Copied14 (11:10)



Abb. Copied15 (11:15)

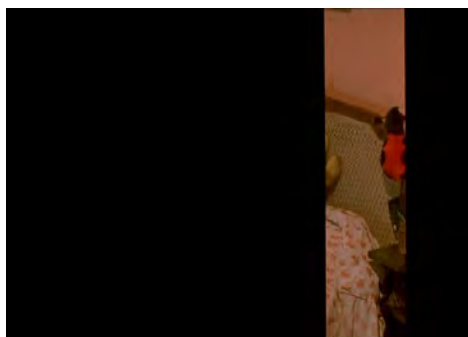


Abb. Copied16 (11:17)

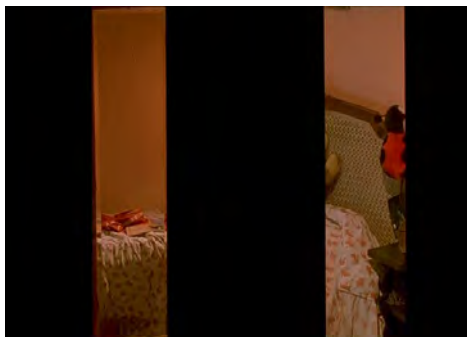


Abb. Copied17 (11:18)

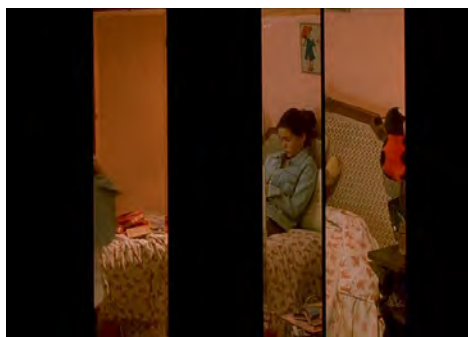


Abb. Copied18 (11:20)

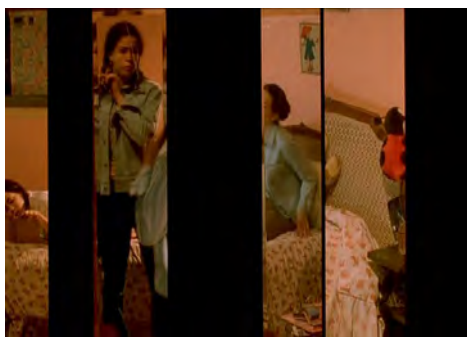


Abb. Copied19 (11:24)

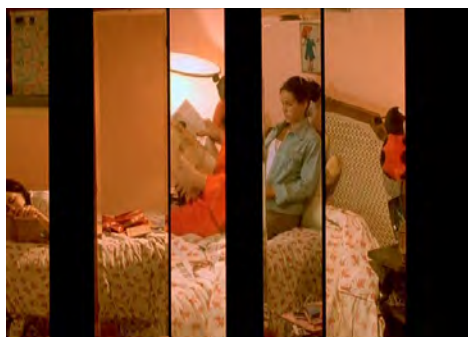


Abb. Copied20 (11:26)



Abb. Copied21 (11:32)

André_VO: Ihr Fenster ist mit Papier zugeklebt. Außer einem kleinen Spalt. Ich sehe nur einen Teil des Schrankes. Sie lässt die Tür häufig offen. Da ist ein Spiegel. Je nachdem, wie die Tür steht, sehe ich einen anderen Winkel des Zimmers.

In der nächsten Einstellung ist bis auf den »kleinen Spalt« das Bild durch eine Schwarzfläche maskiert (Copied16). Nach und nach werden die durch die unterschiedlichen Winkel des Türspiegels sichtbaren Zimmerabschnitte ergänzt (Copied17-Copied21). André kommentiert das Zusammensetzen wiederum durch eine Aufzählung von Details.

André_VO: Auf dem Bett ist eine geblümete Decke. Auf der Tapete sieht man ein Mädchen. Einen Fernseher. Ich sehe nur das Licht. Sie schaut sich bis spät Filme an. Eine Bürste mit einem Holzgriff. Ein Teddybär. Ein roter Marienkäfer. Neben dem Bett ist eine Lampe. Ein kleiner Tisch, eine weiße Vase.

Schließlich ergibt sich ein vollständiges Puzzle von Silvias Zimmerecke (Copied21). Jedoch verschmilzt das Bild an dieser Stelle nicht zu einer kohärenten

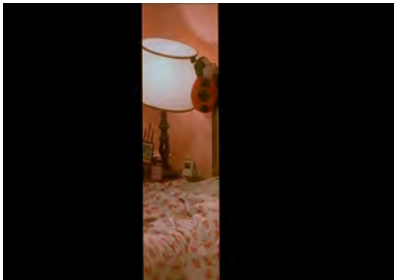


Abb. Copied22 (11:42)

Aufnahme, sondern kehrt zu einer Aufnahme eines einzelnen Spalts zurück (Copied22). André beschließt die Szene mit den Worten: »Das ist alles.« Die verwendeten Aufnahmen werden somit zwar kunstvoll neu arrangiert, gehen aber letztlich nicht über Andrés Wissensstand hinaus. Andrés Funktion als Filterfigur bleibt durchweg intakt.

Eine Interpretation als Projection-Effekte bietet sich für diese beiden Beispiele an, da die jeweilige Ursache der Wahrnehmungsfragmentierungen stets durch den Handlungsverlauf akzentuiert

wird, im zweiten Fall sogar titelgebend ist. Allerdings gehen beide Beispiele recht weit über die zu Beginn dieses Kapitels vorgestellten, vergleichsweise simpel aufgebauten Formen von Projection hinaus, weshalb an dieser Stelle fragwürdig werden muss, wie weit sich die Kategorie Projection sinnvoll ausdehnen lässt. Doch auf diese Frage wird bei der Diskussion der mentalen Bilder (Kap. IV – 3) zurückzukommen sein.

IV – 2.4 Perception statt Projection (Computerspiel)

Die Frage, inwieweit im Computerspiel eine klare Unterscheidung zwischen Perception und Projection im Hinblick auf frei wählbare Kombinationen von subjektiven und semi-subjektiven POV-Ansichten mit einem unveränderten intradiegetischen/zentrierten/direkten Point of Action überhaupt sinnvoll ist, wurde bereits angeschnitten. Die folgenden Beispiele werden zeigen, dass der Unterschied zwischen einer First-Person- und einer Third-Person-Ansicht bei Perception-/Projection-Stilisierungen meist eher eine untergeordnete Rolle zu spielen scheint. Die Trennung zwischen Perception und Projection soll dementsprechend für das Computerspiel in den meisten Fällen aufgehoben werden. Deshalb wird, sofern ein intradiegetischer/zentrierter/direkter Point of Action vorliegt, nur noch von Perception die Rede sein.

Viel wichtiger erscheint bei den folgenden Beispielen ein anderer Aspekt: Perception-Effekte funktionieren, wie bereits gezeigt wurde, innerhalb der interaktiven Spielsequenzen häufig (auch) als Interface-Element(e). Die wohl am häufigsten eingesetzte Variante visualisiert den Gesundheitszustand des Avatars und tritt meist in Form einer Art Umrandung, ggf. kombiniert mit einer Farbveränderung, auf. In der Hybridstruktur des Computerspiels existieren solche Stilisierungen gleichzeitig als spielerisches und als narratives Element; im Hinblick auf die Beurteilung als Subjektivierungsstrategie ist es jedoch entscheidend, zu untersuchen, wie ausgeprägt der narrative Charakter, d.h. die diegetische Einbindung einer Stilisierung ist.

First-Person-Perception

Geradezu prototypische Perception-Stilisierungen finden sich im Action-Adventure THE DARKNESS, das (fast) komplett aus einer First-Person-View dargestellt wird (vgl. Kap. V – 2.2). Im Falle eines feindlichen Treffers wird die Sicht durch einen roten Rahmen und einen Unschärfe-Effekt überlagert (Darknesso8). Zudem werden die Umgebungsgeräusche gedämpft. ◀154 Alle drei Effekte verstärken sich proportional zum Grad der Verletzung (Darknesso9). ◀155 Selbst der Blick des tödlich getroffenen Protagonisten wird durch eine Perception Shot-Stilisierung dargestellt. Der Avatar lässt die Waffe fallen und stürzt zu Boden (Darkness10/Darkness11). Das Bild färbt sich dunkler, der rote Rahmen und die Unschärfe bleiben bestehen.



Abb. Darknesso7

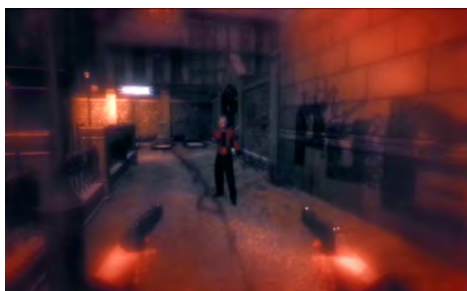


Abb. Darkness08



Abb. Darkness09

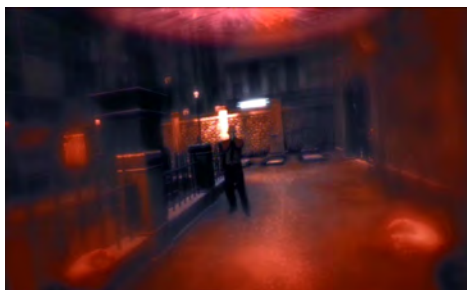


Abb. Darkness10



Abb. Darkness11

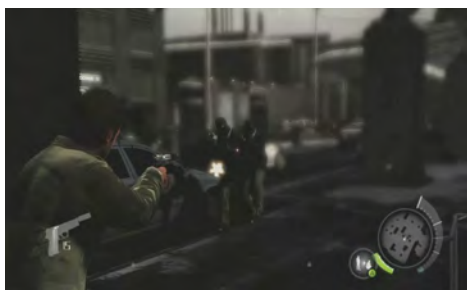


Abb. Bourne01

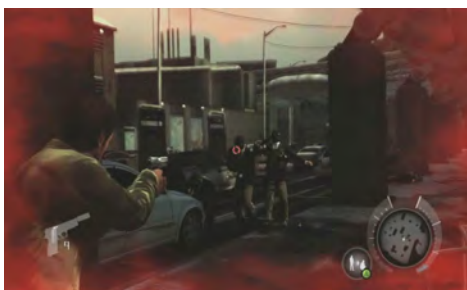


Abb. Bourne02

Third-Person-Perception

Sehr ähnliche Stilisierungen, allerdings in einer Third-Person-View, finden sich im Action-Spiel *THE BOURNE CONSPIRACY* – eine Spielumsetzung der *BOURNE*-Trilogie (2004-2007). Nähert sich der Gesundheitszustand des Avatars einem kritischen Stadium, wird auch hier ein unscharfer roter Rahmen als Maske über die Spielsicht gelegt. Zudem wird die Farbdarstellung der Spiel-



Abb. Gearsog

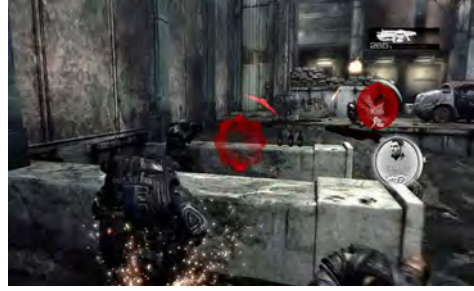


Abb. Gears10

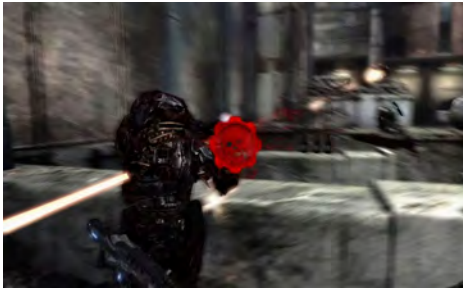


Abb. Gears11



Abb. Gears12

welt leicht monochrom (Bourneo2). Auf akustischer Ebene werden die Umgebungsgeräusche verzerrt und gedämpft. Außerdem kommt ein langsam lauter werdender Herzschlag-Sound zum Einsatz. Besonders interessant an diesem Beispiel ist der Umstand, dass *THE BOURNE CONSPIRACY* auch über einen ›klassischen‹ Anzeigebalken zur Visualisierung des Gesundheitszustands des Avatars verfügt. Es handelt sich um einen kleinen grünen Balken in der rechten unteren Ecke des Bildes (Bourneo1) bzw. um eine fast nicht mehr sichtbare rote Variante (Bourneo2). Erst wenn die Lebensenergie Bournes unter ein Viertel des Maximalwerts absinkt, kommen die beschriebenen Stilisierungen zum Einsatz. Allerdings ist dabei nicht einfach von einer Art Dopplung der Information des Statusbalkens durch die Perception Stilisierung auszugehen, denn die Kombination kann spielerisch durchaus wichtig sein, da der Statusbalken ggf. nicht immer bewusst wahrgenommen wird und der rote Rahmen ausgezeichnet dazu geeignet ist, die Aufmerksamkeit wieder auf den kritischen Status der Anzeige zu lenken.

Eine eher ungewöhnliche Kombination einer Perception Shot-Stilisierung und einem eher abstrakten Interface-Element nutzt *GEARS OF WAR*. In der Bild-

mitte formt sich langsam ein rotes Totenkopfsymbol, das sich stilistisch von den anderen HUD-Elementen (die weiße Waffenanzeige in der rechten oberen Ecke und darunter die Anzeigen für den Status der Teammitglieder (Gearso9/Gears10)) unterscheidet. Im Falle eines kritischen Gesundheitszustands kommen Verfärbungen und Unschärfe-Effekte hinzu. Erfolgt ein tödlicher Treffer, werden alle HUD-Elemente bis auf den Totenkopf ausgeblendet (Gears11). Der Spieler kann zuschauen, wie der Avatar in Stücke gerissen wird (Gears12).

First-Person- vs. Third-Person-Perception



Abb. Vegas05



Abb. Vegas06

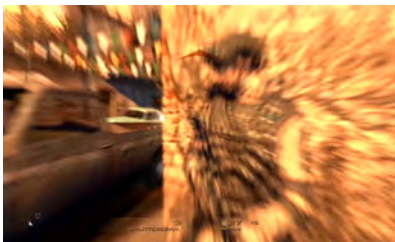


Abb. Vegas07

Im bereits vorgestellten First-/Third-Person-Shooter RAINBOW SIX: VEGAS kommt als Stilisierung eine Art strahlenförmiger Unschärfe-Effekt zum Einsatz, der das Bild sehr viel stärker als bspw. die BOURNE CONSPIRACY-Effekte verfremdet und das Zielen deutlich erschwert. Die Stilisierung wird in allen Darstellungsmodi identisch realisiert, ist also nicht an den subjektiven POV gekoppelt (Vegas05/Vegas06).

Die Sicht des tödlich getroffenen Avatars wird ebenfalls durch eine Stilisierung überlagert (Vegas07). Allerdings wechselt die Darstellung hierzu wieder in die First-Person-View. Der Blick des sterbenden Soldaten wird nur kurz gezeigt, wenige Sekunden später blendet das Spiel in den typischen Continue/Exit Bildschirm über.

RAINBOW SIX: VEGAS verfügt zwar über zahlreiche Interface-Elemente zur Equipment-Anzeige bzw. -Auswahl, der Gesundheitszustand des Avatars wird aber nur über die soeben beschriebene Stilisierungstechnik visualisiert. Ein solches System, das ganz ohne Statusbalken auskommt, hat i.d.R. zwei entscheidende Voraussetzungen: (1) Einen automatischen (vehältnismäßig kurzen) Regenerationszyklus sowie (2) einen nur wenige Abstufungen umfassenden Gesundheitsstatus.

Ad 1. Eine regenerierende Lebensenergie (oder ein Energieschild) ist vor allem durch die HALO-Serie (2001-2007) bekannt geworden und stellt

mittlerweile eine gängige Spielmechanik in aktuellen Computerspielen dar. Der Avatar regeneriert sich, sobald er eine Zeit lang von feindlichen Treffern verschont bleibt, woraus sich eine eigene Spieldynamik ergibt, bei der das Aufsuchen von Deckung während des Kampfes eine größere Rolle spielt. ◀156

Da sich die Gesundheit ständig regeneriert, können die Stilisierungen für Treffer und Verletzungen entsprechend stärker ausfallen, da i.d.R. mit einer raschen Heilung zu rechnen ist und im Gegensatz zum ›klassischen‹ System nicht die Gefahr besteht, dass der Spieler aufgrund mangelnder Heilungsmöglichkeiten den Rest eines Spielabschnitts mit einer stark verfremdeten Darstellung bestreiten muss.

Ad 2. Die Abbildungen Vegaso8 und Vegaso9 zeigen, dass die Stilisierung im Wesentlichen in zwei Intensitätsstufen auftritt – leicht getroffen/schwer getroffen. Eine drei- oder mehrstufige Aufteilung wäre denkbar ◀157, jedoch erscheint eine weitere Abstufung – auch weil die leichteste Form der Stilisierung bereits stark verfremdet – hier nur bedingt sinnvoll. Einige weniger stark verfremdende Systeme generieren zwar mehr Abstufungen, die Genauigkeit einer Statusbalken-Variante dürfte jedoch nicht erreicht werden. In RAINBOW SIX: VEGAS sind mehr als zwei bis drei (schnell aufeinander folgende) Treffer für den Avatar im normalen Schwierigkeitsgrad bereits tödlich, somit sind für den Spieler letztlich auch nur zwei Abstufungen relevant. Oft bekommt der Spieler zudem nicht einmal mehr die monochrome Variante zu sehen, da auch ein Treffer im leicht angeschlagenen Zustand bereits tödlich sein kann.

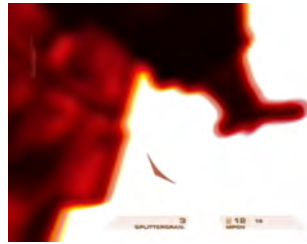


Abb. Vegaso8



Abb. Vegaso9

Mit geschlossenen Augen ...

Bevor sich die Argumentation den ›Wahrnehmungsverbesserungen‹ zuwendet, sollen abschließend einige Beispiele für die Visualisierung von Wahrnehmungsstörungen vorgestellt werden, die nicht an eine Lebensenergieanzeige gekoppelt sind.

Die Möglichkeit das Blinzeln des Avatars in ALONE IN THE DARK zu steuern wurde bereits vorgestellt. Auch wurde gezeigt, dass sich die Spielmechanik aufgrund ihrer Implementierung recht schnell abnutzt. Allerdings wird die Mög-

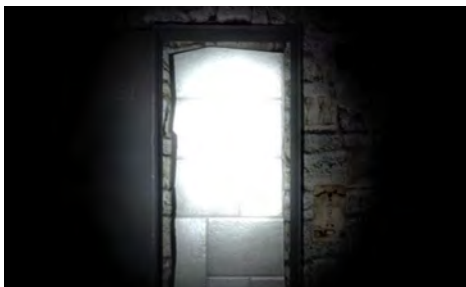


Abb. Aloneog (Chapter 6: The Truth – Room 943)

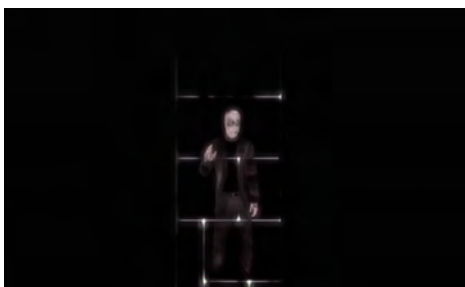


Abb. Alone10 (Chapter 6: The Truth – Room 943)

lichkeit die Augen zu schließen im weiteren Verlauf des Spiels noch einmal auf interessante Weise genutzt. In der Sequenz »Room 943« (Chapter 6: The Truth) ist Edward in einem dunklen Kellerraum eingeschlossen. Um zu entkommen, benötigt er die Hilfe des Geistes von Theophile Paddington. ¹⁵⁸ Der Geist von Theophile ist nur sichtbar, wenn Edward die Augen schließt. Aloneog zeigt eine von Edwards Taschenlampe angestrahlte Tür. Schließt der Protagonist die Augen, wird das Bild zunächst kurz komplett schwarz, dann erscheint langsam der Geist von Theophile, der schließlich die Mauer zum Einsturz bringt (Alone10). Die Spielmechanik hinter dieser Szene ist im Grunde recht simpel und entspricht im Wesentlichen den im folgenden Kapitel vorgestellten ›Wahrnehmungsverbesserungen‹, die ebenfalls per Knopfdruck aktiviert werden können. Das Reizvolle an dieser Szene ist jedoch, dass sie die Logik der Sichtverbesserungen gewissermaßen umkehrt – um besser sehen zu können, muss der Avatar die Augen schließen.

Drunk-Mode

Eine sehr ›unterhaltsame‹ Wahrnehmungsstörung bietet GTA IV. Das Spiel integriert verschiedene »Activities« in seine Spielwelt: Bowling, Darts, Strip Club – und Drinking. Im »Drunk-Mode« ist der Avatar nur noch eingeschränkt steuerbar. Der leichte Unschärfe-Effekt der Screenshots vermag die Stärke der Verfremdung leider nicht in vollem Maße wiederzugeben. Die Kamera ist komplett instabil, schwankt heftig in alle Richtungen (GTA01-GTA04). Der Avatar kann sich nur mit Mühe auf den Beinen halten, fällt bei schnelleren Bewegungen hin. Zudem ist hier wiederum, wie im Falle des »roadie runs« in GEARs OF WAR, die Steuerung beeinträchtigt. So reagiert der Avatar nur noch eingeschränkt auf die Controller-Eingaben. Sollte es dem Spieler gelingen, den Avatar zu einem Auto zu steuern, setzt sich der Effekt während der Fahrt fort (GTA05-GTA06).



Abb. GTAo1



Abb. GTAo2

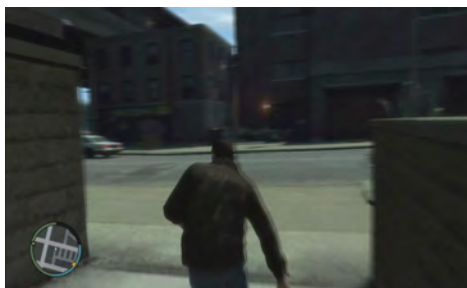


Abb. GTAo3



Abb. GTAo4



Abb. GTAo5



Abb. GTAo6

Im Unterschied zu den vorangegangenen drei Perception Shot-Beispielen ist hier keine primäre Spielmechanik betroffen. Der Spieler muss keine bestimmte Aufgabe lösen, er kann auch einfach einige Minuten stehen bleiben und warten bis der Avatar wieder nüchtern ist. Es geht weniger um Game-Elemente, sondern vielmehr um den Play- und den (hier buchstäblichen) Rausch-Charakter der Szene. Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass eine Statusbalken-

Variante dieses Effekts ziemlich unsinnig erscheint, denn die Stilisierung selbst ist für die Sequenz im Grunde notwendig, verleiht dem Feature durch ›simulative Attraktionen‹ erst seine Funktion innerhalb der Spielwelt. ◀159

Perception statt Projection II – Good Perception

Die Unterscheidung zwischen den Sicht-Verbesserungen und -Verschlechterungen ergibt sich nicht nur aus dem Kriterium einer positiven/negativen Wirkung für den Avatar, sondern auch aus der spielerischen Einbindung. So können die im Folgenden vorgestellten Effekte i.d.R. vom Spieler selbst aktiviert (und in den meisten Fällen auch selbst deaktiviert) werden und gehen



Abb. Gears13



Abb. Gears14

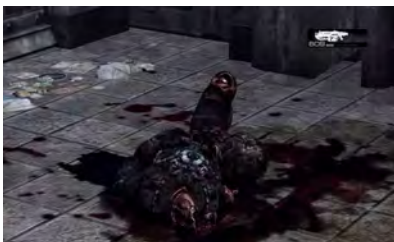


Abb. Gears15

somit über die Funktion einer reinen Statusanzeige hinaus. Zwar stellen alternative Visualisierungsoptionen bei der Darstellung der Spielwelt – bspw. in Form einer Karte, eines Radars etc. – ein gängiges Feature im Computerspiel dar, die direkte Kopplung solcher verschiedenen Darstellungsmodi an den Avatar erscheint jedoch erst im modernen Computerspiel vermehrt aufzutreten – vor allem aus Gründen der grafischen Möglichkeiten. Die Besonderheit der folgenden Beispiele liegt somit darin, dass nicht eine primäre Ansicht der Spielwelt durch eine (abstrakte) sekundäre Variante ergänzt wird, sondern dass innerhalb der Primäransicht zwei oder mehrere Darstellungsmodi zur Verfügung stehen. Bei den vorgestellten ›Wahrnehmungsverbesserungen‹ handelt es sich i.d.R. um die Visualisierung einer Art von ›sechstem Sinn‹. ◀160

Interactive Dynamic Perception Shot

Ein weiteres Beispiel aus GEARS OF WAR: An bestimmten Wegpunkten im Spiel weist eine Einblendung (Gears13, im unteren Bildbereich wird ein Symbol für die Y-Taste (Xbox-Controller), sowie ein Auge angezeigt) darauf hin, dass ein »Point of Interest Zoom« ausgelöst werden kann. Durch Betätigung der Y-Taste fährt die Kamera am Avatar vorbei (Gears14) in eine Großaufnahme des ›interessanten Objekts‹, in diesem Fall

ein grausam getöteter Soldat (Gears15). Dieses Heranzoomen ohne Bewegung des Blickenden soll hier in Anlehnung an Edward Branigan¹⁶¹ als *Interactive Dynamic Perception Shot* bezeichnet werden. Bei den »Point of Interest«-Objekten handelt es sich i.d.R. um storyrelevante Gegenstände oder Figuren, denn der getötete Soldat hat keinerlei Einfluss auf die Shooter-Spielmechaniken. Da der Fund der Soldatenleiche vom Avatar und seinem Team zudem kommentiert wird, handelt es sich also im Grunde um eine kurze Cutscene, die allerdings über eine Kopplung der »Interest Point«-Kamera mit der Standard-Ansicht sehr geschickt in das Spiel eingebunden wird und dem Spieler nicht völlig die Kontrolle über den Avatar entzieht.



Abb. Assassino1



Abb. Abb. Assassino2

Eine ähnliche Technik kommt im Action-Adventure ASSASSIN'S CREED¹⁶² zum Einsatz. Das Spiel bietet verschiedene Missionsarten, in denen es darum geht, bestimmte Charaktere der Spielwelt zu belauschen, zu verfolgen oder auch zu bestehlen. Im folgenden Beispiel wird der Missionstyp »Eavesdropping« (Lauschen) dargestellt. Ziel der Mission ist es, die beiden Männer in der Bildmitte zu belauschen (Assassino1). Der Spieler platziert den Avatar (die Figur mit der weißen Kapuze im Bildvordergrund) auf einer Bank in der Nähe der Zielpersonen und wählt diese mit Hilfe der Blickrichtung aus (weiße Markierung über dem rechten Mann in der Bildmitte). Eine Betätigung der R1-Taste (PS-Controller) startet den Lauschvorgang. Die Kamera fährt an die Zielpersonen heran (wiederum ohne eine Bewegung des Blickenden). Die Tiefenschärfe wird stark verringert, so dass nur noch die beiden Männer scharf dargestellt werden (Assassino2). Die Umgebungsgerausche werden gedämpft, das Gespräch der Männer ist hingegen laut und deutlich zu hören. Zudem wird für die Dauer dieser Nahaufnahme das HUD-Interface ausgeblendet.

Instinkte

Während im Film vor allem Dynamic Perception Shots und stilistisch eher »unspektakuläre« Techniken (Nahaufnahmen mit geringer Tiefenschärfe etc.) für die Darstellung eines Aufmerksamkeitszentrums eingesetzt werden, finden sich in aktuellen Computerspielen häufig auffälligere Stilisierungen, die



Abb. Bourneo3



Abb. Bourneo4



Abb. Bourneo5



Abb. Bourneo6



Abb. Bourneo5



Abb. Bourneo6

die Aufmerksamkeitssteuerung mit einer Art sechstem Sinn koppeln. Im Spiel *The Bourne Conspiracy* wird diese Technik auch entsprechend als »Bourne-Instinkt« benannt. Der Bourne-Instinkt wird durch Betätigung der Y-Taste (Xbox-Controller) für einen begrenzten Zeitraum aktiviert. Die Darstellung wird dabei mit einem monochromen Filter und einem schwachen Unschärfe-Effekt überzogen. Feinde (Bourneo4) und wichtige Objekte (Bourneo5) wer-

den durch eine helle Markierung hervorgehoben, zudem werden Wegpunkte und die Position von Feinden auf der Karte (untere rechte Ecke) markiert (Bourneo4). In Feuergefechten dient der Bourne-Instinkt als Zielhilfe und kann zur Zentrierung des Fadenkreuzes auf einen Gegner genutzt werden. (Ein manuelles Nachjustieren ist allerdings häufig erforderlich.)

Während einer Verfolgungsjagd, in der der Spieler einen Mini Cooper durch die Straßen von Paris lenkt, kommt der Bourne-Instinkt ebenfalls zum Einsatz (Bourneo7/Bourneo8). Die optische Stilisierung ist weitgehend identisch, jedoch wird der Bourne-Instinkt hier zur Verlangsamung der Spielzeit eingesetzt, um das Ausweichen vor anderen Fahrzeugen und sonstigen Hindernissen zu erleichtern.

Zwar wird der Bourne-Instinkt durch keinerlei technische Geräte unterstützt/ergänzt, doch erinnert seine Funktionsweise im Grunde stärker an eine technisch erweiterte Sicht (Kap. IV – 4.2) als an einen Perception Shot. Dies ist vor allem dem stilistisch eher an digitale Techniken erinnernden, leicht grünlichen Monochrom-Filter geschuldet. Zudem wird die subjektivierende Wirkung durch das Auftreten des Effekts auf unterschiedlichen Darstellungsebenen¹⁶⁴ sowie durch die variable Funktionsweise geschwächt.¹⁶⁵

AufmerksamkeitsFOKUS

Zwei sehr viel konsequenter mit Spielmechaniken kombinierte Varianten dieser Instinkteffekte finden sich in ASSASSIN'S CREED. Das System funktioniert vor allem über Farbveränderungen und Schärfeverlagerungen. Die Funktion »Eagle Eye« kann jederzeit im Spiel über die Dreieck-Taste (PS-Controller) aktiviert werden. Die Darstellung wechselt von einer Third-Person- in eine First-Person-View. Die Umgebung wird von einem Monochrom-Filter überzogen, HUD-Interface Elemente werden ausgeblendet, hinzu kommt ein schwarzer Rahmen, der mit einem Unschärfe-Effekt an den Bildrändern kombiniert wird. Wichtige Personen wer-



Abb. Assassin03



Abb. Assassin04



Abb. Assassin05



Abb. Assassin06



Abb. Assassin07



Abb. Assassin08



Abb. Assassin09



Abb. Assassin10



Abb. Assassin11

den durch ein helles Glimmen (je nach Status in einer unterschiedlichen Farbe) hervorgehoben (Assassin04). Dieses Glimmen hält nach der Rückkehr in die Standard Third-Person-View interessanterweise noch ein paar Sekunden an (Assassin05). Auf diese Weise wird die Orientierung beim Übergang zwischen den zwei Ansichten erleichtert.

Ein weiterer »Aufmerksamkeits-Effekt« soll anhand der ersten Sekunden einer »Interrogation«-Mission beschrieben werden, um die Einbindung und Kombination mit anderen Effekten zu verdeutlichen. Der Spieler muss eine bestimmte Person finden, sie bis in eine verlassene Gasse verfolgen und sie dort (i.d.R. mit Hilfe von Gewaltanwendung) verhören. Die Position der Person wird auf einer Art Radar (untere rechte Bildschirmecke) angezeigt (Assassino6). Mit der Eagle Eye-Funktion kann sich der Spieler einen Überblick verschaffen – die Wache im Bildvordergrund wird rot markiert, die Zielperson auf dem Podest weiß, zwei Personen auf einer Parkbank im Bildhintergrund bläulich (Assassino7). Wird die Zielperson, der Mann auf dem Podest in der Bildmitte, angewählt, verschwindet das HUD-Interface und die Kamera fährt näher an die Person heran (Assassino8/Assassino9). Die Tiefenschärfe reduziert sich, der Schärfepunkt liegt auf der Zielperson. Die Umgebungsgeräusche werden gedämpft, nur die Rede des Mannes ist zu hören. Nach einigen Sekunden beendet der Mann seine Rede und verlässt das Podest (Assassino10). Der Blick des Avatars folgt der Zielperson automatisch (Assassino11). Die verringerte Tiefenschärfe bleibt die ganze Zeit über bestehen.

Die Hervorhebung bestimmter Personen oder Personengruppen zur Orientierung innerhalb der Spielwelt stellt einen wesentlichen Aspekt der Spielmechanik von ASSASSIN'S CREED dar und ist gerade durch den Unschärfe-Effekt ästhetisch beeindruckend gelöst. Einerseits orientiert sich ASSASSIN'S CREED im Fall der Tiefenschärfe-Veränderungen damit eher an fotografischen/filmischen Techniken, andererseits geht die Darstellung aber über diese Techniken hinaus, denn der Unschärfe-Effekt mutet gerade bei einem beweglichen Ziel fast schon surreal an, da tatsächlich nur der Mann und dessen nähere Umgebung scharf dargestellt wird und nicht etwa eine bestimmte Ebene, wie es bei einer normalen Kameraaufnahme der Fall wäre.

Drug-View

Zum Abschluss dieses Kapitels soll eine ungewöhnliche – doppelbödig – Variante der Sichtverbesserung diskutiert werden. Der First-Person-Shooter HAZE (2008) handelt von dem jungen Shane Carpenter, der als Söldner von Mantel Global Industries, einem multinationalen Pharma-Unternehmen, angeheuert wurde. Mantel ist auf den Wirkstoff »Nova-Keto-Thyrazim« – den so genannten »Nektar« – spezialisiert, eine Droge, welche die Kampfstärke und Widerstandsfähigkeit von Soldaten erhöht, gleichzeitig aber auch halluzinogene Effekte hervorruft. Carpenter wird zusammen mit weiteren Mantel-Söldnern nach Süd-Amerika geschickt, um dort die Rebellengruppe »The Promise Hand«

zu bekämpfen. Die Truppe ist mit hochmodernen Kampfanzügen ausgestattet, die eine ständige Nektar-Versorgung der Söldner sicherstellen.

Im Spiel kann die Geschwindigkeit und die Widerstandsfähigkeit des Avatars durch Nektar-Injektionen gesteigert werden. Zudem werden feindliche Rebellen durch ein gelbliches Schimmern (Hazeo2, hier im Scharfschützenmodus) hervorgehoben. Eine Anzeige (links unten) informiert über die Nektar-Konzentration im Blutstrom des Avatars. Die Ansicht vermischt somit Projection-Effekte und eine technisch erweiterte Sicht (vgl. Kap. IV – 4.2 (*Technik-Fetischismus* **167**)).



Abb. Hazeo1



Abb. Hazeo2



Abb. Hazeo3

Wird die Nektar-Injektion zu häufig angewendet, kann es zu einer Überdosis kommen. Das Bild wird unscharf, die Waffe auf Dauerfeuer geschaltet, feindliche Rebellen und alliierte Söldner sind nicht mehr voneinander zu unterscheiden (Hazeo3). Der Effekt hält einige Sekunden an, bis das Injektionssystem des Kampfanzugs die Nektar-Konzentration im Blutstrom wieder normalisiert hat.

Während der Feuergefechte wird Carpenters Kampfanzug beschädigt, die Nektar-Versorgung gestört. So setzen die halluzinogenen Effekte der Droge immer wieder kurzzeitig aus. Während die ersten Minuten des Spiels eine (erstaunlich) unblutige Darstellung der Gefechte zeigen, kommt es im späteren Handlungsverlauf immer wieder zu einer ungefilterten, wesentlich brutaleren Darstellung der Kampfhandlungen. »Nektar ist die flüssig gewordene und intravenös verabreichte Gewaltverharmlosung.« (Huber 2008) **168** Unter Nektar-Einfluss weisen die Leichen der Rebellen keinerlei Verletzungsspuren auf (Hazeo4), erst durch das Aussetzen des Nektar-Stroms werden die grausamen Konsequenzen der Kampfhandlungen für Carpenter sichtbar (Hazeo5).

Die Besonderheit der Perception Shot-Stilisierungen in HAZE ist somit, dass es sich im Grunde um ein dreistufiges System handelt. **169** Während zu Beginn die Darstellung der Spielwelt als

eine – abgesehen von den aktivierbaren Nektar-Effekten und der technisch erweiterten Sicht – ungefilterte Realitätswahrnehmung Carpenters als wahrscheinlich gelten kann, entpuppt sich diese Wahrnehmungsebene im Verlauf des Spiels als eine bereits durch die Rauschwirkung der Droge hochgradig gefilterte – subjektivierte – Version der Spielrealität.

Allerdings setzt HAZE die vielversprechende Einbindung von Subjektivierungsstrategien insgesamt gesehen nur sehr inkonsequent um. Zwar ist die Grundidee durchaus innovativ und die ersten Wechsel in die ungefilterte Realität sind optisch eindrucksvoll inszeniert (Haze05), allerdings wird erstens der ›Übergang‹ von der zweizur dreistufigen Subjektivierung nur durch Cutscenes präsentiert und zweitens der später im Spiel erfolgende Seitenwechsel Carpenters¹⁷⁰ spielerisch nur geringfügig durch veränderte Gameplay-Mechanismen unterstützt. So spielt sich die ungefilterte zweite Spielhälfte – mit Ausnahme einiger weniger Extras wie den Nektar-Granaten, die bei den Mantel-Söldnern eine Überdosis auslösen – nahezu wie der gefilterte erste Abschnitt des Spiels, denn die unter dem Einfluss des Nektars zu vermeintlichen Super-Soldaten mutierten Gegner entpuppen sich als weniger stark als erwartet. Auf diese Weise scheint das Spiel-Balancing den ambitionierten narrativen Elementen letztlich im Wege zu stehen bzw. nicht gerecht zu werden. So setzt HAZE zwar bestimmte Subjektivierungsstrategien visuell durchaus interessant um, kann diese aber über Spielmechaniken nicht akzentuieren und somit auch nicht zur Steigerung der übergreifenden Immersionswirkung nutzen.



Abb. Haze04
(Chapter 5: Caridad Smelting Facility)



Abb. Haze05
(Chapter 5: Caridad Smelting Facility)

IV – 2.5 Form-Vergleich IV: (Un-)Schärfeverschiebungen

Ein viel diskutiertes Beispiel zu (vermeintlichen) Computerspiel-Ästhetiken im Film ist Gus Van Sants ELEPHANT (2003). Der Film scheint mit seinen endlosen Kamerafahrten auf den ersten Blick auch besonders geeignet zu sein, die Wirkung einer Art Third-Person-Shooter-Ästhetik im Film zu veranschaulichen, doch, soviel sei vorweggenommen, muss ein Vergleich im Hinblick auf Subjek-

tivierungsstrategien zeigen, dass sich die Gemeinsamkeiten hier auf wenige ›visuelle Besonderheiten‹ der Third-Person-View reduzieren lassen und bereits auf der rein visuellen Ebene grundlegende Unterschiede zur Bildästhetik der semi-subjektiven Ansicht des Computerspiels bestehen.

ELEPHANT 171 verfolgt in langen Plansequenzen verschiedene Schüler auf ihrem Weg durch die Gänge einer fiktiven High School in Portland. Die Handlung besteht in der ersten Stunde des Films aus nur sehr lose verknüpften kleinen Episoden aus dem Alltag der Schüler. Der Film setzt immer wieder neu an, begleitet einen weiteren Schüler auf einer alternativen Route durch das Schulgelände. Einige Teile der Handlung werden dabei gedoppelt und aus unterschiedlichen Perspektiven gezeigt, wenn sich die verschiedenen Routen kreuzen.

»Der Film, dessen erzählte Zeit kaum eine Viertelstunde beträgt, vermittelt die Geschichte nichtlinear: Stabilisiert wird die Handlung einzig durch das Kontinuum der Korridore. – Ohne führende Dialoge und fast ohne Musikuntermalung, nur mit Gesprächsfetzen und Umgebungsgerauschen, sind es allein diese Gänge, welche einen Zusammenhang aufzufassen ermöglichen.« (Günzel 2008a, 116)

Im letzten Drittel des Films rückt dann der Amoklauf zweier Schüler in den Mittelpunkt der Geschehnisse. Allerdings wird auch dieser – seltsam unaufgeregt – in langen Plansequenzen dargestellt. **ELEPHANT** sperrt sich dabei nicht nur weitgehend gegen eine klassische Dramaturgie, sondern verwehrt sich auch gegen eine eindeutige Erklärung der Ursachen des Amoklaufs. 172

»Der Film [...] verläuft entlang des schmalsten Grates, auf dem ein Schulattentat thematisiert werden kann: Denkbare Motive wie Rassismus, Homophobie, Frustration werden angerissen, aber stets durch eine Szene konterkariert, welche die jeweilige Erklärung ins Leere laufen lässt.« (ebd., 116)

Van Sants Film wird aufgrund seiner langen, mit einer semi-subjektiven Kamera realisierten Plansequenzen immer wieder mit Third-Person-Computerspielen verglichen.

»The real-time, over-the-shoulder tracking shots of Gus Van Sant's **ELEPHANT** evoke third-person shooter games like **MAX PAYNE** [2001].« (Galloway 2006, 60)

»[A] notable example of ›cross-media avatarhood‹ [...] is Gus Van Sant's chase cam sequences in **Elephant**; the long and unbroken over-the-shoulder subjective shots are strikingly similar to avatarial cameras as we know them from computer games.« (Klevjer 2006a, 206)

Ausführlicher begründet Stephan Günzel seine These, die Computerspielästhetik als dominantes Darstellungsprinzip von **ELEPHANT** zu sehen.



Abb. Elephant01 (35:55)



Abb. Elephant02 (26:00)



Abb. Bourne09 [Bourne05]



Abb. Bourne10 [Bourne03]

»Der Film zeigt das Geschehen wie ein Videospiel. Dies jedoch nicht, indem die Bluttat als Spiel dargestellt würde, sondern, indem durch die Darstellungsweise vorgeführt wird, wodurch sich ein Computerspiel als Bild auszeichnet. – Mit dem schnittfreien Bewegungsbild des cinema verité [sic] führt Van Sant eine Bildansicht vor, wie sie ansonsten in 3D-Simulationen eines besonderen Typs gegeben ist: Das Geschehen wird als ein kontinuierlicher Ablauf in Echtzeit und aus Augenhöhe präsentiert.« (Günzel 2008a, 116)

»Zumeist werden die Figuren in der Rückansicht gezeigt. – Es handelt sich dabei um die in Computerspielen sogenannte ›Dritte Person Perspektive‹. Sie ist dem Spielprinzip nach keine wirklich eigenständige Perspektive, sondern eine Ableitung der Ersten Person Perspektive: In ihrem Erscheinungsbild divergieren beide zwar, insofern die im Spiel gesteuerte (virtuelle) Figur nicht mehr vor dem Bild auf Seiten des Spielers platziert ist, sondern nun selbst im Bild erscheint – die Tätigkeit des Anvisierens mittels Manipulation der Bildperspektive bleibt jedoch bestehen.« (ebd., 117)

Gerade im Hinblick auf Subjektivierungsstrategien erscheint eine solche Ähnlichkeit jedoch fragwürdig. Zwar kann kaum bestritten werden, dass die Verfolgerkamera der langen Plansequenzen zunächst durchaus einen Vergleich mit



Abb. Elephant3 (1:04:50)



Abb. Elephant4 (1:13:40)



Abb. GTA07



Abb. GTA08

Third-Person-Computerspielen provozieren mag – doch mehr als eine oberflächliche Assoziation erscheint kaum gerechtfertigt. So ergibt sich je nach Abstand zwischen Kamera und Figur manchmal für kurze Momente eine der Third-Person-View des Computerspiels nicht unähnliche Darstellung. Doch bereits in Elephant01 würde die Figur einen ›schlechten‹ Avatar abgeben, da sie viel zu groß abgebildet und zu zentral im Bild positioniert ist und somit die Sicht auf die Spielwelt verdeckt (Bourne09/Bourne10).

Außerdem zeigt Elephant01 eine in Van Sants Film eher selten zu findende Einstellung, denn zumeist ist die Ansicht viel näher an der verfolgten Figur (Elephant02). Dabei fokussiert die Kamera häufig sehr stark die Figur, stellt die Umgebung nur noch unscharf dar. Der Effekt verstärkt sich in den nur schwach beleuchteten Korridorabschnitten sogar noch. Während in den Außenarealen die Tiefenschärfe i.d.R. relativ groß ist, umfasst in den dunkleren Umgebungen der Schärfebereich aufgrund der weiter geöffneten Blende fast ausschließlich die Figur und ihre unmittelbare Umgebung. Als Projection-Effekt funktioniert diese Darstellung jedoch außergewöhnlich gut, denn der Unschärfe-Effekt betont die jeweilige Figur. Die High School wird zu einem endlosen Netz aus nur



Abb. Elephantos (1:08:00)



Abb. Assassin12 [Assassin11]

undeutlich sichtbaren Korridoren, die die Schüler scheinbar ziellos durchstreifen. Stephan Günzel hebt somit zu Recht das »Kontinuum der Korridore« als zentrales Motiv hervor, doch lässt sich aus den langen Plansequenzen eben nicht ohne weiteres eine Third-Person-Computerspiel-Ästhetik ableiten. Besonders deutlich wird die unterschiedliche Wirkung der semi-subjektiven Perspektive im letzten Drittel des Films, denn Van Sant verwendet auch hier Projection-Effekte und lässt die Umgebung der Amokläufer in Unschärfe versinken. Elephantos zeigt den Amokläufer Alex, während er in der Bibliothek der High School auf seine Mitschüler feuert. In Elephantos4 sucht Alex in der Cafeteria nach weiteren Opfern. Ein direkter Vergleich mit der Third-Person-Ansicht in GTA IV (GTAo6/GTAo7) veranschaulicht die unterschiedliche Anmutung der Aufnahmen. Eine scharf dargestellte Umgebung ist im Computerspiel für die Spielmechanik des Zielens/Schießens grundlegend. Die von Günzel beschriebene »Tätigkeit des Anvisierens« (Günzel 2008a, 117) erscheint in der weitgehend unscharfen Umgebung von Elephantos3 und Elephantos4 jedoch nur schwer möglich.

Zeitgenössische Computerspiele, wie das hier bereits vorgestellte Action-Adventure ASSASSIN'S CREED, nutzen zwar ebenfalls ausgiebig Unschärfe-Effekte, allerdings liegt der (buchstäbliche) Fokus der Aufmerksamkeit stets auf dem anvisierten Objekt, nicht auf der blickenden Figur. In Elephantos nähert sich der zweite Amokläufer Eric schwer bewaffnet dem Rektor Mr. Luce. In Assassin12 beobachtet der Avatar Altaïr einen braun gekleideten Mann. Der Schärfebereich liegt auf dem Mann und folgt dessen Bewegungen. Beide Techniken funktionieren dabei als Subjektivierungsstrategie. Elephantos nutzt Projection, um Eric von seiner Umgebung zu isolieren, Assassin12 visualisiert hingegen Altaïrs Aufmerksamkeitsstruktur.



Abb. Elephanto6 (1:00:25)

ELEPHANT enthält lediglich eine – nur wenige Sekunden dauernde – Einstellung, die den POV von einem der beiden Amokläufer zeigt (Elephanto6) und durch die von unten ins Bild ragende Waffe deutlich an den Darstellungsmodus von First-Person-Shootern angelehnt ist. Diese Perspektive bleibt jedoch ein im gesamten Film nur einmalig angewendetes Stilmittel. Van Sant spielt hier wiederum nur kurz auf ein mögliches Motiv an ¹⁷³, löst die ›Shooter-Ästhetik‹ aber sofort wieder durch die in Unschärfe versinkenden Korridorfahrten ab und lässt den Ansatz letztlich ins Leere laufen ...

IV – 3 Subjektives

Subjektives – Hierbei handelt es sich um rein mentale Bilder (Traumsequenzen, Erinnerungsbilder, Visionen), die keine Elemente der Filmrealität enthalten. Diese Bilder können der objektiven Darstellung der Filmrealität gleichen oder stilistisch stark davon abweichen. Entscheidend ist die Einbindung und Markierung solcher Sequenzen.

Ohne lange Vorrede wird sich die Argumentation nun schließlich der »world of the mind« (Balázs) ausführlicher widmen. Die Kapitelstrukturierung zwischen Film/Computerspiel wird im Vergleich zu den vorangegangenen Abschnitten wieder etwas symmetrischer ausfallen. Im Anschluss an die ›gängigen‹ Varianten mentaler Bilder, wird jeweils die Diskussion einer Sonderform – der *Mindscape* – erfolgen.

IV – 3.1 Subjektives (Film)

Unter der Kategorie »world of the mind« sollen zunächst alle Arten von Introspektionen zusammengefasst werden, deren Bilder keine objektive Entsprechung in der Wirklichkeit haben – Träume, Tagträume, Visionen. Davon zu unterscheiden sind Erinnerungsbilder, die über Rückblendenstrukturen in die filmische Handlung integriert werden. Sowohl Träume als auch Erinnerungsbilder brechen die narrative Linearität auf, beide zeigen »binnensubjektive Vorgänge« (Schmitt 2001, 85) und werden i.d.R. durch kontextuelle (»Ich erinnere mich ...«, »Ich habe geträumt ...«) und/oder stilistische (auffällige Überblendungseffekte, Fahrt auf das Gesicht des Erinnernden/Träumenden, Stilisierung des Erinnerungs-/Traumbildes) Transitionsmarkierungen gekennzeichnet (vgl. Schneider 1995, 78; Koebner 2002, 446; Schmitt 2003, 84). ¹⁷⁴

Da Erinnerungsbilder häufig ›lediglich‹ eine subjektive Überformung des filmischen Bildes generieren¹⁷⁵ – der Erinnernde wird i.d.R. zum Ich-Erzähler (vgl. hierzu auch Kap. II – 5) –, wird sich die Argumentation im Folgenden stärker den Traumbildern und Visionen zuwenden, deren ›Spiel mit Irrealitäten‹ i.d.R. komplexere Subjektivierungsstrategien erlaubt.

Traumbilder finden sich bereits in der Frühzeit der Filmgeschichte etwa in George Albert Smiths *DOROTHY'S DREAM* (1903) oder in Georges Méliès' *LE REVE D'UN FUMEUR D'OPIUM* (Frankreich 1908) (vgl. Schmitt 2001, 83). Auch wenn dem Film immer wieder eine Affinität zur Aufzeichnung der äußeren Wirklichkeit unterstellt werden mag, scheint die Faszination für die Darstellung von Träumen und Fantasy-Welten bis heute ungebrochen.

»Diese Faszination offenbart, dass filmische Parallelwelten mit ihrer Abkehr von der Realität auch immer als Chiffre für das Kino selbst verstanden werden können, wohnt diesem doch ein im positiven Sinne eskapistisches Moment inne. Die Filme über Parallelwelten reflektieren deshalb auch immer das Medium selbst. Die doppelte Fluchtbewegung hat sich in einer Vielzahl von Werken niedergeschlagen.« (Vossen 2006, 513)

Träume/Traumotive waren und sind in der Filmtheorie immer wieder Gegenstand ausführlicher Debatten. Doch gerade die starken psychoanalytischen Strömungen der Filmtheorie in den 1970er Jahren – insb. die viel diskutierten Aufsätze von Jean-Louis Baudry (1994[1975]) und Christian Metz (1975a/1975b) – scheinen dazu geführt zu haben, dass vor allem die »Verwandtschaften zwischen der Filmwahrnehmung und innerpsychischen Vorgängen« (Brütsch 2003, 86) das Zentrum der filmtheoretischen Überlegungen zu Träumen/Traummotiven bilden. Die Möglichkeiten der filmischen Traumdarstellung werden dabei oft nur am Rande untersucht.

»Über die Beziehung zwischen Traum und Film ist in vielen filmtheoretischen Ansätzen, was den Traum betrifft, wenig Theoretisches zu erfahren. Traum wird lediglich zu einer Metapher, um Filmwahrnehmung zu begreifen.« (Schneider 1998, 24-25)

Im Folgenden wird deshalb keine Auseinandersetzung mit den Traum/Film-Analogien der Apparatus-Theorie(n) stattfinden, da die Erklärungsleistung dieser Analogie im Hinblick auf die strukturelle Einbindung von filmischen Traumsequenzen i.d.R. eher begrenzt ist.¹⁷⁶ Vielmehr geht es um das Wechselverhältnis von Filmrealität und Traum/Vision und die Rolle von Subjektivierungsstrategien bei der Trennung und Vermischung von ir-/realen Ebenen.

Traumfunktionen

Johannes Schmitt analysiert in seiner Monographie *Spielfilme im Vergleich* (2001) die Entwicklung von deutlich gekennzeichneten, klar von der Filmrealität abgetrennten ›klassischen‹ Traumsequenzen hin zu Überlagerungen zwischen Traum und Realität. Dabei verdeutlicht Schmitt, dass der klassische Traum in erster Linie als ein Rätselement funktioniert, das auf die Filmrealität appliziert werden muss.

»Die Aussage des Traums, der aus einer Reihe symbolischer Kompartimente besteht, bleibt für sich betrachtet rätselhaft. Im Rahmen der Gesamtstruktur des Films ist die Klärung seiner Bedeutung diesem Rätsel also notwendigerweise zugeordnet. [...] Ein wesentliches Merkmal dieser Dramaturgieform, in der die Darstellung des Traumes und die Klärung seiner Bedeutung sequentiell getrennt sind, ist es, im Rahmen der spielfilmischen Großkonstruktion als Klammer zu wirken: Gegen Beginn der Spielhandlung wird mit dem Traum ein Rätsel aufgebaut, das erst gegen Ende gelöst wird.« (Schmitt 2001, 86)

Bei einer Überlagerung von Traum und Realität steht hingegen nicht der Rätselcharakter der Traumelemente im Vordergrund, vielmehr ist diese »Struktur der Darstellung an der Auflösung des Realitätsgefüges« und den daraus entstehenden »krisenhafte[n] Auswirkungen für das Selbstverständnis des Beobachters« (ebd., 143) orientiert. Nicht der Traum, sondern die Umwelt selbst wird zum Rätsel.

Schmitt zeigt anhand des Werkes Alfred Hitchcocks auf, dass die klassischen Traumstrukturen wie sie bspw. in der deutlichen Trennung von Traumerlebnis und Traumdeutung in *SPELLBOUND* (1945) gegeben sind, nach und nach zu einer Vermischung der Realitäts- und Traumebene, wie im Fall von *VERTIGO* (1958), übergehen. **177** Es kommt zu einer »Hinwendung des ›Realitäts‹- zum ›Traum‹-Paradigma« (ebd.). **178** Besonders interessant an dieser Entwicklungslinie ist nun, dass die zunehmende Überlagerung von einer stetigen Verstärkung der Subjektivierungen begleitet wird (vgl. ebd., 142-146). So führt Schmitt als wichtiges Verbindungsglied zwischen *SPELLBOUND* und *VERTIGO* *REAR WINDOW* (1954) an. *REAR WINDOW* enthält zwar keine Traumsequenzen, stellt aber bereits durch Fragmentarisierungen die Beobachterposition in Frage. **179**

Gleichzeitigkeit

Die folgenden Beispielanalysen werden zunächst wieder einige Schritte zurück zu eindeutig markierten Traumabschnitten gehen, um prägnante Stilmittel an der Schnittstelle Traum/Realität zu identifizieren, und sich erst dann wieder den stärker verschachtelten Formen annähern.



Abb. Rules01 (49:40)

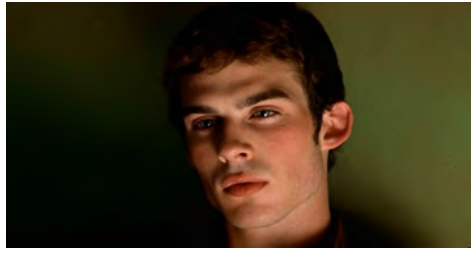


Abb. Rules02 (49:45)



Abb. Rules03 (49:48)



Abb. Rules04 (49:52)



Abb. Rules05 (50:00)



Abb. Rules06 (50:30)



Abb. Rules07 (50:50)



Abb. Rules08 (50:55)

Neben einer durch (konventionalisierte) Übergangseffekte klar abgetrennten Traumsequenz kann die gleichzeitige, im Bild räumlich abgetrennte Traumdarstellung als eine der am einfachsten aufgebauten Varianten gelten. Im frühen Kino in Form eines »dream balloon« (Halpern 2003, 9) nicht unüblich, findet sich diese Technik im zeitgenössischen Film fast ausschließlich als »nostalgischer« oder humoristischer Effekt. ◀180 Eine Ausnahme bildet die folgende Szene aus *THE RULES OF ATTRACTION* (2002), die über eine in diesem Film häufig zum Einsatz kommende Splitscreen-Technik (vgl. auch Kap. IV – 4.1) realisiert wird.

Paul und Sean sitzen in Pauls Zimmer und führen ein belangloses Gespräch, das schließlich komplett verebbt. Sean beschäftigt sich mit einer Pot-Pfeife (Ruleso1), während Paul ihn beobachtet (Ruleso2). Pauls Voice-over-Stimme beschreibt dabei sexuelle Fantasien mit Sean. Es folgt eine halbnah Einstellung von Paul (Ruleso3), in die sich von der linken Seite eine fast identische Aufnahme schiebt. Zunächst ist der Inhalt beider Bildhälften recht ähnlich (Ruleso4). Doch dann beginnt die Handlung im linken Bild abzuweichen. Paul nähert sich Sean, die beiden küssen sich, ziehen sich aus und schlafen miteinander. Parallel dazu beginnt Paul in der Filmrealität sich selbst zu befriedigen (Ruleso5/ Ruleso6). Nachdem Paul – in beiden Bildhälften – zum Höhepunkt gekommen ist, verschwindet der Splitscreen (Ruleso7). Die filmische Realität füllt wieder das komplette Bild aus (Ruleso8).

Bemerkenswert an dieser Technik ist, dass sie in ihrer Wirkung eher mit einem Voice-over vergleichbar scheint, da sie, anders als der klassische Filmtraum, streng genommen die Filmrealität nicht unterbricht, sondern nur ergänzt.

Überlappungen

Das nächste Beispiel zeigt eine Art leichte »Überlappung« zwischen Traum und Filmrealität, die im zeitgenössischen Film in dieser Form recht häufig zu finden ist.

THE MAN WHO COPIED: André ist gelangweilt von seinem Job an der Supermarktkasse (Copied23). Seine Voice-over-Stimme leitet eine Traumsequenz ein.

André_VO: Wenn du bei deinem Job nicht denken musst, hast du Zeit, an andere Dinge zu denken.

Als Transitionsmarkierung dient diesmal eine Bildstilisierung. Andrés Traum, in dem er einen erfolgreichen Fußballer verkörpert, wird in Schwarz-Weiß dargestellt (Copied24). Interessanterweise liefert *THE MAN WHO COPIED* auch direkt die Erklärung für diesen Schwarz-Weiß-Effekt. André merkt an, dass er nie so springen konnte wie Pelé, woraufhin kurz das flimmernde Schwarz-Weiß-



Abb. Copied23 (19:36)



Abb. Copied24 (19:57)



Abb. Copied25 (20:12)



Abb. Copied26 (20:25)

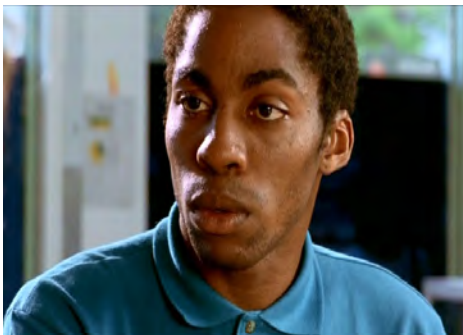


Abb. Copied27 (20:27)



Abb. Copied28 (20:29)

Fernsehbild einer Fußballübertragung zu sehen ist (Copied25). Plötzlich taucht in Andrés Traum eine Frau auf (Copied26), die eine auf einem Fußballplatz eher unübliche Bitte äußert.

Frau: Stell' das Öl nicht auf die Früchte.

Schnitt zurück in die Filmrealität: André schaut irritiert (Copied27). Ein weiterer Schnitt zeigt, dass die Frau Teil der Filmrealität ist und sich über Andrés Arbeit beschwert (Copied28).

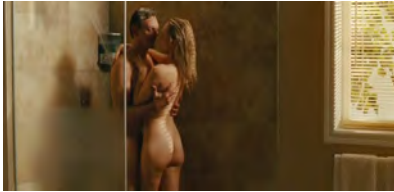


Abb. Tenebres01 (5:00)



Abb. Tenebres02 (5:12)

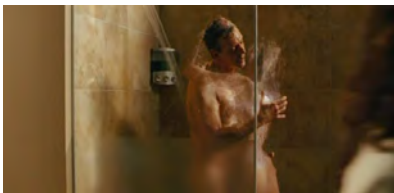


Abb. Tenebres03 (5:14)

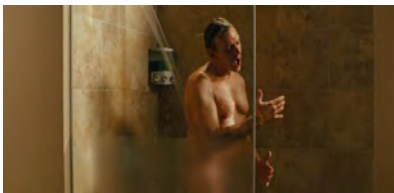


Abb. Tenebres04 (5:20)

Häufig wird ein solcher zeitversetzter Übergang auch nur mit einer Stimme (zu der ggf. eine der Traumfiguren die passenden Lippenbewegungen liefert) realisiert. Eine Übernahme der kompletten Figur – und in diesem Fall auch der Position der beiden Figuren zueinander – stellt bereits eine erweiterte Variante dieser Technik dar. Überlappungen dieser Art scheinen gewissermaßen einen ›Trägheitseffekt‹ zu simulieren, der kaum als transgressives Element gelten darf, sondern vielmehr eine kurze Verzögerung beim ›Umschalten‹ zwischen Traum und Realität markiert.

Überlagerungen

Eine weiterführende Ebenen-Vermischung stellen Halluzinationen dar, d.h. in die Filmrealität integrierte Traumelemente. Eine eindeutige Klassifizierung dieser Überlagerungen als Subjektives oder Subjektivierung erscheint nicht möglich, da einerseits zwar rein subjektive – irreal – Elemente Teil des Bildes sind, andererseits diese Elemente aber die typischen Eigenschaften von Perception- bzw. Projection-Effekten aufweisen. Es soll deshalb im Folgenden von *Mind-Perception* bzw. von *Mind-Projection* gesprochen werden. Branigans Definition von Perception bzw. Projection umfasst zwar solche Traumbilder (vgl. Branigan 1984, 73), eine Begriffsdifferenzierung erscheint hier jedoch angebracht,

um das Wechselspiel zwischen ›normalen‹ Störungen der Sinneswahrnehmung und Halluzinationen besser verdeutlichen zu können.

Zwar können bei solchen Überlagerungen auch, wie im folgenden Beispiel dargestellt wird, Varianten von Transitionsmarkierungen auftreten, strukturell bedeutsamer erscheint jedoch – wie im Fall von Perception – eine Vergleichsansicht, welche die ungefilterte Sicht auf die Filmwelt zeigt. Kapitel V wird sich bei der Analyse von Subjektivierungsstrategien im Horror-Genre noch ausführlicher den Wechselspielen zwischen Mind-Perception/Mind-Projection und ungefilterten Ansichten widmen, weshalb sich dieser Abschnitt auf die Untersuchung einer vergleichsweise ›harmlosen‹ Halluzination beschränkt.

In Denys Arcands Tragikomödie *L'ÂGE DES TÉNÈBRES* (2007) ist sich der Protagonist Jean-Marc Leblanc des irrealen Status' seiner Halluzinationen bewusst. Gelaugweilt von seinem Job und seinem Familienleben imaginiert Jean-Marc seine Traumfrau Véronica Star. Jean-Marc steht mit Véronica unter der Dusche (Tenebres01). Die Aufnahme ist durch Mind-Projection gefiltert. Seine Ehefrau betritt das Badezimmer. Sie telefoniert und beachtet Jean-Marc zunächst nicht (Tenebres02). Die imaginierte Traumfrau des Protagonisten löst sich in Wasser auf (Tenebres03) – eine Art Transitionsmarkierung, die allerdings im weiteren Verlauf des Films nicht wieder aufgegriffen wird. Jean-Marc verharrt ein paar Sekunden, als würde er Véronica immer noch küssen und umarmen (Tenebres04), und setzt dann seine Dusche fort.

Auch wenn die Manifestation Véronicas in diesem Fall letztlich erst durch die Anwesenheit von Jean-Marcs Ehefrau eindeutig irrealisiert wird, steht der Einsatz von subjektiven Elementen in *L'ÂGE DES TÉNÈBRES* eher in der Tradition klassischer Traumsequenzen. So erfolgt hier ein weitgehend spielerischer Umgang mit den Traumelementen.◀181 Zudem könnte die Szene als klassischer Traum (mit Überlappungen) strukturell – nur mit einem gewissermaßen ›invertierten‹ Verzögerungseffekt – fast identisch funktionieren.

Schmetterling und Taucherglocke

Abschließend zu diesem Kapitel ein Beispiel für eine dramaturgisch besonders wirkungsvolle Einbindung von Traumbildern, welche die Potentiale der Wechselwirkung mit anderen Sub-



Abb. Scaphandre15 (35:33)



Abb. Scaphandre16 (35:56)



Abb. Scaphandre17 (35:58)

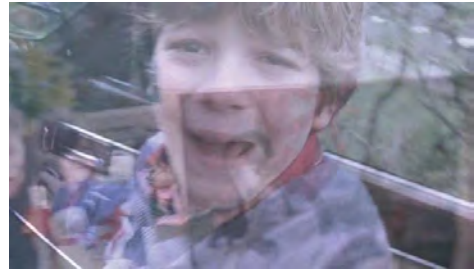


Abb. Scaphandre18 (36:00)



Abb. Scaphandre19 (36:02)



Abb. Scaphandre20 (36:20)



Abb. Scaphandre21 (38:20)



Abb. Scaphandre22 (38:40)

subjektivierungsstrategien verdeutlicht: Es geht um den ›Ausbruch aus dem subjektiven Gefängnis‹ in *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON* (vgl. Kap. IV – 2.1). Auf den fast ausschließlich mit den bedrückenden Perception Shots einer subjektiven Kamera realisierten Beginn des Films folgt ein kurzer ›Befreiungsschlag‹, der sich allerdings nur zögerlich aufbaut. Der ›Ausbruch‹ aus der Perspektive der subjektiven Kamera gestaltet sich zunächst unauffällig. Eine kurze Einstellung zeigt Bauby (erstmal von Außen) in seinem Krankenbett (Scaphandre15). Doch die Darstellung hat sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht von der Dominanz der



Abb. Scaphandre23 (39:25)



Abb. Scaphandre24 (39:40)



Abb. Scaphandre25 (40:00)



Abb. Scaphandre26 (40:40)



Abb. Scaphandre27 (40:55)



Abb. Scaphandre28 (41:02)

subjektiven Kamera gelöst. Die Ansicht springt sofort in eine Detailaufnahme, die Baubys unruhiges Auge zeigt (Scaphandre16) und dann zurück in eine POV-Aufnahme. Bauby betrachtet die Fotos an den Wänden seines Krankenzimmers (Scaphandre17). Die Bilder lösen kurze Flashbacks aus (Scaphandre18). Immer wieder mischen sich dabei Bilder einer Taucher-Vision (Scaphandre19/ Scaphandre20) in das Wechselspiel aus Perception Shots und Erinnerungsbildern. Bauby ist in einer dunklen Unterwasserwelt gefangen und in einem Taucheranzug mit einer schweren Taucherglocke (Scaphandre) eingeschlossen. Die



Abb. Scaphandre29 (41:03)

Sequenz bricht abrupt ab. Wieder eine ›zögerliche‹ Außenansicht (Scaphandre21). Diesmal jedoch kann die Kamera weiter ›ausbrechen‹. Der Raum öffnet sich (Scaphandre22). Es folgt eine Schlüsselsequenz des Films: Eine Kaskade von Traumbildern, die mit einem sich entpuppenden Schmetterling beginnt, der durch eine Reihe atemberaubender Landschaften fliegt (Scaphandre23/ Scaphandre24) – Baubys Gegenentwurf zur Taucher-Vision.

Bauby: My imagination and my memory are the only way I can escape my diving bell.

Die Sequenz wird mit einer Reihe geradezu klischeehafter ›Freizeitaktivitäten‹ fortgesetzt (Scaphandre25/ Scaphandre26), dann folgt eine Aneinanderreihung von Jugendbildern (Scaphandre27/ Scaphandre28), die schließlich in der ersten Großaufnahme von Baubys gelähmtem Gesicht abrupt endet (Scaphandre29). Der Befreiungsschlag ist zu Ende. Bauby ist in sein Gefängnis – seinen Körper – zurückgekehrt.

Mindscapes I

Auch wenn Halluzinationen – die Implementierung von irrealen Elementen in die Realitätswahrnehmung einer Filmfigur – die häufigste Form einer Vermischung von realen und irrealen Elementen darstellen dürften, finden sich auch einige Beispiele für eine Art Umkehrung der Verknüpfung dieser beiden Ebenen, d.h. Fälle eines ›Eindringens‹ von realen Elementen in die mentalen Bilder der Erinnerungswelt(en) einer Figur.

Eines der bekanntesten Beispiele im zeitgenössischen Film für eine solche Vermischung stellt David Cronenberg's Romanadaption *SPIDER* (2002) dar. Der Protagonist Dennis ›Spider‹ Cleg wandelt als stiller, unsichtbarer Beobachter durch seine eigenen (vermeintlich verfälschten) Erinnerungswelten. Ein ähnliches Stilmittel findet sich auch in einer Sequenz in *OLDBOY* (2003), die den Protagonisten Dae-su Oh als ›Zeuge‹ in eine Erinnerung aus seiner Schulzeit integriert. Solche und ähnliche Traum-/Erinnerungslandschaften sollen im Folgenden als *Mindscapes* ¹⁸² bezeichnet werden.

Ein berühmter Vorläufer solcher ›begehbaren Erinnerungswelten‹ findet sich bereits in Ingmar Bergmans *WILDE ERDBEEREN* (1957). Der 78-jährige Isak Borg träumt von der Zeit, als er noch ein junger Mann war, und imaginiert sich dabei selbst (als alter Mann) in die Ereignisse seiner Jugend. ¹⁸³ »We see him [Borg, B.B.] as a witness within his own dream and we also see the past events he watches/remembers/infers.« (Branigan 1992, 104)

Interessant sind solche *Mindscapes*, da – im Gegensatz zu ›klassisch‹ aufgebauten Erinnerungs-/Traumbildern – durch den ›Fremdkörper‹ (die sich erinnernde Figur) in gewisser Weise eine Objektivierung unterbunden oder zumindest abgeschwächt werden kann, wie auch Fabienne Liptay für die Erinnerungsbilder in *SPIDER* feststellt: »Im Falle von *SPIDER* [...] hindert uns die Anwesenheit des Erinnernden im Erinnerungsbild durchgehend daran, den Status visueller Subjektivität zu vergessen.« (2006, 212) In den genannten Beispielen bleibt die Erinnerungs-/Traumwelt relativ klar von der Filmrealität getrennt. *Spider*, *Dae-su Oh* und *Borg* werden selbst zum irrealen Element einer jeweils eindeutig als Traum markierten Sequenz. Genau wie Halluzinationen nicht real werden – Transgressionen in fantastischen Szenarien wie in *In the Mouth of Madness* (1995) hier einmal ausgeschlossen –, lässt die *Mindscape* die narrativen Ebenen nicht kollabieren. Abschließend seien jedoch noch zwei Beispiele vorgestellt, die Filmrealität und Traumwelt stärker verschachteln: *UNDER SUSPICION* (2002) und *MILLENNIUM ACTRESS* (2001).

Under Suspicion

Der Thriller *UNDER SUSPICION*, ein Remake des Klassikers *GARDE À VUE* (1981), besteht fast ausschließlich aus Verhörszenen. Der Polizeichef



Abb. Suspicion01 (14:16)



Abb. Suspicion02 (14:30)



Abb. Suspicion03 (14:47)



Abb. Suspicion04 (16:10)



Abb. Suspicion05 (16:12)



Abb. Suspicion06 (16:18)



Abb. Suspicion07 (16:30)



Abb. Suspicion08 (16:33)

Victor Benezet verdächtigt den prominenten Anwalt Henry Hearst des Mordes an einem jungen Mädchen. Hearst hat die Leiche des Mädchens beim Joggen im Park entdeckt. Benezet befragt ihn auf dem Polizeirevier nach dem genauen Hergang des Fundes. Das Verhör wird zunächst in Form klassischer Schuss-Gegenschuss Einstellungen gezeigt (Suspicion01/Suspicion02). Hearsts Erinnerungsbilder werden durch eine geradezu klassische Transitionsmarkierung eingeleitet – eine Nahaufnahme der Augenpartie (Suspicion03). Die Erinnerungsbilder zeigen Hearst beim Joggen mit seinem Hund, der plötzlich etwas im Gebüsch entdeckt (Suspicion04). Die Sequenz wird durch einen Overlapping Voice-over von Hearst ergänzt. Benezet stellt während der Erinnerungssequenz immer wieder Fragen. Jedoch blendet der Film nicht jedes Mal in das Polizeirevier zurück, sondern integriert Benezet in die Bilder des Parks (Suspicion05). Hearst antwortet auf die Fragen und wendet sich innerhalb der Er-

innerungsbilder dabei der ›Benezet-Version‹ im Park zu. Im weiteren Verlauf der Verhörszene werden weitere Überlappungen generiert. Die Reaktionen der Benezet-Figur im Park sind dabei nicht nur auf den Dialog mit Hearst beschränkt. Benezet kann sich relativ frei in der Mindscape bewegen und die Leiche des Mädchens genauer untersuchen. Die Verknüpfung der beiden Ebenen erfolgt im Wesentlichen über die Positionen der beiden Figuren. ◀184 In Suspicion07 steht Benezet im Polizeirevier links hinter Hearst. Dann beginnt er (in der Polizeirevier-Aufnahme) nach rechts zu laufen und führt diese Bewegung im Erinnerungsbild fort (Suspicion08).

Millennium Actress

Noch komplexer fällt die Verschachtelung im Satoshi Kons Anime *MILLENNIUM ACTRESS* aus. Der Fernsehreporter Genya Tachibana und sein Kameramann Kyoji Ida führen ein Interview mit der Schauspielerin Chiyoko Fujiwara, die einst zu den bedeutendsten japanischen Filmstars gehörte, aber inzwischen zurückgezogen in einem abgelegenen Haus in den Bergen lebt. Chiyoko erzählt von ihrer Schauspielkarriere. Doch ihre Erzählung ist auch eine Reise durch die japanische Filmgeschichte – und durch die Epochen der japanischen Geschichte vom fünfzehnten Jahrhundert bis zum Ende des zweiten Weltkriegs, die über die historischen Szenarien von Chiyokos Filmen in die Handlung von *MILLENNIUM ACTRESS* mit einfließen.

Chiyoko neigt nun dazu, in ihren Erzählungen Realität und Fiktion nach und nach zu vermischen. In ihren Erinnerungsbildern verschmelzen Motive und Ereignisse aus ihren Filmen und ihrem Leben. Filmsets sind häufig nicht sofort als solche erkennbar, einzelne Figuren wechseln ständig die verschiedenen Realitäts- und Zeit-



Abb. Millennium01 (10:00)



Abb. Millennium02 (10:05)



Abb. Millennium03 (10:10)



Abb. Millennium04 (10:12)



Abb. Millennium05 (10:35)



Abb. Millennium06 (12:10)



Abb. Millennium07 (29:50)



Abb. Millennium08 (30:35)



Abb. Millennium09 (31:15)



Abb. Millennium10 (31:25)

ebenen. Das Verschmelzen einzelner Ebenen geht meist von der Inszenierung des Interviews aus. Millennium01 zeigt Genya und Kyoji im Haus von Chiyoko. Die ehemalige Schauspielerin erzählt von ihrer Jugendzeit. In einer Großaufnahme wechselt zunächst der Hintergrund in das Erinnerungsbild über (Millennium02/Millennium03), dann erst wird die alte Chiyoko in die junge Chiyoko überblendet (Millennium04). Chiyoko befindet sich zusammen mit ihrer Mutter im Büro eines Filmproduzenten. Ein Schnitt in die Totale zeigt, dass Genya und Kyoji ebenfalls im Erinnerungsbild präsent sind. Sie sitzen bzw. stehen Chiyoko gegenüber. Die räumliche Position der Figuren wird dabei, wie auch bei den Ebenenwechseln in *UNDER SUSPICION*, in etwa übernommen. Gen-

ya und Kyoji werden von den Figuren in Chiyokos Erinnerungswelt nicht weiter beachtet, lediglich die junge Chiyoko spricht ab und zu mit ihnen und kommentiert die Ereignisse.

Im weiteren Verlauf der Filmhandlung geht *MILLENNIUM ACTRESS* über die ›Überblendungs-Spielereien‹ von *UNDER SUSPICION* hinaus. Genya und Kyoji können sich in der Erinnerungswelt Chiyokos frei bewegen und verfolgen die junge Schauspielerin wie ein Dokumentarfilm-Team (*Millennium*06). Kyoji kommentiert dabei regelmäßig seine Kameraarbeit: »Ich hab alles drauf Chef ... Ich komme mir vor wie ein Paparazzo!«

Genya und Kyoji werden nach und nach immer tiefer in Chiyokos Erzählung hineingezogen. Interessant ist dabei, dass die Figuren in einigen Momenten um den irrealen Status ihrer Umgebung wissen und ihre Situation reflektieren, im nächsten Moment flüchten sie jedoch in Todesangst vor einer Kriegerarmee, die einem der historischen Filme Chiyokos entstammt.

Schließlich greift Genya sogar in die Handlung/Erzählung ein und kommt Chiyoko in dramatischen Situationen – jeweils in ein anderes passendes Kostüm gekleidet – zur Hilfe (*Millennium*07).

Nur ein einziges Mal löst der Film die Ebenenverschmelzungen (scheinbar) logisch auf. Von einer Reitszene, die Genya und Chiyoko in historischen Kostümen zeigt (*Millennium*08), wechselt der Film zurück zum Interview in Chiyokos Haus (*Millennium*09). Chiyoko imitiert eine Reitbewegung, Genya trägt den gleichen Helm wie im Erinnerungsbild (scheinbar handelt es sich um eine Requisite, die er in Chiyokos Haus gefunden hat) und vollführt eine dramatische Kampfbewegung. Der Kameramann Kyoji schaut irritiert und weiß nicht so recht, was er von dem Schauspiel der beiden halten soll. Eine Aufnahme der auf dem Tisch verteilten Filmposter verrät, dass die Reitszene einem von Chiyokos Filmen entstammt. Diese scheinbare Klarheit der Vermischung von Chiyokos Erzählung und Genyas begeisterter Beteiligung löst der Film jedoch sofort wieder in verschachtelten Erinnerungsbildern auf.

Mindscapes und Subjektivierungen

Die ständige Kommentierung der Ebenenwechsel in *UNDER SUSPICION* und *MILLENNIUM ACTRESS* mag sich zunächst eher als Erzählersubjektivität darstellen, jedoch demonstriert gerade *MILLENNIUM ACTRESS*, dass der Fokus bei der Mindscape letztendlich stärker auf Figurensubjektivität liegt. Die Kontrolle über die Erinnerungswelt in *MILLENNIUM ACTRESS* scheint zwar stets bei Chiyoko zu liegen – zumindest gehen die Wechsel der Settings i.d.R. von ihr aus. Jedoch ist der Zuschauer stärker an die Perspektive von Genya und Kyoji gebunden, erforscht mit ihnen zusammen die Erinnerungswelt. Anders formuliert: Chiyokos

(subjektive) Erinnerungswelt durchdringt durch die ständige Vermischung von Filmrealität und Erinnerungswelt zwar beinahe jede Szene des Films (Erzähler-subjektivierung), allerdings wird durch Genya und Kyoji innerhalb der Mindscape eine Form der Figurensubjektivierung integriert, die die Erzählersubjektivierung gewissermaßen von innen heraus überformt.

IV – 3.2 Subjektives (Computerspiel)

Träume und Computerspiele scheinen auf den ersten Blick nicht besonders gut zusammen zu passen, da die häufig irrationalen Traumstrukturen im Grunde den nach klaren Regelsystemen aufgebauten Spielstrukturen entgegenstehen. Dennoch finden sich zahlreiche Beispiele für Traum-Settings im Computerspiel.

In *OBLIVION* kann der Magieschüler Henantier nicht aus seinem Traum erwachen, in den er sich durch einen Zauber hineinversetzt hat (Quest: »Through A Nightmare, Darkly«). Der Avatar tritt mit Hilfe eines magischen Amuletts in die Traumwelt Henantiers ein und bewältigt dort für den Träumenden verschiedene »Mutproben«. Daraufhin kann Henantier aus seinem Traum erwachen. Diese Mutproben sind im Wesentlichen ähnlich wie die »üblichen« Quests in *OBLIVION* strukturiert. Der »Test of Perception« ist ein Plattform-Puzzle, der »Test of Resolve« ein Kampf gegen Monster (»Dreamworld Minotaurs«). Im Grunde handelt es sich bei der Traumwelt also um einen Dungeon mit »surrealistischen Texturen«. Weitere Beispiele für solche »spielbaren Träume« finden sich etwa in *Sam And Max Episode 1: Culture Shock* (2006), *Dreamfall: The Longest Journey*, *Okami* (2006), *Fahrenheit*, *Psychonauts* (2005), *Silent Hill 3* (2003), in der *Max Payne*-Reihe, in *Sanitarium* (1998) oder auch bereits in *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (1991). ◀185

Diese Traum-/Erinnerungswelten des Computerspiels passen im Grunde nicht in das vorgestellte Schema von Johannes Schmitt (vgl. Kap. IV – 3.1 (*Traumfunktionen*)), denn es handelt sich weder um klassische Rätselträume (Traumerlebnis und anschließende Traumdeutung), noch um eine Traum-/Realitätsvermischung als Ausdruck psychischer Störungen. Vielmehr funktionieren die Träume innerhalb der normalen Levelstrukturen eines Spiels und greifen zwar Traumotive als »Kulisse« auf, überformen das irrationale Moment des Traumbilds jedoch durch logisch aufgebaute Spielmechaniken. Die Traum-/Erinnerungswelten werden somit gewissermaßen zu eigenständigen Parallelwelten, deren Handlungsoptionen (Quests) teilweise unabhängig von den höheren (narrativen) Ebenen funktionieren. Die Traumwelten müssen *durchgespielt*, nicht (im Sinne einer Traumdeutung) *enträtselt* werden. ◀186

Splitscreen-Dream

Abgesehen von dieser i.d.R. unterschiedlichen Strukturlogik von Film- und Spiel-Traum lassen sich bei der Einbindung der Traumelemente jedoch durchaus diverse Parallelen aufzeigen. In *Overclocked* muss der Protagonist David McNamara fünf Insassen einer psychiatrischen Anstalt hypnotisieren, um auf deren Erinnerungen zugreifen zu können. David erhält aus den Krankenakten der Patienten Hinweise (bspw. Codewörter), mit denen er bestimmte Erinnerungssequenzen auslösen kann. Durch die Verknüpfung der verschiedenen Erinnerungen von fünf Patienten kann David nach und nach das Rätsel um die mysteriöse (gemeinsame) Vergangenheit der Anstaltsinsassen auflösen.

In *Overclockedo3* kniet David vor einem der Patienten und hypnotisiert ihn mit einem Pendel. Der Patient beginnt seine Erinnerung zu schildern, beschreibt ein Metallgitter und einen tiefen Schacht. Der Bildschirm wird geteilt. Auf der rechten Seite wird die Erinnerungswelt des Patienten sichtbar (*Overclockedo4*). Eine Einblendung verrät den Zeitpunkt der Erinnerung (*Overclockedo4*, links unten). Das Erinnerungsbild vergrößert sich und ersetzt schließlich die normale Ansicht (*Overclockedo5*). Der Spieler steuert in der folgenden Sequenz nun nicht mehr David, sondern den Patienten, der durch seine Erinnerungswelten wandelt und dort Adventure-typische Kombinationsrätsel löst. An einer bestimmten Schlüsselstelle bricht die Erinnerungssequenz (oder besser: das Erinnerungs-Level) ab, das Spiel schaltet zur Hypnosesituation zurück und der Spieler steuert wieder David.

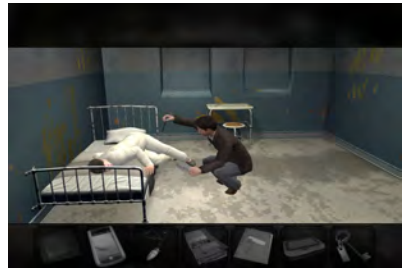


Abb. Overclockedo3
(Kapitel 1: Zerbrochenes Glas)

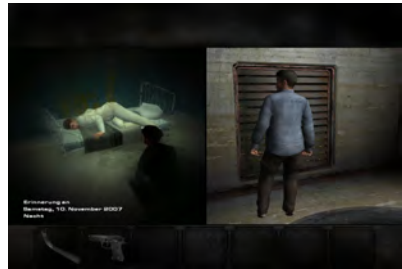


Abb. Overclockedo4
(Kapitel 1: Zerbrochenes Glas)



Abb. Overclockedo5
(Kapitel 1: Zerbrochenes Glas)

Halluzinationen

Da in Kap. V – 2 die Einbindung und Funktion von Halluzinationen im Computerspiel noch ausführlich diskutiert wird, beschränkt sich dieser Abschnitt auf zwei kurze Beispiele: (1) Halluzinationen, die deutlich als solche durch visuelle Stilisierungen gekennzeichnet sind, in diesem Fall Geistererscheinungen **187**; (2) Halluzinationen, die den Spieler täuschen und nicht sofort als irrealer Elemente erkannt werden.

Ad 1. In *THE DARKNESS* durchquert der Protagonist Jackie Estacado die ausgebrannte Ruine des Waisenhauses, in dem er aufgewachsen ist. Die Räumlich-



Abb. Darkness12
(Chapter 1: St. Mary's Orphanage)

keiten rufen dabei immer wieder Erinnerungen an seine Jugend wach. Jackie sieht sich als kleinen Jungen in verschiedenen kurzen Szenen (*Darkness12*), die jeweils beim Betreten eines bestimmten Raumes ausgelöst werden (geskripte Events). Jackies Erinnerungselemente sind dabei deutlich als solche erkennbar. Die Figuren sind monochrom und halb transparent.

Eine sehr ähnliche Einbindung von solchen kurzen ›ortsgebundenen‹ Erinnerungsszenen findet sich in *Bioshock* (2007). Auch hier werden an bestimmten Wegpunkten kurze Erzählsequenzen durch die Überlagerung der Spielwelt mit Geistererscheinungen ausgelöst.

Im Comic-Shooter *XIII* (2003) gibt es ebenfalls Überlagerungen durch Erinnerungselemente, die durch das Erreichen von Wegpunkten aktiviert werden. Hier wird allerdings die komplette Umgebung mit einem Monochrom-Filter überzogen.

Alle drei Titel nutzen die Geistererscheinungen/Erinnerungsbilder somit als eine Möglichkeit, narrative Elemente – Cutscenes im weiteren Sinne – stimmig in die Spielwelt einzuflechten.

Ad 2. Ein weiteres Mal *THE DARKNESS*: Jackie befindet sich in einer bizarren Traumwelt, einer surrealistischen Darstellung der Schützengräben des ersten Weltkriegs. Die Welt ist von einem dichten Nebel überzogen (*Darkness13*), zudem erschweren ständige Blitz- und Granateneinschläge die Orientierung. Jackies Feinde in dieser Traumwelt sind untote, halb verwesene Leichen deutscher Soldaten. In *Darkness14* **188** erscheint bei einem Blitzeinschlag plötzlich einer dieser Soldaten direkt vor Jackie und verschwindet wenige Augenblicke später mit dem Blitzlicht wieder (*Darkness15*). Jackie kann den Soldaten nicht durch Waffengewalt verletzen/töten. Der Soldat zielt zwar auf Jackie, feuert

aber nicht. Die Schockwirkung der Halluzination verstärkt sich hier interessanterweise vor allem durch den Umstand, dass sie eine Spielhandlung – das Schießen auf Feinde – evoziert. So wird der irrealer Status ¹⁸⁹ der Soldatenfigur gewissermaßen auch durch das Austesten von Spielmechaniken aufgedeckt. Da die Figur scheinbar nicht wie andere Feinde auf die Spielmechanik »Erschießen« reagiert, kann sie als Halluzination des Avatars interpretiert werden.

Mindscapes II

Ein außergewöhnliches Beispiel einer Mindscape im Computerspiel findet sich im Action-Adventure ASSASSIN'S CREED. Einige Perception-Stilisierungen des Spiels wurden bereits diskutiert (Kap. IV – 2.4 (*Interactive Dynamic Perception Shot* und *AufmerksamkeitsFOKUS*)). Dieses Kapitel wird sich nun ausführlicher dem Aufbau des Szenarios und der Hintergrundgeschichte widmen.

Zunächst soll eine Beschreibung der bemerkenswerten Eröffnungssequenz des Spiels, die als eine Art partiell interaktiver Prolog präsentiert wird, erfolgen. Die erste Szene des Spiels hat wenig mit klassischen Eröffnungssequenzen gemeinsam. Der Prolog beginnt mit einer überbelichteten Ansicht, die den Protagonisten Altaïr (Assassin13, der Mann mit der weißen Kapuze in der Bildmitte) inmitten einer Gruppe (buchstäblich) gesichtsloser Menschen zeigt. Die Körper und die Kleidung der Figuren wirken seltsam glatt und konturlos, weisen keinerlei Details wie Verzierungen oder Schmutzflecken auf. Immer wieder treten Störungen in Form von Farbflimmern oder Streifen im Bild auf. Am linken Rand werden für Sekundenbruchteile Tutorial-Anweisungen eingeblendet (Assassins14/Assassins15). Der Avatar lässt sich zwar steuern, jedoch zieht jede Bewegung starke Schlieren nach sich, was die Orientierung in der ohnehin schon stark verfremdeten Umgebung weiter erschwert (Assassin16). Die Szene ist mit einem merkwürdigen Klangteppich aus Sphärangeräuschen unterlegt. Eine tiefe Männerstimme rezitiert einen weitgehend



Abb. Darkness13 (Chapter 2: Hills)



Abb. Darkness14 (Chapter 2: Hills)

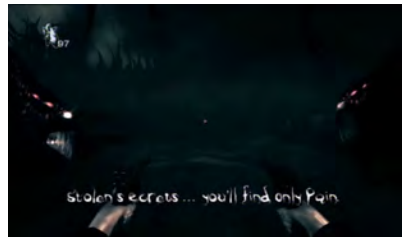


Abb. Darkness15 (Chapter 2: Hills)



Abb. Assassin13 (Prolog)



Abb. Assassin14 (Prolog)



Abb. Assassin15 (Prolog)

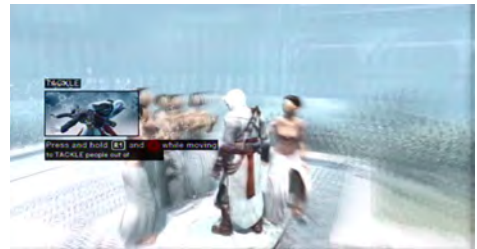


Abb. Assassin16 (Prolog)



Abb. Assassin17 (Prolog)

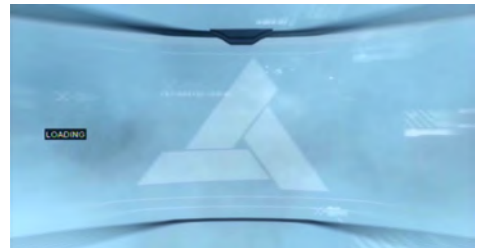


Abb. Assassin18 (Prolog)



Abb. Assassin19 (Prolog)



Abb. Assassin20 (Prolog)

unverständlichen Text. Für einen kurzen Moment wird die Ansicht von einer weißen Fläche überstrahlt, dann wird die Darstellung jeweils für Sekundenbruchteile von Bildern einer großen altertümlichen Stadt überlagert (Assassin17). Altaïr bleibt auch in dieser Ansicht steuerbar, eine Orientierung ist jedoch aufgrund der Effektüberlagerungen kaum möglich. Eine Frauenstimme ist zu hören.

Frauenstimme: He's got a problem ... I can't anchor him to the memory ... to much psychological trauma ...

Die Stimme spricht weiter, verliert sich in medizinischen Details. Dann spricht eine Männerstimme – jedoch eine andere als diejenige, die am Anfang der Szene zu hören war.

Männerstimme: Desmond I need you to try and relax ...

Die beiden Stimmen diskutieren.

Männerstimme: We're going to try and take you out.

Die Ansicht wird wieder weiß, blendet dann in einen Ladebildschirm über (Assassin18). Es folgt eine weitere Weißblende, dann ein völlig anderes Szenario. Es scheint sich um eine POV-Aufnahme zu handeln. Eine junge Frau beugt sich über den Blickträger (Assassin19).

Junge Frau: You're okay?

Es ist die gleiche Frauenstimme. Es folgt ein Schnitt in eine Totale (Assassin20). Die Darstellung ist fast monochrom und von dünnen Streifen durchzogen (– das Bild einer Überwachungskamera?). Die Ansicht zeigt ein futuristisches Labor, die junge Frau und ihren Kollegen sowie den Blickträger, der sich langsam erhebt.

Abenteuer im Animus

Der Mann, der am Ende des Prologs erwacht, heißt Desmond Miles und wird im Jahr 2012 gegen seinen Willen in einem Labor festgehalten. Die Wissenschaftler versuchen mit einer Maschi-



Abb. Assassin21 (Tutorial)

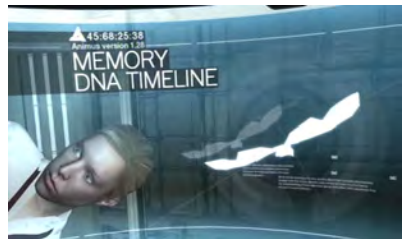


Abb. Assassin22 (Tutorial)



Abb. Assassin23 (Tutorial)

ne namens »Animus« – deren Name nicht zufällig eine Referenz an C. G. Jungs Archetypenlehre darstellt – auf Desmonds Gedächtnis zuzugreifen. Der Animus kann über die DNA die Erinnerungen der Vorfahren eines Menschen auslesen. Desmonds Urahnen waren Mitglieder des legendenumwobenen Ordens der Assassinen. Über Desmonds Erinnerungen, die in seinen Genen gespeichert sind, versuchen die Wissenschaftler nun die Geheimnisse dieses Ordens zu ent-

schlüsseln. Es gibt dabei jedoch ein Problem: Einige Erinnerungen von Desmonds Vorfahren sind ›gesperrt‹. Desmond muss deshalb diese Erinnerungsabschnitte erneut ›durchleben‹, oder besser gesagt: mit Hilfe des Animus durchspielen.

Die Matrix-meets-Dan-Brown Hintergrundgeschichte von ASSASSIN'S CREED wird an dieser Stelle nicht weiter verfolgt. Untersucht werden soll im Folgenden vielmehr die strukturelle Einbindung des Animus'. Desmond dringt mit Hilfe dieser Maschine in die Erinnerungswelt seines Vorfahren Altaïr ibn La-Ahad ein. Der Prolog zeigt eine Fehlfunktion des Animus. Die Maschine ist nicht richtig kalibriert, die Darstellung der Erinnerungswelt wird von technischen Störsignalen überlagert. Das auf den Prolog folgende Tutorial-Level zeigt nun die Kalibrierung des Animus'.

Desmond wird im Labor aus einer Third-Person-View gesteuert. Legt er sich in den Animus (Assassin21), wechselt die Ansicht in eine First-Person-View. Ein halbtransparentes halbkreisförmiges Display fährt aus dem Rand der Liegefläche hervor über Desmonds Blickfeld. Zunächst wird das Display zur Einblendung von Grafiken zur Veranschaulichung der Funktionsweise des Animus' genutzt (Assassin22). Danach dient die Anzeigefläche aber vor allem als – intradiegetisches – Interface. Über die Veränderung der Blickrichtung können die verschiedenen ›Level‹ – Erinnerungsabschnitte – angesteuert (Assassin23), aber auch Darstellungs- und Steuerungs-



Abb. Assassin24 (Tutorial)



Abb. Assassin25 (Tutorial, Detail Assassin24)



Abb. Assassin26 (Tutorial)

Optionen angewählt werden. In den Labor-Levels von ASSASSIN'S CREED gibt es kein HUD-Interface. Die komplette Spielsteuerung erfolgt über das narrativ eingebundene Animus-Display.

Zum Tutorial: Der zweite Kalibrierungsversuch des Animus verläuft erfolgreicher. Altaïr wird in einer scheinbar nur aus einem bläulichen Nebel bestehenden Umgebung gezeigt (Assassin24). Durch den Nebel schweben Zeichenketten – Fragmente aus dem Programmcode des Animus. In der linken oberen Ecke des Bildschirms wird ein »Synchronisations-Statusbalken« angezeigt, der die Stärke der Verbindung zwischen Altaïrs Bewusstsein und dem Animus visualisiert. Der Statusbalken funktioniert im späteren Spiel wie eine Lebensenergie-Anzeige. Jeder feindliche Treffer stört die Synchronisation. Sinkt der Statusbalken auf Null, wird die Verbindung zwischen dem Animus und dem User unterbrochen – Desmond erwacht. Altaïrs »Tod« in der Erinnerungswelt wird so gewissermaßen durch die höhere diegetische Ebene »abgefangen«.¹⁹⁰

Eine Frauenstimme – diesmal nicht die der Wissenschaftlerin, sondern die »Sprachausgabe« des Animus – erklärt die Steuerung. Im Grunde unterscheiden sich die Bewegungsoptionen nicht wesentlich von der Steuerung anderer aktueller Third-Person-Action-Adventures¹⁹¹, allerdings wird in ASSASSIN'S CREED auch die Avatar-Steuerung durch ein »Puppeteering Concept« (Assassin25) diegetisch plausibilisiert. Im weiteren Verlauf des Tutorial tauchen die gesichtslosen Figuren aus dem Prolog wieder auf (Assassin26). Mit Hilfe dieser »Puppen« werden die grundlegenden Spielmechaniken (Kämpfen, Schleichen etc.) eingeübt.

Spielwelten in Spielwelten

Die Animus-Systemebene funktioniert im weiteren Verlauf des Spiels stets als Übergang zwischen Desmonds Realität und seiner Erinnerungswelt. Desmond legt sich in den Animus und startet einen Erinnerungsabschnitt; es folgt ein Ladebildschirm in Form der Nebel-Umgebung (Assassin27), dann eine Überblendung in die Erinnerungswelt – das heilige Land im Jahre 1191 (Assassin28). Altaïr kehrt in bestimmten Schlüsselszenen der Spielhandlung immer wieder auf die Systemebene zurück. Im Falle eines erfolgreichen Attentats blendet der Animus im



Abb. Assassin27



Abb. Assassin28

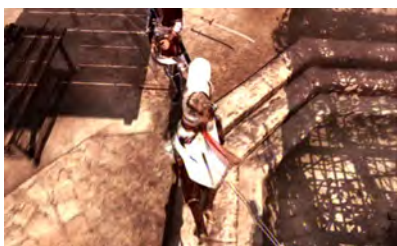


Abb. Assassin29 (Chapter 2: Tamir)



Abb. Assassin30 (Chapter 2: Tamir)

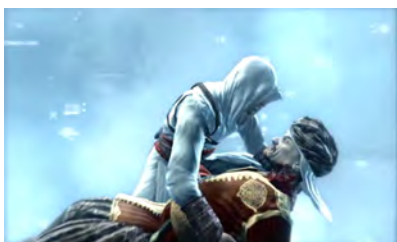


Abb. Assassin31 (Chapter 2: Tamir)

Moment des Mordes in die Nebel-Umgebung zurück (Assassin29-Assassin31). Altaïr und sein Opfer werden aus der Erinnerungswelt herausgetrennt. Der Ladebildschirm funktioniert so als eine Art ›Zwischenwelt‹, während das sterbende Opfer seine letzten Worte spricht.

Der Animus ist in der Darstellung der Erinnerungswelt fast durchgängig durch HUD-Interface Anzeigen präsent (Assassin32). Er funktioniert als Lebensenergie- bzw. Synchronisations-Anzeige (links oben), Radar (rechts unten), Waffen-Menü (links unten) und zeigt Steuerungsoptionen an (rechts oben). Zudem werden die schwebenden Programcode-Zeichen aus der Systemebene auch in die Ansicht der Erinnerungswelt integriert und dienen zur Hervorhebung wichtiger Figuren und Gegenstände. Gerade dieses Stilelement ist hier von besonderem Interesse, denn es wird i.d.R. mit den bereits vorgestellten Perception-Effekten (vgl. Kap. IV – 2.4 (*AufmerksamkeitsFOKUS*)) kombiniert. In Assassin32 kommt zur Hervorhebung von Altaïrs Aufmerksamkeitsfokus ein Unschärfe-Effekt zum Einsatz, der als Perception interpretiert werden kann. Zusätzlich wird der Mann, den Altaïr verfolgt, aber auch durch die Programcode-Zeichen markiert. Somit vermischen sich in der Mindscape von ASSASSIN'S CREED verschiedene Stilisierungstechniken – Perception-Effekte ›von innen‹, d.h. von der Figur ausgehend, und wei-

tere Akzentuierungen ›von außen‹, vom Animus ausgehend. Im Fall der Programcode-Zeichen ist die Trennung der beiden Stilisierungen noch recht eindeutig möglich. Bei anderen Effekten, wie der hellen Markierung der Figuren im Eagle Eye-Modus (Assassin33), fällt die Zuordnung weniger eindeutig aus. Zwar wird in der Hintergrundgeschichte dieser Stilisierungseffekt den Assassinen-Instinkten Altaïrs zugeschrieben, die Markierung wirkt jedoch wesentlich ›unnatürlicher‹ – ›technischer‹ – als die Unschärfe-Effekte. Hier zeigt sich nun, dass die ›technische Ergänzung‹ der Perception-Stilisierungen durch die Animus-Effekte nicht zwangsläufig zu einer Abschwächung der Subjektivie-

rungsstrategien führen muss. Vielmehr wird das Formenrepertoire durch die technische Überformung der Mindscape erweitert oder zumindest durch variable Zuschreibungsmöglichkeiten flexibler gestaltet.

Die verschiedenen Ebenen des Szenarios von ASSASSIN'S CREED werden, wie der Prolog und das Tutorial zeigen, recht aufwendig eingeführt. Die Nutzung des Animus zur diegetischen Einbindung von Spielfunktionen wird sehr konsequent umgesetzt und betrifft nahezu sämtliche Spielstrukturen (Game Over, Restart, HUD-Interface, Ladebildschirm), die normalerweise mit narrativen Szenarien weitgehend inkompatibel sind. Zudem generiert die Dopplung der Avatarfigur, die durch das Szenario von ASSASSIN'S CREED entsteht, eine interessante Spannung zwischen Erzähl- und Spielfigur. Zwar funktioniert Altaïr spielerisch gesehen als intradiegetischer/zentrierter/direkter Point of Action, narrativ steuert aber Desmond Altaïr. Steuert der Spieler nun also Altaïr direkt oder steuert der Spieler vielmehr Desmond, der wiederum Altaïr durch den Animus steuert?



Abb. Assassin32



Abb. Assassin33

IV – 3.3 Form-Vergleich V: Fremdkörper/Überlagerungen

Während die Traumsequenzen im Film – sei es in Form von Rätseln oder als Ausdruck psychischer Störungen – und die meist nur als außergewöhnliche Kulisse dienenden Traumsettings im Computerspiel oft weitgehend unterschiedliche Charakteristika aufweisen, fällt der intermediale Vergleich bei mentalen Bildern in Form von Mindscapes schon weitaus komplexer aus. So können in filmischen Mindscapes die Ebenenverschachtelungen von UNDER SUSPICION und MILLENNIUM ACTRESS durch das ständige Aufbrechen der Erinnerungsbilder durch andere Figuren zwar scheinbar keine vergleichbar intensive Kopplung zwischen Erinnerungsbild und einer sich erinnernden Figur, wie sie bspw. in SPIDER auftritt, generieren. Jedoch können sie das Spannungsmoment, das durch die Ebenenüberblendungen entsteht, aufgrund der vielfältigen Verschachtelungsvariationen häufig länger aufrecht erhalten – so erstreckt sich die Mindscape in MILLENNIUM ACTRESS beinahe über die komplette Laufzeit des Films.



Abb. Millennium11 [Millennium05]



Abb. Millennium12 (29:50) [Millennium07]



Abb. Assassin34 [Assassin05]



Abb. Assassin35 [Assassin 11]

Im Vergleich zur Mindscape in MILLENNIUM ACTRESS fällt die Subjektivierung bei ASSASSIN'S CREED einerseits schwächer aus, vor allem weil der ›Erzähler‹ in diesem Fall nicht die sich erinnernde Figur ist (wie etwa in PRINCE OF PERSIA, vgl. Kap. IV – 4.4 (*Interaktive Rückblenden*)), sondern der Animus¹⁹², andererseits spielen Subjektivierungsstrategien in Form von Filtereffekten (Perception) aber eine wesentlich größere Rolle.

So finden sich visuell zwei grundlegend unterschiedliche Strategien. MILLENNIUM ACTRESS platziert die beiden Reporter zwar als Fremdkörper in der Erinnerungswelt, passt sie aber rein visuell nahtlos in diese Welt ein. ASSASSIN'S CREED hingegen lässt die Kohärenz der Erinnerungswelt weitgehend unangetastet, *überlagert* sie aber durchgängig mit Animus-Anzeigen, die z.T. als Perception-Effekte funktionalisiert werden (Millennium11/Millennium12 und Assassin34/ Assassin35).

So ergibt sich bei Mindscapes mit Zunahme der Komplexität des Szenarios im Grunde eine ähnliche Tendenz wie im Fall von Perception-/Projection-Effekten: Filmische Erzählungen scheinen häufig eher einer zunehmenden Nivellierung der Ebenenverschachtelungen entgegen zu streben, d.h. der ir-/reale Status verschiedener Elemente neigt zu Ambivalenzen (vgl. MILLENNIUM ACTRESS oder auch SPIDER); im Computerspiel hingegen bleibt die Ebenentrennung i.d.R.

recht stabil, die visuelle Komplexität durch Überlagerungen der Perception-Effekte erhöht sich jedoch zunehmend. **193**

IV – 4 Sonderformen

Vier Sonderfälle von Figurenperspektivierungen sollen im Folgenden noch ergänzt werden. Die Auswahl erhebt natürlich keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit, versucht aber die wichtigsten hier bislang noch nicht diskutierten Subjektivierungsformen des zeitgenössischen Films/Computerspiels abzudecken. Das Kapitel zu Splitscreen-Techniken ist vor allem auch als eine Ergänzung zu Branigans Ausführungen zu sehen, da diese Sonderform in *Point of View in the Cinema* (1984) schlicht nicht genannt wird. Beispiele für die technisch erweiterte Sicht und die Machinic Vision finden sich zwar bei Branigan (vgl. 1984, 104), allerdings werden diese nur sehr knapp behandelt. Eine ausführlichere Diskussion dieser Form scheint jedoch insb. aufgrund ihrer großen Verbreitung im Computerspiel angebracht. Subjektivierungsstrategien in Form von Zeitmanipulationen finden bei Branigan ebenfalls keine Erwähnung, sollen hier aber aufgrund ihrer hochinteressanten Möglichkeiten bei Wechselwirkungen mit Spielmechaniken ausführlicher diskutiert werden. Schließlich bleibt der Sonderfall Voice-over als Variante einer Überlagerung von Filmrealität und Subjektivem, die deshalb als Sonderform aufgeführt werden muss, weil hier grammatikalische Zuordnungselemente zum Tragen kommen, die bei keiner der anderen Formen auftreten.

Für diese Sonderfälle wird auf Vergleichskapitel verzichtet, da sie lediglich als kurze Ergänzungen zu den drei ausführlicher diskutierten Hauptformen dienen. Auf prägnante Unterschiede und Gemeinsamkeiten wird direkt in den jeweiligen Film-/Computerspiel-Abschnitten verwiesen.

IV – 4.1 Splitscreen

Splitscreen-Techniken sind im zeitgenössischen Kino keine Seltenheit. **194** Das geteilte Bild ermöglicht dabei entweder die blickende Figur und das anvisierte Objekt oder (im Fall von reziproken POV-Strukturen) beide Blickträger/Objekte gleichzeitig darzustellen.

Darren Aronofskys modernes Meisterwerk *REQUIEM FOR A DREAM* (2000) macht von Splitscreen-Techniken ausgiebig Gebrauch. Das erste Beispiel zeigt eine Kombination aus blickender Person und anvisiertem Objekt. Die tabletten-süchtige Sara Goldfarb sortiert ihre tägliche Schlankheitspillen-Dosis (*Requiem* 08). Das Abzählen der einzelnen Tabletten wird dabei in verschiedenen



Abb. Requiem08 (30:30)



Abb. Requiem09 (30:32)



Abb. Requiem10 (01:10)



Abb. Requiem11 (01:15)

Großaufnahmen gezeigt (Requiem09). Im Grunde kann hier keine POV-Aufnahme vorliegen, da Sara ihre Position nicht ändert. Jedoch visualisiert dieses »unmögliche Heranzoomen« gewissermaßen Saras Aufmerksamkeitszentrum. Diese Technik wurde hier bereits mit Edward Branigan als »dynamic perception shot« (1984, 81) benannt.

Die Eröffnungssequenz des Films wird ebenfalls als zweigeteiltes Bild realisiert. Allerdings werden hier nicht die blickende Figur und das anvisierte Objekt in einem Bild kombiniert, sondern eine POV-Struktur in der linken Bildhälfte (zusätzlich durch eine Schlüsselloch-Maske verdeutlicht) mit objektiven Aufnahmen auf der rechten Seite (Requiem10/Requiem11). Die objektive Ansicht verbessert zwar die Orientierung innerhalb der Szene, schwächt aber gleichzeitig auch die Wirkung der POV-Struktur als Subjektivierungsstrategie. Denn durch die stets präsente alternative Ansicht der Szene entfällt die Funktion der Informationskanalisierung durch die POV-Aufnahme. Die eigentlich durch das Schlüsselloch stark beschränkte Perspektive Saras wird so durch die objektive Ansicht ständig aufgebrochen.

Ein drittes Mal REQUIEM FOR A DREAM: Die Szene enthält keine vollständigen POV-Strukturen, nur Aufnahmen der Blickenden. 195 Harry Goldfarb und seine Freundin Marion Silver liegen sich gegenüber. Ihre Gesichter sind etwa einen

halben Meter voneinander entfernt. Der Film verkürzt diesen Abstand durch eine Splitscreen-Struktur (Requiem12). Besonders interessant sind die weiteren Einstellungskombinationen der Szene (Requiem13/Requiem14). Die Aufnahme des/der blickenden Harry/Marion wird mit Detailaufnahmen von über den Körper des Partners streichelnden Fingern kombiniert. Solche extremen Nahaufnahmen werden häufig als Projection-Effekt zur Darstellung von haptischen Sinnesreizen genutzt (vgl. Kap. IV – 2.3). Ihre Kombination mit Blickstrukturen funktioniert an dieser Stelle ausgezeichnet und verstärkt den intimen Charakter der Szene. Allerdings ist hier nicht unwichtig, dass die Splitscreen-Technik zu diesem Zeitpunkt im Film durch den fortwährenden Gebrauch bereits etwas von ihrem Novitätscharakter verloren hat, und sich somit das technisch-stilistische Attraktionsmoment zu Gunsten empathischer Kopplungsmöglichkeiten reduziert.

IN THE RULES OF ATTRACTION zeigt der Splitscreen Sean Bateman und Lauren Hynde auf dem Weg zum College. Auf dem verlassenen Flur vor dem Unterrichtsraum treffen die beiden aufeinander (Rules09) und beginnen ein Gespräch, das durchgängig in einer reziproken POV-Struktur realisiert wird. Am Ende der Unterhaltung erfolgt in beiden Einstellungen ein Schwenk (Rules11), der den Bildausschnitt jeweils auf eine

Seitenansicht zurückführt. Am Ende verschmelzen die beiden Bilder – digitale Nachbearbeitungstechniken machen es möglich – schließlich passgenau.

Da die Szene beide Blicke gleichwertig behandelt, lässt sich hier sehr gut verdeutlichen, dass reziproke POV-Strukturen in ihrer Grundform eher schlecht für Subjektivierungen geeignet sind, da sie kaum Dominanzen zulassen. Die POV-Aufnahme ist gleichzeitig auch das Bild eines Blickträgers – die beiden Subjektivierungen löschen sich so gewissermaßen gegenseitig aus bzw. schwächen sich stark ab. Allerdings wird sich häufig kein solches Gleichgewicht einstellen, da die reziproken POV-Strukturen über die Montage – anders



Abb. Requiem12 (16:00)

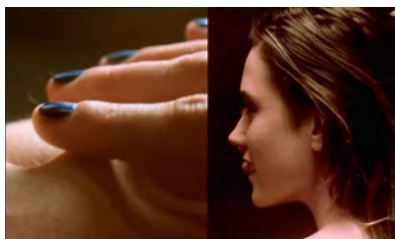


Abb. Requiem13 (16:05)

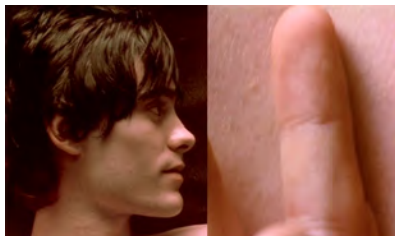


Abb. Requiem14 (16:10)



Abb. Rules09 (34:40)



Abb. Rules10 (34:45)



Abb. Rules11 (35:48)



Abb. Rules12 (35:50)

als im vorliegenden Beispiel – maßgeblich beeinflusst (unterschiedliche Dauer einer Einstellung etc.) und zusätzlich durch weitere Subjektivierungsstrategien überformt werden können (vgl. hierzu Kap. IV – 4.4 (*The End of the World*)). Die Beispiele zeigen, dass POV-Strukturen auch in geteilten Bildern funktionieren können, jedoch wird der Subjektivierungseffekt meist abgeschwächt – im zweiten Beispiel durch eine parallele objektive Darstellungsvariante (Rules09-Rules12), im letzten Beispiel durch eine Art ›reziprok-simultane‹ Struktur. Zudem stellen die Splitscreen-POV-Strukturen – anders als unzählige auf diese Weise visualisierte Telefongespräche – eine eher ungewöhnliche Variante der Bildteilung dar und lenken die Aufmerksamkeit auf die technisch-inszenatorischen Aspekte – gerade im Fall der außergewöhnlichen Umsetzung dieses letzten Beispiels (insb. Rules11/Rules12).

Splitscreen (Computerspiel)

OVERCLOCKED ist eines der eher seltenen Beispiele für den Einsatz von Splitscreen-Techniken im Computerspiel. 197 David McNamara befindet sich im Flur einer psychiatrischen Anstalt. Die Zimmer- oder vielmehr Zellentüren der Patienten sind verschlossen (Overclocked 06). David kann lediglich einen Blick durch die Sichtluken der Türen werfen. Ein Mausklick auf eine der Sicht-



Abb. Overclockedo6

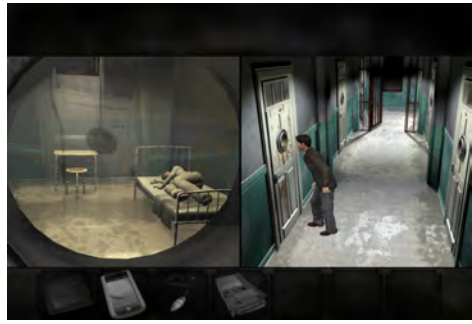


Abb. Overclockedo7



Abb. Overclockedo8

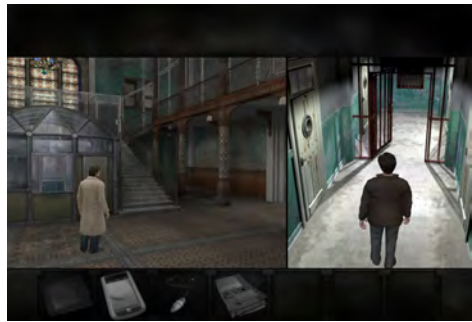


Abb. Overclockedo9

luken ermöglicht es, die Option »Betrachten« auszuwählen. Von der linken (in anderen Fällen auch von der rechten) Bildschirmseite schiebt sich eine zweite Darstellung ins Bild, die Davids POV zeigt (Overclockedo7).¹⁹⁸

OVERCLOCKED benutzt Splitscreen-Techniken auch in anderen Locations zur Darstellung von Davids POV (Overclockedo8). Allerdings werden diese Sequenzen häufig durch das Erreichen eines Wegpunkts ausgelöst (geskriptetes Ereignis), d.h. der POV kann nicht bewusst selbst ausgewählt werden. Zudem wird auch nicht grundsätzlich Davids POV repräsentiert (Overclockedo9).¹⁹⁹

Als Subjektivierungsstrategie scheint die Variante Overclockedo7 am besten zu funktionieren, da hier die POV-Darstellung einen Raum zeigt, der in der normalen Ansicht (Overclockedo3) nicht einzusehen ist und auch (zu diesem Zeitpunkt im Spiel) noch nicht betreten werden kann. Der Blick durch die Sichtluke ist gewissermaßen die einzig »logische« Darstellungsweise – anders bspw. als die POV-Einstellung des Schreibtisches in Overclockedo2 (vgl. Kap. III – 4.2). Zu-

dem wird hier die POV-Ansicht in Overclocked07 noch durch den Lukenrahmen (sekundäres Merkmal) betont.

IV – 2 Technisch erweiterte Sicht & Machinic Vision

Die im Folgenden vorgestellten Beispiele lassen sich, ähnlich wie Alexandrias ›einäugige‹ POV-Aufnahmen (vgl. Kap. IV – 2.1, Fallo3/Fallo4), nur bedingt als Perception Shots einordnen. Es geht um den Einsatz von Ferngläsern und anderen ›Sehhilfen‹, die zwar einerseits letztlich keine Hinweise auf den physischen/psychischen Zustand der blickenden Figur geben, andererseits aber eine Veränderung der Sicht zur Folge haben. Anders formuliert: Die Darstellung

wird hier zwar nicht durch die Figur, sondern durch die technische Apparatur gefiltert, die Filterung betrifft aber auch die Wahrnehmung der Figur – und somit gehen die Bildveränderungen durch diese technischen Hilfsmittel über die Funktion von »secondary cues« (vgl. Branigan 1984, 106) hinaus.

Im zeitgenössischen Kino findet sich eine Vielzahl von technischen ›Spielereien‹, die das ursprüngliche Konzept solcher optischen Hilfsmittel noch erweitern. Neben den üblichen Hightech-Ferngläsern (200 (ggf. mit Nachtsicht- und Infrarotmodus) begegnen dem Zuschauer solch sonderbare Erfindungen wie die »Schuffstein Glasses« in Guillermo del Toros Fantasy-Abenteuer HELLBOY II: THE GOLDEN ARMY (2008), die es dem Träger erlauben, übernatürliche Wesen, die sich als Menschen tarnen, in ihrer wahren Gestalt zu sehen. So entpuppen sich scheinbar harmlose alten Damen als nicht ganz so harmlose Riesenmadden (Hellboy01-Hellboy03).

Ein weiteres technisches Kuriosum ist ein (einem Head-Mounted-Display nicht unähnlicher) Monitor-Helm, der es Agent Doug Carlin in DÉJÀ VU (2006) erlaubt 4 Tage und 6 Stunden in die Vergangenheit zu sehen. Auf diese Weise ist der gleiche Ort in zwei verschiedenen Zeitebenen im gleichen Bild sichtbar (Dejavu01/Dejavu02).

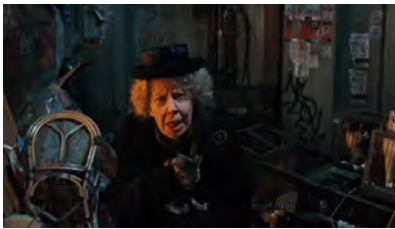


Abb. Hellboy01 (40:18)



Abb. Hellboy02 (40:22)

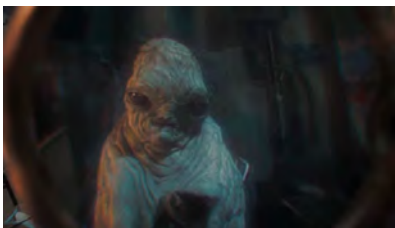


Abb. Hellboy03 (40:23)

Gerade die technisch aufwändigeren Varianten scheinen die Grenze zum Perception Shot manchmal zu verwischen. Allerdings – und dieser Aspekt erscheint entscheidend – verweisen die Veränderungen i.d.R. nicht primär auf die sehende Figur, sondern auf die technische Apparatur.◀201 So findet zwar einerseits häufig eine Subjektivierung statt, weil die Figur in ihrer Funktion als »Informationsschleuse« (Genette 1998, 242) gestärkt wird, andererseits droht die »Technologie-Faszination« aber auch das subjektivierende Moment zu überlagern.

Einen Sonderfall der technisch erweiterten Sicht bildet der Blick eines Roboters, eines Cyborgs oder eines Computers – Alexander Galloway spricht hier von »computerized, cybernetic, or machinic vision« (Galloway 2006b, 53) –, denn hier stellt sich nun die Frage, ob es sich um eine technisch erweiterte Sicht, einen Perception Shot oder im Grunde gar einen ungefilterten Blick handelt? Dieses doch etwas merkwürdig anmutende Systematisierungsproblem verweist auf den Umstand, dass in dieser Arbeit bei der Untersuchung von Subjektivierungsstrategien bislang stets von einem menschlichen Blickträger ausgegangen worden ist. Branigan betont zwar ausdrücklich, dass POV-Strukturen auch mit nicht-menschlichen Blickträgern funktionieren (vgl. 1984, 104-105), und rein strukturell betrachtet ist diese Feststellung natürlich auch richtig. Da der Fokus in dieser Arbeit jedoch auf Subjektivierungsstrategien liegt, kommt der »Bewusstseinsform« des Blickträgers größere Bedeutung zu, weil ein gewisser Grad an Verfremdung – und dies gilt nicht nur für die Machinic Vision, sondern genauso für alle anderen nicht-menschlichen Blicke – stets bestehen bleiben wird. Es lassen sich natürlich zahlreiche Beispiele anführen, in denen einem Roboter oder einem Computer eine gewisse »Menschlichkeit« zugesprochen wird. So zielen viele Inszenierungen zweifelsohne gerade darauf ab, solche Anthropomorphisierungseffekte hervorzurufen. Eine bestimmte Überformung durch die Faszination für die Technologie bzw. Fremdartigkeit dürfte aber auch hier stattfinden.

Allerdings – und dieser Aspekt macht die nicht-menschliche Sicht wiederum als Subjektivierungsstrategie besonders interessant – scheint gerade diese Art der Verfremdung eine POV-Einstellung (und auch vor allem den Einsatz einer subjektiven Kamera) in gewisser Weise zu »legitimieren«, da sie sich nicht nur



Abb. Dejavu01 (1:04:40)



Abb. Dejavu02 (1:04:45)

stilistisch, sondern eben auch thematisch realisiert. Galloway verdeutlicht diesen Aspekt am Beispiel der Machinic Vision:

»What might appear here as a savvy demystification of the filmic apparatus in *PREDATOR* [1987] or *ROBOCOP* [1987] is in fact a reinscription of a sense of optical exactitude for the subjective positions of the two title characters. The viewer is not unsatisfied by seeing the visible, computer-enhanced traces of Robocop's vision because these traces – the low-resolution video image, degraded with static and computer effects – reinforce the very fantasy of cyborg vision. Being cybernetic, then provides a necessary alibi for the affect of the first-person perspective.« (Galloway 2006b, 55-56)

»Necessary for this effect are all the traces of computer image processing: scan lines, data printouts, target crosshairs, the low resolution of video, feedback, and so on. In other words, a deviation from the classical model of representation is necessary via the use of technological manipulation of the image – a technological patina.« (ebd., 56)

Anhand dieser Plausibilisierungsfunktion veranschaulicht Galloway zudem pointiert das Scheitern der subjektiven Kamera in *LADY IN THE LAKE*:



Abb. Copied29 (1:14:55)

»After all, Robocop's vision (like the Terminator's) is robotic, while Marlowe's was nothing of the sort. *LADY IN THE LAKE* fails not because it doesn't get it right but because it doesn't get it wrong enough. It tried to merge the camera body with a real, human body, a dubious proposition in the cinema, whereas in films like *ROBOCOP* or *THE TERMINATOR* [1984] the camera merges with an *artificial* body, one that is more similar to the machinic apparatus of film itself, and likewise of digital media«. (ebd.; Hervorhebungen im Original)

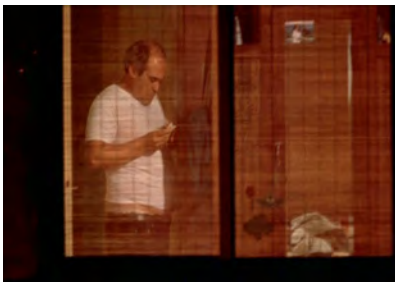


Abb. Copied30 (1:14:58)

Ferngläser und Voyeurismus

Da beim Fernglas-Blick visuelle Stilisierungen i.d.R. minimal ausfallen oder gar nicht auftreten, erscheint eine gesonderte Analyse sinnvoll. So steht beim Einsatz des Fernglases häufig nicht die technische Verfremdung des Blicks im Vordergrund, sondern vielmehr die Zentralität des Blickaktes, denn der Blickende erhält über das Fernglas Zugang zu einem Ereignis, in das er (normalerweise) nicht direkt eingreifen kann. Die Handlungsoptionen treten hinter den

Beobachtungsakt zurück. Natürlich führt der voyeuristische Aspekt einer solchen Beobachterposition zwangsläufig zu der Frage, inwieweit solche Arrangements auf die Zuschauerposition anspielen und sicherlich werden auch die im Folgenden analysierten Fernglas-Szenen wiederum an Hitchcocks Meisterwerk *REAR WINDOW* erinnern und sich damit in eine lange filmische Tradition voyeuristischer Szenarien einordnen. Dieser ›REAR-WINDOW-Effekt‹ soll hier jedoch lediglich in einer Fußnote⁴²⁰³ abgehandelt werden, da sich die folgenden Überlegungen stärker auf POV-Strukturen und Subjektivierungseffekte fokussieren. So gilt es zu analysieren, welchen Einfluss eine solche Konstellation der Blickstrukturen auf die Zuschreibung von Blickpunkten hat.

Dazu zwei Beispiele: Die erste Sequenz stammt aus dem Film *THE MAN WHO COPIED*. Der Protagonist André beobachtet den Vater seiner großen Liebe Silvia dabei, wie dieser seine Tochter bestiehlt. Die erste Einstellung zeigt André, der am geöffneten Fenster seiner Wohnung steht und in Richtung von Silvias Wohnung (auf der gegenüberliegenden Straßenseite) blickt (Copied29). Silvias Vater ist durch die nicht-blickdichten Jalousien der Wohnung zu sehen. Er stiehlt Geld aus dem Mantel seiner Tochter (Abb. Copied30). Ein Schnitt auf André zeigt, dass dieser die Situation langsam realisiert (Copied31). Der Protagonist hebt das Fernglas und blickt hindurch (Copied32). Der Gegenschuss zeigt jedoch wieder einen beinahe identischen Bildausschnitt – das Fernglas scheint praktisch keine Auswirkungen auf die Einstellungsgröße zu haben (Copied33).

Die ›inkonsequente‹ Verwendung der Fernglas-Perspektive wird auch dadurch ›begünstigt‹, dass der Film in den Fernglas-Sequenzen komplett auf sekundäre Hinweise verzichtet, d.h. es wird keine typische Fernglas-Maske über das Bild gelegt. Eine solche Maske findet sich lediglich in einer kurzen Comicstrip-Se-



Abb. Copied31 (1:15:00)



Abb. Copied32 (1:15:02)

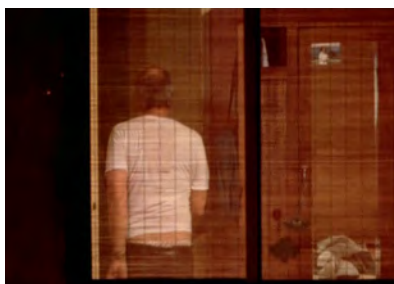


Abb. Copied33 (1:15:04)



Abb. Copied34 (9:16)



Abb. Copied35 (9:23)

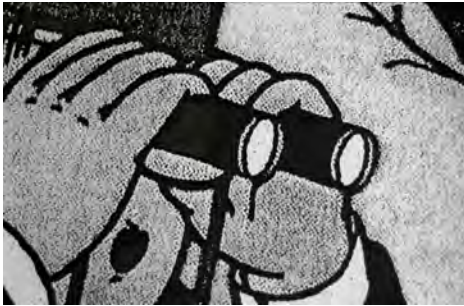


Abb. Copied36 (9:25)



Abb. Copied37 (9:27)

quenz (Copied34-Copied37) und wirkt dort eher als (ironisierte) Anspielung auf diese viel verwendete Technik.

Ähnliche Abweichungen von POV-Strukturen finden sich in einer Szene im ersten Drittel des Films. André beobachtet Silvia auf dem Balkon ihrer Wohnung. Die Szene beginnt mit einer Suchbewegung. Die Kamera schwenkt einige Sekunden über die Hausfassade, bevor sie schließlich bei Silvias Balkon stoppt (Copied38). Es folgt ein Schnitt auf André, der durch sein Fernglas blickt (Copied39).

André_VO: Als ich Silvia das erste Mal sah, frühstückte sie im Pyjama.

Schnitt. Die Einstellung ist nun näher an Silvia herangerückt (Copied34).

André_VO: Sie aß einen Keks. Sie tunkte ihn in den Kaffee. Ich habe mich verliebt.

Ein weiterer Schnitt zeigt eine halbnah Einstellung von Silvia (Copied41). Es folgt eine Abblende auf Schwarz.



Abb. Copied38 (21:45)



Abb. Copied39 (21:47)



Abb. Copied40 (21:50)



Abb. Copied41 (22:02)

Da keine der beiden Sequenzen im Hinblick auf das Continuity-Editing Zeitsprünge aufweist, ist davon auszugehen, dass der Einsatz des Fernglases für die Wahl des Bildausschnittes häufig nahezu irrelevant ist. Die »unsauberen« POV-Strukturen scheinen als Subjektivierungsstrategien aber trotzdem gut zu funktionieren, was im Wesentlichen auf die bereits erläuterte Betonung des Blickaktes zurückzuführen sein dürfte. Das Fernglas erhöht somit jeweils die Toleranzgrenze für POV-Zuschreibungen.

Für die zweite Sequenz (Copied38-Copied41) lässt sich allerdings noch ein weiterer Interpretationsansatz formulieren. Andrés Aufmerksamkeit ist in dieser Szene komplett auf Silvia gerichtet, was insb. durch die – zunächst im Grunde nur die Bildinformationen verdoppelnden – Beschreibungen im Voice-over und das darauf folgende Liebesgeständnis deutlich wird. Deshalb ist es möglich, hier nicht nur von einer technisch erweiterten Sicht auszugehen, sondern zusätzlich von einem Dynamic Perception Shot. Die Zentralität Silvias für Andrés Wahrnehmung wird schlicht über die Größe des Bildausschnitts vermittelt.

Technisch erweiterte Sicht & Machinic Vision (Computerspiel)

Die technisch erweiterte Sicht und die Machinic Vision sind im Computerspiel – zumindest in der subjektiven und semi-subjektiven POV-Variante – sehr viel verbreiteter als im zeitgenössischen Kino, was wiederum auf eine – im Bereich der Computerspiele wahrscheinlich noch stärker ausgeprägte – Faszination für Technologie zurückgeführt werden kann. Zudem muss die Bedeutung der technisch erweiterten Sicht hier – wie im Falle der Sichtverbesserungen durch ›Instinkte‹ – wiederum höher eingeschätzt werden, da die Stilisierungen unmittelbar an Spielmechaniken gekoppelt werden können. Allerdings kann, wie im Film, die technisch erweiterte Sicht bzw. die Machinic Vision auch im Computerspiel Subjektivierungen zwar verstärken und vor allem legitimieren, aber letztlich nicht initiieren.

Im Falle des First-Person-Shooters dürfen die technisch erweiterte Sicht und die Machinic Vision dabei geradezu als eines der Markenzeichen des Genres gelten.

»In most FPS-games following HALF-LIFE [1998], hyper-informed vision includes devices far more advanced than scopes and binoculars. [...] Standard generic inventory in an espionage- or Sci-Fi themed FPS includes night-vision goggles, satellite surveillance, radar and motion-detectors, as well as more exotic gadgetry like for example thermo-optic vision, x-ray vision or remote-controlled spy cameras. The narrative framing ensures that a high level of information-enhancing resources can be integrated in the fictional game world.« (Klevjer 2006b, o.S.)

Klevjer bezieht sich hier auf ein wesentliches Spielprinzip von First-Person-Shootern und vielen Action-Adventures – die Eroberung und Kontrolle von Raum (vgl. Nohr 2007, 61). So ist neben einer destruktiven Macht auch eine Art ›Informations-Kontrolle‹ über den Raum, die in subjektiven und semi-subjektiven Darstellungsmodi eben vor allem über Sichtverbesserungen realisiert werden kann, entscheidend.

Die prototypische Ausprägung dieser »hyper-informed vision« stellt für Klevjer dabei das Scharfschützengewehr dar.

»The archetypical feature of today's mainstream First Person Shooters is the sniper rifle. [...] In a basic form, the sniper rifle equips the player with a screen-mediated, hyper-informed vision within the game space. The power given to the player lies not only in the destructive power of the gun, but in the control and surveillance of the target scope. Rather than the desperate immediacy strived for in Doom, the playing mimics the screen-mediated kills of modern combat, while retaining the spectacle of up-front bodily destruction.« (Klevjer 2006b, o.S.)

In RAINBOX SIX: VEGAS kommen die ›Sicht-Verbesserungen‹ »Night Vision« (Vegas10-Vegas13) und »Thermal Vision« (Vegas14-Vegas16) zum Einsatz. Die Dar-



Abb. Vegas10



Abb. Vegas11



Abb. Vegas12



Abb. Vegas13

stellungsmodi lassen sich jederzeit über das HUD-Interface oder direkt per Knopfdruck aktivieren.

Der Night Vision-Modus zeigt eine (typische) grünliche Verfärbung. Der Effekt wird zusätzlich durch eine Maske, die auf die Weitwinkel-Linsen des Sichtgerätes verweist, betont. Der Night Vision-Effekt wird – wie im Fall von RAINBOW SIX: VEGAS nicht anders zu erwarten (vgl. Kap. IV – 1.5 (*Perspektivwechsel*)) – in der First-Person- und der Third-Person-View identisch dargestellt. Interessant ist jedoch, dass die Visualisierung des kritischen Gesundheitszustands von der Stilisierungstechnik der normalen Ansicht abweicht. Statt einer strahlenförmigen Unschärfe kommen eine dunklere Farbgebung sowie eine Kontrasterhöhung und eine geringe Weichzeichnung zum Einsatz (Vegas12).

Im Thermal Vision-Modus tritt ebenfalls eine spezifische Stilisierung für den kritischen Gesundheitszustand auf (Vegas15). Die abweichende, vergleichsweise weniger verfremdende Darstellung dürfte sich vor allem darauf zurückführen lassen, dass die alternativen Darstellungsmodi ohnehin schon eine nicht unwesentliche visuelle Verfremdung zur Folge haben und dass die zusätzliche Stilisierung somit geringer ausfallen muss, um eine – wenn auch gestörte – Erkennbarkeit des Spielgeschehens nicht völlig zu verhindern.



Abb. Vegas14

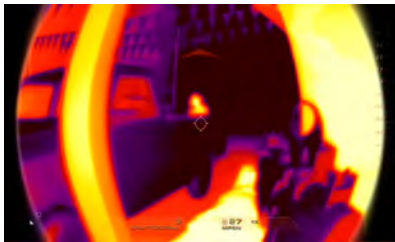


Abb. Vegas15

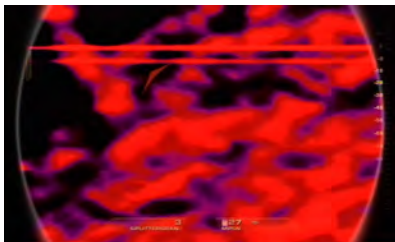


Abb. Vegas16

Ein interessantes Detail: Die Stilisierungen beim Ableben des Avatars weichen ebenfalls von der normalen Darstellung ab. Doch während im Fall der Night Vision der Effekt der normalen Ansicht ähnelt, wird im Thermal Vision-Modus eine technische Störung der Wärmebildkamera visualisiert. Der Blick des Sterbenden wird hier durch einen Ausfall der Technologie repräsentiert.

Technik-Fetischismus

Ein fast schon übertrieben wirkender Einsatz von technischen Sichterweiterungen ist ein typisches Merkmal der METROID PRIME-Reihe. Die Spiele kombinieren Elemente aus Shooter-, Adventure- und Jump'n'Run-Spielmechaniken. 204 Der hier vorgestellte Teil METROID PRIME 3: CORRUPTION wird – mit Ausnahme der Cutscenes und der Morph-Ball-Sequenzen (vgl. Kap. IV – 1.5 (*Perspektivwechsel*)) – komplett aus der First-Person-View präsentiert.

Die Protagonistin Samus Aran steckt das gesamte Spiel über in einem hochmodernen Schutzanzug mit integrierter Waffe (Laser-Beam). Das Visier sowie Teile des Anzughelms sind in sämtlichen First-Person-Darstellungen sichtbar. Regentropfen, Kondenswasser und Frost lagern sich in den unterschiedlichen Umgebungen auf dem Helmvisier ab. Zudem dient das Visier zur Projektion des Interfaces (Visor-Interface). METROID PRIME verfügt

somit im Grunde über ein intradiegetisches Interface, das jedoch mit den »klassischen« HUD-Elementen realisiert wird. Das Spiel setzt diese Integration konsequent um. Selbst die Kartennavigation und die Missionsauswahl erfolgen über das Visor-Interface (Metroido4/Metroido5).

Die normale Ansicht des Visor-Interfaces integriert bereits sekundäre Darstellungen wie ein Radar und einen Kartenausschnitt (Metroido6). Der Combat-Visor dient zum Anvisieren von Feinden (Metroido7), der Scan-Visor listet detaillierte Informationen zu gescannten Objekten in der Spielwelt auf (Metroido8), der X-Ray-Modus lässt Teile der Umgebung – und auch Samus Anzug – trans-



Abb. Metroido4



Abb. Metroido5



Abb. Metroido6



Abb. Metroido7



Abb. Metroido8 [Metroido1]



Abb. Metroido9



Abb. Metroido10



Abb. Metroido11

parent werden und wird vor allem zum Lösen von Rätseln und bei Boss-Kämpfen eingesetzt (Metroidog). Im Command-Interface kann Samus ihrem Raumgleiter Befehle erteilen (Metroid10). Eine Mischung aus technologisch und körperlich begründeten Stilisierungen – bzw. aus technisch erweiterter Sicht und Perception – tritt im Hyper-Modus auf (Metroid11). Durch die Einwirkung von »Phazon« (eine mysteriöse Mutagen-Substanz) wird Samus unverwundbar und verfügt über eine gesteigerte Feuerkraft. Die Umgebung wird nahezu monochrom, Feinde werden hervorgehoben. Da die Phazon-Injektion ebenfalls eine Funktion des Schutzanzugs darstellt, werden diese Effekte durch spezifische Visor-Interface-Elemente ergänzt.

Abschließend sei noch hinzugefügt, dass, wie bereits die Filmbeispiele gezeigt haben, die technischen Elemente auch durch magische ersetzt werden können. 205 So wird in *OBLIVION* der Night Vision-Modus in Form der magischen Fähigkeit »Night-Eye« realisiert, welche die dunklen Dungeons durch einen bläulichen Filter erhellt. Auch hier wird der Effekt in der First-Person- und der Third-Person-View identisch visualisiert.

IV – 4.3 Perception-/Projection-Time

Neben audiovisuellen Verfahren kann auch die filmische Manipulation der Zeit (Zeitlupe/Zeitraffer) als Subjektivierungsstrategie eingesetzt werden. Zwar stellt die Erhöhung bzw. Verlangsamung der Aufnahmegeschwindigkeit nicht die einzige – Montagetechniken sind hier als Alternative zu nennen – aber i.d.R. die prägnanteste filmische Technik zur Zeitmanipulation dar (vgl. Brockmann 2005, 155), weshalb sich dieses Kapitel auf die beiden Stilmittel Zeitraffer und insb. Zeitlupe, konzentrieren wird. Als Subjektivierungsstrategie kommt die Zeitverlangsamung häufig zur Darstellung einer gesteigerten Aufmerksamkeit, einer Erhöhung der Reaktionsgeschwindigkeit zum Einsatz, die Zeitbeschleunigung generiert dagegen meist ein Moment der Desorientierung. Wie bei den bereits vorgestellten Perception-/Projection-Effekten ergibt sich auch

bei der Zeitmanipulation vielfach eine Ambivalenz der Zuschreibung, wobei besonders die Zeitlupe häufig zum rein visuellen Spektakel zu tendieren scheint (vgl. ebd., 155-157).

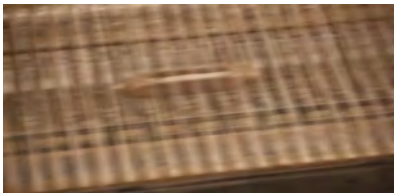


Abb. Wantedo1 (48:44)

Gute Reflexe

Ein wesentliches Charakteristikum der Zeitlupe ist ihre Funktion als »Mittel der Sichtbarmachung, der visuellen Analyse und Aufmerk-

samkeitslenkung« (ebd., 157) gerade bei schnell ablaufenden Ereignissen, bspw. im Fall von spektakulären Unfällen/Explosionen und anderen »privilegierten Momenten« (ebd.) des Actionfilms oder auch bei (komplexen) Bewegungsabläufen. ◀206 Gerade dieses Moment der Sichtbarmachung und Aufmerksamkeitslenkung macht die Zeitlupe als Subjektivierungsstrategie besonders interessant.

In der Comic-Adaption *WANTED* (2008) lernt der junge Wesley Gibson seine Reaktionsfähigkeit mit Hilfe bestimmter Trainingstechniken extrem zu steigern. Es scheint, als nehme er den Zeitfluss verlangsamt wahr. Ein beliebtes Trainingsgerät: Wesleys ist ein automatischer Webstuhl, an dem der Protagonist versucht, das sich schnell hin und her bewegendes Weberschiffchen durch die Kettfäden hindurch zu greifen. Die Szene beginnt mit einer POV-Aufnahme Wesleys, die das Schiffchen in schneller Bewegung zeigt (Wantedo1). Es folgt eine Aufnahme von Wesleys konzentriertem Blick (Wantedo2) – das Schiffchen bewegt sich bereits langsamer –, dann eine Nahaufnahme seiner Augenpartie (Wantedo3). Der Zeitfluss ist in dieser Einstellung noch weiter verlangsamt, Wesleys Augen folgen präzise den Bewegungen des Schiffchens. Als nächstes erfolgt ein Schnitt zurück in die POV-Aufnahme, die zur Verdeutlichung der Subjektivierung als Dynamic Perception Shot realisiert ist (vergrößerter Bildausschnitt in Wantedo4). Das Schiffchen bewegt sich extrem langsam in der gleichen Geschwindigkeit wie Wesleys Augenbewegungen. In einer weiteren verlangsamtten Einstellung gelingt es Wesley schließlich das Schiffchen zu greifen (Wantedo5).

Während *WANTED* kaum Erklärungsansätze für die erhöhte Reaktionsgeschwindigkeit des Protagonisten liefert, handelt es sich bei ähnlichen Filter-Stilisierungen im zeitgenössischen Kino häufig um technisch überformte Varianten der Zeitmanipulation, die bspw. durch virtuelle Realitäten (z.B. *THE MATRIX*



Abb. Wantedo2 (48:46)

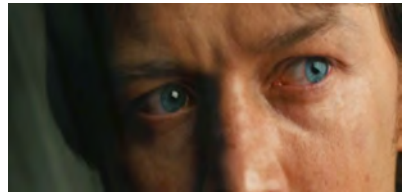


Abb. Wantedo3 (48:48)



Abb. Wantedo4 (48:52)



Abb. Wantedo5 (48:56)

oder AVALON (2001)), Magie (der Time-Turner in HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN (2004)) oder Superkräfte (erhöhte Reaktionsfähigkeit in der SPIDERMAN-Trilogie (2002-2007), die blitzschnelle Mutantin Callisto in X-MEN: THE LAST STAND (2006)) begründet sind.

Bullettime

Bullettime-Effekte erscheinen als Subjektivierungsstrategie besonders interessant, da das Moment der Aufmerksamkeitssteuerung noch deutlicher betont werden kann, denn parallel zur Zeitverlangsamung tritt gleichzeitig eine Beschleunigung der Kamerabewegung auf, die zur Visualisierung einer erhöhten Reaktionsgeschwindigkeit genutzt werden kann.

»Bullettime schafft dadurch eine paradoxe Vereinigung der Ruhe einer Zeitlupenaufnahme mit der Aufrechterhaltung von sinnlicher, visueller Bewegungsdynamik – das Bild bleibt bewegt, nur das dargestellte Objekt wird ›beruhigt‹.« (Reinhard 2006, 83-84)

Gerade in dieser Hinsicht ist die Funktion eines Bullettime-Effekts als Filter-Stilisierung besonders funktional. So veranschaulicht Timo Reinhard anhand eines Vergleichs der Bullettime-Effekte in THE MATRIX und SWORDFISH (2001), dass durch dieses Stilmittel vor allem eine Form der ›Kontrolle‹ visualisiert werden kann:

»Die ›ursprünglichen‹ Bullettime-Szenen in MATRIX [...] sind ausschließlich solche, die kämpfende Menschen in Aktion zeigen. In PASSWORD: SWORDFISH dagegen wird die Form angewendet auf die Darstellung einer Explosion, bei der die Kamera eine komplette Rundfahrt um den Explosionsherd zu machen scheint. Splitter, Brocken, menschliche Körper fliegen in Zeitlupe umher, während die Kamera vorbei fährt. Die Szene bleibt dabei aber (erst recht im Verhältnis zu den Szenen in MATRIX) seltsam ›uninteressant‹.« (ebd., 85)

»Bullettime eignet sich für ästhetisch ›ansehnliche‹ Momente, die ›Kontrolle bedeuten‹. Das ist gegeben bei Nahkampfszenen, in denen per Bullettime die Kontrolle der Kämpfer über ihren Körper visualisiert wird, es ist auch gegeben bei AVALON – SPIEL UM DEIN LEBEN, wo – abstrakter – Kontrolle über eine insgesamt virtuell geschaffene Welt inszeniert wird.« (ebd., 87)

Zeitlos

Eine Art Steigerung der Bullettime, die sich aber letztlich in ihrer Wirkung meist ganz anders entfaltet, ist die vollständige Herauslösung einer Figur aus dem Zeitkontinuum einer Filmwelt, denn hier findet i.d.R. bereits ein Übergang von einer Subjektivierung hin zur Darstellung von Subjektivem statt. Häufig ist dieses Herauslösen aus der Zeit an emotionale Ausbrüche einer Figur ge-

koppelt, wie am Beispiel des Science-Fiction-Films *SUNSHINE* (2007) **207** deutlich wird.

Der Physiker Capa, einer der letzten Überlebenden der Icarus II-Mission, befindet sich im Inneren einer riesigen Bombe, die an der Sonnenoberfläche gezündet wird. Im Moment der Explosion rast eine riesige Flammenwand – die Sonnenoberfläche – auf ihn zu. Capa stößt einen Schrei aus, will sich dem Einschlag hingeben (Sunshine01/Sunshine02). Doch die Sonnenwand bleibt kurz vor ihm stehen (Sunshine03). Capas Umgebung bewegt sich in einer extremen Zeitlupe, das komplette Geschehen befindet sich in einem Schwebезustand. Capa atmet tief durch, ist von der Szenerie überwältigt (Sunshine04). Er greift in die Sonnenwand. Es folgt eine Weißblende.

Dass das Szenario jeglichen Anspruch auf physikalischen Realismus weit hinter sich lässt, muss an dieser Stelle nicht diskutiert werden. Zwar mag sich innerhalb des Science-Fiction-Settings des Films der Stopp der Sonnenwand evtl. auch als ›Wechselwirkung‹ zwischen der Sonnenoberfläche und der explodierenden Bombe erklären lassen, die Interpretation als Subjektivierungsstrategie erscheint hier aber durchaus naheliegend. Capa löst sich im Moment seines Todes aus dem Zeitverlauf heraus, kann für einen kurzen Moment in der Erhabenheit der Szenerie völlig aufgehen.

Perception-Time (Computerspiel)

Bullettime-Effekte sind im zeitgenössischen Action- und Action-Adventure-Genre weit verbreitet. Die Technik scheint sich gerade bei Shootern – bspw. bei *F.E.A.R.* (2005), *STRANGLEHOLD* (2007), *TIMESHIFT* (2007) oder der *DOOM 3*-Erweiterung *RESURRECTION OF EVIL* (2005) – besonders gut implementieren zu lassen, da die Erhöhung der Reaktionsgeschwindigkeit unmittelbar



Abb. Sunshine01 (1:34:48)



Abb. Sunshine02 (1:34:50)



Abb. Sunshine03 (1:35:00)



Abb. Sunshine04 (1:35:05)

mit zentralen Spielmechaniken korreliert (vgl. Meinrenken 2007, 245). Zwar wird im Computerspiel die Bullettime häufig auch ›lediglich‹ als visuelles Spektakel eingesetzt – bspw. bei der Darstellung der (extrem blutigen) Tötungsakte in *FALLOUT 3* (2008) –, im Fall von Bullettime-Effekten, bei denen die Steuerung aktiv bleibt – und um die es hier im Folgenden ausschließlich gehen soll – ist aber stets von einer (mehr oder weniger stark ausgeprägten) subjektivierenden Wirkung auszugehen.

Zwar finden sich bereits in den 1990er Jahren Beispiele für Bullettime-Effekte im Computerspiel (vgl. Reinhard 2006, 84), eine gelungene technische Umsetzung und erfolgreiche Etablierung dieses Stilmittels als Spielmechanik gelang aber erst dem Third-Person-Shooter *MAX PAYNE* im Jahr 2001. Der Spieler hat hier einen begrenzten ›Vorrat‹ an Bullettime zur Verfügung, welcher nach Belieben ausgelöst werden kann und sich durch das Töten von Gegnern wieder auflädt. Im Bullettime-Modus bewegt sich zwar auch der Protagonist Max Payne langsamer, das Fadenkreuz kann jedoch weiterhin in Echtzeit gesteuert werden, was präzisere Schüsse ermöglicht. Ähnlich funktioniert auch das so genannte »Shootdodging«, ein Ausweichen durch einen Hechtsprung bei gleichzeitigem Schießen. Im Bullettime-Modus wird die Geräuschkulisse gedämpft, Max' Herzschlag wird hörbar. In visueller Hinsicht wird die Zeitverlangsamung nicht mit weiteren Perception-Effekten kombiniert, anders als



Abb. Timeshift01 (Normalzeit)



Abb. Timeshift02 (Bullettime-Modus)

in vielen ›Nachahmern‹ der *MAX PAYNE*-Reihe (2001-2003). Im First-Person-Shooter *TIMESHIFT* bspw. wird die Bullettime durch eine mit Unschärfe- und Verzerrungs-Effekten kombinierte Rahmung der Ansicht visuell unterstützt (Timeshift01/Timeshift02).

TIMESHIFT geht zudem noch über die Zeitmanipulationsmöglichkeiten der Bullettime hinaus. Der Zeitverlauf der Spielwelt kann hier nicht nur verlangsamt, sondern auch gänzlich gestoppt und gar umgekehrt werden – allerdings in diesem Fall durch eine technische Erweiterung in Form eines futuristischen Kampfanzugs.

Gerade das Feature der Zeitumkehr erscheint zunächst besonders interessant. So kann bspw. ein blockierter Durchgang, der aufgrund eines kurz zuvor eingestürzten Gebäudeteils unpassierbar geworden ist, durch die Zeitumkehr

rung wieder freigelegt und dann während eines anschließenden Zeitstopps durchquert werden, bevor ein (erneuter) Einsturz erfolgt. Allerdings ist der ›Vorrat‹ an Zeitmanipulations-Effekten in *TIMESHIFT*, genau wie in *MAX PAYNE*, begrenzt, damit die Funktion kompatibel zu Shooter-Spielmechaniken bleibt, d.h. nur als seltene Spezialfähigkeit und nicht als permanent verfügbares Spielfeature eingesetzt wird. Somit treten wiederum eher die mit diesen Fähigkeiten kombinierbaren Handlungsmöglichkeiten der Spielwelt in den Vordergrund, denn die Zeitumkehrung wird i.d.R. nur durch bestimmte ›levelarchitektonische‹ Signale – in der Spielwelt markierte Rätselemente wie eben ein blockierter Durchgang – motiviert, was tendenziell zu einer Schwächung des ›Perception-Time-Features‹ als Subjektivierungsstrategie führt (vgl. Kap III – 4.2 sowie Kap. IV – 1.2 (*Duschkopf-Modus*)).

Narrativ und auch spielerisch konsequenter ist die Möglichkeit zur Zeitmanipulation im Action-Adventure *PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME* (2003) eingebunden. Auch hier kann der Protagonist – in diesem Fall mit dem »Dolch der Zeit« – den Zeitverlauf der Spielwelt verlangsamen, anhalten und umkehren. Zusätzlich zieht sich aber das Motiv der Zeitmanipulation durch das komplette Leveldesign (zu Beginn eines Levels wird in einem Flash-Forward im Zeitraffer der bevorstehende Spielabschnitt präsentiert) und wird in der Rahmenerzählung thematisiert (vgl. die Kap. IV – 4.4 (*Interaktive Rückblenden*)). »Lebenszeit, Traumzeit und Echtzeit bilden nur einige Facetten des Zeitbegriffs in diesem Spiel [*SANDS OF TIME*, B.B.], der sich [...] sowohl auf der narrativen als auch auf der funktionalen Ebene entfaltet.« (Meinrenken 2007, 251) ◀208

IV – 4.4 Voice-over

Voice-over-Techniken ist als Stilmittel immer wieder eine gewisse Skepsis entgegengebracht worden, die sich häufig aus der (vermeintlich) simplen Funktionsweise herleitet.

»There has always been considerable resistance to the use of Voice-over to convey mental activity. Many filmmakers – even those who do use Voice-over freely as a component of the cinematic narrator – disdain as artificial its application to characters' thoughts, considering it an overly easy solution to the problem.« (Chatman 1990, 159) ◀209

Dass diese Technik als Subjektivierungsstrategie auch durchaus komplexe Szenarien generieren kann, soll im Verlauf dieses Kapitels gezeigt werden.

Zu unterscheiden sind Voice-over-Erzähler, die das Geschehen aus einer zeitlich versetzten Dimension kommentieren, und synchron ablaufende Voice-over-Elemente, bspw. innere Monologe. ◀210 Die folgende Argumentation wird

sich primär dem synchronen Voice-over widmen, da der Voice-over-Erzähler, wie der Name bereits deutlich macht, nicht mehr – bzw. im Fall des Ich-Erzählers nicht mehr *ausschließlich* – Teil der Figurenebene ist. ◀211

Im Hinblick auf ihre Funktion als Subjektivierungsstrategie ist bei synchronen Voice-over-Elementen festzustellen, dass sie i.d.R. nur punktuell eine starke Präsenz erzeugen und schnell an Wirkung verlieren, sobald der Film in die »ge- wohnte« audiovisuelle Darstellung zurückkehrt.

The End of the World

Das folgende Beispiel soll vor allem die *Strukturierungsfunktion* von Voice-over-Elementen und ihre nicht zu unterschätzende Bedeutung für Subjektivierungsstrategien veranschaulichen. Die Sequenz stammt aus Roger Avarys *THE RULES OF ATTRACTION* ◀212, einer filmischen Adaption des gleichnamigen Romans (1998) von AMERICAN PSYCHO-Autor Bret Easton Ellis. ◀213 Ellis' Roman ist durchgehend in der Ich-Perspektive verfasst, wechselt jedoch ständig zwischen verschiedenen Charakteren. Der Film lehnt sich durch den Einsatz von vier unterschiedlichen Voice-over-Sprechern an diese Technik an. Die Charaktere sind dabei nicht auf bestimmte Sequenzen festgelegt, sondern wechseln auch innerhalb einzelner Szenen. Zudem oszilliert der Status der Voice-over-Elemente häufig zwischen innerem Monolog und Erzähler-Kommentar.

Die »End of the World«-Party. Die Sequenz beginnt mit einer Großaufnahme (Rules13). Sean Bateman blickt ins Leere. Die Musik der Party dröhnt im Hintergrund. Seans Voice-over-Stimme setzt in einem monotonen, fast unbeteiligt wirkenden Ton ein.

Sean_VO: A great numb feeling washes over me as I let go of the past and look forward to the future. I pretend to be a vampire.

Seans starrer Blick löst sich, schweift kurz umher und scheint jemanden zu fixieren (Rules14). In der Bildmitte hat sich eine Schneise in der Partymenge gebildet, an deren Ende ein blondes Mädchen sichtbar ist (Rules15). Seans Blick in Rules14 legt nahe, dass es sich um eine POV-Struktur handelt. Die Kamera fährt langsam auf das Mädchen zu (Rules16). Somit liegt ein Dynamic Perception Shot vor, da sich Sean nicht bewegt zu haben scheint. Das etwas artifiziell anmutende Bildarrangement legt zudem die Interpretation nahe, dass es sich gar um einen Projection-Effekt handelt, denn die Schneise in der Menge der Partygäste mutet eher wie ein Ausdruck von Seans Aufmerksamkeitsstrukturen an und weniger wie eine zufällige Personenverteilung im Raum.



Abb. Rules13 (10:45)



Abb. Rules14 (10:50)



Abb. Rules15 (10:52)



Abb. Rules16 (10:53)



Abb. Rules17 (11:00)



Abb. Rules18 (11:05)



Abb. Rules19 (11:12)



Abb. Rules20 (11:13)

Sean_VO: I don't really need to pretend, because that's who I am, an emotional vampire.

Es folgt eine Großaufnahme Seans (Rules17). Sein Blick scheint nun deutlicher auf das blonde Mädchen fixiert. Die Kamera zeigt das Mädchen daraufhin noch näher (Rules18) – eine Steigerung des Dynamic Perception Shots.

Sean_VO: I've just come to expect that vampires are real, that I was born this way that I feed off of other people's real emotions. I search for this night's prey. Who will it be?

Das blonde Mädchen dreht sich um und blickt in Seans Richtung (Rules19). Ihre Reaktion scheint fast auf Seans Frage abgestimmt. Die Musik wirkt für kurze Zeit verzerrt. Allerdings bleibt unklar, ob dieser Effekt Bestandteil des Songs ist. Sean geht auf das Mädchen zu (Rules20/Rules21). Als er vor ihr steht, erfolgt ein Schnitt in Seans POV (Rules22). Das Mädchen spricht ihn an.

Mädchen: You look familiar. Have we met?

Eine Großaufnahme von Sean (Rules23). Er beantwortet die Frage des Mädchens zunächst in Gedanken ...

Sean_VO: I think I fucked her somewhere toward the beginning of term, the »Wet Wednesday Party«.

... sagt dann aber schlicht:

Sean: No.

Eine solche Diskrepanz von Voice-over und gesprochenem Text findet sich häufig in Avarys Film. Das Stilmittel ist im zeitgenössischen Kino nicht unüblich, stellt es doch ein recht einfaches wie effektives Mittel für sarkastische (oder auch humoristische) Kontrastierungen dar.

Der weitere Dialog wird im Schuss/Gegenschuss-Verfahren aufgelöst (Rules24/Rules25).

Mädchen: What's your name?

Sean: Peter.

Mädchen: Really? Aren't you a senior?

Sean: No, a freshman.

Mädchen: Really? I thought you were older.

Sean: No, I'm a freshman. Peter. Peter the freshman.



Abb. Rules21 (11:15)



Abb. Rules22 (11:20)



Abb. Rules23 (11:22)



Abb. Rules24 (11:25)



Abb. Rules25 (11:30)



Abb. Rules26 (11:55)

Interessant an dieser Einstellungsfolge ist, dass sie, obwohl es sich um eine reziproke POV-Struktur handelt, fast vollständig von Sean dominiert wird. Neben der starken Bindung an Sean durch die Voice-over-Elemente wird dieser Effekt zusätzlich durch den Bildaufbau und die Montage unterstützt. Seans Gesicht wird näher gezeigt und durch die geringe Tiefenschärfe stärker hervorgehoben. Seine Einstellungen sind länger und auch wenn das Mädchen gerade spricht, ist häufig sein Gesicht zu sehen. So ist der POV des Mädchens zwar bildlogisch eindeutig bestimmbar, wird jedoch von anderen Subjektivierungs-

strategien nahezu komplett überformt. Sean erscheint als die einzige Figur, die Blicke ›steuert‹, nur sein POV ist relevant. ◀215

Nach dem Ende des Dialogs ändert sich die Einstellungsgröße von Seans POV-Aufnahme. Wieder wird ein Dynamik Perception Shot angewendet – die Lippen des Mädchens werden in einer Detailaufnahme gezeigt (Rules26).

Sean_VO: She has dick-sucking lips, so I consider the options.

Der weitere Verlauf der Szene arbeitet die zu erwartenden Genrestrukturen ab: ein kurzer Flirt, Standortwechsel (Seans Zimmer), Sex – doch an dieser Stelle soll die Beschreibung wieder detailliert weitergeführt werden, denn mit dem Beginn des Liebesakts erfolgt im Voice-over ein plötzlicher Wechsel in die dritte Person. Sean entkleidet das Mädchen (Rules27).

Sean_VO: But when he kissed her on the lips, he instantly went hard. She was crying, her face was slick, but she let him pull her clothes off.

Seans Voice-over-Stimme ist immer noch monoton. Der Wechsel in die dritte Person verstärkt den seltsam unbeteiligten und emotionslosen Charakter der Beschreibung und kontrastiert damit die intime Situation. Die Geräuschkulisse ist leicht gedämpft und besteht nur aus dem Stöhnen des Mädchens und dem Knarren des Bettgestells. Schnitt. Eine Großaufnahme des Mädchens (Rules28). Sie krallt sich im Kopfkissen fest und legt den Kopf zur Seite. Die Kameraposition lässt auf eine POV-Aufnahme schließen – was im Falle einer Sexszene nicht weiter verwundert (die Unmittelbarkeit der subjektiven Kamera wurde bereits diskutiert), jedoch kontrastiert die unbeteiligte Voice-over-Stimme die Situation. Seans Voice-over wechselt wieder kurzzeitig in die erste Person.

Sean_VO: Maybe it was the Ecstasy. I'm pretty sure she was on.

Sean und das Mädchen küssen sich (Rules29).

Sean_VO: Maybe it was that she thought she really loved me. She smelled like sweet fruit. She was small, too.

Sean wird aus einer leicht geneigten Untersicht gezeigt. Das Mädchen ist angeschnitten im Bildvordergrund sichtbar (Rules30). Wieder ein Schnitt in die Großaufnahme des Mädchens (Rules31). Der Eindruck eines POV wird nun zusätzlich durch leichte Auf- und Abbewegungen des Bildausschnitts verstärkt.



Abb. Rules27 (13:30)



Abb. Rules28 (13:35)



Abb. Rules29 (13:38)



Abb. Rules30 (13:42)



Abb. Rules31 (13:45)



Abb. Rules32 (13:50)



Abb. Rules33 (13:52)



Abb. Rules34 (14:00)

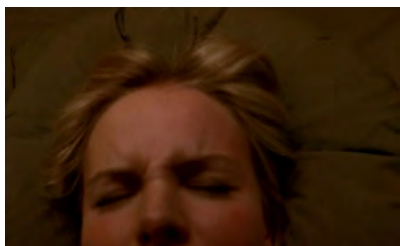


Abb. Rules35 (14:02)



Abb. Rules36 (14:10)



Abb. Rules37 (14:20)

Sean_VO: Her pubic hair was light and sparse.
Yet, when he fingered her, he didn't
feel anything.

Seans Voice-over wechselt wieder in die dritte Person. Einerseits lässt sich als mögliches Muster für diesen Wechsel der Übergang von nachträglichen Kommentaren des Erzählers (»I'm pretty sure she was on.« (Rules28)) und reinen Handlungsbeschreibungen (»Yet, when he fingered her ...« (Rules31)) ausmachen, andererseits scheint aber gerade eine gewisse Unberechenbarkeit die Stilwechsel im Voice-over zu beherrschen.

Schnitt. Die Kamera scheint die Position des Mädchens einzunehmen (Rules32). Sean bewegt sich langsam auf und ab.

Sean_VO: She wasn't getting wet, even though
she was making soft little moans.
He was semi-stiff and losing his erection.

Sean blickt in die Kamera (Rules33). Obwohl Kameraposition und Seans Blick eine reziproke POV-Struktur etablieren (müssten), zeigt sich wiederum eine Dominanz von Seans Blick ähnlich wie in Rules22-Rules24. Wiederum wird der POV des Mädchens abgeschwächt, da sie, wie in Seans POV-Aufnahmen zu sehen ist, den Kopf zur Seite dreht und die Augen schließt (Rules31/

Rules34/Rules35). Zudem ist die Kameraposition, die Sean zeigt (Rules32/ Rules33/ Rules36/Rules37), fast unbeweglich, während Seans POV-Aufnahmen in etwa seine Bewegungen nachahmen.

Sean_VO: Something was wrong, something was missing, he didn't know what.
Confused, he started to fuck her. Before he came, it hit him – he can't
remember the last time he had sex sober.

Am Ende der Sequenz friert die Großaufnahme von Sean ein. Sein Name wird in violetter Schrift eingeblendet. Der gleiche Effekt wurde bereits in den ersten

Sequenzen von Lauren und Paul genutzt und stellt eine Referenz an die Romanvorlage dar, deren Kapitelüberschriften auf die jeweilige Filter-/Erzähler-Figur verweisen. Das Stöhnen des Mädchens ist immer noch leise im Hintergrund zu hören (»Peter! Oh, Peter!«).

Die Sequenz veranschaulicht die Strukturierungsfunktion von Voice-over-Elementen, wobei häufig eher unklar bleibt, ob die Voice-over-Stimme die Bilderfolge auch tatsächlich *steuert* (gerade im Fall des inneren Monologs) oder ob vielmehr der Cinematic Narrator die Aufnahmen ›hinzufügt‹ (bspw. Rules19-Rules22).

Insgesamt ist festzustellen, dass die Voice-over-Elemente die Aufmerksamkeit klar auf Sean lenken, ihn sowohl als Filter-Figur und als Erzähler sowie Center und Interest-Focus stärken. Das Mädchen kann praktisch kaum eine Filter-Funktion entwickeln. Ihre POV-Aufnahmen werden mehrfach abgeschwächt und von Seans Präsenz überlagert (bspw. Rules23/Rules24 und Rules32-Rules37).

Erstaunlich ist in dieser Sequenz, dass sich der innere Monolog und die Voice-over-Erzählabschnitte in ihrer Wirkung kaum unterscheiden. Beide Stilmittel werden hier einerseits zur Steigerung von Seans Präsenz eingesetzt, wirken andererseits aber gleichzeitig häufig auch distanzierend und verfremdend (Tonfall, Nutzung der dritten Person).

Voice-over im Computerspiel

Synchrone Voice-over-Elemente beschränken sich innerhalb der interaktiven Spielabschnitte des Computerspiels meist auf kurze ›Rückmeldungen‹ des Avatars, die nur sehr eingeschränkt als Subjektivierungsstrategie funktionieren, da sie i.d.R. ausschließlich Spielmechaniken betreffen (bspw. wenn ein bestimmtes Objekt nicht genutzt werden kann) oder Hinweise für die Lösung eines Rätsels liefern (bspw. wenn beim Anwählen eines Objekts ein Tipp zu dessen Nutzung gegeben wird). Auch eine Strukturierungsfunktion, wie sie anhand von *THE RULES OF ATTRACTION* demonstriert wurde, erscheint bei den Spielabschnitten, die normalerweise nicht über Montage, sondern über Spielraum- und Levelstrukturen organisiert sind (vgl. Nitsche 2005), nur begrenzt anwendbar.

In den wenigen Fällen in denen eine narrativ relevante ›Kopfstimme‹ zum Einsatz kommt, handelt es sich interessanterweise meist nicht um den synchronen Voice-over einer Hauptfigur. In *DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC: ELEMENTS* gehört die Stimme im Kopf des Protagonisten Sareth der Dämonin Xana, die mit Sareths Bewusstsein verschmolzen ist. Jackie Estacado hört die Dämonenstimme von The Darkness im gleichnamigen Action-Adventure. In *S.T.A.L.K.E.R. – SHADOW OF CHERNOBYL* (2007) wird der Protagonist im Finale des Spiels auf

dem Weg durch einen explodierten Atomreaktor von der Stimme des mysteriösen »Wunschgönners« heimgesucht.

Die Funktion der Kopf-/Voice-Over-Stimmen fällt in diesen drei Spielen recht unterschiedlich aus. Während Xana eher als eine Art Sidekick fungiert und dem Spieler Hinweise zu Kampftaktiken oder Rätsellösungen vermittelt, fällt die subjektivierende Funktion der Voice-over-Elemente in S.T.A.L.K.E.R. stärker aus, da weitgehend unklar bleibt, ob es sich ggf. um eine Halluzination des Protagonisten handelt. Die außergewöhnliche Einbindung des Dämons in THE DARKNESS wird in Kap. V – 2.2 ausführlich diskutiert.

Interaktive Rückblenden

Viel interessanter scheint im Computerspiel hingegen die Einbindung von Ich-Erzähler Techniken. Im Third-Person-Shooter MAX PAYNE wird das Geschehen in Form einer Rückblende im klassischen Film Noir-Stil **216** erzählt. Im Intro des Spiels leitet der homodiegetische Voice-over-Erzähler Max Payne die Rückblende und damit die Handlung des Spiels ein.

Max Payne: They were all dead. The final gunshot was an exclamation mark to everything that had led to this point. I released my finger from the trigger, and then it was over. To make any kind of sense of it, I need to go back three years. Back to the night the pain started.

Die Voice-over-Erzählung kehrt zwar in den Cutscenes, die die einzelnen Levels des Spiels verbinden, zurück, diese Szenen bleiben jedoch von den Spielabschnitten getrennt. Eine strikte Trennung scheint allein schon deshalb notwendig, da die Rückblendenstruktur die Determiniertheit der Ereignisse der Erzählung hervorhebt und so die Differenz zwischen der Narration und den interaktiven Spielabschnitten, die stets die Möglichkeit zum Scheitern – zum Verlieren des Spiels – implizieren, betont.

Im Action-Adventure PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME findet sich allerdings ein interessanter Versuch, die im Grunde paradoxe Struktur solcher »interaktiven Rückblenden« narrativ zu integrieren. Die Spielhandlung ist wie im Fall von MAX PAYNE in eine Erzählung des Protagonisten eingebettet. **217** Wird der Prinz während der Spielabschnitte getötet, folgt kein klassischer Game Over-Screen, sondern der Erzähler schaltet sich ein und korrigiert seine Erzählung.

VO_Prinz: Wait. What did I just say? That didn't happen. Let me back up a bit.

Das Spiel startet beim letzten Save Point.

VO_Prinz: Now, where was I?

Die spielerischen Reset-Elemente werden hier somit gewissermaßen durch einen ›Rückfall‹ auf eine höhere narrative Ebene erzählerisch plausibilisiert.◀**218** Das System mag natürlich spätestens bei mehrfacher Wiederholung recht artifiziell anmuten. Da sich das Paradox der Zeitmanipulation jedoch auf mehreren Ebenen durch das komplette Spiel zieht◀**219**, ist der Ansatz durchaus als eine originelle Verbindung von Spiel- und Erzählstrukturen zu werten.

V GENRE & SUBJEKTIVIERUNGSSTRATEGIEN

Dieses abschließende Analysekapitel soll zeigen, dass die bislang an Formkategorien ausgerichteten Vergleiche auch in anderen Systematisierungen funktionierten – in diesem Fall im Horror-Genre. Die Priorität dieses Kapitels wird es nicht sein, den Kategorien und Begrifflichkeiten, die in den vorangegangenen Kapiteln durch medienspezifische und -vergleichende Analysen erarbeitet wurden, weitere Formvarianten hinzuzufügen, d.h. die Argumentation arbeitet diesmal nicht auf den direkten Vergleich von Subjektivierungsformen des Films und des Computerspiels hin, vielmehr geht es um einen *gemeinsamen Ausgangspunkt* in Form von zentralen Motiven eines Genres.

Wie bereits in der Einleitung argumentiert, wird die Eignung der Genrekategorie für intermediale Vergleiche hier eher mit Skepsis betrachtet. Zwar soll keineswegs in Frage gestellt werden, dass sich die Genrezuordnung durchaus für die Absteckung des Analysekorpus' eignet, nur leider stellt sich eine solche Zuordnung – gerade wenn sie als maßgebliches Auswahlkriterium gebraucht wird – oft als zu diffus dar. Dies dürfte vor allem darin begründet sein, dass Genrebeschreibungen häufig zwischen thematischen, kulturellen, wirtschaftlichen, ideologischen und sozialen Kategorien oszillieren und so zwar die komplexen Verkettungen zwischen Produktion, Rezeption und Filmkritik verdeutlichen²²⁰, in der (Film-)Theorie aber recht problematisch zu handhaben sind.²²¹

V – 1 Fallbeispiel: Das Horror-Genre

Vor diesem Hintergrund wird deshalb im Fall des Horror-Films von einer ausführlichen Diskussion der Inklusions- und Exklusionsstrategien dieses Genres abgesehen. Es gilt lediglich bestimmte ›typische‹ ästhetische Strategien zu identifizieren, die sich als maßgeblich für die »dramaturgisch-psychologischen Effekt[e]« (Schweinitz 2002, 244) des Genres erweisen. Für das »Fallbeispiel Horror-Genre« wird hier als Ausgangspunkt die Inszenierung einer Störung gewählt – oder konkreter: die Verunsicherung der Wahrnehmung einer Figur, wo-

durch eine Desorientierung und das Gefühl der Bedrohung evoziert wird (vgl. bspw. Clover 1994, 196).◀222 Es geht also um Variationen einer Art von *Kontrollverlust*, die im Folgenden genauer betrachtet werden sollen. Für den Film soll dazu ein Beispiel untersucht werden, das vor allem über Montagetechniken funktioniert, die verschiedene bereits vorgestellte (Mind-)Perception-/ (Mind-)Projection-Effekte kunstvoll arrangieren. Für das Computerspiel werden hingegen die Techniken einer Verunsicherung/Desorientierung in einer durchgängigen First- und Third-Person-View sowie die Wechselwirkungen mit interaktiven Steuerungselementen im Vordergrund stehen.

Die Versuchung liegt zwar gerade beim Horror-Genre wiederum nahe, bei Game-Verfilmungen oder Lizenzspielen anzusetzen, da in diesem Bereich eine Vielzahl von Adaptionen vorliegt (bspw. die *RESIDENT EVIL*-Reihe (2002-2007), *SILENT HILL* (2006), *ALONE IN THE DARK* (2005), *FORBIDDEN SIREN* (2006)). Die in der Einleitung geäußerte Skepsis gegenüber diesen Adaptionen im Hinblick auf ihre Ergiebigkeit und Relevanz für intermediale Vergleiche scheint aber auch in diesem Fall angebracht. So bedienen sich bspw. die Spiele der *RESIDENT EVIL*-Reihe (1996-2009) ausgiebig im Horror-Splatter- und im Action-Genre – und so haben die *RESIDENT EVIL*-Leinwandadaptionen dann auch letztlich sehr viel mehr mit den filmischen Inspirationsquellen als mit den Spielvorlagen gemeinsam. Damit zeigt sich wiederum, dass die direkte Umsetzung vom Spiel zum Spielfilm problematisch bleiben muss, da sich spezifische interaktive Qualitäten erstens nur begrenzt oder abstrakt abbilden können und zweitens in der filmischen Form schlicht ihr grundlegendes Attraktionsmoment verlieren.◀223

V – 1.1 The Eye

Bei der Inszenierung von Wahrnehmungsstörungen durch (Mind-)Perception/(Mind-)Projection kommt insb. im Horror-Genre der Vergleichsansicht (vgl. hierzu auch Kap. IV – 2.1) immer wieder eine Schlüsselposition zu, da die Überlagerung von realen und irrealen Elementen eine zentrale dramaturgische Bedeutung erhält. Eine geradezu prototypische Etablierung einer solchen Vergleichsansicht zeigt das folgende Beispiel aus *THE EYE* (2002).

Jiawen sieht nach ihrer Augenoperation die Geistererscheinungen kürzlich verstorbener Menschen, weiß aber zu Beginn des Films noch nicht um den irrealen Status dieser Erscheinungen. Jiawen unterhält sich auf dem Hausflur vor ihrer Wohnung mit einem kleinen Jungen (Eye10). Ihre Großmutter wundert sich über die Stimmen im Flur (Eye11). Sie schaut durch den Türspion (Eye12). Ihre

»The point of horror resides in the blind space.«
(Pascal Bonitzer: *Partial Vision*, 58)



Abb. Eye10 (28:45)



Abb. Eye11 (28:48)

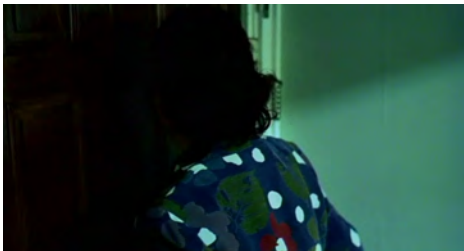


Abb. Eye12 (28:50)



Abb. Eye13 (28:53)

POV-Aufnahme – akzentuiert durch eine sekundäre Markierung in Form der Linsenverzerrung des Spions – zeigt, dass es sich bei dem Jungen in Eye09 um eine Mind-Projection Jiawens handelt (Eye13).

Die Aufdeckung der Irrealität bestimmter Elemente kann allerdings nicht nur durch die Filterung des Bildes durch andere Figuren oder durch eine objektive Ansicht realisiert werden, sondern auch durch technische Hilfsmittel erfolgen. Im Gegensatz zum bereits beschriebenen Einsatz von technisch erweiterten Blicken setzt hier die technische Filterung jedoch gewissermaßen »von außen« an, d.h. sie soll gerade nicht an eine Figur gebunden werden.

Jiawen hat inzwischen herausgefunden, dass nur sie die Geister sehen kann. Allerdings kann sie den irrealen Status dieser Erscheinungen nicht auf den ersten Blick erkennen und sucht somit stets nach »Vergleichsmöglichkeiten« in ihrer Umgebung. Jiawen bemerkt einen alten Mann, der apathisch in der Ecke eines Fahrstuhls steht (Eye14). Sie ist irritiert und verängstigt, da ihr der alte Mann merkwürdig erscheint (Eye15). Eine POV-Aufnahme verdeutlicht, dass es sich um Jiawens Wahrnehmungsperspektive handelt (Eye16). Jiawen blickt nach oben auf einen Monitor, der die Bilder der Überwachungskameras des Gebäudes zeigt (Eye18). Durch das Bild der Überwachungskamera wird eine Vergleichsansicht etabliert (Eye18). Die Fahrstuhlkabine ist leer. Zur Verdeutli-



Abb. Eye14 (44:20)



Abb. Eye15 (44:25)



Abb. Eye16 (44:27)



Abb. Eye17 (44:30)



Abb. Eye18 (44:32)

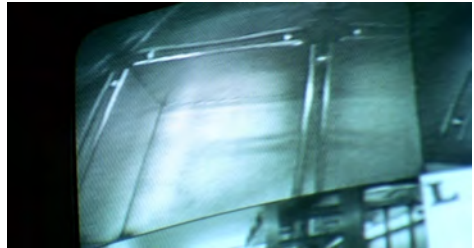


Abb. Eye19 (44:34)



Abb. Eye20 (44:45)



Abb. Eye21 (44:50)

chung kommt ein Dynamic Perception Shot zum Einsatz (Eye19). Eine weitere Vergleichsquelle kommt einige Sekunden später hinzu. Ein junges Paar betritt den Fahrstuhl, ohne den alten Mann zu bemerken (Eye20). Eye21 kombiniert schließlich noch einmal beide Vergleichsquellen.

Blind Space

Ausgehend von solch strukturell relativ einfach gehaltenen Arrangements von gefilterten und ungefilterten Ansichten soll im Folgenden eine komplexere Kombination von (Mind-)Perception-/ (Mind-)Projection-Stilisierungen untersucht werden.

Die folgende Szene spielt kurz nach Jiawens Augenoperation. Die Protagonistin kann ihre Umgebung noch nicht scharf sehen. Somit kann die Darstellung hier noch auf die bereits vorgestellten Unschärfe-Effekte bei Perception Shots und Projection zurückgreifen. Jiawen hat ein merkwürdiges Stöhnen gehört und betritt auf der Suche nach der Quelle des Geräusches einen menschenleeren Krankenhausflur. Eye22 übersetzt Jiawens unklare Sicht mit Hilfe geringer Tiefenschärfe in einen Perception-Effekt. Eye23 integriert die Unschärfe direkt in den Perception Shot. Als Jiawen den Flur wieder verlassen will, hört sie das Stöhnen erneut – diesmal jedoch lauter (Eye24). Sie dreht sich um. Am Ende des Ganges ist plötzlich eine schemenhafte Gestalt sichtbar (Eye25). Der Projection-Effekt – soviel sei hier vorweggenommen – ist zu einer Mind-Projection geworden. Es erfolgt der typische Gegenschuss, der Jiawens Reaktion zeigt, hier aber auch gleichzeitig als eine ›Bekräftigung‹ ihres Status' als Filterfigur gesehen werden kann (Eye26). Der anschließende Perception Shot (Mind-Perception) zeigt die kaum zu erkennende Gestalt am Ende des Ganges (Eye27). Die Kamera fährt an Jiawens Gesicht heran, akzentuiert noch einmal Jiawens zwischen Irritation, Angst und Neugier schwankenden Zustand (Eye28). Jiawen bewegt sich langsam den Gang hinunter in Richtung der Gestalt (Eye29). Der folgende Mind-Perception Shot imitiert die Bewegung der Protagonistin (Eye30). Die Kamera fährt langsam durch den Flur. Jiawen spricht die Gestalt an (Eye31).

Jiawen:

Hallo? Stimmt etwas nicht?

Ein Perception Shot zeigt, wie die Gestalt hinter der Flurecke verschwindet (Eye32). Doch plötzlich hört Jiawen wieder das Stöhnen. Die Quelle des Geräusches scheint sich auf einmal direkt hinter ihr zu befinden (Eye33). Jiawen dreht den Kopf zur Seite. Die Kamera schwenkt ein Stück nach rechts und zeigt, dass die Gestalt hinter Jiawen steht (Eye34). Eye34 weicht von den vorangegangenen (Mind-)Projection-Aufnahmen der Szene ab, da hier nicht ausschließ-



Abb. Eye22 (14:20) [Eye03]



Abb. Eye23 (14:23) [Eye01]



Abb. Eye24 (14:25)



Abb. Eye25 (14:28)



Abb. Eye26 (14:30)



Abb. Eye27 (14:33)

lich Jiawens Sehstörung, sondern vielmehr ihr Gefühl visualisiert wird, dass sich die Gestalt direkt hinter ihr befindet. Dieser Effekt wird noch weiter geführt. Eye35 mutet wie ein Mind-Perception Shot an. Allerdings zeigt die Einstellung für einen Sekundenbruchteil eine (fast) scharfe Nahaufnahme des Gesichts der Geistererscheinung, die sich sofort wieder aus dem Bild herausbewegt. Da Jiawen auch auf kurze Entfernungen nicht scharf sieht, kann es sich also im Grunde nicht um einen Perception Shot handeln. Doch auch in diesem Fall können die zusätzlichen Bildinformationen sozusagen als ›Visualisierung nicht-audiovisueller Sinneseindrücke‹, die durch die Nähe des Geistes ver-

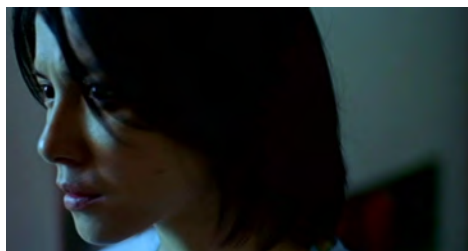


Abb. Eye28 (14:37)



Abb. Eye29 (14:45)

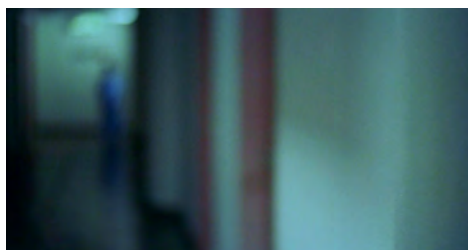


Abb. Eye30 (14:58)



Abb. Eye31 (15:05)

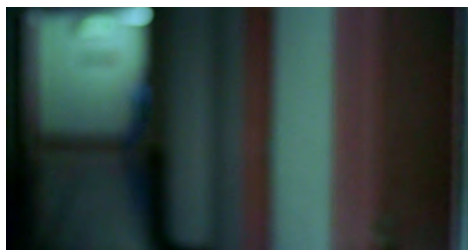


Abb. Eye32 (15:12)



Abb. Eye33 (15:30)



Abb. Eye34 (15:32)

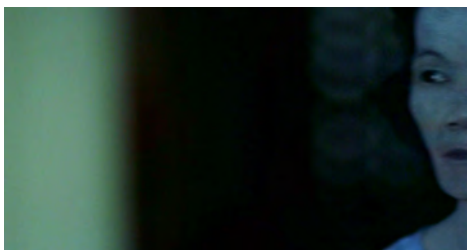


Abb. Eye35 (15:33)

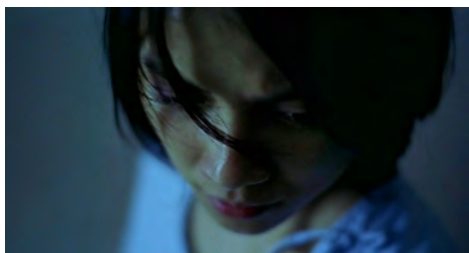


Abb. Eye36 (15:33)

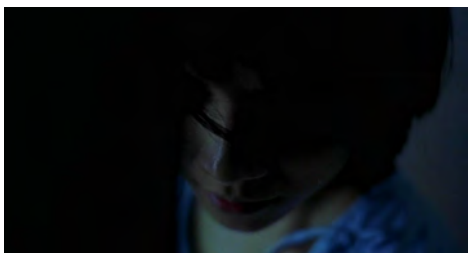


Abb. Eye37 (15:33)

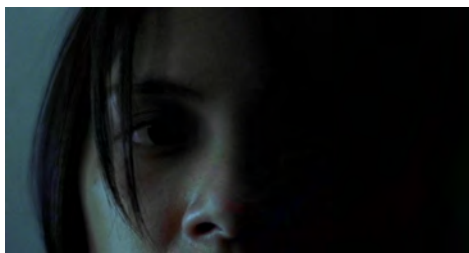


Abb. Eye38 (15:34)

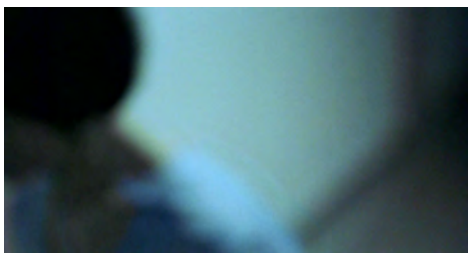


Abb. Eye39 (15:35)

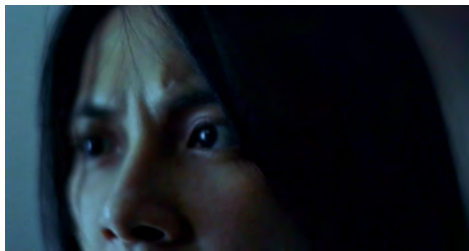


Abb. Eye40 (15:36) [Eye05]

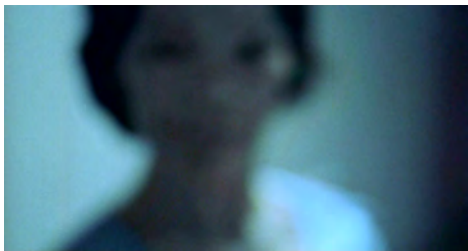


Abb. Eye41 (15:39)

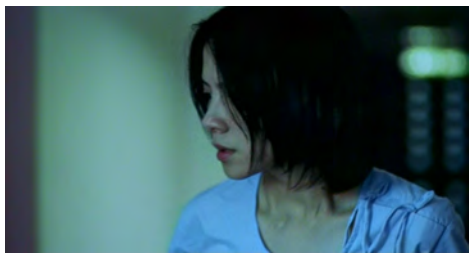


Abb. Eye42 (15:40)



Abb. Eye43 (15:43)



Abb. Eye44 (15:50)



Abb. Eye45 (16:00)

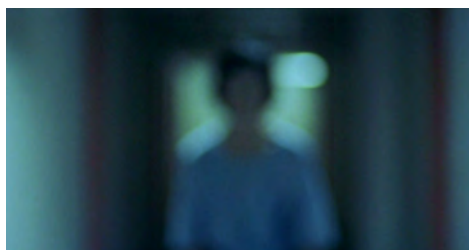


Abb. Eye46 (16:03)



Abb. Eye47 (16:05) [Eye09]

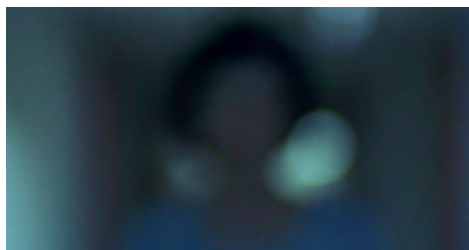


Abb. Eye48 (16:07)



Abb. Eye49 (16:08)

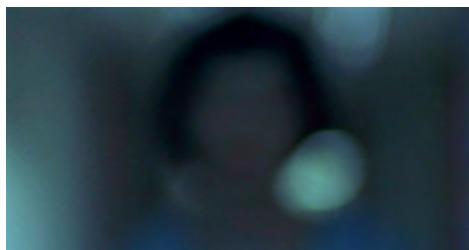


Abb. Eye50 (16:10)



Abb. Eye51 (16:12)



Abb. Eye52 (16:14)

füßbar werden, beschrieben werden. Die Geistererscheinung bewegt sich um Jiawen herum. Montage- und Kadrierungsstil ändern sich nun merklich. Die Kamera rückt (wieder) näher an Jiawens Gesicht heran (Eye36). Eine schwarze Fläche schiebt sich im Bildvordergrund vorbei (Eye37). Der Schnittrhythmus wird schneller. Immer wieder schiebt sich der Schatten durch die Aufnahmen. Der Bildraum wird durch extreme Nahaufnahmen weiter verengt (Eye38), Jiawens Desorientierung zusätzlich durch die schnellen Bewegungen des Geistes verdeutlicht. Eine kurze POV-Aufnahme kommt zum Einsatz. Die Gestalt wird nun wieder unscharf gezeigt. Es folgt eine weitere Großaufnahme von Jiawens angsterfülltem Blick (Eye40). Die Nähe der Einstellung scheint an die Position des Geistes gekoppelt zu sein, denn ein darauf folgender Mind-Perception Shot zeigt, dass sich der Geist nun unmittelbar vor Jiawen befindet (Eye41).

Ein lautes Kreischen stoppt die scheinbar unaufhaltsame Annäherung des Geistes und durchbricht den Rhythmus aus Nahaufnahmen und Perception Shots. Die Kamera ist nun wieder weiter von Jiawens Gesicht entfernt (Eye42), fährt zurück und offenbart, dass der Geist scheinbar verschwunden ist (Eye43). Doch dann bemerkt Jiawen, dass die Gestalt wieder vor ihr steht (Eye44). Die Protagonistin streckt die Hand aus, um die Gestalt zu berühren, denn Jiawen scheint ihrem Tastsinn immer noch mehr zu vertrauen als ihren Augen (Eye45). Die Kamera nähert sich der Gestalt (Eye46). Der Mind-Perception Shot nimmt die Vorwärtsbewegung der Hand auf, ist somit nicht mehr direkt an die Sicht der Protagonistin, sondern an die Tastbewegung gekoppelt (Eye47). Die Vorwärtsbewegung des Perception Shots wird fortgesetzt (Eye48), gleichzeitig strebt

die Hand immer mehr in den Bildvordergrund (Eye49). Das Intervall zwischen den Schnitten verkürzt sich. Jiawen kann die Gestalt fast berühren (Eye50) – doch greift schließlich ins Leere. Mit dem Verschwinden der Geistererscheinung wird auch der Einsatz der (Mind-)Projection-Effekte beendet (Eye51). Ein weiterer Schnitt. Der Gang ist – zum ersten Mal in dieser Szene – vollständig in durchgehender Tiefenschärfe sichtbar (Eye52). Es gibt keine Spur einer Geistererscheinung.

Die Szene verdeutlicht, wie die Kombination verschiedener Intensitätsstufen von Perception/Projection bzw. Mind-Perception/Mind-Projection eine zentrale Inszenierungsstrategie bilden kann – gerade weil hier trotz des naheliegenden Unschärfe-Effekts in den Perception Shots eine Vielzahl weiterer Subjektivierungsstrategien zum Einsatz kommen. Die verwendeten Techniken wechseln dabei zwischen eher konventionellen POV-Strukturen (Eye26/Eye27) und weniger eindeutig gekoppelten Varianten (Eye34/Eye38), die nicht nur Blickstrukturen, sondern auch über die audiovisuelle Wahrnehmung hinausgehende Sinnesindrücke der unmittelbaren Nähe der Geistererscheinung visualisieren. Eine zentrale Subjektivierungsstrategie ist dabei eine zunehmende Annäherung an Jiawen, die parallel zu der sich nähernden Geistererscheinung erfolgt. Der Unschärfe-Effekt wird dabei mit extremen Nahaufnahmen kombiniert, die Jiawens Reaktionen hervorheben, gleichzeitig aber auch den Bildraum zunehmend verengen und so die Rolle der Protagonistin als Filterfigur akzentuieren. Eine weiterführende Variante dieses Spiels mit gestörten Sinnesindrücken – mit unzuverlässiger Wahrnehmung – findet sich im zeitgenössischen Film in Form von unzuverlässigem Erzählen. Diese Thematik wird in Kap. V – 3 aufgegriffen.

V – 2 Horror und/als Kontrollverlust im Computerspiel

Für das Computerspiel soll gezeigt werden, wie das Moment einer Desorientierung und Verunsicherung zu einem System des Kontrollverlusts – »limiting interactivity at key points« (Frome/Aaron 2004, 13) – erweitert werden kann, da hier die Möglichkeit besteht, dass die Störung gewissermaßen nicht nur am POV, sondern ebenso am Point of Action ansetzt. Es kommt also zu einer (partiellen) Störung der interaktiven Elemente des Computerspiels. Tanya Krzywinska sieht in dieser Möglichkeit eines »inszenierten« Kontrollverlusts die entscheidende Differenz zwischen Filmen und Computerspielen, die sich der Motive des Horror-Genres bedienen.

»The dynamic in play is towards greater control of the game environment, yet control is nonetheless localised and is always qualified by the game's broader infrastructure. Film, however, offers no equivalent. It is unable to exploit the potential of interactive devices to intensify an awareness of the dynamic between *being in control* and *out of control*, and this aspect is key to specific types of suspense and emotion-based pleasure offered by horror games.« (Krzywinska 2002, 215-216; Hervorhebungen im Original)

»It is my contention that the interactive dimension of horror games enables a more acute experience of losing control than that achieved by most horror films. This is achieved partly because, at times, the player does have a sense of self-determination; when this is lost the sense of pre-determination is enhanced by the relative difference.« (ebd., 216)

Beispiele für die Integration von Horrorelementen im Computerspiel, die nicht nur als eine Aneinanderreihung von Schockmomenten im Stil von DOOM 3 funktionieren, finden sich vor allem in Third-Person-Survival-Horror-Games, wie die ALONE IN THE DARK-Reihe (1992-2008) **224**, die eher Action-lastigen RESIDENT EVIL-Spiele und die teils subtilere, teils stärker mit Gore-Elementen versetzte SILENT HILL-Reihe (1999-2008). Als ein prägendes Stilelement kann dabei eine Art ›Verengung‹ des Raums durch ›klassische‹ Verfremdungen des Horror-Genres gesehen werden, wie sparsam eingesetzte Beleuchtung und vor allem extreme Kamerawinkel (›claustrophobic camera angles« (Poole 2000, 82)). **225** Rune Klevjer beschreibt eine solche Raumkonfiguration für die ALONE IN THE DARK-Spiele wie folgt.

»Whereas this configuration frames the action from a filmic angle of view, it also makes it noticeably harder to control the extended avatar, and gives the player a perceptual ›prosthesis‹ that is suitably restrictive and unreliable – in keeping with the horror atmosphere and the generally disempowering imperative of the genre. Rather than aiming to provide the player with optimal (and fluent) perceptual control, the independent and rigid behaviour of the camera aims instead to obstruct, challenge and destabilise the player-avatar relationship.« (2006a, 157-158)

Ein buchstäblicher Kontrollverlust (im Sinne einer Störung der Funktionen des Controllers) stellt allerdings eher den Ausnahmefall dar, wie im Folgenden anhand von THE DARKNESS, ETERNAL DARKNESS und CLOCK TOWER 3 (2003) noch gezeigt werden soll. Eine stark stilisierte Raumdarstellung kann jedoch häufig bereits unmittelbar auf die Kontrollierbarkeit des Avatars ›abfärben‹, auch wenn die Eingabebefehle letztlich gar keiner Störung unterliegen.

Es soll im Folgenden untersucht werden, wie sich typische Subjektivierungsstrategien des Horror-Genres in Form gestörter Filter im Computerspiel als Störung der interaktiven Momente auswirken. Der Fokus wird dabei auf First-Person

son-Ansichten liegen, da bei dieser Darstellungsform besonders deutlich wird, welche Formen der Raumstilisierung als Kompensation des Verzichts auf klassische Montage-basierte Darstellungstechniken des Horror-Genres funktionieren (vgl. auch Krzywinska 2002, 209; Perron 2005, o.S.). Dabei werden zunächst rein audiovisuelle Stilisierungstechniken untersucht, erst danach wendet sich die Argumentation zwei ›radikaleren‹ Umsetzungen eines Kontrollverlusts zu.

V – 2.1 Condemned 2

Das erste Beispiel, **CONDEMNED 2: BLOODSHOOT**, wird komplett aus der First-Person-View gespielt. Nur während der (seltenen) Cutscenes zwischen den einzelnen Missionen verlässt die Darstellung für kurze Zeit die POV-Sicht. Das Spiel bietet eine Mischung aus Shooter-Gameplay und Nahkampfattacken (mit Fäusten oder diversen Gegenständen wie Holzlatten oder Stahlrohren).

CONDEMNED 2 ist der Nachfolger des Horror-Action-Adventures CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS (2005). Beide Titel wurden von Monolith Productions entwickelt – ein Developer der 2005 mit F.E.A.R. das First-Person-Shooter-Genre durch die Verwendung von Horrormotiven (insb. inspiriert durch die japanischen Horror-Filme RINGU (1998) und DARK WATER (2002)) nachhaltig prägte. Der Protagonist Ethan Thomas wird, wie im ersten Teil **226**, ständig von bizarren Visionen heimgesucht, deren Ursache unklar bleibt. Diese Visionen und ein ernsthaftes Alkohol-Problem **227** haben zur Folge, dass Ethan zunehmend Schwierigkeiten hat, Realität und Halluzinationen auseinander zu halten. Das Spiel gestaltet die Übergänge zwischen den beiden Ebenen bis auf einige wenige eindeutige Transitionsmarkierungen weitgehend fließend – so auch im Level »SCU Building«.

Ethan befindet sich mit seiner Kollegin Rosa in der medizinischen Abteilung des SCU-(Serial Crimes Unit)-Gebäudes. Rosa bittet Ethan auf der Liege eines Computertomographen Platz zu nehmen (Condemnedo1/Condemnedo2) und begibt sich ins Nebenzimmer, um den Tomographen zu aktivieren. Die Liege fährt in das Gerät hinein (Condemnedo3). Der Spieler kann Ethan während dieser Sequenz nicht steuern. Das Innere des Tomographen ist völlig dunkel. Ethan ruft nach seiner Kollegin.

Ethan: Rosa, I'm ready to get the fuck out of this thing.

Keine Antwort. Plötzlich ein Lichtblitz, dann ein kurzes Aufflackern eines Gesichts – Serial Killer X (Condemnedo4). Eine Transitionsmarkierung? Ethan zieht seinen Kopf aus dem Tomographen und richtet sich langsam auf (Con-



Abb. Condemnedo1 (SCU Building)



Abb. Condemnedo2 (SCU Building)

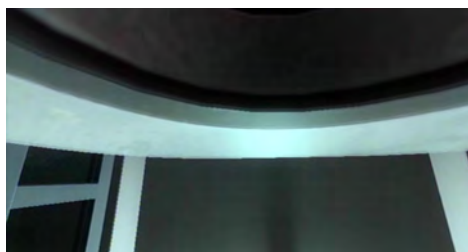


Abb. Condemnedo3 (SCU Building)

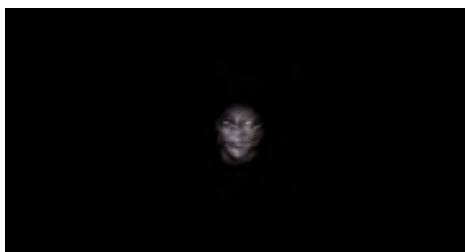


Abb. Condemnedo4 (SCU Building)

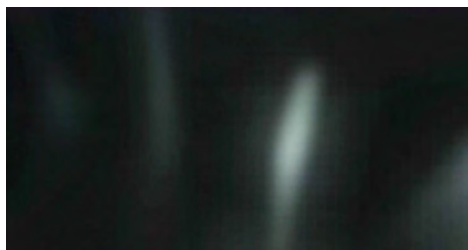


Abb. Condemnedo5 (SCU Building)



Abb. Condemnedo6 (SCU Building)



Abb. Condemnedo7 (SCU Building)



Abb. Condemnedo8 (SCU Building)



Abb. Condemned09 (SCU Building)



Abb. Condemned10 (SCU Building)



Abb. Condemned11 (SCU Building)

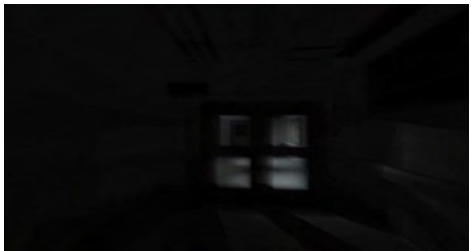


Abb. Condemned12 (SCU Building)

demned05/Condemned06). Seine Sicht ist zunächst völlig unscharf, erst nach einigen Sekunden erkennt er seine Umgebung. Der Spieler erhält die Kontrolle über Ethan zurück. Das HUD-Interface wird eingeblendet. 228 Ethans Sicht wird schärfer. Er befindet sich immer noch in der medizinischen Abteilung (Condemned07). Er ruft nach Rosa – wieder keine Antwort. Ein neues Missionsziel wird eingeblendet (Condemned08, kleine weiße Schrift der linken oberen Ecke): »Explore SCU offices.« Ethan macht sich auf den Weg durch die scheinbar vollständig verlassenen Flure des Gebäudes. Die Szenerie ist mit einem undefinierbaren Rauschen unterlegt, wie es bspw. David Lynch in seinen Filmen oft verwendet.

CONDEMNED 2 verzichtet in diesen ersten Minuten des Levels, in denen Ethan durch die verlassenen Flure läuft, auf den Einsatz von (Mind-)Perception-Effekten. Das SCU-Gebäude erscheint »normal« – abgesehen von der veränderten Soundkulisse (Rauschen), die aber als extradiegetisch gelten kann. Das Spiel löst kleinere Schockmomente durch einfache »klassische Tricks« des Horror-Genres aus – eine sich plötzlich öffnende Fahrstuhltür, eine stark zu flackern beginnende Neonröhre. Diese Details werden durch Soundeffekte akzentuiert (Störgeräusche in Form eines seltsamen Knisterns).

Doch dann beginnt der Horror. Ethan nähert sich einer weiteren Flurtür (Condemned09). Eine flackernde Neonröhre wird plötzlich gleißend hell, für den Bruchteil einer Sekunde ist eine dunkle Gestalt hinter der Tür zu sehen (Condemned10). Der Überbelichtungseffekt der Neonröhre wird durch einen Perception-Effekt ergänzt: Das Bild wird monochrom, die Kontraste härter (Condemned11). Schließlich brennt die Neonröhre durch. Der Protagonist verliert das Bewusstsein, seine Sicht wird schwarz. Der Spieler kann Ethan einige Sekunden nicht steuern. Als Ethan wieder zu sich kommt, ist der Gang aufgrund der durchgebrannten Lampe in Dunkelheit getaucht (Condemned12). Doch auch die übige Umgebung ist wesentlich dunkler und nur von einigen wenigen Lichtquellen erhellt (Condemned13).

Die stetige Steigerung der Wahrnehmungsstörungen soll im Folgenden durch eine Einteilung der Effekte in verschiedene Stufen angezeigt werden. Allerdings sind die Übergänge zwischen den verschiedenen Effekten fließend und die einzelnen Techniken lösen sich nicht ab, sondern werden kombiniert – es handelt sich somit nur um *eine* mögliche Art der Aufteilung. Die hier vorgenommene Einteilung vereinfacht aus Gründen der Übersichtlichkeit einige Effektübergänge, da nicht eine umfassende Beschreibung jedes einzelnen Effektes angestrebt wird, sondern die Strategie einer allmählichen Intensivierung der Verunsicherung der Wahrnehmung verdeutlicht werden soll.

Stufe 1: In unregelmäßigen Abständen wird für einen Sekundenbruchteil Ethans Sicht durch einen braun-grünen Störeffekt überlagert, begleitet durch ein lautes Störgeräusch (Condemned14/Condemned15).

Stufe 2: Ethan sieht durch ein Fenster eine Leiche auf einem Untersuchungstisch im Nebenraum liegen (Condemned16). Wieder blitzt für einen Sekundenbruchteil der braun-grüne Störeffekt auf (Condemned17/Condemned18) – plötzlich ist die Leiche verschwunden (Condemned19). Die Szene ist im Hinblick auf die steigende Verun-



Abb. Condemned13 (SCU Building)



Abb. Condemned14 (SCU Building)

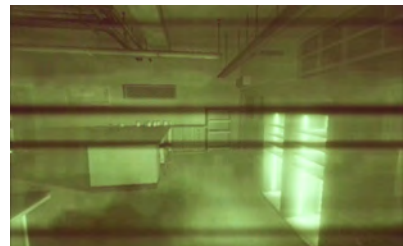


Abb. Condemned15 (SCU Building)



Abb. Condemned16 (SCU Building)



Abb. Condemned17 (SCU Building)

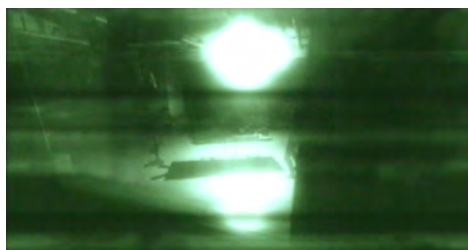


Abb. Condemned18 (SCU Building)



Abb. Condemned19 (SCU Building)



Abb. Condemned20 (SCU Building)

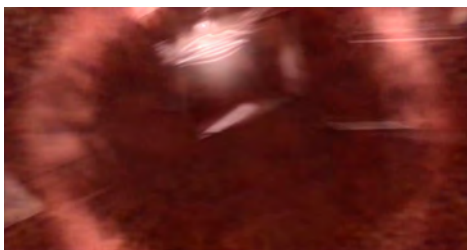


Abb. Condemned21 (SCU Building)

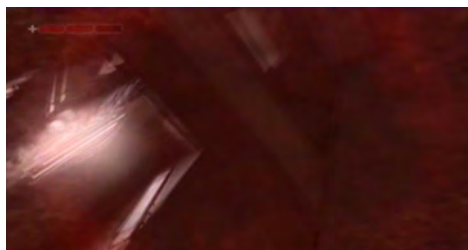


Abb. Condemned22 (SCU Building)



Abb. Condemned23 (SCU Building)

sicherung der Wahrnehmung von großer Bedeutung, denn der irrealer Status der Leiche wird nur durch ihr plötzliches Verschwinden gekennzeichnet. Damit unterscheidet sich diese Form der Mind-Perception deutlich von den Stilisierungen durch den Störeffekt und lässt die bislang als ungefiltert geltende Umgebungswahrnehmung (bspw. Condemned13) zunehmend instabil werden. Zudem scheint der Störeffekt hier nicht mehr nur als ein kurzer Mind-Perception-Effekt zu funktionieren, sondern ist zu einer Art Transitionsmarkierung mutiert, d.h. der Störeffekt wird an andere Wahrnehmungsverunsicherungen gekoppelt und funktioniert nicht mehr nur primär als Schockmoment.

Stufe 3: Plötzlich ertönt ein lautes Stöhnen. Ethan scheint von hinten angegriffen zu werden. Das Bild wird von einem rötlichen Unschärfe-Effekt überlagert (Condemned20/Condemned21). Diese Visualisierung wurde bislang als Kombination aus Perception-Effekt und Interface-Anzeige eingesetzt (229), ähnlich wie die bereits vorgestellten Stilisierungen zur Visualisierung von feindlichen Treffern bzw. eines kritischen Gesundheitsstatus' (vgl. Kap. IV – 2.4). Ethan wird scheinbar verletzt (Condemned22, vgl. die Lebensenergie-Anzeige in der linken oberen Ecke), doch dann lässt der Effekt plötzlich wieder nach. Die vorherige (vermeintlich) ungefilterte Wahrnehmung wird wieder hergestellt (Condemned23). Wenn sich Ethan umdreht, kann er keinen Gegner ausmachen – es scheint fast, als hätte der Angriff nie stattgefunden. Die Verunsicherung betrifft somit nicht nur die Umgebungswahrnehmung, sondern dehnt sich auch auf die Interface-Elemente aus – oder um es mit Rune Klevjer zu formulieren: Die Avatarfigur Ethan wird zur »unreliable prosthesis« (2006a, 213).

Stufe 4: Kurz nach dieser Szene findet Ethan ein Funkgerät, das ihm erlaubt, den Funkverkehr der SCU mitzuhören. Der Protagonist erfährt, dass es im ganzen Gebäude einen Stromausfall gegeben hat. Ist das die Erklärung für die verlassenen Flure? Doch warum hat Rosa Ethan zurückgelassen? Ethan kann den Funksprüchen entnehmen, dass ein SCU-Einsatzkommando das Gebäude durchsucht. Kurze Zeit später trifft er auf ein Mitglied des Einsatzkommandos (Condemned24). Die Umgebung ist nun wieder heller, da die Deckenbeleuchtung teilweise wieder funktioniert. Ist dies das Ende des Alptraums? Die Tür, die Ethan und den Soldaten voneinander trennt, ist verschlossen. Der Soldat kann sie nicht öffnen. Ethan versucht es von seiner Seite aus, doch als er den Türknauf berührt kehren seine Visionen zurück (Condemned25/26). Die Beleuchtung fällt wieder aus, nur eine Lampe direkt hinter dem Soldaten wird heller und zeigt den Serial Killer X, der direkt hinter dem Soldaten steht und ihm eine Waffe an den Kopf hält (Condemned26). Ethan schreit die Manifestation seines Erzfeinds an:



Abb. Condemned24 (SCU Building)



Abb. Condemned25 (SCU Building)



Abb. Condemned26 (SCU Building)



Abb. Condemned27 (SCU Building)

Ethan: Damn it! Leave me alone! You are not real!

Der Soldat wundert sich über Ethans Verhalten, denn er scheint weder die Lichtveränderung, noch die Figur des Killers wahrzunehmen.

Soldat: Mr. Thomas, who the hell are you talking to?

Die unheimliche Figur flüstert:

Serial Killer X: He's already dead.

Danach folgt ein kurzer grau-grüner Lichtblitz (Condemned27), der hier wiederum als Transitionsmarkierung zu funktionieren scheint. Die Manifestation von Serial Killer X ist verschwunden, die (vermeintlich) ungefilterte Wahrnehmung Ethans ist wieder hergestellt (Condemned28). Der Soldat schießt schließlich das Türschloss auf und bittet Ethan ihm zu folgen.

Auf dem Boden des Treppenhauses des SCU-Gebäudes findet der Soldat die Spuren einer zähen schwarzen Flüssigkeit (Condemned29). Ethan kennt diese schwarze Substanz aus seinen Visionen. Doch warum kann auch der Soldat die Flüssigkeit sehen? Ist die Substanz nun Bestandteil der Realität geworden oder ist auch der Soldat eine irrealer Erscheinung? Der Störeffekt setzt wieder ein –

diesmal sogar noch stärker (Condemned30). Der Spieler muss befürchten, dass der Effekt wieder als Transitionsmarkierung dient und der Soldat verschwindet – doch es bleibt bei einer kurzen Bildstörung.

CONDEMNED 2 beginnt die bereits eingeführten Effekte an dieser Stelle zu modifizieren. Es geht nicht mehr nur um einen Störeffekt bzw. um eine Transitionsmarkierung, sondern vielmehr um ein Spiel mit den Erwartungen, die an bestimmte Effekte geknüpft sind. Der Soldat wurde – relativ aufwändig – als scheinbar der Realität zugehörige Figur, als vermeintlicher Retter, eingeführt. Doch nun wird sein Status wieder in Frage gestellt.

Ethan folgt dem Soldaten. Die beiden stoßen auf ein weiteres Mitglied des Einsatzkommandos. Der zweite Soldat liegt schwer verletzt am Boden. Die Umgebung ist mit Flecken der schwarzen Substanz übersät. Der sterbende Mann flüstert:

Soldat 2: Get out ... there are too many of them ...

Der erste Soldat läuft weiter, eröffnet plötzlich das Feuer. Schwarze Gestalten greifen Ethan und den Soldaten an. Es handelt sich um die anderen Mitglieder des Einsatzkommandos, die sich in dämonenartige Gestalten verwandelt haben. Ihre Körper sind von der schwarzen Substanz überzogen, ihre Haut scheint weggeätzt zu sein (Condemned32). Ethan und der Soldat kämpfen erbittert gegen die Dämonengestalten. Der grau-grüne Störeffekt erhält bei diesen Kämpfen eine (weitere) neue Funktion, denn er tritt verstärkt auf, sobald sich Dämonen nähern. CONDEMNED 2 kann auf diese Weise Wahrnehmungsstörungen auch als ›Vorwarnung‹ einsetzen und so das Gefühl der Angst und der permanenten Anspannung noch intensivieren (vgl. Perron 2004, o.S.). Zwar unterscheidet sich die grundlegende Funktionsweise von Ethans Sichtverschlechterung als Spielmechanik dann im Grunde kaum von dem Glühfaden in der FATAL FRAME-Reihe (2001-2008) oder dem



Abb. Condemned28 (SCU Building)



Abb. Condemned29 (SCU Building)



Abb. Condemned30 (SCU Building)



Abb. Condemned31 (SCU Building)



Abb. Condemned32 (SCU Building)



Abb. Condemned33 (SCU Building)

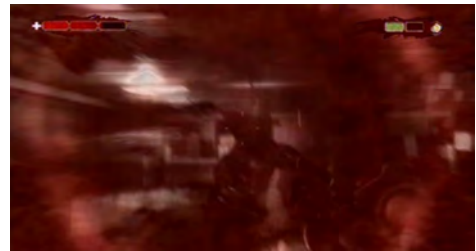


Abb. Condemned34 (SCU Building)



Abb. Condemned35 (SCU Building)



Abb. Condemned36 (SCU Building)

»Fear-Meter« in FEAR EFFECT (2000) ²³⁰, jedoch ist die Technik hier als Subjektivierungsstrategie diegetisch besser eingebunden und kann somit HUD-Interface-Elemente ersetzen. ²³¹ Zudem geht CONDEMNED 2 bei der Funktionalisierung dieser Effekte wesentlich weiter als FATAL FRAME oder FEAR EFFECT, denn das ›Vorwarnungssystem‹ erweist sich – wie auch andere funktionalisierte Effekte (Condemned20-Condemned23, Condemned29-Condemned30) – als äußerst instabil, funktioniert also letztlich selbst wieder als zusätzliches Element der Verunsicherung und nicht nur als (vermeintlicher) Hilfsmechanismus. Interessant ist an dieser Stelle, dass sich die grau-grünen Störeffekte mit den



Abb. Condemned37 (SCU Building)

rötlichen Perception- bzw. Interface-Elementen (feindliche Treffer, Gesundheitszustand) vermischen (Condemned33-Condemned36). Durch die Überlagerungen wird die Verfremdung des Bildes weiter gesteigert. Teilweise ist eine Orientierung kaum noch möglich.

Stufe 5: Ethan und der Soldat betreten einen Raum, der komplett von der schwarzen Substanz bedeckt ist (Condemned37). Die Bildstörungen nehmen weiter zu und sind nun permanent vorhanden – das Bild wird monochrom und weist einen extremen Kontrast auf. Zudem wird die Darstellung von einem starken Rauschen überlagert (Condemned38). Der Soldat teilt Ethan mit, dass sie sich dem Ausgang nähern. Doch plötzlich tritt wieder der Überbelichtungseffekt auf (Condemned39/Condemned40, vgl. Condemned10/Condemned11). Ein gleißendes Licht überstrahlt die Ansicht und wird zusätzlich wieder mit einem Störfilter kombiniert. Dann wird das Bild schwarz. Es folgt das Geräusch einer berstenden Neonröhre, ein grauenvolles Stöhnen, die Schreie des Soldaten. Als der Raum wieder sichtbar wird, ist der Soldat verschwunden (Condemned41). Ethan wird von mehreren Dämonen angegriffen, die er abwehren muss. Das Bild wird immer stärker verfremdet, teilweise ist fast keine Orientierung mehr möglich (Condemned42/Condemned43). Der Protagonist kann den Raum scheinbar nicht verlassen. Alles, was der Spieler in dieser Situation tun kann, ist, lange genug die Angriffe der Dämonen abzuwehren, bis Ethan schließlich wieder das Bewusstsein verliert. Der Bildschirm wird schwarz. Das ›Lynch-Rauschen‹ nimmt langsam ab. Rosas Stimme ist zu hören.



Abb. Condemned38 (SCU Building)

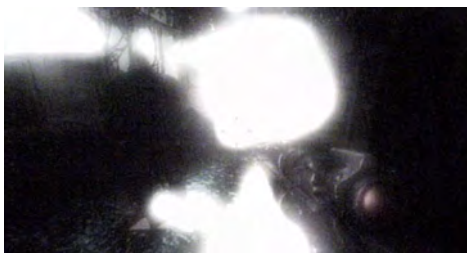


Abb. Condemned39 (SCU Building)



Abb. Condemned40 (SCU Building)



Abb. Condemned41 (SCU Building)



Abb. Condemned42 (SCU Building)

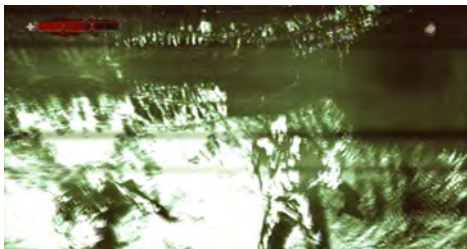


Abb. Condemned43 (SCU Building)



Abb. Condemned44 (SCU Building)



Abb. Condemned45 (SCU Building)

Rosa: Ethan hold still.

Das Geräusch des Computertomographen ist zu hören. Die Liege fährt langsam aus dem Gerät heraus. Ethans Sicht ist verschwommen (Condemned⁴⁴), wird aber nach einigen Sekunden wieder scharf (Condemned⁴⁵). Er scheint sich wieder in der Realität zu befinden.

Rosa: Still having hallucinations?

Die ›radikale‹ Einhaltung der First-Person-Sicht in CONDEMNED 2 verdeutlicht die Stärken von (Mind-)Perception-Techniken beim Einsatz im Horror-Genre. Durch den weitgehenden Verzicht auf eine Vergleichsansicht bleibt die Umgebungswahrnehmung stets instabil. **232** Die diegetische Einbindung der Störeffekte als Subjektivierungsstrategien erlaubt zudem ein sehr komplexes Spiel mit der Verunsicherung der Wahrnehmung, gerade durch die zunehmende Überlagerung von (scheinbar) ungefilterten Umgebungswahrnehmungen (bspw. Condemned¹³) mit (vermeintlichen) Perception-Effekten (bspw. Condemned²⁰-Condemned²³) und unterschiedlichen Formen von Mind-Perception-Elementen (bspw. Condemned¹⁶-Condemned¹⁹).

V – 2.2 The Darkness

Eine ganz andere Art der Inszenierung des Kontrollverlusts, die stilistisch zwar weniger ambitioniert visualisiert, aber narrativ umso interessanter eingebunden ist, findet sich in THE

»The Darkness is like The Force on Crack.«
(The Darkness, Volume 1, Issue #5)

DARKNESS. Zunächst zu einer – in diesem Fall notwendigerweise etwas ausführlicheren – Übersicht der Spielhandlung **233**: THE DARKNESS beginnt im nächtlichen New York. Der Protagonist Jackie Estacado wird von mehreren Killern verfolgt, die der Mafia-Don Onkel Paulie auf ihn angesetzt hat. Auf seiner Flucht vor den Gangstern manifestiert sich eine Dämonengestalt in Jackies Körper – The Darkness. Aus Jackies Wirbelsäule stoßen zwei schwarze Dämonenköpfe und mehrere Tentakel hervor. Der Dämon verleiht Jackie übermenschliche Kräfte, und so gelingt es dem Protagonisten seine Verfolger zu überwältigen – ein Rachefeldzug gegen Paulie beginnt. The Darkness ist zugleich eine Quelle der Macht und ein Fluch, denn Jackie hat ›seinen‹ Dämon nie vollständig unter Kontrolle. Immer wieder greift The Darkness in das Geschehen ein, hält Jackie in Schlüsselmomenten der Handlung zurück und versucht so, den Hass in seinem Wirt zu steigern. Jackie muss hilflos mit ansehen, wie seine Freundin Jenny von Paulie und seinem Komplizen, dem korrupten Polizeichef Eddie Shrote,



Abb. Darkness16 (Chapter 4: Castle Hall)



Abb. Darkness17 (Chapter 4: Castle Hall)



Abb. Darkness18 (Chapter 4: Castle Hall)



Abb. Darkness19 (Chapter 4: Castle Hall)

hingerichtet wird. Der Protagonist sieht daraufhin nur noch eine Möglichkeit, dem Dämon zu entfliehen – er schießt sich in den Kopf. Doch dies ist nicht der (endgültige) Tod, denn Jackie findet sich plötzlich in einer bizarren Zwischenwelt wieder, einer surrealistischen Darstellung der Schützengräben des ersten Weltkriegs – er ist im Bewusstsein des Dämons. Jackie versucht in der Zwischenwelt The Darkness von innen heraus zu zerstören, doch kurz bevor er die Manifestation des Dämons erreicht, erwacht Jackie wieder. The Darkness hat den sterbenden Körper seines Wirts wieder »zusammengeflickt«.

Jackie landet im Verlauf der Handlung noch ein zweites Mal in der Zwischenwelt. Diesmal nach einer (für ihn wiederum nur »übergangsweise tödlichen«) Explosion, die auch seinen Widersacher Eddie Shrote das Leben kostet. Doch bei diesem zweiten Abstieg in das Dämonenbewusstsein muss Jackie schließlich erkennen, dass The Darkness in dieser Zwischenwelt nicht vernichtet werden kann – und so gibt er sich dem Dämon schließlich hin (Darkness16–234–Darkness19).◀235

Jackie erwacht im New York der Gegenwart. Er scheint die Dämonenkräfte nun wieder kontrollieren zu können. Doch die Symbiose ist fatal, denn mit jedem Mord, den Jackie begeht, wird sein Bewusstsein mehr und mehr von seinem inneren Dämon aufgezehrt. Jackie setzt seinen Rachefeldzug gegen Paulie fort

und hinterlässt dabei eine blutige Spur der Verwüstung. Der Dämon wird immer stärker, übernimmt immer öfter die Kontrolle. Als Jackie schließlich Paulie tötet, schreit die Stimme des Dämons: »*now you are mine!*«. Jackies Bewusstsein wird vollständig unterdrückt, das Spiel endet.

In einem Epilog findet sich Jackie in den Armen seiner Freundin Jenny wieder. Die beiden sitzen auf einer Bank vor einer in goldenes Licht getauchten, kitschig wirkenden Parklandschaft.

Jackie: Am I dreaming?

Jenny: Yes ... You have to wake up now ... Wake up.

Schwarzblende.

First-Person-Demon

THE DARKNESS ist ein First-Person-Action-Adventure mit stark ausgeprägten Shooter-Elementen. Das Spielgeschehen wird fast ausschließlich, mit Ausnahme einiger kurzer Szenen (Dialoge, Betätigung von Schaltern, Ladebildschirme), aus Jackies POV-Ansicht dargestellt. Der Dämon ist in der First-Person-View in Form von zwei links und rechts ins Bild ragenden schwarzen Köpfen, mehreren kleinen und einem großen Tentakel, der bei Angriffen nach vorn schnellert, visualisiert (Darkness20/Darkness21). The Darkness ist gegen helle Lichtquellen empfindlich²³⁶, weshalb Jackie die Manifestation des Dämons bei Bedarf auch »einfahren« kann. An öffentlichen Plätzen (U-Bahn-Haltestellen) und wenn Jackies Freunde in der Nähe sind, geschieht dies automatisch.

Die Möglichkeit in den Dämonenkopf-Modus zu wechseln, wurde bereits dargestellt (Kap. IV – 1.2 (Kopfspiel)). Die weiteren Darkness-Kräfte umfassen einen langen Tentakel (der als Stichwaffe verwendet werden kann), ein Schwarzes Loch (das Gegner einsaugt und herumschleudert), die Beschwörung von Darklingen (böserartige Kobolde, die Jackie im Kampf unterstützen) sowie ein erhöhter Schutz gegen feindliche Treffer. Zudem wird Jackies Sicht im Dunkeln durch den Dämon verbessert, was durch einen Perception-Effekt²³⁷ – ein gelbliches Glimmen, das



Abb. Darkness20



Abb. Darkness21



Abb. Darkness22



Abb. Darkness23



Abb. Darkness24



Abb. Darkness25

die Konturen der dunklen Umgebung hervorhebt – visualisiert wird (Darkness22/Darkness23).

Der gesplittene Avatar

Es geht im Folgenden nicht um eine ›revolutionäre‹ Verbindung von Spiel und Narration. Interaktive Spiel- und nicht-interaktive Erzähl-Abschnitte sind in THE DARKNESS stets recht deutlich getrennt ²³⁸ – jedoch soll es wiederum um die *Verbindungsstellen* gehen. Zwar kann der Wechsel von Kontrolle und Kontrollverlust hier im Grunde auch als eine (simple) Aneinanderreihung von Spielsequenzen und Cutscenes gesehen werden – doch auch wenn eine solche Beschreibung strukturell sicherlich richtig sein mag, verfehlt sie die Bedeutung der ›gesplitteten‹ Avatarfigur in THE DARKNESS und reduziert das Spielerlebnis zu sehr auf die spielerischen und simulativen Elemente. In narrativer Hinsicht soll wiederum das Modell eines doppelten Avatars herangezogen werden, d.h. der Spieler steuert die Darkness-Kräfte gewissermaßen nicht direkt, sondern *durch* Jackie. Der Protagonisten-Teil »Jackie« ist die primäre Avatarial Prosthesis und Träger der Fictional Agency; der Antagonisten-Teil »The Darkness« stellt die Unreliable Prosthesis dar, die für das Gewinnen des Spiels erforderlich ist, sich zugleich aber regelmäßig der Kontrolle des Spielers entzieht. ²³⁹ Diese

partielle Eigenständigkeit der Unreliable Prosthesis zeigt sich dabei nicht nur in jenen Sequenzen, die dem Spieler die Handlungskontrolle komplett entziehen, sondern äußerst sich bspw. auch bereits durch die ›manipulativen‹ Kommentare des Dämons, dessen Stimme ständig in Jackies Kopf präsent ist, und durch die ›streitsüchtigen‹ Dämonenköpfe, die manchmal um Herzen, die sie aus Feinden herausreißen, kämpfen (Darkness24/Darkness25).

You are Nothing but my Puppet

Im Verlauf des Spiels übernimmt der Dämon immer wieder die Kontrolle über Jackie, d.h. der Spieler kann den Avatar für kurze Zeit nicht oder nur eingeschränkt steuern. Die drei zentralen Kontrollverlust-Szenen◀240 sollen im Folgenden genauer betrachtet werden.

Der erste Kontrollverlust-Abschnitt findet sich direkt zu Beginn des Spiels. Jackie flüchtet vor Paulies Gangstern auf den Friedhof der Trinity Church (Darkness26/Darkness27◀241). Als Jackie den Friedhof betritt, wird das Bild monochrom, ein leises Flüstern und Rauschen ist zu hören, die Umgebungsgeräusche werden gedämpft. Eine dämonische Stimme spricht zu Jackie.

The Darkness: *darkness will fall*

Jackie wird von den Gangstern in die Enge getrieben und flüchtet eine Treppe hinunter in eine völlig verdreckte öffentliche Toilette. In einem nur schwach beleuchteten Gang kann sich der Dämon nun zum ersten Mal manifestieren (Darkness28).

The Darkness: *through you, i am born*

Nachdem sich Jackie kurz zuvor noch einer Übermacht der feindlichen Gangster geschlagen geben musste und ihm nur die Flucht in eine schäbige Toilette blieb, dominiert er – oder vielmehr The Darkness – nun die Szenerie. Die erste Manifestation des Dämons ist dabei spektakulär in Szene gesetzt. Die Dämonenköpfe zerfleischen brutal einen Gangster, der Jackie in die Toilette gefolgt war (Darkness29-Darkness31). Der Tentakel und das Schwarze Loch machen mit den übrigen Gegnern kurzen Prozess (Darkness32/Darkness33). Während dieser Manifestation kann der

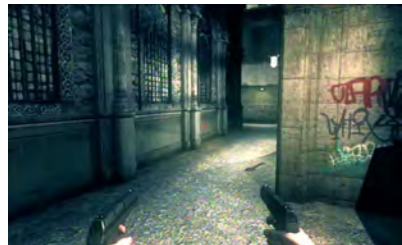


Abb. Darkness26 (Chapter 1: Trinity Cemetery)

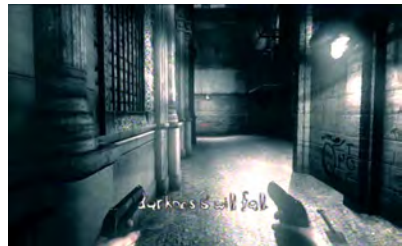


Abb. Darkness27 (Chapter 1: Trinity Cemetery)



Abb. Darkness28 (Chapter 1: Trinity Cemetery)



Abb. Darkness29 (Chapter 1: Trinity Cemetery)



Abb. Darkness30 (Chapter 1: Trinity Cemetery)



Abb. Darkness31 (Chapter 1: Trinity Cemetery)



Abb. Darkness32 (Chapter 1: Trinity Cemetery)



Abb. Darkness33 (Chapter 1: Trinity Cemetery)

Spieler Jackie nicht steuern. Die Szene dient als reine Machtdemonstration. Nachdem das Massaker beendet ist, ziehen sich der Tentakel und die Köpfe zurück, der Spieler erhält wieder die Kontrolle über den Avatar. Zwar scheint der Kontrollverlust an dieser Stelle zunächst wenig auszumachen, da The Darkness im Grunde als eine Art Helfer-Figur auftritt, die für Jackie die Gangster erledigt. Doch deutet sich hier bereits das zwiespältige Verhältnis zwischen Protagonist und Dämon an, denn am Ende der Szene droht The Darkness: *»you are nothing but my puppet«*.



Abb. Darkness34 (Chapter 1: Trinity Cemetery)



Abb. Darkness35 (Chapter 1: Trinity Cemetery)



Abb. Darkness36 (Chapter 1: Trinity Cemetery)



Abb. Darkness37 (Chapter 1: Trinity Cemetery)

Be Still and Watch

Das zweite Schlüsselereignis findet in der St. Mary's Orphanage statt, das Waisenhaus in dem Jackie und seine Freundin Jenny aufgewachsen sind. Paulie hat Jenny gekidnappt, Jackie versucht seine Freundin zu befreien. Auch hier gibt es wieder eine Machtdemonstration des Dämons, nur ist diesmal Jackie das Opfer der übernatürlichen Kräfte. Auf dem Weg durch die Waisenhausruine zeigt sich der Dämon bereits seltsam »unruhig«, kommentiert ständig das Geschehen – »*this will be a night to remember*« – und übernimmt einmal für einige Sekunden die Kontrolle, um Jackie über ein zusammengestürztes Treppenhaus zu hieven. Kurz bevor der Protagonist seine Freundin erreicht, schlingen sich die Tentakel des Dämons um Jackies Handgelenke – »*learn that you are my puppet*« – und zerren ihn vor ein Glasfenster, durch das Paulie, Shrote und die gefesselte Jenny zu sehen sind (Darkness34-Darkness36). Der Spieler kann nur noch Jackies Blick steuern. Immer wieder versucht sich der Protagonist aus dem Griff des Dämons zu befreien. Seine Arme schnellen ins Bild, werden jedoch sofort wieder von den Tentakeln zurückgezogen (Darkness36). **4242**

The Darkness:

be still and watch

Jackie muss hilflos die Hinrichtung Jennys mit ansehen (Darkness37). Erst nach der Flucht von Paulie und Shrote gibt der Dämon den Protagonisten wieder frei. Wurde der Kontrollverlust in der Friedhofs-Szene noch bereitwillig hingenommen, da er zu Jackies Vorteil verlief, zeigt sich nun, dass der Dämon nicht nur eine Quelle der Macht darstellt, sondern auch zum Feind im eigenen Körper geworden ist.

Bewusstseinschwund

In einem grandios inszenierten Finale übernimmt der Dämon langsam aber sicher komplett die Kontrolle über Jackie. In der zweiten Hälfte des letzten Le-



Abb. Darkness38
(Chapter 5: Lighthouse Mansion)

vels (»Chapter 5: Lighthouse Mansion«) gibt es praktisch keine längeren zusammenhängenden Spielabschnitte mehr, vielmehr handelt es sich um eine ausgedehnte Kontrollverlust-Sequenz, die den Bluttausch des Dämons zeigt. Insgesamt nur fünfmal kann der Spieler noch (meist nur für einige Sekunden) den Avatar steuern. Zudem verliert Jackie während des Massakers immer wieder das Bewusstsein und hat Visionen, die sich als »Collagen« der vergangenen Geschehnisse darstellen (Darkness38/Darkness39).

Während des Kampfes gegen Paulie übernimmt der Spieler zwar wieder die Kontrolle, doch die Konfrontation gestaltet sich kaum als spielerische Herausforderung, da The Darkness zuvor sämtliche Mitglieder von Paulies Leibgarde ausgeschaltet hat. Somit steht am Ende von THE DARKNESS nicht der klassische Bossgegner, sondern die endgültige Niederlage gegen den Dämon, die sich bereits beim Kampf mit der Darkness-Manifestation in der Zwischenwelt angedeutet hat.

In spielerischer Hinsicht mögen gerade diese letzten Abschnitte kritisierbar sein, da das typische System einer stetigen Steigerung des Schwierigkeitsgrades bis zur finalen spielerischen Prüfung hier komplett unterlaufen wird, der spielerische Abschluss als »Antiklimax« ausfällt. Allerdings wird so auch gerade anschaulich, dass die Sequenz nicht spielerisch isoliert betrachtet werden sollte, da sie ganz bewusst keiner klassischen »Bossgegner-Struktur« folgt, sondern ein Gefühl der Übermacht der Darkness-Kräfte gewissermaßen »erfahrbar« machen will. Die spielerischen Aspekte sind somit in diesem Fall den narrativen untergeordnet und machen erst innerhalb der Hybridstruktur als »spielerisches Äquivalent« zur narrativen Subjektivierungsstrategie (Machtdemonstration vs. Kontrollverlust) Sinn. THE DARKNESS veranschaulicht somit, wie



Abb. Darkness39 (Chapter 5: Lighthouse Mansion)

sich ursprünglich rein narrative Strukturen einer Dramaturgie des Kontrollverlusts über den Avatar als Unreliable Prosthesis auf spielerische Elemente ausdehnen. Der Avatar ist hier nicht nur einfach ein Werkzeug oder eine Interface-Struktur, sondern bildet ein zentrales Element zur Verknüpfung von spielerischen und erzählerischen Elementen der Hybridstruktur des Computerspiels.

V – 2.3 Eternal Darkness

Während sich CONDEMNED 2 durch den exzessiven Einsatz von (häufig stark an filmischen Stilisierungstechniken orientierten) Perception-Effekten auszeichnet und THE DARKNESS den Kontrollverlust vor allem narrativ verankert, setzt ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM bei einer sehr vielfältigen, z.T. direkten Manipulation des Kontroll-Kanals an.

Im Grunde handelt es sich bei ETERNAL DARKNESS ²⁴³ um ein insgesamt recht klassisch aufgebautes Third-Person-Action-Adventure, das allerdings ein besonderes Feature aufweist – der Wahnsinn der Protagonisten wird als Spielmechanik funktionalisiert. ²⁴⁴ Das Spiel verfügt über ein so genanntes »Sanity-Meter«, das die geistige Gesundheit der jeweiligen Avatarfigur anzeigt. Das Sanity-Meter nimmt bei jeder Konfrontation mit einem Dämon ab, kann aber durch das Besiegen von Feinden teilweise wieder hergestellt werden. Das Absinken des Sanity-Meters wird durch das verstärkte Auftreten von verschie-

denen »Insanity-Effects« begleitet²⁴⁵, die im Folgenden vorgestellt werden sollen.

Facetten des Wahnsinns

Die Stärke von ETERNAL DARKNESS besteht in der Vermischung sehr unterschiedlicher Effekte, die z.T. »klassische« Perception-Techniken nutzen, teilweise aber auch metaleptischen Charakter aufweisen. Durch die ständige Variation dieser Effekte entsteht so eine gewisse »Unberechenbarkeit«, welche die Wirkung des (In-)Sanity-Features enorm verstärkt.²⁴⁶

Ein ständig auftretender Effekt bei sinkendem Sanity-Meter sind schiefe Kamerawinkel, die von einem Flüstern und gelegentlichen Schreien begleitet werden. Sinkt das Sanity-Meter weiter, verstärkt sich die Schräglage der Kamera, das Flüstern und die Schreie werden lauter. Diese eher »klassische« Subjektivierungsstrategie wird durch zahlreiche andere Effekte ergänzt, die bei bestimmten Werten des Sanity-Meters zufällig auftreten.²⁴⁷

Zu unterscheiden sind im Wesentlichen (1) Manipulationen der Spielumgebung, (2) Einschränkungen der Fähigkeiten des Avatars, (3) Mind-Perception-Szenen, die das Spielgeschehen komplett überlagern und (4) »gefälschte« Fehlermeldungen.

Ad 1. Einige (vergleichsweise schwache) Insanity-Effekte verändern Details in der Spielwelt. Von Wänden und Decken beginnt Blut zu tropfen, Statuen verfolgen mit ihrem Blick den Avatar, Gemälde an der Wand zeigen plötzlich keine friedlichen Landschaften mehr, sondern schaurige Dämonendarstellungen. Eine Steigerung dieser Effekte nimmt direkt auf Spielmechaniken Bezug.²⁴⁸ So sind bspw. Schritte und Schreie von sich nähernden Dämonen hörbar, doch in der näheren Umgebung finden sich keine Feinde. Bei einer Variante dieses Effekts löst sich eine Gruppe von Monstern plötzlich auf, sobald der Avatar sich ihr nähert.

Ad 2. In einigen Fällen kann der Avatar zeitweise keine Beschwörungszauber mehr realisieren. Die Zaubersprüche werden zunächst normal initialisiert, enden jedoch in einer Explosion. Hier kommt es somit zu einer unmittelbaren Einschränkung der Spielfunktionalität. Der Effekt ähnelt strukturell dem Zittern, das Ethan in CONDEMNED 2 bei mangelndem Alkoholkonsum befällt, jedoch ist in ETERNAL DARKNESS der Effekt nicht durch ein bestimmtes Item zu beheben, sondern lässt nach einiger Zeit automatisch oder bei der Erhöhung des Sanity-Meters nach.

Ad 3. In einigen Sequenzen wird das Spielgeschehen komplett von einer Wahnvorstellung des Avatars überlagert. Bspw. lässt sich die Spielfigur plötzlich nicht mehr steuern, wenn ein Raum voller Monster betreten wird. Der Spie-

ler muss hilflos mit ansehen, wie der Avatar von den Monstern getötet wird. In einem anderen Fall versinkt die Spielfigur plötzlich im Boden, als würde dieser aus Treibsand bestehen. Diese stärkeren *Insanity*-Effekte enden meist mit einer Panikattacke des Avatars – »This can't be happening!« –, woraufhin die Ansicht wieder zu einer normalen Darstellung zurückkehrt. Der »Trick« besteht somit in der fehlenden Transitionsmarkierung zu Beginn des Effekts. Zudem wird hier, wie im vorangegangenen Beispiel, die Wirkung der *Mind-Perception*-Effekte wiederum durch die Einbindung von vermeintlichen Spielmechanismen (Monster, Fallen) verstärkt.

Ad 4. Eine vierte Form der *Insanity*-Effekte sprengt schließlich die diegetische Ebene des Spiels. So erscheint plötzlich ein blauer Bildschirm mit einer Fehlermeldung oder das Bild wird schwarz und zeigt den Schriftzug »Video« in grünen Buchstaben in der oberen rechten Ecke des Bildschirms. 249 Eine andere Systemfehlermeldung gibt an, dass der Controller entfernt wurde. Die Avatarfigur lässt sich dann nicht mehr steuern. Zudem kommt es manchmal zu einem (vermeintlichen) Speicher-Fehler, der bei einem Versuch, den Spielstand zu sichern auftritt und dazu führt, dass angeblich alle Spielstände gelöscht werden. Alle »inszenierten« Hardware- bzw. Software-Fehler verschwinden, ähnlich wie die Überlagerungseffekte, nach kurzer Zeit wieder. Der metaleptische Charakter dieses Effekts mag zwar für die Aufrechterhaltung der Immersionswirkung durchaus riskant sein und als Subjektivierungsstrategie problematisch erscheinen, da der Effekt nicht mehr auf die Filter-Figur zielt, sondern bewusst die diegetische Ebene sprengt. Doch gerade wenn die Fehlermeldungen nicht sofort als *Insanity*-Effekte erkennbar sind (insb. der Controller-Fehler und der Speicher-Fehler dürften beim ersten Auftreten nicht unmittelbar als Täuschung zu identifizieren sein), kann die metaleptische Brechung durchaus die übrigen Subjektivierungsstrategien unterstützen, da hier das Moment der Unsicherheit gestärkt wird. Die kurzzeitige Infragestellung der eigenen Wahrnehmung färbt somit gewissermaßen auf die Darstellung der gestörten Filter-Figur ab.

V – 3 **Nachbemerkung: Vom Kontrollverlust im Horror-Genre zum postmodernen Film/Computerspiel**

»This word has no meaning. Use it as often as possible.«

(*Modern-day Dictionary of Received Ideas*

zum Begriff »postmodernism«) ◀250

Auch wenn die hier beschriebenen Formen des Kontrollverlusts über die Funktionslogiken des Horror-Genres durchaus plausibel erklärt werden können, verweist insb. der Begriff der Unreliable Prosthesis bereits auf ein anderes ›Label‹

– nämlich die Zuordnung zur Postmoderne, ge-

nauer: zum Mindfuck- oder Mindgame-Genre, um hier eine aktuell vieldiskutierte filmwissenschaftliche Kategorie zu verwenden. ◀251

Auf die nahe Verwandtschaft zwischen stark stilisierten POV-Formen und ästhetischen Strategien der Postmoderne ist zuvor schon mehrfach verwiesen worden. Eine detaillierte Einordnung in den Postmoderne-Diskurs steht jedoch noch aus.

Einerseits bilden die folgenden Abschnitte somit eine Fortführung des Austestens des formästhetischen Ansatzes innerhalb der Genrekategorie (sozusagen vom Horror- zum Mindfuck-Genre), andererseits sollen die analysierten POV-Formen jedoch auch wieder abstrakter verhandelt werden. Anders formuliert: Ziel ist es – auf der letzten Etappe zum Fazit dieser Arbeit –, das in der Einleitung aufgespannte Netz aus Formtheorie und philosophischer Reflexion der POV-Kategorie nach der Öffnung im Analyseteil wieder stärker zusammenzuziehen.

Postmoderne und postmodernes Kino

Die Postmoderne war und ist als Epoche, Diskurs oder ästhetische Stilrichtung alles andere als unumstritten, ihr Höhepunkt scheint längst überschritten und eine kohärente Definition des Begriffs erweist sich als problematisch – und so muss hier auch die Frage offen bleiben, ob es sich bei der Postmoderne nun um eine eigenständige Epoche oder doch um einen Teil der Moderne handelt (vgl. Sandbothe 1998, 44-49).

Auch wenn sich der Begriff »Postmoderne« bereits 1917 bei Rudolf Pannwitz als (negativ besetztes) Leitmotiv eines kulturellen Umbruchs in Europa findet (vgl. Riese 2003, 5-6), kann von einer programmatischen Initiierung des Postmoderne-Konzepts erst in den 1950er Jahren gesprochen werden, insb. im Bereich der amerikanischen Literaturtheorie. In den 1960er Jahren wird der Begriff auf kulturelle Bewegungen angewandt, vor allem in Bezug auf die Nivellierung von High- und Popular-Culture. ◀252 Mitte der 1970er Jahre etabliert sich der Postmoderne-Begriff auch zunehmend in europäischen Diskursen (wobei in

Deutschland die Rezeption erst Anfang der 1980er Jahre einsetzt). Besonders erfolgreich ist das Konzept dabei in der Architektur. 1979 setzt mit François Lyotards Bericht über *Das postmoderne Wissen* (*La condition postmoderne*), eine Studie im Auftrag des Universitätsrates der Regierung von Québec über den Status des Wissens in postindustriellen Gesellschaften, auch eine philosophische Rezeption des Begriffs ein. Eine Diskussion des Textes zieht sich durch zahllose Kultur- und Wissensfelder und etabliert die Postmoderne schließlich als (umstrittenen) Epochenbegriff, wobei der Schritt von der Moderne in die Postmoderne zunächst noch eher einer »Epochenzäsur ins Unbestimmte« (Riese 2003, 5) gleicht. »Mitte der 80er war dann nahezu alles und jedes ›postmodern‹: Theorie und Praxis, Kunst und Alltagsleben, die gegenwärtige Körperkultur ebenso wie manche Lesarten der Heiligen Schrift.« (Felix 2002a, 7)

Dieser Entwicklung entsprechend stellt sich der Postmoderne-Diskurs auch nicht als ein geschlossenes Theoriesystem dar, vielmehr handelt es sich um ein Merkmalsbündel, das bestimmte Einzelphänomene verknüpft. Besonders hervorzuheben sind hier die Enthierarchisierung von Hoch- und Populärkultur (vgl. Riese 2003, 2-3) – eine »postmoderne Dehierarchisierung der ästhetischen Sphäre« (ebd., 18) –, die zunehmende (An-)Ästhetisierung des Lebensstils (vgl. Welsch 2003 [1990], 13-15) und die Krise der großen Erzählungen. ◀253 Überdies gewinnen im Zuge einer Absage an das Avantgarde-Konzept der Moderne (vgl. Fahle 2005, 18) bestimmte ästhetische Verfahren an Bedeutung, wie Pastiche, Bricolage, Hyperrealismus, Selbstreflexivität und die bereits beschriebene Neigung zur Bildung neuer hybrider/intermedialer Medienformen, die neben »den vertrauten medialen Schmelztiegeln wie der Oper oder dem Spielfilm« (Helbig 1998, 8) immer häufiger auftreten.

Gerade dadurch, dass sich das Wesen des postmodernen Denkens in seiner Struktur als hochgradig fragmentarisch und pluralistisch darstellt, wird auch das Konzept »zentrierter, handlungsmächtiger Subjektivität« (Schulte-Sasse 2002, 770) fragwürdig. Die postmoderne Welt hat den Menschen »nicht mehr zum Subjekt« (Seeßlen 2000, 123) und so ist die Rede von »fragmentierten Identitäten« (Orth 2005, 89) oder einer »›Dezentrierung‹ des ehemals einheitlichen Subjekts« (Jameson 1986, 59). ◀254 Vor diesem Hintergrund ist in Bezug auf ästhetische und narrative Formen, die auf diese »kulturelle[n] Diskurse reagieren, sie antizipieren oder mitprägen« (Erl/ Roggendorf, 96), eine zunehmende »Entwertung perspektivischen Erzählens [...] in der Zunahme von detemporalisierten, nurmehr assoziativ verbundenen kulturellen Zeichen und Sinnbildern« (Schulte-Sasse 2002, 778) zu beobachten. ◀255

Damit einher geht eine verstärkende »Kontrastierung verschiedener Perspektiven in einem Text«, die »eine Vorstellung von Komplexität, Mannigfaltig-

keit und Widersprüchlichkeit von Wirklichkeitserfahrung« (Nünning/Nünning 2000, 12) reflektiert.

»In der Kunst der Postmoderne treten sie gehäuft auf, die Indizien, die den Rezipienten im Akt der Wahrnehmung eines Werkes das Gefühl der Unbestimmtheit, der Ambivalenz und Ambiguität vermitteln. [...] In einer solchen *condition postmoderne*, in der Realismus längst zur Spielform wurde, wird die Frage nach Zuverlässigkeit oder Unzuverlässigkeit ästhetischer Darstellungsweisen vor allem motiviert durch Verunsicherungen im Akt der Rezeption.« (Kiefer 2005, 72; Hervorhebungen im Original)

Kiefer identifiziert *Unreliable Narration* als vermeintlich prominentestes Merkmal von narrativen Formen als »Reflexion kultureller Diskurse« (Orth 2005, 87) der Postmoderne. Zwar mag es sich hierbei sicherlich um eine der markantesten Manifestationen einer *condition postmoderne* handeln, doch stellt erzählerische Unzuverlässigkeit letztlich einen Extremfall von Subjektivierungsstrategien dar, der für die vorliegende Arbeit somit nur bedingt interessant/relevant ist, da er zu viele Facetten der einzelnen Variationen von Subjektivierungsformen überlagert. Denn ironischerweise scheinen Formen der Subjekt-Fragmentierung gerade zunächst einmal durch eine Art Überbetonung einzelner subjektiver Perspektiven zu einer »Unzuverlässigkeit ästhetischer Darstellungsweisen« zu mutieren, oder anders formuliert: »[D]ie Krise des Subjekts [rückt] seine Subjektivierung in den Vordergrund.« (Weber 2008, 17)

Postmoderner Film und postmodernes Computerspiel

»Es gibt keinen Konsens darüber, was ein postmoderner Film ist, sondern eine Menge widersprüchlicher Meinungen. Anders als etwa im Fall der Nouvelle Vague oder des italienischen Neorealismus fehlen programmatische Äußerungen und Manifeste. Die Alltagsverwendung des Begriffs ist so diffus, dass sie kaum Anhaltspunkte bietet: Ohne auf Widerspruch zu stoßen, können Filme aus ganz verschiedenen Gründen als ›postmodern‹ bezeichnet werden: wegen ihres expressiven Designs, ihrer popkulturellen Zitate, ihres gesellschaftlichen Kontextes, ihrer Thematik, Atmosphäre oder Erzählweise.« (Eder 2002, 9)

Das Konzept des postmodernen Films **256** ist weitgehend an Prototypen orientiert und oft recht vage und vieldeutig. So bleibt letztlich das genaue Zusammenspiel dieser Merkmale unklar – ganz im Sinne einer Betonung von Pluralismus und Heterogenität. »Die Merkmale bilden ein Geflecht, das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile.« (Eder 2002, 11) Allerdings sollte die Tatsache, dass nur ein Bruchteil der seit Mitte der 1980er Jahre produzierten Filme eine nennenswerte Dichte an postmodernen Ästhetiken aufweist, nicht über die

Bedeutung dieser Strömung hinwegtäuschen. Lässt man die Skepsis und Kritik am postmodernen Kino◀257 einmal außen vor, bleibt eine beachtliche Anzahl an (Kult-)Filmen◀258, die z.T. allein schon aufgrund ihres ökonomischen Erfolgs Impulse für das Mainstream-Kino und das Art Cinema setzen konnten. Ausgehend von ihren postmodernen Epizentren können so eine demonstrative Artifizialität◀259 und ein damit verbundener ausgiebiger Einsatz von Zitat-techniken◀260 sowie das Verfahren der Doppelcodierung◀261, das den postmodernen Film »zwischen Ironie und Identifikation« (Felix 2002b, 153) oszillieren lässt, als prägende Stilmittel benannt werden.

Dieses komplexe Set von ästhetischen Motiven des postmodernen Kinos betrifft nun auch in besonderem Maße die Darstellung von Figuresubjektivität – vom ironischen Spiel mit unterschiedlichen Perspektiventwürfen bis hin zu Formen einer zunehmenden Destabilisierung.

»Es geht nicht mehr um die Subjektivierung der Perspektive, die den Einzelnen, das Individuum und sein Schicksal gegenüber der Gesellschaft in den Vordergrund rückte – wie etwa im film noir – und auch nicht mehr um einen gestörten Geisteszustand wie z.B. bei Hitchcock. Vielmehr finden sich neben effekthascherischen Spielen mit der subjektiven Kamera (z.B. in ALIEN [1979]) vor allem ein postmodernes Spiel mit Identitätsentwürfen (z.B. in BEING JOHN MALKOVICH [1999]) oder eine Verunsicherung der Realitätswahrnehmung (wie z.B. in MEMENTO [2000]) oder THE SIXTH SENSE [1999] usw.).« (Weber 2008, 124-125)

Im Gegensatz zum postmodernen Film, scheint die Bezeichnung *postmodernes Computerspiel* kaum gebräuchlich zu sein – was nicht zuletzt auch daran liegen mag, dass sich die Game Studies erst formierten, nachdem die Postmoderne-Debatte ihren Zenit überschritten hatte. Allerdings stellt das postmoderne Kino zweifellos eine der wichtigsten Inspirationsquellen für das Computerspiel dar (vgl. bspw. Bittanti 2001, King/Krzywinska 2002). Deshalb soll, wie auch im Falle des zeitgenössischen Films, davon ausgegangen werden, dass zahlreiche – ursprünglich prägnant-postmoderne Elemente – in vielen neueren Computerspielen integriert sind.◀262 So stellen sich Computerspiele für die Umsetzung der oben genannten Verfahren z.T. als geradezu prädestiniert dar, denn aufgrund der strukturellen Offenheit – oder um es etwas postmoderner zu formulieren: der strukturellen Gebrochenheit – ihrer narrativen Szenarien, die neben erzählerischen auch spielerische und simulative Aspekte integrieren müssen (vgl. Kap. III – 2), tendieren Spielwelten häufig ohnehin zu hyperrealistisch organisierten Settings (vgl. Schneider 2008, 78-107) mit Hang zur Selbstreflexivität (vgl. Nöth/Bishara/Neitzel 2008, 171-196; Rapp 2008, 163-181) – Rune Klevjer spricht von einer Form der »extended fiction«◀263 (2006a, 59, vgl. hierzu auch Juul 2005, 183-189).

Das Mindfuck-Genre

Wie ist vor diesem Hintergrund das Verhältnis von postmodernem Film ›postmodernem‹ Computerspiel zu bewerten? Während für den Film relativ problemlos nachweisbar ist, dass – im Zuge einer im postmodernen Kino begonnenen Entwicklung – immer komplexere (und diffusere) Subjektivierungsstrategien in den Mainstream eingeführt werden, scheinen sich im zeitgenössischen Computerspiel meist nur abgeschwächte – d.h. über Spielmechaniken strukturierte – Varianten postmoderner Verunsicherungsstrategien zu finden (mit wenigen Ausnahmen wie ETERNAL DARKNESS). Sind die *Filmerzählung* und das *Computerspiel* bei Extremformen von Subjektivierungsstrategien somit letztlich doch nicht vergleichbar?

Die Argumentation muss hier wiederum bei der fragmentierten Subjektposition der Postmoderne-Debatte ansetzen und deshalb zunächst noch einmal zu filmischen Formen dieser Fragmentierung zurückkehren. Eine »Dramaturgie des subjektiven Zweifels« (Weber 2008, 113) wird im zeitgenössischen Kino vor allem mit einer Reihe von Filmen assoziiert, in denen eine stabile/eindeutige Darstellung der fiktionalen Welt durch *unzuverlässiges Erzählen* unterlaufen wird. **◀264** Als Genrebezeichnung – sofern hier von einem eigenen Genre die Rede sein kann – scheint sich immer mehr der Begriff *Mindfuck-Movies* (Geimer 2006) durchzusetzen. **◀265** Als prototypische Beispiele sind hier etwa THE USUAL SUSPECTS (1995), FIGHT CLUB oder auch SPIDER zu nennen.

Der Begriff des unzuverlässigen Erzählers wurde 1961 von Wayne C. Booth in den literaturwissenschaftlichen Diskurs eingeführt und stellt seitdem eine zentrale Kategorie für die Beurteilung eines Erzählers in literarischen Texten dar. Booth bezeichnet einen Erzähler als unzuverlässig, wenn dessen Aussagen und Handlungen im Widerspruch zu den Normen des Erzähltextes – bei Booth die Normen des impliziten Autors – stehen.

»I have called a narrator reliable when he speaks for or acts in accordance with the norms of the work (which is to say, the implied author's norms), unreliable when he is not.« (Booth, 1983 [1961], 158-159; Hervorhebungen im Original) **◀266**

Zu unterscheiden sind monoperspektivische Varianten des unzuverlässigen Erzählens, bei denen die Glaubwürdigkeit einer zentralen Erzählinstanz thematisiert wird (bspw. in DAS CABINET DES DR. CALIGARI (1920)), und multiperspektivische Szenarien, bei denen mehrere widersprüchliche Versionen eines Geschehens nebeneinander stehen (bspw. in RASHÔMON (1950)).

Textuelle Signale für einen unzuverlässigen Erzähler sind nach Ansgar Nünning bspw. Unstimmigkeiten zwischen der Selbstcharakterisierung des Erzählers und der Fremdcharakterisierung durch andere Figuren, Diskrepanzen

zwischen Handlungen und Aussagen des Erzählers oder auch eine häufige Thematisierung oder Bekräftigung der eigenen Glaubwürdigkeit. Bei den kontextuellen Faktoren können vor allem der Umgang mit bestimmten Gattungs- bzw. Genre-Konventionen und die Mediumsadäquatheit herangezogen werden (vgl. 1998, 27-32).

Da im Film die Erzählerinstanz, wie bereits ausgeführt wurde, im Vergleich zur Literatur i.d.R. weniger präsent ist, Nünnings Kriterienkatalog aber hauptsächlich »auf linguistischen und anthropomorphisierenden Erzählermerkmalen« (Voigts-Virchow 2006, 118) basiert, müssen häufig weitere stilistische Merkmale hinzugezogen werden (vgl. hierzu auch Helbig 2005, 146). An dieser Stelle spielen nun Subjektivierungsstrategien wiederum eine entscheidende Rolle, wenn es um die Frage geht, »wie die Rezipienten eines Films anhand spezifischer Signale die Unzuverlässigkeit einer filmischen Erzählung erkennen können« (ebd., 131). Denn als prägnantes strukturelles Merkmal – als »Markenzeichen« – von Mindfuck-Movies kann die »Verwischung« der Übergänge zwischen Referenzebenen (Realität und Halluzination/Traum) gesehen werden, die aufgrund einer Wahrnehmungsstörung der Hauptfigur entsteht, d.h. es geht hier wiederum um ein Fehlen von Transitionsmarkierungen. ◀267 Figuren- und Erzählersubjektivierungen markieren hier somit eine zentrale Inszenierungsstrategie des Mindfuck-Movies.

»Die Narrationsstruktur des Films (Sujet) ist also aus der Perspektive der »Wirklichkeit« im Film (Fabula) infolge ihrer Orientierung an den Verwirrungen ihrer Hauptfigur »dysfunktional« für den Zuschauer und bildet nicht das tatsächliche Geschehen ab.« (Geimer 2006, o.S.)

Meist erfolgt in den letzten Minuten des Films eine längere Rückblende, die durch eine ungefilterte Perspektive das vorangegangene Filmgeschehen als eine Wahnvorstellung und/oder einen Traum entlarvt. Subjektivierungsstrategien funktionieren in solchen Szenarien somit als *Hinweise*, als Spuren, die auf eine unzuverlässige Erzählerinstanz verweisen. ◀268 So nennt Jörg Helbig (2005) bei seinen Überlegungen zu Indizien für die Entlarvung erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film zahlreiche Techniken, die sich allesamt den in dieser Arbeit beschriebenen Mind-Perception-/Mind-Projection-Stilisierungen zuordnen lassen – bspw. Veränderungen des Bewusstseinszustands einer Figur (Traumzustände etc., vgl. ebd. 142), eine instabile Persönlichkeit des Erzählers (bspw. Schizophrenie, vgl. ebd. 137) oder Unterbrechungen in der visuellen Authentizität (Wahrnehmungsstörungen, vgl. ebd. 138).

Subjektivierungsstrategien (auf Figurenebene) sind somit i.d.R. die Grundlage für erzählerische Unzuverlässigkeit – oder anders formuliert: erzählerische Unzuverlässigkeit kann (auch) als ein Extremfall von (Figuren-)Subjektivierung

gesehen werden. Vor diesem Hintergrund wird auch erklärbar, warum in der Postmoderne Subjektivierungsstrategien als Stilmittel keinesfalls verschwunden sind. Denn – und dies entbehrt nicht einer gewissen Ironie – gerade die zunehmende Komplexität von figurenzentrierten Erzählstrategien markiert oft den ersten Schritt zum Zerfall von subjektivistisch-perspektivischen Darstellungsverfahren. Die Erzählung kollabiert sozusagen aus dem destabilisierten (Figuren-)Zentrum heraus.

»Der Extremfall des Subjekts ist seine radikale Infragestellung. Sie findet sich überall dort, wo das Subjekt seiner eigenen Wahrnehmung und damit seiner Existenz nicht mehr sicher sein kann. [...] Immer dann, wenn in einem Film der Protagonist an die Grenzen seiner Erkenntnisfähigkeit gelangt, wenn er an seiner eigenen Wahrnehmung zweifelt und schließlich an sich selbst als Subjekt, findet eine Subjektivierung der Erzählung statt, die gerade wieder ein Subjekt zum Inhalt hat.« (Weber 2008, 159) ◀269

Mindfuck-Games (Would you kindly read this.)

Doch was bedeuten solche Strategien nun für das zeitgenössische Computerspiel? Können hier Subjektivierungen ebenfalls zum Kollaps der Hybridstruktur führen? Bislang finden sich (gerade im Vergleich zum Film) nur einige wenige Varianten von unzuverlässigem Erzählen. So hat bspw. der namenlose Protagonist in S.T.A.L.K.E.R. sein Gedächtnis verloren und wird beauftragt einen Stalker namens Strelok zu finden und zu töten. Am Ende stellt sich heraus, dass niemand anderes als die Avatarfigur selbst Strelok ist. Der Protagonist des Rollenspiels STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC (2003) – bzw. die Protagonistin, denn das Spiel überlässt die Wahl des Geschlechts der Hauptfigur dem Spieler – leidet ebenfalls an Amnesie und genau wie in S.T.A.L.K.E.R. ist auch hier der/die Protagonist/in in Wirklichkeit der/die Antagonist/in – in diesem Fall der/die angeblich getötete Darth Revan. Beide Spiele bedienen sich der typischen Last-Minute-Plot-Twist-Dramaturgie des Mindfuck-Genres, begrenzen die erzählerische Unzuverlässigkeit aber streng auf die Hintergrundgeschichte, die anhand von Cutscenes und diversen in der Spielwelt verstreuten Textdokumenten in das Spiel eingeflochten wird.

Eine weitaus interessantere Einbindung einer Amnesie der Hauptfigur findet sich jedoch im Action-Adventure BIOSHOCK, das im Folgenden das Objekt der letzten ausführlichen Analyse dieser Arbeit sein soll. Der Protagonist Jack stürzt im Jahr 1960 mit einem Flugzeug über dem Atlantik ab. Als einziger Überlebender kann er sich an einen nahe der Absturzstelle aus dem Meer ragenden Leuchtturm retten. Doch es handelt sich nicht um einen gewöhnlichen Leuchtturm, sondern um den Zugang zu einer Unterwasserstadt namens

Rapture. **270** Als der Protagonist in Rapture eintrifft, findet er eine völlig verwüstete Infrastruktur vor, in der ein blutiger Kampf zwischen den Einwohnern herrscht, die durch eine Substanz namens ADAM genetisch mutiert sind und ihren Verstand verloren haben. Jack wird über Funk von einem Mann namens Atlas kontaktiert. Atlas' Familie wird von Andrew Ryan, dem Gründungsvater von Rapture, gefangen gehalten. Atlas bittet Jack nun um dessen Hilfe. Im Laufe der Handlung stellt sich jedoch heraus, dass Atlas in Wirklichkeit der Gangster Frank Fontaine ist. Fontaine ist der wahre Verursacher des Blutbads in Rapture und hat Jack die ganze Zeit über manipuliert.

Diese Manipulation hat Fontaine nun jedoch nicht allein durch seine Lügengeschichten vollbracht, denn Jack ist einer Gehirnwäsche unterzogen worden und muss jede Anweisung, die mit den Worten »Would you kindly ...« beginnt, befolgen. Diese Code-Worte werden von Fontaine allerdings nur selten eingesetzt und nie als eine Befehlsform genutzt. Jack hat also bis zur Auflösung des Rätsels um seine Vergangenheit die ganze Zeit über die Illusion eines freien Willens. Die Auflösung des Story-Twists um die Konditionierung Jacks soll im Folgenden genauer betrachtet werden.

In Hephaestus, dem Industriegebiet von Rapture, trifft Jack auf Andrew Ryan, der sich in seinem Büro verschanzt hat (Bioshock01). Der Stadtgründer klärt Jack darüber auf, dass dieser ein genetisches Experiment ist und in den Laboren von Rapture gezeugt wurde.

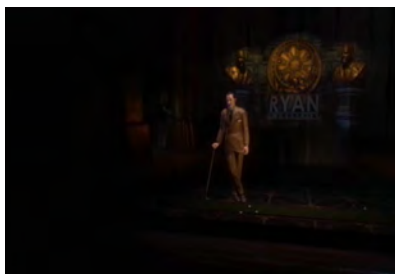


Abb. Bioshock01 (Chapter 10: Hephaestus)

Ryan: The assassin has overcome my final defense, and now he has come to murder me. In the end, what separates a man from a slave? Money? Power? No ... A man chooses; a slave obeys.

Es folgt ein kurzes Aufblitzen einer Reihe von Flashbacks in einer (typischen) Form von Bildern in Sepiatönen, die an alte Fotografien erinnern (Bioshock02-Bioshock05).

Ryan: You think you have memories – a farm, a family, an airplane, a crash, and then this place. Was there really a family? Did that airplane crash, or ...

Bioshock04 und Bioshock05 zeigen den von Ryan erwähnten Flugzeugabsturz, mit dem das Spiel beginnt. Es handelt sich hier allerdings um Bilder, die aus der Spielansicht übernommen wurden. Bioshock04 zeigt die Sicht des Spielers kurz



Abb. Bioshocko2 (Chapter 10: Hephaestus)



Abb. Bioshocko3 (Chapter 10: Hephaestus)



Abb. Bioshocko4 (Chapter 10: Hephaestus)



Abb. Bioshocko5 (Chapter 10: Hephaestus)



Abb. Bioshocko6 (Chapter 10: Hephaestus)



Abb. Bioshocko7 (Chapter 10: Hephaestus)

vor dem Absturz (die erste Ansicht des Spiels), Bioshocko5 zeigt den Leuchtturm bei der Absturzstelle.

Die Mind-Perception-Bilder Bioshocko2 und Bioshocko3 blitzten bereits in den vorausgegangenen Level-Abschnitten kurz auf. Die Flashbacks wurden entweder von bestimmten Gegenständen oder auch durch bestimmte Phrasen in Funksprüchen ausgelöst. Doch blieb die Botschaft dieser Bilder bis zu dieser Szene rätselhaft.

Ryan: ... was it hijacked, forced down, forced down by something less than a man, something bred to sleepwalk through life until they are activated by a simple phrase, spoken by their kindly master. Was a man sent to kill, or a slave? A man chooses, a slave obeys.

Es folgt ein Flashback-Bild, das die tatsächliche Kindheit von Jack in den Laboren von Rapture zeigt (Bioshock6), daraufhin eine fehlende Ansicht der Flugzeugsequenz (Bio-shocko7⁴²⁷¹, vgl. auch Bioshocko4), die enthüllt, dass Jack selbst das Flugzeug zum Absturz gebracht hat – zumindest lassen die Waffe und die »Would you kindly ...«-Karte mit entsprechenden Anweisungen darauf schließen. Bioshocko7 war im Gegensatz zu Bioshocko4 zuvor nicht im Spiel sichtbar. Zwischen Bioshocko4 und dem Absturz gab es nur eine Schwarzblende.



Abb. Bioshocko8 (Chapter 10: Hephaestus)

Ryan: Come in.

Ryans Bürotür öffnet sich. Jack tritt dem Stadtgründer gegenüber (Bioshocko8).

Ryan: Stop, would you kindly.

Kurz bevor sich Jack in Waffenreichweite befindet, wechselt das Spiel in eine Cutscene. Der Spieler kann Jack nicht mehr steuern, die Ansicht wird von zwei schwarzen Balken gerahmt.



Abb. Bioshockog (Chapter 10: Hephaestus)

Ryan: »Would you kindly.« Powerful phrase. Familiar phrase?

Es folgt eine Kaskade von Erinnerungsbildern (allesamt Ansichten aus dem Spiel), die mit Fragmenten von Atlas' (bzw. Fontaines') Funksprüchen unterlegt sind (Bioshockog). Es stellt sich heraus, dass sämtliche von Atlas über Funk durchgegebenen Missionsziele mit den Worten »Would you kindly ...« eingeleitet wurden.

Die Inspiration durch Mindfuck-Movies wird an dieser Stelle besonders deutlich, denn die Szene erinnert an die Final-Plot-Twist-Sequenzen von



Abb. Bioshock10 (Chapter 10: Hephaestus)

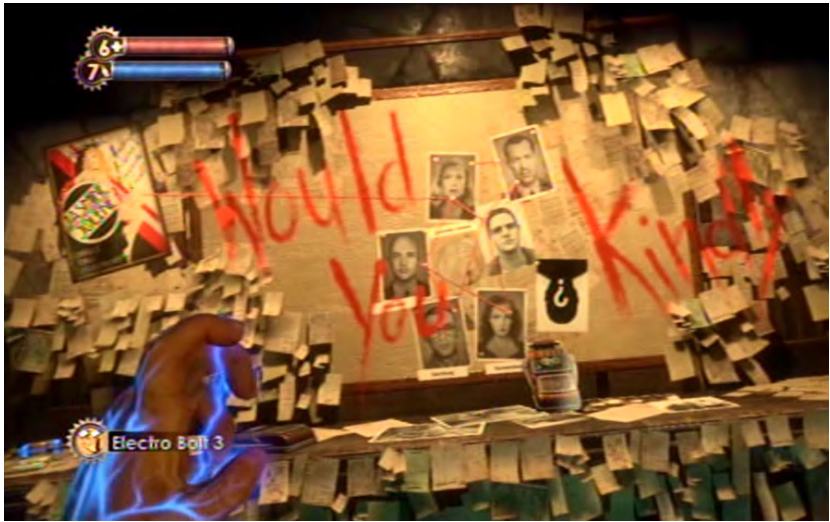


Abb. Bioshock11 (Chapter 10: Hephaestus)

THE USUAL SUSPECT ODER THE SIXTH SENSE. Der Flashback verdichtet die über das Spiel verteilten Lösungsfragmente. Jedes Fragment für sich mag kaum dazu geeignet sein, das Rätsel aufzulösen, erst die Zusammenschau der Hinweise ergibt einen Sinn und offenbart zugleich, dass die Lösung stets (latent) im Spiel präsent war.

Am Ende zeigt die Flashback-Reihe eine Wand mit Fotos, auf der die Schlüsselworte des Spiels zu lesen sind (Bioshock10). Die Wand gehört zu einem Raum, den Jack kurz zuvor durchquert hat (Bioshock11). Die Fotos zeigen alle Beteiligten des Komplotts (Ryan, Fontaine u.a.) sowie die mit einem Fragezeichen versehene Silhouette einer unbekannten Figur – es handelt sich um Jack, wie sich einige Momente später herausstellen wird.

Nach dieser Flashback-Auflösung folgt eine bemerkenswerte Szene. Ryan tritt aus dem Büro und erteilt Jack Befehle.

Ryan: Sit, would you kindly? Stand ... would you kindly? Run! Stop! Turn ...

Jack befolgt alle Befehle wie ein dressierter Hund. Schließlich reicht Ryan Jack einen Golfschläger.

Ryan: A man chooses, a slave obeys! Kill!

Ryans Plan, die Konditionierung zu brechen, indem er Jack zunächst die Manipulation vor Augen führt und dann in einer Extremsituation an seinen frei-

en Willen appelliert, scheitert – Jack schlägt mit dem Golfschläger auf Ryans Gesicht ein (Bio-shock 12).

Ryan: A Man chooses ...

Es folgt ein weiterer Schlag ...

Ryan: ... a Slave obeys!

... und schließlich ein tödlicher letzter Schlag (Bioshock13). Unmittelbar nach dieser Szene gibt sich Atlas als Fontaine zu erkennen. Jack gelingt die Flucht in das Labor der Wissenschaftlerin Bridgette Tenenbaum (die letzte bei Verstand gebliebene Bewohnerin Raptures), die durch genetische Manipulationen Fontaines Konditionierung (teilweise) beseitigen kann.

BIOSHOCK revolutioniert die typischen Elemente des Mindfuck-Movies zwar letztlich nicht, jedoch ist hier – ähnlich wie in THE DARKNESS – wiederum der Kontrollverlust (ab Bioshock08) ein Schlüsselement, das über die filmischen Möglichkeiten hinausgeht. BIOSHOCK ist dabei so konsequent wie kein anderes in dieser Arbeit vorgestelltes Spiel aus der First-Person-Perspektive inszeniert. Zu keinem Zeitpunkt verlässt das Spiel die Sicht des Avatars. Zahlreiche der hier beschriebenen Perception- (Lebensenergie, Veränderungen der Farbdarstellung durch genetische Manipulationen) und Mind-Perception-Effekte (Flashbacks, Geistererscheinungen) kommen dabei zum Einsatz. Alle wichtigen Handlungsereignisse spielen sich entweder direkt vor Jacks Augen ab (geskriptete Events)◀272 oder werden über Funksprüche vermittelt. Der Spieler verliert dabei nur sehr selten (und dann stets nur sehr kurz) die Kontrolle über den Avatar.

Aufgrund dieser Ausgangssituation gewinnt der plötzliche Verlust der Steuerungsmöglichkeit in der hier vorgestellten Szene enorm an Wirkung – und ist zugleich vollständig narrativ integriert.◀273 *BIOSHOCK doppelt somit gewissermaßen ein zentrales Motiv der Handlung innerhalb der Spielmechaniken*◀274 – die erzählerische Unzuverlässigkeit wird zur spielerischen Unzuverlässigkeit, und zwar hier nicht nur im Hinblick auf den Kontrollverlust (als Unreliable Prosthesis), sondern auch im Falle der Spielziele, denn diese wurden zuvor stets von Atlas/Fontaine benannt.◀275



Abb. Bioshock12 (Chapter 10: Hephaestus)



Abb. Bioshock13 (Chapter 10: Hephaestus)

»Throughout most of the game, it seems that players are central agents in a world designed by the developers to be interacted with in a specific way, shaping in this way a two-way relationship in which developers have the responsibility for the game world and the freedom of the players within it, while the player is responsible for the actions taken within the game. But when the moment of killing Ryan arrives, the balance in that network shifts: suddenly the player is not an agent, but passive in the hands of the computer, which acts with the values of the narrative. By introducing a new element in this distributed responsibility network and showing that there was no choice or freedom, we are forced to reflect upon the meaning of the game and our actions; that is our weight in the network of responsibilities of the game experience. We are not empowered beings, but mere agents in a larger system in which the extent of our agency will be questioned.« (Sicart 2009, 157) ◀276

Auf die Rahmung dieses Kapitels bezogen, lässt sich somit feststellen, dass *Bioshock* durch die Reflexion – oder genauer: durch die Brechung und Infragestellung – seines Regelwerks gewissermaßen als eine spielerische Variante des zeitgenössischen Mindfuck-Movies (in der Tradition der Postmoderne) gesehen werden kann. Denn was im Film auf die Sprengung der narrativen Geschlossenheit beschränkt bleibt, kann im Spiel auf die Spielregeln ausgeweitet werden, indem die Hingabe an das Regelwerk, die der »heilige Ernst des Spiels« (Huizinga) verlangt, durch extreme Formen von Subjektivierungsstrategien hinterfragt wird. So lässt sich gerade anhand dieser Extremformen eine Art *Phasenverschiebung* bei der Entwicklung ästhetischer Formen des Films und des Computerspiels besonders deutlich nachweisen. Zwar mag einerseits der Film bei der Darstellung (unzuverlässiger) Erzählformen häufig komplexer ausfallen, andererseits ist die strukturelle Offenheit/Gebrochenheit der (Erzähl-) Welten des Computerspiels aber geradezu prädestiniert für die Aufnahme und Integration solcher Verfahren. *Bioshock* kann hier nur als ein erstes Beispiel aus dem Mainstream-Bereich der Computerspiele dienen.

Die in der vorangegangenen Bioshock-Analyse dargestellte *Phasenverschiebung* bei ästhetischen Formen durch eine (Weiter-)Entwicklung der Unreliable Narration zur Unreliable Prosthesis verdeutlicht noch einmal die analytische Leistungsfähigkeit des formästhetischen Ansatzes, denn nur in der Zusammenschau der medienspezifischen Formausprägungen in Film und Computerspiel und den damit verknüpften Transferstrategien lässt sich die Wirkung dieser Unreliable-Form(en) differenziert beschreiben.

Eine solch komplexe Analysestrategie erlaubt schließlich im Fall von Bioshock die These, dass es hier über eine besonders geschickte Transferstrategie von POV-Formen zu einer Überlagerung – wenn nicht gar zu einer Art Kurzschluss – von narrativen und spielerischen Elementen kommt, oder genauer: von narrativen und spielerischen Funktionslogiken. Damit markiert diese Form der Unreliable Prosthesis zugleich auch eine *spezifische mediale Eigenschaft des Computerspiels* – und zwar eine Eigenschaft, die sich wesentlich konkreter als diffuse Label wie *Interaktivität* darstellt und deshalb auch einen größeren Erkenntnisgewinn nicht nur in medienspezifischer, sondern auch in intermedialer Hinsicht verspricht.

Zum Vergleich: Würde Bioshock nur unter dem Aspekt der Interaktivität verhandelt, könnte die medienspezifische Relevanz des Spiels kaum erfasst werden, denn eine solche ›frontale‹ Herangehensweise übersieht zwangsläufig die entscheidenden Feinabstufungen in Form ästhetischer Reflexionsstrategien und lässt Bioshock als triviale Aneinanderreihung von steuerbaren und nicht-steuerbaren Szenen erscheinen. Ähnliche Analyseprobleme ließen sich dabei nicht nur in Hinblick auf Formen der Unreliable Prosthesis feststellen, sondern auch bei anderen ästhetischen Strategien, die eine Kombination narrativer und spielerischer Funktionslogiken anstreben, bspw. bei gedoppelten bzw. gespaltenen Avatar-Figuren (vgl. Kap. IV – 3.2; Kap. V – 2.2).

Spannungsverhältnisse

Doch welches Fazit lässt sich zur Relevanz der POV-Kategorie als thematische Zentrierung einer formästhetischen Analyse abseits dieser Sonderfälle ziehen? Anders gefragt: Lassen sich aus den breit gefächerten Beispielanalysen bestimmte dominante ästhetische Strategien herleiten oder muss das einzige Fazit ein Plädoyer für detaillierte und materialnahe Einzelanalysen bleiben? In der Einleitung dieser Arbeit wurde argumentiert, dass die POV-Kategorie *als besonders breite Reibungsfläche* filmischer und spielerischer Ästhetiken funktioniert, was vor allem durch eine bereits diskutierte kulturgeschichtliche Relevanz begründet wurde. Allerdings lässt sich nun neben dieser kulturgeschichtlichen noch eine Art ›strukturbedingte‹ Begründung vorbringen, nämlich eine bestimmte *Flexibilität* von POV-Formen. Denn die hier vorgestellten Überschneidungsfiguren stellen keineswegs eine Ausnahmeerscheinung dar, sondern werden vielmehr durch ein *Spannungsverhältnis* zwischen einer Art Unmittelbarkeit und reflexiven (verfremdenden) Eigenschaften der POV-Formen geradezu provoziert. Dieser Aspekt zeigt sich wiederum am klarsten bei der First-Person-Sicht: Einerseits wurde in den vorangegangenen Analysen immer wieder der Hang zum Spektakulären – in Form einer ›mitreißenden‹ In-Your-Face-Ästhetik – festgestellt, andererseits birgt die First-Person-Perspektive aber stets auch ein Irritationspotenzial, das nicht nur den Diskrepanzen zwischen ›natürlicher‹ Wahrnehmung und der medialen Darstellung von Wahrnehmung geschuldet ist, sondern vielmehr häufig narrativ durch eine Betonung/Verunsicherung der Filterfunktion forciert wird. Dieses Irritationspotenzial provoziert sozusagen reflexive Rezeptionsstrategien, die den spektakulären Elementen der First-Person-Sicht entgegenwirken.

Für das zeitgenössische Kino lässt sich auf diese Weise erklären, warum die subjektive Kamera sowohl im Mainstream als auch im Art Cinema vertreten ist und warum der Austausch verschiedener Variationen dieses Stilmittels zwischen diesen beiden Sphären z.T. recht unproblematisch verläuft, d.h. warum diese POV-Formen ihre Charakteristik bzw. Funktionslogik relativ schnell ändern können. Eine solche Zunahme von Form-Migrationen scheint dabei allerdings nicht nur die subjektive Kamera zu betreffen, sondern auch komplexe Arrangements von Subjektivierungsstrategien, wie insb. die Abschnitte zu Projection-Effekten und zu Mindscapes gezeigt haben. Zwar mag der Austausch bei diesen POV-Formen erst in den letzten Jahren auffällig zugenommen haben, es lassen sich hier jedoch ähnliche Entwicklungen prognostizieren, da die gleichen Spannungsverhältnisse (Unmittelbarkeit vs. Reflexivität) zum tragen kommen.

Für das Computerspiel lässt sich diese Argumentation weitgehend übernehmen, nur muss hier stets eine weitere Ebene von Spannungsverhältnissen – Narrations- vs. Spiellogik – hinzugezogen werden. Prinzipiell lassen sich jedoch ähnliche Form-Migrationen beobachten, sowohl im Fall der First-Person-Perspektive, als auch bei den komplexeren Formen. So verwundert es vor diesem Hintergrund keineswegs, dass aktuell gerade der viel gescholtene First-Person-Shooter einige der ästhetisch interessantesten Formen figurenzentrierten Erzählens hervorbringt – denn dass die First-Person-Sicht »jeden Abstand [...] und die Möglichkeit von Reflexivität [schwinden lässt]« (Mersch 2008, 29) ist eben nur die halbe Wahrheit. Gerade die besonders wirkungsvollen Formen einer bildästhetischen Unmittelbarkeit, bergen ein ebenso wirkungsvolles Potenzial zur Störung und Irritation und damit zur reflexiven Überformung dieser Effekte.

Filmwissenschaft, Game Studies, Intermedialitätsforschung

Um an dieser Stelle die Anknüpfung an die Ausgangsthesen der Einleitung fortzuführen, kann erneut die Frage nach der Disziplinzugehörigkeit dieser Arbeit gestellt werden, d.h. die Frage nach dem Verhältnis von (1) Filmwissenschaft, (2) Game Studies und (3) Intermedialitätsforschung. Dabei soll zwar nicht die Notwendigkeit einer Verknüpfung der drei Disziplinen abgeschwächt werden, jedoch erscheint eine solche ›Fazit-Rhetorik‹ zu Zwecken der diskursiven Verortung durchaus angebracht.

Ad 1. Im Bereich der Filmwissenschaft ist die vorliegende Arbeit vor allem als ein analytischer Beitrag zum zeitgenössischen Kino in der Tradition des postmodernen/postklassischen Films zu sehen. Es konnte gezeigt werden, dass aktuell verstärkt auftretende, gar Genre-bildende Stilelemente wie Mindfuck-Strategien als Extremform von Subjektivierungsstrategien und damit in einer größeren Entwicklungslinie anderer figurenzentrierter Erzählformen gesehen werden können. Damit stellt die Arbeit nicht zuletzt in vielen Aspekten auch eine umfassende Aktualisierung von Branigans exzellenten, aber mittlerweile über 25 Jahre alten Untersuchungen zum POV dar.

Ad 2. Im Bereich der Game Studies ist der Ansatz im Wesentlichen auf dem Feld der Avatar-Theorien zu verorten. Hier konnte gezeigt werden, dass viele Arbeiten den Avatar auf ein Werkzeug reduzieren, ein Interface-Element, das ausschließlich anhand seiner Funktionalitäten und Darstellungsmodi kategorisiert wird. Der *Avatar als Figur* wird dabei nur unzureichend beschrieben, gar ausgeklammert und in nicht-interaktive Intros und Zwischensequenzen verbannt. Dass eine solche Darstellung die narrativen Möglichkeiten des Computerspiels weit unterschätzt, weil sie den Avatar auf einen Blickpunkt be-

schränkt und Subjektivierungsstrategien als narrative Technik verkennt, wurde in den vorangegangenen Kapiteln ausführlich dargestellt. Die Avatarfigur ist zwar keinesfalls als einzig möglicher Analysezugang zum Computerspiel zu sehen, jedoch präsentierten sich die hier entwickelten differenzierten Avatarmodelle als ausgezeichneter Hebelpunkt für die meisten wichtigen Bereiche der zeitgenössischen Computerspiellandschaft. Zudem werden durch die Flexibilität der Formkategorie viele Stilistiken, die vorher gar nicht eindeutig der Avatarfigur zugeordnet werden konnten, nun innerhalb eines einheitlichen Beschreibungssystems analysierbar – hervorzuheben sind hier wiederum Formen des Perception-Interfaces.

Ad 3. Auf den Bereich der Intermedialitätsdebatte bezogen, konnte vor allem gezeigt werden, dass Intermedialitätsanalyse als Analyse von Formentransfers betrieben werden kann. Der intermediale Vergleich diente hier immer wieder als Katalysator für die Erklärung verschiedener Funktionslogiken bestimmter Formen und schärfte damit die Konturen der Beschreibungen von medienspezifischen Form-Manifestationen. Dabei wurde gerade im Hinblick auf vermeintliche Videospielästhetiken des zeitgenössischen Kinos deutlich, dass die Ähnlichkeiten zwischen Film und Computerspiel – seien sie nun bildästhetisch oder narrativ – meist nur oberflächlich sind, d.h. dass andere Interpretationsansätze diese Phänomene häufig besser und schlüssiger erklären, bspw. als Zitat (vgl. DOOM, Kap. IV – 1.3) oder als reflexive Strategie (vgl. ELEPHANT, Kap. IV – 2.5). Umgekehrt nehmen Computerspiele viele filmische POV-Formen zwar in bildästhetischer Hinsicht auf, transformieren sie aber innerhalb von Spiellostiken (bspw. im Fall des Perception-Interfaces). In beiden Fällen werden die filmischen bzw. spielerischen Elemente innerhalb des Formentransfers also mit anderen Attraktionsmomenten angereichert.

POV-Formen

Zum Abschluss seien die wichtigsten Ausprägungen von POV-Formen noch einmal kurz rekapituliert:

Für die subjektive Kamera wurden als prägnante stilistische Merkmale eine Art von Unmittelbarkeit (Affekt-Wirkung) und Reflexivität (insb. Anonymisierung des Blickenden) herausgearbeitet, wobei gezeigt werden konnte, dass diese Eigenschaften einerseits als ›Mangel‹ dieser Darstellungsform gesehen, andererseits aber auch gezielt als dramatischer Effekt genutzt werden können. Im Computerspiel finden beide Merkmale ebenfalls Anwendung, hier ist aber insb. die interaktive Komponente entscheidend, die Funktionalität des Zielens und die im First-Person-Shooter gängige Kopplung von Waffe und Blickpunkt. In der Gegenüberstellung von subjektiver Kamera und First-Person-Avatar wird diese

Funktionslogik der »camera-gun« (Klevjer 2006b, o.S.) besonders anschaulich, wenn die Frage gestellt wird, warum längere First-Person-Sequenzen im Film nur in Ausnahmefällen (bspw. in *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON*) funktionieren. Für die semi-subjektive Kamera konnte mit der Kritik an Mitrys »total image« (1998, 218) gezeigt werden, dass das »associated image« (ebd.) eher zu einer (eigenständigen) Verfolgerkamera tendiert und nur begrenzt als Subjektivierungsstrategie funktioniert. Beim Computerspiel wird hingegen diese Eigenständigkeit der Kamera durch die Kopplung über den Point of Action weitgehend unterbunden.

Aus dieser Kopplung ergibt sich auch ein Zusammenfallen der Kategorien Perception und Projection für das Computerspiel, denn wenn eine Entkopplung von Kamera und Figur (über visuelle Signale) durch einen intradiegetischen/zentrierten/direkten Point of Action (weitestgehend) kompensiert werden kann, erweist sich die letztere Kategorie kaum noch als sinnvoll.

Sowohl für Perception- als auch Projection-Effekte wurde eine Vielzahl verschiedener Variationen im zeitgenössischen Kino wie im Computerspiel diskutiert, wobei hier als Sonderformen noch die technisch erweiterte Sicht und die Machinic Vision ergänzt werden konnten. Dabei zeigte sich, dass Perception- und Projection-Effekte im Film, die (vermeintlichen) »Mängel« der subjektiven/semi-subjektiven Kamera teilweise kompensieren und zudem die Expressivität dieser Stilmittel erhöhen können. Im Computerspiel wurden ähnliche Formausprägungen identifiziert, allerdings ist hier zusätzlich die Kategorie des Perception-Interfaces als Verbindung von spielerischen, narrativen und simulativen Elementen zu ergänzen.

Die Kategorie Subjektives schließlich zeigte die verschiedenen Formen von Traumwelten und anderen mentalen Bildern auf, die gerade im postmodernen Kino und darüber hinaus wesentlich an Komplexität gewonnen haben (z.B. in Form von Mindscapes). Während der Film häufig zur Ebenenverwischung neigt und in der Komplexität einer Verschachtelung von ir-/realen Ebenen aufgeht, funktionieren Traumwelten im Computerspiel oft zur narrativen Plausibilisierung, was bspw. im Fall des Mindscape-Szenarios von *ASSASSIN'S CREED* deutlich wurde, in dem bestimmte Erzählebenen zur Integration spielerischer Elemente systematisch aufgebrochen werden, ohne letztlich die Hierarchien zwischen diesen Ebenen ernsthaft infrage zu stellen.

Was konnte der hier vorgenommene formästhetische Vergleich von Formen des POV und der Figuresubjektivierung im Film und im Computerspiel außerdem leisten?

Erstens konnte im Zuge einer Aufarbeitung von filmtheoretischen Arbeiten zur Subjektivität und zu Avatar-Theorien in den Game Studies ein umfangreiches

Vokabular entwickelt werden, das Formen der Figurensubjektivierung im Film wie im Computerspiel auf einer Beschreibungsebene vergleichbar macht, aber sich gleichzeitig als flexibel für die Einbeziehung medienspezifischer Ausdrucksformen erweist.

Zweitens konnte eine Vielzahl von Überschneidungspunkten identifiziert werden, die insb. bei Stilisierungen bzw. Störungen (Perception/Projection) große Ähnlichkeiten der Bildästhetiken des Films und des Computerspiels aufzeigen. Allerdings wurde *drittens* festgestellt, dass diese visuellen Darstellungsverfahren – und dies offenbart wiederum die Stärke eines breiter gefassten Systems von Subjektivierungsstrategien – z.T. recht stark voneinander abweichende Motivationen bzw. Funktionalitäten aufweisen. Dass der Balanceakt zwischen Filmwissenschaft, Game Studies und Intermedialitätsdiskussion innerhalb einer formästhetischen Analyse möglich ist, haben somit vor allem die Form-Vergleich-Kapitel gezeigt, wobei die Pointe stets darin bestand, aus möglichst großen narrativen und/oder bildästhetischen Übereinstimmungen bestimmter Film- und Spielszenen eben gerade nicht eine allgemeine, oberflächliche mediale Ähnlichkeit zu folgern, sondern über die *formästhetischen Funktionslogiken* gerade die Unterschiede zwischen filmischen und spielerischen Verfahren aufzuzeigen.

Daraus ergibt sich nun keinesfalls das Fazit, dass filmische und narrative Ästhetiken grundsätzlich verschiedene Tendenzen aufweisen – ganz im Gegenteil. Doch sind die Vergleichskapitel als ein Plädoyer für die Komplexität der medienspezifischen Formausprägungen und damit verknüpfter Transferlogiken zu sehen – eine Komplexität, die nur durch formästhetische Analysestrategien und nicht durch starre Vergleichskriterien bewältigt werden kann.

- 01►** Vgl. hierzu exemplarisch den Aufsatz *Der Traum vom Holodeck. Über die schwindenden Grenzen von Spiel und Film* von Tobias Moorstedt: »Tatsächlich sind sich Hollywoods ›High-Concept-Actionfilme‹ und Videospiele so ähnlich geworden, dass ein flüchtiger Blick auf den Fernsehbildschirm nicht mehr genügt, um festzustellen, ob gerade eine Szene aus *STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE* [1999] im DVD-Player abgespielt wird oder ob es sich um eine Spiel-Sequenz von *STAR WARS EPISODE I: RACER* [1999] handelt. Ohnehin können beide Medienprodukte in der Playstation abgespielt werden.« (2008, 192)
- 02►** Vgl. hierzu exemplarisch zum Verhältnis von Interaktivität und Perspektive Schirra/Carl-McGrath: »Warum funktioniert der subjektive Blick bei Computerspielen, aber nicht bei Spielfilmen? Auch beim Film gibt es natürlich eine, wenngleich rudimentärere Form der sensomotorischen Anpassung – sonst würde man die Kamerabewegungen nicht interpretieren können. Diese dürfen im Gegensatz zu den ›Computerspielbewegungen‹ nicht zu schnell und unmotiviert erfolgen, da sonst deren Nachvollziehbarkeit verloren geht. Was Spielfilmen hingegen völlig fehlt, ist Interaktivität. Filmfiguren müssen ein von der Zuschauerin autonomes Leben haben, während die Spielfigur derart beschaffen sein muß, daß der Spieler sie ohne Probleme führen kann. Damit das funktioniert, muß sie im wesentlichen eine geistige *tabula rasa* sein, die keine (oder doch kaum) Eigeninitiative außerhalb des spiel-dramaturgisch absolut Notwendigen ergreift. Letzteres wird in der Regel durch nicht-interaktive Intros und Zwischensequenzen (also letztlich durch kurze Filme) abgehandelt.« (Schirra/Carl-McGrath 2002, 156; Hervorhebung im Original) Eine ausführliche Auseinandersetzung mit dieser und ähnlichen Argumentationsstrategien wird in Kap. III – 3 erfolgen.
- 03►** Das Verhältnis von Perspektive und Subjektivität wird in Kap. I – 2 diskutiert. Die Begriffe werden im Rahmen ihrer noch aufzuzeigenden Überschneidungen im Hinblick auf Figuren hier i.d.R. weitgehend synonym gebraucht.
- 04►** Wobei hier stets – im Rahmen eines *rezeptionsästhetischen* Ansatzes – nur die mediale Stuktur dieser Schnittstellen eine Rolle spielen wird. Es geht somit nicht um Fragestellungen einer empirischen Rezeptionsforschung, sondern um Rezeptions- bzw. Handlungsangebote eines Films bzw. Computerspiels (vgl. hierzu auch Anmerkung 31).
- 05►** Bezeichnenderweise stammt auch das dieser Einleitung vorangestellte Zitat von Galloway aus dem Aufsatz *Origins of the First-Person Shooter* (2006b), in dem der Autor die Variationen der subjektiven Perspektive – des POV – im Film und im Computerspiel beschreibt.
- 06►** Allerdings bedeutet »intermedium«, wie es bei Coledrige heißt, »begrifflich zwischen etwas zu sein, z.B. ist die erzählende Allegorie ›the proper intermedium between person and personification‹, ohne daß bereits ›Medium‹ im modernen Sinne gemeint ist« (Paech 1998, 17). Für eine umfangreiche begriffsgeschichtliche Aufarbeitung und eine »Spuren-Suche intermedialer Ur-Sprünge und Interferenzen« (Müller 1996, 19) vgl. Müller 1996, 26-203.

- 07►** Zu diesem theoriegeschichtlichen Aspekt von Intermedialität bei Prümm vgl. auch Paech: »Dieses Konzept von Intermedialität wiederholt das Modell des Behälters als Hypermedium, wo sich verschiedene ältere Medien zu immer wieder neuen Mischformen unter jeweils einer Dominante verbinden. Im Grunde plädiert Prümm für mehr Interdisziplinarität innerhalb der Geisteswissenschaften, für eine medienorientierte Text- und Kulturanalyse, deren Dominante von der Literatur zum Film, Fernsehen etc. verschoben ist.« (1998, 16)
- 08►** Vgl. hierzu bspw. Müller: »Einen entscheidenden Anstoß [...] haben zweifellos postmoderne Kunst-Produkte geliefert, die sich als zu unbötisch und zu sperrig gegenüber den eindimensional zugeschnittenen Medien-Theorien und -Methoden erwiesen. Wenn Skulpturen zu klingen beginnen, wenn sich die Avantgarde der Konkreten Poesie zwischen Sprech-Gesang, Malerei, Graphik und Dichtung stellt, wenn Video Art ein intermediales Spiel mit Konzepten und Inhalten von Malerei, Fotografie, Film, Fernsehen, Hörspiel, Musik und Literatur entfaltet, dann wird die Unzulänglichkeit der alten medienwissenschaftlichen Paradigmen nur allzu schnell evident.« (1998, 37) Vgl. auch (allgemeiner gehalten) Silvia Kling: »Die komplexen historischen Interferenzen der verschiedenen Medien sind besonders in Phasen fruchtbar, in denen mediale Innovationen zu neuen Verflechtungen innerhalb des bestehenden Mediensystems und zu neuen medialen Verfahrensweisen, etwa aufgrund zunehmender Konkurrenz zwischen den Medien, führen.« (2002, 9)
- 09►** Für einen sehr aufschlussreichen Vergleich von Intermedialität und dem prominenten Konzept der *Remediation* der us-amerikanischen Autoren Bolter und Grusin (1999) vgl. Rajewski: *Intermedialität und remediation* (2008).
- 10►** Vgl. hierzu auch Paech: »Das Konzept Intermedialität operiert [...] von vornherein auf sehr verschiedenen Ebenen (oder in ganz unterschiedlichen Systemen). Je nach der Dimension des Medienbegriffs kann damit zum Beispiel die (evolutionäre) Beziehung zwischen technischen Instrumenten oder Apparaten zur Beobachtung, Darstellung und Kommunikation von Ausschnitten der Realität gemeint sein; ebenso kann das perzeptive Zusammenspiel von Medien der Wahrnehmung zur kognitiven Konstruktion von Realität als erkenntnistheoretische Intermedialität gelten; oder aber Medien werden als Qualität oder Grund von formalen Eigenschaften von Kunstwerken unterschieden.« (1998, 18-19)
- 11►** Intertextualität soll hier – zugegebenermaßen sehr verkürzt – als Subkategorie von Intermedialität gesehen werden, die sich nur auf Bezüge innerhalb literarischer Texte bezieht. Zum Verhältnis von Intermedialität und Intertextualität vgl. Müller 1996, 93-103 und 2008, 37-39 sowie Rajewsky 2002, 43-58.
- 12►** Gerade in Bezug auf das Computerspiel könnte der Relevanz von formalen Intermedialitätsansätzen zunächst eine gewisse Skepsis entgegengebracht werden, denn »[d]ie selbst unspezifischen Computer können mathematisch alle formalisierbaren ›medienspezifischen‹ Formen approximativ simulieren oder einfach samplen, dadurch von ihren materialen Substraten ablösen und vielfältig archivieren, kombinieren und transformierbar machen« (Schröter 2008, 584). Doch da bei dieser Simulation i.d.R. auf bestehende mediale Formen zurückgegriffen werden muss, verlagert sich die Intermedialität im Grunde nur. »Intermedialität verschwindet nicht, sondern wird mit den Formen der analogen Medien auf die Ebene der ›digitalen Plattform‹ (Schanze) selbst verlegt. Nicht nur die Formen der bisherigen Medien, sondern auch die Formen der Intermedialität werden digitalisiert.« (ebd., vgl. hierzu auch Schröter 2004b) So formulieren Paech und Schröter pointiert: »Die These, alle bisherigen Medien würden im ›Universalmedium‹ [Computer] irgendwie ›verschmelzen‹ ist viel zu vage. Vielmehr bestehen sie [...] als Formen weiter, die das lose gekoppelte Medium des Digitalen strikter koppeln können – und müssen,

denn der digitale Code ist an sich weitgehend unbestimmt und wird erst durch eine solche Kopplung überhaupt ein ›Medium‹ (oder etwas anderes).« (2008, 11) Dementsprechend wird weniger zu zeigen sein, aus welchen einzelnen medialen Komponenten ein Computer(-spiel) zusammengesetzt ist, sondern welche medialen Formen innerhalb dieser Kompositionen auftreten (können).

Um die einzelnen Argumentationslinien besser abgrenzen zu können, wird im Falle des Computerspiels von einer *Hybridstruktur* gesprochen, während bei den Film/Computerspiel-Vergleichen der Begriff Intermedialität den Vorzug erhält. Zwar gibt es diverse Versuche einer Differenzierung der Begriffe »hybrid« und »intermedial« (sowie einer Vielzahl anderer Präfixe), es scheint sich aber bislang keine prägnante Abgrenzung durchgesetzt zu haben (vgl. Müller 2008, 39-43).

- 13► Unter dem Begriff »Screen Theory« werden verschiedene poststrukturalistische und psychoanalytische Theorieansätze zusammengefasst. Der wohl bekannteste Vertreter dieser Bewegung ist Christian Metz, dessen filmsemiotischer Ansatz der enunziativen Markierung von Bordwell heftig attackiert wird: »Yet because a film lacks equivalent for the most basic aspects of verbal activity, I suggest that we abandon the enunciation account. We need a theory that is not bound to vague or atomistic analogies among representational systems, that does not privilege certain techniques, and that is broad enough to cover many cases but supple enough to discriminate among types, levels, and historical manifestations of narration.« (Bordwell 1985, 26; vgl. hierzu auch Metz' Reaktion auf Bordwells These in *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films* (1997, 157-158)) Der z.T. sehr polemische Ton der frühen neoformalistischen Texte ist vor allem auch ein Angriff auf die filmsemiotischen Strömungen – die »Big Theories of Everything« (Böser 2002, 35) –, deren z.T. sehr hoher Abstraktions- und Universalitätsgrad Bordwells Ansicht nach das eigentliche Kino nicht mehr zu fassen vermochte. Dazu Robert Stam: »The semiotic film theory of the 1970s and 1980s presumed a kind of quasi-religious initiation into the sacred texts of the then-reigning maîtres à penser [...] ›theory‹ became ›Theory‹; the Religion of Art transmuted into the Religion of Theory.« (2000, 6) Dagegen fordern die Neoformalisten dazu auf, »die spezifischen Eigenarten des Filmischen und der mit dem Filmischen verbundenen Kunstaspekte aufzusuchen« (Hartmann/Wulff 2003, 210).
- 14► Vgl. hierzu auch Kristin Thompson: »Eine grundlegende Eigenschaft des Neoformalismus besteht in seinem Bedürfnis, sich ständig zu modifizieren.« (2000, 428)
- 15► »A mode of film practice is not reducible to an œuvre [...] a genre [...] or an economic category. It is an altogether different category, cutting across careers, genres, and studios.« (Bordwell/Staiger/Thompson 1985, XIII)
- 16► Zwar beschränkt sich dem Titel nach das Classical Hollywood Cinema lediglich auf eine Phase bis 1960, allerdings legt Bordwell im letzten Kapitel nahe, dass der Classical Style auch über diesen Zeitraum hinaus seine Gültigkeit behält: »Since 1960, there have been several modifications in the US film industry, but most of them have had only minor effects on the mode of production.« (Bordwell/Staiger/Thompson 1985, 368) »It would be naive to think that alternative styles lead to alternative production procedures, still less to fundamental shifts in the mode of production.« (ebd., 383)
- 17► Es werden an dieser Stelle zunächst nur Arbeiten berücksichtigt, die sich explizit mit den Wechselwirkungen von Film- und Computerspiel-Ästhetiken beschäftigen. Weiter bzw. allgemeiner gefasste Untersuchungen zum Verhältnis von Erzählung und Film bzw. Erzählung im Computerspiel, werden in den späteren Theorie-Kapiteln (insb. II – 3 bzw. III – 2) ausführlich diskutiert.

- 18 ► Vgl. »List of Films Based on Video Games« (Stand: 01/2010. http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_based_on_video_games).
- 19 ► So gibt es die »Versoftung« der LORD OF THE RINGS-Filme (2001-2003) wahlweise als Online-Rollenspiel (THE LORD OF THE RINGS ONLINE (2007)), als Beat-'Em-Up (THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS (2002)) oder auch als Echtzeitstrategie-Spiel (THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH (2004)). Actionfilme dienen vorzugsweise als Szenarien für (klassische) First-Person- oder Third-Person-Shooter (z.B. QUANTUM OF SOLACE (2008)), während Lizenz-Spiele, die sich eher an ein jüngeres Publikum richten, häufig als Jump'n'Run (z.B. WALL-E (2008)) oder auch als Rennspiele (z.B. CARS (2006)) umgesetzt werden.
- 20 ► »[T]he logic behind the adaptation strategy is purely economic: In most cases, these films simply try to draw a pre-existing fan base to the cinema rather than expanding the cinematic discourse on video games.« (Bittanti 2001, 208)
- 21 ► Insb. Krzywinkas hochinteressante Überlegungen zum Horror-Genre werden im Folgenden noch zu diskutieren sein (vgl. Kap. V – 2).
- 22 ► Vgl. hierzu Margit Grieb: »Most of the time, when critics discuss how videogames have influenced film techniques and aesthetics, the discussion remains confined to the impact that computer-generated special effects have made, and arguments centre predominantly on post-production concerns. This is not surprising since it is rare to encounter a film that consciously fashions itself according to computer game aesthetics: that is, using narrative practices, spatial and temporal devices, atmosphere and rhythm, unique or at least ostensibly tailored to a computer game world.« (2002, 161)
- 23 ► Branigan, soviel muss hier vorweg genommen werden, entwickelt seine Systematik im Wesentlichen von einem *Figuren-Blickpunkt* aus und leitet aus dieser grundlegenden POV-Form weitere, nicht mehr Kamera-gebundene Formen von Figurensubjektivität ab. Es geht also bei Branigan – wie auch in dieser Arbeit – beim POV stets um eine *Figurenperspektive*. Die Abgrenzung von anderen Ansätzen eines POV-Konzepts (Erzähler-/Autor-/Zuschauer-Perspektive) wird im weiteren Verlauf dieser Arbeit erfolgen (vgl. Kap. II – 5).
- 24 ► ... ganz im Gegensatz zur mittelalterlichen Bedeutungsperspektive, die Größenverhältnisse im Bild über den jeweiligen ontologischen und sozialen Status der dargestellten Figuren organisiert.
- 25 ► Vgl. hierzu Schulte-Sasse: »Zu Beginn des 18. Jh. verwendet Gottfried Wilhelm Leibniz den Begriff der Perspektive in grundlegender Weise in seinem *Essais de Théodicée* (1710) und der *Monadologie* (1714).« (2003, 763) Vgl. außerdem Nünning/Nünning: »Bei Gottfried Wilhelm Leibniz wird die »Perspektive« erstmals als erkenntnistheoretische Kategorie adaptiert und dadurch entschieden aufgewertet, daß sie zu einer Bezeichnung kognitiver Prozesse umgewandelt wird. Wenn er von verschiedenen Welten spricht, dann sind damit die perspektivischen Ansichten der einen Welt gemeint, die den verschiedenen Gesichtspunkten jeder einzelnen Monade entsprechen.« (2000, 9)
- 26 ► »Wann immer Baumgarten davon spricht, wie dringend in kulturpolitischer Hinsicht eine Zentrierung des menschlichen Blickes an vorbildlichen Darstellungen sei, benutzt er vorwiegend Ausdrücke, die zur Wortfamilie von Perspektive gehören. [...] Dem häufigen Gebrauch der Redewendung von der »Lage des menschlichen Körpers in der Welt« entspricht der Begriff eines Subjektes als punctum, eines subjektiven Augenpunktes, von dem aus das Subjekt sein jeweiliges räumlich-zeitliches Gesichtsfeld zusammenfasst und beherrscht. Diese (vorgestellte) Macht ist von dem Selbstverständnis des Subjekts als selbstbewußter Beobachter von Welt abhängig, eines Beobachters, dem Darstellungen, besonders in Form von Erzählungen und Geschichten Halt geben.« (Schulte-Sasse 2002, 767)

Somit steht auch die Prägung des Begriffs »Ästhetik« (in seiner heutigen Bedeutung) durch Baumgarten im direkten Zusammenhang mit der Begründung eines Perspektivismus (vgl. ebd., 764); oder wie Gottfried Boehm es formuliert: »Die Entstehung der Ästhetik ist [...] eine Artikulation der neuen Grundstellung des Menschen.« (1969, 38-39)

27► Neben den kompakten Ausführungen von Schulte-Sasse 2002 und (mit anderem Fokus) Koubek 2003, 19-27, vgl. für detaillierte begriffsgeschichtliche Darstellungen zur Perspektive in Kunst und Literatur Claudio Guillén: *On the Concept and Metaphor of Perspective* (1971) sowie Elisabeth Ströker: *Die Perspektive in der Bildenden Kunst. Versuch einer philosophischen Deutung* (1958).

28► Vgl. hierzu Schulte-Sasse 2002, 759, insb. die Verweise auf Erich Auerbach.

29► Den Kern der Apparatus-Theorie stellt der Dispositivansatz dar (vgl. Baudry 1994 [1975]; Metz 1975b; Comolli 1980), der den komplexen Zusammenhang von Technologie und Zuschauerwahrnehmung beschreiben soll und somit das Augenmerk auf das »Kino als Gesamtensemble« (Hick 1994, 83) lenkt. Im Kontext des Dispositivansatzes ist immer wieder die Bedeutung der Zentralperspektive hervorgehoben worden, die den Zuschauer im Mittelpunkt des filmischen Darstellungssystems platziert und im Wesentlichen für das Verschwinden des technischen Apparates verantwortlich sei. Diese These korreliert zwar auf den ersten Blick mit der hier beschriebenen Entwicklungslinie, schießt aber letztlich weit übers Ziel hinaus, indem eine starre direkte Bindung von Darstellungssystem und Zuschauer angenommen wird und keine metaphorische.

Die grundlegende These der Apparatus-Theorie ist, dass das Kino aufgrund seiner technischen Grundlage bereits ideologische Effekte produziere und so den Zuschauer in einer bestimmten Subjekt-Position verorte. »Signification is seen to be predetermined either by the apparatus and ideology or by fixed psychic structures.« (Williams 1995, 9) Jean-Louis Baudry vergleicht die Kino-Projektion mit Platons Höhlenmythos. Der abgedunkelte Raum sowie der Zwang zur Bewegungslosigkeit ließen den Zuschauer im Kino – ähnlich wie den Gefangenen der Höhle – einem dem Traum vergleichbaren Realitätseindruck verfallen (Baudry 1994 [1975], 1069-1074). Der Film verwische seine eigene Konstruiertheit und Konventionalität, es entstehe eine »impression de réalité« (ebd.). »Das Subjekt wird damit gewissermaßen überwältigt: Technik gilt nicht länger als Mittel zu durchschaubaren Zwecken, sondern wirkt ebenso unbewusst wie umfassend, sie wird damit zur *Ideologie*, weil das medientechnische Apriori eben *nicht* reflektiert wird.« (Hartmann 2003, 65; Hervorhebungen im Original)

Eine solch dogmatische Auslegung des illusionistischen Potenzials des Films musste zwangsläufig Gegenstand scharfer Kritik werden. Besonders prägnant ist hier der Vorwurf von Vivian Sobchack, dass Baudry gewissermaßen Repräsentation und Rezeption verwechsle – »perception and expression are confused with each other in the deceptive processes of the cinematic apparatus« (Sobchack 1992, 17).

Hartmut Winkler hat in seiner Kritik an der Apparatus-Theorie gezeigt, dass auch die Zentralperspektive nur als eine kulturell stabilisierte Sehgewohnheit gelten darf und nicht als ein absolutes System (1992, 101-117) – und so weist auch der Film letztlich einen bestimmten Darstellungscode auf, da die Wahrnehmung eines plastischen Filmbilds bereits ein ganzes Bündel von Voraussetzungen und Automatismen beinhaltet, wie Winkler unter Rückgriff auf Überlegungen der Gestalttheorie (ebd., 127-136 und 148-150) zeigt. Insofern stelle die These von einer »Transparenzillusion« – Winkler greift hier den Begriff von Comolli und Metz auf – gewissermaßen eine »Negation« des filmischen Codes dar (vgl. ebd. 229).

30► »Deshalb empfiehlt es sich, von einer ›Subjektivierung‹ der fiktionalen Darstellung nur dann zu sprechen, wenn entweder ein objektives Korrektiv für die subjektive Sicht angeboten wird oder jedenfalls außer Frage steht, daß die Realitätswahrnehmung persönlich verzerrt ist. Nur in den Fällen also, wo die subjektive Abweichung von der Norm, von der tatsächlichen Gegebenheit thematisiert wird, ist eine Subjektivierung gegeben – nicht aber bei der Darstellung von Träumen oder Gedanken, für die es gar keine Entsprechung gibt. Hier handelt es sich um die Ebene einer inneren Realität, nicht um Subjektivierung, sondern um Subjektives schlechthin.« (Brinckmann 1997b, 115-116)

31► Eine ästhetische Illusionsbildung soll hier – verkürzt dargestellt – als gradueller Prozess innerhalb des Rezeptionsaktes gedacht werden, der sich aus einer komplexen Struktur aus verschiedenen illusionsfördernden Elementen generiert. Die Illusionsbildung unterscheidet sich von der Sinnestäuschung bzw. Halluzination durch ein Moment »latenter rationaler Distanz als Folge des kulturell erworbenen Wissens um den Artefaktstatus des Wahrgenommenen« (Wolf 2001, 280). Der Rezipient ist sich also der Irrealität seiner Erlebniswelt stets bewusst. »We know, but we want something else: to believe. [...] We want the one and the other, to be both fooled and not, to oscillate, to swing from knowledge to belief, from distance to adherence, from criticism to fascination.« (Comolli 1980, 139)

Der hier verwendete Illusionsbegriff bezieht sich im Wesentlichen auf die Arbeiten von Werner Wolf (1993). Wolf unterscheidet zwischen einer Erlebnisillusion und einer Referenzillusion (vgl. ebb., 54). Die Erlebnisillusion realisiert »das quasi sinnliche Eintreten in die Textrealität« (ebd., 57), das (Mit-)Erleben der Geschehnisse. Die Referenzillusion bezieht sich auf die Referenzialisierbarkeit eines erzählerischen Elements anhand der Wirklichkeit des Rezipienten. Wolf setzt die Erlebnisillusion dominant, da auf diese Weise eine »Beschränkung ästhetischer Illusion auf realistische oder mimetische Kunst« (ebd., 62) verhindert und zudem die problematische Frage nach dem Verhältnis von Fiktionalität und ästhetischer Illusion geschickt umgangen wird. »Für die Bildung ästhetischer Illusion und damit die Illusionstheorie ist die Frage nach der Fiktionalität weitgehend unerheblich, da Illusion ebenso bei dominant fiktionalen wie vorwiegend nichtfiktionalen Werken gebildet werden kann und allgemein im Zustand ästhetischer Illusion die Frage nach der ›Wahrheit‹ der Fiktion in den Hintergrund tritt.« (ebd.) Um die Vielfalt und Intensitätsgrade von Illusionsbrüchen zu betonen, schlägt Wolf vor, nicht grundsätzlich von illusionsstörenden, sondern besser von illusionsgefährdenden Techniken zu sprechen (vgl. Wolf 1993, 218), denn eine leichte Verfremdung lässt keineswegs die Erlebnisillusion vollständig zusammenbrechen. Vielmehr noch ist letztlich jeder fiktionalen Erzählung auch ein partiell illusionsstörender Charakter zuzusprechen, was im Hinblick auf die Abgrenzung der Illusion zur Halluzination schlüssig ist. Es ist somit stets von einer illusionsfördernden bzw. -störenden *Tendenz* auszugehen und nicht von einer Determination. Es entsteht sozusagen eine Art »Spannungszustand« (ebd., 68).

Eine kontinuierliche »willing suspension of disbelief« (Coleridge) wird in dieser Arbeit somit letztlich nur als ein Idealfall gesehen, der sich stets auf einen »abstrakten Rezipienten« (Schmid 2005, 65) beziehen muss. Es wird also niemals ein realer Rezeptionsprozess beschrieben, sondern es geht um eine *Rezeptionsästhetik*, um Rezeptions- bzw. Handlungsangebote des Films und des Computerspiels.

Vor diesem Hintergrund wird eine empathische Bindung an Film- bzw. Spielfiguren – oder um den gebräuchlicheren, aber auch problematischeren Begriff *Identifikation* hier einmal zu nennen – in dieser Arbeit stets als Element einer ästhetischen Illusionsbildung verstanden. Der Rezipient »kann sich illusionistisch in fremde Situationen hineinversetzen, Probleme von

wechselnden Standpunkten aus betrachten, sich in unvertraute Rollen begeben, ohne dabei doch seine faktische Identität zu verlieren oder anzutasten, ohne seine Position als Subjekt der Textkonkretisation auf dem Hintergrund einer stabilisierten Ich-Identität aufzugeben« (Lobsien 1975, 40).

32 ► Vgl. hierzu bspw. Rumbke 2005, 207–213; Schwingeler 2008, 98–101.

33 ► Bei Computerspielen lässt sich diese Ebene bspw. über Force-Feedback-Controller ansprechen.

34 ► Zwar mag das Voice-over-Kapitel (IV–4.4) dieser Arbeit auf den ersten Blick diese Beschränkung auf den visuellen Bereich durchbrechen, jedoch handelt es sich beim Voice-over nicht um eine »typische« auditive Subjektivierungsstrategie, sondern vielmehr um einen Sonderfall, bei dem grammatikalische Zuordnungselemente dominant werden, die bei keiner der anderen hier behandelten Formen auftreten.

35 ► Überlegungen zur Darstellung subjektiver Wahrnehmungsformen finden sich bereits bei Hugo Münsterberg (*The Photoplay* (1916)), Béla Balázs (*Theory of the Film* (1952)) und Siegfried Kracauer (*Theory of Film: The Redemption of Physical Reality* (1960)). Später wurde das Phänomen unter anderem von Jean Mitry (*L'esthétique et psychologie du cinéma* (1966)), Jean-Louis Baudry (*Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus* (1970)), Christine Brinckmann (*Ichfilm und Ichroman* (1981)), Edward Branigan (*Point of View in Cinema* (1984)), David Bordwell (*Narration in the Fiction Film* (1985)), Michel Chion (*Le son au cinéma* (1985)), Seymour Chatman (*Coming to Terms* (1990)), Francois Jost (*Le récit cinématographique* (1990)) und Christian Metz (*L'énonciation impersonnelle, ou le site du film* (1991)) ausführlich behandelt.

36 ► Zwar betonen die hier einleitend vorgestellten Ausführungen zur Entwicklung der Zentralperspektive im Grunde gerade die Verbindung zwischen »natürlicher« Wahrnehmung und ihren medialen Nachahmungen, doch handelt es sich hierbei eben nie um eine *unmittelbare* Kopplung, sondern, wie bereits ausgeführt, stets um die »Reflexion kultureller Diskurse« (Orth 2005, 87).

37 ► Mitry unterscheidet fünf Hauptkategorien des subjektiven Filmbildes (vgl. 1998, 206–219): (1) Rein mentale Bilder, die im Fließtext noch genauer betrachtet werden, (2) Erinnerungs-Bilder, (3) subjektive oder analytische Bilder, (4) semi-subjektive oder assoziierte Bilder und (5) die Fantasie-Erzählung.

Ad 2. Das Erinnerungsbild wird meist in Form einer durch die erinnernde Figur kommentierten Flashback-Sequenz präsentiert. Zu beachten ist, dass die Erinnerungssequenz – sofern sie nicht von der filmischen Realität abweicht – im Grunde nicht subjektiv ist, sondern erst durch den zeitlich versetzten Kommentar als Akt des Erinnerns kenntlich gemacht wird. Das Erinnerungsbild ist für Mitry, ebenso wie das mentale Bild, somit kein subjektives Bild im engeren Sinne, sondern wiederum nur eine Art Mischform: »[T]he Flashback does not show us what the hero is thinking but what he is thinking about.« (ebd., 209; Hervorhebung im Original)

Ad 3. Die subjektiven oder analytischen Bilder imitieren den Blick einer Person, ohne die blickende Person in einem Umschnitt zu zeigen. Diese POV-Bilder würden nach Mitry nur in zeitlich sehr begrenzten Sequenzen funktionieren. Zudem seien sie der klassischen Schuss-Gegenschuss-Aufnahme unterlegen, da zur Identifikation mit dem Blick einer Figur, die Figur (und ihr Äußeres) bekannt sein müsse.

Ad 4. In die Kategorie der semi-subjektiven Bilder fallen neben den Eyeline-Match- und Shot/Reverse-Shot-Aufnahmen auch Sequenzen, in denen die Kamera eine Figur durchgängig begleitet, ohne einen identischen Blickpunkt einzunehmen.

Ad 5. Zur letzten Kategorie, der Fantasie-Erzählung, gehören Legenden-, Märchen- und Fantasy-Filme. Hier spielt die Gegenüberstellung verschiedener Realitätsebenen keine Rolle mehr, da der

unrealistische Status umfassend und beabsichtigt ist. Ob eine solche Kategorie sinnvoll zu den subjektiven Filmbildern gezählt werden kann, ist fragwürdig. Es sollen an dieser Stelle Edward Branigans Einwände geteilt werden: »The category of fantasy narrative [...] seems to exist in order to collect the remaining cases of unreality which do not fit into any of the other four categories.« (1984, 215)

- 38► Vgl. hierzu auch Matthias Brütsch's Aufsatz *Kunstmittel oder Verleugnung? Die klassische Filmtheorie zu Subjektivierung und Traumdarstellung* (2003), in dem die Ansätze von Münsterberg, Balázs, Arnheim, Kracauer und Mitry zu diesem Thema verglichen werden. »Von einigen Autoren, allen voran Arnheim und Mitry, wird immer wieder die Sorge geäußert, subjektiv-irreale Bilder und Töne könnten in Widerspruch zur objektiven Erscheinungsweise der äußeren Wirklichkeit geraten. Somit würden Plausibilität und Realitätslogik der Handlung untergraben, die es unbedingt zu wahren gelte.« (Brütsch 2003, 85)
- 39► Vgl. hierzu auch die Anmerkungen zur Apparatus-Theorie (Anmerkung 33).
- 40► »I would like to suggest that there exists a ›personality effect‹ which gives rise to characters parallel to the so-called ›reality effect‹ created by the classical text. [...] Subjective film narration contributes to a personality effect by starting with apparently trifling facts (a hallway, a coffee table) and joining them into a larger scale, rhetorical structure, e.g., the POV shot, so as to end with an overprecise space where a character has suddenly and decisively assumed the center – the unity – of the perspectival system presented to the viewer. A change in space becomes a change in character. The character is both composed of and guarantees fragments of space/time. What is figured, so to speak, is the human figure. What has happened is that ›character‹ has become a label which we apply to that logic which orders the space of our vision. That same label is also named in the reading as a personality or sentience.« (Branigan 1984, 181-182)
- 41► Aus den zwei Grundformen der Verbindung von Shot A und Shot B – progressiv (A/B – Subjekt/Objekt), regressiv (B/A – Objekt/Subjekt) – lassen sich eine Reihe von Variationen ableiten, die Branigan ausführlich beschreibt. Beispiele sind geschlossene (A/B/A), verzögerte (die Enthüllung des anvisierten Objektes wird hinausgezögert), offene (das anvisierte Objekt wird niemals gezeigt), kontinuierliche (auf A folgen mehrere Aufnahmen anvisierter Objekte), multiple (mehrere Subjekte blicken auf ein Objekt) oder reziproke (alternierende Strukturen, die um zwei oder mehr Punkte zentriert sind, bspw. bei Dialogen oder Spiegelbildaufnahmen) POV-Einstellungen (vgl. Branigan 1984, 111-119).
- 42► Wobei sich diese Kategorie als recht ›weich‹ herausstellt – wie bereits die Ausführungen zu Element 2 gezeigt haben – und für Anthropomorphisierungen offen ist. »Figur« wird so lediglich als Oberbegriff verwendet. Nicht-menschliche Blickpunkte werden in Kap. IV – 4.2 ausführlicher diskutiert.
- 43► Vgl. Branigan 1984, 80 für eine umfangreiche Auflistung von Filmbeispielen.
- 44► »Subjectivity in film depends on linking the framing of space at a given moment to a character as origin. The link may be direct or indirect. In the POV structure it is direct. [...] In character projection, however, [...] there is no coincidence of space, rather space is joined to a character by other logical or metaphorical, means. What is important, therefore, in determining subjectivity is to examine the logic which links the framing of space to a character as origin of that space.« (Branigan 1984, 73; Hervorhebung im Original)
- 45► Die Kategorie *Ordnung* vergleicht die Reihenfolge der Ereignisse in Discours und Histoire (gleiche Abfolge, Prolepse (Vorgriff), Analepse (Rückgriff)); die Kategorie *Dauer* erlaubt Aussagen über das Erzähltempo (zeitdeckende, zeitdehnende, zeitraffende Verfahren); die Kategorie *Frequenz* schließlich beschreibt Wiederholungsbeziehungen zwischen Discours

und Histoire (singulatives, iteratives, repetitives Erzählen). Obwohl der Film natürlich auf andere Verfahren zur Darstellung der zeitlichen Beziehungen zwischen Discours und Histoire zurückgreift, ist eine sinnvolle Übertragung der Begriffe von literatur- in filmwissenschaftliche Kontexte verhältnismäßig unproblematisch umsetzbar (vgl. bspw. Steinke 2007, 55-60). Da alle genannten Verfahren Subjektivierungsstrategien jedoch nur indirekt betreffen, wird auf eine detaillierte Darstellung an dieser Stelle verzichtet.

- 46► Die Kategorie *Modus* umfasst den Grad der Mittelbarkeit (Distanz) und die Perspektivierung des Erzählten (Fokalisierung). In unmittelbaren Darstellungen (dramatischer Modus, showing) wird die Geschichte direkt und ohne sofort erkennbaren Erzähler (Fehlen von Kommentaren und Reflexionen, Wahrnehmungsperspektive einer beteiligten Figur) präsentiert, während in der mittelbaren Darstellung (narrativer Modus, telling) eine Erzählinstanz deutlich wahrzunehmen ist. Die unterschiedlichen Formen der Fokalisierung werden im Fließtext genauer beschrieben.
- 47► Die Kategorie der *Stimme* macht Aussagen über die Instanz, die den Text (oder einen Teil des Textes) erzählt. Dabei lassen sich die Aspekte Zeitpunkt des Erzählens (Zeitverhältnis zwischen Erzählakt und erzähltem Geschehen), Ebene des Erzählens (Erzählungen innerhalb der Erzählung als sekundäres, tertiäres usw. Erzählen; Metalepse als Sonderform bei der Vermischung der Ebenen) und Stellung des Erzählers zum erzählten Geschehen (homodiegetischer, heterodiegetischer Erzähler) unterscheiden.
- 48► Im Fall einer internen Fokalisierung lassen sich zudem eine fixierte (die Wahrnehmung bleibt an eine Figur gebunden), variable (chronologischer Wechsel zwischen verschiedenen Figuren) und multiple Fokalisierung (das gleiche Ereignis wird durch die Wahrnehmung unterschiedlicher Figuren geschildert) unterscheiden.
- 49► Dass die Bezeichnung »subjektiv« noch einer genaueren Definition bedarf, wurde bereits ausgeführt. Für die weitere Darstellung von Schweinitz' Modell soll der Begriff jedoch zunächst so übernommen werden.
- 50► Zur Kritik einer Dreiteilung vgl. auch Stam et al. 1992. Zur externen Fokalisierung: »[I]n film, it is difficult to imagine any presentation of characters that would not include indications about their feelings, thoughts and emotions, qualities which would necessarily involve internal focalization.« (ebd., 90); zur Nullfokalisierung: »[The] category [Zero Focalisation] seems to have very limited use for film analysis, for with its link to the dramatic arts, film almost invariably employs characters as channels of narrative information, and makes especially heavy use of internal focalization as a means of displacing narrative agency to the characters.« (ebd., 90-91)
- 51► »In this sense, when the question ›who sees?‹ has been enlarged to mean ›who thinks?‹, ›who feels?‹, ›who evaluates?‹, ›who interprets?‹, etc., elucidation has become extremely complicated, since vision and mental attitude, the ingredients of ›extended‹ focalization, can be attributed to different simultaneous focalizers, in much the same way as the voice of narration can be combined with a different source of vision.« (Lorente 1996, 67)
- 52► James Phelan weist zudem darauf hin, dass Chatmans Begriff Filter (und auch Gerald Prince strukturell weitgehend identisches aber begrifflich abweichendes System (vgl. Prince 2001)) letztlich klarer zwischen »Wer spricht?« und »Wer nimmt wahr?« unterscheidet, da auf das relationale Moment von Genettes Fokalisierung verzichtet wird, das über den Vergleich des Wissensstandes von Erzähler und Figur in den Unterscheidungen Null-/extern/intern zum Ausdruck kommt. »I say that this proposal [Genette's zero/intern/extern-distinction, B.B.] is relatively unhelpful because it reproduces the problem that Genette wants to solve: though it separates ›who sees‹ from ›who speaks‹, it conflates two other concepts: ›who sees‹ and ›what (or how much) is seen‹. A significant advantage of the Chatman/Prince position is that

it abandons Genette's *relational* typology with its conflation of the *who* and the *what* and moves back to the clearer distinction between who perceives and who speaks.« (Phelan 2001, 54; Hervorhebungen im Original)

- 53 ▶ Vor eben diesem Hintergrund einer solchen Unterscheidung ist auch Bachs Kritik an Branigans POV-Theorie zu sehen. Bach wirft Branigan vor, mit seinen Kategorien nur die rationale Interpretationsebene zu berücksichtigen (vgl. Bach 1997, 175). Dass diese Kritik im Ansatz zwar richtig, in ihrer Schärfe aber unzulässig ist, wurde in Kap. II – 2 erläutert.
- 54 ▶ Somit fällt auch der so genannte »dream balloon« (vgl. Halpern 2003, 9) in diese Kategorie, da letztlich keine Vermischung von Erzählwelt und Gedankenwelt stattfindet, sondern beide Ebenen klar voneinander getrennt sind. Vgl. hierzu auch Kap. IV – 3.1 (*Gleichzeitigkeit*).
- 55 ▶ Dem Interest-Focus wird dementsprechend im Folgenden auch kein eigenes Analysekapitel gewidmet, weil die Kategorie zwar kontextuell hinzugezogen werden kann, aber stets an mindestens eine der drei vorangegangenen Kategorien gekoppelt werden muss, d.h. isoliert als Subjektivierungsstrategie nur bedingt sinnvoll erscheint.
- 56 ▶ Vgl. hierzu auch Ferenz 2005, 136 und Bordwells weitere Ausführungen zu *L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD*. »In retrospect, *L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD* must be seen as a film of great influence, pushing the art cinema toward extreme exploration of character subjectivity.« (1985, 231) »One order of scenes is as good as any other; cause and effect are impossible to distinguish; even the spatial reference points change. This might seem the very incarnation of the dream of significant ambiguity, but it is not. Once there is no longer a fabula to interpret, once we have no stable point of departure for constructing character or causality, ambiguity becomes so pervasive as to be of no consequence.« (ebd., 232-233)
- 57 ▶ Ein solcher Eindruck der »Unmittelbarkeit« veranschaulicht noch einmal das Problem der permanenten Spannung zwischen subjektivierten und neutralen Sequenzen durch die ständige Überlagerung von Filter und Slant. Vgl. hierzu auch Deleyto: »In the novel focalisation is not explicit in the text, but must be elicited by the critic from the information given by the narrator. We read what the narrator says, but only metaphorically do we perceive what the focaliser perceives. In film, focalisation may be explicit in the text, in general through external or internal »gazes« and works simultaneously and independently from narration. Both activities, focalisation and narration, are textual.« (1996, 222)
- 58 ▶ Diese Unterscheidung orientiert sich an zwei richtungsweisenden Positionen im Bereich der modernen Filmtheorie bzw. Filmanalyse – literaturwissenschaftlich-narratologisch geprägte Theorien (vertreten bspw. durch Seymour Chatman, André Gaudreault oder auch Tom Gunning), die sich deutlich in strukturalistischen Traditionen verorten, und kognitivistisch-konstruktivistische Ansätze (z.B. von David Bordwell oder George Wilson), die Anthropomorphisierungen der Erzählinstanz umgehen, indem sie schlicht von *Narration* sprechen und eine Markierung einer übergeordneten Instanz (scheinbar) komplett vermeiden. David Bordwell bspw. distanziert sich vom Konzept eines Erzählers und eines impliziten Autors, weil er im Film keine Entsprechung zum extradiegetischen Erzähler literarischer Texte findet. »To give every film a narrator or implied author is to indulge in an anthropomorphic fiction.« (Bordwell 1985, 62) Bordwell verwendet deshalb bewusst die Bezeichnung »*narrative*« anstatt »*narrator*«. Sicherlich mag das Thema in der zeitgenössischen Filmtheorie immer noch von großer Relevanz sein, jedoch ist diese Problematik für die vorliegende Arbeit letztlich nicht so zentral, als dass eine umfangreiche Diskussion der einzelnen (teils mit polemischen Spitzen versehenen) Ansätze zwingend wäre. Es sei deshalb wiederum auf Chatman verwiesen, der nach einer Diskussion des Bordwell'schen Ansatzes Unterschiede zu seinem eigenen Modell im Wesentlichen auf

begriffliche Feinheiten zurückführt. »I go into Bordwell's excellent theory in such detail because, except for our differences on the cinematic narrator, it is so close to my own. We both want to argue that film *does* belong in a general narratology; we both want to argue that films are narrated, and not necessarily by a human voice. [...] It comes down, as I say, to the difference between »-tion« and »-er«.« (Chatman 1990, 130; Hervorhebung im Original)

- 59► Wobei natürlich zu beachten ist, dass die Aufgabe der Synthese dieser Komposition wiederum beim Zuschauer liegt, der die Narration des Films über stabilisierte Rezeptionsschemata, die sich über kulturelles und filmbezogenes Vorwissen bilden, rekonstruiert. Eine ausführliche Diskussion dieser Rezeptionsschemata findet sich bspw. bei Bordwell (1985).
- 60► Auch in diesem Fall wird wiederum auf eine ausführliche Besprechung dieser von Wayne C. Booth geprägten, viel diskutierten Kategorie verzichtet. Vielmehr soll mit Seymour Chatman auf eine gewisse »begriffliche Flexibilität« verwiesen werden: »For readers who feel uncomfortable about using the term ›implied author‹ to refer to this concept, I am perfectly willing to substitute the phrase ›text implication‹ or ›text instance‹ of ›text design‹ – always on the understanding that ›intent‹ is used to mean not what was in the mind of the real author bent over a desk but what is *in* the text that we hold in our hands, or see on the stage or the screen or the comic strip. It is a sense of purpose reconstructable from the text that we read, watch, and/or hear.« (Chatman 1990, 86; Hervorhebung im Original)
- 61► Käte Hamburger geht gar soweit, Ich-Roman und Er-Roman unterschiedlichen ontologischen Bereichen zuzuordnen. So gehöre die Ich-Erzählung zum Bereich des Fingierten (Vorgegebenes) und die Er-Erzählung zum Fiktiven (vgl. 1968, 245). Zur Kritik dieser rigorosen – in der Praxis i.d.R. problematischen – Differenzierung vgl. Noçon 1975, 63–64.
- 62► »Die Oszillation zwischen glaubhafter Nachahmung und fiktionaler Ungebundenheit erlaubt es, verschiedene Systeme der Darstellung zu verschränken und formale Belange mit zum Gegenstand der Erzählung zu machen. Und die selbstgesetzten Limitationen wirken sich als Reibungspunkte aus, die ästhetischen Gewinn bringen und die Kunst des Autors um so deutlicher hervortreiben. In diesem Potential dürfte der eigentliche, beharrliche Reiz der Ichform liegen.« (Brinckmann 1997a, 86)
- Ähnlich argumentiert auch Eva Fauconneau Dufresne, die in der Akzentuierung dieser »Reibungspunkte« durch stilistische Besonderheiten gar das grundlegende – paradoxerweise kohärenzbildende – Konstruktionsprinzip des Ich-Romans sieht: »Angesichts der Unmöglichkeit, Ich und Welt zu einem geschlossenen, der inneren Wahrheit und äußeren Wahrscheinlichkeit entsprechenden Gebilde zu formen, muß der Erzähler zu anderen Mitteln greifen, um seines Gegenstandes habhaft zu werden. Die Intensität des suggerierten Augenblicks, die Faszination des Kunstgebildes ersetzen Anschaulichkeit und Spannung in der Handlungsführung. Eine kunstvoll abgestimmte Komposition von mobilen Einzelteilen wiegt die Zusammenhänge der Kausalität auf.« (1985, 159)
- 63► Vgl. <http://oliblog.blogg.de/eintrag.php?id=1818> (10.01.2010).
- 64► »When the film arrived in theaters, it was presented as if it were a documentary and began with a title card informing the audience that what was to follow consisted of footage found in the Maryland woods a year after the disappearance of three young filmmakers who had gone in search of a legendary local supernatural presence. [...] Shot for very little money, the film was a huge commercial success, and the dominant cinema has been chasing its hypercontextual strategies ever since. Central to the impact of this project – surely it was and remains more than a ›film‹ – was the choice to use a new communications medium to play off the spectatorial tension of the false documentary. The hypercontext was established a full year in advance of the release

of the film itself. A poster campaign across college campuses, aimed at the target demographic group, asked for help from anyone who might have information about the ›missing‹ student filmmakers.» (Lunenfeld 2004, 383)

65► Vgl. hierzu auch Galloway 2006, 49 sowie Kap. IV – 1.1 dieser Arbeit.

66► Matthias Mertens zweifelt in seinem *Computerspiele sind nicht interaktiv* (2004) betitelten Aufsatz eben dieses interaktive Moment an. Mertens argumentiert, dass der vergleichsweise starre, regelbasierte Game-Charakter von Computerspielen meist nur wenig mit der Idee von freien – bzw. zumindest nur schwach vorstrukturierten – Handlungsoptionen interaktiver Anwendungen gemeinsam habe. Mit Bezug auf Claus Pias weist Mertens darauf hin, dass Computerspiele vielmehr »Akkomodationsprozess[e]« (Pias 2002, 42) betonen und ein freies Spiel – *Play* – weitgehend einschränken. »Computerspiele sind nicht interaktiv. Sie bieten nur endlos emergierende Reaktionsmuster von Spieler und Programm.« (Mertens 2004, 287; vgl. hierzu auch Newman 2002).

Da der Interaktivitätsbegriff in dieser Arbeit keinen zentralen Stellenwert einnehmen wird und eine weiterreichende Definition zunächst einmal ein sehr heterogenes theoretisches Feld (vgl. Knobloch 2000, 8) in Angriff nehmen müsste, soll die Bezeichnung *interaktiv* – zugegebenermaßen undifferenzierter als bei Mertens – für die folgende Diskussion weiterhin Verwendung finden, zumal Alternativen wie bspw. »ergodisch« letztlich ähnlich problematisch sind (vgl. Furtwängler 2005, o.S.).

67► Der Unterschied zwischen dem regelgeleiteten Spiel (Game) und dem freien kreativen Spiel (Play) wird leider im deutschen Sprachgebrauch nicht deutlich. Karin Wenz fasst diese Differenz treffend zusammen: »Play bezeichnet eine spezielle subjektive Einstellung zum Spielmaterial, während unter game institutionalisierte Spielaktivitäten zu verstehen sind, die ausdrücklich durch Regeln gelenkt werden. Während mit play spontanes Spiel beschrieben wird, sind mit game formale und konventionell festgelegte Ereignisse gemeint.« (Wenz 2002, 181-182)

68► Die Bezeichnung Avatar wird hierfür verschiedene Formen *grafischer Stellvertreter* des Spielers verwendet. Der Begriff stammt ursprünglich aus dem Sanskrit und bezeichnet die Inkarnation einer Gottheit auf Erden. Populär wurden Avatare als Repräsentationen des Spielers/Users im Zusammenhang mit Neil Stephensons Cyberpunk-Roman *Snow Crash* – wobei Stephensons Behauptung, den Begriff in dieser Form der Verwendung erfunden zu haben (Stephenson 1994, 533), nicht ganz der Wahrheit entsprechen dürfte, da bereits die Spieler-Charaktere im Online-Rollenspiel HABITAT (1986) Avatar genannt wurden (vgl. Morningstar/Farmer 1991; Bartels 2007, 89).

69► Eine solche Strategie ist somit typisch für Hybridkonstruktionen. »Hybridität ist selbst ein bewußt hybrid gefasster Begriff und damit ebenso wie die Phänomene, die er hervortreiben soll, schwer zu lokalisieren und immer wieder neu zu verhandeln: Er oszilliert zwischen einem stärker integrativ konzipierten und einem dekonstruktiven Verständnis.« (Griem 2001, 269)

70► Was impliziert der Verweis auf eine *Full Immersive Virtual Reality* eigentlich? In ihrer absoluten Form müsste sich die Virtuelle Realität durch eine Ununterscheidbarkeit zur Realität auszeichnen. »Der Besucher eines Cyberspace kann zwar noch wissen, aber nicht mehr wahrnehmen, daß er sich in einer virtuellen Realität aufhält.« (Wiesing 2005, 108) Die mediale Repräsentation ist perfekt und lässt jegliche Medialität verschwinden. »In the ›fullest‹ artistic experience of VR, concretised forms of incarnated embodiment must disappear along with the medium.« (Klevjer 2006a, 198) Doch widerspricht eine solche ›totale Immersion‹ im Grunde dem simulativen Charakter von Virtual Reality-Umgebungen, denn Simulationen sind keine Verdopplungen einer Realsituation, sondern »machen nur als selektive Verengungen Sinn« (Schröter 2004a, 179).

Eine solche »Spannung zwischen einer möglichst getreuen Verdopplung der Realität und einer Abstandnahme von dieser durch die Erschaffung fiktionaler Szenarien prägt bis heute die Diskurse über VR.« (ebd., 179-180) Jens Schröter sieht als Ursache für diesen paradoxen Status der Virtual Reality den Umstand, dass innerhalb der Debatte zwei »gegensätzlich[e] Tendenzen« (ebd., 214) aufeinander treffen – »einerseits die Fiktionalisierung der virtuellen Umgebung, also ihre Distanzierung von der realen Welt und andererseits der Anspruch, dass virtuelle Umgebungen möglichst realistisch sein sollen« (ebd.). Es geht also nie um eine mögliche Verwechslung von Realität und Virtualität, sondern stets um die »Dialektik von Verdopplung und Distanz« (ebd.).

71► Die Relevanz einer solchen Diskussion soll damit zwar keinesfalls angezweifelt werden, jedoch erscheint der Hinweis berechtigt, ob solche Fragen nach dem, überspitzt formuliert, »Wesen des Computerspiels« vielmehr eines kulturhistorischen/medienarchäologischen Rahmens (vgl. bspw. Pias 2002) oder eines abstrakter gefassten intermedialen Ansatzes (vgl. bspw. Aarseth 1997; Ryan 2001) bedürfen und sich gegen konkrete Beispielanalysen häufig eher sperren ...

72► Vgl. das hierzu das folgende Kap. III – 3.

73► Auf ein strukturell ähnliches Immersionskonzept läuft auch das »simulation realism«-Modell von Axel Stockburger hinaus: »[T]he consistency of behaviour across the *game space* is more important than the visual portrayal of real world phenomena. To paraphrase Boyd-Davis [2002], the objective of this particular realism, that we could refer to as »simulation realism« is to represent a complex and dynamic system of relationships between objects, which is defined by internal laws, rather than to simulate natural vision at a point in time or to stay true to the rules of the »real world«. Although this sounds paradoxical, if the rules are consistent, a game set in a highly unnatural, fantastical environment will appear much more »realistic« than a game that tries to present a »real world« environment, but has to compromise rule coherence. [...] Thus »simulation realism« depends more on the coherence with axiomatic rules in the *game space* than on the similarity between a possible source model and its representation.« (2006, 46; Hervorhebungen im Original)

Und so betont auch Stockburger die hybride Struktur von Computerspielen: »The notion of hybrid space and different forms of realism is a way of dealing with the complexity of computer games.« (ebd., 48) »It is crucial to avoid the trap of reducing the spatial structures at work in computer games solely to formal aspects of visual representation. [...] [I]t becomes quite obvious that visual representational elements are only one piece in the complex puzzle that makes up *game space*. The other elements, such as sound, rules, narrative elements, simulation structures and the player's bodily action have to be considered as well. The isolated analysis of visual elements does not only overlook other important spatial structures but also how they interact with the visual space. Indeed, if one wants to explain how *game space* emerges, all of these aspects have to be fully taken into account.« (ebd., 49; Hervorhebungen im Original)

74► Gerade die Fernsehcouch scheint bei Computerspiel-Protagonisten besonders beliebt zu sein. So kann der Spieler von *THE DARKNESS* (2007) als Jackie Estacato gut zwei Stunden damit verbringen, Robert Mulligans *TO KILL A MOCKINGBIRD* (1962) anzusehen. Diese »Tätigkeit« wird nach ein paar Minuten kurioserweise sogar mit Achievement-Points (XBox 360) belohnt.

75► So ist es bemerkenswert, dass trotz fortgeschrittener Technik und dem Siegeszug der 3D-Grafik immer noch nahezu alle Darstellungsmodi in aktuellen Spielen Verwendung finden – von 2D-Scherenschnitt-Welten in *PATAPON* (2008) über hochgradig stilisierte Cel-Shading-Kulissen in *KILLER 7* (2005) bis hin zu Fotorealismus anstrebende Dschungellandschaften in *CRYSIS* (2007). Somit scheint die Entwicklungsgeschichte des Computerspiels einerseits einem

»Raumfetischismus« (Nohr 2007) zu frönen, andererseits werden die virtuellen Räume aber durch Diskontinuitäten und Stilisierungen ständig aufgebrochen. »The choice of spatial mode [...] which includes the choice even of whether or how far to be representational at all (Doom [1993] versus Tetris), is bound up intimately with the question of what kind of game the designers intend to make. One result of the increasing detail and color available with newer technologies is that this decision is becoming increasingly weighted towards the representational: videogames are becoming even more creatively iconic.« (Poole 2000, 136)

- 76►** Gemeint ist hier vor allem die Virtual Reality Debatte, die in den 1990er Jahren ihren Höhepunkt erreichte (vgl. Woolley 1994; Schröter 2004a) und deren Konzeption(en) der Virtuellen Realität eine stete Steigerung der sensomotorischen und audiovisuellen Immersion anstrebte(n). Der große Hype um die Virtual Reality hat sich natürlich mittlerweile abgeschwächt. Jens Schröter zieht 2004 eine Bilanz: »Die große ›Virtuelle Realität‹ zerstreute sich in viele kleine virtuelle Räume, die der ›Realität‹ nicht mehr (nur) gegenüberstehen. Vielmehr sind sie strategisch in sie eingebunden als Trainings- oder Regenerationsräume sowie als Stabilisatoren des Diskurses eines (scheinbar) nicht-virtuellen Realen.« (2004a, 276) Doch auch wenn die »Wirklichkeit der Virtuellen Welten« (Woolley) heute nicht mehr viel mit den Full Immersive Cyberspace-Fantasien gemeinsam hat, so scheint doch die Utopie des VR-Paradigmas immer noch die Hintergrundfolie vieler Diskussionen zur Spieler-Avatar-Bindung zu bilden...
- 77►** Es soll hier, wie im vorangegangenen Kapitel bereits erläutert wurde, auf eine ausführliche Diskussion des Begriffs Presence verzichtet werden. Für die folgende Argumentation wird Presence als »the artificial sense that a user has in a virtual environment that the environment is unmediated« (Lombard/Ditton 1997, o.S.) verstanden.
- 78►** »The immersive fallacy is the belief that the pleasure of a media experience is the ability of that experience to sensually transport a player into an illusory reality.« (Salen/Zimmerman 2004, 458; vgl. auch 450-451)
- 79►** Vgl. hierzu auch Meredith Brickens Aufsatz *Virtual Worlds: No Interface to Design* (1991) mit seinen »symptomatischen« Kapitelüberschriften »From Interface to Inclusion«, »From Mechanism to Intuition« oder auch »From Metaphor to Virtuality«. Die VR-Utopie wird dabei eindeutig benannt: »In a virtual world, we are inside an environment of pure information that we can see, hear, and touch. The technology itself is invisible, and carefully adapted to human activity so that we can behave naturally.« (ebd., 361)
- 80►** Vgl. hierzu auch Aarseth: »The user assumes the role of the main character and, therefore, will not come to see this person as another, or as a person at all, but rather as a remote-controlled extension of herself.« (Aarseth 1997, 113)
- 81►** Dieser Ansatz wird häufig sogar noch weiter gefasst und nicht nur an Avatar-basierte Spielmodi gebunden, sondern als allgemeine Kopplung von Spieler und Computer gesehen. »It's very hard to describe what it feels like when you're ›lost‹ inside a computer game, precisely because at that moment your sense of self has been fundamentally transformed. Flowing through a continuous series of decisions made almost automatically, hardly aware of the passage of time, you form a symbiotic circuit with the computer, a version of the cyborgian consciousness described by Donna Haraway in her influential ›Manifesto for Cyborgs‹. The computer comes to feel like an organic extension of your consciousness, and you may feel like an extension of the computer itself.« (Friedman 1995, o.S.)
- 82►** »Je größer die Psychologisierung der Spielfigur, desto losgelöster ist sie vom ›Ich‹ des Spielers. Filmische Sequenzen mit ausgestalteten Protagonisten führen also in der Regel zu einer größeren Distanz zum Geschehen, flache Figuren ermöglichen eine größere Nähe.« (Eichner 2005, 478)

- 83►** »Warum funktioniert der subjektive Blick bei Computerspielen, aber nicht bei Spielfilmen? Auch beim Film gibt es natürlich eine, wenngleich rudimentärere Form der sensomotorischen Anpassung – sonst würde man die Kamerabewegungen nicht interpretieren können. Diese dürfen im Gegensatz zu den »Computerspielbewegungen« nicht zu schnell und unmotiviert erfolgen, da sonst deren Nachvollziehbarkeit verloren geht. Was Spielfilmen hingegen völlig fehlt, ist Interaktivität. Filmfiguren müssen ein von der Zuschauerin autonomes Leben haben, während die Spielfigur derart beschaffen sein muß, daß der Spieler sie ohne Probleme führen kann. Damit das funktioniert, muß sie im wesentlichen eine geistige *tabula rasa* sein, die keine (oder doch kaum) Eigeninitiative außerhalb des spiel-dramaturgisch absolut Notwendigen ergreift. Letzteres wird in der Regel durch nicht-interaktive Intros und Zwischensequenzen (also letztlich durch kurze Filme) abgehandelt.« (Schirra/Carl-McGrath 2002, 156; Hervorhebung im Original) »Während beim Computerspiel die Spielfigur, mit der sich der Spieler identifiziert, im wesentlichen so leer sein muß, wie ein Handschuh, in den man ungehindert hineinschlüpft und mit dem man sich ohne nennenswerten Widerstand bewegen kann, beruht die Identifikation mit einem Protagonisten im Film darauf, daß dieser ein hinreichend substantielles Spiegelbild für den Zuschauer abzugeben in der Lage ist.« (ebd., 160)
- 84►** Natürlich stellt sich diese Wechselwirkung letztlich komplexer dar, da die narrativen Elemente i.d.R. stärker zu »Abnutzungserscheinungen« neigen als die Spielfunktionalitäten, doch ändert dies letztlich nichts an der grundlegenden These, dass bestimmte Elemente des Computerspiels (auch) narrativ funktionieren (können). So ist bspw. Gonzalo Frasca (2001) Skepsis gegenüber der Eignung narrativer Verfahren zwar durchaus nicht unberechtigt, wenn er mit Rob Fullop auf die »Vergänglichkeit« der Wirkung der »narrative textures« (Bizzocchi/Woodbury 2003, 554) verweist: »When you play a game 10,000 times, the graphics become invisible. It's all impulses. It's not the part of your brain that processes plot, character, story.« (Fullop zitiert nach Rosenberg 1993, o.S.) Doch mag diese Behauptung für den zehntausendsten, aber eben nicht unbedingt für den ersten Spieldurchgang zutreffen. Ebenso mag *Demystification* – im Sinne einer allmählichen Aufdeckung des zugrunde liegenden Regelwerks durch eine Abtragung der narrativen Elemente (vgl. Friedman 1995) – zwar ein dominantes Funktionsprinzip von Computerspielen sein, genauso kann aber auch argumentiert werden, dass stets eine gewisse Tendenz besteht, abstrakte spielerische Elemente narrativ zu überformen. »Die Abstraktionsschwäche des Menschen innerhalb seiner Abstraktionsstärke ist immer schon gewesen, dass er darauf angewiesen ist, das Abstrakte emotional zu besetzen, zu konkretisieren, zu versinnlichen.« (Adamowsky 2005, 15)
- 85►** Aki Järvinen schlägt vor, bei Computerspielen von einem *Point of Perception* statt von einem POV auszugehen. Die Bezeichnung Point of Perception kombiniert dabei nicht nur visuelle und auditive Elemente, sondern verweist vor allem auch auf den interaktiven Charakter der Perspektive im Computerspiel, d.h. die Möglichkeit die Ansicht zu manipulieren. »Point of perception is the position from which the player perceives, i.e. both sees and hears, what goes on in the game environment. It can be compared to the dominating view discussed in theories of narratives and narration, but it is not quite the same thing, because of the highly interactive and non-narrative nature of most games. One of the reasons for this is that in games, the player is often able to manipulate the point of perception. It doesn't have to be static.« (Järvinen 2002, 116) Die Betonung der Manipulierbarkeit der Darstellung wird im Folgenden noch eine zentrale Rolle spielen. Järvinens Ansatz, diese interaktiven Momente zu akzentuieren, ist somit grundsätzlich zuzustimmen, allerdings erscheint es letztlich fraglich, ob diese Betonung tatsächlich mit einer

neuen Bezeichnung einhergehen muss – zumal diese bei einer detaillierten Analyse wieder in ihre visuellen, auditiven und interaktiven Aspekte zerlegt werden müsste. Es wird deshalb im Folgenden der etablierte Begriff Point of View als Grundlage beibehalten.

- 86►** Axel Stockburger argumentiert, dass bei der Beschreibung von Computerspielen nicht der Begriff *Kamera* benutzt werden sollte und verwendet daher das Modell einer so genannten »game-camera«. »One of the essential aspects of the game-camera is that it generates visual worlds rather than presenting a mechanism that either projects images from the physical world or captures them with the help of chemical reactions. Thus, it seems, the game-camera as part of an electronic or digital image generation device is so far removed from the initial meaning of camera that the term itself is problematic.« (Stockburger 2006, 143; vgl. hierzu auch Thon 2006, 4) Die Game-Camera des Spiels kann zwar bestimmte Funktionen einer Foto- oder Filmkamera imitieren (Standbilder, Zoomen, Kamerafahrten, Linsenreflexionen etc.) geht aber i.d.R. weit über solche filmischen Konventionen hinaus. So ordnet Stockburger auch Interface-Elemente und Karten-Darstellungen der Game-Camera zu (Stockburger 2006, 145).

Auch wenn Stockburgers Argument, die Darstellungsmodi des Computerspiels nicht auf die Perspektive einer primären Spielwelt-Ansicht zu beschränken, berechtigt erscheint, so soll hier jedoch an einem *metaphorischen Gebrauch* der Bezeichnung Kamera bei der Beschreibung der primären Spielansicht festgehalten werden – insbesondere um die Vergleiche zwischen Film und Computerspiel sprachlich nicht unnötig kompliziert zu gestalten. So muss – wie im Fall von Järvinnens Bezeichnung Point of Perception – wiederum in Frage gestellt werden, ob die Beschreibung der Hybridstruktur des Computerspiels zwangsläufig neue Begrifflichkeiten verlangt.

- 87►** ... und auch hier kann mit Verweis auf die (Subjekt-)zentrierende Darstellung wiederum die Brücke zur Rahmung dieser Arbeit geschlagen werden (vgl. insb. Schulte-Sasses Verweis auf das Konzept »zentrierter, handlungsmächtiger Subjektivität« (2003, 770)).
- 88►** Klevjer unterscheidet nicht zwischen einer objektiven und semi-subjektiven/subjektiven Darstellung, sondern zwischen einem objektiven/2D- und einem subjektiven/3D-Avatar (vgl. Klevjer 2006a, 144-152). Diese Aufteilung entspricht jedoch im Wesentlichen der subjektiv/objektiv-Unterscheidung in dieser Arbeit, denn »2D« bezieht Klevjer nicht auf die tatsächliche Raumdarstellung, sondern auf den nicht steuerbaren Blickpunkt. Die Kategorie umfasst also auch perspektivische Darstellungen. »[I]t is not 3D in itself that matters, but 3D-generated forms of embodiment.« (ebd., 154)
- 89►** Sofern es sich um eine/n für das jeweilige Spiel grundlegende/n Spielmechanik-/Darstellungsmodus handelt, wird auf eine genaue »Verortung« des Screenshots verzichtet. Wird auf eine konkrete, einmalig (oder zumindest nicht regelmäßig) auftretende Spielhandlung oder Cutscene verwiesen, wird – sofern das Spiel eine solche Strukturierung bietet – der jeweilige Level-, Akt- oder Kapitelname genannt, da es bei Computerspielen i.d.R. wenig Sinn macht so etwas wie eine Spielzeit anzugeben.
- 90►** Einige von Branigan nicht berücksichtigte POV-Formen (bspw. Splitscreen-Techniken) werden erst später diskutiert (vgl. Kap. IV – 4).
- 91►** Wie sinnvoll diese Bezeichnung sein mag – und ob nicht *subjektivierende Kamera* in einigen Fällen die passende Wortwahl wäre – sei dahingestellt. Der Begriff subjektive Kamera soll hier vor allem aufgrund seiner weiten Verbreitung übernommen werden (Vgl. hierzu auch Metz 1997, 115).
- 92►** Der Abgrenzung zwischen der »normalen« POV-Aufnahme und der subjektiven Kamera mag bei dieser Definition in einigen Fällen zwar recht diffus bleiben, doch scheint dieser fließende

Übergang notwendig, denn je kürzer und ›statischer‹ die Szenen mit subjektiver Kamera ausfallen, desto schwächer sind auch i.d.R. die im Folgenden dargestellten Charakteristika dieser Technik. Es stehen deshalb in diesem Kapitel vor allem Extrembeispiele des Einsatzes der subjektiven Kamera im Vordergrund, um die Eigenschaften dieses Stilmittels in prägnanter Form darstellen zu können.

- 93►** Zwar definiert Branigan mit der verzögerten und der offenen POV-Struktur zwei Fälle, bei denen eine ergänzende Einstellung fehlt (vgl. Kap. II – 2), allerdings beziehen sich beide Varianten auf fehlende bzw. verzögerte Aufnahmen des anvisierten Objekts. Es handelt sich hier meist um etablierte Verfahren, die vorrangig durch die gezielte Zurückhaltung von Informationen dem Spannungsaufbau dienen. Bei der subjektiven Kamera hingegen liegt die Leerstelle beim blickenden Subjekt, weshalb dieses Stilmittel nicht nur ästhetisch wesentlich auffälliger, sondern auch für Überlegungen zur Subjektivierung weitaus interessanter ist.
- 94►** Allerdings geht Sobchack in ihrem an Merleau-Pontys Thesen zum Verhältnis von Wahrnehmung und Körperlichkeit anschließenden filmphänomenologischen Ansatz von einer Inkongruenz von *filmischem* und *menschlichem Körper* aus.
- 95►** So ist es nicht verwunderlich, dass Mitry genau dieses Problem in den Mittelpunkt seiner Kritik zu *LADY IN THE LAKE* stellt. Besonders kritisch sind für Mitry vor allem diejenigen Szenen des Films, in denen Marlowes Hände sichtbar sind oder in denen der Protagonist seinen Körper im Spiegel betrachtet, da hier besonders akzentuiert werde, dass der Blick einem Anderen gehört. »Yet the camera is leading me, guiding me; it conveys impressions not generated by me. [...] At no point am I able to recognize the *image of my own body*. [...] Thus instead of making me identify with him [Marlowe, B.B.], these ›subjective‹ images alienate me still further because they end up making me more aware than ever that the impressions I experience as mine have not actually been *experienced* by me. At no point therefore am I able to believe myself to be ›in him‹.« (Mitry 1998, 210; Hervorhebungen im Original) »What we are supposed to accept as a ›subjective experience‹ thereby dissolves into a vague and indistinct ›nonself‹.« (ebd., 211)
- 96►** Vgl. hierzu auch die Beispiele in den folgenden Kapiteln, insb. zur artifiziellen Wirkung der subjektiven Kamera und zur Darstellung von Schwindelgefühlen und Rauschzuständen (Kap. IV – 2.1).
- 97►** Der Timecode bezieht sich jeweils auf die Anfangszeit der Einstellung oder auf den Beginn einer Veränderung des Bildes innerhalb einer Einstellung. Einstellungswechsel werden im Text vermerkt. Die Abbildungen zeigen nicht immer das erste Bild einer neuen Einstellung bzw. einer Veränderung, sondern das jeweils ›markanteste‹. Angaben zur Soundkulisse und zur Musik erfolgen ebenfalls nur bei auffälligen Veränderungen. Die Ungenauigkeiten, die durch diese Vereinfachungen auftreten, sind zu vernachlässigen, da ein detailliertes Szenenprotokoll letztlich zu Lasten der Übersichtlichkeit der Analyse gehen würde.
- 98►** Vgl. hierzu auch Kap. V – 2, insb. die Thesen von Bernard Perron (2004).
- 99►** Es wird bei Computerspiel- wie bei Filmbeispielen soweit wie möglich auf ausführliche Inhaltsangaben verzichtet, um die einzelnen Beispielanalysen nicht unnötig in die Länge zu ziehen. Sind größere narrative Zusammenhänge relevant, werden diese i.d.R. erst im Rahmen der jeweiligen Sequenzanalyse dargestellt. Weitere Zugeständnisse an die Übersichtlichkeit der Analysen betreffen die Verweise auf Center und Interest-Focus Figures, die nicht für jeden Einzelfall ausführlich begründet werden. Somit soll für *THE EYES OF LAURA MARS* zunächst diese kurze Vorstellung des Ausgangsszenarios ausreichen.
- 100►** Eine ausführliche Diskussion solcher Perception-Effekte erfolgt in Kap. IV – 2.1.
- 101►** Gerade das Finale erinnert sehr stark an eine Szene aus dem Film *STRANGE DAYS* (1995), der im

Folgenden diskutiert wird. Dort zeigt eine SQUID-Sequenz (vgl. hierzu den folgenden Abschnitt), wie die Prostituierte Iris von einem Unbekannten vergewaltigt und erdrosselt wird. Der Mörder verkabelt bei der Gewalttat sein Opfer mit einem SQUID-Recorder und koppelt diesen mit seinem eigenen Aufnahmegerät. Durch diese Verbindung wird Iris gezwungen, die Sicht ihres Mörders »zu teilen«.

- 102► Im Grunde müsste das Schema dreigeteilt sein, d.h. noch das Element »Feelings« als Kategorie berücksichtigen. Eric Shouse fasst die Unterteilung eines solchen triadischen Systems wie folgt zusammen: »Feelings are *personal* and *biographical*, emotions are *social*, and affects are *prepersonal*.« (Shouse 2005; Hervorhebungen im Original) Für die folgende Argumentation wird Shaviros Zweiteilung jedoch ausreichen.
- 103► Der Protagonist Lenny Nero erklärt die Wirkung des Gerätes einem seiner Klienten: »This is not like ›TV-only-better‹ ... This is life. It's a piece of somebody's life.« Im Grunde generiert das Gerät damit ein Paradoxon, denn es sprengt die Grenze zwischen Medium und Wahrnehmung und ermöglicht das tatsächliche Nachempfinden subjektiver Erfahrung.
- 104► Auch die Eröffnungssequenz ist als SQUID-Aufnahme markiert und wird durch die Großaufnahme eines Auges, einem Dialog (»Ready?«, »Yeah, boot it.«) und einem Fragmentierungseffekt beim Start der Aufnahme eingeleitet.
- 105► Im Grunde muss auch noch eine dritte Interpretationsebene von STRANGE DAYS berücksichtigt werden. Faith fragt den Protagonisten Lenny Nero zu Beginn einer SQUID-Sequenz: »You wanna watch? Or are you gonna do?« In Verlauf der Szene wird nun zwischen dem bewegungslos in seinem Sessel sitzenden Lenny und der First-Person-Perspektive der SQUID-Sequenz, die eine Sex-Szene mit Faith und Lenny zeigt, gewechselt. »You wanna watch? Or are you gonna do? – The question casts doubt on the ability of the subjective gaze to do anything. It casts doubt on the viewer as well as the audience, for both parties know that the subjective shots in the film are doomed to fail at *doing* and are instead resigned to an important form of camcorder playback sans joystick, which of course is the best the cinema can muster.« (Galloway 2006b, 53; Hervorhebung im Original) Somit thematisiert STRANGE DAYS auch die voyeuristischen Aspekte des Filmlebens. Vgl. hierzu die Anmerkungen zu REAR WINDOW (1954) und THE MAN WHO COPIED (2005) in Kap. IV – 2 (*Ferngläser und Voyeurismus*).
- 106► Zu diesen Personen gehört auch Malkovich selbst, der in seinem Bewusstsein auf eine Ansammlung bizarrer Figuren trifft, die alle den Kopf des Schauspielers haben und deren Vokabular nur das Wort »Malkovich« zu umfassen scheint.
- 107► »Die Irreduzibilität der Ersten Person sowie auch diejenige der abgeleiteten Dritten Person hat Videospielkünstler dazu angeregt, von der zunächst nur denkbaren grammatischen Möglichkeit der Zweiten Person ausgehend ein Shooterspiel zu entwickeln: Eine erste Umsetzung liegt mit der Studie von Julian Oliver (2006) vor, dessen SECOND PERSON SHOOTER ein Bild präsentiert, in dem der Punkt, von welchem aus gesehen wird (also diejenige Position, die das interaktive Bildobjekt dem Spieler zuweist), das Auge des Gegners ist. Der Spieler sieht also, wie sein Gegner versucht, ihn zu töten. Gleichzeitig sieht der Spieler, wie er auf seinen Gegner schießt. Wendet sich der Gegner nun ab, kann der Spieler nurmehr blind operieren: Er/Ich sieht sich nicht mehr.« (Günzel 2008b, 9)
- 108► Auch hier soll wiederum von der intradiegetischen/zentrierten/direkten Variante ausgegangen werden ...
- 109► Natürlich kann aber auch diese Bindung (vorübergehend) gekappt werden. Die Effekte einer solchen Störung der Steuerungsoptionen werden in Kap. V – 2 diskutiert.

- 110►** Vgl. hierzu auch die ›Dopplung des Avatars‹ in *ASSASSIN'S CREED* (2007, Kap. IV – 3.2 (*Mindscapes II*) und in *THE DARKNESS* (Kap. V – 2.2 (*Der gespaltene Avatar*)).
- 111►** Interessanterweise wird dabei allen diesen Gegenständen eine Sicht zugesprochen, obwohl diese z.T. gar nicht über einen visuellen Wahrnehmungsapparat verfügen ...
- 112►** Somit ergibt sich hier eine Art Variante der Extension-These (eine Extension zweiter Ordnung?), die in Kap. III – 3 (*Der Avatar als Werkzeug und als Extension*) diskutiert wurde.
- 113►** Eine ausgezeichnete Übersicht zur filmischen Bildkomposition einer subjektiven Kameransicht mit ins Bild ragender Waffe findet sich bei Galloway 2006b, 56–62.
- 114►** Der Film scheint sich dieses Defizits auch durchaus bewusst zu sein, denn Grimm tötet seine Opponenten (insgesamt sind es 14) stets auf recht abwechslungsreiche Art und Weise – neben dem Tod durch Erschießen fallen die Gegner u.a. einer brennenden Gasleitung, einer Mine, einer Axt und einer Kettensäge zum Opfer. Für das Game-Vorbild dürfte eine solche Vielfalt an Tötungsarten eher ungewöhnlich sein, allein schon weil normalerweise der Lern- bzw. Trainingsaspekt des Spiels mehr Wiederholungen der einzelnen Spielmechaniken voraussetzt.
- 115►** So dauerten allein die Dreharbeiten für die First-Person-Plansequenz in *DOOM* über 2 Wochen und verschlangen einen schätzungsweise nicht unerheblichen Anteil des 70 Millionen Dollar Budgets des Films. Vgl. <http://www.imdb.com/title/tto419706/trivia> (10.01.2010).
- 116►** *CHILDREN OF MEN* spielt im Jahre 2027. Die Menschheit droht auszusterben, denn seit 18 Jahren wurde kein Kind mehr geboren. Der Regierungsagent Theo Faron wird von seiner Ex-Frau überredet, sich der Rebellenbewegung anzuschließen. Er soll die letzte Hoffnung der Menschheit, ein schwangeres Mädchen namens Kee, in Sicherheit bringen. Es beginnt eine Flucht durch ein ebenso düster wie ›realistisch‹ in Szene gesetztes Großbritannien der nahen Zukunft.
- 117►** Gerade in den Abschnitten, in denen Blut auf das Kameraobjektiv spritzt, erinnert die Inszenierung stark an die berühmte Eröffnungssequenz (Landung in der Normandie) von *SAVING PRIVATE RYAN* (1998). Allerdings verzichtet *CHILDREN OF MEN* komplett auf weitere Stilisierungen (Zeitlupe, teilweise gedämpfte Umgebungsgeräusche), wie sie in Spielbergs Kriegsdrama zum Einsatz kommen.
- 118►** Diesen Anspruch legt auch ein Interview mit dem Regisseur nahe, das Teil eines auf der DVD enthaltenen Making-of namens *MEN UNDER ATTACK* ist. Cuarón: »We took this documentary approach, as if you were just following characters with your DV camera in the year 2027.«
- 119►** *LETTER FROM AN UNKNOWN WOMAN* (1948) spielt in Wien um 1900. Der ehemalige Konzertpianist Stefan Brand erhält einen Brief von einer unbekannten Frau. Stefan beginnt zu lesen. Der Brief wurde von Lisa Berndle, die sich als junges Mädchen unsterblich in Stefan verliebt hat, auf ihrem Sterbebett verfasst und schildert ihre lebenslange Passion für den Pianisten. Der Film erzählt die Stationen dieser ›Liebesgeschichte‹ in langen Rückblenden, die von der Voice-over-Stimme Lisas kommentiert werden.
- 120►** Pipolo zieht im Laufe seiner Analyse zwar noch weitere Stilmittel (Montage, Sound) hinzu, konzentriert sich aber im Wesentlichen auf die Kamera als Ausdrucksmittel. Die folgende Diskussion beschränkt sich deshalb auf Pipolos Thesen zur personifizierten Kamera.
- 121►** Gleich zu Beginn des Textes wird zudem verdeutlicht, dass der Versuch einer Nachahmung der literarischen Ich-Erzählung zum Scheitern verurteilt sein muss und filmische Subjektivierungen sich vielmehr über ein komplexes Zusammenspiel unterschiedlicher Techniken realisieren müssen: »Ophuls have not tried to have to create an exact cinematic equivalent to the literary first person. He seems, intuitively, to have recognized that such an alignment is not possible in film. What he has done instead is to provide what we call a superimposed vantage point over the woman's first person narration. And by visualizing her world in all its richness and detail, he

has extended the parameters of her mind, without ever going too far from its focus.« (Pipolo 1979, 167-168)

- 122► »Thus, the term ›point of view‹, as applied to a film, might better be restricted to those instances when an unambiguous juxtaposition of images anchors a particular view and fulfils the visual requirements of ›objective‹ vs. ›subjective‹ shots, or ›shot-counter shot‹ or ›angle-reverse angle‹, etc. For all other occasions – i.e., within the specific type of narrative film we have been discussing – we might consider the term ›consciousness‹.« (Pipolo 1979, 169)
- 123► METAL GEAR SOLID (1998), METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY (2001) und METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER (2004).
- 124► Die Playstation-Version des ersten Teils erlaubt noch keinen Waffengebrauch in der First-Person-View. Dieses Feature wurde erst im Nachfolger METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY umgesetzt, jedoch auch in das Remake METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNEAKS (2004) integriert.
- 125► Eine 3D-Kamera oder auch Dual Locus Kamera (vgl. Klevjer 2006a, 149) ist nicht fest an die Bewegungen des Avatars gekoppelt. Sie kann – i.d.R. mit dem rechten Analog-Stick (PS/ Xbox-Controller) – nachjustiert werden und gleicht zudem (aufgrund der Raumarchitektur auftretende) problematische Darstellungen durch leichte Positionsveränderungen meist automatisch aus. Eine andere Möglichkeit, solche Blickwinkel-Probleme auszugleichen, ist die Transparenschaltung von Raumstrukturen oder auch von anderen Spielfiguren, die sich zwischen der 3D-Kamera und dem Avatar befinden. Diese Technik kommt bspw. im Actionspiel WARHAWK (2007) zum Einsatz.
- 126► Viele Fans der Serie wünschten sich bereits für die Originalausgabe von METAL GEAR SOLID 3 die Integration einer 3D-Kamera. Jedoch verwies der Schöpfer der Serie Hideo Kojima darauf, dass SNEAK EATER als Abschluss einer Trilogie in der Darstellungsart mit den ersten beiden Teilen übereinstimmen sollte (vgl. http://ps2.boomtowntown.net/en_uk/articles/art.view.php?id=8293 (10.01.2010)).
- 127► Die Kombination verschiedener Darstellungsmodi ist im Computerspiel natürlich nicht ungewöhnlich – bspw. durch die Einbindung von Maps oder Radaranzeigen (vgl. Eichhorn 2007) –, jedoch handelt sich dann i.d.R. um eine klar hierarchisierte Unterteilung in eine primäre Spielansicht (bei Spielen mit einem 3D-Avatar meist die Avatar-Sicht) und eine oder mehrere sekundäre (alternative) Darstellungsformen.
- 128► In Europa ist die FATAL FRAME-Reihe (2001-2008) auch unter dem Namen PROJECT ZERO bekannt.
- 129► In den Spielen der FATAL FRAME-Reihe verfügt die Avatarfigur über keine ›klassischen‹ Schuss- oder Stichwaffen, sondern kann die Feinde – umherirrende Geister – nur mit der »Camera Obscura« (die mit ihren historischen Vorbildern nur wenig gemeinsam hat) bekämpfen. Je länger der Blitz der Kamera sich auflädt und je näher die Geister dem Kameraobjektiv kommen, desto mehr Energie wird ihnen abgezogen. Die FATAL FRAME-Spiele kehren auf diese Weise klassische Schusswaffen-Spielmechaniken gewissermaßen um. Denn gilt es normalerweise, die Gegner auf Distanz zu halten, muss der Spieler hier die Geister möglichst nah herankommen lassen und im letzten Moment den Auslöser drücken – erst unmittelbar bevor ein Geist angreift ist der »Fatal Frame-Shot« möglich.
- 130► Es muss an dieser Stelle angemerkt werden, dass einerseits der Vorwurf der Fokussierung auf simulative Aspekte durch das Oberthema des zitierten Aufsatzes *Medienrezeption und Spiel* (2008) relativiert wird, denn Neitzel beschäftigt sich explizit mit unterschiedlichen Arten der Immersion – sie spricht von unterschiedlichen *Involvierungen*. Andererseits erscheint die hier vorgebrachte Kritik aber durchaus berechtigt, da Neitzels Thesen zu narrativen Aspekten in dem Aufsatzabschnitt zur räumlichen Immersionswirkung trotzdem z.T. fragwürdig erscheinen.

- 131►** Vgl. <http://www.ubi.com/DE/Games/Info.aspx?pld=5699> (10.01.2010). Von der Fachpresse wurde das Feature aufgrund des im Text erläuterten begrenzten Nutzens weniger enthusiastisch aufgenommen. Rainer Sigl äußert sich in seinem Aufsatz *Messias im Nahkampf* jedoch begeistert über die Erweiterung der Körpervisualisierung: »Überdies und endlich wird auch der Körper der Spielfigur sichtbar und spürbar gemacht: Wer an sich herabblickt, sieht Hände und Beine, auch beim Klettern, Kämpfen und Laufen suggeriert DARK MESSIAH ein Gefühl der Körperlichkeit, das den meisten anderen Egoshootern fehlt.« (2006, o.S.) Im weiteren Verlauf des Textes spricht Sigl aber außerdem von einem »Egoshooter-typischen Eindruck der körperlichen Identität des Spielers mit seiner Figur«. Es erscheint äußerst fraglich, wie diese ›Identitätssteigerung‹ und die Visualisierung eines fremden Körpers genau zusammenpassen. Sigls Argumentation verstrickt sich somit in jenem Paradoxon, das einerseits die First-Person-View als ›ultimative Strategie‹ zur Verkörperung des Spielers innerhalb der Spielwelt sieht, andererseits bei der Beschreibung der Wirksamkeit dieses Körpers auf dessen Visualisierung verweisen muss. Der dabei entstehende ›Kurzschluss‹ übersieht den reflexiven Status der Avatarial Prosthesis.
- 132►** Der Körper des Avatars wird hier komplett von einer dünnen Steinschicht überzogen.
- 133►** Zu weiteren Funktionen der Körpervisualisierung in der First-Person-View vgl. auch die folgenden Ausführungen zu MIRRORS EDGE.
- 134►** Taylor kritisiert dabei vor allem einen Aufsatz von Richard Rouse III (2002). Rouse sieht die entscheidende Qualität der First-Person-Sicht in der Möglichkeit, Bewegungsabläufe direkt durch die Augen seiner Spielfigur wahrnehmen zu können. Auf diese Weise würde der Spieler viel stärker in die virtuelle Welt hineingezogen (»drawn into the game«, Rouse 2002, o.S.), während die Third-Person-Variante eher ein ›Zusehen‹ darstellt.
- 135►** Im Hinblick auf die Spielmechanik muss ergänzt werden, dass die Kampfsteuerung in OBLIVION nicht die gleiche Präzision wie ein First-Person-Shooter verlangt, da die Rollenspielelemente maßgeblichen Einfluss auf Angriffs- bzw. Abwehrmanöver haben. Somit sind bei der Wahl der Perspektive eher die Orientierung im virtuellen Raum und die Manövrierbarkeit des Avatars die entscheidenden Punkte.
- 136►** ... das nicht zuletzt aufgrund des großen Erfolgs von GEARS OF WAR häufig adaptiert wurde, bspw. in UNCHARTED – DRAKE’S FORTUNE (2007), DARK SECTOR (2007) oder THE BOURNE CONSPIRACY (2008).
- 137►** Zur Verwandlungsfähigkeit von Avatarfiguren vgl. auch Kap. IV – 1.2 (*Körpertausch*).
- 138►** Vgl. Poole: »Videogames use many of the same tricks that painters have used over the centuries. One hoary old device much used in the Renaissance was a checkerboard-patterned floor of alternating light and dark squares receding ›into‹ the painting’s background. This is exactly the same trompe-l’œil that crops up to enhance the sense of movement in games like WIPEOUT 2097 [1996]. As well as scientific perspective, there are artistic traditions of overlapping contours, aerial perspective, dispensation of light and shade and interpretation of relative size.« (2000, 129)
- 139►** Wobei die Story-Vergleichbarkeit der beiden Titel (vielschichtige Dystopie vs. B-Movie-Science-Fiction) an dieser Stelle zugegebenermaßen aufhört. Da jedoch als Vergleichskriterien im Wesentlichen bildästhetische Phänomene herangezogen werden, kann das unterschiedliche Szenario weitgehend vernachlässigt werden.
- 140►** Vgl. <http://www.gameroobie.net/?id=760&type=omtale> (10.01.2010). Alternativ findet sich für dieses Stilmittel, das vor allem durch die Bilder des Irak-Kriegs geprägt wurde, auch die Bezeichnung »embedded-journalist perspective« (<http://uk.xbox360.ign.com/articles/744/744356p2.html> (10.01.2010)). Die Begriffe sollen hier Verwendung finden, da sie

diese Darstellungsform sehr anschaulich beschreiben, auch wenn die Bezeichnungen letztlich leicht irreführend sein mögen, da diese Technik im Computerspiel, wie bereits für andere Third-Person-Shooter argumentiert wurde, i.d.R. nicht die Kamera akzentuiert, sondern als Perception-Effekt direkt auf den Avatar bezogen wird.

- 141►** Solche Störungen der Steuerungsoptionen werden in Kap. V – 2 ausführlicher diskutiert.
- 142►** Der Auftragskiller Chev Chelios will seinen Job aufgeben, doch das Syndikat, für das er arbeitet, ist davon wenig begeistert und lässt ihm den »Beijing Cocktail« injizieren, einen Giftstoff, der tötet, sobald der Adrenalinpiegel absinkt. Chelios sinnt auf Rache – doch um lange genug am Leben zu bleiben, benötigt er ständige Adrenalin-Kicks ...
- 143►** Der Fall eines bewussten Verzichts auf Vergleichsaufnahmen wird in Kap. V – 1.1 und Kap. V – 3 ausführlich diskutiert, denn ein nicht durch ungefilterte Aufnahmen flankierter Perception Shot ist häufig von zentraler narrativer Bedeutung.
- 144►** Unschärfe-Effekte scheinen allerdings am häufigsten zum Einsatz zu kommen. Dies dürfte nicht nur durch die normalerweise recht simple technische Umsetzung begründet, sondern auch auf die in vielen Fällen vergleichsweise »realistische« Wirkung des Effekts zurückzuführen sein, die sich durch die in dieser Hinsicht ähnliche Funktionsweise von Kamera- und Augenlinse erklärt.
- 145►** Da diese Eröffnungsszene noch nicht die Identität des Protagonisten – Chev Chelios – preisgibt, soll in dieser Analyse stets nur von »einer Figur« die Rede sein.
- 146►** Vgl. hierzu auch die Diskussion zu einer »Legitimation« der subjektiven Kamera durch die Machinic Vision (Kap. IV – 4.2).
- 147►** Diese »Befreiung« aus der subjektiven Kameraperspektive wird interessanter über die Einbindung subjektiver Bilder realisiert. Die Sequenz wird ausführlich in Kap. IV – 3.1 (*Schmetterling und Taucherglocke*) beschrieben.
- 148►** In *DARK PASSAGE* bekommt der Zuschauer durch den Einsatz der subjektiven Kamera in der ersten halben Stunde des Films kein einziges Mal das Gesicht des Protagonisten Vincent Parry (Humphrey Bogart) zu sehen. Parry wird zu Unrecht wegen des Mordes an seiner Frau verurteilt und befindet sich auf der Flucht vor der Polizei. Er unterzieht sich einer Gesichtsoperation und klärt danach auf eigene Faust den Mord auf. Erst mit dem Abnehmen der Verbände, die Parry nach der Operation trägt, wechselt der Film in eine klassische Darstellung und zeigt das Gesicht des Protagonisten. »[The] subjective perspective is only a ploy in this film [*DARK PASSAGE*, B.B.]. [...] The first section of the film is a cinematic conceit for not showing Bogart's presurgery face. [...] But the subjective shots end after the plastic surgery, and the film returns to the shot conventions of classical Hollywood. It seems that only a scalpel can rid this film of the subjective camera angle.« (Galloway 2006b, 45)
- 149►** Die blinde Huang Jiawen erlangt nach einer Hornhauttransplantation ihr Augenlicht zurück. Zunächst nimmt die junge Frau ihre Umgebung nur unscharf wahr und sieht immer wieder die Silhouette einer mysteriösen schwarzen Figur, die verschwindet sobald sich Jiawen ihr nähert. Als Jiawen ihre volle Sehkraft zurückerlangt muss sie feststellen, dass sie die Geistererscheinungen toter Menschen wahrnimmt. (Bei der schwarzen Figur handelt es sich um eine Art daoistische Version des Sensenmannes.) Ihre Mitmenschen scheinen diese Erscheinungen nicht sehen zu können. Jiawen macht sich zusammen mit ihrem Arzt Dr. Lu Hua auf die Suche nach der Hornhaut-Spenderin und entdeckt das dunkle Geheimnis ihrer »neuen Augen«: Die Spenderin konnte ebenfalls die Geister toter Menschen sehen, wurde aufgrund dieser Gabe aber in ihrem Heimatdorf als Hexe verflucht und erhängte sich schließlich.
- 150►** Eine Dominanz der Tonspur ist natürlich nicht ungewöhnlich für Filme, die das Thema Blindheit

in ihre Geschichte integrieren und findet sich in ähnlicher Form bspw. auch in *DER KRIEGER UND DIE KAISERIN* (2000), *DAREDEVIL* (2003) oder *ERBSEN AUF HALB 6* (2004), während hingegen Takeshi Kitano's *ZATOICHI* (2003) trotz seines blinden Protagonisten weitgehend auf solche Stilisierungen der Tonspur verzichtet.

151► Vgl. hierzu auch Branigan 1984, 96 sowie die bereits dargestellten Überlegungen von Nick Browne (1975) (Kap. II – 3.2).

152► Der Verweis auf eine Comic-Ästhetik in Form einer Panelstruktur muss zwar aufgrund des anders gelagerten Vergleichsschwerpunkts dieser Arbeit zugegebenermaßen recht simpel ausfallen, es dürfte jedoch deutlich geworden sein, dass Projection das filmische Bild für solche intermedialen Formverweise öffnen kann – einerseits aufgrund der z.T. recht starken Stilisierungseffekte, die andererseits aber oft narrativ elegant verankert bzw. plausibilisiert werden können.

Allerdings unterscheidet sich der Einsatz der Comic-Elemente in *THE MAN WHO COPIED* bspw. deutlich von den stärker durch bildästhetische Bezüge geprägten Comic-Effekten in Ang Lees *HULK*-Adaption (2003). Lee setzt die Panelstruktur als Trickblende zwischen einzelnen Szenen ein und spielt damit auf die Herkunft seines Stoffes an. In *AMERICAN SPLENDOR* (2003) hingegen, der die Geschichte des Comic-Autors Harvey Pekar erzählt, werden Comic-Effekte sowohl als Zitate als auch als Projection genutzt. *AMERICAN SPLENDOR* behandelt die Entstehung der gleichnamigen Kult-Comic-Reihe. Da Pekars Comicbücher stark autobiographisch geprägt sind, kommt es immer wieder zu Überlagerungen von Comic und Filmrealität.

153► In einer vorangehenden Szene erklärt André die Funktionsweise des Kopierers, den er an seinem Arbeitsplatz täglich bedient: »Wenn das Papier ausgeht, öffnest du hier und legst welches nach. Man muss es zunächst so lockern. Halten, biegen, lockern ...« (6:30) Der Vorgang wird ebenfalls in einzelne kleine Arbeitsschritte aufgliedert und mit den passenden Aufnahmen unterlegt. Allerdings wird die Szene als schnelle Abfolge von Detailaufnahmen realisiert und nicht mit Comicstrip-Stilelementen kombiniert.

154► In der Xbox 360-Version des Spiels wird die audiovisuelle Umsetzung des Treffers zudem noch mit einem haptischen Effekt kombiniert – der Controller vibriert. Der Six-Axis-Controller (1. Generation) der PS3 verfügt hingegen nicht über ein Rumble-Feature.

Solche Force Feedback-Funktionen werden im Folgenden nicht gesondert erwähnt, da sie zwar einerseits fast zum Standard geworden sind, andererseits aber i.d.R. optional deaktiviert werden können. Zudem wird sich, wie bereits erläutert wurde, diese Arbeit auf die visuellen Stilisierungen konzentrieren und somit, wie im Fall der auditiven Elemente, die haptischen Effekte nur am Rande berücksichtigen.

155► Die Aufhellung im oberen Bereich des roten Rahmens in *Darkness* ist allerdings ein Effekt der nicht (bzw. nicht nur) die schwindende Lebensenergie, sondern den Einschlag eines feindlichen Treffers visualisiert. Beide Effekte sind aufeinander abgestimmt. Die Analyse beschränkt sich bei diesen ersten Beispielen auf die Beschreibung der Verletzungs-Stilisierung, d.h. der jeweiligen Entsprechung zur Lebensenergieanzeige. Die Treffer-Effekte funktionieren bei fast allen vorgestellten Spielen sehr ähnlich.

156► Es finden sich auch Kombinationen dieses Systems mit »klassischen« Health-Modellen. Bspw. wird in *CONDEMNED 2*, *FAR CRY 2* oder auch in *RESISTANCE: FALL OF MAN* (2006) ein mehrfach geteilter Lebensenergiebalken verwendet, bei dem die Lebensenergie jeweils nur innerhalb einer Stufe wieder hergestellt wird. Stilisierungsformen dieser Anzeige kommen in allen drei Spielen nur (ähnlich wie im Fall von *THE BOURNE CONSPIRACY*) bei einem kritischen Gesundheitszustand des Avatars zum Einsatz.

- 157►** Genauer betrachtet handelt es sich hier auch nicht nur um zwei Intensitäten, sondern vielmehr um eine stufenlose Visualisierungsstärke. Dies wird jedoch lediglich deutlich, wenn der Effekt wieder abnimmt und die Stilisierung langsam ausgeblendet wird. Im Spiel werden, wie im Text ausgeführt wird, i.d.R. feinere Abstufungen kaum wahrzunehmen sein.
- 158►** Auf die recht konfuse Story des Spiels soll an dieser Stelle nicht weiter eingegangen werden ...
- 159►** Vgl. hierzu auch Kap. III – 2 (*Computerspiele sind keine reinen Spielkonstrukte*).
- 160►** Noch häufiger scheinen solche Verbesserungen allerdings in Verbindung mit technischen Hilfsmitteln aufzutreten, die in Kap. IV – 4.2 diskutiert werden.
- 161►** Branigan benennt als »dynamic perception shot« (1984, 81) einen Wechsel der Einstellungsgröße innerhalb einer POV-Struktur ohne Bewegung der blickenden Figur. Er diskutiert diesen Fall anhand einer Sequenz aus Hitchcocks *THE BIRDS* (1963), in der die Protagonistin eine Leiche erblickt und daraufhin ein Zoom innerhalb der POV-Aufnahme erfolgt, obwohl sich die Blickende scheinbar nicht bewegt. Es muss die Frage gestellt werden, ob nicht sogar von Projection gesprochen werden sollte. Da jedoch immer noch eine recht starke Bindung – zumindest an die Blickrichtung – der POV-Struktur vorliegt, wird Branigans Bezeichnungsvorschlag hier übernommen.
- 162►** Die folgende Darstellung verschiedener Szenen aus *ASSASSIN'S CREED* lässt ein zugegebenermaßen nicht unwichtiges Detail des Settings des Spiels zunächst unberücksichtigt, denn das diegetische Szenario von *ASSASSIN'S CREED* verfügt über mehrere Ebenen. Die hier vorgestellte Spielwelt stellt die Stadt Damaskus im Jahre 1191 dar. Allerdings handelt es sich um eine technisch generierte Erinnerungswelt des Avatars, der im Jahr 2012 in einer Maschine namens Animus liegt, die über die DNA eines Menschen dessen »genetische Erinnerungen« auslesen kann. Innerhalb der Erinnerungssequenzen ist die Animus-Maschine durch das HUD-Interface-Design und kryptische Zeichencodes in der Spielwelt stets präsent. Die Interface-Elemente sowie die Zeichencodes, die um wichtige Figuren und Objekte der Spielwelt schweben, müssten eigentlich als Stilbruch (innerhalb des Damaskus-Szenarios) gewertet werden, sind jedoch durch diese »Verdopplung« der virtuellen Welt diegetisch eingebunden. Da sich dieses Kapitel auf diejenigen Beispiele beschränkt, deren Stilisierungsformen – mit Ausnahme des Grenzfalles der farblichen Hervorhebung im »Eagle Eye«-Modus – der Assassinen-Wahrnehmung und nicht der technischen Manipulation durch den Animus zugeschrieben werden können, sollten die vorgestellten Sequenzen zunächst auch ohne die Berücksichtigung des ungewöhnlichen Szenarios als Perception hinreichend zu analysieren sein. Eine ausführliche Diskussion von *ASSASSIN'S CREED* erfolgt in Kap. IV – 3.2 (*Mindscape II*).
- 163►** Solche Bulleetime-Effekte werden in Kap. IV 4.3 ausführlicher diskutiert.
- 164►** Die Markierung von Wegpunkten auf der Karte betrifft die HUD-Elemente, während die übrigen Instinkt-Effekte intradiegetisch realisiert werden.
- 165►** Natürlich macht die Zeitverlangsamung während der Verfolgungsjagd spielerisch Sinn, da das Ausweichen während der Fahrsequenzen die wichtigste Spielmechanik darstellt und weder wichtige Gegenstände, noch Wegpunkte (die Fahrtroute ist eindeutig) oder Feinde eine Rolle spielen. Allerdings erscheint der Bourne-Instinkt damit auch zu einer Art »Universalwerkzeug« zu werden, das beliebig für bestimmte Spielmechaniken instrumentalisiert wird und narrativ nur lose eingebunden ist.
- 166►** Die Bank ist für die Spielmechanik wichtig. Sie bietet dem Avatar eine Gelegenheit, im Falle einer Verfolgung durch die Wachen unauffällig unterzutauchen.

- 167►** Die Darstellung erinnert an den Hypermodus in *METROID PRIME 3: CORRUPTION* (vgl. Metroid11, Kap. IV – 4.2 (*Technik-Fetischismus*)). Auch hier ist das Visor-Interface mit der Rauschwirkung einer Droge gekoppelt.
- 168►** Matthias Huber argumentiert in seinem Aufsatz *Abstumpfung durch Gelée Royale* (2008), dass HAZE in dieser Hinsicht auch als ein Beitrag zur Killerspiel-Debatte interpretiert werden kann: »Es scheint, als wolle HAZE die von Videospiel-Gegnern wie Christian Pfeiffer vertretene Abstumpfungstheorie bebildern und durchdiskutieren. [...] HAZE ist ein Killerspiel über Killerspiele.« (o.S.)
- 169►** Eine interessante Variante eines solchen dreistufigen Systems stellt auch das Szenario von *ASSASSIN'S CREED* dar, das in Kap. IV – 3.2 (*Mindscapes II*) ausführlicher besprochen wird. Die Hauptebene der Spielwelt ist dort eine Traum- bzw. Erinnerungswelt des Protagonisten.
- 170►** Mantel stuft Carpenter nach der Nektar-Überdosis als Gefahr ein und schickt Black Ops-Truppen, um ihn zu töten. Die Rebellen retten Carpenter vor Mantels Killer-Kommando und kurieren ihn von den Nebenwirkungen des Nektars. Carpenter läuft zu den Rebellen über und kämpft fortan gegen die Mantel-Truppen.
- 171►** *ELEPHANT* beruht lose auf den Geschehnissen des Schulmassakers von Littleton an der Columbine High School. Der Titel des Films spielt auf den gleichnamigen BBC-Kurzfilm (1989) von Alan Clarke an, der mehrere, scheinbar willkürliche Morde während des Nordirlandkonflikts aneinanderreihet und dabei ebenfalls lange Plansequenzen als Stilmittel nutzt. Bernard MacLavertys Beschreibung des Nordirlandkonflikts als »Elefant in unserem Wohnzimmer« – eine Anspielung auf die Verdrängung der tiefliegenden sozialen Probleme dieser Region – war Namensgeber für beide Filme.
- 172►** Van Sant liefert, neben der Inspiration durch Clarkes Film (vgl. Anmerkung 171), noch eine zweite Erklärung für den Titel. Er bezieht sich auf eine buddhistische Parabel von fünf Blinden, die einen Elefanten ertasten und zu fünf unterschiedlichen Ergebnissen kommen, um was es sich bei dem untersuchten »Ding« handelt. So vermeidet es Van Sant, eine Erklärung für die Gewalt zu wählen, um die übrigen Möglichkeiten nicht zu negieren.
- 173►** Van Sant deutet das »Killerspiel-Motiv« bereits vorher kurz an, bricht es aber wiederum reflexiv auf. In einer vorangehenden Szene wird Eric beim Spielen eines First-Person-Shooters gezeigt. Es handelt sich jedoch nicht um ein tatsächlich existierendes Spiel. Der Shooter zeigt Charaktere aus Van Sants Film *GERRY* (2002), dem ersten Teil seiner »Death Trilogie«, die er mit *ELEPHANT* fortführte und 2005 mit *LAST DAYS* abschloss.
- 174►** Wobei die Introspektionen und Erinnerungsbilder in einigen Fällen auch erst im Nachhinein als solche markiert werden, um die daraus entstehenden verwirrenden Effekte dramaturgisch zu nutzen.
- 175►** Zum Status von Erinnerungsbildern vgl. auch Heike Klippel: »Es handelt sich weniger um die Simulation eines grandiosen, einheitlichen Subjekts als vielmehr um eine gefräßige subjektive Überformung kontingenten Materials.« (1997, 171)
- 176►** Vgl. hierzu auch die Kritik der Apparatus-Theorie in Anmerkung 33 sowie Brütsch 2003: »Es scheint jedoch, als bekundeten Autoren, die das Medium als Ganzes in die Nähe des Traums rücken, Mühe damit, die Darstellung von Träumen in einzelnen Werken sinnvoll in ihr Theoriegebäude einzuordnen. Vielleicht deshalb, weil sie – ohne dies auszusprechen – regelmäßig von der Annahme ausgehen, Traumdarstellungen müssten den Anspruch einlösen, Träume genau in der Form nachzubilden, wie sie uns nachts erscheinen. Ganz so, als ob die filmische Fiktion bei der Traumdarstellung weniger Freiheiten hätte als bei der Realitätsdarstellung.« (87)
- 177►** Zu *VERTIGO*: »Neben der Frage nach der wahren Identität der beobachteten Rollenfigur werden

die Defekte in der Wahrnehmungsfähigkeit der Subjekt-Rolle entweder als Alptraum im Sinne ihrer emotionalen Überforderung oder aber als Schwindelgefühl im Sinne ihrer pathologischen Höhenangst dargestellt.« (Schmitt 2001, 130-131)

- 178►** Eine solche von Schmitt beschriebene Verlagerung lässt sich zugleich auch filmhistorisch einordnen und vor allem an »jene Entwicklung zu einem »neuen Surrealismus« anbinden, die in Filmen von Fellini und Bergman in den 60er Jahren prägnant zu beobachten ist: Die früher oft scharf abgegrenzten Traumsequenzen werden zum visuellen Bewußtseinsstrom; der Traum soll nicht länger als Traum erkannt werden; es dominieren Tendenzen der Irrealisierung.« (Schneider 1998, 43)

So lässt sich die vorgestellte Entwicklungslinie im Werk Hitchcocks in ähnlichen Ausprägungen auch im Oeuvre anderer Regisseure nachweisen. Dietmar Regensburger (2003) erkennt in den Filmen Ingmar Bergmans die Tendenz einer zunehmenden Verschmelzung von Traum und Realität. Während in *DAS SCHWEIGEN* (1963) die realen und irrealen Elemente noch recht deutlich getrennt werden, ist der Übergang in *PERSONA* (1966) schon wesentlich gleitender. »Der erste Film, in dem sich Bergman zwischen diesen beiden Ebenen [Traum und Realität, B.B.] hin und her bewegt, ist *Persona*. Hier ist schließlich jeder feste Bezugsrahmen, durch den sich der Zuschauer eindeutig im Film orientieren könnte, radikal aufgelöst.« (ebd., 134) In Bergmans darauf folgenden Film *DIE STUNDE DES WOLFES* (1968) werden diese Auflösungstendenzen noch gesteigert, während sie in *SCHREIE UND FLÜSTERN* (1972) wieder zurückgenommen werden. Von *ANGESICHT ZU ANGESICHT* (1976) kehrt schließlich wieder zur Komplexität von *DIE STUNDE DES WOLFES* zurück.

- 179►** »Im Vergleich zur dramaturgischen Struktur von *REAR WINDOW* liegt in *VERTIGO* eine Radikalisierung der Verunsicherung der Subjekt-Rolle vor. Die Frage nach dem Wahrheitsgehalt des Beobachteten wird in diesen Spielfilm am Beispiel der Austauschbarkeit von Rollenidentitäten thematisiert.« (Schmitt 2001, 130)

- 180►** Bspw. in *WAYNE'S WORLD 2* (1993) oder auch in *YOU DON'T MESS WITH THE ZOHAN* (2008).

- 181►** Außerdem scheint Véronica zusätzlich noch über »metaleptische Eigenschaften« zu verfügen, da sie Jean-Marc darauf hinweist, wie gut Duschszenen sich mit der amerikanischen Filmzensur vereinbaren lassen: »The shower's a classic. You can see my bum. Catch a glimpse of a breast. Perfect for the American censors.«

- 182►** Der Begriff *Mindscapes* wird ebenfalls von Bernhard Lindemann verwendet, allerdings anders definiert (auch wenn sich einige kleinere Überschneidungen ergeben mögen). Für Lindemann sind *Mindscapes* kognitive Strukturen, die den Rezeptionsprozess ordnen. Lindemann untersucht in seinem Aufsatz *Readers and Mindscapes* (1993) die Geschichte *The Babysitter* (Robert Coover, 1969), ein komplexer Text mit ständig wechselnden Realitätsebenen, die durch unterschiedliche Erzähler und Fokalcharaktere vermittelt werden. Die Ausgangsfrage: Wie findet sich ein Rezipient innerhalb dieser wechselnden Textebenen zurecht? Lindemann entwickelt hierzu die Metapher »Mindscapes«: »[W]hat allows readers to cope with texts such as *The Babysitter* is the formation of a cognitive structure which I suggest to refer to as a »mindscapes«. [...] A mindscape is a cognitive landscape which readers enter from a particular angle, which they live in for some time by rambling through its conceptual make-up, a cognitive scene which they eventually become accustomed to by repeated and prolonged returns.« (Lindemann 1993, 193) Das Lesen eines (komplex gebauten) Textes ist so als eine Orientierung zwischen unterschiedlichen *Mindscapes* zu verstehen, die jeweils verschiedenen Quellen (Autor/Erzähler/Figur) zugeordnet werden. »Obviously, readers are highly sensitive to irritations or inconsistencies which may impair or even prevent the construction of a coherent mindscape; they are able – even within a

single text – to keep different mindscapes apart, to recognise, to recall them, to switch from one to a second and back again, if need be.« (ebd., 204)

- 183►** Einige der Traumbilder in Bergmans Film sind dabei letztlich noch komplexer als die Traumsequenzen in *SPIDER* und *OLDBOY*, denn Borg ist nicht nur ein stiller Beobachter in seinen eigenen Erinnerungen, sondern kann in einigen Träumen auch mit den Figuren seiner Erinnerungswelten interagieren (vgl. hierzu auch Regensburger 2003, 122-133). In der dritten von insgesamt vier langen Traumsequenzen schläft Borg während einer Autofahrt auf dem Rücksitz des Wagens ein. Borg: »Ich schlief ein, wurde aber von lebhaften und demütigenden Träumen heimgesucht.« Im Traum trifft Borg eine junge Frau namens Sara, die sich plötzlich an ihn wendet. Borg hatte schon in einem vorangegangenen Traum versucht, mit Sara zu sprechen, dort waren die Ebenen aber getrennt, d.h. Sara konnte ihn weder sehen noch hören. Doch in diesem Erinnerungs-/Traumszenario spricht Sara Borg an und hält ihm einen Spiegel vor, in dem Borg sein (78-jähriges) Gesicht erblickt. »The power of the shot derives in part from its sudden knotting together of distinct narrations to create contradiction and paradox. The distinct time frames in which Isak Borg functions as a voice-over narrator, actor and focalizer are collapsed by the mirror reflection into a paradoxical time in which the notion of ›Isak Borg‹ has an unexpected complexity.« (Branigan 1992, 105)
- 184►** Ähnlich wie im Beispiel der kurzen Überlappung am Ende von Andrés Tagtraum im Supermarkt in *THE MAN WHO COPIED* (vgl. Kap. IV – 3.1 (ÜBERLAPPUNGEN), Copied23-Copied28).
- 185►** Für weitere Beispiele vgl. Klatt 2007, für eine ausführliche Analyse der Traumsequenzen in *MAX PAYNE* vgl. Mosel 2006, 37-41. Nach einem ähnlichen Strukturprinzip funktionieren auch ›Parallelwelten‹, wie sie bspw. in *THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS* (2006), *SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3* (2006), oder *THIEF: DEADLY SHADOWS* (2004, Mission 9: Robbing the Cradle) zu finden sind.
- 186►** Damit ergibt sich zudem eine interessante Verwandtschaft zu den technisch manipulierten Traum-/Erinnerungswelten in *DREAMSCAPE* (1984) und *ETERNAL SUNSHINE OF A SPOTLESS MIND* (2004). In diesen Filmen weisen die Traumwelten streckenweise ebenfalls einen (wenn auch z.T. doch etwas stärker irrational geprägten) ›Quest-Charakter‹ auf.
- 187►** Geistererscheinungen in fantastischen Szenarien, die wie ›gewöhnliche‹ Feinde bekämpft werden können und somit im Grunde keinen ›vollständig irrealen Status‹ besitzen, werden an dieser Stelle ausgeklammert.
- 188►** Die Untertitel gehören zur Stimme des Dämons von dem Jackie besessen ist. Vgl. hierzu (und zur Darstellung der Traumwelt) auch die Inhaltsangabe von *THE DARKNESS* in Kap. V – 2.2.
- 189►** Sofern diese Bezeichnung innerhalb einer Traumwelt noch Sinn macht ...
- 190►** Eine ähnliche Technik kommt auch bei anderen Missionstypen im Falle eines Scheiterns (bspw. wenn Altaïr bei einer Stealth-Mission entdeckt wird) zum Einsatz. Hier führt der Animus ein »Memory Reset« durch, d.h. die für die Mission relevanten Spielfiguren und -gegenstände werden auf ihre Position bei Missionsstart zurückgesetzt. Auf diese Weise werden klassische Restart-Elemente durch den Animus diegetisch eingebunden.
- 191►** Die Bewegung des Avatars erfolgt über den linken, die Blicksteuerung über den rechten Analogstick (PS/Xbox-Controller). Die übrigen Aktionen sind teilweise kontextsensitiv, d.h. je nach Position des Avatars in der Spielwelt werden andere Interaktionsmöglichkeiten aktiviert.
- 192►** Allerdings erscheint der Einsatz einer Maschine im Fall von *ASSASSIN'S CREED* an dieser Stelle letztlich auch folgerichtig, da die ›Erzählinstanz‹ in erster Linie Spielfunktionalitäten kontrolliert.
- 193►** Eine weitere Diskussion dieser These insb. mit Bezug auf postmoderne Ästhetiken erfolgt in Kap. V – 3.

- 194** ▶ Bspw. in kurzen Abschnitten in *OUT OF SIGHT* (1998), *THE VIRGIN SUICIDES* (1999), *Snatch* (2000) oder auch *HULK*, als durchgängiger viergeteilter Bildschirm in *TIMECODE* (1999) oder prägendes Stilmittel in Bruce McDonalds Spielfilmexperiment *THE TRACEY FRAGMENTS* (2007), in dem das Bild zeitweise in dutzende kunstvoll räumlich wie zeitlich neu arrangierte Aufnahmen zerstückelt wird. Die technisch stark durch digitale Technologien vereinfachte Realisierung und der große Erfolg der Fernsehserie *24* (seit 2001), die Splitscreen-Techniken exzessiv einsetzt, scheinen dazu beigetragen zu haben, dass das Verfahren mittlerweile wieder ähnlich populär wie in den 1960/70er Jahren ist. Dabei ist die Technik keineswegs neu. Bereits 1927 wurde Abel Gances monumentaler Spielfilm *NAPOLEON* auf drei Leinwände projiziert.
- 195** ▶ ... wobei die jeweils anvisierte Person aufgrund der reziproken Struktur natürlich trotzdem (in einer objektiven Ansicht) im Bild präsent ist.
- 196** ▶ ... und hier zudem die Center- und Interest-Focus-Kriterien nur bedingt als Entscheidungshilfe funktionieren, da die episodische Struktur des Films *Lauren und Sean* in etwa den gleichen narrativen Stellenwert einräumt.
- 197** ▶ Mehrspieler-Splitscreens werden hier ausgeklammert. Ein weiteres bekanntes Beispiel für Splitscreen-Techniken stellt das Spiel Action-Adventure *FAHRENHEIT* dar, das Bildschirmteilungen jedoch eher für dramatische Effekte – im Stil der Fernsehserie *24* – und nur selten für Blickpunkt-Strukturen einsetzt.
- 198** ▶ Ein interessantes Detail: Die POV-Darstellung zeigt nur eine Spiegelung der gegenüberliegenden Wand im Glas der Sichtluke. Davids Gesicht wird nicht in der Spiegelung abgebildet. Es ist allerdings anzunehmen, dass es sich schlicht um eine Ungenauigkeit in der Darstellung handelt. Das Spiel thematisiert zwar unterschiedliche Realitätsebenen (Erinnerungen/Träume, vgl. Kap. IV – 3.2 (*Splitscreen-Dream*)), jedoch wird die Wirklichkeitsebene Davids letztlich nicht ernsthaft in Frage gestellt.
- 199** ▶ Allerdings zeigt *Overclocked* eine durchaus interessante Variante in der David Detective Moretti (linke Bildhälfte) zwar nicht ansieht (er dreht sich erst wenige Sekunden später um), aber evtl. schon dessen Schritte wahrgenommen hat. Somit würde die linke Bildhälfte nicht Davids Blickpunkt, aber eine Art Wahrnehmungsradius repräsentieren. Die Splitscreen-Technik wird jedoch in *OVERCLOCKED* sehr unterschiedlich eingesetzt, so dass sich diese Abweichung nur bedingt als Subjektivierungsstrategie interpretieren lässt.
- 200** ▶ Wobei hier wahrscheinlich das herausnehmbare künstliche Fernglas-Auge von Eden Sinclair, der Protagonistin von *DOOMSDAY* (2008), eine eher unübliche Variante darstellen dürfte.
- 201** ▶ Natürlich kann der technische Aspekt auch durch magische Eigenschaften ersetzt werden. So erlaubt der »Seeing Stone« (ein magischer Steinring) dem Protagonisten Jared Grace im Fantasyfilm *THE SPIDERWICK CHRONICLES* (2008) unsichtbare Feen und Kobolde zu sehen.
- 202** ▶ Das Fernglas sei hier stellvertretend für alle stilistisch eher unauffälligen technischen Erweiterungen gebraucht, die eine Beobachtung eines Ereignisses aus der Entfernung erlauben.
- 203** ▶ So kann in *REAR WINDOW* der an den Rollstuhl gefesselte Protagonist L. B. Jefferies gewissermaßen stellvertretend für einen Kinozuschauer stehen, der ohne die Möglichkeit des Eingreifens in die Handlung neugierig und voyeuristisch zuschaut. Rüdiger Suchsland schreibt über *REAR WINDOW*: »Kein Film hat die Ohnmacht des Voyeurs, die zugleich die Ohnmacht des Kinozuschauers vor dem Leinwandgeschehen ist, und seine Allmacht, seine Gewalt über eine Welt, die in gewissem Sinn immer nur sein Arrangement bleibt, derart in den Mittelpunkt gestellt, wie dieser.« (2000) *REAR WINDOW* ist somit gleichzeitig auch eine Studie über Obsession und Voyeurismus, über das Sehen und Gesehenwerden. »Hitchcock kostet das postmoderne Szenario des Films voll aus: wir, die Zuschauer, verfolgen gebannt die Handlungen von Figuren,

die ihrerseits gebannt die Handlungen wieder anderer Figuren verfolgen. Es ist ein obsessiver Teufelskreis.« (Klein 2004, 301)

- 204►** Die ersten Teile der METROID-Reihe (seit 1986) verfügen über eine 2D-Ansicht. Erst die 2002 gestartete METROID PRIME-Serie, deren dritter Teil hier analysiert wird, spielt in einer 3D-Umgebung.
- 205►** Vgl. hierzu auch das Beispiel der Dämonen-Nachtsicht in THE DARKNESS (Kap. V – 2.2 (*First-Person-Demon*)).
- 206►** Damit bleibt die Zeitlupe ein Stück weit ihrem Ursprung, den chrono-fotografischen Experimenten Edward Muybridges, treu (vgl. Brockmann 2005, 157).
- 207►** Im Jahr 2057 droht die Sonne zu erlöschen. Es kommt zu einem solaren Winter. Die Erde friert langsam ein und mit ihr alles Leben. Das Raumschiff Icarus II wird ausgesandt, um durch die Zündung einer riesigen Bombe an der Oberfläche der Sonne das Fusionsfeuer neu zu entfachen.
- 208►** Ähnliche Zeitmanipulationen sind auch im innovativen Jump'n'Run BRAID (2008) möglich, das hier aufgrund seiner Darstellung des Spielgeschehens aus einer objektiven Ansicht in eine Anmerkung verbannt wird. Der zeitliche Ablauf des Spiels ist an die Bewegung des Avatars Tim gekoppelt. Im dritten Abschnitt des Spiels (»Welt 3 – Zeit und Ort«) ist der Zeitverlauf des Levels an die Position des Avatars gebunden. Bewegt sich Tim nach rechts, läuft die Zeit vorwärts, bewegt er sich nach links, läuft sie rückwärts, springt/fällt er nach oben/ unten oder bleibt auf der Stelle stehen, pausiert auch die Zeit der Spielwelt. Allerdings funktioniert die Zeitmanipulation in BRAID nur sehr bedingt als Subjektivierungsstrategie, da der Puzzle-Charakter der Spielmechanik klar im Vordergrund steht. Die narrative Einbettung der Zeitmanipulation in BRAID ist zwar hochinteressant, funktioniert aber im Wesentlichen über die Motivebene – die Möglichkeit der Zeitumkehrung korreliert mit dem zentralen Thema der Hintergrundgeschichte, der Vergebung – und somit nur sehr eingeschränkt als Subjektivierung. Vgl. hierzu auch Alexander Leighs kurze, aber treffende Diskussion des Spiels: <http://sexyvideogameland.blogspot.com/2008/08/svgls-mailbox-discussing-braid.html> (10.01.2010).
- 209►** Vgl. hierzu auch Chatman 1999, 316.
- 210►** Oder auch ungewöhnlichere Techniken wie die »Voice-over-Konversation« in der Eröffnungssequenz von HIROSHIMA MON AMOUR (1959).
- 211►** Ich-Erzähler dienen nach Sarah Kozloff im Film neben einer Referenz an die literarische Vorlage (»recreating/referring to a novel's narrative voice« (1988, 41)) vor allem der Ordnung bzw. Strukturierung von komplexen (zeitlichen Abläufen von) Ereignissen (»conveying expository information, and aiding in the presentation of complex chronologies« (ebd.)) und einer »Naturalisierung« der Erzählsituation. Das letztere Phänomen bezieht Kozloff dabei leider nur sehr vage auf Subjektivierungsstrategien: »Voice-over narration has been used in so many films precisely in order to »naturalize« the strangeness of the image-maker, to link filmic narration to everyday, dinner-time storytelling.« (ebd., 48) »We shall also see that this type of narration [first-person narration, B.B.] can greatly affect the viewer's experience of the text by »naturalizing« the source of the narrative, by increasing identification with the characters, by prompting nostalgia, and by stressing the individuality and subjectivity of perception and storytelling.« (ebd., 41) Der homodiegetische Voice-over-Erzähler im Film ist, wie bereits dargestellt wurde, i.d.R. weniger »mächtig« als sein literarisches Gegenstück. »Voice-over narration is just one of many elements, including musical scoring, sound effects, editing, lightning, and so on, through which the cinematic text is narrated.« (ebd., 43-44) Oder um es mit Brian Henderson zu formulieren: »In the »complex system« of cinema, [voice-over narration] is just one element among many elements.« (1983, 15) Eine solche Hierarchie wird besonders deutlich im Fall einer semantisch

abweichenden Voice-over-Ebene, wie im berühmten Beispiel *BADLANDS* (1973). Kozloff schlägt deshalb vor, zwischen einem überlappenden (»overlapping«) oder auch redundanten, einem ergänzenden (»complementary«) und einem unvereinbaren (»disparate«) Verhältnis von Bild- und Tonebene zu unterscheiden (1988, 103).

- 212►** Der Film erzählt von vier Studenten des renommierten (fiktiven) Camden College – Sean Bateman, Lauren Hynde, Paul Denton und Victor Johnson. Das Collegeleben besteht aus einer endlosen Abfolge von Partys, Sex, Drogen- und Alkoholräuschen. Sean, ein Drogendealer, der mittlerweile mit einer Vielzahl der Studentinnen des Colleges geschlafen hat, verliebt sich in Lauren. Lauren aber wartet sehnsüchtig auf ihren Freund Victor, der sich jedoch nach seinem Europa-Trip nicht mehr an sie erinnern kann und lieber mit ihrer Zimmergenossin Lara schläft. Der bisexuelle Paul, Laurens Ex-Freund, liebt Sean, wird jedoch von diesem zurückgewiesen.
- 213►** *Avarys* Adaption übernimmt die vier Hauptcharaktere und einen Großteil ihrer Geschichten, verzichtet jedoch auf einige Nebenfiguren und ersetzt den abrupten Anfang sowie das offene Ende des Romans (Ellis' Werk beginnt und endet jeweils mitten in einem (unvollständigen) Satz) durch eine Erzählschleife. Der Film beginnt und endet auf der »End of the World«-Party.
- 214►** Vgl. hierzu auch die Variante einer reziproken POV-Struktur mit »gleichberechtigten« Dialog-Partnern in Kap. IV – 4.1.
- 215►** Diese Stelle veranschaulicht somit wiederum Nick Brownes (1975) hier bereits dargestellte Thesen zur »Hierarchie« von POV-Strukturen (Kap. II – 3.2).
- 216►** Zur Funktion der Film Noir-Elemente in *MAX PAYNE* vgl. Mosel 2006.
- 217►** Die Voice-over-Stimme des Prinzen kommt auch in den Spielabschnitten zum Einsatz, gibt an bestimmten Stellen Hinweise auf die Lösung eines Rätsels oder dient teilweise der dramaturgischen Strukturierung, indem bspw. auf die Bedeutung eines bevorstehenden Kampfes verwiesen wird. Vgl. hierzu auch Mechner 2007, 116–117.
- 218►** Ein ganz ähnlicher Versuch einer narrativen Einbindung von Reset-Elementen findet sich auch in *ASSASSIN'S CREED* (vgl. hierzu Kap. IV – 3.2 (*Abenteuer im Animus*)).
- 219►** Vgl. hierzu Kap. IV – 4.3 sowie Meinrenken 2007, 250–251 und Mechner 2007, 116–117.
- 220►** Während sich der filmtheoretische Diskurs explizit erst seit Anfang der 1960er Jahre mit dem Genrebegriff auseinandersetzt, hat die Beschäftigung mit Genre-Konventionen in der Produktionspraxis bereits gut 50 Jahre früher eingesetzt. Vor allem im us-amerikanischen Kino der 1910er Jahre machte die erhöhte Nachfrage eine zunehmende Standardisierung und Spezialisierung bei der Filmproduktion notwendig (vgl. Hickethier 2003, 75). Genrekategorien stellen also, genauso wie z.B. das Starsystem, eine Form der Selbstbeschreibung des Filmsystems dar (vgl. Schneider 2004, 24–25). Dabei ist das Genre-Label, im Gegensatz zur späteren filmtheoretischen Auseinandersetzung, hier vor allem als ökonomischer Terminus zu sehen, der Filmproduzenten ein Regelwerk zur Vermarktung bietet und dem Publikum als Selektionshilfe dient. So wurden die Genre-Bezeichnungen »zunächst häufig, zunehmend aber immer seltener den Gattungsbegriffen anderer Medien, vor allem dem Theater und der Literatur, entlehnt« (Blaseio 2004, 32). Die filmtheoretische Beschäftigung mit dem Genrebegriff in den 1960er Jahren bringt diesen vor allem mit dem amerikanischen Kino in Verbindung und etabliert ihn sehr bald als ein negativ konnotiertes Antonym zum europäischen Autorenkino (vgl. Hickethier 2003, 65–67 und 74–75). Während der Autorenbegriff die Originalität eines Filmwerkes hervorhebt, funktioniert die Genrekategorie in erster Linie als eine »Systematisierungsmatrix« (Kirchmann 2002, 93). Dabei sind Theorien zur Schematisierung einzelner Genres von Genresystematiken zu unterscheiden, die das Verhältnis verschiedener Genres zueinander beschreiben (vgl. Hickethier 2003, 69). Während der Gattungsbegriff den darstellerischen Modus (Dokumentarfilm,

Animationsfilm etc.) und den Verwendungszweck (z.B. Werbe- oder Lehrfilm) definiert, vermittelt sich das Filmgenre über inhaltliche (narrative Stereotypen und Konstellationen) und/oder stilistische Elemente (graphische Stilmuster, charakteristische Bild- und Tonparameter; vgl. ebd. 63). »Viele Dialogelemente sind dabei zu ›Chiffren‹ geworden, die der Zuschauer nicht nur rasch wiedererkennt, sondern sie auch schon erwartet.« (ebd. 81-82) Allerdings stellt die Funktion als ein Klassifizierungssystem zur Komplexitätsreduktion nur einen Aspekt von Genres dar. Wurde Genretheorie in den ersten 30 Jahren vor allem in Form einer fortwährenden historisch/lexikalisch motivierten Katalogisierung von Prototypen betrieben, rückt zunehmend die Frage nach anderen Funktionsaspekten in den Vordergrund. Genres konstituieren sich so als ein »system of orientations, expectations and conventions that circulate between industry, text, and subject« (Stam 2000, 127). Genres beziehen sich also nicht nur auf die Filme selbst, sondern kanalisieren auch bestimmte Erwartungshaltungen. »Die Programme des Erlebens, die Genres anbieten, privilegieren üblicherweise einen bestimmten Typus der affektiven Beteiligung der Zuschauer.« (Hediger/Vonderau 2005, 246) Genres geben so Orientierungen vor und werden durch die kommunikative Verwendung im Diskurs ausgeformt.

- 221►** »A number of perennial doubts plague the genre theory. Are genres really ›out there‹ in the world, or are they merely the constructions of analysts?« (Stam 2000, 14) Diese Zweifel dürften – neben dem schon beinahe unvermeidbaren Vorwurf des »Hollywood-centrism« (ebd. 129) – vor allem die zirkuläre Struktur der Ausbildung von Genre-Beschreibungen betreffen. »Das Genre geht dem Film (logisch) voraus und ist doch (faktisch) sein Effekt.« (Liebrand/Steiner 2004, 8) Es kann sich erst nachträglich als Reaktion auf einen neuen Prototyp bilden und unterliegt durch die Zuordnung neuer, innovativer Genre-Vertreter einer stetigen Modifizierung.
- 222►** Dieses Merkmal – und eben gerade nicht unbedingt eine wie auch immer geartete Visualisierung eines übernatürlichen Wesens – kann spätestens seit dem modernen (bspw. *ROSEMARY'S BABY* (1968)) und insb. auch dem post-modernen Horror-Film (bspw. *KAIRO* (2001)), bei dem bei der »Formulierung des Monströsen auf die Dimension des Phantastischen verzichtet wird« (Shelton 1968, 121), als eine maßgebliche Strategie des Genres gesehen werden.
- 223►** Vermeintlich gelungenere Spielverfilmungen, wie bspw. *SILENT HILL* (zumindest die erste Hälfte des Films) funktionieren deshalb besser, weil bereits das Spielerlebnis sehr stark die narrativen Elemente der Hybridstruktur betont. Interessant ist hier auch die Beobachtung, dass *SILENT HILL: HOMECOMING* (2008) – das erste *SILENT HILL*-Spiel nach dem Release des *SILENT HILL*-Films – wiederum neue Elemente der Verfilmung aufgreift und durchaus gelungen – sozusagen als Re-Re-Import – in den Spielkosmos integriert.
- 224►** ... deren erster Teil als Gründungstitel des Genres gesehen werden darf.
- 225►** Alle drei genannten Reihen nutzen inzwischen einen semi-subjektiven Darstellungsmodus (3D Kamera) und verzichten entweder komplett auf objektive Ansichten aus einer festen Kameraposition (*RESIDENT EVIL 4*, *SILENT HILL: HOMECOMING*) oder nutzen diese nur noch teilweise (*ALONE IN THE DARK* (2008)). Es wird an dieser Stelle keine ausführliche Auseinandersetzung mit der Geschichte des Survival-Horror-Genres angestrebt, da dies bei weitem den Rahmen dieses Kapitels sprengen würde. Die hier analysierten Titel *CONDEMNED 2*, *THE DARKNESS* und *ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM* (2002) sind somit nur als Momentaufnahmen des Genres zu sehen. Für eine weiterführende Übersicht zu aktuellen Entwicklungen im Survival-Horror-Genre vgl. bspw. Leigh Alexanders exzellentes Essay *Does Survival Horror Really Still Exist?* (2008). Für eine umfangreiche Auflistung und Binnendifferenzierung verschiedener Titel des Genres vgl. Krzywinska 2002, 208-209.
- 226►** Im ersten Teil der *CONDEMNED*-Reihe, der in einer (namenlosen) amerikanischen Metropole

spielt, verfolgt Ethan Thomas einen Serienkiller, der von der Polizei »Serial Killer X« getauft wurde. Doch der Killer ist nicht die einzige Gefahr, die in der Metropole lauert. In einigen Stadtteilen ist die Zahl an Gewalttaten drastisch gestiegen. Polizisten, die in diesen Gebieten auf Streife sind, kehren oft merkwürdig verändert und gewalttätig zurück. Im Laufe der Ermittlungen findet Ethan Hinweise auf eine mysteriöse Sekte, die scheinbar mit den Dämonenerscheinungen in Verbindung steht. Auch der gesuchte Serienkiller scheint von einer dieser Dämonengestalten besessen zu sein. Schließlich gelingt es Ethan, den Serienkiller zu stellen. CONDEMNED überlässt dem Spieler die Wahl, den Killer zu erschießen oder abzuwarten und ihm zu vergeben. Wird die letztere Option gewählt, erschießt sich der Killer mit seiner eigenen Waffe. CONDEMNED endet mit einem verstörten Ethan Thomas, dessen Gesicht sich bei einem Blick in den Spiegel plötzlich in einen Dämonenkopf verwandelt.

CONDEMNED 2 spielt 11 Monate nach der Handlung des ersten Teils. Ethan ist es in der Zwischenzeit schlecht ergangen. Er sieht aus wie eine wandelnde Leiche und hat ein schweres Alkoholproblem, das seine Visionen von bizarren Dämonengestalten noch verschlimmert. Der Serial Killer X scheint seinen schweren Schussverletzungen doch nicht erlegen zu sein und treibt wieder sein Unwesen. Die Story des zweiten Teils integriert im letzten Drittel des Spiels zunehmend übernatürliche Elemente. Es wird an dieser Stelle auf die Wiedergabe der recht verworrenen Hintergrundgeschichte um eine uralte Sekte namens »Oro« verzichtet, da die übernatürlichen Elemente Ethans Visionen letztlich nicht erklären und die hier vorgestellte Mission noch vor der Aufdeckung der Machenschaften der Oro-Sekte spielt.

- 227►** Ethans Alkoholsucht wird auf interessante Art und Weise als eine Kombination aus Subjektivierungseffekt und Spielmechanik in CONDEMNED 2 integriert. Ethan muss während des Spiels regelmäßig Alkohol zu sich nehmen, da nach einiger Zeit seine Hände zu zittern beginnen und so das Zielen mit der Waffe extrem erschwert wird.
- 228►** Die HUD-Elemente (Gesundheitszustand, Combo-Energie) sind auf den meisten der folgenden Screenshots nicht vorhanden, da sie zwischen den Kämpfen, wenn der Avatar einige Sekunden lang keinen Schaden nimmt bzw. keine Treffer landet, wieder ausgeblendet werden.
- 229►** Vgl. Hierzu auch die noch folgende Beschreibung der Perception-Effekte bei Kampfhandlungen (Condemned34).
- 230►** »So as to warn its gamer, survival horror games have various warning systems built on physical cues and/or audio and visual cues either displayed on the screen, presented at an extradiegetic level, or integrated into the game-world. [...] FEAR EFFECT has a Fear Meter displayed in the upper left corner of the screen. The meter represents the heartbeat of Hana (and of the two other playable characters, Royce and Deke). You see and hear it increase as she becomes more afraid. [...] FATAL FRAME also has a visual device to warn. In third-person perspective or through the viewfinder of Miku's camera, the screen displays a filament at the lower right corner in the former case and in the upper middle in the other. Coupled with heartbeats, eerie sounds and the controller's vibration, the filament turns orange when spirits are nearby (and blue when you are near a clue). This device is more than essential in FATAL FRAME as you face incorporeal entities that are otherwise translucent and as you are plunged into darkness with only a flashlight to lit your way.« (Perron 2004, o.S.)
- 231►** Ein ähnlich gelungenes, allerdings als technische Erweiterung realisiertes Vorwarnungssystem stellt das berühmte rauschende Radio der SILENT HILL-Reihe dar (vgl. hierzu auch Taylor 2006, 117).
- 232►** Die Stärke einer solch instabilen, zwischen Realität und Irrealität schwankenden Umgebung wird auch von Tanja Krzywinska in ihrer Analyse des First-Person-Survival-Horror-Spiels UNDYING (2001) akzentuiert. »The presence of altered realities in UNDYING helps to sustain visual and

narrative interest and may help to compensate for the absence of what in cinema would be supplied through the use of cross-cutting, a key device used to create tension and signal threat.« (2002, 213)

Das wohl berühmteste Beispiel für eine instabile Realitätswahrnehmung des Protagonisten dürfte die so genannte *Otherworld* in *SILENT HILL 2* (2001) darstellen. Der Protagonist des Spiels, James Sunderland, ist zwischen der *Fog World* und der *Otherworld* Silent Hills gefangen. Das besondere beim zweiten Teil der *SILENT HILL*-Reihe ist, dass das Spiel einige Hinweise beinhaltet, die darauf schließen lassen, dass es sich bei der *Fog World* und der *Otherworld* nur um eine Mind-Projection des Protagonisten handelt. »The story in *SILENT HILL 2* repeatedly suggests that Silent Hill itself, both the *Otherworld* and the *Fog World*, are a manifestation of the protagonist's own personal problems. There are clues throughout the game suggesting this (such as a seemingly-innocent dressmaker's mannequin wearing the same outfit as James' late wife), but the idea is driven home in one specific scene where the player glimpse a version of the *Otherworld* experienced by another character. Angela is another of Silent Hill's troubled visitors, and in one brief but enlightening scene James meets her in a hallway engulfed in flames. The implications are that Silent Hill is a place where the problems of individuals may manifest in individual ways (Angela's *Otherworld* appears to be constantly burning), and that James' *Otherworld* is a purgatory that is *uniquely his*. He is Pyramid Head, and the rusted metal and hobbling bag monsters he encounters are reflections of his own psyche.« (Anonymus 2007, o.S.; Hervorhebungen im Original).

- 233►** *THE DARKNESS* basiert auf der von Marc Silvestri, Garth Ennis und David Wohl kreierten gleichnamigen Comicreihe. Das Spiel übernimmt die zentralen Motive der Comicvorlage, weicht jedoch in der Inszenierung einiger Schlüsselmomente der Serie deutlich von der Vorlage ab (z.B. im Fall von Jennys Tod, den Jackie im Comic nur in Form einer Videoaufzeichnung zu sehen bekommt (vgl. *THE DARKNESS*, Volume 1, Issue #40).
- 234►** In der linken unteren Ecke wird die Option »Accept him« eingeblendet, die durch eine Betätigung des X-Buttons (PS-Controller) ausgeführt werden kann.
- 235►** Spielerisch orientiert sich der Kampf zunächst an etablierten Strategien. Jackie muss eine Zeit lang die Angriffe des Dämons abwehren, kann die *Darkness*-Manifestation aber nicht verletzen. Nach der Abwehr der Attacken folgt jedoch nicht etwa die zu erwartende Offenlegung einer Schwachstelle, denn wenn Jackie versucht den (unverwundbaren) Dämon zu treffen, starten die Angriffe einfach von neuem. Um den Kampf zu »gewinnen« muss Jackie nach einer bestimmten Anzahl von Attacken einfach auf den Dämon zulaufen und mit ihm verschmelzen.
- 236►** Eine Spieltaktik besteht somit darin, zunächst die Lichtquellen in einem Gebiet zu zerstören, damit sich der Dämon in der namensgebenden Finsternis manifestieren kann.
- 237►** Zu den weiteren Perception-Effekten des Spiels vgl. Kap. IV – 1.2 (*Kopfspiel*) sowie Kap. IV – 2.4 (*First-Person-Perception*).
- 238►** Die Grundstruktur der Verbindung ist dabei recht einfach gehalten. Sämtliche Story-Events sind geskriptet und werden durch das Erreichen eines bestimmten Wegpunktes oder das Besiegen eines bestimmten Gegners ausgelöst. Der Spielablauf ist komplett linear, mit Ausnahme einiger weniger optionaler Nebenquests, die innerhalb bestimmter Abschnitte in beliebiger Reihenfolge absolviert werden können.
- 239►** Ähnliche »Zweiteilungen« des Avatars finden sich zwar bspw. auch in Form des »Dark Prince« in *PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES* (2005) oder der »Dark Samus« in *METROID PRIME 3: CORRUPTION*. Jedoch wird in beiden Titeln die Teilung nicht als Kontrollverlust inszeniert, sondern stellt i.d.R. lediglich einen zusätzlichen Spielmodus dar. So steht am Ende der beiden Spiele

bezeichnenderweise auch jeweils die durch einen Endkampf besiegelte Trennung zwischen der guten und der dunklen Seite des Avatars und nicht die Verschmelzung der beiden Hälften. Allerdings weist der finale Kampf in *THE TWO THRONES* interessanterweise erstaunliche Parallelen mit der Konfrontation zwischen Jackie und der Darkness-Manifestation auf. In beiden Fällen muss der Protagonist am Ende »aufgeben«. Für eine Analyse des Endkampfes in *THE TWO THRONES* vgl. Meinrenken 2007, 251-253.

- 240►** Es gibt zwar noch zwei weitere für die Handlung wichtige Kontrollverlust-Szenen am Ende der Missionen »Chapter 1: Hunterspoint Alley« und »Chapter 3: Trinity Cemetery«, jedoch sind diese beiden Abschnitte für die Charakterisierung der fatalen Wechselbeziehung zwischen Jackie und dem Dämon weniger relevant.
- 241►** Die Untertitel der Darkness-Stimme sind standardmäßig im Spiel aktiviert, lassen sich jedoch optional abschalten.
- 242►** Die Szene würde noch intensiver wirken, wenn das Spiel zudem auch eine partielle Bewegungssteuerung Jackies erlauben würde, d.h. wenn der Spieler Jackies – vergebliche, von den Tentakeln sofort abgefangenen – Befreiungsversuche selber steuern könnte und nicht nur den Blick des Avatars.
- 243►** Die Handlung des Spiels entwickelt sich um die Protagonistin Alexandra Roivas, die den mysteriösen Mord an ihrem Großvater aufklären will. Bei der Durchsuchung des Hauses ihres Großvaters findet Alexandra ein altes Buch, das aus den Tagebuch-Aufzeichnungen ihrer Vorfahren besteht. Die Protagonistin erfährt, dass sich ihre Familie seit Jahrhunderten dem von Dämonen besessenen römischen Centurio Pius Augustus, der die Ankunft einer bösen Gottheit vorbereitet, entgegenstellt. Die Roivas-Familie (rückwärts: »Savior«) versucht nun seit Generationen, die Pläne des Centurios zu vereiteln und kämpft dabei nicht nur gegen dessen Dämonenarmee, sondern auch stets gegen den Verlust der eigenen geistigen Gesundheit.
- 244►** Nintendo ließ sich diese Spielidee sogar patentieren – United States Patent #6,935,954: »Sanity System for Video Game«: »Abstract: A video game and game system incorporating a game character's sanity level that is affected by occurrences in the game such as encountering a game creature or gruesome situation. A character's sanity level is modified by an amount determined based on a character reaction to the occurrence such as taking a rest or slowing game progress and/or an amount of character preparation. That is, if a character is prepared for the particular occurrence, the occurrence may have little or no affect on the character's sanity level. As the character's sanity level decreases, gameplay is effected such as by controlling game effects, audio effects, creating hallucinations and the like. In this context the same game can be played differently each time it is played.« (<http://patft.uspto.gov/netacgi/nph-Parser?patentnumber=6935954> (10.01.2010).)
- 245►** Ein ähnlich sehr aufgebautes Spielelement stellt das »Panic-Meter« in *CLOCK TOWER 3* dar. Jedes Mal wenn die Protagonistin Alyssa einer Gefahrenquelle ausgesetzt ist, steigt das Panic-Meter an und lässt die Bewegungen der Avatarfigur langsamer und unkontrollierter werden. Alyssa stürzt mit steigendem Panic-Meter regelmäßig oder beginnt plötzlich ohne einen Steuerungsbefehl loszurennen. Zudem kommen Perception-Effekte zum Einsatz: Die Ansicht wird nach und nach unscharf, der Controller beginnt im Herzschlag-Rhythmus zu vibrieren. Das Panic-Meter nimmt ab, wenn sich Alyssa versteckt bzw. flüchtet oder wenn sie einen Lavendel-Trank zu sich nimmt. Erreicht das Panic-Meter das Maximum, stirbt Alyssa. Somit wird zwar hier im Grunde nur die Funktionalität einer Lebensenergie-Anzeige imitiert, allerdings originell erweitert um das Moment des Kontrollverlusts als Entsprechung eines Angst-/Panikzustandes. »*CLOCK TOWER 3* puts into play [...] the off-balance of fear. It shows how it is not easy to master

our (avatar's) loss of control.« (Perron 2005, o.S.) Die folgenden Ausführungen beschränken sich auf ETERNAL DARKNESS, da das Spiel eine komplexere und variantenreichere Einbindung solcher »Panik-Effekte« aufweist als CLOCK TOWER 3.

- 246► Damit funktioniert die Idee einer Störung des Controllers in diesem Fall auch besser als bspw. in BEYOND GOOD & EVIL (2003). In Michel Ancels Action-Adventure wird die Avatarfigur Jade im finalen Boss-Kampf hypnotisiert. Diese Hypnose wird mit einem Vertauschen der Richtungstasten auf dem Controller kombiniert. Eine solche Störung ist zwar sehr effizient und vermag aufgrund ihres originellen Charakters auch ein gewisses Faszinationsmoment zu entwickeln, sprengt aber gleichzeitig auch weitgehend die narrative Überformung, da sie die Aufmerksamkeit des Spielers schlagartig auf das extradiegetische Eingabegerät lenkt.
- 247► Die folgende Auflistung der Insanity-Effekte repräsentiert nur eine kleine Auswahl, da die Effekte sehr variantenreich ausfallen. So wird ein Spieler während eines kompletten Spieldurchgangs auch nicht notwendigerweise mit allen Effekt-Varianten konfrontiert.
- 248► ... ähnlich wie im Fall der Soldaten-Halluzination in der Zwischenwelt in THE DARKNESS (vgl. Kap. IV – 3.2 (Halluzinationen)).
- 249► Diese Imitation des On-Screen-Displays eines Fernsehers hatte zuvor bereits durch METAL GEAR SOLID Berühmtheit erlangt. Im Kampf zwischen Solid Snake und dem Telepathen Psycho Mantis kommt ebenfalls ein schwarzer Bildschirm zum Einsatz, hier allerdings in nochmals gebrochener Form, denn statt »Video« wird als Referenz an den Schöpfer der Serie der Schriftzug »Hideo« eingeblendet. Auch in METAL GEAR SOLID kommen weitere metaleptische Brechungen zum Einsatz. So wird bspw. der Inhalt der jeweiligen Memory Card der Playstation von Psycho Mantis kommentiert. Später muss der Spieler im weiteren Verlauf des Kampfes den Controller an einen anderen Slot der Konsole anschließen, um den Kampf erfolgreich zu bestehen. Allerdings sind solche »metaleptischen Spielereien« in der METAL GEAR SOLID-Reihe nur singuläre Erscheinungen, d.h. auf bestimmte Ereignisse beschränkt und nicht wie in ETERNAL DARKNESS ein integraler Bestandteil der Spielmechanik.
- 250► Zit. n. Mike Featherstone: »In Pursuit of the Postmodern. An Introduction«, in: *Theory, Culture & Society*, Vol. 5, 2/3, 1988, S. 195.
- 251► Ob es sich dabei letztlich um eine Art Subgenre des Horrorfilms handelt, wird in den nächsten Abschnitten noch zu klären sein.
- 252► Exemplarisch sind in diesem Zusammenhang die Essays *Notes on Camp* (1964) von Susan Sontag und *Cross the Border – Close the Gap* (1969) von Leslie Fiedler zu nennen.
- 253► Lyotards Diagnose vom Ende der Meta-Erzählungen bezieht sich auf die zunehmende Skepsis gegenüber Großideologien. Die literatur- und filmtheoretische Weiterführung dieses Ansatzes, verbindet das Konzept mit intermedialen Tendenzen, bei denen die »Grundkategorien der traditionellen Narration an bedeutungstiftender Relevanz verlieren« (Riese 2003, 34). Eine zivilisationstheoretische Verschärfung von Lyotards These stellt das *Posthistoire* dar. Die ungewöhnliche Wortverbindung markiert die postmoderne Variante einer (mit Ausnahme von Fukuyamas Überlegungen zum »Ende der Geschichte«) i.d.R. kulturpessimistischen Strömung, die bis zu Oswald Spenglers Gedanken zum »Untergang des Abendlandes« zurückverfolgt werden kann. Das Posthistoire konstatiert die Auskristallisation einer bestimmten Gesellschaftsstruktur und kündigt vom »Ende eines Zeitalters der politischen Illusionen, Hoffnungen und Erwartungen, die mit der Geschichte der Moderne perspektivisch verbunden waren« (Jung 1989, 43).
- 254► An dieser Stelle können natürlich noch weitere prominente Namen und Konzepte ins Spiel gebracht werden, von deren Diskussion hier allerdings abgesehen wird. So haben sich nach Bernd Kiefer die Verunsicherung und Fragmentierung »von Subjektivität, Wahrnehmung und Realität

im Zeichen der Postmoderne vermehrt und verstärkt. Von Michel Foucaults annonciertem Ende des Menschen im Kollaps der Zeichensysteme, die ihn erst generieren, bis zu Jacques Derridas dekonstruktiver Subversion des Identitäts-Denkens, von Jean Baudrillards Simulations-Theorie bis zu Richard Rortys ironischer Philosophie einer permanenten Neubeschreibung des Subjekts aus dem Experimentieren mit Vokabularen unterschiedlicher Provenienz reicht das Spektrum des ›Irisierens des Verwickelten‹ (Richard Rorty) in der Philosophie und in den Künsten der Postmoderne.« (2005, 75)

- 255►** Zu den verschiedenen Ausprägungen solcher Entwertungsstrategien vgl. auch Schmitz-Emans 1999: »Wird die zentralperspektivische Struktur des klassischen Modells gestufter Fiktionsebenen dadurch aufgelöst, daß die verschiedenen Niveaus des Fiktiven nicht mehr klar hierarchisiert werden können, so kommt insbesondere dem Leser damit der feste Standort abhanden, von dem aus er in die fiktive Wirklichkeit hineinblicken könnte. Die dezentrierte Perspektive der Texte wirkt verunsichernd.« (107)
- 256►** Von Binnendifferenzierungen wie der Unterscheidung von postmodernem und postklassischem Kino wird hier weitgehend abgesehen. Postklassisches Kino wird häufig als die Mainstream-Variante des postmodernen Films gesehen, die zwar dessen spektakuläre Ästhetik, aber nicht (oder zumindest in geringerem Maße) die selbstreflexive Grundhaltung übernimmt (vgl. Distelmeyer 2002, 70-71; Eder 2002, 19). Eine solche Unterscheidung erscheint jedoch problematisch, da sie an bestimmte recht starre Konzepte des Art Cinemas und des ›klassischen‹ Mainstreams gekoppelt ist. Somit wird hier einem weiter gefassten Begriff des postmodernen Kinos der Vorzug gegeben. Damit einhergehend wird das ›Label‹ Mainstream nicht auf High-Concept-Blockbuster und Event-Kino (vgl. Distelmeyer 2002) beschränkt. Vielmehr soll die Kategorie als ein Gegenentwurf zum Autorenkino verstanden werden und sowohl das im Kern klassische Erzählkino (im Wesentlichen *Classical Hollywood Style*), aber auch das Spektakel-Kino in der Tradition eines *Cinema of Attraction* (Gunning 1990) umfassen – es geht sozusagen eher um Mainstream-Variationen.
- 257►** So darf interessanterweise gerade David Bordwell als einer der prominentesten und schärfsten Kritiker der Postmoderne-Diskussion in der Filmtheorie gelten. Er beklagt vor allem die Kanonisierungstechnik des Ansatzes – die Anwendung einer generalisierenden Theorie auf Einzelbeispiele, die dann wiederum die Theorie untermauern – und bezweifelt den Status des postmodernen Kinos als eine eigenständige Filmkultur. »Schließlich wird jeder Film, der Pastiche oder Ironie, Parodie oder Selbstreflexivität einsetzt, zu einem Kandidaten für die Weißen der Postmoderne; doch lassen sich alle diese Eigenschaften sowohl in modernen wie in klassischen Filmen finden.« (Bordwell 1998, 32) Außerdem warnt Bordwell vor der Formierung eines neuen großtheoretischen Ansatzes im Stile der Screen Theory (vgl. ebd. 38-39).
- 258►** Exemplarisch: SUBWAY (1985), SEX, LIES, AND VIDEOTAPE (1989), MYSTERY TRAIN (1989), WILD AT HEART (1990), DELICATESSEN (1991), BRAM STOKER'S DRACULA (1992), NATURAL BORN KILLERS (1994), PULP FICTION (1994), THE MATRIX, FIGHT CLUB (1999), IN THE MOOD FOR LOVE (2000), MOULIN ROUGE (2001).
- 259►** »Postmodernes Kino ist fasziniert von seiner eigenen Künstlichkeit.« (Schreckenberg 1998, 120) Es kommt zu einer »affirmativen Zelebration« (Blanchet 2003, 230) von bewusst übertrieben und kitschig dargestellten Hyperrealitäten. Jürgen Felix spricht hier von einer »Unangemessenheit der Mittel« (2002b, 154).
- 260►** »Die zitatförmige filmische Selbstreflexion wandelte ihr Erscheinungsbild von aufklärerischer medialer Selbstkritik zur freimütig bekennenden medialen Selbstbefriedigung.« (Röwekamp 2003, 114) Oder in der stärker auf die Brüchigkeit des Subjekt-Konzepts bezogenen Variante: »Das postmoderne Spiel des Kinos mit sich selbst [...] erzählt keine Geschichten, sondern es verbraucht

sie. Es ist die nachgerade lustvoll perfektionierte Verfahrensweise, Genreversatzstücke wie Stile zu amalgamieren und zu imitieren, die solcherart aus dem längst porös gewordenen Mythos vom schöpferischen Subjekt ästhetisch Funken zu schlagen versucht.« (Middel 1996, 118; Hervorhebungen im Original)

- 261►** »So lassen sich bestimmte (Stil-)Elemente sowohl als ›klassische‹ Erzählstrategien, aber gleichzeitig auch als (gebrochene) postmoderne Verfahren rezipieren. Der Anspruch an Verstehensleistungen wird dabei sozusagen stufenlos verstellbar, die Zuschauer können ihre kognitiven Investitionen bei der Rezeption teilweise selbst regulieren; die Filme können gleichzeitig als einfach und anspruchsvoll erscheinen und in einer Wechselbewegung zwischen Illusionierung und Distanz wahrgenommen werden. Die Doppelcodierung macht so unterschiedliche Arten des Filmlebens möglich und das mehrfache Sehen des Films interessanter.« (Eder 2002, 17)
- 262►** Vgl. zu diesem Verfahren der Integration Oliver Fahles Ausführungen zur (Weiter-)Entwicklung des postmodernen Kinos: »Was bedeutet es aber für den Film, wenn heute nicht mehr von Postmoderne gesprochen wird? Es heißt nicht unbedingt, dass die Postmoderne verschwunden, sondern vielmehr, dass die filmische Entwicklung fortgeschritten ist. Die filmischen Merkmale der Postmoderne sind dabei nicht verloren gegangen oder überwunden, sondern zum selbstverständlichen Bestand filmischer Ästhetik geworden.« (2005, 10)
- 263►** »A theory of world-interaction in computer games, whether focussing on fictional or non-fictional aspects, must somehow relate to the unity, the artificiality and the *gameness* of game-worlds. Why do, for example, Hitler's soldiers in *BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL* [2005] have bright red circles over their heads?« (Klevjer 2006a, 42; Hervorhebung im Original)
- 264►** Vgl. dazu die Sammelbände *Kino der Lüge* (Kratochwill/Steinlein 2004), *Was stimmt denn jetzt?* (Liptay/ Wolf 2005), *Camera doesn't lie* (Helbig 2006) sowie *Falsche Fährten in Film und Fernsehen* (Blaser et al. 2007).
- 265►** Eine umfassende historische Einordnung des Mindfuck-Movies steht dabei noch – ausgenommen einer etwas unentschlossenen Zuordnung zum postmodernen Kino (Steinke 2007, Fahle 2005) – weitgehend aus. Thomas Elsaesser spricht in einer Ankündigung zu einem Workshop zu »Mind-Game Movies« (*IFK Akademie 2007: Mind-Game Movies – Zur Philosophie einer neuen Filmform*) von einem »Genre-im-Werden«. Eine solche Proklamation erinnert an eine These von Bruce Kawin, der im Jahre 1978 das »Mindscreen-Cinema« als ein »emerging genre« (1978, XI) sah. Das Mindscreen-Cinema kann zwar nicht mit Mindfuck-Movies gleichgesetzt werden, doch verbindet die beiden »Genres« mehr als nur eine Namensähnlichkeit. Der zentrale Aspekt ist jeweils das Spiel mit unterschiedlichen Wahrnehmungsebenen. So ist im Mindscreen-Cinema zwar selten ein unzuverlässiger Erzähler vorhanden, aber die zunehmende Verschachtelung von narrativen Ebenen und Enthierarchisierung von Erzählinstanzen nehmen einige typische Aspekte der Mindfuck-Movies vorweg. Das »emerging Genre« Mindscreen scheint jedoch bereits Jahre vor der Veröffentlichung von Kawins Buch mit Resnais *L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD* und Bergmans *PERSONA* lange seinen Höhepunkt erreicht zu haben. Das neue Mindfuck-Movie ist zwar inspiriert durch seine ›großen Vorbilder‹, jedoch schien sich das vom Art Cinema an die Grenzen geführte Spiel des Mindscreen-Kinos mit Traum- und Wahrnehmungsebenen zunächst einer ›Trivialisierung‹ durch eher trashige Vertreter des Genrekinos wie *DREAMSCAPE* und *THE LAWNMOWER MAN* (1992) unterziehen zu müssen, um schließlich bspw. mit *FIGHT CLUB* auch im Mainstream erfolgreich zu werden.
- 266►** Dieses textimmanente Verständnis des unzuverlässigen Erzählers geriet in den 1990er Jahren zunehmend in die Kritik und wurde durch kognitiv-narratologische und kulturgeschichtliche

Ansätze ergänzt (vgl. Nünning 1998, 32-38). Dabei ist nicht mehr der implizite Autor als Maßstab für die Ermittlung von erzählerischer Zuverlässigkeit zu sehen, sondern die Werte und Auffassungen des realen Lesers. »Die entscheidende Frage, um die sämtliche Debatten über *unreliable narration* (wenn auch leider meist nur stillschweigend) kreisen, läßt sich so formulieren: ›Unreliable, compared to what?‹ Mit anderen Worten: Welche Maßstäbe werden eigentlich herangezogen, um die Frage der Glaubwürdigkeit oder Unglaubwürdigkeit einer Erzählinstanz zu beurteilen bzw. zu beantworten? [...] Bei Aussagen über die Zuverlässigkeit einer Erzählinstanz handelt es sich zunächst einmal nicht um bloße Beschreibungen eines vorgefundenen Textphänomens oder um neutrale Feststellungen, die lediglich thematische und strukturelle Merkmale literarischer Erzähltexte erfassen, sondern um subjektiv gefärbte Werturteile, deren normative Prämissen meist weder explizit genannt noch reflektiert werden. Wenn *unreliable narration* somit nicht als ein rein textimmanentes Phänomen anzusehen ist, dann stellt sich die Frage, welche (zumeist unausgesprochenen) moralischen und epistemologischen Annahmen diesem Konzept zugrunde liegen.« (ebd., 20)

- 267►** Solche verdeckten Übergänge stellen bspw. die Ermordung Malcolm Crowes zu Beginn von *THE SIXTH SENSE* oder Samantha Goodmans Drogeninjektionen in *THE DARK HOURS* (2005) dar. Die bereits toten oder sterbenden Hauptfiguren in *JACOB'S LADDER* (1990), *THE OTHERS* (2001), *THE I INSIDE* (2003), *DONNIE DARKO* (2001), *NOVEMBER* (2004), *THE JACKET* (2005) oder *STAY* (2005) halluzinieren eine alternative Lebensgeschichte. Die Protagonisten in *SESSION 9* (2001), *CHASING SLEEP* (2000), *HAUTE TENSION* (2003), *DÉDALES* (2003) oder *HIDE AND SEEK* (2005) suchen nach bzw. fliehen vor einem Mörder, den sie selbst verkörpern (vgl. Geimer 2006, o.S.).
- 268►** Es finden sich zwar auch Beispiele, die auf solche Spuren weitgehend verzichten, wie etwa Joe Wrights *ATONEMENT* (2007). Am Ende von Wrights Adaption (genau wie am Ende der literarischen Vorlage von Ian McEwan) erklärt die Protagonistin Briony Tallis (eine erfolgreiche Romanautorin), dass die im letzten Drittel des Films gezeigten Ereignisse ihrer (vermeintlich) autobiographischen Erzählung nicht der Wahrheit entsprächen. Das Happy End sei nur eine Erfindung. Doch handelt es sich im Fall von *ATONEMENT* wiederum ›nur‹ um eine subjektivierende Überformung durch die Erzählinstanz, die zudem erst ganz am Ende des Films erfolgt. Diese Überformung lässt dann auch prägnanterweise die dramatische Struktur des Film weitgehend intakt und gleicht eher einer nur lose mit der Filmhandlung verbundenen Meditation über die Authentizität von Erzählungen. Zudem erscheint es in diesem Fall nicht unwichtig, dass ein Kriegsdrama wie *ATONEMENT* und bspw. ein Thriller wie *THE MACHINIST* (2004) allein schon aufgrund ihrer Genrezugehörigkeit sehr unterschiedliche Erwartungshaltungen privilegieren (vgl. Hediger/Vonderau 2005, 246). So stellen die ständigen Ambivalenzen bei Subjektivierungsstrategien in *THE MACHINIST* ein zentrales Spannungselement dar, während in *ATONEMENT* dem unzuverlässigen Erzählen eine wesentlich geringere dramaturgische Bedeutung zukommt.
- 269►** Vgl. hierzu auch Webers Einleitung: »Dass der Mensch als Produzent von Sinn und Bedeutung und somit als autonomes Subjekt ausgedient hat, sollte dabei unstrittig bleiben, da sonst ein Rückfall in Debatten vor der poststrukturalistischen Wende in den Geisteswissenschaften droht. [...] Doch auch wenn ein derartiger Subjektbegriff heute obsolet erscheint, stellt sich die Frage, ob das Subjekt als Kategorie vollkommen fallengelassen werden kann, da es untergründig die Medienentwicklung immer mitbestimmt hat und gerade dort wieder zum Vorschein kommt, wo sein völliges Verschwinden theoretisch bereits postuliert worden war.« (2008, 158)
- 270►** Rapture ist der gescheiterte Lebenstraum des Großindustriellen Andrew Ryan, der mit dieser Unterwasserstadt seine Vision von einer ›freien Gesellschaft‹ verwirklichen wollte. Das komplett von der Außenwelt abgekapselte Rapture sollte frei von jeglicher politischer, religiöser

und ökonomischer Autorität sein und ein Zufluchtsort für die ›geistige Elite‹ der Menschheit darstellen. Ryan: »It was not impossible to build Rapture at the bottom of the sea, it was impossible to build it anywhere else.«

- 271►** Auf dem Zettel stehen die Worte: »To Jack with love from Mom & Dad *would you kindly* not open until 63° 2' N 29° 55' W.«
- 272►** Die Einbindung wichtiger Story-Ereignisse wird dabei sehr geschickt gelöst. In den Schlüsselszenen ist Jack meist durch ein Fenster oder einen unüberwindbaren Abgrund von den Ereignissen getrennt. Durch diese ›indirekte Immobilisierung‹ wird das fehlende interaktive Moment der Erzählelemente gewissermaßen kaschiert. Der Spieler kann zwar letztlich nicht in das Geschehen eingreifen, behält jedoch trotzdem die Kontrolle über den Avatar.
- 273►** Zwar könnte hier eingewendet werden, dass dieser Kontrollverlust im Grunde inkonsequent sei, da Jack bereits zuvor keine Wahl hatte, Atlas'/Fontaines Befehle nicht zu befolgen. Doch da Atlas/Fontaine seine Befehle zuvor stets in Form einer (höflichen) Bitte äußert – und genau dazu eignen sich die Code-Wörter natürlich ausgezeichnet –, entsteht bei Jack zumindest die Illusion eines freien Willens. Die Konditionierung wird somit nicht bewusst wahrgenommen.
- 274►** BIOSHOCK reiht sich somit in die noch kleine Gruppe derjenigen Spiele ein, die versuchen ihre Erzählung und ihre Spielmechanik auf einer abstrakten Ebene zu koppeln – ähnlich wie im Fall der (Un-)Umkehrbarkeit der Zeit in BRAID und in der SANDS OF TIME-Trilogie oder eben in Form eines Kontrollverlusts in THE DARKNESS und ETERNAL DARKNESS.
- 275►** Natürlich wird dieses Argument vor allem dadurch abgeschwächt, dass die Kontrollverlust-Sequenz komplett geskriptet ist. Die Unzuverlässigkeit ist also im Grunde streng berechenbar und somit auf einer anderen Ebene als das ›freie‹ Spiel anzusiedeln. Jedoch geht es hier wiederum um Tendenzen innerhalb der Hybridstruktur des Computerspiels, die sich nicht nur auf die rein spielerischen Elemente auswirken. Zudem ist das Beispiel BIOSHOCK eher als ein erster Ansatz solcher Dramaturgien eines subjektiven Zweifels im Computerspiel zu sehen und nicht als eine prototypische Form.
- 276►** Auf eine detaillierte Diskussion von Sicarts Ansatz zu ethisch reflektierten Handlungen im Computerspiel wird an dieser Stelle verzichtet. Verkürzt dargestellt ist der hier analysierte Plot-Twist für Sicart unter ethischen Gesichtspunkten interessant, weil der Spieler zur Reflexion seiner Aktionen innerhalb der Spielwelt veranlasst wird. »[T]he example of the mind-control plot is effective because it forces the player to see actions and consequences in a different light.« (Sicart 2009, 161) »This manipulation of player agency is what gives [BIOSHOCK's] design choice its ethical nature. As I have argued, a player is an ethical subject that has the capacity to reflect on the meaning of her actions, and of her values within the game. Most computer games do not challenge those values: the player is the hero, the actions are consequent, and there are no moral dilemmas, no need for a deep reflection on means and purposes.« (ebd., 156) Sicarts Ausführungen zu BIOSHOCK können hier jedoch auch ohne das nicht unproblematische Label »ethical nature« verwendet werden, weil lediglich der reflexive Charakter dieser Strategie entscheidend ist. Ob sich daraus nun Erkenntnisse über den Spieler als »ethical subject« ableiten lassen, muss einer ausführlichen Diskussion von Sicarts Ansatz vorbehalten bleiben. An dieser Stelle ist zunächst einmal nur der strukturelle Ursprung des Plot-Twists – die Überlagerung von narrativen und spielerischen Elementen – von Interesse.

BIBLIOGRAFIE

- Aarseth, Espen J.** (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins Univ. Press.
- Aarseth, Espen J.** (2004): Genre Trouble. Narrativism and the Art of Simulation. In: Wardrip-Fruin, Noah/Harrigan, Pat (Hg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA u.a.: MIT Press, S. 45-55.
- Adamowsky, Natascha** (2000): *Spielfiguren in virtuellen Welten*. Frankfurt a.M. u.a.: Campus.
- Adamowsky, Natascha** (2005): *Die Vernunft ist mir noch nicht begegnet*. Bielefeld: Transcript.
- Albersmeier, Franz-Josef** (2003): Filmtheorien im historischen Wandel. In: ders.: *Texte zur Theorie des Films*. Stuttgart: Reclam, S. 3-30.
- Alexander, Leigh** (2008): Does Survival Horror Really Still Exist? <http://kotaku.com/5056008/does-survival-horror-really-still-exist> (10.01.2010).
- Anonymus** (2007): The Changing Utility of the Otherworld in the Silent Hill Series. <http://www.dreamdawn.com/sh/features/otherworld.php> (10.01.2010).
- Ascott, Roy** (1989): Gesamtdatenwerk. Konnektivität, Transformation und Transzendenz. In: *Kunstforum*, 103, S. 100-106.
- Aumont, Jacques** (2007) [1983]: Der Point of View. In: *montage/av*, 16/1, S. 13-44.
- Bach, Michaela** (1997): *Erzählperspektive im Film. Eine erzähltheoretische Untersuchung mithilfe exemplarischer Filmanalysen*. Essen: Item.
- Balázs, Béla** (1970) [1952]: *Theory of the Film*. New York: Dover Publ.
- Bartels, Klaus** (2007): Vom Elephant Land bis Second Life. Eine Archäologie des Computerspiels als Raumprothese. In: ders./Thon, Jan-Noël: *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*, Hamburger Hefte zur Medienkultur, Heft 5, S. 61-81.
- Baudry, Jean-Louis** (1994 [1975]): Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks [Le dispositif. Approches métapsychologiques de l'impression de réalité]. In: *Psyche*, 48/11, S. 1047-1074.

- Beier, Lars-Olav** (2000): Respektvolle Nähe, pulsierende Lebendigkeit. Die bewegende Kamera in *Breaking the Waves*. In: Prümm, Karl et al. (Hg.): *Kamerastile im aktuellen Film*. Marburg: Schüren, S. 139-148.
- Bittanti, Matteo** (2001): *The Technoludic Film. Images of Video Games in Movies (1973-2001)*. San Jose State University, Thesis.
- Bizzocchi, Jim/Woodbury, Robert F. (2003)**: A Case Study in the Design of Interactive Narrative. The Subversion of the Interface. In: *Simulation & Gaming*, 34/4, S. 550-568.
- Blanchet, Robert** (2003): *Blockbuster. Ästhetik, Ökonomie und Geschichte des postklassischen Hollywoodkinos*. Marburg: Schüren.
- Blaseio, Gereon** (2004): Genre und Gender. Zur Interdependenz zweier Leitkonzepte der Filmwissenschaft. In: Liebrand, Claudia/Steiner, Ines (Hg.): *Hollywood Hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*. Marburg: Schüren, S. 29-44.
- Blaser, Patric et al. (2007)**: *Falsche Fährten in Film und Fernsehen*. Wien: Böhlau.
- Boehm, Gottfried** (1969): *Studien zur Perspektivität*. Heidelberg: Winter.
- Bolter, Jay David/Grusin, Richard** (1999): *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, MA u.a.: MIT Press.
- Bonitzer, Pascal** (1981): Partial Vision. Film and the Labyrinth. In: *Wide Angle*, 4/4, S. 56-63.
- Booth, Wayne C.** (1983 [1961]): *The Rhetoric of Fiction*. Chicago u.a.: Univ. of Chicago Press.
- Bordwell, David** (1985): *Narration in the Fiction Film*. Madison: Univ. of Wisconsin Press.
- Bordwell, David** (1996): Contemporary Film Studies and the Vicissitudes of Grand Theory. In: ders./Carroll, Noël (Hg.): *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*. Madison: Univ. of Wisconsin Press, S. 3-36.
- Bordwell, David** (1998): Postmoderne und Filmkritik. Bemerkungen zu einigen endemischen Schwierigkeiten. In: Rost, Andreas/Sandbothe, Mike (Hg.): *Die Filmgespenster der Postmoderne*. Frankfurt a.M: Verl. der Autoren, S. 29-40.
- Bordwell, David/Thompson, Kristin** (1994): *Film History. An Introduction*. New York u.a.: McGraw-Hill.
- Bordwell, David/Thompson, Kristin** (2001): *Film Art. An Introduction*. New York u.a.: McGraw-Hill.
- Bordwell, David/Staiger, Janet/Thompson, Christin** (1985): *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*. New York: Columbia Univ. Press.

- Böser, Ursula** (2002): Bordwell, David. In: Schanze, Helmut (Hg.): Metzler Lexikon Medientheorie/Medienwissenschaft. Stuttgart u.a.: Metzler, S. 35-36.
- Boyd Davis, Stephen** (2002): Media Space. An Analysis of Spatial Practices in Planar Pictorial Media. http://lansdown.mdx.ac.uk/lceasite/about/staff/StephenBoydDavis/pdf/MediaSpacePhD_COMPLETE.pdf (10.01.2010).
- Branigan, Edward** (1984): Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film. Berlin u.a.: Mouton.
- Branigan, Edward** (1992): Narrative Comprehension and Film. London u.a.: Routledge.
- Brecht, Bertolt** (1967 [1931]): Der Dreigroschenprozess. In: ders.: Gesammelte Werke. Bd. 18: Schriften zur Literatur und Kunst I (1920-1932). Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 139-209.
- Bricken, Meredith** (1991): Virtual Worlds. No Interface to Design. In: Benedikt, Michael (Hg.): Cyberspace. First Steps. Cambridge, MA u.a.: MIT Press, S. 363-382.
- Brinckmann, Christine N.** (1997a) [1981]: Ichfilm und Ichroman. In: Die anthropomorphe Kamera und andere Schriften zur filmischen Narration, hg. v. Mariann Lewinsky und Alexandra Schneider. Zürich: Chronos, S. 82-112.
- Brinckmann, Christine N.** (1997b) [1985]: Der Voice-Over im Film Noir. In: Die anthropomorphe Kamera und andere Schriften zur filmischen Narration, hg. v. Mariann Lewinsky und Alexandra Schneider, Zürich: Chronos, S. 115-129.
- Brockmann, Till** (2005): Slow E-Emotion. Gefühlswelten der Zeitlupe. In: Brütsch, Matthias et al. (Hg.): Kinogefühle. Emotionalität und Film. Marburg: Schüren, S. 153-168.
- Browne, Nick** (1975): The spectator-in-the-text. The Rhetoric of Stagecoach. In: Film Quarterly, 29/2, S. 26-38.
- Brütsch, Matthias** (2003): Kunstmittel oder Verleugnung? Die klassische Filmtheorie zu Subjektivierung und Traumdarstellung. In: Karrer, Leo/Martig, Charles (Hg.): Traumwelten. Der filmische Blick nach innen. Marburg: Schüren, S. 59-89.
- Bryce, Jo/Rutter, Jason** (2002): Spectacle of the Deathmatch. Character and Narrative in First-Person Shooters. In: King, Geoff/Krzywinska, Tanya (Hg.): ScreenPlay. Cinema. Videogames. Interfaces. London u.a.: Wallflower, S. 66-80.
- Burill, Derek A.** (2002): »Oh, Grow Up 007« – The Performance of Bond and Boyhood in Film and Videogames. In: King, Geoff/Krzywinska, Tanya (Hg.): ScreenPlay. Cinema. Videogames. Interfaces. London u.a.: Wallflower, S. 181-193.

- Chatman, Seymour** (1981): What Novels Can Do That Films Can't (and Vice Versa). In: Mitchell, William J. T. (Hg.): On Narrative. Chicago u.a.: Univ. of Chicago Press, S. 117-136.
- Chatman, Seymour** (1986): Characters and Narrators. Filter, Center, Slant, and Interest-Focus. In: Poetics Today, 7/2, S. 189-204.
- Chatman, Seymour** (1990): Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film. Ithaca u.a.: Cornell Univ. Press.
- Chatman, Seymour** (1999): New Directions in Voice-Narrated Cinema. In: Herman, David (Hg.): Narratologies. New Perspectives on Narrative Analysis. Columbus: Ohio State Univ. Press, S. 315-339.
- Clover, Carol J.** (1994): The Eye of Horror. In: Williams, Linda (Hg.): Viewing Positions. Ways of Seeing Film. New Brunswick: Rutgers Univ. Press, S. 184-230.
- Comolli, Jean-Louis** (1980): Machines of the Visible. In: de Lauretis, Teresa/Heath, Stephen: The Cinematic Apparatus. New York: St. Martin's Press, S. 121-142.
- Cowie, Elizabeth** (1998): Storytelling. Classical Hollywood Cinema and Classical Narrative. In: Neale, Steve/Smith, Murray (Hg.): Contemporary Hollywood Cinema. London u.a.: Routledge, S. 178-190.
- Crawford, Chris** (2003): Interactive Storytelling. In: Wolf, Mark J. P./Perron, Bernard: The Video Game Theory Reader. New York u.a.: Routledge, S. 259-273.
- Crawford, Chris** (2005): Chris Crawford on Interactive Storytelling. Berkeley: New Riders.
- Deleyto, Celestino** (1996 [1991]): Focalisation in Film Narrative. In: Onega, Susana/Garcia Landa, José Angel (Hg.): Narratology. An Introduction. London u.a.: Longman, S. 217-233.
- Distelmeyer, Jan** (2002): Die Tiefe der Oberfläche: Bewegungen auf dem Spielfeld des postklassischen Hollywood-Kinos. In: Eder, Jens (Hg.): Oberflächenrausch. Postmoderne im Kino der 90er Jahre. Münster: Lit, S. 62-96.
- Distermeyer, Jan** (2006): Unterwegs zur Abteilung Spieltheorie. Überlegungen zum Verhältnis zwischen Videospielen und dem populären Kino. In: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F. (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Immersion. Interaktion. Partizipation. Marburg: Schüren, S. 187-207.
- Dovey, Jon/Kennedy, Helen** (2006): Game Cultures. Computer Games as New Media. Maidenhead: Open University Press.
- Dufresne, Eva Fauconneau** (1985): Das Problem des Ich-Romans im 20. Jahrhundert. Frankfurt a.M. u.a.: Lang.
- Eder, Jens** (2002): Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: ders. (Hg.): Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik der 90er Jahre. Münster: Lit, S. 9-62.

- Eicher, Thomas** (1994): Was heißt (hier) Intermedialität?. In: ders./Bleeckman, Ulf: Intermedialität. Vom Bild zum Text. Bielefeld: Aisthesis, S. 11-28.
- Eichhorn, Stefan** (2007): Maps matter. Zur Karte im Computerspiel. In: Tzschaschel, Sabine et al. (Hg.): Visualisierung des Raumes. Karten machen – die Macht der Karten. Leipzig: Leibniz-Inst. für Länderkunde, S. 229-239.
- Eichhorn, Stefan/Sorg, Jürgen** (2005): Playwatch. Mapping Cutscenes. In: Schröter, Jens/Schwering, Georg (Hg.): Fragment und Schnipsel. Marburg: Schüren, S. 225-240.
- Eichner, Susanne** (2005): Videospielanalyse. In: Mikos, Lothar/Wegener, Claudia (Hg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. Konstanz: UVK, S. 474-483.
- Ellis, Bret Easton** (1998) [1987]: The Rules of Attraction. New York: Vintage.
- Engelmann, Peter** (1990): Einführung. Postmoderne und Dekonstruktion. Zwei Stichwörter zur zeitgenössischen Philosophie. In: ders. (Hg.): Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart. Stuttgart: Reclam, S. 5-32.
- Erll, Astrid/Roggendorf, Simone** (2000): Kulturgeschichtliche Narratologie. Historisierung und Kontextualisierung kultureller Narrative. In: Nünning, Ansgar/Nünning, Vera (Hg.): Neue Ansätze in der Erzähltheorie. Trier: WVT, S. 73-113.
- Eskelinen, Markku** (2004): Towards Computer Game Studies. In: Wardrip-Fruin, Noah/Harrigan, Pat (Hg.): First Person. New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge, MA u.a.: MIT Press, S. 36-44.
- Fahle, Oliver** (2005): Bilder der Zweiten Moderne. Weimar: VDG.
- Felix, Jürgen** (2002a): Die Postmoderne im Kino (revisited). In: ders.: Die Postmoderne im Kino. Marburg: Schüren, S. 7-10.
- Felix, Jürgen** (2002b): Ironie und Identifikation. Die Postmoderne im Kino. In: ders.: Die Postmoderne im Kino. Marburg: Schüren, S. 153-179.
- Ferenz, Volker** (2005): Fight Clubs, American Psychos and Mementos. The Scope of Unreliable Narration in Film. In: New Review of Film and Television Studies, 3, S. 133-159.
- Flückiger, Barbara** (2001): Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films. Marburg: Schüren.
- Frasca, Gonzala** (2001): Rethinking Agency and Immersion. Videogames as a Means of Consciousness-Raising. <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf> (10.01.2010).
- Friedman, Ted** (1995): Making Sense of Software. Computer Games and Interactive Textuality. <http://www.duke.edu/~tlove/simcity.htm> (10.01.2010).

- Frome, Jonathan/Smuts, Aaron** (2004): Helpless Spectators. Generating Suspense in Videogames and Film. In: TEXT Technology, 1, S. 13-34.
- Füger, Wilhelm** (1998): Wo beginnt Intermedialität? Latente Prämissen und Dimensionen eines klärungsbedürftigen Konzepts. In: Helbig, Jörg (Hg.): Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets. Berlin: E. Schmidt, S. 41-57.
- Furtwängler, Frank** (2005): Menschliche Praxis. Wie das Ergodenproblem die Re-Animation anthropologischer Perspektiven in den game studies herausfordert. <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2005/1/Furtwaengler/index.htm> (10.01.2010).
- Galloway, Alexander R.** (2006a): Gamic Action, Four Moments. In: ders.: Gaming. Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis u.a.: Univ. of Minnesota Press, S. 1-38.
- Galloway, Alexander R.** (2006b): Origins of the First-Person Shooter. In: ders.: Gaming. Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis u.a.: Univ. of Minnesota Press, S. 39-69.
- Geimer, Alexander** (2006): Der mindfuck als postmodernes Spielfilm-Genre. <http://www.jump-cut.de/mindfuck1.html> (10.01.2010).
- Genette, Gérard** (1998 [1966-1972/1983]): Die Erzählung. München: Fink.
- Greenberg, Clemens** (1997 [1960]): Modernistische Malerei. In: ders.: Die Essenz der Moderne. Ausgewählte Essays und Kritiken, hg. v. Karlheinz Lüdeking. Dresden: Verl. der Kunst, S. 265-278.
- Grieb, Margit** (2002): Run Lara Run. In: King, Geoff/Krzywinska, Tanya (Hg.): ScreenPlay. Cinema. Videogames. Interfaces. London u.a.: Wallflower, S. 157-170.
- Griem, Julika** (2001): Hybridität. In: Nünning, Ansgar (Hg.): Metzler Lexikon Literatur und Kulturtheorie. Ansätze. Personen. Grundbegriffe. Stuttgart u.a.: Metzler, S. 269-270.
- Griem, Julika/Voigts-Virchow, Eckart** (2002): Filmnarratologie. Grundlagen, Tendenzen und Beispielanalysen. In: Nünning, Ansgar/Nünning, Vera (Hg.): Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär. Trier: VWT, S. 155-184.
- Gombrich, Ernst** (2004) [1960]: Kunst und Illusion. Zur Psychologie der bildlichen Darstellung. Berlin: Phaidon.
- Guillén, Claudio** (1971): On the Concept and Metaphor of Perspective. In: ders.: Literature as System. Essays toward the Theory of Literary History. Princeton: Princeton Univ. Press, S. 281-371.

- Gunning, Tom** (1990): The Cinema of Attractions. Early Film, it's Spectator and the Avantgarde. In: Elsaesser, Thomas (Hg.): Early Cinema. Space, Frame, Narrative. London: BFI Publ., S. 56-62.
- Günzel, Stephan** (2008a): Raum, Karte und Weg im Computerspiel. In: Distelmeyer, Jan et al. (Hg.): Game over!? Bielefeld: Transcript, S. 115-131.
- Günzel, Stephan** (2008b): Simulation und Perspektive. Der bildtheoretische Zugang zur Computerspielforschung. http://www.stephan-guenzel.de/texte/guenzel_shooter.pdf (10.01.2010).
- Halpern, Leslie** (2003): Dreams on Film. The Cinematic Struggle Between Art and Science. Jefferson u.a.: McFarland.
- Hamburger, Käte** (1968) [1957]: Die Logik der Dichtung. Stuttgart: Klett.
- Hancock, Hugh** (2002): Better Game Design Through Cutscenes. http://www.gamasutra.com/features/20020401/hancock_01.htm (10.01.2010).
- Hartmann, Frank** (2003): Techniktheorien der Medien. In: Weber, Stefan (Hg.): Theorien der Medien. Konstanz: UVK, S. 49-80.
- Hartmann, Britta/Wulff, Hans J.** (2002): Neoformalismus. Kognitivismus. Historische Poetik des Kinos. In: Felix, Jürgen (Hg.): Moderne Filmtheorie. Mainz: Bender, S. 191-216.
- Hediger, Vinzenz/Vonderau, Patrick** (2005): Landkarten des Vergnügens. Genre und Filmvermarktung. In: dies.: Demnächst in Ihrem Kino. Grundlagen der Filmwerbung und Filmvermarktung. Marburg: Schüren, S. 240-248.
- Helbig, Jörg** (1998): Vorwort. In: ders. (Hg.): Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets. Berlin: E. Schmidt, S. 8-13.
- Helbig, Jörg** (2005): »Follow the White Rabbit!« Signale erzählerischer Unzuverlässigkeit im zeitgenössischen Spielfilm. In: Liptay, Fabienne/Wolf, Yvonne (Hg.): Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film. München: Ed. Text + Kritik, S. 131-146.
- Helbig, Jörg** (2006): »Camera doesn't lie.« Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film. Trier: WVT.
- Henderson, Brian** (1983): Tense, Mood and Voice in Film. In: Film Quarterly, 36/4, S. 4-17.
- Herlinghaus, Hermann** (1994): Intermedialität als Erzählerfahrung. Isabel Allende, José Donoso und Antonio Skármeta im Dialog mit Film, Fernsehen, Theater. Frankfurt a.M. u.a.: Lang.
- Hick, Ulrike** (1994): Die optische Apparatur als Wirklichkeitsgarant. In: montage/av, 3/1, S. 83-96.
- Hickethier, Knut** (2003): Genretheorie und Genreanalyse. In: Felix, Jürgen (Hg.): Moderne Filmtheorie. Mainz: Bender, S. 62-96.

- Huber, Matthias** (2008): Abstumpfung durch Gelée Royale. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/28/28149/1.html> (10.01.2010).
- Huhtamo, Erkki** (1995): Encapsulated Bodies in Motion. Simulators and the Quest for Total Immersion. In: Penny, Simon (Hg.): *Critical Issues in Electronic Media*. Albany: State Univ. of New York Press, S. 159-186.
- Hunt, Leon** (2002): »I Know Kung Fu!« The Martial Arts in the Age of Digital Reproduction. In: King, Geoff/Krzywinska, Tanya (Hg.): *ScreenPlay. Cinema. Videogames. Interfaces*. London u.a.: Wallflower, S. 194-205.
- Jameson, Frederic** (1986 [1984]): Postmoderne. Zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus. In: Huyssen, Andreas/Scherpe, Klaus R. (Hg.): *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 103-127.
- Järvinen, Aki** (2002): Gran Stylissimo. The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games. <http://www.digra.org/dl/db/05164.35393> (10.01.2010).
- Jöckel, Sven** (2005): *Der Herr der Ringe im Film*. München: R. Fischer.
- Jost, François** (1989) [1987]: *L'œil-caméra. Entre film et roman*. Lyon: Presses Univ. de Lyon.
- Jung, Thomas** (1989): *Vom Ende der Geschichte: Rekonstruktion zum Posthistoire in kritischer Absicht*. Münster u.a.: Waxmann.
- Juul, Jesper** (2005): *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA u.a.: MIT Press.
- Kawin, Bruce F.** (1978): *Mindscreen*. Bergman, Godard, and Firstperson Film. Princeton: Princeton Univ. Press.
- Kiefer, Bernd** (2005): Die Unzuverlässigkeit der Interpretation des Unzuverlässigen. Überlegungen zur Unreliable Narration in Literatur und Film. In: Liptay, Fabienne/Wolf, Yvonne (Hg.): *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. München: Ed. Text + Kritik, S. 72-88.
- King, Geoff** (2002): Die Hard/Try Harder. Narrative, Spectacle and Beyond, from Hollywood to Videogame. In: ders./Krzywinska, Tanya (Hg.): *ScreenPlay. Cinema. Videogames. Interfaces*. London u.a.: Wallflower, S. 50-65.
- King, Geoff/Krzywinska, Tanya** (2002): *ScreenPlay. Cinema. Videogames. Interfaces*. London u.a.: Wallflower.
- Kirchmann, Kay** (2002): Filmgenres. In: Schanze, Helmut (Hg.): *Metzler Lexikon Medientheorie/Medienwissenschaft*. Stuttgart u.a.: Metzler, S. 93-94.
- Klatt, Oliver** (2007): Augen zu und durch. In: GEE, 5, S. 66-68.
- Klein, Joshua** (2004) [2003]: Das Fenster zum Hof. In: Schneider, Steven Jay: *1001 Filme*. Hildesheim: Olms, S. 300-301.
- Klevjer, Rune** (2002): In Defense of Cutscenes. <http://www.uib.no/people/smrk/docs/klevjer.paper.htm> (10.01.2010).

- Klevjer, Rune** (2006a): What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Single-player Computer Games. http://www.uib.no/People/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf (10.01.2010).
- Klevjer, Rune** (2006b): The Way of the Gun. The aesthetic of the single-player First Person Shooter. <http://www.uib.no/People/smkrk/docs/wayofthegun.htm> (10.01.2010).
- Kling, Silvia** (2002): Filmologie und Intermedialität. Tübingen: Stauffenburg.
- Klippel, Heike** (1997): Gedächtnis und Kino. Basel u.a.: Stroemfeld.
- Knobloch, Silvia** (2000): Schicksal spielen. München: R. Fischer.
- Knörer, Ekkehard** (2001): On/Off, Subjektiv/Objektiv. Zur Chandler-Verfilmung *Murder, my Sweet*. <http://www.jump-cut.de/backlist-murdermysweet.html> (10.01.2010).
- Kocher, Mela** (2007): Folge dem Pixelkaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele. Zürich: Chronos.
- Koebner, Thomas** (2002): Perspektive. In: ders. (Hg.): Reclams Sachlexikon des Films. Stuttgart: Reclam, S. 444-446.
- Koizumi, Yoshiaki** (2007): On The Path From Garden To Galaxy. http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=16386 (10.01.2010).
- Koubek, Jochen** (2003): Vernetzung als kulturelles Paradigma. <http://edoc.hu-berlin.de/dissertationen/koubek-jochen-2003-02-10/HTML/> (10.01.2010).
- Kozloff, Sarah** (1988): Invisible Storytellers. Voice-Over Narration in American Fiction Film. Berkeley u.a.: Univ. of California Press.
- Kratochwill, Kerstin/Steinlein, Almut** (Hg.) (2004): Kino der Lüge. Bielefeld: Transcript.
- Krzywinska, Tanya** (2002): Hands on Horror. In: King, Geoff/dies. (Hg.): ScreenPlay. Cinema. Videogames. Interfaces. London u.a.: Wallflower, S. 206-223.
- Kücklich, Julian** (2002): Computerspielphilologie. Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien. <http://playability.de/thesis/> (10.01.2010).
- Lahti, Martti** (2003): As We Become Machines. Corporealized Pleasures in Video Games. In: Wolf, Mark J. P./Perron, Bernard: The Video Game Theory Reader. New York u.a.: Routledge, S. 157-170.
- Leschke, Rainer** (2004): Die Spiele massenmedialen Erzählens oder Warum Lola rennt, Schiller zuschaut und Kant die Angelegenheit immer schon begriffen hat. <http://www.medienmorphologie.uni-siegen.de/content/SpielErzaehlung.pdf> (10.01.2010).
- Leschke, Rainer** (2010): Medien und Formen. Eine Morphologie der Medien. Konstanz: UVK.

- Leschke, Rainer/Venus Jochen** (2007) (Hg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Bielefeld: Transcript.
- Liebrand, Claudia/Steiner, Ines** (2004): Einleitung. In: dies. (Hg.): Hollywood Hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film. Marburg: Schüren, S. 7-15.
- Liebrand, Claudia** (2007): »Here, we'll start all over again« – Game Over und Restart in Screwball Comedies mit dem Fokus auf Preston Sturges' *Unfaithfully Yours*. In: Leschke, Rainer/Venus, Jochen (Hg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne, Bielefeld: Transcript, S. 21-40.
- Lindemann, Bernhard** (1993): Readers and Mindscapes. In: *Journal of Literary Semantics*, 22, S. 186-206.
- Liptay, Fabienne** (2006): Spinn' es noch einmal Spider. In: Helbig, Jörg: »Camera doesn't lie.« Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film. Trier: WVT, S. 189-223.
- Liptay, Fabienne/Wolf, Yvonne** (Hg.) (2005): Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film. München: Ed. Text + Kritik.
- Lobsien, Eckhard** (1975): Theorie literarischer Illusionsbildung. Stuttgart: Metzler.
- Lohmeier, Anke-Marie** (1996): Hermeneutische Theorie des Films. Tübingen: Niemeyer.
- Lombard, Matthew/Ditton, Theresa** (1997): At the Heart of It All. The Concept of Presence. <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html> (10.01.2010).
- Lorente, Joaquín Martínez** (1996): Blurring Focalization. Psychological Expansions of Point and View and Modality. In: *Revista Alicantina de Estudios Ingleses*, 9, S. 63-90.
- Luhr, William** (1984): Raymond Chandler and The Lady in the Lake. In: *Wide Angle*, 6/1, S. 28-33.
- Lunenfeld, Peter** (2004): The Myths of Interactive Cinema. In: Ryan, Marie-Laure (Hg.): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln, Neb. u.a.: Univ. of Nebraska Press, S. 377-390.
- Lyotard, Jean-François** (1986 [1979]): Das postmoderne Wissen. Graz u.a.: Böhlau.
- Martig, Charles** (2003): Lynchville. Selbstbezüglichkeit und Irrealisierung im Werk von David Lynch. In: ders./Karrer, Leo (Hg.): *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*. Marburg: Schüren, S. 149-168.
- McLuhan, Marshall** (1964): *Understanding Media. The Extension of Man*. New York u.a.: McGraw-Hill.

- McMahan, Alison** (1999) : The Effect of Multiform Narrative on Subjectivity. In: *Screen*, 40/2, S. 146-157.
- McMahan, Alison** (2003) : Immersion, Engagement and Presence. A Method for Analysing 3-D Video Games, In: Wolf, Mark J. P./Perron, Bernard : *The Video Game Theory Reader*. New York u.a.: Routledge, S. 67-86.
- Mechner, Jordan** (2007) : The Sands of Time. Crafting a Video Game Story, in : Harrigan, Pat/Wardrip-Fruin, Noah: *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge, MA u.a.: MIT Press.
- Meinrenken, Jens** (2007): Bullet Time & Co. Steuerungsutopien von Computerspielen und Filmen als raumzeitliche Fiktion. In: Leschke, Rainer/Venus, Jochen (Hg.): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld: Transcript, S. 239-270.
- Mersch, Dieter** (2008): Logik und Medialität des Computerspiels. In: Distelmeyer, Jan u.a. (Hg.): *Game over !?* Bielefeld: Transcript, S. 19-42.
- Mertens, Mathias** (2004): Computerspiele sind nicht interaktiv. In: Bieber, Christoph/Leggewie, Claus (Hg.): *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*. Frankfurt a.M. u.a.: Campus.
- Mertens, Matthias** (2008a): Ladezeit. Ein Vorwort. In: ders./Meißner, Tobias O. (Hg.): *Ladezeit. Andere Geschichten vom Computerspielen*. Göttingen: Blumenkamp, S. 7-9.
- Mertens, Matthias** (2008b): Los Santos als Bushaltestelle, Las Venturas als Dorfdisko. In: ders./Meißner, Tobias O. (Hg.): *Ladezeit. Andere Geschichten vom Computerspielen*. Göttingen: Blumenkamp, S. 127-132.
- Metz, Christian** (1973): Current Problems of Film Theory. In: *Screen*, 14/1-2, S. 40-87.
- Metz, Christian** (1975a): Le signifiant imaginaire. In: *Communication*, 23, S. 3-55.
- Metz, Christian** (1975b): Le film de fiction et son spectateur. Étude métapsychologique. In: *Communications*, 23, S. 108-135.
- Metz, Christian** (1997) [1991]: Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films. Münster: Nodus.
- Middel, Reinhard** (1996): Der reine Tor – oder vom Unvermögen des Autors beim Drehbuchschreiben für die Traumfabrik, postmodern. Zu Barton Fink von Ethan und Joel Coen. In: Karpf, Ernst et al.: *Im Spiegelkabinett der Illusionen*. Marburg: Schüren, S. 116-125.
- Mitry, Jean** (1998) [1963-1965]: *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*. London: Athlone Press.

- Moorstedt, Tobias** (2008): Der Traum vom Holodeck. Über die schwindenden Grenzen zwischen Spiel und Film. In: Kloock, Daniela (Hg.): Zukunft Kino. The End of the Reel World. Marburg: Schüren, S. 189-207.
- Moreno, Julio L.** (1953): Subjective Cinema and the Problem of Film in the First Person. In: The Quarterly of Film Radio and Television, 7/4, S. 341-358.
- Morningstar, Chip/Farmer, F. Randall** (1991): The Lessons of Lucasfilm's Habitat. In: Benedikt, Michael (Hg.): Cyberspace. First Steps. Cambridge, MA u.a.: MIT Press, S. 273-302.
- Mosel, Michael** (2006): Film Noir Computerspiele. Marketing Gag oder re-ales »Noir Gaming«? <http://www.experimentelles.org/media/1/cc%20-%20Game%20Noir.pdf> (10.01.2010).
- Mosqueira, Joshua** (2002): World Building. From Paper to Polygons. In: Laramée, François Dominic (Hg.): Game Design Perspectives. Hingham: Charles River Media, S. 67-77.
- Müller, Jürgen E.** (1996): Intermedialität. Formen moderner kultureller Kommunikation. Münster: Nodus.
- Müller, Jürgen E.** (1998): Intermedialität als poetologisches und medien-theoretisches Konzept. Einige Reflexionen zu dessen Geschichte. In: Helbig, Jörg (Hg.): Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets. Berlin: E. Schmidt, S. 31-40.
- Müller, Jürgen E.** (2008): Intermedialität und Medienhistoriographie. In: Paech, Joachim/Schröter, Jens (Hg.): Intermedialität analog/digital. Theorien, Methoden, Analysen. München: Fink, S. 31-46.
- Murray, Janet H.** (1997): Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. New York u.a.: Free Press.
- Neale, Steve** (1984): Halloween. Suspense, Aggression and the Look. In: Grant, Barry Keith (Hg.): Planks of Reason. Essays on the Horror Film. Metuchen u.a.: Scarecrow Press, S. 65-78.
- Neitzel, Britta** (2000): Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen. <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/> (10.01.2010).
- Neitzel, Britta** (2004): Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung. In: Neitzel, Britta/Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F.: »See? I'm Real ...« Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill. Münster: Lit, S. 193-212.
- Neitzel, Britta** (2007): Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël: Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies, Hamburger Hefte zur Medienkultur, Heft 5, S. 8-28.

- Neitzel, Britta** (2008): Medienrezeption und Spiel. In: Distelmeyer, Jan et al. (Hg.): *Game over !?* Bielefeld: Transcript, S. 95-114.
- Neuenfeld, Jörg** (2005): *Alles ist Spiel*. Würzburg: Königshausen und Neumann.
- Newman, James** (2002): The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames. <http://www.gamestudies.org/0102/newman> (10.01.2010).
- Newman, James** (2004): *Videogames*. London u.a.: Routledge.
- Nitsche, Michael** (2005): Games, Montage and the First Person Point of View. http://www.lcc.gatech.edu/~nitsche/download/Nitsche_DiGRA_05.pdf (10.01.2010).
- Noçon, Peter** (1975): *Der Kommunikationsvorgang im Ich-Roman*. Universität Münster, Dissertation.
- Nohr, Rolf F.** (2007): Raumfetischismus. Topographien des Spiels. In: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël: *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*, Hamburger Hefte zur Medienkultur, Heft 5, S. 61-81.
- Nöth, Winfried/Bischara, Nina/Neitzel, Britta** (2008): *Mediale Selbstreferenz: Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und Comics*. Köln: Halem.
- Nünning, Ansgar** (1998): Unreliable Narration zur Einführung. Grundzüge einer kognitivnarratologischen Theorie und Analyse unglaubwürdigen Erzählens. In: ders. (Hg.): *Unreliable Narration. Studien zur Theorie und Praxis unglaubwürdigen Erzählens in der englischsprachigen Erzählliteratur*. Trier: WVT, S. 3-41.
- Nünning, Vera/Nünning, Ansgar** (2000): Von »der« Erzählperspektive zur Perspektivenstruktur narrativer Texte. Überlegungen zur Definition, Konzeptualisierung und Untersuchbarkeit von Multiperspektivität. In: dies. (Hg.): *Multiperspektivisches Erzählen*. Trier: WVT.
- Orth, Dominik** (2005): *Lost in Lynchworld. Unzuverlässiges Erzählen in David Lynchs Lost Highway und Mulholland Drive*. Stuttgart: Ibidem.
- Paech, Joachim** (1997): Paradoxien der Auflösung und Intermedialität. In: Warnke, Martin/Coy, Wolfgang/Tholen, Georg Christoph (Hg.): *Hyperkult. Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien*. Basel u.a.: Stroemfeld, S. 331-367.
- Paech, Joachim** (1998): Intermedialität. Mediales Differenzial und transformative Figuration. In: Helbig, Jörg (Hg.): *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets*. Berlin: E. Schmidt, S. 14-30.

- Paech, Joachim/Schröter, Jens** (2008): Intermedialität analog/digital. Ein Vorwort. In: dies. (Hg.): Intermedialität analog/digital. Theorien, Methoden, Analysen. München: Fink, S. 9-12.
- Penzenstadler, Franz** (1987): Der Mambriano von Francesco Cieco da Ferrara als Beispiel für Subjektivierungstendenzen im Romanzo vor Ariost. Tübingen: Narr.
- Perron, Bernard** (2004): Sign of a Threat. The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games. http://www.cosignconference.org/downloads/papers/perron_cosign_2004.pdf (10.01.2010).
- Perron, Bernard** (2005): Coming to Play at Frightening Yourself. Welcome to the World of Horror Video Games. <http://www.aestheticsofplay.org/papers/perron2.htm> (10.01.2010).
- Peters, Jan Marie** (1989): The Lady in the Lake und das Problem der Ich-Erzählung in der Filmkunst. In: Albersmeier, Franz-Josef (Hg.): Literaturverfilmungen. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 245-258.
- Phelan, James** (2001): Why Narrators Can Be Focalizers – and Why It Matters. In: Van Peer, Willie/Chatman, Seymour (Hg.): New Perspectives on Narrative Perspective. Albany: State Univ. of New York Press, S. 43-50.
- Pias, Claus** (2002): Computer Spiel Welten. München: Sequenzia.
- Pipolo, Tony** (1979): The Aptness of Terminology. Point of View, Consciousness, and Letter from an Unknown Woman. In: Film Reader, 4, S. 166-179.
- Poole, Steven** (2000): Trigger Happy. The Inner Life of Videogames. London: Fourth Estate.
- Prince, Gerald** (2001): A Point of View or Refocusing Focalisation. In: Van Peer, Willie/Chatman, Seymour (Hg.): New Perspectives on Narrative Perspective. Albany: State Univ. of New York Press, S. 51-64.
- Prümm, Karl** (1986): Vorläufiges zu einer Theorie der Multimedialität. Erläuterungen am Exempel »Krimi«. In: Kontroversen, alte und neue. Akten des VII. Internationalen Germanisten-Kongresses Göttingen 1985, hg. v. Karl Pestalozzi et al., Bd. 10, S. 367-375.
- Prümm, Karl** (1988): Multimedialität und Intermedialität. Eine Skizze medienwissenschaftlicher Forschungsfelder. In: Bohn, Rainer et al. (Hg.): Ansichten einer künftigen Medienwissenschaft. Berlin: Ed. Sigma Bohn, S. 195-200.
- Rajewsky, Irina** (2002): Intermedialität. Tübingen u.a.: Francke.
- Rajewsky, Irina** (2008): Intermedialität und remediation. Überlegungen zu einigen Problemfeldern der jüngeren Intermedialitätsforschung. In: Paech, Joachim/Schröter, Jens (Hg.): Intermedialität analog/digital. Theorien, Methoden, Analysen. München: Fink, S. 47-60.

- Rasch, Uwe** (2003): The Luckiest Bastard You Ever Saw oder Mainstream mit Guerilla-Taktik. In: Rogall, Stefan (Hg.): Steven Soderbergh und seine Filme. Marburg: Schüren, S. 9-22.
- Rauscher, Andreas** (2009): Hindernislauf der Attraktionen. Filmische Spielwelten in Shooter-Games. In: Bopp, Matthias et al. (Hg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung. Münster: Lit, S. 373-391.
- Rapp, Bernhard** (2008): Selbstreflexivität im Computerspiel. Boizenburg: vwh.
- Regensburger, Dietmar** (2003): Träume. Ängste. Verwandlungen. Traumstrukturen bei Ingmar Bergman. In: Martig, Charles/Karrer, Leo (Hg.): Traumwelten. Der filmische Blick nach innen. Marburg: Schüren, S. 119-148.
- Reinhard, Timo** (2006): Gewalt als Formsache. Die Formalästhetik filmischer Gewaltdarstellung vor dem Hintergrund der FSK-Bewertung. Universität Siegen, unveröffentlichte Diplomarbeit.
- Riese, Utz** (2003): Postmoderne/postmodern. In: Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden, hg. v. Karlheinz Barck u.a. Stuttgart u.a.: Metzler, Bd. 5, S. 1-39.
- Roloff, Volker** (1997): Zur Theorie und Praxis der Intermedialität bei Godard. Heterotopien, Passagen, Zwischenräume. In: ders./Winter, Scarlet (Hg.): Godard intermedial. Tübingen: Stauffenburg, S. 108-127.
- Rosenberg, Scott** (1993): The Latest Action Heroes. In: Wired Magazine, 3/01. http://www.wired.com/wired/archive/3.01/action.heroes_pr.html (10.01.2010).
- Rouse III, Richard** (1999): What's Your Perspective? <http://www.paranoidproductions.com/gamingandgraphics/fifth.html> (10.01.2010).
- Röwekamp, Burkhard** (2003): Vom film noir zur méthode noire. Zur Evolution filmischer Schwarzmalerei. Marburg: Schüren.
- Rumbke, Leif** (2005): Pixel3. Raumrepräsentation im klassischen Computerspiel. <http://www.rumbke.de/data/text/pixel3%20-%20leif%20rumbke%202005.pdf> (10.01.2010).
- Ryan, Marie-Laure** (2001): Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: John Hopkins Univ. Press.
- Ryan, Marie-Laure** (2004): Will New Media Produce New Narratives?. In: dies. (Hg.): Narrative across Media. The Languages of Storytelling. Lincoln, Neb. u.a.: Univ. of Nebraska Press, S. 337-360.
- Ryan, Marie-Laure** (2005): Peeling the Onion. Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts. <http://lamar.colostate.edu/~pwryan/onion.htm> (10.01.2010).

- Salen, Katie/Zimmerman, Eric** (2004): *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA u.a.: MIT Press.
- Sandbothe, Mike** (1998): Was heißt hier Postmoderne? Von diffuser zu präziser Postmoderne-Bestimmung. In: Rost, Andreas/ders. (Hg.): *Die Filmgespenster der Postmoderne*. Frankfurt a.M.: Verl. der Autoren, S. 41-54.
- Schirra, Jörg R.J./Carl-McGrath, Stefan** (2002): Identifikationsformen in Computerspiel und Spielfilm. In: Strübel, Michael (Hg.): *Film und Krieg. Die Inszenierung von Politik zwischen Apologetik und Apokalypse*. Opladen : Leske + Budrich, S. 149-163.
- Schlickers, Sabine** (1997): *Verfilmtes Erzählen*. Frankfurt a.M.: Vervuert.
- Schmid, Wolf** (2005): *Elemente der Narratologie*. Berlin u.a.: de Gruyter.
- Schmitt, Johannes** (2003): *Spielfilme im Vergleich. Hitchcocks Psycho und die Tradition der rollensubjektiven Perspektive*. Münster: Lit.
- Schmitz-Emans, Monika** (1999): De-zentrierte Perspektivik. In: Röttgers, Kurt/dies. (Hg.): *Perspektive in Literatur und bildender Kunst*. Essen: Die Blaue Eule, S. 96-138.
- Schneider, Hasko** (1995): Filmische Lösungen für die Darstellung verschiedener Wirklichkeitsformen. In: 1. Film und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium. Münster: MAKs-Publ., S. 75-81.
- Schneider, Irmela** (1998): Filmwahrnehmung und Traum. Ein theoriegeschichtlicher Streifzug. In: Dieterle, Bernard (Hg.): *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*. St. Augustin: Gardez!, S. 23-46.
- Schneider, Irmela** (2004): Genre, Gender, Medien. Eine historische Skizze und ein beobachtungstheoretischer Vorschlag. In: Liebrand, Claudia/Steiner, Ines (Hg.): *Hollywood Hybrid – Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*. Marburg: Schüren, S. 16-28.
- Schneider, Cécile** (2008): *Schauplatz wird Spielraum. Funktionen von Setting im Computerspiel*. Universität Siegen, unveröffentlichte Diplomarbeit.
- Schreckenberg, Ernst** (1998): Was ist postmodernes Kino? Versuch einer kurzen Antwort auf eine schwierige Frage. In: Rost, Andreas/Sandbothe, Mike: *Die Filmgespenster der Postmoderne*. Frankfurt a.M.: Verl. der Autoren, S. 118-130.
- Schröter, Jens** (1998): Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs. In: *montage/av*, 7/2, S. 129-154.
- Schröter, Jens** (2004a): *Das Netz und die virtuelle Realität. Zur Selbstprogrammierung der Gesellschaft durch die universelle Maschine*. Bielefeld: Transcript.

- Schröter, Jens** (2004b): Intermedialität, Medienspezifität und die universelle Maschine. In: Krämer, Sybille (Hg.): *Performativität und Medialität*. München: Fink, S. 385-411.
- Schröter, Jens** (2008): Das ur-intermediale Netzwerk und die (Neu-)Erfindung des Mediums im (digitalen) Modernismus. Ein Versuch. In: Paech, Joachim/ ders. (Hg.): *Intermedialität analog/digital. Theorien, Methoden, Analysen*. München: Fink, S. 579-601.
- Schulte-Sasse, Jochen** (2002): Perspektive/Perspektivismus. In: *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden*, hg. v. Karlheinz Barck u.a. Stuttgart u.a.: Metzler, Bd. 4, S. 758-778.
- Schweinitz, Jörg** (1999): Zur Erzählforschung in der Filmwissenschaft. In: Lämmert, Eberhard (Hg.): *Die erzählerische Dimension*. Berlin: Akademie, S. 73-87.
- Schweinitz, Jörg** (2002): Genre. In: Koebner, Thomas (Hg.): *Reclams Sachlexikon des Films*. Stuttgart: Reclam, S. 244-246.
- Schweinitz, Jörg** (2007): Multiple Logik filmischer Perspektivierung. Fokalisierung, narrative Instanz und wahnsinnige Liebe. In: *montage/av*, 16/1, S. 83-100.
- Schwingeler, Stephan** (2008): Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel. Boizenburg: vwh.
- Seeßlen, Georg** (2000): David Lynch und seine Filme. Marburg: Schüren.
- Shavero, Steven** (2001): Regimes of Vision. Kathryn Bigelow, *Strange Days*. In: *Polygraph*, 13, S. 59-68.
- Shelton, Catherine** (2008): Umheimliche Inskriptionen. Eine Studie zu Körperbildern im postklassischen Horrorfilm. Bielefeld: Transcript.
- Shouse, Eric** (2005): Feeling, Emotion, Affect. *M/C Journal*, 8/6. <http://journal.media-culture.org.au/0512/03-shouse.php> (10.01.2010).
- Siebert, Jan** (2002): Leibes-Visitationen. Körper-Beherrschungen in Being John Malkovich als ironische Reflexion des Cyberfilm-Genres. In: Glasenapp, Jörg (Hg.): *Cyberfiktionen. Neue Beiträge*. München: Fischer.
- Sigl, Rainer** (2006): Messias im Nahkampf. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24201/1.html> (10.01.2010).
- Sobchack, Vivian** (1992): *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton Univ. Press.
- Speck, Oliver C.** (1999): Der subjektive Blick. Zum Problem der unter-sagten Perspektive im Film. St. Ingbert: Röhrig.
- Stam, Robert** (2000): *Film Theory. An Introduction*. Malden u.a.: Blackwell.
- Stam, Robert et al.** (1992): *New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Post-Structuralism, and Beyond*. London u.a.: Routledge.

- Steinke, Anthrin** (2007): Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart. Trier: WVT.
- Stephenson, Neal** (1994) [1992]: *Snow Crash*. München: Goldmann.
- Stockburger, Axel** (2006): *The Rendered Arena: Modalities of Space in Video and Computer Games*. http://www.stockburger.co.uk/research/pdf/stockburger_phd.pdf (10.01.2010).
- Stone, Allucquere Rosanne** (1991): Will the Real Body Please Stand Up? Boundary Stories about Virtual Cultures. In: Benedikt, Michael (Hg.): *Cyber-space. First Steps*. Cambridge, MA u.a.: MIT Press, S. 81-118.
- Ströker, Elisabeth** (1958): Die Perspektive in der Bildenden Kunst. Versuch einer philosophischen Deutung. In: *Jahrbuch für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft*, Bd. 4, 1958/59, S. 140-231.
- Sorg, Jürgen** (2007): Enter the Games of Death. Zu Form, Rezeption und Funktion der Kampfhandlung im Martial Arts Film. In: Leschke, Rainer/Venus, Jochen (Hg.): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld: Transcript, S. 331-366.
- Suchsland, Rüdiger** (2000): Voyeuristische Short-Cuts. <http://www.artechock.de/film/text/kritik/f/fezuho.htm> (10.01.2010).
- Süß, Gunter** (2006): *Sound Subjects. Zur Rolle des Tons in Film und Computerspiel*. Trier: WVT.
- Taylor, Laurie N.** (2002): *Video Games: Perspective, Point-of-View, and Immersion*. http://etd.fcla.edu/uf/ufe1000166/taylor_l.pdf (10.01.2010).
- Taylor, Laurie N.** (2006): *Not of Woman Born. Monstrous Interfaces and Monstrosity in Video Games*. http://www.laurientaylor.org/research/ltaylor_diss.pdf (10.01.2010).
- Thompson, Kristin** (2000): Neoformalistische Filmanalyse. In: Albersmeier, Franz-Josef (Hg.): *Texte zur Theorie des Films*. Stuttgart: Reclam, S. 427-464.
- Thon, Jan-Noël** (2006): Toward a Model of Perspective in Contemporary Computer Games Computer Games as Fictional Worlds. http://www.icn.uni-hamburg.de/images/download/beitrag_thon_bfs.pdf (10.01.2010).
- Voigts-Virchow, Eckart** (2006): »I'll show you the life of the mind!« Implizite Autoren, Metanarrativität, unzuverlässiges Erzählen und unzuverlässige »Wahr-Nehmung« in Joel Coens *Barton Fink* und Spike Jonzes *Adaptation*. In: Helbig, Jörg: »Camera doesn't lie.« Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film. Trier: WVT, S. 97-122.
- Vossen, Ursula** (2006): *My Own Private Reality. Parallelwelten im Kopf und auf der Leinwand*. In: Koebner, Thomas u.a.: *Bildtheorie und Film*. München: Ed. Text + Kritik, S. 513-525.

- Weber, Thomas** (2008): Medialität als Grenzerfahrung. Futurische Medien im Kino der 80er und 90er Jahre. Bielefeld: Transcript.
- Welsch, Wolfgang** 2003 [1993]: Ästhetisches Denken. Stuttgart: Reclam.
- Wenz, Karin** (2002): Computerspiele. Hybride Formen zwischen Spiel und Erzählung. In: Glaser, Jörg (Hg.): Cyberfiktionen. Neue Beiträge. München: Fischer, S. 178-195.
- Wiesing, Lambert** (2005): Artificielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Williams, Linda** (1995): Introduction. In: dies. (Hg.): Viewing Positions. Ways of Seeing Films. New Brunswick: Rutgers Univ. Press, S. 1-22.
- Winkler, Hartmut** (1992): Der filmische Raum und der Zuschauer. Heidelberg: Winter.
- Wolf, Werner** (1993): Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst. Tübingen: Niemeyer.
- Wolf, Werner** (2001): Ästhetische Illusion. In: Nünning, Ansgar (Hg.): Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze. Personen. Grundbegriffe. Stuttgart u.a.: Metzler, S. 280-281.
- Woolley, Benjamin** (1994) [1992]: Die Wirklichkeit der virtuellen Welten. Basel u.a.: Birkhäuser.
- Wulff, Hans J.** (1991): Das Wisconsin-Projekt. David Bordwells Entwurf einer kognitiven Theorie des Films. In: Rundfunk und Fernsehen, 39/3, S. 393-405.

2001: A Space Odyssey (USA 1968)
24 (USA seit 2001)
Adaptation (USA 2002)
Alien (USA 1979)
American Beauty (USA 1999)
American Splendor (USA 2003)
Atonement (GB 2007)
Avalon (Japan/Polen 2001)
Badlands (USA 1973)
Being John Malkovich (USA 1999)
Blairwitch Project (USA 1999)
Blink (USA 1994)
Bowfinger (USA 1999)
Chasing Sleep (USA 2000)
Children of Men (GB 2006)
Cloverfield (USA 2008)
Crank (USA 2006)
Daredevil (USA 2003)
Dark Passage (USA 1947)
Dark Water (Japan 2002)
Das Cabinet des Dr. Caligari (Deutschland 1920)
Das Schweigen (Schweden 1963)
Dédales (Frankreich 2003)
Déjà Vu (USA 2006)
Der Krieger und die Kaiserin (Deutschland 2000)
De Zee die denkt (Niederlande 2000)
Diary of the Dead (USA 2007)
Die Stunde des Wolfes (Schweden 1968)
Donnie Darko (USA 2001)
Doom (USA 2005)
Doomsday (GB 2008)

Dorothy's Dream (GB 1903)
Dreamscape (USA 1984)
Elephant (USA 2003)
Erbsen auf halb 6 (Deutschland 2004)
Eternal Sunshine of a Spotless Mind (USA 2004)
Fight Club (USA 1999)
Full Frontal (USA 2000)
Game Box 1.0 (USA 2004)
Garde à vue (Frankreich 1981)
Gerry (USA 2002)
Halloween (USA 1978)
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (GB/USA 2004)
Haute Tension (Frankreich 2003)
Hellboy II: The Golden Army (USA 2008)
Hide and Seek (USA 2005)
High Fidelity (USA 2000)
Hiroshima mon Amour (Frankreich 1959)
Hollywood Ending (USA 2002)
Hulk (USA 2003)
In the Mouth of Madness (USA 1995)
Jacob's Ladder (USA 1990)
Jaws (USA 1975)
Lady in the Lake (USA 1947)
L'âge des ténèbres (Kanada 2007)
L'année dernière à Marienbad (Frankreich 1961)
Last Days (USA 2005)
Le reve d'un fumeur d'opium (Frankreich 1908)
Le scaphandre et le papillon (Frankreich/USA 2007)
Letter from an Unkown Woman (USA 1948)
Lost Highway (USA 1997)
Matrix (USA 1999)
Millennium Actress (Japan 2001)
Murder, my Sweet (USA 1945)
November (USA 2004)
Oldboy (Südkorea 2003)
Out of Sight (USA 1998)
Persona (Schweden 1966)
Predator (USA 1987)
Rashômon (Japan 1950)

Rear Window (USA 1954)
[Rec] (Spanien 2007)
Requiem for a Dream (USA 2000)
Ringu (Japan 1998)
Robocop (USA 1987)
Session 9 (USA 2001)
Shadow of the Vampire (GB 2000)
Silent Hill (USA 2006)
Slipstream (USA 2007)
Snatch (2000)
Spellbound (USA 1945)
Spider (USA 2002)
Stagecoach (USA 1939)
Stay (USA 2005)
Strange Days (USA 1995)
Sunshine (GB 2007)
Swordfish (USA 2001)
The Birds (USA 1963)
The Dark Hours (Kanada 2005)
The Eye (China/Thailand 2002)
The Eyes of Laura Mars (1978)
The Fall (Indien/GB/USA 2006)
The Five Obstructions (Dänemark 2003)
The I Inside (USA 2003)
The Jacket (USA 2005)
The Lawnmower Man (USA 1992)
The Machinist (Spanien 2004)
The Man Who Copied (Brasilien 2005)
The Midnight Meat Train (USA 2008)
The Others (Spanien 2001)
The Rules of Attraction (USA 2002)
The Sixth Sense (USA 1999)
The Spiderwick Chronicles (USA 2008)
The Terminator (USA 1984)
The Tracey Fragments (USA 2007)
The Usual Suspects (USA 1995)
The Virgin Suicides (1999)
The Zombie Diaries (GB 2006)
Timecode (USA 1999)

Under Suspicion (USA 2002)
Vampyr (Deutschland/Frankreich 1932)
Vertigo (USA 1958)
Von Angesicht zu Angesicht (Schweden 1976)
Wanted (USA 2008)
Wayne's World 2 (1993)
Wilde Erdbeeren (Schweden 1957)
X-Men: The Last Stand (USA 2006)
You Don't Mess with the Zohan (USA 2008)
Zatoichi (Japan 2003)

Alone in the Dark (2008) Eden Games/Atari
Assassin's Creed (2007) Ubisoft Montreal/Ubisoft
Beyond Good & Evil (2003) Ubisoft Montpellier/Ubisoft
Bioshock (2007) Irrational Games/2K
Braid (2008) Number None/Microsoft
Brothers in Arms: Road to Hill 30 (2005) Gearbox/Ubisoft
Call of Duty 4: Modern Warfare (2007) Infinity Ward/Activision 2007
Cars (2006) Rainbow Studios/THQ
Clock Tower 3 (2003) Sunsoft/Capcom
Condemned: Criminal Origins (2005) Monolith/SEGA
Condemned 2: Bloodshot (2008) Monolith/SEGA
Crysis (2007) Crytek/EA
Dark Messiah of Might and Magic: Elements (2008) Arkane Studios/Ubisoft
Dark Sector (2007) Digital Extremes/D3
Doom (1993) id/id
Doom 3 (2004) id/Activision
Doom 3 – Resurrection of Evil (2005) Nerve Software/Activision
Dreamfall: The Longest Journey (2006) Funcom/Aspyr Media
Eternal Darkness: Sanity's Requiem (2002) Silicon Knights/Nintendo
Façade (2005) Procedural Arts
Fahrenheit/Indigo Prophecy (2005) Quantic Dream/Atari
Fallout 3 (2008) Bethesda/Bethesda
Farcry 2 (2008) Ubisoft Montreal/Ubisoft
Fatal Frame II: Crimson Butterfly/Project Zero 2 (2004) Tecmo/Microsoft
F.E.A.R. (2005) Monolith/Vivendi Universal
Fear Effect (2000) Kronos/Eidos
Gears of War (2006) Epic/Microsoft
Geist (2005) n-Space/Nintendo
God of War II (2007) SCE Studios/Sony
Ghost Recon (2001) Red Storm/Ubisoft
Grand Theft Auto IV (2008) Rockstar North/Rockstar

Gran Turismo (1997) Polyphony Digital/Sony
Habitat (1986) Lucasfilm Games/Quantum Link
Half-Life (1998) Valve/Sierra
Half-Life 2 (2004) Valve/Sierra
Haze (2008) Free Radical/Ubisoft
Jericho (2007) Mercury Steam/Codemasters
Kameo: Elements of Power (2005) Rare/Microsoft
Killer 7 (2005) Grasshopper/Capcom
Max Payne (2001) Remedy/Gathering of Developers
Metal Gear Solid (1998) Konami/Konami
Metal Gear Solid: The Twin Sneaks (2004) Silicon Knights/Konami
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001) Konami/Konami
Metal Gear Solid 3: Snake Eater (2004) Konami/Konami
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008) Kojima Productions/Konami
Metroid Prime 3: Corruption (2007) Retro Studios/Nintendo
Mirror's Edge (2008) Dice/EA
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991) LucasArts/LucasArts
Okami (2006) Clover/Capcom
Overclocked (2007) House of Tales/Lighthouse Interactive
Pac-Man (1980) Namco/Namco
Patapon (2008) Pyramid/Sony
Prince of Persia: The Sands of Time (2003) Ubisoft Montreal/Ubisoft
Prince of Persia: The Two Thrones (2005) Ubisoft Montreal/Ubisoft
Psychonauts (2005) Double Fine Productions/THQ
Quantum of Solace (2008) Treyarch/Activision
Rainbow Six: Vegas (2006) Ubisoft Montreal/Ubisoft
Resident Evil 4 (2005) Capcom/Capcom
Resistance: Fall of Man (2006) Insomniac/Sony
Sam And Max Episode 1: Culture Shock (2006) Telltale Games/JoWooD Productions
Sanitarium (1998) DreamForge Entertainment/ASC Games
Shadow of the Colossus (2005) Team Ico/Sony
Shin Megami Tensei: Persona 3 (2006) Atlus/Koei
Silent Hill 2 (2001) Konami/Konami
Silent Hill 3 (2003) Konami/Konami
Silent Hill: Homecoming (2008) Double Helix Games/Konami
Spore (2008) Maxis/EA
S.T.A.L.K.E.R. - Shadow of Chernobyl (2007) GSC Game World/THQ
Star Wars: The Force Unleashed (2008) LucasArts/LucasArts
Star Wars: Knights of the Old Republic (2003) Bioware/LucasArts

Stranglehold (2007) Midway/Midway
The Bourne Conspiracy (2008) High Moon/Sierra
The Darkness (2007) Starbreeze/2K
The Elder Scrolls IV: Oblivion (2006) Bethesda/2K
The Legend of Zelda: Twilight Princess (2006) Nintendo/Nintendo
The Lord of the Rings Online (2007) Turbine/Midway
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth (2004) EA/EA
The Lord of the Rings: The Two Towers (2002) Stormfront Studios/EA
Thief: Deadly Shadows (2004) Ion Storm/EA
Timeshift (2007) Saber Interactive/Sierra
Tomb Raider (1996) Core Design/Eidos
Uncharted – Drake's Fortune (2007) Naughty Dog/SCE
Undying (2001) DreamWorks Interactive/EA
Wall-E (2008) Heavy Iron Studios/THQ
Warhawk (2007) SCEA/SCE
Wipeout 2097 (1996) Psygnosis/ Psygnosis
XIII (2003) Ubisoft/Ubisoft

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Titelbild: ASSASSIN'S CREED (PC), Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2008; Screenshot des Autors

Abb. Alone01-10: ALONE IN THE DARK (Xbox 360), Eden Games/Atari, 2008; Screenshots des Autors

Abb. Assassin01-35: ASSASSIN'S CREED (Playstation 3), Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2007; Screenshots des Autors

Abb. Bioshock01-13: BIOSHOCK (Xbox 360), Irrational Games/2K, 2007; Screenshots des Autors

Abb. Bourne01-10: THE BOURNE CONSPIRACY (Xbox 360), High Moon/Sierra, 2008; Screenshots des Autors

Abb. Blink01-03: BLINK (DVD), New Line Home Video, 1994; Screenshots des Autors

Abb. Branigan01: Grafik des Autors nach einer Vorlage aus Branigan: *Point of View in Cinema* (1984, S. 99), vereinfachte Darstellung

Abb. Children01-11: CHILDREN OF MEN (DVD), Universal, 2006; Screenshots des Autors

Abb. Condemned01-45: CONDEMNED 2: BLOODSHOT (Playstation 3), Monolith/SEGA, 2008; Screenshots des Autors

Abb. Copied01-41: THE MAN WHO COPIED (DVD), Trigon-Film, 2003; Screenshots des Autors

Abb. Crank01-28: CRANK (DVD), UFA/Universum Film, 2006; Screenshots des Autors

Abb. Darkness01-39: THE DARKNESS (Playstation 3), Starbreeze/2K, 2007; Screenshots des Autors

Abb. Dejavu01-02: DÉJÀ VU (DVD), BuenaVista, 2006; Screenshots des Autors

Abb. Doom01-06: DOOM (DVD), Universal, 2005; Screenshots des Autors

Abb. Doom3-01-06: DOOM 3 (PC), id/Activision, 2004; Screenshots des Autors

Abb. Elephant01-06: ELEPHANT (DVD), Kinowelt, 2003; Screenshots des Autors

Abb. Eye01-52: THE EYE (GIN GWAI) (DVD), Highlight, 2002; Screenshots des Autors

Abb. Fallo1-04: THE FALL (DVD), Sony Pictures, 2006; Screenshots des Autors

Abb. Fatal01-03: Fatal Frame II: Crimson Butterfly – DIRECTOR'S CUT/PROJECT ZERO 2 (Xbox), Tecmo/Microsoft, 2004; Screenshot des Autors

Abb. Gearso1-15: GEARS OF WAR (Xbox 360), Epic/Microsoft, 2006; Screenshots des Autors

Abb. Geisto1-02: GEIST (Gamecube), n-Space/Nintendo, 2005; Quelle: mobygames.com

Abb. GTAo1-08: GRAND THEFT AUTO IV (Xbox 360), Rockstar North/Rockstar, 2008; Screenshots des Autors

Abb. Hazeo1-05: HAZE (Playstation 3), Free Radical/Ubisoft; Screenshots des Autors

Abb. Hellboyo1-03: HELLBOY II: THE GOLDEN ARMY (DVD), Universal, 2008; Screenshots des Autors

Abb. Jerichoo1-04: CLIVE BARKER'S JERICHO (Xbox 360), Mercury Steam/Code-masters, 2007; Screenshots des Autors

Abb. Malkovicho1-03: BEING JOHN MALKOVICH (DVD), Universal, 1999; Screenshots des Autors

Abb. Marso1-03: THE EYES OF LAURA MARS (DVD), Sony Pictures, 1978; Screenshots des Autors

Abb. Messiaho1: DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC: ELEMENTS (Xbox 360), Arkane Studios/Ubisoft, 2008; Screenshots des Autors

Abb. Metroido1-11: METROID PRIME 3: CORRUPTION (Wii), Retro Studios/Nintendo, 2007; Quelle: mobygames.com

Abb. MGSo1-02: METAL GEAR SOLID (Playstation), Konami/Konami, 1998; Quelle: mobygames.com

Abb. Midnighto1-10: THE MIDNIGHT MEAT TRAIN (DVD), Lions Gate, 2008; Screenshots des Autors

Abb. Millenniumo1-12: MILLENNIUM ACTRESS (DVD), UFA, 2001; Screenshots des Autors

Abb. Mirroro1-04: MIRROR'S EDGE (Xbox 360), Dice/EA, 2008; Screenshots des Autors

Abb. Obliviono1-04: THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (Xbox 360), Bethesda/2K, 2006; Screenshots des Autors

Abb. Overclockedo1-09: OVERCLOCKED - EINE GESCHICHTE ÜBER GEWALT (PC), House of Tales/Lighthouse Interactive, 2007; Screenshots des Autors

Abb. Requiemo1-14: REQUIEM FOR A DREAM (DVD), Highlight, 2000; Screenshots des Autors

Abb. Ruleso1-37: THE RULES OF ATTRACTION – DIE REGELN DES SPIELS (DVD), Concorde, 2002; Screenshots des Autors

Abb. Scaphandre01-29: LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON (DVD), Pathé, 2007;

Screenshots des Autors

Abb. Sunshine01-04: SUNSHINE (DVD), Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2007; Screenshots des Autors

Abb. Suspicion01-08: UNDER SUSPICION – MÖRDERISCHES SPIEL (DVD), Splendid, 2000; Screenshots des Autors

Abb. Tenebres01-04: L'ÂGE DES TÉNÈBRES – DAYS OF DARKNESS (DVD), Studio Canal, 2007; Screenshots des Autors

Abb. Timeshift01-02: TIMESHIFT (Xbox 360), Saber Interactive/Sierra, 2007; Screenshots des Autors

Abb. Vegas01-16: RAINBOW SIX: VEGAS (Xbox 360), Ubisoft Montreal/Ubisoft, 2006; Screenshots des Autors

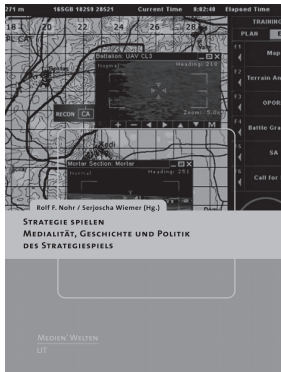
Abb. Wanted01-05: WANTED (DVD), Universal, 2008; Screenshots des Autors

Zum Abschluss: einige (sehr) knappe Danksagungen

Ich danke meinen Prüfern Prof. Dr. Jens Schröter und Prof. Dr. Rainer Leschke.

Außerdem (in alphabetischer Reihenfolge): Julia Filies, Marcus Hahn, Thomas Hensel, Thorsten Kaufmann, Jürgen Kühnel, Britta Neitzel, Rolf F. Nohr, Timo Schemer-Reinhard, Erhard Schüttpelz, Nadine Taha

... und **Anja**.



Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hg.):

Strategie Spielen.

Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels

Das Spielerische ebenso wie das Strategische haben Konjunktur. Dies manifestiert sich in medialen Spielanordnungen, die zunehmend politische, wissenschaftliche, militärische und ökonomische Handlungsfelder und Diskurse durchdringen. Offenbar materialisiert sich strategisches Denken und Handeln bevorzugt in der Form des Spiels. Nicht allein im Schachspiel oder im klassischen Kriegsspiel finden sich enge Verbindungen von Spiel und Strategie, sondern auch in Trainingsprogrammen für Manager, in Stadt- und Geschichtssimulationen oder in aktuellen Computerprogrammen, die im Bereich der Terrorismusbekämpfung zum Einsatz kommen. Damit ist das Strategiespiel mehr als »nur« ein Spiel, es ist längst ein Bestandteil gesellschaftlicher Steuerungstechniken. Es dient der Entscheidungsfindung in kritischen Situationen, es soll das Denken schulen und fordert uns zur Selbstoptimierung auf und zur Adjustierung an gesellschaftliche Handlungsschemata, Normen und Ideologien. Strategiespiele suggerieren Kontrolle, Regierbarkeit und den Erfolg (in der Politik, im Beruf, im Sport) durch »richtiges« Denken.

2008, 272 S., 24.90 E, br., ISBN 978-3-8258-1451-9

Die Schriftenreihe Medien´Welten existiert seit 2004 im LIT-Verlag Münster und wird editorisch betreut von Dr. Rolf F. Nohr. Die Reihe versucht interessante und innovative Auseinandersetzungen mit der Medienkultur zu versammeln. In Fallstudien und »Probefahrungen« untersucht die Schriftenreihe den genealogischen und archäologischen Kontext, innerhalb dessen sich die kulturellen Praktiken der Medien entfalten. Die einzelnen Beiträge der Reihe erforschen Medien als komplexe und sozial wirksame Formationen, in denen unterschiedlichste Formen von Wissen produktiv werden können. Somit vollzieht sich in dieser Fokussierung auch eine deutliche Wende weg von hierarchischen und institutionell geprägten Modellen der Medienfunktionalität hin zu einem Verständnis der Medien als in

**Matthias Bopp / Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer
(Hg.):**

Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung

Kein anderes Computerspiel-Genre wird in der Öffentlichkeit so kontrovers diskutiert wie Shooter-Spiele. In der politischen und pädagogischen Rhetorik ist seit einiger Zeit sogar von ›Killerspielen‹ die Rede. Dieser Band will einen Beitrag zum Verständnis dieser umstrittenen Spielformen leisten. Dabei geht es den hier versammelten Aufsätzen nicht allein um die Frage der möglichen ›Wirkungen‹ gewalthaltiger Spiele wie etwa Doom, Quake, Half-Life, GTA oder Counterstrike. Es geht darüber hinaus auch um die wissenschaftliche Analyse konkreter Spielformen, um Einsichten in die Ästhetik populärer Spiele sowie um die Frage nach den Diskursen, Ausdrucksformen und sozialen Gemeinschaften, die Shooter als Phänomene der zeitgenössischen audiovisuellen Kultur kennzeichnen. Damit gibt der Band einen Einblick in die Vielfalt aktueller Ansätze der Computerspielforschung und macht dadurch die Konturen eines noch jungen Forschungsfeldes anschaulich. Berücksichtigt werden beispielsweise, pädagogische, psychologische, kunst- und kulturwissenschaftliche, ethnologische, diskursanalytische und medientheoretische Zugangsweisen.

2009, 416 S., 39.90 E, br., ISBN 978-3-643-10189-1



Matthias Bopp / Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hg.)

SHOOTER
EINE MULTIDISZIPLINÄRE EINFÜHRUNG



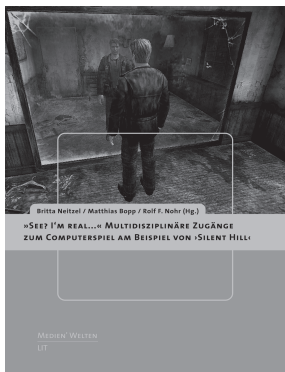
MEDIAN'WELTEN
LIT

sozialen und subjektiven Bedeutungen, Politiken und Handlungsformen eingebetteten Systemen.

Weitere Informationen unter:

[http://www.nuetzliche-bilder.de/
medienw.html](http://www.nuetzliche-bilder.de/medienw.html)

<http://www.lit-verlag.de/reihe/mewe>



Britta Neitzel / Matthias Bopp / Rolf F. Nohr (Hg.)
»See? I'm real...« Multidisziplinäre Zugänge
zum Computerspiel am Beispiel von »Silent Hill«

»See I'm real...«. Computerspiele sind mittlerweile ein wichtiger Bestandteil der populären Kultur und stehen zunehmend im Fokus wissenschaftlicher Forschung. Dieser Band bietet zum ersten Mal im deutschsprachigen Raum einen breiten multidisziplinären Blick auf dieses junge Forschungsfeld und zeigt, wie stark sich »Game Studies« inzwischen ausdifferenziert haben. Berücksichtigt werden dabei medienwissenschaftliche, pädagogische, literaturwissenschaftliche, informationstheoretische, historische und ökonomische Zugangsweisen. Um Differenzen und Gemeinsamkeiten der aktuellen Forschungslandschaft deutlich zu machen, konzentrieren sich alle Beiträge auf eine populäre Spielserie - Silent Hill - und lenken dabei zugleich den Blick auf das Computerspiel im Allgemeinen.

Mit Beiträgen von Matthias Bopp, Frank Degler, Steffan Grünvogel, Benno Grützmacher, Andreas Lange, Jörg Müller-Lietzkow, Britta Neitzel, Rolf F. Nohr, Markus Rautzenberg, Gunnar Sandkühler, Karla Schmidt, Richard Wages, Steffen P. Walz, Serjoscha Wiemer und Andreas Wolfensteiner.

3., unveränderte Auflage (2004/2005/2010),
 256 S., 24.90 E, br., ISBN 3-8258-8374-4

VORANKÜNDIGUNGEN

Herbert Schwaab:
 Erfahrung des Gewöhnlichen –
 Stanley Cavells Filmphilosophie als
 Theorie der Populärkultur

Sebastian Scholz / Fabian Lettow /
 Alexander Pinto (Hg.):
 BildKONtext.
 Zur politischen Verfasstheit des Medialen

Ralf Adelmann:
 Visuelle Kulturen der
 Kontrollgesellschaft.
 Zur Popularisierung digitaler und videogra-
 fischer Visualisierungen im Fernsehen

Rolf F. Nohr

»Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel«

Machen uns Computerspiele zu Amokläufern? Machen sie uns schlauer? Sind sie konfigurations-, dissidente oder neoliberale Handlungsanleitungen? Auf alle Fälle »wirken« Computerspiele. Sie sind »sublime Objekte«, deren Besonderheit in ihrem spezifischen Gebrauchsangebot begründet liegt. Die Annahme dieses Buches ist es, dass Computerspiele weitaus verborgener, unterschwelliger und weitgreifender wirken als es populäre Debatten behaupten. Computerspiele sind Ideologie- und Diskursmaschinen, die Bedeutungen, Wissensformationen und Normen in einer Gesellschaft gleichzeitig umwälzen wie auch stabilisieren. Die Frage, die in diesem Buch im Vordergrund steht, ist, wie das digitale Spiel als Teil des Mediums Computer und als Teil der Gesellschaft beschrieben werden kann, aber auch, wie es seine kulturelle »Gemachtheit« verschleiert und »unmittelbar« wird.

2008. 304 S., br., 24,90 E., ISBN 978-3-8258-1679-7



Matthias Bopp:
Computerspiele. Eine medienpädagogische Analyse (A.T)

Gunnar Sandkühler:
Das historisierte Computerspiel als fixiertes, reaktives Stegreiftheater

Britta Neitzel:
Gespielte Geschichten? Narration und visueller Diskurs in Computerspielen

Hilde Hoffmann:
Fernsehen und politisches Ereignis.
Die Medialisierung von »Wende« und »Wiedervereinigung« (A.T.)

Bereits erschienen:

Judith Keilbach, Alexandra Schneider (Hg.)

Fasten your Seatbelt! Bewegtbilder vom Fliegen

2009, 208 S., 24.90 EUR, br., ISBN 978-3-643-10053-5

Heike Klippel (Hg.)

»The Art of Programming«. Film, Programm und Kontext

2008, 296 S., 24.90 EUR, br., ISBN 978-3-8258-1323-9

Judith Keilbach

Geschichtsbilder und Zeitzeugen. Zur Darstellung des Nationalsozialismus im Bundesdeutschen Fernsehen

2008, 304 S., 24.90 EUR, br., ISBN 978-3-8258-1141-9

Andrea Seier

Remediatisierung. Die performative Konstitution von Gender und Medien

2007, 176 S., 19.90 EUR, br., ISBN 978-3-8258-0234-7

Markus Stauff

»Das neue Fernsehen«. Machtanalyse, Gouvernementalität und Digitale Medien

2006, 304 Seiten, 24.90 EUR, br., ISBN 3-8258-7802-3

Michael Glasmeier / Heike Klippel (Hg.)

»»Playtime« – Film interdisziplinär. Ein Film und sieben Perspektiven«

2006, 144 S., 19.90 EUR, br., ISBN 3-8258-8375-2,
Farbinnenteil

Rolf F. Nohr (Hg.):

Evidenz - »...das sieht man doch!«

2005, 288 S., 19.90 EUR, br., ISBN 3-8258-7801-5

An welchem Hebelpunkt kann eine Analyse der Wechselwirkungen zwischen zeitgenössischen Filmen und Computerspielen ansetzen? Existiert so etwas wie *Gamic Cinema* oder *Cinematic Gaming*?

First Person Perspectives ist ein formästhetischer Vergleich – entlang der Kategorie Point of View – zu einer Reihe zentraler Fragen zum intermedialen Verhältnis von Film und Computerspiel: Inwieweit sind die subjektive Kamera im Film und der First-Person-Avatar im Computerspiel vergleichbar? Wie beeinflussen sich filmische Dramaturgien und spielerische Funktionslogiken? Wieso funktioniert eine subjektive Perspektive einerseits als Spektakel, andererseits als reflexives Element?



ISBN 978-3-643-10788-6



9 783643 107886