

Henriette Heidbrink; Jürgen Sorg

Dazwischen. Zur Mesodimension der Medien

2009

<https://doi.org/10.25969/mediarep/13208>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Heidbrink, Henriette; Sorg, Jürgen: Dazwischen. Zur Mesodimension der Medien. In: Ingo Köster, Kai Schubert (Hg.): *Medien in Raum und Zeit. Maßverhältnisse des Medialen*. Bielefeld: transcript 2009, S. 85–105. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13208>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://doi.org/10.14361/9783839410332-004>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>

Dazwischen. Zur Mesodimension der Medien

Spätestens seit den 1990er Jahren vollziehen sich die ästhetischen Trends der Unterhaltungsmedialität in einem sehr engen Wechselverhältnis zueinander. Angestoßen werden diese Entwicklungen vor allem durch die vielfältigen Konvergenzprozesse und ökonomischen Wiederverwertungsstrategien. Dabei leisten vor allem der technologische und ökonomische Strukturwandel einen entscheidenden Beitrag: Während die rasante Effizienzsteigerung computerbasierter Datenverarbeitung zunehmend die enorme computertechnologische Adaption massenmedialer Materials ermöglicht, motiviert das Zusammenwachsen verschiedener medialer Produktions- und Distributionsprozesse verstärkt die gattungsübergreifende Zirkulation medialer Formen wie auch die Übernahme und Neuformierung etablierter Formate.

Einher gehen damit insbesondere auch Veränderungen und Durchmischungen konventionalisierter medialer Praktiken: Zu jedem Hollywoodfilm etwa erscheint heute zeitgleich das Computerspielpendant für Konsole, PC und Mobiltelefon. Und auch die Computerspiele selbst muten zunehmend filmisch an. Sowohl die audiovisuelle Gestaltung der fiktionalen Spielwelten wie auch die *nicht-interaktiven Cutszenes*¹ orientieren sich heute auffällig an den konventionalisierten filmischen Darstellungsformen. Auf DVDs wiederum werden die Filme nicht nur mit Hintergrundinformationen und anderen Zusatzmaterialien angereichert, sondern die DVD gestattet den Nutzern gar den Eingriff in die ästhetische und narrative Struktur der Filme, indem beispielsweise zwischen unterschiedlichen Kameraeinstellungen gewählt und mit verschiedenen Plotstrukturen *gespielt* werden kann.² Auf einzelnen Plattformen und Geräten können Mediennutzer heute verschiedenste Informations- und Unterhaltungsangebote nutzen, wie beispielsweise im Internet surfen, Fernsehen und Filme schauen, Spiele spielen, mit Freunden chatten oder via IP-Verbindung telefonieren. Zweifellos irritieren diese Entwicklungen dabei nicht nur die kulturell etablierten

1 Eine *Cutscene* bezeichnet eine nicht-interaktive Filmsequenz in Computerspielen, die zu Expositions Zwecken, zur Forcierung der narrativen Progression, zur Informationsvermittlung, zu Tutorialzwecken, zur Normativierung des Spielgeschehens usw. funktionalisiert wird. Zur Form und Funktion der Cutscene vgl. auch Sorg/Eichhorn: „Playwatch – Mapping Cutscenes“.

2 Alternative Szenen und Enden gehören mittlerweile zum Standard von DVDs. Zudem wird zusätzliches oder bestehendes Filmmaterial in diversen Kleinspielformen realisiert (Distelmeyer: „Spielräume“). In der DVD-Version von *Final Destination 3* etwa kann der Nutzer auswählen, welche Figur wann ausscheiden soll oder nicht, und so gleichsam in Grenzen auch die Handlungsführung bestimmen.

Schemata der Medienproduktion und -distribution, sondern gleichsam auch die der Medienrezeption und -nutzung nachhaltig und tiefgreifend.

Gegenwärtig konkurrieren verschiedenste Medienindustrien um das Budget desselben Publikums. Und so überrascht es wenig, dass in Medienproduktionen Attraktionsformen unterschiedlichster medialer Provenienz übernommen werden, um damit an bestehende mediale Seh-, Hör- und Nutzungspraktiken anzuknüpfen. Ihren prägnantesten Ausdruck finden diese Entwicklungen derzeit in den Mediendispositiven des Computerspiels und des massenattraktiven Spielfilms: Computerspiele lehnen sich verstärkt an Filmgenres an, ihre ästhetische Ausstattung wird komplexer und die spiellogische Levelstruktur weicht zunehmend einer narrativen Dramaturgie der Missionen. Im Spielfilm wiederum werden immer öfter Genre Grenzen überwunden; Klang- und Bildformen werden spektakulärer, und die etablierten Formen des Erzählens geraten zunehmend exzentrischer. Kurzum: Computerspiele werden *narrativer* und Spielfilme *spielerischer*.

Diese skizzierten Wechselverhältnisse lassen sich allerdings trotz aller Ähnlichkeit der ästhetischen Oberflächen beider Medien nur schwer auf einen Begriff bringen. Denn die Spiellogik des Computerspiels und die Erzähllogik des Spielfilms markieren derart unterschiedliche Handlungs- und Funktionszusammenhänge, dass die gemeinsame Basis für eine vergleichende Analyse keineswegs auf der Hand liegt.³ Die analytischen Schwierigkeiten liegen dabei vornehmlich in der Beziehung zwischen den Kategorien *Spiel* und *Erzählung*.⁴ Man kann diesen Schwierigkeiten entgehen, indem man beide Kategorien nicht mehr medienontologisch – etwa als greifbare Entitäten des Medialen – auffasst, also als *das* Spiel oder *die* Erzählung, sondern sie stattdessen als abstrakte *Funktionsperspektiven* im Rahmen kulturell flexibler *Formenrepertoires* bestimmt.⁵ Es

3 So verarbeiten Erzählungen und Spiele etwa *Zeit* auf unterschiedliche Weise, haben ein unterschiedliches Verhältnis zur *Kausalität* und fordern unterschiedliches *Rezeptions- und Interaktionsverhalten* heraus.

4 Im Computerspieldiskurs ist dies vor allem in der so genannten Narratologie-Ludologie-Debatte deutlich geworden (vgl. z.B. Aarseth: „Game Studies“; Aarseth: „Genre Trouble“; Eskelinen: „Gaming Situation“). Trotz intensiver Anstrengungen, das Verhältnis zwischen Spiel und Erzählung im Computerspiel in allgemeinen Modellen zu erfassen, hat sich bisher keine überzeugende medienwissenschaftliche Position herauskristallisiert. Auch die filmwissenschaftlichen Analysen belassen es bis auf wenige Ausnahmen (vgl. einige Beiträge in Leschke/Venus: Spielformen im Spielfilm) bisher bei einer summarischen Markierung spielaffiner Erzählstrategien im zeitgenössischen Film (vgl. Felix: „Ironie und Identifikation“; Bleicher: „Zurück in die Zukunft“).

5 Der hier angesprochene und im Folgenden skizzierte Ansatz geht auf die Arbeiten des Teilprojekts *Mediennarrationen und Medienspiele* des Siegener Forschungskollegs *Medienumbrüche* zurück. Vor dem Hintergrund der sich aktuell vollziehenden Umstrukturierung des Mediensystems durch den allumfassenden Prozess der Digitali-

geht also nicht darum, ob es *Spiele* oder *Erzählungen* gibt und welche eindeutigen Merkmale sie aufweisen, sondern es sollen *spielerische* und *erzählerische* Verwendungsweisen von Medienangeboten sowie etablierte und innovative *Spiel-* und *Erzählformen* beobachtet werden, die in den Medienangeboten mehr oder weniger frei kombinierbar sind.

Im Folgenden werden wir also zunächst essentialistische Unterscheidungen auf einer Makroebene des Medialen als Dimension einzelner Mediengrenzen – etwa denen *des* Spiels oder *der* Erzählung – zurückstellen und stattdessen die *medialen Formen* bzw. die *Formenrepertoires* adressieren, aus denen einzelne Medienangebote zusammengesetzt sind. Diese Perspektivierung konstituiert nicht nur einen eigenen Objektbereich, sondern gleichsam eine mediale Größendimension *eigener Art*. Mediale Formen tauchen zwar *in Medien* auf, es handelt sich prinzipiell aber um *transmedial* beobachtbare Strukturen. Denn Spiel- und Erzählformen und die damit korrespondierenden Rezeptionsmodi lassen sich gattungsübergreifend beobachten: nicht nur in Computerspielen und Spielfilmen, sondern auch in Literatur, Comic, Theater usw.⁶ So realisiert etwa jeder Krimi – ganz gleich ob als Film oder Roman – Rätselformen, die sich als Spielformen beschreiben lassen. In Spielzusammenhängen wiederum, wie beispielsweise in Brettspielen, lassen sich spezifische Figuren und Handlungsmotive als Erzählformen modellieren, etwa wenn Spielfiguren zusätzlich zu ihrer ikonographisch identifizierbaren Gestaltung erzählerisch eingebunden werden, indem Spielziele zu narrativen Handlungszielen werden („Eroberer!“ oder „Rette die Welt!“). Einzelne Medienangebote fungieren aus dieser Perspektive dann als Bedingungs-hintergrund medialer Formen, die diese aber keineswegs vollständig determinieren. Spielformen bleiben auch in Erzählungen Spielformen, und Erzählformen im Spiel Erzählformen.

Mediale Formen weisen freilich auch Gestaltqualitäten auf, die an die Sinne appellieren. Wie Petra Gehring in ihrer Analyse des Formbegriffs deutlich macht, ist die Rede von Formen nicht „von der Idee des Figurativen“⁷ zu lösen. Mediale Formen sind ästhetische Gebilde, die aus *Zeichen und formalästhetischen*

sierung werden hier Hybridisierungsprozesse von Spiel- und Erzählformen sowie Formentwicklungen und -dynamiken unter dem Stichwort „Medienmorphologie“ analysiert (vgl. u. a. Leschke: „Mittelmaß und andere Größen“; Venus: Masken der Semiose).

6 Vgl. z.B. zu Figurenkonzepten in den Medien als Formphänomene: Heidbrink/Leschke: Formen der Figur in Künsten und Medien.

7 Gehring: „Evidenz des Rechts“, S. 28. Für Gehrings Formbegriff heißt es weiter, dass dieser als ein Etwas fungiert, „das sich als Etwas (und nicht nur als Operation) gibt und zeigen kann, ein Etwas mit Umrissen, das erstens eine erfahrbare Außengrenze und zweitens eine Lokalisierbarkeit im Modus der Draufsicht verspricht“ (ebd., S. 41). Zum Formbegriff in der Medien- und Kulturanalyse siehe auch: Leschke/Venus: Ästhetik und Medialität der Form.

Merkmale (Bilder, Töne, Texte) zusammengesetzt sind. Sie weisen jedoch, wie es im Folgenden am konkreten Gegenstand zu zeigen gilt, im Gegensatz zum Zeichen eine höhere Ordnungsstruktur auf.⁸

Die gegenwärtigen medienästhetischen Trends markieren zunächst nicht nur einen Wandel medialer Praktiken, sondern gleichsam auch einen Wandel medienanalytischer Herausforderungen. Die formästhetischen Strukturen, um die es hier geht, konstituieren nicht zuletzt eine eigene Größendimension, die alternative Beobachtungsroutinen erfordert. Begreift man etwa die Perspektivierung von Mediengrenzen bzw. Medienentitäten und die Perspektivierung der Zeichen- und Symbolstrukturen medialer Angebote als Perspektivierungen medialer Maßverhältnisse, dann ließe sich erstere als *Makro*-Dimension und letztere als *Mikro*-Dimension des Medialen bzw. der Medien modellieren. Die Dimension der medialen Formen, die eben unterhalb der *Makro*dimension des einzelnen Medienangebots und oberhalb der *Mikro*dimension der Zeichensysteme firmieren, markiert insofern eine Dimension des *Dazwischen* als *Mesodimension der Medien*. Den Strukturen medialer Formen korrespondiert somit eine spezifische Skalierungsoperation. Und erst diese ermöglicht es, den analytischen Blick auf medienübergreifende Phänomene zu lenken, um so etwa die formästhetischen Verflechtungen und Durchdringungen unterhaltungsmedialer Angebote zu erfassen.

Insofern hier mediale Formen als Dazwischen einer Makro- und Mikrodimension der Medien modelliert werden, soll die Perspektive auf diese Mesostrukturen massenmedialer Angebote zunächst vor dem Hintergrund der Makro- und Mikro-Perspektiven reflektiert und skizziert werden, um diese dann im Anschluss am Beispiel der medialen Spielform des *Handicap* zu konkretisieren. Einige Überlegungen zum Begriff der medialen Form schließen die vorangehenden Ausführungen ab.

Makro-Mikro-Meso

Um die anfangs skizzierten intermedialen Verschränkungen und die Hybridisierungstendenzen von Spiel- und Erzählformen im gegenwärtigen Computerspiel und im Spielfilm zu beschreiben, erweisen sich die etablierten *Makro*- und *Mikro-Perspektiven*, so unsere These, als zu kurz greifend. So führt etwa die Perspektivierung der Makro-Dimension einzelner Medienangebote vor allem dazu, das massenmediale Angebot als *einzelnes* Objekt bzw. Werk in den Blick zu nehmen.

8 Semiotische Prozesse werden durch mediale Formen gewissermaßen amplifiziert und so der Reflexion überhaupt erst zugänglich. Semiologisch betrachtet handelt es sich bei medialen Formen um eine mediale Semiose zweiter Ordnung (vgl. Venus: Masken der Semiose).

Aus dieser Perspektive ist dann auch die Form des jeweiligen Einzelwerks nur als einzelne, individuelle Form relevant, dessen Analyse wiederum vor allem zu einer Konkurrenz unvereinbarer *Interpretationen*⁹ und folglich zu „unversöhnliche[n] Identitäten“¹⁰ führt. Diese philologische Analysepraxis bedarf zudem Material, das Neues, Besonderes und Abweichendes verhandelt oder darstellt, um interpretative Bemühungen überhaupt erst herauszufordern. Das massenmediale Material realisiert allerdings qua Definition sehr selten bemerkenswerte Abweichungen, die in einem aufwändigen Verstehens- und Deutungsakt angeeignet werden müssen. Aus philologischer Sicht bietet die narrative und ästhetische Gestaltung des Massenmaterials daher meist nur wenig Interessantes. Für das Computerspiel gilt dies ohnehin, zumindest für die der philologischen Praxis zugänglichen narrativen und ästhetischen Strukturen ebenso wie für die narrativen Topoi, Stoffe und Motive, die in Computerspielen verarbeitet werden.¹¹ Das *Spielerische* hingegen bleibt in dieser Perspektive oftmals unbeachtet, denn die medialen Nutzungspraktiken des Computerspiels – anders als im massenattraktiven Film – zeichnen sich ohnehin nur in sehr geringem Maße als interpretative Akte aus¹², an die eine wissenschaftliche Praxis anschließen könnte: Computerspiele werden nicht interpretiert, sondern gespielt.¹³

9 Zur Kritik interpretativer Analysepraxis vgl. Leschke: „Verstehen und Interpretieren“ sowie Rusch: „Autopoiesis – Literatur – Wissenschaft“, S. 385ff. Für Rusch verhindert die interpretative Praxis gar Systematisierungen von operationalem Wissen, da sie ein enzyklopädisch-additives Prinzip für literaturwissenschaftliches Wissen erzwingt: „Das durch die Anfertigung einer Interpretation eines Textes T von einer Person P erworbene operationale Wissen ist allein für die Person P und für diese Person allein für den Text T signifikant“ (ebd., S. 387).

10 Vgl. Leschke: „Zwischenraum um Durchzuschauen“.

11 Die narrative und ästhetische Gestaltung im Computerspiel ist nicht per se trivial, vielmehr fehlt bisher das philologische Instrumentarium, um vor dem Hintergrund spielerischer Praxis ihre ludische Funktionalität in den Blick zu nehmen.

12 Auch die von Mathias Mertens vorgeschlagene Computerspielhermeneutik setzt nicht auf eine bereits etablierte Praxis einer vorwissenschaftlichen Beschäftigung mit dem Computerspiel auf. Vielmehr handelt es sich um eine Adaption traditioneller philologischer Praktiken (vgl. z. B. Mertens/Meißner: *Wir waren Space Invaders*).

13 Die gerade auch computerspielwissenschaftliche Notwendigkeit, Spiele zu spielen, haben die Vertreter der Ludologie immer wieder gefordert. Zwar markierte das Spielerische des Computerspiels den elementaren Gegenstand der Forschung, dafür wurde das Erzählerische vernachlässigt. Neuere Ansätze betonen zwar den Doppelcharakter des Computerspiels zwischen Spiel und Erzählung (vgl. z. B. Juul: *Half Real*), operieren aber immer noch auf einem makromedialen Niveau: Es geht zwar nicht um einzelne Vertreter dieser Gattung, doch aber um die Gattung als solche. Es handelt sich hier vornehmlich um Wesensbeschreibungen, die sich einem medienontologischen Zugriff verdanken und gattungsübergreifende Strukturen somit nicht erfassen können.

Für die Perspektive auf die medialen Formen des massenmedialen Materials ist diese Gleichförmigkeit und Eindeutigkeit der Makrodimension allerdings kein Problem. Ganz im Gegenteil, denn die medialen Formen entspringen geradezu der Logik massenmedialer Produktions- und Rezeptionsweisen, die keine Werkeinheiten mehr kennt. Anders als bei künstlerisch ambitionierten *Werken*, die als *singuläre Formen* unter einem wie auch immer gearteten Innovationsimperativ funktionieren müssen, handelt es sich bei den *massenmedialen Formen* um redundante, immer wiederkehrende Partialstrukturen. Und als diese sind mediale Formen im Gegensatz zu den Objekten der Interpretation „nicht nur unauffällig, sondern sie geraten geradezu zu Repräsentationen von Normalität und Vertrautheit“¹⁴.

Auch in der medialen Mikro-Dimension der Zeichen- und Symbolsysteme ist man mit dem Problem konfrontiert, dass der Blick auf minimal aggregierte, unzählige Kleinstteile keine eindeutigen Regeln ihrer Synthese verrät. Auch die allgegenwärtige „Gier nach Sinn“¹⁵ – so Roland Barthes – kann dem *Rauschen* der Texte kein Ende setzen. Die Probleme, die sich bspw. bei der Figurenanalyse ergeben können, lassen sich an Barthes Bemühungen zeigen, die Figur einer entsprechenden Struktur zuzuordnen:

It will – perhaps – be the grammatical categories of the person (accessible in our pronouns) which will provide the *key to the actional level*; but since these categories can only be defined in relation to the instance of *discourse*, not to that of *reality, characters*, as *units of the actional level*, find their *meaning* (their intelligibility) only if integrated in the third level of description, here called the *level of Narration* (as opposed to Functions and Actions).¹⁶

In der narratologischen Debatte hat bspw. Margolin versucht, einen semiotischen Code zu entwickeln, der die Charakterisierung von Figuren samt ihrer Handlungen reguliert.¹⁷ Er kommt allerdings selbstkritisch zu dem Schluss, dass insbesondere psychologische Inferenzen – bspw. die Bedeutung von Mimik oder Gesten – in hohem Maße voneinander divergieren können und sich in polyvalenten Fällen gar nicht vollständig dekodieren lassen.¹⁸

Insbesondere im Hinblick auf komplexe Medienprodukte ist mittlerweile deutlich geworden, dass einzelne Zeichen zwar in Bezug auf ihre Denotata hin

14 Leschke: „Mittelmaß und andere Größen“, S. 4.

15 Barthes: *Das Reich der Zeichen*, S. 95.

16 Barthes: „Introduction to the Structural Analysis of Narratives“, S. 109 (Hervorh. i. O.).

17 Vgl. Margolin: „The Doer and the Deed“, S. 207.

18 Ebd., S. 210.

untersucht werden können, doch letztlich hat man es stets mit unterschiedlichen Stufen semiotischer Aggregation zu tun, die vor allem in Erzählungen und Spielen nicht auf der Ebene kleinster einzelner Zeichen erfasst werden können.¹⁹

Die medialen Formen, die hier angesprochen sind, lassen sich folglich weder als Werk- noch als Zeicheneinheiten, weder anhand hermeneutischer noch semiotisch-strukturalistischer Perspektiven medienwissenschaftlicher Praxis sinnvoll erfassen. Es bedarf daher einer konsequenten Umstellung²⁰ der Beobachtungsroutinen und der medienwissenschaftlichen Analysepraxis:

Erstens ist die *Sinnkonstruktion* als konkretes Ziel hermeneutischer Praxis für das *Massenmaterial* zu verabschieden. Denn die für interpretative Bemühungen notwendigen hermeneutischen Differenzen finden sich hier verhältnismäßig selten, da Darstellungs-, Ausdrucks- und Attraktionsformen massenmedialer Angebote eben weniger der Logik künstlerischer Praktiken als der ökonomischer folgen. Was bleibt, ist entweder – systemtheoretisch formuliert – ein weder erreichbar- noch beschreibbarer *Sinnhorizont*, der funktionierende Varianten auf Basis vollzogener Anschlüsse allenfalls auf ein hypothetisches Telos ausrichtet. Oder es bleibt, empirisch gesehen, ein psychisches Korrelat – die empirische Literaturwissenschaft nennt es „Kommunikat“²¹ –, das durch das Medienangebot beim Rezipienten entsteht. *Zweitens* wird die Suche nach Originalität und Einzigartigkeit auf die Suche nach Ähnlichkeiten, Gleichförmigkeiten und Analogien umgestellt.²² Und *drittens* wird die Idee einer allumfassenden Zeichenstruktur bestehend aus kleinsten Teilchen, die sich anhand grammatischen Wissens aufschlüsseln ließen, verabschiedet. Denn *Mediale Formen* sind zwar Partialstrukturen, und sie bestehen auch aus medialen Zeichen, also Bildern, Texten und Klängen – aber sie entfalten ihr Wirkungspotenzial eben als Form, also als *bestimmte Relation* einzelner Zeichen. Daher ist das Zerlegen in Elemente wenig zielführend, kommt es doch in erster Linie auf den Grad der Prägnanz an, den

19 Für eine kleine Kritik an semiotischen Code-Modellen in den 1960er und 1970er Jahren und ihr Verhältnis zu Erzählstrukturen siehe Jannidis: *Figur und Person*, S. 46f. Vgl. auch Metz: „Probleme der Denotation im Spielfilm“; Peters: „Die Struktur der Filmsprache“.

20 „Der Gegenstand ist nicht wie bisher zu interpretieren, sondern funktional zu vergleichen“ (Leschke: „Mittelmaß und andere Größen“, S. 3).

21 Die empirische Literaturwissenschaft unterscheidet auf Angebotsseite weiterhin *Kommunikatbasen*, verstanden als lautliche, bildliche oder grafische Strukturen, die sich in Medienangeboten wiederum durch *Kommunikateigenschaften* thematischer, stilistischer, referentieller und anderer Art ausgestattet finden (vgl. Schmidt: *Kognitive Autonomie und soziale Orientierung*, S. 173f).

22 Die Suche nach konstanten oder sich entwickelnden Formen bspw. anhand von Poetiken, Dramaturgien oder Darstellungskonventionen ist nichts Neues. Für die Tradition der Formalästhetik siehe bspw. Arnheim: *Kunst und Sehen*. Für die Filmwissenschaft die *neoformalistische Filmanalyse* (z. B. Thompson: *Breaking the Glass Armor*).

eine Form aufweist, und dieser entsteht durch die *Interrelation* einzelner Zeichen. Zudem wird die Prägnanz von Formen in hohem Maße von der Figur-Grund-Relation²³ determiniert. Diese Kontextabhängigkeit der Form lässt sich ebenfalls nicht durch eine Analyse einzelner Zeichen beschreiben, sondern entsteht durch die Differenz der Zeichenrelation vor einem Hintergrund.

Das Handicap als Spiel- und Erzählform

Um nicht in der Abstraktion zu verharren, soll am Beispiel des Computerspiels *ICO*²⁴ aus dem Jahr 2001 im Folgenden die funktionale Einbettung und die Verschaltung von Spiel- und Erzählformen am Beispiel der medialen Form des Handicaps²⁵ exemplarisch erläutert werden.

Die Verschaltung spielerisch-performativer und erzählerisch-darstellender Formen im Computerspiel markiert hierbei geradezu die spezifische Besonderheit des Computerspiels. Durch seine empirische Performanz wird der Spieler gewissermaßen zum Träger der auf dem Bildschirm dargestellten Handlungen. Das spezifisch Neuartige des Computerspiels liegt somit in der Virtualisierung des Spielfeldes²⁶, dessen szenische Konkretisierung durch die Implementierung

23 Die Figur-Grund-Relation bezeichnet den wahrnehmbaren Kontrast, den Figur (Form) und Hintergrund bilden; die kohärenzbildende Struktur der Form determiniert folglich in hohem Maß die Differenz zu einem anders formatierten Hintergrund. Als klassisches Beispiel aus dem Bereich der Wahrnehmungspsychologie sei auf die 1915 veröffentlichte ‚Rubinsche Vase‘ des dänischen Psychologen Edgar John Rubin verwiesen, deren F-G-Relation ein Kippphänomen darstellt: Sie zeigt einerseits eine weiße Vase auf schwarzem Grund; zugleich bildet der Umriss der Vase die Schattenrisse zweier schwarzer Gesichtsprofile vor weißem Hintergrund.

24 *ICO* (Sony 2001).

25 Ein Handicap bezeichnet dabei zunächst prinzipiell jegliche Art von Nachteil, sei er körperlich, sozial oder auch biologisch. Das „Handicap-Prinzip“ nach Amotz Zahavi besagt, dass wer sich ein Handicap leisten kann und dennoch im Wettbewerb mit Konkurrenten erfolgreich abschneidet, von seiner Umwelt als besonders leistungsstark wahrgenommen wird; Vergeudung und Verschwendung würden demnach als glaubwürdige Zeichen für Überschuss verstanden (vgl. Zahavi: *Mate Selection*). Im Sport ist es etwa als Kennzahl bekannt, welche die Spielstärke eines GO-, Schach-, Golf- oder Polo-Spielers numerisch erfasst. Derart operationalisiert können verschiedene Spielstärken qua Handicap gegeneinander aufgerechnet werden, so dass der faire Wettbewerb unterschiedlich starker Spieler möglich wird.

26 „Während in konventionellen Spielen das Spielgeschehen sich gleichsam in Griffnähe der Spielenden vollzieht [...], sind im Computerspiel die Spielenden vom Spielfeld getrennt“ (Venus: „Du sollst nicht töten spielen“, S. 71f.). Aus dieser dispositiven Anordnung ergibt sich der für das Computerspiel charakteristische Doppelcharakter: „das Spielgeschehen ist in Computerspielen [...] doppelt gegeben, einerseits als empirische Performanz der Spielenden, andererseits als audiovisuell dargestelltes Verhalten vir-

narrativer Formen realisiert wird. So verwirklicht fast jedes Computerspiel seine Spielherausforderungen in einem narrativierten fiktionalen Raum und ermöglicht so dem Spieler, in quasi-filmische Welten einzugreifen und an ihnen teilzunehmen. Er kann Figuren wie *Lara Croft*, *Max Payne* oder *Kratos* führen, lenken, suchen und sammeln lassen und mit grafisch mehr als ansprechendem Spielgerät wie Fahrzeugen und allerlei Waffen – z. B. der Anti-Gravity-Gun – in riesigen fiktionalen Spielwelten von San Andreas bis hin zu Mitteleuropa verschiedenste Handlungen wie Schießen, Fahren, Kämpfen usw. ausführen. Nicht zuletzt finden sich diese Handlungen erzählerisch derart gerahmt, dass sich hieraus Motivationskräfte entwickeln können, die das Spielgeschehen bzw. die Spielhandlungen maßgeblich prägen und vorantreiben: Gar Nintendos Spielprinzip des *Rette die Prinzessin*²⁷ hat – freilich in radikalen Variationen – bis in aktuellere Produktionen überlebt. So auch in Sonys Computerspielproduktion *ICO*.

In *ICO* übernimmt der Spieler die Steuerung einer als kleiner gehörnter Junge dargestellten Figur namens *Ico* (vgl. Abb. 1). Ziel des Spiels besteht darin, die Figur *Ico* aus einem Labyrinth zu führen, das sich in der fiktionalen Spielwelt als eine Art mittelalterliche Burganlage konkretisiert findet. Gleich zu Beginn des Spiels wird dem Spieler eine weitere Figur zur Seite gestellt: eine als junges Mädchen dargestellte Figur namens *Yorda* (vgl. Abb. 1). Mit ihr verwirklicht sich in *ICO* neben der zentralen Spielherausforderung, das Labyrinth durch Lösen verschiedener raumcodierter Rätsel zu durchwandern, eine weitere Herausforderung: Es gilt, *Yorda* durch die Spielwelt mitzuführen und sie zudem vor Gegnern zu beschützen.²⁸ Mit der Figur der *Yorda* realisiert sich in

tueller Objekte“ (ebd., S. 72, Hervorh. i. O.), also als physikalisch-phänomenologisches „Hier-und-Jetzt“ und als symbolisch-konstituiertes „Dort-und-Dann“ (ebd., S. 72).

27 Vgl. Fuller/Jenkins: „Nintendo and New World Travel Writing“.

28 Die spielerischen Herausforderungen finden sich dabei narrativ durch eine konventionelle Abenteuerhandlung gerahmt: Der in einer verlassenen Burg gefangene *Ico* befreit sich und später auch *Yorda* aus ihren Verliesen, um dann gemeinsam aus der Burganlage zu fliehen, die von einer magischen Königin geschützt wird. Erschwert wird ihre Flucht durch verschiedene Fallen und Rätsel sowie durch die von der Königin ausgesandten Schattenwesen, die *Yorda* in ihre Gewalt zu bringen versuchen. Bei *ICO* handelt es sich um ein so genanntes Action-Adventure, das sich vor allem dadurch auszeichnet, dass die narrative Gesamthandlung eine wichtige Rolle spielt, da die Spielhandlungen durch die Kopplung an die narrative Progression weitgehend linear verlaufen. Dieses Genre zeichnet sich insbesondere auch durch einen explorativen Spielmodus aus: Es geht darum Räume zu erkunden, um dort entscheidende Hinweise zu finden, die ihrerseits die Spiel- und gleichsam die Erzählhandlung vorantreiben. Bei dem Vergleich von Computerspielen mit Reiseberichten (travelogues) bemerken Fuller und Jenkins treffend: „Trips to Oz or Narnia or through the looking glass, adventures in Middle Earth, or quests for the Grail all seem to center as much on the movements of characters through space as on the larger plot goals that motivate and give shape to those movements“ (Fuller/Jenkins: „Nintendo and New World Travel Writing“, S. 65).

ICO eine Handicapform, die durch ihre spielerisch-narrative Verschaltung nicht nur dramaturgische Funktionen für die Progression des Erzählzusammenhangs übernimmt, sondern gleichsam ludische Funktionen, indem sich für den Spieler neue attraktive Herausforderungen ergeben.



Abb. 1: *Yorda* und *Ico*, Screenshot aus *ICO*, 2001.

Die Handicapform verfügt, sowohl in Erzähl- als auch in Spielzusammenhängen, über eine lange Formtradition und ist auch motivgeschichtlich keine Unbekannte: Helden kämpfen trotz zahlreicher Verletzungen, Fahrzeuge fahren trotz Schäden, Kinder und Frauen werden getragen oder an die Hand genommen; ihre genuine Heimat hat diese Form ganz offensichtlich in der Plot-Sphäre von *Flucht* und *Rettung* (vgl. Abb. 2).

In Erzählzusammenhängen übernimmt das Handicap häufig retardierende Funktion: Es kostet die Kraft des Helden, seine Bewegungen sind verlangsamt, sein Bewegungsradius ist eingeschränkt (vgl. Abb. 2). Die narrative Integration eines Handicaps ist dabei auf ein entsprechend motiviertes Umfeld angewiesen: So muss die Bedeutung einer Handlung im Hinblick auf einen Zweck oder ein Ziel definiert sein.²⁹ Aus diesem Grund bietet sich das Handicap speziell für monovalente und explizite Erzählungen an, innerhalb derer der Prozess einer vorwärts gerichteten Handlung eng an die Erwartungen eines bestimmten Ergebnisses geknüpft ist.³⁰

Die erfolgshemmenden Gadgets oder Figures wirken sich dabei innerhalb einer Sequenz zumeist auf den mit entsprechender Fallhöhe ausgestatteten Helden aus, so dass auf Seiten der Rezeption mit Effekten zu rechnen ist, die vom Publikum gemeinhin als *spannend* bezeichnet werden sollen: Man hofft, dass es *Roger O. Thornhill* (Cary Grant) trotz *Eve Kendall* (Eva Marie Saint) (Abb. 2) an

29 Zum Konzept des „telischen Handelns“ vgl. Grodal: *Moving Pictures*, S. 123.

30 Vgl. ebd., S. 148.



Abb. 2: Handicap-Form in North by Northwest.

seiner Hand gelingt, in der notwendigen Geschwindigkeit durch den Wald zu laufen und so seinen Feinden zu entkommen.³¹

Im Computerspiel finden sich zahlreiche Varianten der Handicapform, die dort insbesondere dazu dienen, *Levelstrukturen* und dadurch eine spieldramaturgische Steigerungslogik zu realisieren: So können Spielvollzüge durch neue Hindernisse, neue Spielfeldlogiken und stärkere Gegner schlicht erschwert und in eine qualitative Abfolge gestellt werden. Handicapformen dienen fast immer dazu, die Schwierigkeitsstufen erforderlicher Spielhandlungen und -eingaben³² während des Spielverlaufs anzupassen oder zu erhöhen, um die Spielherausforderung attraktiv zu halten.

Während in vielen Computerspielen jeder Anstieg der Schwierigkeit bzw. jeder Levelübergang gleichsam einen Bruch der narrativen und ästhetischen Plausibilität realisiert – beispielsweise indem man beim virtuellen Durchlaufen von Räumen mit seiner Figur auf immer neue und stärkere Gegner trifft, ohne dass dies in irgendeiner Weise narrativ motiviert wäre³³ –, zeigt sich in *ICO* die Handicapform verdeckt: Sobald man die spielerische Herausforderung gemeistert hat, *Yorda* aus ihrem Käfig zu befreien, setzt eine *Cutscene* ein, die das dramaturgische *Boy-meets-Girl*-Schema in einer Art *Hänsel-und-Gretel*-Variante

-
- 31 Das Publikum reagiert auch somatisch: Es wippt nervös mit den Füßen und fiebert mit.
- 32 Dies gilt durchaus für alle Formen von Spielherausforderung: zeitkritische, entscheidungskritische und konfigurationskritische Herausforderungen. Vgl. zu den verschiedenen Handlungsdimensionen auch Pias: *Computer – Spiel – Welten* (S. 4, Hervorh. i. O.): „*Zeitkritisch* ist die Interaktion im Gegenwärtigen von Actionspielen: Sie fordern *Aufmerksamkeit* bei der Herstellung zeitlich optimierter Selektionsketten aus einem Repertoire normierter Handlungen. *Entscheidungskritisch* ist die Navigation durch ein Zuhandenes in Adventurespielen: Sie fordern optimale Urteile beim Durchlaufen der Entscheidungsknoten eines Diagramms. *Konfigurationskritisch* ist die Organisation eines Möglichen in Strategiespielen: Sie fordern *Geduld* bei der optimalen Regulierung voneinander abhängiger Werte“.
- 33 In fast jedem Action-Adventure findet sich diese Form der Leveldramaturgie. Dies stellt allerdings kein Problem dar, da narrative Formen ebenso wie Rahmenhandlungen im Computerspiel vor allem hinsichtlich ihrer ludischen Funktionalität entscheidend sind. Ästhetische und narrative Diskontinuitäten bilden gleichsam feste Bestandteile des Computerspiels: Speicherpunkte, Game-Overs, Menüs, Statusmarker, Bild-in-Bild-Informationen, Geo-Karten etc., die hinsichtlich der narrativen Plausibilität oder fiktionalen Phänomenologie durchgehend Brüche realisieren, markieren wesentliche Formen des Computerspieldispositivs. Erst in jüngster Zeit beobachtet man zunehmend Anstrengungen, narrative und ästhetische Diskontinuitäten durch den massiven Import narrativer Formen zu minimieren, beispielsweise indem mit verschiedenen Fiktionalitätsebenen operiert wird, um so etwa den *Game Over* erzählerisch zu plausibilisieren (z. B. in *Assassin's Creed* oder in *The Darkness*), oder indem auf HUD (Head-Up-Displays) und Statusanzeigen verzichtet wird etc.

aufruft³⁴: Zwei Kinder in einem Kerker – was liegt da näher als gemeinsam zu fliehen (vgl. Abb. 3a und b)?

Das Interessante an *ICO* besteht allerdings in erster Linie darin, dass mit der Figur *Yorda* eine Handicap-Funktion realisiert wird, die einen entscheidenden Beitrag zu den rezeptiven Effekten des Spiels leistet: Das Handicap wird also auf der Darstellungsebene als identifizierbare Figur realisiert, die aber nur selten Agent- bzw. Subjektfunktionen übernimmt, z. B. indem sie Hinweise auf die Lösungen von Rätseln gibt. Stattdessen stellt sie ein hinderliches aber notwendiges Mitbringsel dar, das zu weiten Teilen die Spielvollzüge erschwert, gleichsam aber erst Levelübergänge ermöglicht. Denn nur mit *Yorda* an der Hand, lassen sich einige Räume im Spiel überwinden. *Yorda* ist also Elixier und Handicap zugleich.



Abb. 3a und b: *ICO*'s Figureninventar: *Ico* und *Yorda*, Screenshots aus *ICO*, 2001.

So erzeugt das Spiel *ICO* anhand der *Handicap-Figur Yorda* zunächst einen Anstieg der Spielschwierigkeit: *Yorda* zieht immer mehr Schattenwesen an, vor denen der Spieler bzw. die Figur *Ico* sie retten muss (Abb. 4a und b), und immer häufiger muss man *Yorda* zurücklassen, um in anderen Räumen Rätsel zu lösen, um sie dann später wieder abzuholen. Hier zeigt sich ein zentrales Strukturmerkmal des Handicaps: Es gehört – anders als die gegnerischen Evil-Forces – zum protagonistischen Prinzip dazu und ist an den Helden bzw. das Spieler-Avatar gebunden. *Ico* und *Yorda* mögen als zwei figurale Entitäten erscheinen, letztlich gehören sie spielloogisch betrachtet zu einer Handlungsdimension.³⁵

In der Handicap-Form fallen nicht nur *Oberfläche* und *Strukturpotenzial* zusammen, sondern die Angebotsseite, also das Dargestellte, verweist auch stets auf potenzielle rezeptive Anschlüsse und damit auf eine Art *Psychologie der Form*. Die dominanten Formen eines Medienangebots stimulieren insbesondere über ihr strukturbildendes Potenzial auch psychische Reaktionen des Publikums oder der Spieler, indem sie Erwartungen erzeugen und selbige befriedigen oder frus-

34 *Yorda* wendet sich direkt an *Ico*, sie spricht auch mit ihm – es handelt sich jedoch um asiatische Schrift-Zeichen, die im Gegensatz zu *Icos* Sprachbeiträgen nicht ins Deutsche übersetzt werden; auch bleibt unsicher, ob *Yorda* versteht, was *Ico* sagt.

35 Zur synekdochischen Beziehung zwischen verschiedenen Handlungsdimensionen siehe auch Sorg: „Enter the Games of Death“, S. 351ff.

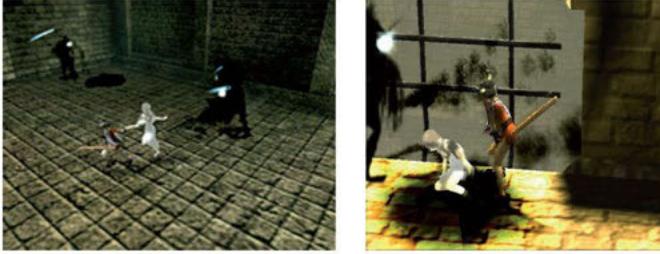


Abb. 4a und b: Schattenwesen bedrohen *Yorda*, Screenshots aus *ICO*, 2001.

trieren. Der US-amerikanische Schriftsteller, Literatur- und Kommunikations-theoretiker Kenneth Burke bemerkt in seinem 1931 veröffentlichten Aufsatz *Psychology of Form*: „[F]orm is the creation of an appetite in the mind of the auditor, and the adequate satisfying of that appetite“³⁶. Das ist vor allem der Fall, wenn eine tendenzielle Deckung der struktur-logischen Implikation einer Form und der originären Struktur des Medienangebots vorliegt, in das eine spezifische Form integriert wird. Folglich gelingt die konsequente Integration des Handicaps in *ICO* so überzeugend, weil im Boy-meets-Girl-plus-Flucht-Plot die Hindernisse von Anfang an narrativ motiviert sind, so dass mit dem Handicap *Yorda* die ludische Valenz adäquat reguliert werden kann.

Und genau dieses Ineinandergreifen der ludischen und narrativen Anteile der Handicap-Form in *ICO* stimuliert zugleich rezeptive Konsequenzen, die jenseits des genuinen Spielerfolgs liegen. So wird rezeptionsseitig eine enge Bindung des Spielers an *Yorda* erreicht, die vor allem auch dadurch Unterstützung erfährt, dass *Yorda* eben nicht nur Handicap ist, sondern gleichsam die Frau des Romance-Plots und entscheidendes Werkzeug des Spiels. Diese Bindung des Spielers über seinen Avatar an die Figur *Yorda* hat ohne Zweifel auch emotive Valenz: An einem Punkt des Spiels, am Tor und der Brücke zur Freiheit, stürzt *Ico* ab und lässt *Yorda* zurück. Ab hier ist nicht mehr die Flucht Ziel des Spiels und Dramas, sondern die Rettung *Yordas*.

All of a sudden the adventure has taken on a new attitude. We thought freedom was the aim of this quest. But if that is true the boy is not helping himself by running back into the prison. Now we realize escape is not the object of the game. There has all along been another, less apparent object which commands greater priority. That object is the bond between the two children.³⁷

Und so werden nicht nur die weiteren Spielhandlungen narrativ motiviert, sondern gleichsam auch emotiv stimuliert:

36 Burke: „Psychology of Form“, S. 21.

37 Eliot: „Talking ICO“.

What [the game; HH/JS] really appeals to is our desire to get back to a friend – the desire to banish the horrible solitude which her absence has imposed upon us.³⁸

Aus der Eigenart der Handicapform resultiert also zuerst einmal ein erhöhter spielerischer Aufwand; wird der Spieler diesem langfristig gerecht, verleiht das Investment dem Handicap allerdings auch einen erhöhten Wert. Die stete Anstrengung bewirkt so letztlich intensivierete Bindung:

This satisfaction [...] at times involves a temporary set of frustrations, but in the end these frustrations prove to be simply a more involved kind of satisfaction, and furthermore serve to make the satisfaction of fulfillment more intense.³⁹

Analytische Potenziale der Mesodimension

Die in den vorangegangenen Ausführungen skizzierten morphologischen Beziehungen zwischen Spiel- und Erzählformen verdeutlichen zweierlei: Es geht bei der Analyse medialer Formen zum einen um die Beobachtung der Hybridisierungsformen zwischen Spiel und Erzählung und zum anderen um eine Strukturanalyse der funktionalen Effekte ihrer Integrationsleistungen. Mediale Formen markieren dabei eine Determinante eigener Art.

Die Mesoebene der Medien verweist dabei nicht nur auf einen neuen medienwissenschaftlichen Objektbereich, sondern verlangt gleichsam einen neuen methodologischen Zugang zu diesen Strukturen. Im Gegensatz zu den singulären Formen, die vor allem in der makromedialen Perspektive hermeneutischer Praxis relevant werden, benötigen die medialen Formen kein Subjekt: Sie brauchen weder die Einheit des Werkes oder den genialen Autor im Hintergrund noch einen Sinn entfaltenden Rezipienten im Vordergrund.

Das Funktionspotenzial dieser Formen entfaltet sich vielmehr erst im Vergleich zu anderen Formen. Die morphologische Perspektive ist folglich vor allem dadurch gekennzeichnet, dass sie *Relationen* und funktionale Äquivalenzen in den Blick nimmt. Es handelt sich also nicht um Subjekt-Objekt-, sondern um Objekt-Objekt-Beziehungen; um Analogie-Beziehungen, die ihr qualitatives Maß im Prinzip der Selbstähnlichkeit finden. Diese Selbstähnlichkeit folgt aber eben nicht dem Identitätsprinzip, sondern es handelt sich um die Selbstähnlich-

38 Ebd.

39 Burke: „Psychology and Form“, S. 21.

keit von Strukturen, deren Identität durch Rekursivität garantiert wird. Diese Konstitution des Objektbereichs ist das Resultat eines Analogiedenkens, als „ge-regelte Identifikation von [auf den ersten Blick; HH/JS] Verschiedenem“⁴⁰, wie Karen Gloy dies treffend beschreibt. Für Karen Gloy lässt sich darüber hinaus das Analogiedenken „geradezu als Symptom der Moderne bezeichnen“⁴¹. Und treffend beschreibt sie gleichsam die Praxis dieser Denkform:

Seine logische Artikulation findet das qualitative Maß im Prinzip der Selbstähnlichkeit. Hierbei handelt es sich nicht um das gewöhnliche Identitätsprinzip im Sinne der Gattungsidentität, d. h. der Sich-Selbst-Gleichbleibendheit der Gattung und Art bei deren Spezifikation im dihairetischen System [...]. Gemeint ist vielmehr im Rahmen des analo-gischen Denkens [...] die Selbstähnlichkeit von Strukturen, mit der eine – gegebenenfalls bis zur Unähnlichkeit reichende – modifizierte Identität gemeint ist, die durch Rekursivität garantiert wird. D. h. eine bestimmte Struktur bleibt innerhalb einer gewissen Bandbreite trotz Vergrößerung oder Verkleinerung, Streckung oder Zusammenziehung, Falzung oder einer sonstigen Veränderung erhalten und stellt somit eine modifizierte Iteration dar.⁴²

In der Konsequenz tritt der hier skizzierte *relationale Formbegriff* der Massenmedi- en zuerst einmal neben den substantialistischen Formbegriff und rückt somit in die Nähe systemtheoretischer Beschreibungen des Kunst- und Literaturgesche- hens. Die morphologische Beziehung zwischen Medien und Formen ist von der Luhmannschen Medium/Form-Unterscheidung allerdings abzugrenzen: Prob- lematisch ist bei Luhmann weniger die bereits seit Beginn der Theorie sozialer Systeme eingübte paradoxe Denkform des re-entrants von Unterscheidungswert- en in die Unterscheidung selbst⁴³, sondern vielmehr das Zusammenfallen von Sinn, Medium und Form – also die Aussage, „daß auch das Medium Sinn selbst eine Form ist“ und „[d]ie Form Sinn mithin Medium und Form zugleich [ist]“⁴⁴. So geraten die Unterscheidungsoperationen selbst zur Formbildung: „Das Pro- zessieren von Sinn läuft über die Wahl von Unterscheidungen, das heißt: von Formen“⁴⁵. Wenn aber das Unterscheiden selbst zum Formbildungsprozess

40 Gloy: „Kalkulierte Absurdität – Die Logik des Analogiedenkens“, S. 243.

41 Ebd.

42 Vgl. ebd., S. 241.

43 Wer diese nicht akzeptiert, lehnt vermutlich Luhmanns Theorie sozialer Systeme gänzlich ab.

44 Luhmann: Die Kunst der Gesellschaft, S. 174.

45 Ebd.

wird, dann wird Beobachtung zur Formbildung – und verstellt den Blick auf die sich entfaltenden Formdynamiken im Material.

Massenmediale Formen lassen sich jedoch sehr viel präziser beschreiben, wenn man Formbildung und Beobachtung trennt: Massenmediale Formen sind vor allem dadurch gekennzeichnet, dass sie redundant und über Mediengrenzen hinweg auftauchen. Mediale Formen sind nicht identisch, aber sicher wiedererkennbar; sie sind der Form nach stabil und ästhetisch enorm anpassungsfähig.⁴⁶ Zugleich sind sie bedeutungs offen – denn das Handicap als solches bedeutet zuerst einmal nichts – dennoch ziehen sie durch die Funktion, die sie innerhalb eines Medienangebots übernehmen, Konsequenzen nach sich, so dass man von Form-Logiken sprechen könnte, die allerdings keine übergreifende Formalsprache kennen. Jede Form verfügt über ihre eigenen struktur-logischen Implikationen.⁴⁷

Mediale Formen müssen in ihrer medialen Nachbarschaft in erster Linie ihre Plausibilität unter Beweis stellen: Sie sollen nicht nur im Rahmen ihrer eigenen Struktur funktionieren – also etwa als Handicap behindern –, sondern ihre Funktionalität im Rahmen der sie umgebenden ludischen oder narrativen Kohärenz beweisen:

Es zirkulieren also nicht nur Darstellungskonventionen und Bildsprachen durch das Mediensystem, sondern ebenso – quasi im Huckepackverfahren – Selbstverständlichkeiten, Logiken und Kohärenzen.⁴⁸

Die hier vorgeschlagene Mesoebene der Medien stellt also nicht nur eine Dimension im Mikro-Makro-Kontinuum dar, sondern markiert einen eigenen logischen Ort mit spezifischem Erkenntniswert, an dem sich intermediale Formdynamiken beobachten lassen. Mikro-, Makro- und Meso-Ebene stellen sich aus dieser Sicht dann nicht nur als Unterscheidungen von Größenverhältnissen des Objektbereichs dar, sondern sie konturieren den Zusammenhang zwischen drei medialen Dimensionen und damit einhergehenden medienwissenschaftlichen Praktiken, die sich nicht aufeinander reduzieren lassen: *Zeichen* (Mikro), *Form* (Meso), *Werkeinheit* (Makro).

Die Meso- bzw. Form-Perspektive, aus der Medien als Formenrepertoires zu bestimmen sind, bietet aus unserer Sicht nun einige Vorteile: Zum einen lassen sich relativ invariante transmediale Strukturen finden, so dass ein formästhetischer Vergleich unterschiedlichster Medienangebote möglich wird. Zudem werden Hybridisierungstendenzen differenter medialer Angebote beobachtbar und beschreibbar.

46 Vgl. Leschke: „Mediale Formen zwischen Intermedialität und Vernetzung“, S. 7f.

47 Vgl. Leschke: „Narrative Portale“.

48 Vgl. Leschke: „Mediale Formen zwischen Intermedialität und Vernetzung“, S. 8.

Das betrifft vor allem den Import etablierter *Elemente* – oder auch Funktionen, Problemlösungen – aus fremden Kontexten, die im eigenen Milieu dann innovativ eingeführt werden. Weiterhin lohnt sich der Blick auf die Form-Einheiten, weil ihre *Darstellung* (zeichenhaftes Angebot, Oberfläche) und werkinterne *Funktion* (Strukturpotenzial) eine bemerkenswerte Kongruenz aufweisen, denn Formen sind kohärente Einheiten mit begrenzter Funktionslast, d. h. sie tragen nicht die Darstellungs- oder Strukturlast des gesamten Medienangebots, leisten aber sehr wohl einen wichtigen Beitrag. Zudem ermöglicht das Zusammenfallen von *Darstellung* und *interner Funktion* in der medialen Form mittlerer Größe vergleichsweise präzise Aussagen über strukturelle Auswirkungen und potentielle Rezeptionseffekte, d. h. die Form-Einheiten bieten sich an, um partielle Attraktionen des Werks zu bestimmen. Und die Angebotsseite der Form verweist stets auch auf potenzielle rezeptive Anschlüsse und damit auf eine Art *Psychologie der Form*.

Mikro-Makro-Medium-Unterscheidungen markieren in unserem Verständnis inkommensurable Perspektiven des Medialen, die jeweils primär mediale Elemente oder Werke bzw. Einzelmedien adressieren. Aus der Mesoperspektive der Form lösen sich diese Entitäten des Massenmedialen allerdings tendenziell auf, denn die Formperspektive nimmt die Relationen zwischen Mikro und Makro wahr – allerdings eben nicht vor dem Hintergrund *eines Einzelmediums*. Formen tauchen zwar stets in *Medien* auf, und auch deren Funktionspotenzial lässt sich analytisch nur vor dem Bedingungshintergrund des jeweiligen Medienangebots bestimmen (wie beispielsweise die Handicapform in *ICO*). Aber nicht das einzelne Medium bildet den Gegenstand, sondern die transmedialen Formen, die sich gattungsübergreifend beobachten lassen. Aus eben dieser Perspektive lassen sich die Formprozesse und -dynamiken von Hybridphänomenen zwischen Spiel und Erzählung als Anschluss-, Kopplungs- und Transformationsprozesse von Formen beschreiben, indem die logische Inkommensurabilität von Spiel und Erzählung durch ihre Übersetzung in funktionale Äquivalenzen überwunden wird.

Literatur

- Aarseth, Espen: „Genre Trouble. Narrativism and the Art of Simulation“, in: Wardrip-Fruin, Noah/Harrigan, Pat (Hrsg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MA/London 2004, S. 45-55.
- Aarseth, Espen: „Computer Game Studies, Year One“, in: *Game Studies*, Jg. 1, Nr. 1, 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>, 10.06.2008.
- Arnheim, Rudolf: *Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges*, Berlin/New York 1954.

- Assassin's Creed (Kanada 2007, Hersteller: Ubisoft).
- Barthes, Roland: „Introduction to the Structural Analysis of Narratives“, in: *Image – Music – Text* [1966]. Essays selected and translated by Stephen Heath, London 1984, S. 79-124.
- Barthes, Roland: *Das Reich der Zeichen* [1970], Frankfurt 1981.
- Bleicher, Joan Kristin: „Zurück in die Zukunft. Formen intertextueller Selbstreferentialität im postmodernen Film“, in: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Münster 2002, S. 113-132.
- Burke, Kenneth: „Psychology and Form“, in: *Perspectives by Incongruity* [1924], Bloomington 1964, S. 20-33.
- Distelmeyer, Jan: „Spielräume. Videospiele, Kino und die intermediale Architektur der Film-DVD“, in: Leschke, Rainer/Venus, Jochen (Hrsg.): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*, Bielefeld 2007, (Medienumbrüche 22), S. 389-416.
- Eliot, Peter: *Talking ICO. An Annotation*, http://www.rose-tainted.net/ico/essays/petereliot_annotation.html, 18.06.2008.
- Eskelinen, Markku: „The Gaming Situation“, in: *Game Studies*, Jg. 1, Nr. 1, 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>, 18.06.2008.
- Felix, Jürgen: „Ironie und Identifikation. Die Postmoderne im Kino“, in: ders. (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*, Marburg 2002, S. 153-179.
- Final Destination 3* (D/USA 2006, Regie: James Wong); DVD (Warner Home Video, 2007).
- Fuller, Mary/Jenkins, Henry: „Nintendo® and New World Travel Writing. A Dialogue“, in: Jones, Steven G. (Hrsg.): *Cybersociety. Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks, CA 1995, S. 57-72.
- Gehring, Petra: „Die Evidenz des Rechts. Zur ‚Form‘ des Geltungsphänomens Recht bei Luhmann und zur Frage, was daraus für den Formbegriff folgt“, in: Rustemeyer, Dirk (Hrsg.): *Formfelder*, Würzburg 2006, S. 27-43.
- Gloy, Karen: „Kalkulierte Absurdität – Die Logik des Analogiedenkens“, in: dies. (Hrsg.): *Rationalitätstypen*, Freiburg/München 1999, S. 213-243.
- Grodal, Torben: *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition*, Oxford 1997.
- Heidbrink, Henriette/Leschke, Rainer (Hrsg.): *Formen der Figur in Künsten und Medien*, (voraussichtlich) Konstanz 2008.
- ICO* (Japan 2001, Hersteller: Sony).
- Jannidis, Fotis: *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie*. Berlin/New York 2004.
- Juul, Jesper: *Half-Real. Computer Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge 2005.

- Leschke, Rainer: „Mediale Formen zwischen Intermedialität und Vernetzung“, Siegen 2007, http://www.medienmorphologie.uni-siegen.de/content/leschke_intermedialitaet.pdf
- Leschke, Rainer: „Narrative Portale. Die Wechselfälle der Verzweigung und die Spiele des Erzählens“, in: ders./Venus, Jochen (Hrsg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne, Bielefeld 2007, (Medienumbrüche 22), S. 197-224.
- Leschke, Rainer: „Verstehen und Interpretieren“, in: Barck, Karlheinz u. a. (Hrsg.): Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden, Bd. 6: Tanz – Zeitalter/Epoche, Stuttgart 2005, S. 330-367.
- Leschke, Rainer: „Mittelmaß und andere Größen“, Siegen 2004, <http://www.medienmorphologie.uni-siegen.de/content/Medienmorph.pdf>, 18.06.2008.
- Leschke, Rainer: „Zwischenraum um Durchzuschauen“. Anmerkungen zur Paradigmenbildung in der Medientheorie“, in: LiLi, Jg. 31, Nr. 123, 2001, S. 85-103.
- Leschke, Rainer/Venus, Jochen (Hrsg.): Ästhetik und Medialität der Form, Bielefeld (im Druck).
- Leschke, Rainer/Venus, Jochen: Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne, Bielefeld 2007, (Medienumbrüche 22).
- Luhmann, Niklas: Die Kunst der Gesellschaft [1995], Frankfurt a. M. 21997.
- Margolin, Uri: „The Doer and the Deed. Action as a Basis for Characterization in Narrative“, in: Poetics Today, Jg. 7, Nr. 2, 1986, S. 205-225.
- Mertens, Mathias/Meißner, Tobias O.: Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen, Frankfurt a. M. 2002.
- Metz, Christian: „Probleme der Denotation im Spielfilm“, in: Albersmeier, Franz-Josef (Hrsg.): Texte zur Theorie des Films [1968], Stuttgart 31998, S. 321-370.
- North by Northwest (USA 1959, Regie: Alfred Hitchcock).
- Peters, Jan Marie: „Die Struktur der Filmsprache“, in: Albersmeier, Franz-Josef (Hrsg.): Texte zur Theorie des Films [1968], Stuttgart 31998, S. 371-388.
- Pias, Claus: Computer – Spiel – Welten, Weimar 2004 (Diss.), <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/37/>, 18.06.2008.
- Rusch, Gebhard: „Autopoiesis – Literatur – Wissenschaft“, in: Schmidt, Siegfried J. (Hrsg.): Der Diskurs des Radikalen Konstruktivismus, Frankfurt a. M. 1987, S. 374-400.
- Schmidt, Siegfried J.: Kognitive Autonomie und soziale Orientierung. Konstruktivistische Bemerkungen zum Zusammenhang von Kognition, Kommunikation, Medien und Kultur, Frankfurt a. M. 1994.
- Sorg, Jürgen: „Enter the Games of Death. Zur Form, Funktion und Rezeption der Kampfhandlung im Martial Arts Film“, in: Venus, Jochen/Leschke, Rai-

- ner (Hrsg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne, Bielefeld 2007, (Medienumbrüche 22), S. 331-366.
- Sorg, Jürgen/Eichhorn, Stefan: „Playwatch – Mapping Cutscenes“, in: Navigationen, Jg. 5, Nr. 1-2, 2005, S. 225-240.
- The Darkness (USA 2007, Hersteller: 2K Games).
- Thompson, Kristin: Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis, Princeton, NJ 1988.
- Venus, Jochen: Masken der Semiose. Zur Semiotik und Morphologie der Medien, Berlin 2008.
- Venus, Jochen: „Du sollst nicht töten spielen. Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspiel-Debatte“, in: Lili, Jg. 37, Nr. 146, 2007, S. 67-90.
- Zahavi, Amotz: „Mate Selection: A Selection for a Handicap“, in: Journal of Theoretical Biology, Jg. 53, Nr. 1, 1975, S. 205-214.