

## PLAYWATCH –

## Mapping Cutscenes

VON JÜRGEN SORG UND STEFAN EICHHORN

Und am Ende haben wir mit Joystick und Keyboard  
unser eigenes Märchen geschaffen.<sup>1</sup>

I

„What can possibly be the reason for cutting up the players [...] activities with close-to-parodic, B-movie-type cinematic sequences?“<sup>2</sup>, fragt sich der Medienwissenschaftler Rune Klevjer ironisch mit Blick auf die nicht-interaktiven *Cutscenes*<sup>3</sup> und als Kritik an denjenigen Computerspielforschern, für die die *Cutscene* lediglich eine ‚narrative Verunreinigung‘ des ‚Spiels‘ darstellt. Denn zum einen wartet das Gros heutiger Computerspiele zum Teil mit beeindruckenden und cineastisch anspruchsvollen *Cutscenes* auf, was nicht zuletzt verstärkt Anlass bietet, Medienangebote des Computerspiels als Träger narrativer Stoffe zu sehen<sup>4</sup>, zum anderen – und das ist das Entscheidende – nehmen *Cutscenes* als „non-interactive storytelling or scene-setting element of a game“<sup>5</sup> – eine wichtige *narrative* Funktion für die Spielherausforderungen im Computerspiel ein.

Ohne die Kernproblematik der Beziehung zwischen *Spiel* und *Erzählung* im Computerspiel, auf die Klevjer abzielt, an dieser Stelle aufzugreifen, ist zu bemerken, dass fast jedes Computerspiel seine spielerischen Herausforderungen in einem szenisch konkretisierten (fiktionalen) Raum<sup>6</sup> realisiert und sich dabei den stofflichen und ikonologischen Beständen massenattraktiver Medienformate bedient. Durch diese narrative Aufladung werden im Computerspiel so auf verschiedenen Ebenen Erzählmomente – *dargestellte* außermediale Sachverhalte – implementiert, indem ikonisch auf eine außermediale Wirklichkeit referentialisiert wird: Die zunächst als abstrakt zu bezeichnenden Spielelemente wie Spielfigur,

- 
- 1 Seeßlen, Georg/Rost, Christian: *PacMan & Co. Die Welt der Computerspiele*, Reinbek b. Hamburg 1984, S. 167.
  - 2 Klevjer, Rune: „In Defense of Cutscenes“, 2002, <http://www.uib.no/people/smrkrk/docs/klevjerpaper.htm>, 10.03.2005.
  - 3 Unter *Cutscenes* versteht man im Allgemeinen animierte oder filmische Videosequenzen, die keine Spielinteraktionen erlauben.
  - 4 Vgl. z.B. Hartmann, Bernd: *Literatur, Film und das Computerspiel*, Münster 2004.
  - 5 Hancock, Hugh: „Better Game Design Through Cutscenes (2002)“, [http://www.gamasutra.com/features/20020401/hancock\\_01.htm](http://www.gamasutra.com/features/20020401/hancock_01.htm), 15.10.2005.
  - 6 Zur ästhetischen Kategorie des Raumes im Computerspiel vgl. auch Korn, Andreas: *Zur Entwicklungsgeschichte und Ästhetik des digitalen Bildes. Von traditionellen Immersionsmedien zum Computerspiel*, Aachen 2005.

Spielzeug und -mittel, Spielfeld, Regelwerk und Spielziel – wie man sie beispielsweise aus Brettspielen oder aus Sportzusammenhängen kennt – können so zu charakteristischen Handlungsträgern („Pac-Man“, „Lara Croft“, „Marine-Soldat“), ikonisch identifizierbaren (Spiel-)Gegenständen („Basketball“, „Kettensäge“, „Anti-Gravity-Gun“), fiktionalen Spielwelten („Weltall“, „Fußballstadion“, „Monkey Island“, „San Andreas“) und deren Handlungsmöglichkeiten („Fliegen“, „Schießen“) werden, in denen motivational und absichtsvoll auf ein Ziel hin gehandelt wird („Rette die Welt“). Jede Spielhandlung im Computerspiel weist somit immer schon *narrative Momente* auf – die Ausnahme bilden freilich abstrakte Raum-, Puzzle- und Geschicklichkeitsspiele; anders formuliert: Jede Spielhandlung im Computerspiel muss als Hybrid von erzählerischen und spielerischen Momenten begriffen werden.

Das Interessante und damit einhergehende Problem der Cutscene liegt vor allem in ihrer ‚nicht-Interaktivität‘, die den *Spieler* zum *Zuschauer* macht, indem sie ihn als „reader“ anspricht: „putting the player on hold.“<sup>7</sup> Spielherausforderungen („Gameplay“) und Videosequenzen wechseln sich durch die Verwendung von Cutscenes ab, man hat es beim gegenwärtigen Computerspiel gewissermaßen mit der Verbindung verschiedener *medialer Formen* und ihren jeweiligen konventionalisierten Rezeptionsmodi zu tun – vor allem zwischen jenen des Spiels und des Spielfilms. Bei der Verbindung dieser verschiedenen Formen kommt es notwendig zum *Bruch*. Im Prozess dieser *Remedialisierung* (vgl. Bolter und Gruisin)<sup>8</sup> hat das Computerspiel einerseits eigene Formen herausgebildet, um zwischen Spielsequenzen und den Cutscenes zu vermitteln und andererseits neue funktionale Kontexte für die implementierten Formen geschaffen.

An dieser Stelle hat zunächst eine genauere Begriffsbestimmung zu erfolgen, die für die folgenden Überlegungen zentral ist: Unter *medialen Formen*<sup>9</sup> verstehen wir „kompositorische Eigenschaften von Medienangeboten, die als ‚typisch‘ für eine Klasse von Medienangeboten, ein Medienformat, erlebt werden [...]“.<sup>10</sup> Sie sind aus „Zeichen bzw. formalästhetischen Merkmalen zusammengesetzt“ und „an der Form eines Medienangebots synergetisch beteiligt[...]“.<sup>11</sup> Ein *Medienformat* bezeichnet in diesem Zuge eine *Klasse* von Medienangeboten, die ein spezifisches – historisch variables – Formenrepertoire aufweist; ein Medienangebot hingegen eine „ökonomische Verkehrseinheit der medialen Zirkulationssphäre“, die

7 Klevjer (wie Anm. 2), o. S.

8 Bolter, Jay David/Gruisin, Richard: *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge 1999.

9 Vgl. auch Leschke, Rainer: „Mittelmaß & andere Größen. Überlegungen zu den Strukturen medialer Formen (2004)“, <http://www.medienmorphologie.de/texte/Medienmorphologie.pdf>, 10.05.2005.

10 Venus, Jochen: *Masken der Semiose*, Siegen 2005 (Diss.), S. 317.

11 Ebd., S. 318.

sich durch eine „spezifische Konfiguration *medialer Formen* [auszeichnet; JS/SE], die als mehr oder weniger idealtypisches Beispiel eines *Medienformats* gilt“.<sup>12</sup>

Mittels dieser Begrifflichkeit lassen sich kompositorische Elemente wie beispielsweise die visuelle Blende als typische mediale Form des Formats Film auffassen. Diese Verbindung macht es wiederum möglich, sie im Computerspiel als remediatisierte Form zu betrachten. Eine Form jedoch, die aufgrund ihrer neu gewonnenen Funktionalität als „Refashion“ im Sinne von Bolter und Gruisin<sup>13</sup> aufgefasst, und als einleitendes Element von Cutscenes als Form des Computerspiels identifiziert werden kann.

## II

Wie bereits angedeutet ist fast jedes aktuelle Computerspiel<sup>14</sup>, ob für den heimischen PC oder für die weit verbreiteten Spiel- und ‚handheld-Konsolen‘<sup>15</sup>, als Hybrid heterogener erzählerischer und spielerischer Formen zu bezeichnen: neben Stoffen und Motiven populärer Erzählungen lassen sich u.a. *Erzählschnipsel* oder Minimalerzählungen, formalästhetische Adaptionen cineastischer Mittel, filmische Raumkonstruktionen etc. lokalisieren – auf allen wesentlichen Ebenen des *Materials* (Darstellung des Inhalts), der *Konstruktion* (logische Verknüpfung der Einheiten) sowie der *Komposition* (Konfiguration der sinnlich wahrnehmbaren Einheiten) werden durch Formübernahmen Erzählmomente realisiert.

Trotz seiner nun über vier Dekaden währenden Entwicklung scheint sich das Computerspiel immer noch in einer Phase des Ausprobierens und Experimentierens zu befinden. Zwar können durchaus stabile und konventionalisierte Spielmuster bzw. spielerische Herausforderungsdimensionen markiert und als intersubjektiv stabilisierte Medienschemata beschrieben werden,<sup>16</sup> doch aufgrund ih-

12 Ebd.

13 Bolter/Gruisin (wie Anm. 8).

14 Dies gilt Bolter und Gruisin zu folge für digitale Medien an sich: „Digital visual media can best be understood through the ways in which they honor, rival and revise linear-perspective painting, photography, film, television, and print.“ Ebd., S. 15.

15 Der Nintendo ‚Game Boy‘ (1988) war jahrelang das einzig bedeutende ‚handheld‘ auf dem Markt. Frühe Versuche wie Ataris ‚Lynx‘ (1989) oder Segas ‚Game Gear‘ (1990) waren keine ernstzunehmende Konkurrenz. Erst im Jahr 2001 folgte mit dem ‚Game Boy Advance‘ eine erfolgreiche Weiterentwicklung. Aktuell finden sich neben den Game Boy-Varianten der ‚Nintendo DS‘ (2004) sowie Sonys ‚PSP‘ (2004).

16 Ungeachtet der Menge verschiedener, sowohl wissenschaftlich als auch außerwissenschaftlich angeführten Spielgenres, lassen sich drei prinzipiell unterscheidbare Dimensionen von Spielherausforderungen anführen: 1. die Dimension der Geschicklichkeit: Hand-Auge-Koordination, Reaktion, Schnelligkeit und Präzision, 2. die Dimension der Strategie: Risiko und Rationalität, 3. die Dimension der Kombinatorik: Logik, Umgang mit Vielheit und Erinnerungsvermögen. Diese Herausforderungstypen werden je nach Computerspiel-‚Genre‘ in unterschiedlichem Maße instantiiert. Ihre idealtypische Realisierung finden sie in den von Claus Pias vorgeschlagenen Genredimensionen „Action“

rer prinzipiellen (im engen ludologischen Sinn) Gleichförmigkeit werden diese immer wieder qua narrativer Formen kaschiert und damit neu erfunden. So konstatiert Espen Aarseth treffend:

From Crowther and Woods' original *Adventure* via *Myst* and *Duke Nukem* to *Half-Life*, *Serious Sam*, *No One Lives Forever*, *Max Payne* and beyond, the gameplay stays more or less the same, the rules likewise, but the game-world [...] improves yearly (along with expanded development budgets). If not, the new games would never sell at all. [...] Take away the game-world, and what is left is literally the same game skeleton [...].<sup>17</sup>

Marketingtechnisch ist es also nur folgerichtig, wenn sich das Computerspiel konventioneller medialer Formen bedient, um so immer wieder neue ‚Spielwelten‘ zu schaffen.<sup>18</sup> Dieser Schluss ist allerdings nur durch die verkürzte Perspektive auf eine Trennung von Spiel und Erzählung möglich und verkennt das eigentliche Potential des Computerspiels. Denn durch die (technische) Möglichkeit des Computers und damit des Computerspiels, *verschiedene* Spiele – verstanden als Einheiten einzelner Spielherausforderungen – *hintereinander* zu schalten, realisiert sich bereits ein narratives Potential: Obwohl die Spielherausforderungen im Computerspiel räumlich organisiert sind – gewissermaßen als Handlungsstruktur im Raum verteilter Ereignisse<sup>19</sup> – vollziehen sich die Spielsequenzen in einer zeitlichen Abfolge. Um aber nicht den Reiz für den Spieler zu verlieren, müssen die Spielherausforderungen sich untereinander unterscheiden, denn sie laufen sonst Gefahr, in eine Entwicklungssackgasse zu geraten.

Durch Unterscheidungen im Hinblick auf Schwierigkeitsgrade kann diese Sackgasse durch eine ‚Levelisierung‘ vermieden werden. Allerdings ist so ein eigentliches *Spielende* im Sinne eines ‚Durchspielens‘ kaum zu vollziehen – eher wird es an einem bestimmten Punkt im Spiel zu Frustrationen auf Seiten des Spielers kommen.<sup>20</sup> Die Einbettung spielerischer Herausforderungen in einen narrativen Kontext sowie die Implementierung narrativer Formen bestehender Medienformate verleihen den durch die Spielhandlung realisierten Spielsequenzen

---

(Geschicklichkeit), „Strategie“ (Strategie) und „Adventure“ (Kombinatorik). Vgl. Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*, Berlin 2002.

- 17 Aarseth, Espen: „Playing Research: Methodological approaches to game analysis (2003)“, S. 4, <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>, 01.08.2004.
- 18 Nicht zuletzt aber auch, um an mediale Seherfahrungen und -gewohnheiten der Spieler anzuknüpfen. Die Übernahme bestehender Stoffe kann so auch als Marketinginstrument funktionalisiert werden. Gerade die ‚Computerspiele zum Film‘ sind vor diesem Hintergrund zu sehen.
- 19 Vgl. Kücklich, Julian: „Computerspielphilologie. Prolegomena zu einer Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien“, <http://www.playability.de/txt/csp.zip>, 10.03.2005.
- 20 Frühere Arcade Games waren so konzipiert, dass ein Spielende kaum möglich war. Lediglich der Highscore bot den Spielern die Möglichkeit, ein Feedback über die Qualität ihrer Spielhandlungen zu erhalten.

zusätzlich eine zweckhafte Ordnung; der Spieler kann sich nun mit dem Bildgeschehen identifizieren, Spielhandlungen werden so absichtsvoll und motiviert. Mertens Vergleich zwischen den frühen Computerspielen „Breakout“ (1976) und „Space Invaders“ (1978) verdeutlicht dies:<sup>21</sup>

Spieltechnisch gibt es nur wenig Unterschiede zwischen *Breakout* und *Space Invaders*. Durch die Einführung der Aliens wurde aber ein völlig anderes Spielgefühl erzeugt. Trotz aller technischen Spannung und der tollen Gefängnisstory [ein Gefangener muss versuchen, eine Mauer aus Ziegeln zu zerstören; JS/SE] blieb *Breakout* ein sehr abstraktes Geschehen. Die Aliens in *Space Invaders* dagegen, so stilisiert und grob-pixelig sie auch auftraten, waren intelligente Wesen mit einer eindeutigen Absicht, zielgerichtet, kühl kalkulierend, Verluste einplanend. Sie marschierten vor, unerbittlich, und ließen keine Sekunde Verschnauf-pause. Entweder man handelte, oder sie überrannten einen.<sup>22</sup>

Auch der Ludologe Jesper Juul erkennt an, dass das Neuartige des Computerspiels im Vergleich zu traditionellen Formen kulturell etablierter Spiele vor allem daran liegt, „that the computer manages the rules of the game (which allows for more complex gameplay) and that the *fictional aspect* [Herv. d. JS/SE] of video games play a much larger role than in traditional non-electronic games.“<sup>23</sup> Während Juuls Aussage lediglich noch auf ein Moment der Fiktionalität abzielt, unter dem das Narrative des Computerspiels anzusiedeln und zu verhandeln wäre, müsste seine Aussage dahingehend erweitert werden, die Verschaltung erzählerischer und spielerischer Momente im Computerspiel als eben solche auszuweisen.

### III

Das narrative Potential des Computerspiels wurde vor allem im Genre der *Adventure-Spiele*<sup>24</sup> und dessen Hybridgenres (*Action-Adventure*, *Role-Player-Game* etc.), denen der Großteil erfolgreicher aktueller Computerspiele zuzurechnen ist,

21 Bereits die spielerischen Herausforderungen der ersten Computerspiele waren narrativ kontextualisiert: So auch Higinbothams ‚Tennis for Two‘ (1958), auf einem Analogcomputer durch ein Oszilloskop visualisiert, der aus einem Punkt (der ‚Ball‘), der sich auf einer horizontalen über einen waagerechten Strich (das ‚Netz‘) bewegen konnte, sowie zwei weiteren waagerechten Strichen (den ‚Schlägern‘) bestand.

22 Mertens, Matthias/Meissner, Tobias O.: *Wir waren Space Invaders: Geschichten vom Computerspielen*, Frankfurt a.M. 2002, S. 59.

23 Juul, Jesper: „What is a Videogame? (Interview)“, in: Newman, James/Simons, Iain (Hrsg.): *Difficult Questions About Videogames*, Nottingham 2004, S. 32.

24 Beim Adventurespiel steht nicht die Reaktion im Mittelpunkt, sondern Entscheidungen, die an bestimmten Orten zu treffen sind: „Erstens basieren Adventurespiele auf *Karten* oder genauer: auf Orten und Wegzusammenhängen. [...] Zweitens sind Adventurespiele Geschichten in jenem basalen Sinn, daß sie einen Anfang, eine Mitte und ein Ende haben. [...] Drittens sind Adventures Serien von *Entscheidungen*, die auf Orte der Karte verteilt sind [Herv. i. O.]“; Pias (wie Anm. 16), S. 92.

funktionalisiert.<sup>25</sup> Eine explorative (Raum)Struktur und die Einteilung in verschiedene *Quests* (Aufgaben, Missionen) zeichnen das Adventure aus: das „Fortkommen des Spielers ist an die Lösung von Aufgaben und Rätseln (*puzzles*) gebunden und der zeitliche Ablauf richtet sich im Wesentlichen nach der Interaktion des Spielers.“<sup>26</sup> Die einzelnen Spielsequenzen im Adventure können durch die narrative Aufladung zu einer linearen Sequenz von ‚Textteilen‘ werden, die damit die „Darstellungsebene einer Erzählung [bildet; JS/SE], aus der sich eine Geschichte ableiten lässt.“<sup>27</sup> Cutscenes, die gewissermaßen ein Strukturelement dieses Genres bilden, dienen hier vor allem der narrativen Progression.

Die nicht-interaktiven, narrativen Intermezzi der Cutscene finden sich allerdings bereits in den frühen Computerspielen: Schon in „Pac-Man“<sup>28</sup> begegnet dem Spieler nach erfolgreichem Bestehen bestimmter Herausforderungen Zwischensequenzen, in denen „Pac-Man“ hinter Geistern herjagt (Abb. 1). Während diese ersten Cutscenes für das Spiel jedoch nur minimale narrative Funktionen einnehmen, ändert sich das bereits in „Ms. Pac-Man“<sup>29</sup> (Abb. 2). Hier wird durch die Cutscenes eine Art ‚Minimalerzählung‘<sup>30</sup> realisiert, die in einer klassischen Drei-Akt-Aufteilung vermittelt wird: ‚Act 1: They Meet‘ (Pac-Man und Ms. Pac-Man verlieben sich), ‚Act 2: The Chase‘ (Ms. Pac-Man verfolgt ihren ‚Mann‘) und ‚Act 3: Junior‘ (ein Storch bringt ein ‚Baby Pac-Man‘).<sup>31</sup>

---

25 Vgl. zu narrativen Strukturen in Adventures auch: Walter, Klaus: *Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games*, Siegen 2001.

26 Kücklich (wie Anm. 19), S. 28.

27 Hartmann (wie Anm. 4), S. 91.

28 Namco, 1980.

29 Namco, 1981.

30 „Narrative can also enter games on the level of localized incident, or what I am calling *micronarratives* [Herv. d. JS/SE]. [...] Even games which do not create large-scale plot trajectories may well depend on these micronarratives to shape the player’s emotional experience. Micronarratives may be cut scenes, but they don’t have to be. One can imagine a simple sequence of preprogrammed actions through which an opposing player responds to your successful touchdown in a football game as a micronarrative.“; Jenkins, Henry: „Game Design As Narrative Architecture“, in: Wardrip-Fruin, Noah/Harrigan, Pat: *FirstPerson – New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge, MA/London 2004, S. 118-130, hier S. 125.

31 Vgl. auch Howells, Sacha A.: „Watching a Game, Playing a Movie: When Media Collide“, in: King, Geoff/Krzywinska, Tanja (Hrsg.): *ScreenPlay – Cinema/Videogames/Interfaces*, London/New York 2002, S. 110-121, hier S. 111.

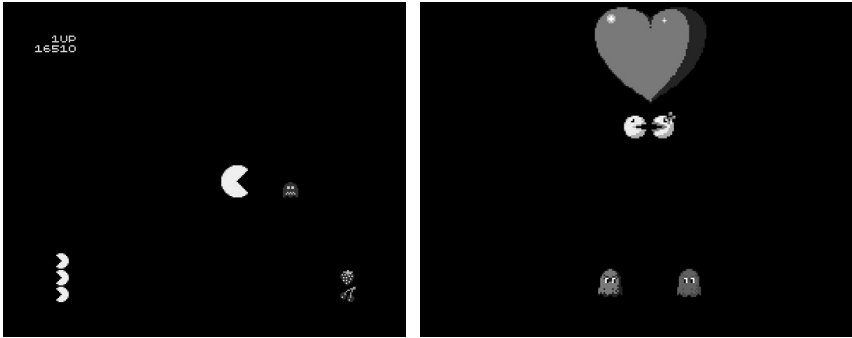


Abb. 1: Pac-Man, Namco, 1980, <http://www.mobygames.com>.

Abb. 2: Ms. Pac-Man, Namco, 1981, <http://www.mobygames.com>.

Während die frühen Cutscenes grafisch nur wenig zu bieten hatten, änderte sich dies rapide mit den computertechnologischen Entwicklungen und der damit einhergehenden Effizienzsteigerung computergestützter Bildberechnung, Datenspeicherung und -verarbeitung. Zunehmend orientierte sich das Computerspiel dabei sowohl am Film selbst als auch an seinen narrativen Formen und übernahm so cineastische Mittel in die Cutscenes.<sup>32</sup> Die prominente Definition der Cutscene als „a film in the game“<sup>33</sup> greift daher für die meisten der aktuellen Spiele. Nun werden in Cutscenes aber nicht ausschließlich Formen des Spielfilms funktionalisiert. In einigen Computerspielen bedient man sich anderer medialer Formenrepertoires. So werden beispielsweise in „Max Payne 1 und 2“<sup>34</sup> Comicelemente (vgl. Abb. 3) und in der „Baldur’s Gate“-Serie<sup>35</sup> Text und Audio in Cutscenes verwirklicht, während jene der „EA-Sports“-Serien<sup>36</sup> an Live-Sportberichterstattungen aus dem Fernsehen erinnern.

32 Bei heutigen Cutscenes ist zwischen vorprogrammierten ‚gerenderten‘ Sequenzen und so genannten ‚in-game‘-Sequenzen zu unterscheiden: Bei ersteren handelt es sich um kleine Filme, die speziell für das Computerspiel produziert werden – dabei kann sowohl mit Real-Film, als auch mit Animationstechniken gearbeitet werden. In-game-Sequenzen hingegen werden durch die ‚game-engine‘ in Echtzeit errechnet. Die ‚game-engine‘ stellt das Grundgerüst vieler Computerspiele dar. In ihr findet sich eine Programmibliothek, auf die Spieleprogrammierer zugreifen können, um wesentliche Elemente des Spiels zu definieren, die später vom Computer errechnet werden (z.B. Grafik, Sound, Steuerung, Künstliche Intelligenz etc.).

33 Hancock (wie Anm. 5).

34 Rockstar Games, 2002 und 2003.

35 Interplay Entertainment Corp., 1998, 2000, 2001.

36 Z.B. die FIFA und NBA Serien, Electronic Arts.

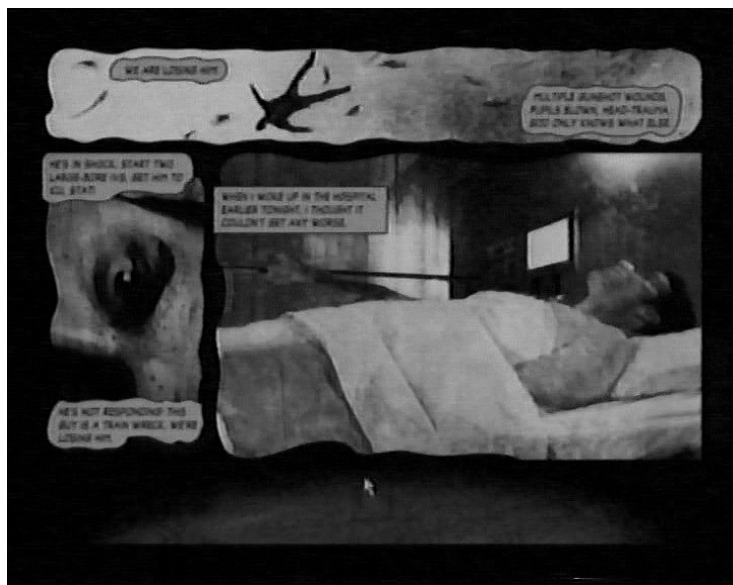


Abb. 3: *Max Payne 2: The Fall Of Max Payne*, Rockstar Games, 2003.

Wie bereits angemerkt zeigt sich die Spielfunktionalität der Cutscene – Klevjer spricht auch von einem „Gameplay of Cutscenes“<sup>37</sup> – mit Blick auf ihre narrative Funktion: „Primarily, the cutscene is there to make a game`s world more real – not just by telling a story, but also by reacting to the player, by showing him the effects of his actions upon that world and thus making both the world more real and his actions more important. The cutscene fills the role of both prequel and epilogue: showing the player what the world is like before he enters it, what needs he has to fill, what he has to work with and what he has to face, and afterwards showing what the effects of his action upon the world were, whether good, bad or both.“<sup>38</sup> Hancock schlägt folgende Typologie der Cutscene vor:<sup>39</sup>

37 Vgl. Klevjer (wie Anm. 2).

38 Hancock (wie Anm. 5). Durch die Verbindung von spielerischen mit narrativen Formen werden die (performativen Spiel-) Handlungen gewissermaßen motiviert. Hancocks Beschreibung dieser narrativen Funktionen lässt sich direkt auf Burkes „dramatische“ Pentade abbilden – Burkes Dramatismus zufolge hat jede Handlung eine Absicht („purpose“) und ein zu erreichendes Ziel. Die Handlung muss zusätzlich aber noch vollzogen werden („act“) – und zwar in einer bestimmten Umgebung („scene“), unter Verwendung bestimmter Hilfsmittel („agency“), von einem Handlungsträger („agent“): „In a rounded statement about motives, you must have some word that names the act (names what took place, in thought or deed), and another that names the scene (the background of the act, the situation in which it occurred); also, you must indicate what person or kind of person (agent) performed the act, what means or instruments he used (agency), and the purpose. Men may violently disagree about the purposes behind a given act, or about the character of the person who did it, or how he did it, or in what kind of situation he acted; or they may even insist upon totally different words to name the act itself. But be that as it may, any complete statement about motives will offer



1. *Conversation Scenes*, in denen es primär um „conversations between the player character and non-player characters“ geht.
2. *Information Dump*, die am häufigsten anzutreffende Realisierungsform, die primär der Informationsvermittlung dient. Prinzipiell kann diese Funktion für alle Cutscenes gelten. Allerdings geht es Hancock hier vor allem um die „lengthy expositions“ sowie „mission briefings“ oder „backplot explanations“. Häufig anzutreffen sind diese Cutscenes in First-Person-Shooters, beispielsweise in der „Medal of Honor“<sup>40</sup>-Serie.
3. *Scene and mood creator*, die affektive Gratifikationen beim Spieler hervorrufen sollen. Oftmals wird damit die Spielwelt exponiert.
4. Die *Cutscenes as introduction to plot or gameplay elements*, können unterschiedliche Funktionen übernehmen. Neben dem mittlerweile klassischen Tutorial, in denen Regelwerk, Handlungsmöglichkeiten, Spielfunktionalitäten von Spielzeug- bzw. Spielgegenständen etc. vermittelt werden sollen, gehört hierzu vor allem die Funktion der Plotvermittlung und der damit verbundenen Konfliktpotentiale.
5. *Reward-Cutscenes* werden vornehmlich dann dem Spieler präsentiert, wenn er ein ‚Level‘ bzw. eine Aufgabe gelöst hat.
6. *Foreshadowing-Cutscenes* deuten auf einen „dramatic conflict or event to come“ hin. Diese Form der Cutscene dient in erster Linie der Motivation des Spielers, „to play on“.<sup>41</sup>

#### IV

„Moving the game-player from gameplay to a cutscene, and back again, is always a little tricky“<sup>42</sup>, schreibt Schnitzer und weist dabei auf das Problem hin, das auf-

---

some kind of answers to these five questions: what was done (act), when or where it was done (scene), who did it (agent), how he did it (agency), and why (purpose).“; Burke, Kenneth: *A Grammar of Motives*, Berkeley 1969, S. XV. Mit Blick auf die Analyse der Erzählmomente in Computerspielen würde es sich daher anbieten, auf die Burksche Pentade zurückzugreifen. Auch Venus argumentiert, dass ein allgemeines Handlungsschema wie das Burksche die Vergleichsperspektive für Spiel- und Erzählanalysen anbieten kann. Vgl. Venus (wie Anm. 10), S. 323-324.

- 39 Hancock (wie Anm. 5); vgl. auch Kampmann Walther, Bo: „Cinematography and Ludology: Search of a Lucidography“, in: *Dichtung digital*, <http://www.dichtung-digital.org/2004/1-Walther.htm>, 10.03.2005.
- 40 Vgl. z.B. „Medal of Honor: Allied Assault“ (2002), „Medal of Honor: Pacific Assault“ (2004), Electronic Arts.
- 41 Hancock (wie Anm 5).
- 42 Schnitzer, Adam: „How to Build a Better Cutscene (2003)“, [www.gamasutra.com/gdc2003/features/20030306/schnitzer\\_01.htm](http://www.gamasutra.com/gdc2003/features/20030306/schnitzer_01.htm), 05.11.2005.

taucht, wenn das ‚Gameplay‘ durch eine Cutscene unterbrochen wird: Es bedarf einer *Vermittlung*, die sich dabei unterschiedlicher Verfahren bedient.<sup>43</sup>

In den Abbildungen 4-6 handelt es sich um jene kompositorischen Stellen im Spiel, welche den Übergang zwischen interaktiven Sequenzen und Cutscenes organisieren. Dabei ist eine gängige Praxis zu beobachten, die Cutscene durch die Veränderung der Kadrierung zum 16:9-Format einzuleiten.<sup>44</sup>



Abb. 4: *Black & White*, Electronic Arts, 2001.

In „Black & White“ beispielsweise, wird in einer Cutscene, die dem Tutorial zuzurechnen ist, über Non-player-characters (NPCs) und Texteinblendung Information zum Spielhandlung gegeben. Danach verschwinden sowohl die NPCs als auch der Text. Die Kadrierung des Bildausschnitts wird in einem weichen Übergang vom typischen Widescreenformat zum computerbildschirmgerechten 4:3 verändert. (Abb. 4)

Wenn sich nun an irgendeinem Ort in der Spielwelt etwas Bedeutendes ereignet, schiebt sich das Bild ein wenig zusammen, so dass oben und unten am Bildschirm jene schwarzen Streifen entstehen, die man vom auf Fernsehschirmen dargestellten Cinemascope-Format kennt. In „Black & White“ schafft diese zitierte Schwärze am Rand einen Kontext, der die Bilder verstehen hilft, denn sie unterscheiden sich kaum vom gewöhnlichen Blick des Spielers auf die Welt von „Black & White“.<sup>45</sup>

Eines ähnlichen Verfahrens bedienen sich auch die Programmierer von „Harry Potter“<sup>46</sup>. Allerdings wird hier die Kadrierung durch weiches Ausblenden der schwarzen Balken vollzogen. Zusätzlich signalisiert die Statusanzeige am rechten unteren Bildrand dem Spieler, dass die Cutscene beendet und das (interaktive) Spiel wieder aufgenommen wurde. (Abb. 5)

43 Schnitzer unterscheidet beispielsweise folgende Realisierungsformen: „Cutting to a different camera angle“, „Cut-ins und Cutaways“ und „Lead-ins and Hand-offs“. Vgl. ebd.

44 „A common method of separating gameplay from cut-scene is by ‚letterboxing‘ game movies.“; Howells (wie Anm. 31), S. 118.

45 Lischka, Konrad: *Spielplatz Computer: Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*, Heidelberg 2002, S. 139.

46 Electronic Arts, 2003.



Abb. 5: *Harry Potter und der Stein der Weisen*, Electronic Arts, 2003.

In *Max Payne* vermittelt eine Weißblende, abermals verbunden mit dem Wechsel der Kadrierung, zwischen Spielsequenz und Cutscene. (Abb. 6) Hat der Spieler mit seiner Spielfigur einen bestimmten Punkt in der ‚Spielwelt‘ erreicht, löst er damit automatisch die nicht-interaktive Sequenz aus.



Abb.6: *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*, Rockstar Games, 2003.

Während die Vermittlungsformen der obigen Beispiele lediglich auf einer visuellen Ebene operieren, kann gleichsam auch der *narrative* Gehalt der Cutscene als *Klammer* zwischen Spielsequenz und Cutscene vermitteln. Will man beispielsweise die durch eine Cutscene intendierte affektive Reaktion auf Seiten des Rezipienten auch über die Cutscene hinaus stabil halten, dann müssen die in der Cutscene dargestellten Handlungsakte, Szenerien, Materialien und Werkzeuge oder gerade auch die normative Aufladung von Konflikten und die daran gekoppelte Motivation und Legitimation von zu vollziehenden Anschlusshandlungen in die Spielsequenzen sinnvoll übertragen werden.

If you want a player really hate an enemy, the things that [an] enemy does must have an effect on the game too. If a weapon has been set

up to look really impressive in a cutscene, it had better kick ass in the game too.<sup>47</sup>

Entscheidend ist die *Kohärenz* der narrativen Formen im Computerspiel, in denen die Spielherausforderungen sowie im Falle der Cutscene die nicht-interaktiven Sequenzen eingebettet sind. Denn erst die „fließenden Übergänge zwischen Film und Spiel versöhnen beide Formen [...]“.<sup>48</sup>

V

Die Besonderheit des Computerspiels, seine Spielherausforderungen in einem narrativen Gewand zu präsentieren, hat im Computerspieldiskurs vor allem zwei gegenläufige Positionen hervorgebracht:<sup>49</sup> Die *Narratologie*<sup>50</sup>, die sich vornehmlich den erzählerischen Möglichkeiten des Computerspiels widmet und sich dabei der Terminologie und Methoden der Literatur- und Kulturwissenschaften bedient und die *Ludologie*<sup>51</sup>, die den *Spiel*charakter des Computerspiels betont und sich an den kanonisierten Referenztheorien von Caillois, Avedon/Sutton-Smith, Huizinga, Csikszentmihalyi und Piaget orientiert. In beiden Positionen zeigt sich das Problem, die narrativen und ludischen Momente des Computerspiels sowohl auf der kategorialen Ebene sowie auf der des Materials eindeutig voneinander zu trennen, und gerade hier scheint in gewisser Weise das Problem des gegenwärtigen Computerspieldiskurses zu liegen: Entweder sind die narrativen Formen – wie Markku Eskelinen polemisch vorbringt – als „uninteresting ornaments or gift-wrappings to games“ zu ignorieren und jede Beschäftigung ist damit lediglich „just a waste of time and energy“<sup>52</sup>, oder die Anstrengungen zielen daraufhin, beide Momente in einem allgemeinen Modell zu integrieren. Festzuhalten bleiben die steten Bemühungen, einen disparaten bzw. fragmentierten Gegenstand im Hinblick auf ein bevorzugtes Analyseinstrumentarium zu synthetisieren. Dem unklaren Verhältnis von Spiel und Erzählung wird damit allerdings keine Rechnung getragen.

---

47 Hancock (wie Anm. 5).

48 Lischka (wie Anm. 45).

49 Einen kurzen Überblick aus ludologischer Warte gibt Eskelinen, Markku: „Towards Computer Game Studies“, in: Wardrip-Fruin/Harrigan (wie Anm. 30), S. 36-44.

50 Exemplarisch für den deutschsprachigen Raum sei hier auf die Arbeit von Britta Neitzel verwiesen: Neitzel, Britta: *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*, <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/>, 01.02.2005.

51 Der Terminus ‚Ludologie‘ wurde von Espen Aarseth in die Diskussion gebracht. Aarseths Vorschlag mündet in einer dem Spiel und dem Spielen angemessenen Computerspielforschung, die sich nicht den Methoden bestehender Disziplinen bedient bzw. bedienen soll. Vgl. Aarseth, Espen: *Cybertext*, Baltimore 1997 und Aarseth (wie Anm. 17).

52 Eskelinen, Markku: „The Gaming Situation“, in: *Game Studies 1*, 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen>, 10.06.2005.

Das Computerspiel verdankt seinen Vorsprung gegenüber der wissenschaftlichen Analyse einerseits seiner vierzigjährigen Geschichte, die einer regulären Theoriearbeit von gut zehn Jahren noch weit voraus ist. Andererseits, und das sollte in den hier vorgestellten Überlegungen deutlich werden, scheint dem computerbasierten Spiel gerade jene mediale Vielfältigkeit inhärent, die sich bisher einer einheitlichen Modellierung entzieht. Diese scheint sich jedoch durch die Kategorien Spiel *und* Erzählung – die zudem noch meist wechselseitig ausschließend in Anschlag gebracht werden – kaum abdecken zu lassen.

So teilt das Computerspiel mit seiner wissenschaftlichen Reflexion sowohl Möglichkeit als auch Aporie einer neuartigen Fülle an Herangehensweisen. „In all their forms and with all their modes of delivery, digital games illustrate the commodification of the computer“. <sup>53</sup> Hinsichtlich der Beobachtung des sich des Computers und der Digitalisierung verdankenden Gegenstandes bemerkt Espen Aarseth: „Already, approaches and studies from AI/computer science to sociology and education explode the field in almost a dozen directions.“ <sup>54</sup> Während also die mannigfaltigen Ausrichtungen der Beschäftigung mit dem Computerspiel aus den Kombinationsmöglichkeiten wissenschaftlicher Fächer mit dem Gegenstand zu resultieren scheinen, gerät das digitale Spiel selbst durch die durch den Medienumbuch von analogen zu digitalen Medien möglich gewordene Neukombination medialer Inhalte in einen Erklärungsnotstand. Und zwar derart, dass es sich nicht, wie oben bereits angedeutet, zu einem Analysegegenstand synthetisieren lässt, sondern mehrere, bisher gesondert betrachtete Erscheinungsformen vermittelt und neu organisiert. Wie kann diese Polykontextualität des Computerspiels gehandhabt werden, die den Computerspielforscher Rune Klevjer dazu bringt, von einer Dualität des Computerspiels zu sprechen? „At once representation and action, reading and configuration, communication and event, mediation and play.“ <sup>55</sup>

Im Hinblick auf jene Spezifika des Computerspiels, die mit Blick auf den Bruch zwischen ‚Gameplay‘ und nicht-interaktiver Sequenzen deutlich werden, sind unseres Erachtens zwei Phänomene stark zu machen: Die *Remediatisierung* und das damit einhergehende *Umkodieren* der ursprünglichen Funktionen dieser remediatisierten Formen.

Beide lassen sich generell in der Entwicklung neuer Medien beobachten:

No medium today, and certainly no single media event, seems to do its cultural work in isolation from other media, any more than it works in isolation from other social and economic forces. What is new about new media comes from the particular ways in which they

---

53 Bolter/Gruisin (wie Anm. 8), S. 89.

54 Aarseth (wie Anm. 17), S. 1

55 Klevjer (wie Anm. 2), S. 5.

refashion older media and the ways in which older media refashion themselves to answer the challenges of new media.<sup>56</sup>

Während also die Diskussionen über adäquate Computerspielanalytik oftmals um ein Ausschlussprinzip organisiert sind, welches je nach Sichtweise spielerische oder erzählerische Momente dominieren lässt, bietet sich an dieser Stelle ein Blick auf die Remedialisierungstaktiken des Computerspiels an. Die Cutscene legt eine solche Herangehensweise nahe, da sie meist genau mit dieser Möglichkeit, der Darstellung filmischer Einschübe, spielt.

Diese Einschübe müssen, wie im Falle der Cutscene, um überhaupt erkennbar zu sein, einen Unterschied zur vorhergehenden und nachfolgenden Sequenz im Spiel bilden. Es kommt also zunächst darauf an, einen Übergang zwischen den Sequenzen zu organisieren, der als Bruch bezeichnet werden kann. Bisherige Ausführungen haben gezeigt, dass das Computerspiel eigene Vermittlungsformen hervorgebracht hat. Diese Formen sind notwendig, um im Computerspiel nach dem Prinzip der Übersummutation mehr zu sehen, als die Summe seiner Remediationen.

Die bloße Existenz der Cutscene ist unser Erachtens auch nicht lediglich aus der Perspektive einer rein ludologischen oder narratologischen Sichtweise zu betrachten; erst die Verbindung unterschiedlich operierender Medienformate bzw. deren Formen macht sie notwendig, und: Weder der Film noch das klassische Spiel benötigen sie.

Eine Analyse der Cutscene als Sequenz im Computerspiel, welches als Collage unterschiedlicher medialer Formen erscheint, hätte sich folglich weniger mit dem in der Collage Verwendeten (Film, Comic; Bild, Ton; Spiel, Erzählung) oder dessen vorwiegenden Rezeptionsmodi zu beschäftigen, sondern vielmehr mit dem Akt der Komposition und Integration dieser Sequenzen in einem kohärenten Medienangebot und den daraus entstehenden Computerspielformen.

## VI

Wie bereits mehrfach angedeutet, lässt sich am Computerspiel die Übernahme *medialer Formen* traditioneller Medienformate beobachten. Am sinnfälligsten ist diese Formübernahme in der Cutscene realisiert, die sich vornehmlich medialer Formen des massenattraktiven Spielfilms bedient, zum Beispiel: Kamerafahrten, Ansichten, Montagetechniken und Kadrierung. Nicht umsonst wird die Cutscene oft als „film in the game“ bezeichnet – so haben die exemplarischen Abbildungen der Vermittlungsformen gezeigt, dass die Cutscene auch visuell als ‚Film‘ markiert wird und so den Spieler in einen neuen Rezeptions- respektive Nutzungsmodus bringt, „triggering a different set of responses.“<sup>57</sup>

56 Bolter/Gruisin (wie Anm. 8), S. 15.

57 Howells (wie Anm. 31), S. 118.

Bei den zitierten Versuchen, das Phänomen Cutscene zu typologisieren, fallen logische Inkonsistenzen auf. Hier wird vornehmlich Designer- oder Spielerkapital in Anschlag gebracht und nur unzureichend auf Funktionslogiken des neuen medialen Zusammenhangs geachtet. Im Gegensatz dazu liessen sich unseres Erachtens zwei mögliche Typologierungsweisen fruchtbar machen:

Erstere hat nach der Binnenstruktur der Cutscene selbst zu fragen. Sie liesse sich auch als narrative Typologie modellieren, da sie notwendig narrative Muster wie expositorische, retardierende und finalisierende Funktionen in den Blick bekäme. Des Weiteren wäre hier die Möglichkeit der Cutscene zu verhandeln, Minimalerzählungen als Binnenerzählung mit abgeschlossener Dramaturgie zu realisieren.

Aufbauend auf dieser eingeschränkten Betrachtungsweise ermöglicht eine Rahmentypologie, im Sinne einer funktionalen Betrachtung Untersuchungen zur Spielfunktionalität der Cutscene. Sie hätte sich folglich damit auseinander zu setzen, inwiefern narrative Formen zur Aufladung von Konflikten und der damit einhergehenden Motivierung und Legitimierung von Spielhandlungen eingesetzt werden. Ebenso wären hier Überlegungen angebracht, wie das Auftreten der Cutscene das ‚Gameplay‘ selbst strukturiert und damit auch in gewisser Weise rythmisiert.<sup>58</sup> Die Rahmentypologie hat also der Frage nachzugehen, welche *Funktion* die Cutscene in Bezug auf das Spiel übernimmt (z.B. Vermittlung des Regelapparates, Orientierungshilfen etc.).

Im Spannungsverhältnis dieser beiden Typologien wäre in Verbindung zur Remediatisthese die Umcodierung von Funktionen medialer Formen nachzuzeichnen. Oder anders ausgedrückt: Welche Funktion weist das Spiel remediatisierten Formen des Spielfilms (Blende) zu, wie unterscheiden diese sich von bisherigen Funktionen und wie reagiert möglicherweise der Film darauf?<sup>59</sup>

## VII

Geht man auf der inhaltlichen Ebene narrativ aufgeladener Computerspiele von einer grundsätzlichen Unterscheidung zwischen Spiel und Erzählung aus, so stellt sich das Medienangebot des Computerspiels als relativ uneinheitlicher Gegenstand dar. Das Spiel erscheint als fragmentiertes Analyseobjekt, welches verschiedene Bauteile in sich vereint, die wiederum unterschiedlicher Medienformate entspringen. Einen dieser Bauteile bildet die Cutscene als nicht-interaktives, narratives Element. Durch ihre daraus resultierende Unterscheidung von der Spielumgebung, in die sie eingebettet ist, entsteht notwendigerweise ein Bruch: und zwar sowohl im Nutzungsmodus als auch bei der Analyse.

Aufgrund der regelmäßigen Implementierung narrativer *Schnipsel* in Gestalt der Cutscene, weisen auf dem heutigen Stand der Spieleentwicklung gerade die

---

58 Vgl. Klevjer (wie Anm. 2).

59 Vgl. auch Kampmann (wie Anm. 39).

Spiele eine zergliederte Struktur auf, die verschiedene remediatisierte Medienangebote deutlich sichtbar werden lassen. Es hat sich jedoch gezeigt, dass das Computerspiel in seiner Geschichte Strategien entwickelt hat, diese Brüche zum einen für den Nutzer durch verschiedene Vermittlungsformen erkennbar zu machen und sie zum anderen durch eigene Formen in den Spielzusammenhang einzubinden.

Hierbei sei darauf hingewiesen, dass neueste Tendenzen, wie beispielsweise in „Half-Life 2“<sup>60</sup>, Bemühungen erkennen lassen, die narrativen Funktionen der Cutscene auf andere Weise zu prozessieren. Dabei wird nahezu gänzlich auf dieses Element verzichtet und der Bruch bestmöglich kaschiert, indem beispielsweise Non-player-characters die für die Cutscene charakteristischen Spielfunktionen übernehmen.

Die Remedialisierung ist nur eine von vielen Betrachtungsmöglichkeiten unter denen sich das Computerspiel beschreibbar machen lässt. Ihre Fokussierung erscheint uns dahingehend attraktiv, als dass sie es erlaubt, von einer einseitigen Beobachtung abzusehen und eine Trennung von Spiel und Erzählung vermeidbar zu machen.

---

60 Sierra Entertainment Inc., 2004.