

Jonathan Klamer

New Wave Games. Oder: Was Sie schon immer über Walking Simulatoren wissen wollten und Antonioni nie zu fragen wagten

2019

<https://doi.org/10.25969/mediarep/3706>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Klamer, Jonathan: New Wave Games. Oder: Was Sie schon immer über Walking Simulatoren wissen wollten und Antonioni nie zu fragen wagten. In: *ffk Journal* (2019), Nr. 4, S. 66–84. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/3706>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<http://www.ffk-journal.de/?journal=ffk-journal&page=article&op=view&path%5B%5D=69&path%5B%5D=64>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Jonathan Klamer
Marburg

New Wave Games

oder: Was Sie schon immer über Walking Simulatoren wissen wollten und Antonioni nie zu fragen wagten

Abstract: Unter dem Postulat einer ästhetischen Revolution versucht der Beitrag ausgewählte formalästhetische Tendenzen, welche das europäische Nachkriegskino ausgebildet hat, auch in aktuellen Videospielen zu identifizieren. Als ‚vergleichende Parallelen‘ dienen dazu das Genre des *Walking Simulators* sowie das filmische Schlüsselwerk Michelangelo Antonionis. Es gilt dabei, das Label einer „Neuen Welle“ für aktuelle Games produktiv zu machen. Dabei soll eine Annäherung der kulturellen Praxis des Flanierens an jene des Videospieles die damit einhergehenden subversiven Potenziale offenlegen. Gleichmaßen geht es dabei darum, zu einer begrifflichen und taxonomischen (Neu-)Orientierung hinsichtlich des Genres beizutragen.

Jonathan Klamer (M.A.), Wissenschaftliche Hilfskraft im DFG-Projekt media/rep/ am Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg. Dissertationsprojekt mit dem Arbeitstitel „Panoramen aus Zeit. Béla Tarr und die ewige Wiederkehr der Moderne im Kino“. Forschungsinteressen: Game Studies; Filmtheorie, Filmgeschichte und Filmästhetik; Cinéphilie; Slow Cinema; Theorien, Praktiken und Philosophie der Moderne; Zeit und Langeweile als ästhetische Strategien.

1. Ausgangspunkte

Als im Jahr 2012 das Videospiel *Dear Esther* über die Vertriebsplattform Steam erschien, war noch nicht absehbar, welch ein Stein damit ins Rollen gebracht werden sollte. Auf den ersten Blick schien diese, aus einer Modifikation für den einflussreichen First-Person-Shooter *Half-Life 2* hervorgegangene Produktion nicht viel zu bieten: eine karge Insel (Abb. 1), keine Möglichkeiten zur Interaktion mit der Spielwelt, eine handvoll zufällig ausgelöster und höchst rätselhafter Kommentare aus dem Off hinsichtlich eines ominösen Unfalls. Etwa ein halbes Jahrzehnt später lässt sich mit *Dear Esther* so etwas wie der Nukleus eines Genres bestimmen, das sich seitdem etabliert und konsolidiert hat: der Walking Simulator. Frustrierte Erwartungen und Kritik seitens der Spieler_innen, überschwängliche Rezensionen der Fachpresse und insbesondere die Frage nach einer womöglich passenderen Terminologie haben dessen Weg seither begleitet. Besonders laut ist dabei immer wieder der Vorwurf gewesen, dass es sich – angesichts des in erster Linie auf das Fortbewegen in der Spielwelt beschränkten Interaktionspotenzials – hierbei doch keineswegs mehr um Spiele handeln könne. Bestenfalls rezipiere man hier doch leidlich interaktive Filme.¹



Abb. 1: Die Insel als Spielraum in *Dear Esther*

Darüber, was einen (natürlich nicht interaktiven, jedoch gelungenen) Film ausmache, herrschte am 15. Mai 1960 während der Filmfestspiele in Cannes unter den Besucher_innen einer Filmpremierre Einigkeit: *L'avventura* bot nämlich das

¹ Nahegelegt sei hierzu ein Blick in den Rezensionsbereich der Onlinevertriebsplattform Steam.

absolute Gegenteil dessen. Keine Erklärungen zentraler Elemente der Handlung – falls man das überhaupt so nennen durfte, bei all dieser räumlichen und narrativen Leere und diesen Leerläufen der Figuren darin – und ganz besonders keine Antwort auf die Frage, wohin die als Hauptfigur erwartete Anna (Lea Massari) denn nun eigentlich verschwunden sei (Abb. 2) und warum sich dafür so schnell nichts und niemand mehr zu interessieren schien.² Die Reaktion der anwesenden Fachleute fiel dagegen überschwänglich aus: *L'avventura* gewann den Preis der Jury für seine unkonventionelle neue Filmsprache. Ihn seither als filmhistorisch und filmwissenschaftlich kanonisiert zu bezeichnen, darf als Understatement gelten.³



Abb. 2: Anna verschwindet in *L'avventura*

Im Folgenden soll vor der Folie des europäischen Nachkriegskinos diskutiert werden, inwiefern die Walking Simulatoren einen ähnlich revolutionären Weg hinsichtlich ihrer ästhetischen, narrativen (und ludischen) Merkmale eingeschlagen haben, wie es moderne Filmschaffende im Allgemeinen und Michelangelo Antonioni im Speziellen getan haben. Das Hauptwerk des italienischen Regisseurs bildet also gewissermaßen eine „vergleichende ‚Parallele‘“⁴ zu den gewählten Games. Die Suche nach sich intermedial fortschreibender Modernität macht sich dabei eine komparatistische Methode zu eigen, die den Sinn sucht und zeigt, indem sie an den Tag bringt, was sich ähnelt.⁵ Eine Schlüsselrolle spielt dabei mit dem Flaneur eine zentrale Figur der Moderne.

² Vgl. Nowell-Smith 1997: 13.

³ Vgl. dazu u. a. Ochsner 2008: 399; Nowell-Smith 1997: 12 bzw. 53.

⁴ Jauß 1997: 35.

⁵ Vgl. Foucault 2015: 60.

2. Fluchtlinien und Auswege einer Debatte

Gleichwohl mittlerweile zumindest die groben Idiosynkrasien bestimmbar sind, die einen Walking Simulator⁶ als eben solchen qualifizieren,⁷ ließe sich dennoch mit einigem Recht der bekannte Wittgenstein-Satz an die Thematik anpassen und festhalten: Man kann sagen, der Begriff ‚Walking Simulator‘ ist ein Begriff mit verschwommenen Rändern.⁸ Denn es herrscht weiter Uneinigkeit darüber, inwiefern die Bezeichnung als solche womöglich durch eine passendere zu ersetzen sein könnte oder müsste⁹ und wie viele ‚klassische‘ Gameplay-Elemente genügen, damit ein Videospiele mehr ist als eine Bewegungssimulation oder ein interaktiver Film. An dieser Stelle gilt es also zunächst einmal die „Anstrengung des Begriffs“¹⁰ auf sich zu nehmen, respektive die Terminologie zu problematisieren. Dabei gilt es von vorneherein vorauszusetzen, die Spiele eben nicht als Filme (miss)verstanden wissen zu wollen und auch nicht die Frage nach hin- und ausreichenden Bedingungen zu stellen, was ein Spiel zum Spiel macht. Dass der Diskurs um die Walking Simulatoren immer wieder auf die Grenzen dessen, was ein Spiel (d. h. hier: ein Videospiele) als Spiel ausmacht, zusteuert, verwischt die Sicht auf die eigentlich bemerkenswerten Aspekte, die im Folgenden beleuchtet werden sollen. In gleichem Maße problematisch wird dabei, dass der Streit zwischen Ludolog_innen und Narratolog_innen, der als eine Art ‚Geburtswehe‘ der Game Studies bereits überwunden schien, sich an Walking Simulatoren immer wieder neu entzündet.¹¹

Alle bisherigen Debatten verkennen – bei ihrem Versuch der polarisierten Terminologie zu entkommen – ein größeres Entwicklungsmuster, welches hier skizziert werden soll. Anstatt dem Streit um Mikrophenomenologien weiteres Material zu liefern, verfolgt dieser Beitrag einen makroterminologischen Ansatz. Dass und inwiefern dazu das Label der Neuen Wellen geeignet scheint, soll in einem nächsten Schritt plausibilisiert werden: als taxonomische Matrix für in sich heterogene Phänomene, die jedoch einer höheren Ordnung der Homogenität folgen und sich darin als Trend beschreibbar machen lassen. Die Reduktion des rezeptionsseitigen Zugriffs auf das in digitalen Spielen ansonsten marginalisierte Gehen stellt dabei nicht weniger als einen entscheidenden Schritt in eine revolutionäre Umbruchphase innerhalb der Videospielegeschichte dar. Um diesen Schritt besser

⁶ Für eine bündige Historie des Walking Simulators sei verwiesen auf Clark 2017.

⁷ Karabinus (2017) zählt dazu etwa Produktionen abseits des Mainstreams durch Indie-Studios, Reduktion der Gameplay-Elemente (in den meisten Fällen meint dies die Beschränkung auf Fortbewegung und einfache Interaktion mit Gegenständen) und des HUD (*head-up display*: Teil des User-Interface zur Vermittlung von Informationen über Spielfigur und -ziele, etc.), narrative Verrätselung und Langsamkeit sowie progressive Thematiken, vgl. dazu Kain 2016.

⁸ Vgl. Wittgenstein 1960: 326.

⁹ Vgl. Zimmermann 2017.

¹⁰ Hegel 1952: 48.

¹¹ Vgl. Karabinus 2017.

nachvollziehen zu können, soll zunächst jedoch ein produktiver Umweg die nötigen ästhetischen Fluchtlinien skizzieren.

3. Kinematografische Moderne

Wenn in diesem Kontext von modernem Kino die Rede ist, so beschreibt dies zunächst eine ‚gewisse Tendenz‘ des europäischen Kunstfilms der Nachkriegszeit etwa in den drei Jahrzehnten von 1950 bis 1980.¹² Eine diesem Beitrag inhärente Intermedialität ist auch dieser filmhistorischen Umbruchphase nicht fremd. Parallelen zur literarischen Moderne¹³ und einer Wechselwirkung mit dieser beschreibt etwa Trotter.¹⁴

Sowohl die Literatur als auch das Filmschaffen der Moderne sind geprägt und bestimmt durch ihre Ambivalenzen. Ein Blick auf einen der Gründungstexte des kinematografischen Modernismus verdeutlicht dies. In *L'année dernière à Marienbad* herrscht stets – trotz des gegenteilig suggestiven Titels – Unklarheit ob der realen oder nicht-realen Natur von Ereignissen, hinsichtlich Zeit und Ort der Gegebenheiten und auch, was die Namen der Figuren anbelangt. Ebenfalls als konstitutiv lässt sich die Entfremdung der Protagonist_innen von sich und der Welt beschreiben.¹⁵ Eine besonders in narrationslogischer Sicht gegebene Offenheit für Interpretation und intellektuelle Involvierung, wie sie Eco anhand von *L'avventura* ausführt,¹⁶ sowie das offene Ende¹⁷ sind gleichfalls weitreichende Merkmale. So bemerkt Metz folgerichtig: „A deep, permanent ambiguity underlies the definition of the ‚modern‘ cinema“¹⁸.

Der Bruch mit dem konventionalisierten Hollywoodkino in Bezug auf narrative, produktionstechnische und ästhetische Verfahren ist ein offensichtliches und erklärtes Paradigma des Kinos dieser Zeit. Gerade der Aspekt der Zeit ist es dann wiederum, der Gilles Deleuze' Zugang zum Kino der Nachkriegszeit bestimmt¹⁹ und der filmische Umgang mit ihr bildet das Kernstück seiner Überlegungen, die auch hier noch anklingen werden.

¹² Ohne darauf an dieser Stelle weiter eingehen zu können sei verwiesen auf ein Standardwerk: Kovács 2007.

¹³ Alain Robbe-Grillet personifiziert wie vielleicht kaum ein anderer durch seine sowohl filmischen als auch schriftstellerischen Arbeiten diesen Aspekt.

¹⁴ Vgl. Trotter 2007.

¹⁵ Vgl. Kovács 2007: 65.

¹⁶ Vgl. Eco 1973: 203.

¹⁷ Vgl. Christen 2002.

¹⁸ Metz 2000: 54.

¹⁹ Vgl. Deleuze 2015. Zeit wird hier nicht mehr als Epoche oder Abschnitt verstanden und speziell in Opposition zur Aktions-Logik des (klassischen) Hollywood-Kinos gesetzt.

3.1 Neue Wellen als taxonomische Matrix

Dass verschiedene nationale Kinematografien der Nachkriegszeit ähnliche Tendenzen ausprägen, lässt Tweedie von einer Ära der Neuen Wellen sprechen.²⁰ Die zeit- und raumübergreifende Brauchbarkeit der Bezeichnung lässt sich gut daran bemessen, dass seither in allen Teilen der Welt und Jahrzehnte später ähnliche Entwicklungen – von Westeuropa bis nach Ostasien – unter dem Wellen-Label zusammengefasst und untersucht werden.²¹ Damit lässt sich nicht nur der anhaltende Einfluss des modernistischen *European Art Cinema* auf zeitgenössische Filmkulturen beschreiben. Auch in ihrer Entstehung und Entwicklung heterogene Phänomene lassen sich in einen gemeinsamen Bezugsrahmen fassen.²²

Da durchaus divergente Voraussetzungen²³ auch für die hier verhandelten Videospiele gegeben sind, sie jedoch viele kongruente Merkmale auszeichnen, soll das Label der Neuen Wellen auch für sie vorgeschlagen und erprobt werden. Es überrascht, dass zwar bisher sowohl im filmhistorischen Diskurs als auch in Kunstgeschichte und Musik Versuche vorgenommen wurden, Wellen und Schulen zu verschiedenen Zeiten und Stilen zu identifizieren, die Game Studies sich diese Möglichkeit aber noch nicht nutzbar gemacht haben. Abgesehen von Genrebezeichnungen sind bisher kaum Bestrebungen erkennbar, größere genealogische Fluchtlinien nachzuzeichnen oder ästhetische Umbrüche sichtbar zu machen. Dieses Neuland ist also zu vermessen und zu kartografieren.²⁴ Mit dem Postulat des Walking Simulators als Teil einer Neuen Welle von Videospiele soll ein solcher Diskurs hier plausibilisiert und angestoßen werden. Als Desiderat verstanden speist es sich nicht zuletzt aus der Annahme, dass jede Klassifizierung besser ist als keine Klassifizierung.²⁵ Nachvollziehbar wird die Annahme einer Neuen Videospielewelle, betrachtet man einige ästhetische Übereinstimmungen mit dem Kino der Moderne. Um letzteres als Vergleichsfolie parat zu haben, folgt nun ein Blick auf eine seiner zentralen Figuren.

3.2 Antonioni als godfather of modernism²⁶

Nicht nur *L'avventura* ist – wie eingangs bemerkt – mittlerweile aus der filmhistorischen Literatur nicht mehr wegzudenken. Auch Antonioni selbst hat dort seinen Platz im Pantheon inne und gerade in den letzten Jahren wieder ein verstärktes akademisches Interesse geweckt. Das Werk des italienischen Regisseurs ist daher

²⁰ Vgl. Tweedie 2014.

²¹ Vgl. Nichols 1994 sowie Kirsten 2013.

²² Dass schon Neorealismus und Nouvelle Vague in sich nicht als homogen beschrieben werden können, kann ebenso als Gemeinplatz gelten, wie ihr anhaltender Einfluss auf kinematografische Erneuerungsbewegungen weltweit. Vgl. hierzu etwa Haucke 2010: 38; Nowell-Smith 1997: 11 sowie Rohdie 1990: 46.

²³ Diese Voraussetzungen sind ökonomisch geprägter Natur und beziehen sich dabei auf die gegenüber den großen Studios mitunter sehr kleinen Entwickler_innenteams, die zudem amateurhafte oder autodidaktische Zugänge zur Spielentwicklung finden.

²⁴ Vgl. Deleuze/Guattari 1992: 14.

²⁵ Vgl. Lévi-Strauss 1973: 21.

²⁶ Vgl. Kovács 2007: 348.

gerade für die hier angestrebte Verdichtung einiger Merkmale der filmischen Moderne besonders geeignet. Zielloses Umherirren, verzweifelte Intellektuelle und unmögliche Beziehungen prägen Antonionis Schaffen von seinem ersten Langspielfilm *Cronaca di un amore* an. Der Fokus soll hier jedoch auf seinen Arbeiten zwischen 1957 und 1964 liegen, in denen die Filme von *Il grido* bis *Il deserto rosso* entstanden. Insbesondere die ‚Trilogie‘ von *L’avventura*, *La notte* und *L’eclisse* darf als eine Art Hauptwerk gelten, in dem Antonioni eine Filmsprache entwickelt, die von Dysnarration, Dedramatisierung und enttäuschter (Publikums-)Erwartung bestimmt ist.

3.2.1 Tote Zeit und leerer Raum

Ein erstes wesentliches Merkmal dabei ist – wie oben bereits angedeutet – die Verweigerung eindeutiger Erklärungen. Die Reaktionen des Premierenpublikums von *L’avventura* gründen vor allem darin, dass Antonioni bis dahin gängige narrative Konventionen bewusst ignoriert. Stattdessen „schafft [er] ein Kino, das tote Zeiten und leere Räume zeigt, das nicht erklärt, sondern konstatiert“²⁷. Dabei und dazu lässt Antonioni seine Kamera auch dann noch weiterlaufen, wenn seine Figuren den Raum bereits verlassen haben (Abb. 3).²⁸



Abb. 3: Tote Zeit und/als leerer Raum in *L’avventura*

²⁷ Krützen 2012: 118.

²⁸ Vgl. Chatman/Duncan 2004: 49, 71.

Mit dem vorstehend zitierten Satz klingt also auch ein zweites zentrales Moment an: ein neuer Umgang mit (filmischer) Zeit. Kaum eine Behandlung seiner Filme spart das aus, was gemeinhin als ‚tote Zeit‘²⁹ oder narrative Leerstelle bezeichnet wird: lange Abschnitte, in denen ‚nichts passiert‘. Diese De-³⁰ oder Nondramatisierung³¹ stellt sich besonders durch ausgedehnte Wanderungen und Spaziergänge der Figuren ein, die (auf den ersten Blick) nichts zur eigentlichen Progression der Narration beitragen, jedoch häufig Ausgangspunkt der strukturellen Entwicklung seiner Filme sind.³²

3.2.2 Der Flaneur am Übergang zum Videospiele

Antonionis mal ausbrechende Spaziergänger_innen, wie Lydia (Jeanne Moreau) in *La notte*, mal umherirrende Stadtgänger wie Vittoria (Monica Vitti) in *L'eclisse* oder der nach Arbeit suchend durch die Po-Ebene vagabundierende Aldo (Steve Cochran) in *Il grido* stehen dabei gleich in mehreren Traditionslinien. Schon der (frühe) Neorealismus zeichnete sich durch eine narrative Form aus, in welcher die Figuren durch eine Vielzahl verschiedener Räume wanderten.³³ Erinnerung sei hier nur an *Ladri di biciclette*,³⁴ *Germania anno zero*,³⁵ oder *Le notti di Cabiria*.³⁶ Aktuelle Nachfolger dessen finden sich in solch unterschiedlichen Filmen wie *Oh Boy*, *Sátántangó*, *Copie conforme* oder *Meek's Cutoff*.³⁷ Alle hier versammelten Gehenden lassen sich jedoch – so unterschiedlich ihre jeweiligen Motivationen auch sein mögen – wiederum selbst als filmische Wiedergänger einer Figur der Moderne schlechthin begreifen: des Flaneurs.

Neben Rousseaus einflussreichen *Träumereien*³⁸ beschreibt auch Jean Paul bereits im 18. Jahrhundert verschiedene „Kasten“³⁹ von Spaziergängern. Am einflussreichsten sind jedoch nach wie vor sicherlich Benjamins Schilderungen des Flaneurs.⁴⁰ Programmatisch wird dabei eine der Figur innewohnende Heterogenität.⁴¹ Unter

²⁹ Am einschlägigsten sind hier sicherlich Deleuze 2015: 18 sowie Thompson/Bordwell 1994: 505.

³⁰ Vgl. Glasenapp 2012: 8.

³¹ Vg. Metz 2000: 54.

³² Vgl. Banita/Ellenbürger/Glasenapp 2017: 9.

³³ Vgl. Kovács 2007: 254.

³⁴ Vgl. Bazin 2015: 344.

³⁵ Vgl. Žižek 2001: 35.

³⁶ Vgl. Bazin 2015: 388.

³⁷ Mit einer solchen Auswahl kann hier perspektivisch auch eine häufig als *slow cinema* verhandelte internationale Tendenz des Festivalfilms in der Tradition des europäischen Modernismus verortet werden. Gleichmaßen lässt sich damit parallel das Label der *slow games* für eine weitere Vergleichsstudie in Aussicht stellen. Vgl. zum *slow cinema* insb. Jaffe 2014 und Luca/Jorge 2016.

³⁸ Vgl. Rousseau 2003.

³⁹ Paul 1960: 404f.

⁴⁰ Vgl. Benjamin 1982.

⁴¹ Obwohl der Flaneur zweifelsohne eine städtisch geprägte Figur ist gilt: „Landschaft – das wird [die Stadt] in der Tat dem Flanierenden. Oder genauer: ihm tritt die Stadt in ihre

unterschiedlichen Bezeichnungen versammelt die Kulturgeschichte⁴² ein ganzes Heer an Flaneuren, Wanderern, Spaziergängern und Waldgängern.⁴³ Allesamt sind sie unterwegs, auf der Suche, auf der Flucht oder als Selbstzweck. In einer Art motorisierter Nachfolge lassen sich später auch die Autofahrer_innen bei ihren Roadtrips und in den Roadmovies als motorisierte Erben ihrer Vorgänger_innen betrachten. Im modernen Kino sind Wim Wenders' *Falsche Bewegung* oder *Im Lauf der Zeit* hierfür anschauliche Beispiele. Flanieren und Lustwandeln, sich selbst oder den Umständen entfliehen, Zeitvertreib, Annäherung und Entfremdung – die mit dem Gehen assoziierten Tätigkeiten sind geprägt durch ihre Vielfalt. Nicht von ungefähr bemerkt daher auch Tweedie folgerichtig: „[The] act of walking [...] emerged as one of the most revelatory of cinematic actions.“⁴⁴ Ein Statement, das gerade mit Blick auf Antonionis Filme schwerlich zu widerlegen ist.

In Anlehnung an den bekannten Schiller-Satz formuliert Neumeyer: „Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spazierengeht.“⁴⁵ Verbindet man beide Gedanken, konnte es nur eine Frage der Zeit sein, wann der Flaneur auf seinem Weg durch die Kulturgeschichte aus der Literatur über das Kino auch in die Videospiele eintreten musste. Für diese muss das Konzept des Flaneurs respektive des Flanierens jedoch erst noch einschlägig produktiv gemacht werden. Zwar beschreibt beispielsweise Runzheimer digitale Flanerie auf bemerkenswerte Weise anhand des Shooters *Wolfenstein: The New Order*, allerdings als eine den ludischen Zielen kontraintuitiv entgegengesetzte Art der Aneignung.⁴⁶ Im Gegensatz dazu soll hier nun das Flanieren, Gehen und Fortbewegen als eine zentrale und mitunter alleinige

dialektischen Pole auseinander. Sie eröffnet sich ihm als Landschaft, sie umschließt ihn als Stube.“ (Benjamin 1984: 278) Diese beiden Pole sind bemerkenswerterweise deckungsgleich mit den Situierungen der hier referenzierten Spiele. Weitreichend bekannt ist auch der Vergleich. Gleichermäßen anschaulich wird ein weiterer Vergleich: „Sich in einer Stadt zurechtfinden heißt nicht viel. In einer Stadt sich aber zu verirren, wie man in einem Walde sich verirrt braucht Schulung. Da müssen Straßennamen zu dem Irrenden sprechen wie das Knacken trockener Reiser und kleine Straßen im Stadttinnern ihm die Tageszeiten so deutlich wie eine Bergmulde widerspiegeln.“ (Benjamin 2017: 23) Diese bei Benjamin anklingenden Ambivalenzen sind emblematisch sowohl für die Moderne als auch für den Flaneur als Modernefigur par excellence, was sie für die hier angestellten Überlegungen besonders anschlussfähig macht. Zur stets uneindeutigen Definition des Flaneurs vgl. Solnit 2014: 198f., sowie zur immer weiter abnehmenden Unterscheidbarkeit von Stadt und Land Burckhardt 2015: 272f.

⁴² Man denke etwa an die musikalischen Spaziergänge bei Mussorgsky, Caspar David Friedrichs *Wanderer über dem Nebelmeer* (1818) oder *Straße in Paris, Regenwetter* (1877) eines Gustave Caillebotte.

⁴³ Alle diese Figuren sind zunächst einmal männlich konnotiert. Bemerkenswerterweise werden traditionelle Geschlechterrollen jedoch gerade in Antonionis Filmen subvertiert, besonders etwa durch Lydia (Jeanne Moreau) in *La notte*. Zur Besonderheit des weiblichen Flaneurs (im Film) sei verwiesen auf Gleber 1999: 171f und Friedberg 2000: 32-37. Auch die Hauptfigur in *Gone Home* ist mit Kaitlin Greenbriar eine weibliche, eine weitere auffällige Parallele zwischen den hier untersuchten Gegenständen.

⁴⁴ Tweedie 2014: 86.

⁴⁵ Neumeyer 1999: 9.

⁴⁶ Vgl. Runzheimer 2017.

Gameplaymechanik identifiziert werden, deren subversives Potenzial nicht von den Spieler_innen, sondern vom Spiel selbst ausgeht. Zeit für die zentrale Frage also, was die Walking Simulatoren so besonders macht.

4. Eine ästhetische Revolutionsbewegung

Wie lassen sich nun die unkonventionellen Modernisten des europäischen Nachkriegskinos, Flaneure und Videospiele zusammenführen? Dazu sollen im Folgenden einige als umstürzlerisch postulierte Tendenzen aktueller Videospiele nachgezeichnet werden.⁴⁷ Der Blick richtet sich dabei besonders auf die Kernaspekte des Gehens, Denkens und Sehens als minimale ludische Interaktion bei maximaler narrativer Ambivalenz.

4.1 Aktive Passivität und Gehen als ästhetischer Witz

Anstatt also das Wegfallen anderer klassischer Gameplaymechaniken zu bemängeln – in *Dear Esther* fehlen selbst so basale Funktionen wie das Springen, Sprinten oder Aufheben von Gegenständen – soll hier vorgeschlagen werden, eine dadurch bewirkte aktive Passivität des Gehens und Beobachtens als ein ludisches und narratives Muster zu verstehen, das bewusst mit den Konventionen des Mediums bricht.⁴⁸

Als allererstes geschieht dies visuell: Die aus Shootern übernommene Ego-Perspektive wird in ihren damit assoziierten Erwartungen enttäuscht. Es gibt in den Walking Simulatoren weder Waffen noch Gegner_innen, auf welche sich diese richten ließen. In dieser Hinsicht erweisen sich die Spiele als vollkommen dedramatisiert. Keine Echtzeit-Reaktionen sind notwendig, kein sensomotorisches Geschick. Konfrontation oder gar ein *Game Over* durch den Tod der Spielfigur sind ausgeschlossen.

*Gone Home*⁴⁹ verdeutlicht seine selbst auferlegten Einschränkungen gleich zu Beginn, wenn es ein Controller-Schema zeigt, an dem sich die zu erwartenden Handlungen leicht nachvollziehen lassen (Abb. 4). Flanieren wird hier – wie bereits oben in den Filmen identifiziert – in Form aktiver Passivität⁵⁰ ausgeübt. Durch diese bewusste Designentscheidung will und sollte das beobachtende Gehen nicht als Makel, sondern vielmehr als „ästhetischer Witz“⁵¹ verstanden werden. Erst dort, wo das Gehen nicht gewohnheitsmäßig als Mittel zum Zweck missverstanden, sondern als

⁴⁷ Eine interessante Parallele zur hier dargestellten Tendenz im Bereich der *Casual Games* liefert Juul 2010. Auch hier wird das Revolutionäre explizit terminologisch unterfüttert.

⁴⁸ Eine hervorragende (Kultur-)Geschichte des Gehens, auch unter Berücksichtigung der darin immer wieder zum Tragen kommenden revolutionären Implikationen, bietet Solnit 2014.

⁴⁹ Wenn *Dear Esther* – wie oben proklamiert – so etwas wie der Nukleus des Genres ist, dann darf *Gone Home* mittlerweile als die Referenz dessen gelten.

⁵⁰ Vgl. Kaiser 2007: 58.

⁵¹ Feige 2015: 57.

Kern des medialen Artefaktes identifiziert wird, lässt sich auch die Tragweite des damit aufgerufenen Paradigmenwechsels in seinem ganzen revolutionären Ausmaß begreifen.

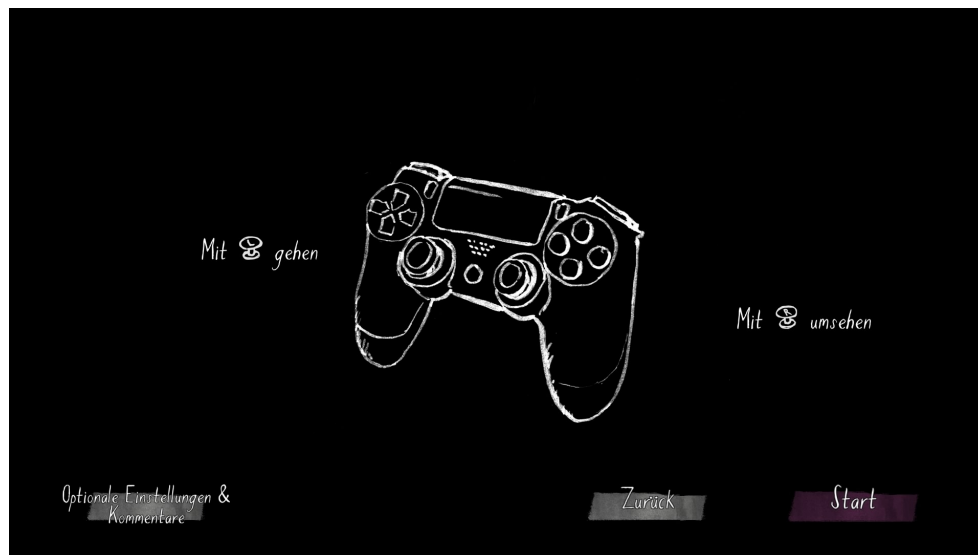


Abb. 4: Das Steuerungsschema von *Gone Home*

Was damit zusätzlich wortwörtlich einhergeht, ist die Kommodifizierung einer Praktik, die gleichermaßen infrage stellt, inwiefern es hier Spielfigur oder Spieler_in sind, die als digitaler Flaneur oder digitale Flaneuse zu bezeichnen wäre. Womöglich wäre es gar angebrachter, in dieser Hinsicht statt von Interaktivität oder passiver Aktivität von Interpassivität zu sprechen.⁵²

Zudem lässt sich – in Anlehnung an Deleuze – anhand des Bruchs mit dem konventionellen Alles-ist-möglich-Prinzip offener Sandboxgames gewissermaßen ein Übergang vom Aktions-Spiel zum Zeit-Spiel skizzieren. Anstelle von sensorischer Herausforderung und direktem Einfluss auf die Narration, gilt es hier, bereits vergangene Ereignisse erkundend zu rekonstruieren. Die Kontrolle beschränkt sich dabei ausschließlich auf die Bewegung im Raum und – darauf kommt es besonders an – auf die Dauer, in welcher dies geschieht. Wo gerade in First-Person-Shootern Zeit ein kritischer Faktor ist und nicht selten durch akustische und visuelle Countdowns zum schnellen Fortschreiten anleitet, gibt es in Walking Simulatoren keinerlei solche Mechanismen. Wenn Spieler_innen in *Gone Home* das verlassene Haus der Familie Greenbriar betreten, sind alle relevanten Ereignisse bereits eingetreten, gibt es nichts mehr zu bewerkstelligen und trotz der atmosphärischen Dichte auch keiner womöglich noch schwelenden Gefahr zu entrinnen.

⁵² Vgl. Žižek 2013: 35f.; vgl. zu einem kombiniert zu denkenden Akteur auch Latour 2002: 211–264.

Den dramatisch invertierten modernen Melodramen Antonionis⁵³ nicht unähnlich liegen die relevanten Geschehnisse schon vor Beginn der Narration, auf die sich die Film- respektive Spieldauer erstreckt. Alle Gegenstände, die betrachtet, alle Räume, die betreten werden können, dienen lediglich dazu, Vergangenes zu rekonstruieren. Dabei helfen keine sonst gängigen Questmarker, Richtungspfeile oder ähnliche (visuelle) Winks. Die intellektuelle Emanzipation des Spiels setzt hier eine gleichermaßen geschulte und bereitwillige geistige Interaktion der Spieler_innen voraus, die sich als passive Beobachter_innen im Sinne Antonionis⁵⁴ mit den Auswirkungen von Ereignissen auseinandersetzen müssen, welche nicht mehr beeinflussbar sind. Statt unter Zeitdruck zu agieren, darf verweilt und erkundet werden.

Dass damit gegenüber den ludischen Elementen klar die narrativen Merkmale in den Vordergrund treten, sollte nicht die bereits ausgefochtenen Debatten erneuern, sondern als ein bewusster Schritt in eine Richtung verstanden werden, die dem Medium zu einer größeren Ernsthaftigkeit gereicht – es nimmt sich dadurch auch selbst ernst. Hier lässt sich also eine Erneuerungsbewegung feststellen, welche auch auf den Mainstream zurückwirkt. So inkorporiert mit *Wolfenstein II: The New Colossus*⁵⁵ ein klassischer Shooter einen Abschnitt, der von der Fachpresse als Walking Simulator- oder gar „Gone Home level“⁵⁶ äußerst positiv aufgenommen wurde.⁵⁷

Die Reduktion der tatsächlichen Interaktionsmomente sollte auch nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Walking Simulatoren den Spieler_innen nichts abverlangen. Statt Reflexe zu testen, fordern sie Reflexion. Was *Dear Esther*, *Gone Home*, aber auch dessen Nachfolger *Tacoma* und weitere Beispiele wie *Firewatch*⁵⁸ oder *Everybody's Gone To The Rapture* eint, ist insbesondere die intellektuelle Involvierung der Person, die den Controller in der Hand hält. Nachdenken und Beobachten, eigene Schlüsse ziehen – das verlangt die Annahme einer Rolle, die das Medium der Elitesoldaten und Weltenretterinnen, der Monstertöterinnen und Meisterassassinen kaum kennt, denen bei allen Freiheiten der Weg doch stets vorgezeichnet ist.⁵⁹

⁵³ Vgl. Kovács 2007: 154.

⁵⁴ Vgl. Kaiser 2007: 5.

⁵⁵ Interessanterweise macht sich das Spiel hier also etwas zu eigen und zur Aufgabe, das in seinem Vorgänger (vgl. Fn 41) nur ‚gegen den Strich‘ möglich gewesen ist.

⁵⁶ Kuchera 2017.

⁵⁷ Einflüssen des Walking Simulators hinsichtlich der erzwungenen Langsamkeit und des „environmental storytelling“ (Jenkins 2004: 121) in weiten Teilen von Titeln wie *Red Dead Redemption 2* oder *Hellblade: Senua's Sacrifice* nachzuspüren, wäre hier ein weiterer interessanter Anknüpfungspunkt. Vgl. auch wiederum Fn. 37.

⁵⁸ Interessant wird *Firewatch* besonders dadurch, dass hier wieder mehr ‚traditionell‘ ludische Elemente inkorporiert werden. Ein Trend, der sich auch in *Tacoma* nachvollziehen lässt.

⁵⁹ *Gone Home* setzt durch die weibliche Perspektive seiner Hauptfigur zu der bislang hauptsächlich männlich dominierten Sphäre der Blockbuster-Games einen weiteren bemerkenswerten Kontrast.

Programmatisch wird dies alles durch einen Satz, der in *The Vanishing of Ethan Carter* zu Beginn des Spiels in schlichtem weiß auf schwarz eingeblendet wird: „This game is a narrative experience that does not hold your hand.“ Gleichwohl *The Vanishing of Ethan Carter* den minimalistischsten Definitionen eines Walking Simulators nicht mehr genügt und einem klassischen Adventure näherzustehen scheint, spricht doch vieles dafür, es auch dem hier verhandelten Genre zuzuordnen. Zumal die Hauptfigur – ein Privatermittler für Paranormales namens Prospero – sich als Detektiv gut an den Flaneur anschließen lässt, wie ihn Benjamin beschreibt.⁶⁰ Produktiv wird diese Verbindung auch mit Blick auf die anderen Beispiele. Der zu durchschreitende menschenleere Raum fragt gewissermaßen danach, was sich in ihm zugetragen haben könnte.

Die Beschränkung auf das Gehen und Beobachten, auf das erfahrende Rekonstruieren der Narration, sind daher keine Mangelerscheinung oder dem Status eines Spiels konträr. Vielmehr machen sie den Kern des medialen Artefaktes aus, seinen ästhetischen Witz: Der Spaziergang als Ausbruch aus den Tropen der Actionspiele des Mainstreams, Reflexion statt Reaktion, ganz ohne Zeitdruck.⁶¹

4.2 Ambivalenzen

Als bedeutsam für das moderne Kino wurden bereits die verschiedenen Uneindeutigkeiten beschrieben, welche die jeweiligen Narrative gewissermaßen öffnen: Wohin verschwindet Anna? Gab es ein Treffen ‚letztes Jahr in Marienbad‘ wirklich? Hat *Sie* in Hiroshima alles gesehen oder, wie *Er* behauptet, nichts?⁶² Antonioni und Resnais beantworten diese und viele weitere Fragen nicht. Es genügt, sie zu stellen, das ist Teil ihres Programms.

Auch die Walking Simulatoren spielen in diverser Hinsicht mit einer ähnlichen Ambivalenz. Am maximalen Pol dieser Tendenz liegt *Dear Esther*. Während des gesamten Spiels wird nicht ge- oder erklärt, was genau der Vorfall war, auf den die Stimme aus dem Off in briefähnlichen Erinnerungsfragmenten rekurriert. Diverse Namen und Orte fallen, die sich aber allenfalls zu einem lückenhaften Bild arrangieren lassen. Auch der genaue Ort des Vergangenen und des Spielgeschehens bleibt vage – eine Insel der schottischen Hebriden. Wo genau diese liegt und wie lange Spieler_innen sich dort aufhalten, lässt sich nicht nachvollziehen.

⁶⁰ Vgl. Benjamin 1982, zum Detektiv insb. 553f. Durch diese Verbindung kommt auch abermals die Ambivalenz der Flaneursfigur zum Ausdruck.

⁶¹ Damit einher gehen auch weitere verlangsamte Zeitregime in verschiedenen kulturellen und gesellschaftlichen Bereichen. Man denke hier etwa an *slow food*- oder *slow science*-Initiativen. Auch von einer ‚Renaissance des Flanierens‘ ist wiederholt die Rede (vgl. Kaschuba 2018). Vgl. auch Fn. 41 u. 61. Der Walking Simulator ist also offensichtlich kein vereinzelt Phänomen.

⁶² Angespielt ist mit dieser Frage wiederum natürlich auf *Hiroshima mon amour*, ebenfalls ein Film Resnais', der als zentral für die Filmgeschichte der europäischen Moderne gelten muss und in dem die später in *Marienbad* wiederholte Weigerung, zentrale Figuren eindeutig zu benennen, bereits präfiguriert wird.

Gleichermaßen unklar ist der Status der zu steuernden Figur selbst – ist sie eine der immer wieder genannten Personen? Ist sie überhaupt ein Mensch? Das Ende betont diese Frage explizit, wenn sich – nach Entzug der Kontrolle über die Steuerung – bei einem Sturz von einem Funkmast der eigene Schatten in den eines Vogels verwandelt und über die Insel hinwegfliegt.⁶³

Wie in *Dear Esther*, so werden auch in *Gone Home* immer wieder verschiedene Zeit-Ebenen in der Gegenwart der Spiel- und Erzählzeit zusammengeführt. Erneut liegen hier Anschlüsse an Deleuze nahe, möchte man diese im Spiel nicht näher kontextualisierten Sprünge in verschiedene Vergangenheitsschichten beschreiben.⁶⁴ Diese Absprünge erfolgen aus einer augenscheinlich der Zeit enthobenen Gegenwart, die Dauer der jeweils referenzierten Ereignisse lässt sich im Regelfall nicht nachvollziehen. Wann und in welcher Reihenfolge sie sich ereignet haben, das gilt es für Spieler_innen selbstständig zu entdecken. So klärt *Everybody's Gone To The Rapture* ebenfalls nicht, in welchem Zeitraum sich Spieler_innen in der Diegese bewegen; der Status der Spielfigur ist auch hier wiederum unklar. Zudem lassen sich allenfalls Vermutungen darüber anstellen, was es nun tatsächlich mit dem Verschwinden der Dorfbevölkerung auf sich hat. Eine vage, womöglich extraterrestrische Bedrohung verliert hinter dem sich langsam aufdeckenden menschlichen Drama scheinbar ihre Bedeutung.

Unklarheiten, Fokusverschiebungen, mehr oder minder zielloses Umherstreifen und allgegenwärtiges Verschwinden: Auch wenn Antonioni in *L'avventura* keine Antworten liefert, die Fragen zu stellen war ein entscheidender Schritt für die Geschichte des Kinos. In einem anderen Medium stellen sich ähnliche Fragen nun aufs Neue. Auch hier sind die konkreten Antworten selbst womöglich gar nicht so entscheidend. Das Aufwerfen der Fragen lässt sich jedoch als ludonarrative Emanzipation verstehen, die eine Emanzipation der Spieler_innen voraussetzt und ein Hinterfragen der Spieldefinition herausfordert.

„Das Wesen des Computerspiels“, so bemerkt Feige, „ist kurz gesagt etwas, was sich in und durch Computerspiele entwickelt.“⁶⁵ Den Spielen selbst steht also gewissermaßen eine Deutungshoheit darüber zu, was sie sind. *The Vanishing of Ethan Carter* lässt daran gleich zu Beginn keinen Zweifel aufkommen und in *Gone Home* steht am Ende ähnlich minimalistisch „Thanks for playing.“ Was ein Spiel ist und was nicht, diesen Streit tragen die Spiele aus. Gehen als zentrale oder gar alleinige Spielmechanik ist kein Schritt zurück vom Status als Spiel, sie führt zurück zu den Grundlagen und damit weit über sie hinaus – aller Kritik zum Trotz.

⁶³ Genau darin liegt eine besondere Qualität: Erst im Entzug der Kontrolle wird diese besonders deutlich reflektierbar.

⁶⁴ Vgl. zu den „Vergangenheitsschichten“ Deleuze 2015: 141–154. Deren Koexistenz auch für ein ‚digitales Zeit-Bild‘ zu erproben, kann hier nur als Desiderat angedeutet werden. In eine bemerkenswerte Richtung bei der Applikation Deleuze'scher Theorie für Videospiele geht bereits Wiemer 2014.

⁶⁵ Feige 2015: 68.

5. Ein Etappenziel

Auf eine summarische Zusammenfassung des Erörterten soll an dieser Stelle verzichtet werden. Natürlich ließen sich viele der Ausführungen noch fortsetzen und ergänzen. Deutlich werden sollte jedoch die Produktivität verschiedener formal-ästhetischer Tendenzen des modernen Kinos und insbesondere der Figur des Flaneurs, die als doppelter Schlüssel zu einem Verständnis des Genres beitragen können, das womöglich doch nicht ganz zu Unrecht als Walking Simulator bezeichnet wird. Dass damit freilich keine Abwertung impliziert wird, sollte nach den vorstehenden Überlegungen deutlich geworden sein.

Festgehalten sei (vorerst) abschließend auch, dass nach dem doppelten Ausgangspunkt hier keinesfalls ein Ziel und das Ende eines Weges erreicht ist. Denn: Tendenzen zur ambivalenten Reduktion, wie in den Walking Simulatoren, lassen sich auch in anderen aktuellen Videospielen identifizieren: *LIMBO* oder *INSIDE* spielen mit narrativer Offenheit das klassische Jump'n'Run durch. *Virginia* fragmentiert seine alpträumhafte Kriminalgeschichte mit quasi-godard'schen *jump cuts*. Die selbstreflexiven Verwirrspiele *The Stanley Parable* und *The Beginner's Guide*⁶⁶ setzen sich mit dem künstlerischen Prozess auseinander und spiegeln auf humoreske Art Videospieldropen und den inhärenten Determinismus des Mediums bei vordergründiger Entscheidungsgewalt der Spieler_innen. *Journey* verzichtet gänzlich auf Sprache ist dennoch ein berührendes Abenteuer.

Alle diese Beispiele lassen sich schwerlich auf einen terminologischen Nenner bringen und dieser würde ihrer Heterogenität keineswegs gerecht. Das Label einer Neuen Videospiele-Welle kann aber eben diese Heterogenität subsumieren, während es gleichzeitig ein taxonomisches Dach darstellt, unter dem mikro-terminologische Grabenkämpfe weiter ausgefochten werden können, falls daran noch gelegen ist. Viel interessanter scheint jedoch die These: Der Walking Simulator ist nur die Speerspitze eines Phänomens und zeigt die wachsende Vielfalt eines Mediums, das sich auf einen durchaus revolutionären Weg gemacht hat. Diesen Weg zu verfolgen scheint eine der Aufgaben für die Game Studies der kommenden Jahre zu sein. Ihn als solchen zu erkennen, darf nur ein Zwischenschritt bleiben.

⁶⁶ Ein dabei expliziter ‚Essayismus‘ ist etwas Videospielen bisher weitgehend Fremdes. Daran ließe sich anhand der Filme Chris Markers oder Godards eine weitere Parallele zur Nouvelle Vague ziehen. Bemerkenswert ist zudem, dass auch *The Stanley Parable* ursprünglich als Modifikation für *Half-Life 2* entstand. Die ökonomisch beschränkten und autodidaktischen Voraussetzungen des Game Designs sind ebenfalls nicht unähnlich dem Filmschaffen der jungen *Cahiers*-Kritiker der Nachkriegszeit.

Literaturverzeichnis

- Banita, Georgiana/Ellenbürger, Judith/Glasenapp, Jörn (2017): „Die Lust zu Gehen. Flanierende Frauen und die Entgrenzung der Moderne“. In: Dies. (Hrsg.): *Die Lust zu gehen. Weibliche Flanerie in Literatur und Film*, Paderborn, S. 7–13.
- Bazin, André (2015): *Was ist Film?* 3. Aufl., Berlin: Alexander Verlag.
- Benjamin, Walter (2017): *Berliner Kindheit um neunzehnhundert. Fassung letzter Hand und Fragmente aus früheren Fassungen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Benjamin, Walter (1984): „Die Wiederkehr des Flaneurs“. In: Hessel, Franz (Hrsg.): *Ein Flaneur in Berlin*. Berlin: Das Arsenal, S. 277–281.
- Benjamin, Walter (1982): „Das Passagen-Werk“. In: Tiedemann, Rolf (Hrsg.): *Walter Benjamin. Gesammelte Schriften*. 2. Aufl., Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 524–569.
- Burckhardt, Lucius (2015): *Warum ist Landschaft schön? Die Spaziergangswissenschaft*. Berlin: Martin Schmitz Verlag.
- Chatman, Seymour/Duncan, Paul (2004): *Michelangelo Antonioni. Die Untersuchung*. Köln: Taschen.
- Clark, Nicole (2017): „A brief history of the “walking simulator,” gaming’s most detested genre“ (Webseite). *Salon*. <https://www.salon.com/2017/11/11/a-brief-history-of-the-walking-simulator-gamings-most-detested-genre> (22.08.2018).
- Deleuze, Gilles (2015): *Das Zeit-Bild. Kino 2*. 7. Aufl., Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Deleuze, Gilles/Guattari, Félix (1992): *Tausend Plateaus*. Berlin: Merve.
- Eco, Umberto (1973): *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Feige, Daniel Martin (2015): *Computerspiele. Eine Ästhetik*. Berlin: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (2015): *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften*. 23. Aufl., Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Friedberg, Anne (2000): *Window shopping. Cinema and the postmodern*. Berkeley: University of California Press.
- Glasenapp, Jörn (2012): „Ein Modernist bis zum Schluss“. In: Ders./Wimmer, Judith (Hrsg.): *Michelangelo Antonioni. Wege in die filmische Moderne*. Paderborn: Fink, S. 7–11.
- Gleber, Anke (1999): *The art of taking a walk. Flanerie, literature, and film in Weimar culture*. Princeton: Princeton University Press.
- Haucke, Lutz (2010): *Nouvelle vague in Osteuropa? Zur ostmittel- und südosteuropäischen Filmgeschichte 1960–1970*. 2. Aufl., Berlin: Rhombos.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1952): *Phänomenologie des Geistes*. Hamburg: Meiner.
- Jaffe, Ira (2014): *Slow Movies. Countering the Cinema of Action*. New York: Columbia University Press.
- Jauß, Hans Robert (1997): *Literaturgeschichte als Provokation*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Jenkins, Henry (2004): „Game Design as Narrative Infrastructure“. In: Wardrip-Fruin, Noah/Harrigan, Pat (Hrsg.): *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*. London: The MIT press, S. 118–130.
- Juul, Jesper (2010): *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge: MIT Press.
- Kain, Erik (2016): „On Walking Simulators, Game Journalism and The Culture Wars“ (Webseite). *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2016/10/05/on-walking-simulators-game-journalism-and-the-culture-wars> (29.05.2017).

- Kaiser, Tina Hedwig (2007): *Flaneure im Film. La notte und L'eclisse von Michelangelo Antonioni*. Marburg: Tectum.
- Karabinus, Alisha (2017): „The Whole of the World. Positions of Considerations in Games“ (Webseite). NYMG. <http://www.nymgamer.com/?p=16393> (22.08.2018).
- Kaschuba, Wolfgang (2018): „Die neuen Flaneure von heute“ (Webseite). *Deutschlandfunk Kultur*. https://www.deutschlandfunkkultur.de/renaissance-des-lustwandeln-die-neuen-flaneure-von-heute.1005.de.html?dram:article_id=425362 (18.01.2019).
- Kirsten, Guido (2013): *Filmischer Realismus*. Marburg: Schüren.
- Kovács, András Bálint (2007): *Screening Modernism. European Art Cinema, 1950–1980*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Krützen, Michaela (2012): „Drei Verabredungen. L'Eclisse, An Affair To Remember und Sleepless in Seattle“. In: Glasenapp, Jörn/Wimmer, Judith (Hrsg.): *Michelangelo Antonioni. Wege in die filmische Moderne*. Paderborn: Fink, S. 89–132.
- Kuchera, Ben: „The wonder of Wolfenstein 2's Gone Home level“ (Webseite). *Polygon*. <https://www.polygon.com/2017/11/2/16599792/wolfenstein-2-gone-home-walking-simulator> (22.08.2018).
- Latour, Bruno (2002): *Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Lévi-Strauss, Claude (1973): *Das wilde Denken*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Luca, Tiago de/Jorge, Nuno Barradas (Hrsg.) (2016): *Slow Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Metz, Christian (2000): „The modern cinema and narrativity“. In: Orr, John/Taxidou, Olga (Hrsg.): *Post-war cinema and modernity. A film reader*. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 54–65.
- Neumeyer, Harald (1999): *Der Flaneur. Konzeptionen der Moderne*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Nichols, Bill (1994): „Discovering Form, Inferring Meaning. New Cinemas and the Film Festival Circuit“. In: *Film Quarterly* 47.3, S. 16–30.
- Nowell-Smith, Geoffrey (1997): *L'avventura*. London: British Film Inst.
- Ochsner, Beate (2008): „Michelangelo Antonionis L'avventura (Italien 1960) oder: Das Verschwinden des Verschwindens im Zeit-Raum der Bilder“. In: Paech, Joachim (Hrsg.): *Intermedialität – analog/digital. Theorien, Methoden, Analysen*. München: Fink, S. 399–412.
- Paul, Jean (1960): „Die unsichtbare Loge“. In: Miller, Norbert (Hrsg.): *Jean Paul. Werke. Erster Band. Die unsichtbare Loge. Hesperus*. München: Hanser, S. 7–470.
- Rohdie, Sam (1990): *Antonioni*. London: British Film Inst.
- Rousseau, Jean-Jacques (2003): *Träumereien eines einsamen Spaziergängers*. Stuttgart: Reclam.
- Solnit, Rebecca (2014): *Wanderlust. A History of Walking*. London: Granta.
- Thompson, Kristin/Bordwell, David (1994): *Film History. An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Trotter, David (2007): *Cinema and Modernism*. Malden: Blackwell.
- Tweedie, James (2013): *The Age of New Waves. Art Cinema and the Staging of Globalization*. New York: Oxford University Press.
- Wiemer, Serjoscha (2014): *Das geöffnete Intervall. Medientheorie und Ästhetik des Videospiele*. Paderborn: Fink.
- Wittgenstein, Ludwig (1960): „Philosophische Untersuchungen“. In: Ders. (Hrsg.): *Schriften*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 279–544.

Zimmermann, Felix (2017): „It's not about you! – Eine Annäherung an das Ambience Action Game in zwei Akten“ (Webseite). *Gespielt*. <https://gespielt.hypothesen.org/1727> (22.08.2018).

Žižek, Slavoj (2013): *Lacan. Eine Einführung*. 4. Aufl., Frankfurt a. M.: Fischer.

Žižek, Slavoj (2001): *Enjoy your symptom! Jacques Lacan in Hollywood and out*. 2. Aufl, New York: Routledge.

Medienverzeichnis

Filme

Copie conforme (Die Liebesfälscher). F/I/B/IR 2010, Abbas Kiarostami, 106 Min.

Cronaca di un amore (Chronik einer Liebe). I 1950, Michelangelo Antonioni, 98 Min.

Falsche Bewegung. D 1975, Wim Wenders, 103 Min.

Germania anno zero (Deutschland im Jahre Null). I/F/G 1948, Roberto Rossellini, 78 Min.

Hiroshima mon amour. F/J 1959, Alain Resnais, 90 Min.

Il deserto Rosso (Rote Wüste). I/F 1964, Michelangelo Antonioni, 117 Min.

Il grido (Der Schrei). I/USA 1957, Michelangelo Antonioni, 116 Min.

Im Lauf der Zeit. D 1976, Wim Wenders, 175 Min.

L'année dernière à Marienbad (Letztes Jahr in Marienbad). F/I 1961, Alain Resnais, 94 Min.

L'avventura (Die mit der Liebe spielen). I/F 1960, Michelangelo Antonioni, 143 Min.

L'eclisse (Liebe 1962). I/F 1962, Michelangelo Antonioni, 126 Min.

La notte (Die Nacht). I/F 1961, Michelangelo Antonioni, 122 Min.

Ladri di biciclette (Fahrraddiebe). I 1948, Vittorio De Sica, 88 Min.

Le notti di Cabiria (Die Nächte der Cabiria). I/F 1957, Federico Fellini, 110 Min.

Meek's Cutoff (Auf dem Weg nach Oregon). USA 2010, Kelly Reichardt, 104 Min.

Oh Boy. D 2012, Jan Ole Gerster, 86 Min.

Sátántangó (Satanstango). U/D/CH 1994, Béla Tarr, 450 Min.

Spiele

Dear Esther. The Chinese Room, 2012; PC.

Everybody's Gone To The Rapture. The Chinese Room, 2015; PlayStation 4.

Firewatch. Campo Santo, 2016; PlayStation 4.

Gone Home. The Fullbright Company, 2013; PlayStation 4.

Half-Life 2. Valve Corporation, 2004; PC.

Hellblade: Senua's Sacrifice. Ninja Theory, 2017; PlayStation 4.

INSIDE. Playdead, 2016; PC.

Journey. thatgamecompany, 2012; PlayStation 3.

LIMBO. Playdead, 2011; PC.

Red Dead Redemption 2. Rockstar, 2018; PlayStation 4.

Tacoma. The Fullbright Company, 2017; PC.

The Beginner's Guide. Everything Unlimited Ltd., 2015; PC.

The Stanley Parable. Galactic Café, 2013; PC.

Virginia. Variable State/505 Games, 2016; PC.

Wolfenstein: The New Order. Machine Games/Bethesda Softworks, 2014; PC.

Wolfenstein II: The New Colossus. Machine Games/Bethesda Softworks, 2017; PC.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Die Insel als Spielraum in *Dear Esther*. Screenshot aus *Dear Esther*.

Abb. 2: Anna verschwindet in *L'avventura*. Filmstill aus *L'avventura*: 00:26:11.

Abb. 3: Tote Zeit und/als leerer Raum in *L'avventura*. Filmstill aus *L'avventura*: 01:35:01.

Abb. 4: Das Steuerungsschema von *Gone Home*. Screenshot aus *Gone Home*.