

LIFE IS A TEST (CHAMBER) – SPIELERISCHE METAPHERN DER ›PORTAL‹-REIHE

PORTAL sowie der Nachfolger PORTAL 2 sind innerhalb kürzester Zeit zu modernen Klassikern des immer noch jungen Mediums Computerspiel avanciert. Gründe hierfür lassen sich viele benennen, insbesondere eine originelle und gleichsam zugängliche wie komplexe Teleportations-Spielmechanik, aber ebenso eine anspielungsreiche, von schwarzem Humor durchzogene Story. Zudem zeichnet die PORTAL-Spiele aus, dass sie mit einer scheinbaren Leichtigkeit verschiedene Extreme kombinieren – dabei lässt sich die Qualität der PORTAL-Reihe in vielen Fällen kaum an einzelnen spielerischen oder narrativen Aspekten festmachen, sondern ist gerade in der Kunst der Doppelbödigkeit, der stetigen Brechung und Ironisierung eines jeden Elements durch ein anderes zu finden (vgl. u. a. McNeilly 2007). So dient das (als Portal-Gun bekannte) *Aperture Science Handheld Portal Device* als Gegenentwurf zu den destruktiven Werkzeugen des First-Person-Shooter-Genres und vermag gleichzeitig den »Raumfetischismus« (Nohr 2007) des modernen 3D-Actionspiels ironisch vorzuführen. ◀ Ebenso gelingt es den PORTAL-Spielen auf narrativer Ebene, sowohl ihrer stummen Heldin als auch den mechanischen Antagonisten und Sidekicks Leben einzuhauen – trotz des aberwitzigen, seine Künstlichkeit stets ausstellenden Settings. Wie keine andere ›Figur‹ mag hier der Companion Cube die harmonisch-widersprüchlichen Strukturen der Portal-Welt ausstellen. So erweist sich der ›Tod‹ dieses Kistenrätsel-Elements als außerordentlich anrührend, obwohl sich der grau-weiße, mit schlichten Herzsymbolen verzierte Würfel auf den ersten Blick gegen sämtliche Anthropomorphisierungen zu sperren scheint.

All diese harmonischen Widersprüche der PORTAL-Reihe verdienen ihre eigenen detaillierten Analysen – wozu der Leser dieses Bandes nur ein paar Seiten vor- und zurückblättern muss. Dieser Beitrag wird sich nur einem dieser zahlreichen Widersprüche widmen und dies – weil dieser Widerspruch allerlei theoretischen Ballast der Game Studies streift – zudem nur in einer ersten vorsichtigen wie diffusen Annäherung realisieren können. Es soll um die Verknüpfung von spielerischen und narrativen Elementen innerhalb der Portal-Welt gehen. Jason Mittell schreibt in seinem Essay *Playing for the Plot* (2012):

»Even the most hardcore ludologist would (hopefully) admit that PORTAL's storyworld, characterization, and plot is more than just set dressing on a set of physics puzzles, but that the surprising integration of ludic and narrative experiences is the game's true genius and why it grew beyond its first release as a bonus extra into a top-flight transmedia franchise« (ebd., 9).

Auch wenn Mittell hier alle nötigen Stichworte liefert, soll dieses Zitat nicht zum Anlass eines ›Aufwärmens‹ des Streits zwischen Narratologen und Ludologen dienen – eines Streits, den es nie gegeben hat, der aber als berühmtester ›Gründungsmythos‹ der Game Studies (vgl. Neitzel/Nohr 2010) inzwischen kaum mehr aus den disziplinären Geschichtsbüchern zu tilgen sein dürfte. An dieser Stelle sollen deshalb zwei knappe Anmerkungen genügen.

Erstens: Auch wenn dieser Beitrag die Ludologie vs. Narratologie-Debatte weitgehend zu umgehen versucht, so ist er doch zutiefst geprägt von der durch eben diese Debatte proklamierten Dichotomie. Während in anderen Disziplinen eine Betonung des Gegensatzes zwischen narrativen und spielerischen Strategien eher für Irritation sorgen dürfte – bildet doch das Spielerische im Narrativen und das Narrative im Spielerischen spätestens seit der Postmoderne eher die Regel denn die Ausnahme (vgl. z.B. Neuenfeld 2005; Adamowsky 2005) –, stellen Computerspiele den Kontrast zwischen Spiel und Narration immer wieder aus, indem sie z.B. versuchen, spielerische Restart-Logiken durch futuristische Apparate wie den Animus (ASSASSIN'S CREED; Ubisoft 2007, Ubisoft Montreal) und die Vita Chambers (BIOSHOCK; 2K Games 2007, 2K Games) oder durch verschiedene Erzählebenen (PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME; Ubisoft 2003, Ubisoft) narrativ zu plausibilisieren (vgl. Beil 2010, 171-177, 208-209). Anders formuliert: Auch wenn die Spiel-Narration-Dichotomie der Game Studies auf sehr spezifischen Begriffen von ›Spiel‹ und ›Narration‹ beruht (vgl. Furtwängler 2001; 2006), so kann man sich doch kaum der (vermeintlichen) Evidenz entziehen, die diese Dichotomie für Computerspiele hat, nicht zuletzt weil viele Spiele so sehr versuchen, eine gute Geschichte zu erzählen (was ihnen nur selten gelingt).

Zweitens: Gerade aufgrund dieser (vermeintlichen) Evidenz wird die folgende Argumentation die bekannten Extrempositionen der Ludologie vs. Narratologie-Debatte (vgl. unvermeidlich Eskelinen 2001) weitgehend außer Acht lassen. Dies gilt auch für utopische Modelle, seien es gescheiterte ludo-narrative Experimente wie FAÇADE (Michael Mateas/Andrew Stern, 2005), legendenumwobene Prototypen wie Chris Crawford's ERASMATRON (Crawford 2005) oder komplett fiktionale Beiträge wie Neal Stephenson's interaktives Buch *Young Lady's Illustrated Primer* (Stephenson 1996; vgl. hierzu auch Ryan 2001, 332-345). Wenn im Folgenden von einer Verschmelzung – oder vielleicht besser: einer

reizvollen Überlagerung – von Spiel und Story die Rede ist, ist damit nie die *Aufhebung* der beiden Kategorien gemeint. Spielerische und narrative Elemente bleiben auch in den PORTAL-Spielen stets eindeutig identifizierbar und in ihrer Funktionslogik souverän. Es geht also gerade nicht um die Utopie eines *Interactive Storytelling*, eines auf ›narrativen Logiken‹ beruhenden Spielsystems. ◀2 Dies heißt umgekehrt jedoch nicht, dass die Spiel-Story-Verbindung reine Attrappe wäre. Vielmehr soll aufgezeigt werden, dass innerhalb der Hybridstruktur des Computerspiels die Verknüpfung von spielerischen und narrativen Elementen mehr als die Summe ihrer Teile sein kann.

Laborwelten

Auf den ersten Blick scheinen die Spielmechaniken der PORTAL-Reihe denkbar ungeeignet für eine narrative Anreicherung. So mag die aus der First-Person-Perspektive zugängliche Spielwelt zwar eine nicht unerhebliche raumbildliche Immersion offerieren (vgl. Günzel 2012). Die zwischen schlichter Eleganz und Komplexität schwankenden Physikrätsel beruhen jedoch auf betont abstrakten Spielmechanismen – anders als etwa die ›klassische‹ Spielmechanik des Schießens, die (insbesondere in der destruktiven Variante) hinsichtlich der narrativen Aufladung viel stärker und nicht selten verhängnisvoller (in Form der leidigen Killerspieldebatte; vgl. Venus 2007) sein mag.

Dennoch gelingt es den PORTAL-Spielen, trotz ihrer komplex-abstrakten Spielmechaniken eine atmosphärisch dichte, bemerkenswert konsistente und – zieht man die transmedialen Erweiterungen hinzu – facettenreiche Spielwelt zu erschaffen. Dies wird im Wesentlichen durch zwei Strategien erreicht: erstens durch eine augenzwinkernde, aber gleichzeitig seltsam konsequente Präsentation der Spielwelt; und zweitens durch eine hieraus erwachsende Unschärfe zwischen spielerischen und narrativen Aspekten, die Gegenstand des nächsten Unterkapitels sein soll.

Auch wenn die PORTAL-Reihe ihre erzählerischen Elemente stets mit absurdem Humor und anspielungsreicher Ironie inszeniert, so nimmt das Spiel sein surreales Szenario doch letztlich erstaunlich ernst: und zwar nicht etwa, indem es mit fotorealistischen Tendenzen und cinematischem Bombast den Spieler zu überwältigen versucht, wie dies z.B. die CALL OF DUTY-Reihe (Activision/Aspyr 2003-2014, Infinity Ward/Treyarch/Sledgehammer Games) – zugegebenermaßen mit großem Erfolg und vielleicht gar mit einer gewissen Raffinesse – vollführt. Vielmehr zeigen die PORTAL-Spiele eine zwar stetig in sich selbst gebrochene, aber nichtsdestotrotz vollständig *geschlossene* Spielwelt, die von einer



Abb. 1a-c: PORTAL: Ende und Abspann

grotesken, jedoch konsequenten inneren Logik angetrieben wird. Alle Charaktere der Spielwelt sind mehr oder weniger dem Wahnsinn verfallen, allen voran die künstliche Intelligenz GLaDOS ebenso wie die Persönlichkeitssphäre Wheatley, der Firmengründer Cave Johnson und der Aperture-Mitarbeiter Doug Rattmann, der für die mysteriösen Graffiti-Zeichnungen in der PORTAL-Spielwelt verantwortlich ist. Selbst die Stummheit der Protagonistin Chell ist nicht nur ein narrativer Trick des Spiels, sondern – wie man zu Beginn des zweiten Teils der Reihe erfährt – das Ergebnis eines Hirnschadens. Alles in der Welt von PORTAL scheint somit von einer bestechenden Logik (oder vielmehr: Unlogik) geprägt – sobald man sich damit abgefunden hat, dass der Wahnsinn den Normalfall darstellt.

Hinzu kommt, dass trotz der Einbettung in das HALF-LIFE-Universum (Sierra Entertainment/Electronic Arts/Valve 1998-2004, Valve Corporation) die Welt von PORTAL ein geschlossener Mikrokosmos bleibt. Zwar enthalten beide PORTAL-Spiele mehrere Hinweise, die zeigen, dass Aperture Science und die aus HALF-LIFE bekannte Black Mesa Corporation erbitterte Rivalen sind (bzw. waren). Diese Hinweise sind jedoch niemals zentraler Gegenstand der Narration. Es handelt sich stets um mehr oder weniger subtile und oft gut versteckte Fundstücke – und damit um Objekte forensischer Fan-Praktiken, die in den Paratexten des

Spiels erst mühevoll zusammengetragen und interpretiert werden müssen.❸ Die einzige offensichtliche Verknüpfung zu Valves berühmtestem Franchise findet, wie u. a. Jason Mittell (2012) gezeigt hat, transmedial❹ statt: PORTAL ist Bestandteil des HALF-LIFE 2-Spielebundles ORANGE BOX und wird von Valve als Teil der HALF-LIFE-Reihe beworben.❺ Die Abgeschlossenheit der Welt zeigt sich nicht zuletzt in den Spielverläufen selbst. Die Narrationen von PORTAL und PORTAL 2 schildern Chells Ausbruchversuche aus den Aperture Science-Laboratorien – und beide Spiele enden genau in jenem Moment des (vermeintlichen) Erfolgs des Ausbruchversuchs. In beiden Fällen wird lediglich ein flüchtiger Blick in die Welt außerhalb des Labors dargeboten, der jedoch sofort durch den Abspann unterbunden wird. Mehr

noch: beide Abspanne versuchen durch bizarre ›Musical-Nummern‹ den Ausbruch in die Freiheit schleunigst aus dem Gedächtnis des Spielers zu spülen (Abb. 1, 2).

Die geschlossene Struktur des Handlungsortes manifestiert sich dabei insbesondere auch in dem nachträglich geänderten Ende des ersten PORTAL-Spiels. Denn während der ursprüngliche Abspann ein offenes Ende bot, in dem Chell auf dem Parkplatz des Firmengeländes zwischen brennenden Trümmern erwacht, fügt das ›Update‹ eine Szene hinzu, in der die Protagonistin von einem Roboter zurück in den unterirdischen Laborkomplex geschleppt wird. Die direkte Verknüpfung von PORTAL und PORTAL 2 wird sodann in eine transmediale Erweiterung verlagert. So schildert das Web-Comic *Portal 2: Lab Rat*,⁶ wie Doug Rattmann Chell ›rettet‹ und in einen kryogenischen Tiefschlaf versetzt. In PORTAL 2 selbst ist Rattmann aber wiederum abwesend bzw. nur durch seine Graffiti vertreten. Chell bleibt die einzige menschliche Figur der PORTAL-Welt, der einzige ›Zugang‹ des Spielers zum Mikrokosmos des Laborkomplexes.



Abb. 2a-c: PORTAL 2: Ende und Abspann

Vorder- und Hinterbühnen

Erst auf der Grundlage der in mehrfacher Hinsicht – motivisch wie räumlich – abgeschlossenen Welt gelingt den PORTAL-Spielen jene eingangs geschilderte reizvolle Verflechtung von Spiel und Story. Denn wenn die Welt nur aus Testkammern besteht und alle Figuren dieser Welt nur nach den ›Maximen einer Testkammerlogik‹ handeln, fügen sich die abstrakten Spielmechaniken letztlich nahtlos in das narrative Gerüst der Laborwelt ein. Ein »to test for testing's sake« (Burden/Gouglas 2012) wird gleichermaßen zum spielerischen wie zum narrativen Motto. Damit unterläuft die PORTAL-Reihe klassische Reibungsflächen einer Verknüpfung von spielerisch-abstrakten und narrativ-anschaulichen Elementen. Es gelingt ihr gar, diese Reibungsflächen gewissermaßen umzudeuten:

»The test chambers embrace the limitations of level design, restricting the area in which the contest occurs, like Huizinga's sacred circle. A game level must be designed, often in the way that a theatre set represents reality: by backdrops, false barriers and other tricks. In *PORTAL* the limitations of level design are embraced: the Test Chamber is unequivocally the extent of the level, without false walls or landscape backdrops« (Burden/Gouglas 2012).

Nun ließe sich einwenden, dass die Abgeschlossenheit der Laborwelt innerhalb der Handlungen der beiden *PORTAL*-Spiele bereits aufgebrochen wird. So ist der entscheidende Plot Point jeweils Chells Ausbruch aus den Testkammern. Während in *PORTAL 2* dieser Ausbruch gewissermaßen ›verkompliziert‹ wird, indem er in mehreren Phasen bzw. Variationen stattfindet, die durch eine Verschachtelung der verschiedenen Bauabschnitte des Laborkomplexes repräsentiert werden, ist im ersten Teil der Reihe dieses Ereignis eindeutiger zu identifizieren. Hier gelingt es Chell, dem drohenden Flammentod der tödlichen Versuchsanordnung in Testkammer Nr. 19 im letzten Moment zu entkommen, indem sie ein Portal in den Wartungsbereich der Anlage öffnet.

Daniel Johnson (2009) sieht in *PORTAL* eine spielerische Adaption von Erving Goffmans (1959) berühmter Theorie sozialen Rollenverhaltens und dem Modell einer Vorder- und Hinterbühne, d.h. einem offiziellen – sichtbaren – Ort des Geschehens und einem inoffiziellen Raum, der nur Eingeweihten und Beteiligten offen steht.

»The front stage is the grounds of the performance. The backstage is a place we rarely ever want to reveal to others, it contains the truth to our construction and to reveal it would be to defraud our identity in front of the audience – it simply spoils the illusion of where we're placing ourselves in the interaction. [...] There is a front stage and a backstage to Aperture Science, and as one progresses the game's narrative, the institution falters allowing backstage to become front stage« (Johnson 2009).

Ein solches »Schwanken der Institution« deutet sich in *PORTAL* zwar bereits zu Beginn des Spiels durch verschiedene ›sprachliche Inkonsistenzen‹ in *GLaDOS'* Kommentaren an und wird später in der bildräumlichen Präsentation aufgegriffen, wenn in Testkammer Nr. 16 zum ersten Mal eine Nische der Hinterbühne begehbar wird, in der der Spieler Doug Rattmanns legendäres »The cake is a lie«-Graffito findet. Ein tatsächliches Umkehren von Vorder- und Hinterbühne sieht Johnson jedoch erst mit der Flucht in Testkammer 19 verwirklicht: »The player escapes [...] by portalling to the platform above, turning the whole game on its head. [...] The front is now the back and it's impossible to repair the situation once the performance has been defrauded« (Johnson 2009).

Doch so schlüssig Johnsons Argumentation in ihrer sorgfältigen Analyse der einzelnen Phasen eines Zerfalls der Vorderbühne ausfallen mag, es bleibt der Verdacht, dass PORTAL die Dichotomie von Vorder- und Hinterbühne letztlich wieder unterläuft, d.h. den Ausbruch gleichsam nur *inszeniert*. Natürlich ist die Flucht des Spielers in Testkammer 19 ein entscheidendes Moment innerhalb der Spielhandlung. Aber während diese Flucht in der klassischen ›Laborratten-Erzählung‹ als radikaler Wendepunkt der Geschichte dienen würde, geht in PORTAL die Testkammer-Logik der Spielwelt keineswegs verloren, denn die Spielmechaniken bleiben unverändert – oder in den Worten von Michael Burden und Sean Gouglas: »the promise of freedom does not lead to freedom beyond the control of the game designer« (2012). Die Hinterbühne funktioniert ebenso als Spielstätte und wird nahtlos in die Puzzle-Herausforderungen der Vorderbühne integriert. Letztlich ändern sich durch das Betreten der Hinterbühne allenfalls die Wandtexturen der Testkammern. Darüber hinaus werden die Handlungen des Spielers – dem Wahnsinn der Antagonistin sei Dank – durch GLADOS weiterhin im Rahmen einer Testkammer-Logik interpretiert und vor allem kommentiert. Der zentrale Akt der Öffnung der Hinterbühne besteht damit eher am Rande in der Aufdeckung des Laborratten-Szenarios, welches das Spiel zuvor ohnehin nur bewusst dilettantisch verschleiert hatte. Viel entscheidender ist die vor dem Hintergrund dieser ›Flucht‹ heranreifende Erkenntnis, *dass das vermeintliche Tutorial bereits das Spiel war.*◀⁷ So darf bereits die erste Testkammer als Teil der Haupthandlung – oder vielmehr noch als eine Miniatur der Handlung – gesehen werden und keineswegs als ein isolierter Prolog, der nur dazu dient, den Spieler in die Steuerung und Spielmechanik einzuführen.

»This unexpected shift in PORTAL is what elevates the game beyond just an engaging puzzler into a landmark of the medium: you slowly begin to realize that the game has been presenting a narrative throughout, even while you were primarily focused on the mechanics and puzzles« (Mittell 2012, 9).

Oder pointiert – und als ironischer Kommentar zu Markku Eskelinens berühmter ludologischer Polemik◀⁸ – formuliert: »midway through this puzzle game, the ball starts telling a story« (ebd.).

Spielerische Metaphern

Ähnliche Strategien einer ›Testkammer-Logik‹ – im Sinne einer Spiel und Narration verflechtenden Struktur – finden sich auch in einer Reihe anderer zeitgenössischer Computerspiele, insbesondere aus dem Bereich der Indiegames,¹⁹ oft in der ›Grauzone‹ des Übergangs zur Game Art.

»Flow explores consumption, evolution and death; THE MARRIAGE explores the fragility of relationships over time when balanced with the personal needs of the partners; LIMBO explores our deepest psychological fears of death and longing; Ico juxtaposes the playful adventures of a young boy against a young woman's keen awareness of their real danger« (Burden/Gouglas 2012).

Vor allem in Fan-Kreisen (bislang noch seltener in akademischen Diskursen) wird dieses Phänomen dabei unter dem Stichwort »Mechanics as Metaphor«¹⁰ diskutiert, ein Begriff, der – ein bewusst diffuses Metaphernkonzept in Kauf nehmend – im Folgenden aufgegriffen werden soll. Ein besonders häufig genanntes Beispiel für solche spielerischen Metaphern ist der von Jonathan Blow kreierte Indiegame-Hit BRAID (Valve 2008, Number None):

»Blow's game BRAID takes the seemingly familiar genre of the platformer and turns it into an allegorical exploration of the themes of time and regret. At the game's start, it sets up a seemingly familiar situation in which the player character Tim is meant to rescue a princess from a monster. But the relationship between the two is quickly revealed to be more complex than this standard videogame trope allows. The game offers its player the ability to rewind time, allowing recovery from mistakes (there is no death in BRAID), while creating new implications for platform puzzles in different sets of levels. In one world, certain objects are unaffected by time manipulation. In another, character movement to the right moves time forward, and movement to the left moves it in reverse« (Bogost 2011, 12).

»BRAID poses questions about doubt, forgiveness, time, and regret, offering the player an opportunity to pursue the question, ›what if I could go back‹, in different ways. But the answers to these questions are not presented as definitive solutions discovered automatically through mastery of the game's system« (ebd., 16).

BRAID bietet eine Art alternative Interpretationsmöglichkeit – oder vielmehr ein alternatives ›Erleben‹ – der spielerischen Interaktion. BRAID'S Spielmechaniken als Metaphern einer komplexen (subjektiven) Zeitwahrnehmung zu deuten, mag dabei, anders als im Fall der PORTAL-Spiele, stärker an kontrastiven Strategien orientiert sein. Während in der diffusen Rahmenhandlung BRAID'S Motive der Unumkehrbarkeit von Ereignissen dominieren, zeichnet sich die Spielmechanik gerade durch die Möglichkeit zur zeitlichen Manipulation aus

und damit sozusagen durch die spielerische Erprobung anderer Formen eines Zeit-Erlebens. Damit stellt auch BRAID eine bestimmte Ambivalenz der Deutung der spielerischen und narrativen Handlungsaspekte aus – wobei diese Ambivalenz eine doppelte ist: Sie gilt einerseits für die Zuordnung als spielerische oder narrative Handlung. Andererseits gilt sie aber auch für die Interpretation der spielerischen Metapher selbst und löst damit gleichsam die Eindeutigkeit eines rein abstrakten spielerischen Systems ab.◀11

In ihrer im Vergleich zu Bogost etwas anders zugespitzten, aber auf den gleichen argumentativen Kern abzielenden Interpretation von BRAID merken Burden und Gouglas an:

»In BRAID, the game mechanic allows the flow of time to disengage from the physical and draw closer to the psychological experience of time; another medium might represent time like clocks melting in the sun« (dies., 2012).

In diesem (fast beiläufigen) Verweis der beiden Autoren auf die surrealistische Kunst Salvador Dalís zeigt sich ein weiterer (keineswegs beiläufiger) Aspekt spielerischer Metaphern: die Frage nach der Medienspezifik dieser Strategie. Denn während sowohl die spielerischen wie auch die narrativen Elemente des Computerspiels zahlreiche mediale Vorbilder kennen, erscheint eine komplexe Verknüpfung beider Elemente durchaus neue ästhetische Ausdrucksmöglichkeiten hervorzubringen – auch deshalb mag die Ludologie vs. Narratologie-Debatte letztlich nicht zur Ruhe kommen.

Für eine abschließende (sehr knappe) Diskussion dieser Facette der PORTAL-Spiele soll dabei weiter Burden und Gouglas gefolgt werden, die den entsprechenden Nährboden einer solchen Analyse bereits im Untertitel ihres Essays benennen: *Portal as Art*. Genau wie im Fall der Ludologie vs. Narratologie-Debatte will dieser Beitrag die Untiefen der Game Art-Diskussion◀12 oder einer wie auch immer gearteten ›Kunsthaftigkeit‹ von Computerspielen zu umgehen versuchen – wobei auch dieser Versuch scheitern muss. Ohnehin ähneln sich die diskursiven Ausformungen beider Debatten frappierend. An die Stelle von Eskelinens ludologischer Provokationsschrift tritt in der Game Art-Debatte ein Essay des berühmten Filmkritikers Roger Ebert mit dem schlichten wie wirkungsvollen Titel *Videogames Can Never Be Art* (2010). Nun mag Eberts Argumentation im besten Fall als polemisch, im schlimmsten Fall als ignorant gelesen werden. Gleiches gilt aber leider für viele der oft nicht weniger polemischen Gegenreden, die dazu tendieren, gleichsam ins andere Extrem umzuschlagen, indem sie vollmundig jedes Indiegame-Projekt zum Bestandteil einer neuen künstlerischen Avantgarde erklären (vgl. z.B. Santiago 2009).

Wenn in diesem Beitrag die PORTAL-Spiele als Beispiel für die neuen (künstlerischen) Ausdrucksmöglichkeiten des Computerspiels analysiert werden, so soll dies vor allem mit Blick auf den Mainstream- und Indiegame-Bereich erfolgen, d.h. mit Blick auf kommerzielle – und nicht zuletzt auch spielbare – Spiele. Institutionelle Strategien (Computerspiele im Museumskontext) oder auch ›typische Diskursimporte‹ (z.B. die Frage nach Game Auteurs; vgl. Aarseth 2005; Demirbas 2008) bleiben – auch wenn diese Diskussionen die Game Art-Debatte momentan dominieren – weitgehend unberücksichtigt. Als Ansatzpunkt dient vielmehr die Beobachtung, dass die künstlerischen Aspekte von Computerspielen häufig an intermedialen Aspekten festgemacht werden (vgl. Smuts 2005; Tavinor 2010), d.h. etwa anhand bestimmter bildlicher Stilisierungen (vgl. Flynn 2005; Günzel 2008) oder schlicht an ›Kunstwerken in Computerspielen‹, z.B. in Form von Wandtexturen, die berühmte Gemälde abbilden (vgl. Kuni 2009; Hensel/Hofmann/Schleicher 2011) oder auch an architektonischen Strukturen (vgl. Bonner 2012; vgl. auch den Beitrag von Marc Bonner in diesem Band). So legitim und fruchtbar diese Analysen in vielen Fällen sind, so zweischneidig ist ihr Beitrag für die Diskussion des Computerspiels als Kunstform. Denn letztlich wird vor allem gezeigt, dass das Computerspiel in der Lage ist, andere mediale/künstlerische Ausdrucksformen zu emulieren. Für das Beispiel von Gemälden im Computerspiel hat Thomas Hensel (2011a) in seiner bestechenden Analyse von RESIDENT EVIL 4 (Capcom/Ubisoft 2005, Capcom) gezeigt, dass es nicht genügt, wenn ›Klassiker der bildenden Kunst‹ zum Bestandteil der Textur-Tapeten der Spielwelt werden. Vielmehr setzt erst die *bildliche Interaktion* mit diesen Bildobjekten ein künstlerisches Potenzial des Computerspiels frei, indem »das Medium Bild die Spielherausforderungen nicht nur konturiert und kontextualisiert, spricht *rahmt*, sondern vielmehr das Bild selbst die Spielherausforderung *ist*« (Hensel 2011b, 283; Herv.i.O.). Analog zu dieser Form einer spielerischen Interaktion mit dem (oder vielmehr durch das) Bild, die erst durch die Bildinterfaces des Computerspiels möglich wird (vgl. Beil 2012, 33-54), gilt es auch die hier für die PORTAL-Spiele herausgearbeitete Verflechtung von spielerischen und narrativen Elementen zu betrachten: So wird die spielerische Handlung in PORTAL bzw. PORTAL 2 nicht einfach narrativ *gerahmt* (z.B. durch eine Quest-Beschreibung oder eine bestimmte bildliche Repräsentation), sondern sie *ist* eine spielerische Re-Interpretation eines narrativen Motivs – einer unmenschlichen wie anrührenden Testkammerlogik.

Es ließe sich einwenden, dass eine solche Deutung einer spielerischen Handlung weder neu, noch spezifisch für das Computerspiel ist, denn spielerische Praktiken müssen immer auch als kulturelle Praktiken gesehen werden (Hu-

izinga 1956). Doch so relevant ein solcher Einwand aus einer kulturhistorischen (Makro-) Perspektive auch sein mag, so fehlgeleitet erscheint er aus medienästhetischer Sicht für eine konkrete (mikro-perspektivische) Spielanalyse. Im Rahmen ihrer Analyse des künstlerischen Potenzials von *PORTAL* merken Burden und Gouglas an: »[C]ritical engagement with specific videogames is more important to the general acceptance of the medium as art than meta discussions about the potential of the media to be art.« (Dies. 2012). So handelt es sich bei der Interpretation von *PORTAL* bzw. *PORTAL 2* als spielerische Metapher eben nicht einfach um eine möglichst originelle Form der ›künstlerischen Ausdeutung‹ eines abstrakten spielerischen Systems,¹⁷ sondern um eine detaillierte Betrachtung der Hybridstruktur des Computerspiels, die erst in der feingliedrigen Verknüpfung der spielerischen Strukturen mit den narrativen Elementen des Spiels ihre Wirkung entfaltet. Dementsprechend endet dieser Beitrag kurz und schlicht mit dem Plädoyer für eine dezidierte Hinwendung zum spielerischen Material.

Anmerkungen

- 01▶** Dabei brechen die *PORTAL*-Spiele neben diesen spielerischen Konventionen auch die ›Konventionen‹ des Computerspielmarktes, indem sie das Genre des Puzzle Games aus seinem ökonomischen Nischendasein in den Mainstream katapultieren.
- 02▶** Chris Crawford's vielzitierte These – »Interactive storytelling systems are *not* ›games with stories‹« (2005, 63; Herv.i.O.) – setzt genau an dieser Unterscheidung an. Das zentrale Kriterium ist dabei für Crawford, dass die Handlungen in Computerspielen immer auf ein (mehr oder weniger) simpel strukturiertes Spiel-Regelwerk (bzw. auf einen Strukturbaum) zurückverfolgt werden können, während Interactive Storytelling-Systeme auf eine ›narrative Matrix‹ zurückgreifen müssten, die Erzähllogiken, d.h. erzählerisch relevante bzw. bedeutsame Handlungen, simuliert. Auf diese Weise ließe sich – eine bestimmte Komplexität der Matrix vorausgesetzt – eine Erzählhandlung nicht mehr ohne weiteres auf eine (Spiel-) Regelwerk-Struktur zurückführen.
- 03▶** Vgl. z.B. die *HALF-LIFE*-Timeline, die Informationen aus den *HALF-LIFE*- und den *PORTAL*-Spielen in einer chronologischen Auflistung zu verbinden versucht: [http://half-life.wikia.com/wiki/Timeline_of_the_Half-Life_universe], letzter Abruf: 20.04.2014. Forensische Fanpraktiken sind bislang vor allem im Rahmen der Analyse (komplexer) narrativer Strategien zeitgenössischer TV-Serien diskutiert worden (vgl. Mittell 2006; Brooker 2009).
- 04▶** Transmedialität sei hier verstanden im Sinne eines *Transmedia Storytelling* (Jenkins

- 2006) bzw. eines *Transmedia Worldbuilding* (Wolf 2013). Der maßgebliche Unterschied zu intermediären Adaptionsstrategien besteht darin, dass die transmedialen Artefakte, wie z.B. das PORTAL 2-Webcomic *Lab Rat*, in der Regel *Expansionen* des Haupttextes sind, die die Geschichte eigenständig (wenn auch nicht unabhängig vom Haupttext) erweitern. Im Vordergrund transmedialer Strategien steht also eine narrative Anreicherung der Storyworld und weniger die ›intermediale Re-Interpretation‹ (vgl. Saler 2012; Johnson 2013).
- 05▶** Diese Abgeschlossenheit mag sich mit dem Erscheinen von HALF-LIFE- 2: EPISODE 3 ändern – so denn EPISODE 3 jemals erscheinen sollte. Bis dahin beschränkt sich die ›Öffnung‹ des PORTAL-Kosmos auf die Sphäre der Fan-Diskurse.
- 06▶** [<http://www.thinkwithportals.com/comic/>], letzter Abruf: 20.04.2014. Vgl. hierzu auch: [<http://uk.ign.com/articles/2011/04/06/expanding-the-world-of-portal-2>], letzter Abruf: 20.04.2014.
- 07▶** Vgl. hierzu auch Burden/Gouglas (2012): »The restrictions of space and agency become the mechanism of the game’s functioning, subverting most of the genre’s well established tropes: the training level becomes the game«.
- 08▶** »If I throw a ball at you I don’t expect you to drop it and wait until it starts telling stories« (Eskelinen 2001).
- 09▶** Zur stetig wachsenden Bedeutung des Bereichs des Indiegames vgl. Zimmerman 2012; Freyermuth 2012.
- 10▶** *Extra Credits: Mechanics as Metaphor (Part 1)*, [<http://www.youtube.com/watch?v=4QwclqiQt2Y>], letzter Abruf: 20.04.2014; *Extra Credits: Mechanics as Metaphor (Part 2)*, [http://www.youtube.com/watch?v=pP_qNm-g6Dc], letzter Abruf: 20.04.2014.
- 11▶** Vgl. hierzu wiederum Bogost: »These games pose questions about life and simulate specific experiences in response, but those experiences rarely point players toward definitive answers« (2011, 14).
- 12▶** Erschwerend kommt hinzu, dass der Begriff Game Art (oder Art Game) bislang eher als »stand-in for a yet unnamed set of movements or styles« (Bogost 2011, 12) gelten darf.
- 13▶** So beinhaltet Stephan Schwingelers (2012) Überblicksdarstellung zu Strategien der zeitgenössischen Game Art eine Reihe von Spielen, die sich gerade durch eine Störung des Interaktionserlebnisses bis hin zu einer Unspielbarkeit auszeichnen: z.B. GLITCHHIKER (Laurens De Gier et al., 2011), ein Spiel, das sich – durch das Spielen – sukzessive selbst zerstört. GLITCHHIKER war für nur eine Nacht im Januar 2011 spielbar. Jeder Fehler eines Spielers führte zu kleinen Beschädigungen im Quellcode des Spiels, die wiederum nach und nach dazu führten, dass das Spiel immer schwieriger zu bedienen war und schließlich komplett unspielbar wurde. Vgl. hierzu außerdem die sogenannte *Not Games*-Bewegung: [<http://notgames.colognegamelab.com/>], letzter Abruf: 20.04.2014.
- 14▶** Vgl. Schwingeler (2012) sowie die Kritik von Bogost: »These are games that get exhibited, not games that get played« (2011, 11).
- 15▶** So ist die Diskussion über eine Art ›Formbarkeit‹ (oder auch ›Formlosigkeit‹) digitaler

Medien lange Zeit vor der Ausrufung der Game Studies entbrannt. Bereits 1968 wurde der Computer von Licklider und Taylor als »moldable medium« (1968, 22) bezeichnet. Vgl. hierzu auch Paech/Schröter 2008.

- 16►** Hensel spricht hier in Anlehnung an Horst Bredekamp (2010) von einem »doppelten interaktiven Bildakt« (Hensel 2011b, 289). Zur Bildlichkeit des Computerspiels vgl. auch den Beitrag von Thomas Hensel in diesem Band.
- 17►** Vgl. hierzu auch Bogost: »Games like Go and TETRIS are abstract; if they have any aboutness, it is limited to the experience of the system itself. One can make representational claims about these games (Janet Murray has called TETRIS ›the perfect enactment of the overtasked lives of Americans‹), but only in an overtly metaphoric way« (2011, 15).

Literatur

- Aarseth, Espen** (2005): The Game and Its Name. What is a Game Auteur? In: Torben Grodal et al. (Hrsg.): Visual Authorship: Creativity and Intentionality in Media. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, S. 261-264.
- Adamowsky, Natascha** (2005): Die Vernunft ist mir noch nicht begegnet. Bielefeld: transcript.
- Beil, Benjamin** (2010): First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel. Münster: Lit.
- Beil, Benjamin** (2012): Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels. Bielefeld: transcript.
- Bogost, Ian** (2011): How to Do Things with Videogames. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bonner, Marc** (2012): Gebaute Wirklichkeit in digitalen Welten. Die Medialität der Architektur und deren Korrelation mit Bauwerken in Computer- und Videospiele aus einer kunsthistorischen Perspektive. In: Winfred Kaminski/Martin Lorber (Hrsg.): Gamebased Learning. Clash of Realities 2012, S. 327-340.
- Bredenkamp, Horst** (2010): Theorie des Bildakts. Frankfurter Adorno-Vorlesungen. Berlin: Suhrkamp.
- Brooker, Will** (2009): Television Out of Time. Watching Cult Shows on Download. In: Roberta Pearson (Hrsg.): Reading Lost. Perspectives on a Hit Television Show. London: I. B. Tauris, S. 51-72.
- Burdon, Michael/Gouglas, Sean** (2012): The Algorithmic Experience. Portal as Art. [http://gamestudies.org/1202/articles/the_algorithmic_experience], letzter Abruf: 20.04.2014.
- Crawford, Chris** (2005): Chris Crawford on Interactive Storytelling. Berkeley: New Riders.

- Demirbas, Yavuz Kerem** (2008): Video Games and Auteur Theory. [<http://ftparch.emu.edu.tr/Courses/arch/Arch501/08-09-fall-info/papers/17.pdf>], letzter Abruf: 20.04.2014.
- Ebert, Roger** (2010): Video Games Can Never Be Art. [<http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>], letzter Abruf: 20.04.2014.
- Eskelinen, Markku** (2001): The Gaming Situation. [<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>], letzter Abruf: 20.04.2014.
- Flynn, Bernadette** (2005): Imaging Gameplay. The Design and Construction of Spatial Worlds. [http://www.dab.uts.edu.au/research/conferences/imaginary-worlds/imagining_gameplay.pdf], letzter Abruf: 20.04.2014.
- Freyermuth, Gundolf S.** (2012): Ursprünge der Indie-Praxis. Zur Prähistorie unabhängigen Game Designs. In: Winfried Kaminski/Martin Lorber (Hrsg.): Gamebased Learning. Clash of Realities 2012, S. 313-326.
- Furtwängler, Frank** (2001): »A crossword at war with a narrative«. Narrativität versus Interaktivität in Computerspielen. In: Peter Gendolla et al. (Hrsg.): Formen interaktiver Medienkunst. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 369-400.
- Furtwängler, Frank** (2006): Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs. In: Britta Neitzel/Rolf F. Nohr. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium – Interaktion, Immersion, Partizipation. Marburg: Schüren, S.154-169.
- Goffman, Erving (1959): The Presentation of Self in Everyday Life. New York: Doubleday.
- Günzel, Stephan** (2008): Die Realität des Simulationsbildes. Raum im Computerspiel. In: Jörg H. Gleiter (Hrsg.): Die Realität der Imagination – Architektur und das digitale Bild. Weimar: Verlag der Bauhaus-Universität, S. 127-136.
- Günzel, Stephan** (2012): Egoshoooter. Das Raumbild des Computerspiels. Frankfurt/M.: Campus.
- Hensel, Thomas** (2011a): Nature morte im Fadenkreuz. Zur Bildlichkeit des Computerspiels. Trier: Fachhochschule Trier.
- Hensel, Thomas** (2011b): Das Spielen des Bildes. Für einen Iconic Turn der Game Studies. In: MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews 3, 2011, S. 282-293.
- Hensel, Thomas/Hofmann, Gisa/Schleicher, Marlene** (2011) Bildende Kunst. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel (Hrsg.): Game Laboratory Studies. Siegen: universi, S. 29-34.
- Huizinga, Johan** (1994): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel [1956]. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt.
- Jenkins, Henry** (2006): Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. New York: NYU Press.
- Johnson, Daniel** (2009): Portal and the Deconstruction of the Institution. [http://www.gamasutra.com/view/news/23960/Analysis_Portal_and_the_Deconstruction_of_the_Institution.php], letzter Abruf: 20.04.2014.
- Johnson, Derek** (2013): Media Franchising. Creative License and Collaboration in the Culture Industries. New York: NYU Press.

- Kuni, Verena** (2009): Ego Shooter im Betriebssystem Kunst (Next Level). In: Matthias Bopp et al. (Hrsg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung. Münster: Lit, S. 309-329.
- Licklider, J. C. R./Taylor, Robert (1968): The Computer as a Communication Device. In: Science and Technology 76, S. 21-31.
- McNeilly, Joe** (2007): Portal Is the Most Subversive Game Ever. [<http://www.gamesradar.com/portal-is-the-most-subversive-game-ever/>], letzter Abruf: 20.04.2014.
- Mittell, Jason** (2006): Narrative Complexity in Contemporary American Television. In: The Velvet Light Trap 58, S. 29-40.
- Mittell, Jason** (2012): Playing for Plot in the Lost and Portal Franchises. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 6, 1, S. 5-13.
- Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F. (2010): Game Studies. In: MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews 4, 2010, S. 416-435.
- Neuenfeld, Jörg** (2005): Alles ist Spiel. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Nohr, Rolf F.** (2007): Raumfetischismus. Topographien des Spiels. In: Klaus Bartels/Jan-Noël Thon (Hrsg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies, Hamburger Hefte zur Medienkultur, H. 5, S. 61-81.
- Paech, Joachim/Schröter, Jens** (2008): Intermedialität analog/digital. Theorien, Methoden, Analysen. München: Fink.
- Ryan, Marie-Laure** (2001): Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Saler, Michael T.** (2012): As If. Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality. Oxford: Oxford University Press.
- Santiago, Kellee** (2009): Are Video Games Art? TEDxUSC. [<https://www.youtube.com/watch?v=K9y6MYDSAww&list=PLCDFB0716D6124604>], letzter Abruf: 20.04.2014.
- Schwingeler, Stephan** (2012): Störung als künstlerische Strategie. Kunst mit Computerspielen zwischen Transparenz und Opazität. In: Benjamin Beil et al. (Hrsg.): I am Error – Störungen des Computerspiels. Siegen: universi, S. 61-78.
- Smuts, Aaron** (2005): Are Video Games Art? [<http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>], letzter Abruf: 20.04.2014.
- Stephenson, Neal** (1996): The Diamond Age, or A Young Lady's Illustrated Primer. New York: Bantam.
- Tavinor, Grant** (2010): Video Games and the Philosophy of Art. [<http://kotaku.com/5527281/video-games-and-the-philosophy-of-art>], letzter Abruf: 20.04.2014.
- Venus, Jochen** (2007): Du sollst nicht töten spielen. Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspiel-Debatte. In: Lili – Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik 37, H. 146, S. 67-90.
- Wolf, Mark J. P.** (2013): Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation. New York: Routledge.
- Zimmerman, Eric** (2012): Do Independent Games Exist? – Revisited. In: Winfred Kaminski/

Spiele

- Assassin's Creed** (Ubisoft 2007, Ubisoft Montreal)
Bioshock (2K Games 2007, 2K Games)
Braid (Valve 2008, Number None)
Call of Duty (Activision/Aspyr 2003-2014, Infinity Ward/Treyarch/Sledgehammer Games)
Façade (Michael Mateas/Andrew Stern, 2005)
Flow (Sony Computer Entertainment 2006, Thatgamecompany/SuperVillain Studios)
Glitchhiker (Laurens De Gier et al., 2011)
Half-Life (Sierra Entertainment/Electronic Arts/Valve 1998-2004, Valve Corporation)
Ico (Sony Computer Entertainment 2001, Team Ico)
Limbo (Microsoft Game Studios 2010, Playdead Studios)
Prince of Persia: The Sands of Time (Ubisoft 2003, Ubisoft)
Resident Evil 4 (Capcom/Ubisoft 2005, Capcom)
Tetris (Alexei Paschitnow, 1984)
The Marriage (Rod Humble, 2007)