

VERFOLGUNGSJAGD UND SUCHE IN FILM UND COMPUTERSPIEL

Zur Intermedialität der Standardsituationen

VON THOMAS KLEIN

I. DIE STANDARDSITUATION IN FILM UND COMPUTERSPIEL

Das Medium Film hat eine Ausdifferenzierung von Standardsituationen zur Strukturierung der Handlung herausgebildet. Das Genrekino als die wesentliche Form des industrialisierten und damit auf einen Publikumsgeschmack ausgerichteten Kinos hat Standardsituationen dramaturgisch inventarisiert. Sie schaffen eine Struktur von Wiederholung und Variation, welche der Erwartungshaltung des Zuschauers entspricht. „Das Publikum erkennt die Situation wieder und kann kennerhaft auf die spezifische Nuance reagieren.“¹ Die Standardsituation ist insofern ein wesentliches Strukturelement im Austauschprozess zwischen medialem Produkt und Rezipient. Indem der Zuschauer mit einer konkreten generisch bedingten Erwartungshaltung ins Kino geht (oder die DVD einlegt), erhebt er auch einen Anspruch darauf, dass entsprechende Standardsituationen in bis dahin, wenn auch nur im Detail, audio-visuell noch nicht präsentierten Formen realisiert werden.

Standardsituationen können typisch für bestimmte Genres sein. Das Duell figuriert im Western und im Abenteuerfilm, der Mord im Kriminalfilm und das Melodram kommt kaum ohne Abschied und Wiedersehen aus. Geht man allerdings von einer dynamischen Entwicklung von Genres aus, dann sind die Relationen zwischen Genre und Standardsituation auch Modifikationen unterworfen. Standardsituationen können dann in Genres Anwendung finden, die ihnen bis dahin verschlossen blieben. Die Entwicklung des Genrekinos hin zu Hybridformen hat die Möglichkeit des universellen Einsatzes von Standardsituationen begünstigt.

Im Kleinen schaffen Standardsituationen oft eine Struktur, die sich im Großen auf den gesamten Plot ausdehnen kann. Ein Film kann ausschließlich oder zum großen Teil von einem Familienfest handeln (*Festen*), von einer Suche (*The Searchers*) oder von Duellen (*The Duelists*). Entsprechenden Annäherungen zwischen der Erzählzeit und der erzählten Zeit sowie der Begrenzung des Handlungsraums scheinen kaum Schranken gesetzt. So kann etwa auch eine erste Begegnung zum singulären Plot-Element eines Films avancieren (*Before Sunrise*). Derartige Erzähl-experimente können im Autorenfilm, wo der Gebrauch von Standardsituationen ohnehin auf ein Minimum beschränkt wird, so weit ausdifferenziert werden, dass eine Suche nur an der Oberfläche die Dramaturgie lenkt, darunter in der Tiefenstruktur hingegen gesellschaftliche Diskurse der Moderne verhandelt werden, wie dies Michelangelo Antonioni in *L'Avventura* praktiziert hat. Amerikanische Filme-

1 Koebner: „Dramaturgie“, S. 157.

macher im Kontext des New Hollywood wie Robert Altman haben wiederum zur gezielten Dekonstruktion des Genrekinos Standardsituationen so inszeniert, dass die mythischen Implikationen unterlaufen wurden. So findet sich am Ende seines Western *McCabe und Mrs. Miller* ein *shoot out*, in dessen Verlauf der zuvor schon weniger als Westerner denn vielmehr als Geschäftsmann inszenierte Protagonist sich aufgrund seiner mangelnden Kenntnisse im Gebrauch von Waffen und seiner prinzipiellen Einstellung, Konflikte nicht mittels Gewalt zu lösen, meist passiv und von Angst getrieben zur Wehr setzt. Ihm gelingt es zwar, die Feinde zu töten, er stirbt aber am Ende, selbst von einer Kugel getroffen und von den Einwohnern des Ortes unbeachtet, einsam im tiefen Schnee.

Die Filmgeschichte hat gezeigt und die Filmtheorie hat dies aufgegriffen, dass bestimmte Standardsituationen der Form des Mediums Film in besonderer Weise entsprechen. In seiner Theorie des Films führte Siegfried Kracauer 1960 unter spezifisch filmischen Bewegungen die Verfolgungsjagd als „filmisches Objekt par excellence“ auf, weil „nur die Kamera sie wiederzugeben vermag“.² Gilles Deleuze konstruierte später aus der Dominanz der Bewegung eine seiner beiden großen Kategorien des filmischen Bildes (die zweite ist, wie wir wissen, das Zeit-Bild). Deleuze kommt in diesem Zusammenhang zur Darstellung der großen Form des Aktionsbildes auf das Duell zu sprechen³, doch scheint mir die Verfolgungsjagd hier von merklich größerer Relevanz zu sein. Schon im Stummfilm, etwa bei Chaplin und Keaton, war die Verfolgungsjagd ein konstitutives Strukturelement. Im Western und im Kriminalfilm avancierten Pferd und Kutsche sowie das Automobil zu den je spezifischen Fortbewegungsmitteln. Im Zuge der Herausbildung des Actionkinos in den 1960er Jahren, wurden die Strukturelemente der Verfolgungsjagd in enger Verbindung mit der Topographie und den Environments amerikanischer Großstädte entworfen. Filme wie *Bullitt*, *The French Connection* und *The Driver* stehen paradigmatisch für diese Entwicklung.

Als dem Bewegungsbild in besonderer Weise entsprechender *master plot* kann auch die Suche bezeichnet werden. Im Abenteuerfilm fungiert die Schatzsuche, im Kriminalfilm die Suche nach dem Täter als Konstitutiv der Narration. David Bordwell spricht in diesem Zusammenhang von der „investigation“.⁴ Deren Affinität zur Suche liegt auf der Hand. Die Investigation kann als genrespezifische, an einem konkreten Handlungstypus sich orientierende Form der Suche bezeichnet werden. Die Suche nach einem Gegenstand, nach einer Person oder nach einer Information ist wiederum prinzipiell in jedem Genre realisierbar. Die Reise des Helden, die von Christopher Vogler im Sinne eines *master narrative* des populären Films propagiert wird, setzt sich aus einer ganzen Reihe von Such-Episoden zusammen, deren Zusammenwirken auch als *Quest-Narration* bezeichnet werden kann. Such-Episoden weisen nicht selten die Struktur des Rätsels auf. In der *Lord*

2 Kracauer: Theorie des Films, S. 72.

3 Vgl. Deleuze: Das Bewegungsbild, S. 194.

4 Bordwell: Narration in the Fiction Film, S. 64.

of the Rings-Trilogie und insbesondere in den *Harry Potter*-Filmen ist die Suche der Protagonisten nach Informationen in Büchern, in der Interaktion mit anderen Personen und Wesen von entscheidender Bedeutung. Sowohl die *Harry Potter*-Filme wie auch die Romane von J. K. Rowling nutzen die Attraktivität des Rätselratens für die Erzählung und die parasoziale Interaktion mit dem Zuschauer. Zuschauer und Leser können nahezu am Prozess des Erzählens teilhaben. Die Affinität dieses Erzählkonzepts der Quest zum Computerspiel liegt auf der Hand, wo der Partizipation ein konstitutives Moment zukommt.

Seit Bestehen der Game Studies ist bedingt durch die Verstärkung narrativer Strukturen in Computerspielen die Nähe zum Film betont worden.⁵ Der Standardsituation kommt in diesem Kontext eine wichtige Rolle zu. Im Rahmen der Level- respektive Missions-Dramaturgie entwerfen viele Computerspielgenres gerade jene Reihung unterschiedlicher Standardsituationen, die Thomas Koebner auch als ein Prinzip der filmischen Handlungssukzession ausmacht.⁶ In Computerspielen finden bevorzugt bewegungsintensive Standardsituationen Eingang (Verfolgungsjagd, Suche, Zweikampf, Schlacht, Rennen). Bewegungsintensive Standardsituationen garantieren und forcieren die immersive Wirkung des Spiels. Eine erste Differenz zwischen der filmischen und der Standardsituation im Computerspiel wird dadurch markiert, dass sie im Film zwar wiederholt rezipiert und variabel wahrgenommen werden kann, sich dabei deren Ablauf jedoch nie ändert. Im Computerspiel muss der Spieler die Standardsituation so oft wiederholen, bis er die damit gekoppelte Mission erfüllt hat, oder er kann sie aufgrund der entweder automatischen oder vom Spieler durchzuführenden Abspeicherung des Spielstandes vielfach wiederholen. Im Unterschied zum Film wird sie, wenn auch nur im Detail, stets einen anderen Ablauf aufweisen. Zudem wird sie oft durch mit zunehmender Häufigkeit der Wiederholung handlungsärmer werdenden Spielabläufen eingeleitet, die meist derart programmiert sind, dass sie nicht elliptisch übersprungen werden können. Im Film findet sich ebenfalls in Form einer Exposition zu einer Szene eine Hinführung zur Standardsituation, an der der Kinzuschauer nicht vorbei kommt. Die Speichermedien Video und DVD haben indes die Ausparung dieser Elemente einer Szene und das wiederholte präzisierte Anschauen von Standardsituationen ermöglicht.

Die Verwandtschaft zwischen Film und Videospiel zeigt sich nicht zuletzt in dem Stellenwert, der der Verfolgungsjagd und der Suche in beiden Medien zukommt. Die Affinität von Verfolgungsjagd und Rennen, die bei Kracauer anklingt⁷,

5 Jay David Bolter und Richard Grusin wiesen bereits 1999 daraufhin, dass sich viele Spiele als interaktive Filme beschreiben lassen. Vgl. Bolter/Grusin: Remediation, S. 94f.

6 Vgl. Koebner: „Dramaturgie“, S. 157. Thomas Koebner ist der wichtigste deutschsprachige Befürworter einer an Standardsituationen sich orientierenden Film-Narratologie. Vgl. dazu vor allem Koebner: „Von Caligari führt kein Weg zu Hitler“, S. 35-38; Koebner: Filmbilder – Sinnbilder, S. 175-201 sowie S. 202-235.

7 Kracauer vergleicht die *last second rescue* bei Griffith mit dem Rennen, ein Wettrennen um die Zeit. Vgl. Kracauer: Theorie des Films, S. 72.

wird im Videospiel evident. Ein wichtiges Genre des Videospiels ist das Rennspiel. Jedem Rennen ist eine Verfolgungsjagd und jeder Verfolgungsjagd ein Wettrennen inhärent. Die Differenz findet sich im eigentlichen Ziel: Im Rennen geht es um das Überholen, in der Verfolgungsjagd um das Einholen. Die Suche ist ein zentrales Ablaufschema von Adventure-Spielen und in Form der Quest konstitutiv für Rollenspiele. Um im Spiel vorwärts zu kommen, müssen etwa Gegenstände, geheime Zugänge oder Personen gefunden werden. Damit geht auch die für Spiele so wichtige Exploration von Räumen einher. In 3D-Rollenspielen wie *Neverwinter Nights* besteht die Motivation den Raum zu erkunden darin, Orte und Personen zu finden, um von diesen Informationen zu erhalten, die das Weiterspielen und damit die Exploration des Raumes überhaupt erst ermöglichen. „Bewegen und Explorieren, also das Aneignen von Raum“,⁸ hat Rolf F. Nohr als eine anthropologische Konstante von Spielen ausgemacht. Auch James Newman betont diesen Aspekt des Spielens: „It is useful [...] in stressing the exploratory, investigative nature of videogame play.“⁹ Teil dieser Konstante scheint mir die Lust am Suchen zu sein, die sich in allen Bereichen der Spielkultur findet. So besteht etwa auch das alte Versteckspielen zu gleichen Teilen aus Verstecken und Suchen. Auch das für Computerspiele wichtige Lösen von Rätseln und Puzzles, auf dessen Relevanz für das Gameplay James Newman hingewiesen hat¹⁰, kann diesem Kontext der Suche zugerechnet werden.

Vergleichbar mit der Entwicklung von Filmgenres haben sich auch im Videospiel Hybridstrukturen herausgebildet. Wesentlichen Anteil daran hatte die technische Weiterentwicklung der Prozessoren. Die *Grand Theft Auto*-Serie zeichnet sich etwa durch die innovative Kopplung von *adventure*-, *shooter*- und Rennspiel-Prinzipien aus, in denen Verfolgungsjagden und Suchaufgaben wichtige Strukturelemente bilden. Deshalb werde ich mich in meinen weiteren Ausführungen zu den beiden Standardsituationen hauptsächlich auf ein Spiel aus der Serie, *GTA: Vice City*, beziehen.

Bevor auf die genannten Standardsituationen in Film und Videospiel eingegangen wird, ist aus einer anderen Perspektive auf den Begriff der *Situation* einzugehen.

2. DIE SITUATION

Mit der Situation liegt ein weit dehnbarer Begriff vor, der in vielen wissenschaftlichen Disziplinen Relevanz erlangt hat. In der Literaturwissenschaft ist von Erzählsituationen die Rede,¹¹ um Erzählperspektiven zu systematisieren und in der Soziologie wird er zur Beschreibung der Strukturen der Lebenswelt verwendet.

8 Nohr: „Raumfetischismus“, S. 72.

9 Newman: Videogames, S. 25.

10 Ebd., S. 23.

11 Zum Begriff der „Erzählsituation“ vgl. Stanzel: Theorie des Erzählens.

Alfred Schütz und Thomas Luckmann stellen einen Zusammenhang her zwischen Situation und Wissen:

In jedem Augenblick meines bewussten Lebens befinde ich mich in einer Situation. In ihrem konkreten Inhalt ist zwar diese Situation unendlich variabel: einerseits weil sie, sozusagen als ‚Produkt‘ aller vorangegangenen Situationen, biographisch artikuliert ist, andererseits weil, sie relativ ‚offen‘ ist, dass [sic] heißt, sie kann auf Grund eines jeweiligen Wissensvorrats verschiedentlich definiert und bewältigt werden. Sie ist jedoch unabänderlich ‚abgegrenzt‘ durch die Einbettung der inneren Dauer in eine transzendierende Weltzeit und infolge der Eingefügtheit des Körpers in eine dem erlebenden Subjekt auferlegte Struktur der Lebenswelt.¹²

Davon ausgehend ließe sich die These aufstellen, dass das Leben eines jeden Menschen in der Regel aus der Kombination alltäglicher, sich ständig wiederholender, privater und beruflicher, habitualisierter und damit standardisierter Situationen und seltener auftretenden mehr existentiellen Situationen gekennzeichnet ist. Im Rahmen dieser Situationstypen zu handeln, erfordert Rückgriffe auf unterschiedliche Wissensbestände. Erving Goffman weist darauf hin, dass für viele soziale Situationen „Organisationsprinzipien“ notwendig sind, die er als „Rahmen“ („frame“) bezeichnet.¹³ So ist der Mensch auch im Theater oder im Kino in Situationen eingebunden, die durch eine je spezifische medial bedingte Rahmung definiert sind. Beim Computerspiel ließe sich im Sinne Goffmans, der sich mit einer Reihe von Spielsituationen beschäftigt hat, von strategischen Interaktionen sprechen, wohingegen die parasoziale Filmrezeption allenfalls als kognitive Interaktion bezeichnet werden könnte.

In Film und Computerspiel realisieren sich Standardsituationen häufig als Extremsituationen. In Zweikampf und Verfolgungsjagd steht das Leben auf dem Spiel, sowohl das des Akteurs im Film, als auch das des Avatars (auch wenn dieser wieder auferstehen kann). Zuschauer und Spieler bleiben – unabhängig davon, wie stark der immersive Effekt der Inszenierung oder des Spielablaufs ausfällt – von diesen existentiellen Implikationen der Extremsituation unbehelligt. Der Effekt des unmittelbaren Miterlebens äußert sich ausschließlich auf der Ebene der durch das mediale Dispositiv gerahmten affektiven Reaktionen. Zuschauer wie Spieler haben auch die freie Wahl, ob sie sich der Situation aussetzen wollen oder das Kino verlassen, die Stopp- oder die Escape-Taste drücken.

Soziologische Perspektiven auf die Situation konnten hier nur angerissen werden, doch zeigt sich, dass es Sinn macht, diese zur Analyse medialer Formungen der Standardsituation zu berücksichtigen, weil sie den Rezipienten in die Ana-

¹² Schütz/Luckmann: Strukturen der Lebenswelt, S. 134.

¹³ Goffman: Rahmen-Analyse, S. 19.

lyse einbeziehen.¹⁴ Zuschauer und Spieler befinden sich ebenfalls in je spezifischen Situationen, wodurch die Wahrnehmung der inszenierten Standardsituation mit strukturiert wird. Ebenfalls wird deutlich, dass der Begriff der Standardsituation ein sinnvoller Terminus ist und nicht durch andere dem jeweiligen Medium näher kommende Begriffe (z.B. erzählerische Standards) ersetzt werden muss. Gerade seine Offenheit macht ihn zu einem geeigneten Instrument der Intermedialitätsforschung.

3. DIE VERFOLGUNGSJAGD

Wie bereits erwähnt, hat das Actionkino die Verfolgungsjagd perfektioniert. Ich werde mich daher in den folgenden Ausführungen auf William Friedkins *The French Connection* konzentrieren.

Die Dynamisierung des filmischen Raums in der Verfolgungsjagd realisiert sich in der Regel dadurch, dass die Merkmale, die eine Erzählsituation zu konstituieren in der Lage sind, permanent alternieren. In *French Connection* wechselt die Perspektive der Kamera zwischen *point of view*-Shots des Fahrers, *en-face*-Einstellungen auf den Fahrer durch die Windschutzscheibe, die dessen Willen den Gegenspieler einzuholen verdeutlichen, Außenperspektiven auf das beschleunigende oder bremsende Auto oder extravagante Spezialperspektiven (Kamera auf der Motorhaube des Fahrzeugs), um in der Kombination dieser Perspektiven die Bewegung möglichst dynamisch und spannungsgeladen zu inszenieren. In Form einer Parallelmontage wird zugleich immer wieder der Verfolgte gezeigt, bis Verfolger und Verfolgter am Ende zusammentreffen, die beiden Handlungsstränge also konvergieren. Dadurch wird für den Zuschauer eine Affektstruktur erzeugt, die ihn zum privilegierten Miterlebenden des Geschehens erhebt. Garant dieser Wirkung der Verfolgungsjagd ist aber gerade die tendenzielle Passivität des Zuschauers. Vor allem wird ihm so eine herausgehobene Sicht auf das Geschehen suggeriert. Insofern realisieren sich in der Verfolgungsjagd die suggestiven Mittel des Kinos in besonders effektiver Weise.

In *GTA: Vice City* (wie auch in anderen Spielen) ist der Spieler Akteur und Beobachter zugleich und kann die Perspektiven auf das Geschehen selbst beeinflussen. Aus der *third person*-Perspektive sieht er seine Spielfigur (auf dem Motorrad) oder das Fahrzeug, in dem der Avatar sitzt (Auto), und steuert das Gefährt, so dass es ihm gelingt, den Gegenspieler einzuholen. Er muss selbst auf Hindernisse (Kurven, Gegenverkehr) reagieren. Währenddessen ist es ihm möglich, auf andere Perspektiven zu wechseln. Durch Tastendruck kann er in die *first person view*, in eine weiter hinter dem Fahrzeug als in der *third person*-Perspektive positionierte schräge Aufsicht auf das Fahrzeug oder in eine Perspektive in Höhe der Reifen wechseln. Dieser Perspektivenwechsel ist jedoch während einer Verfolgungsjagd wenig zweckdienlich, da er die Koordination enorm erschwert. Der Wechsel zum

14 Denkbar wäre auch die Einbeziehung phänomenologisch-philosophischer Perspektiven auf die Situation wie in den Existenzphilosophien von Sartre und Jaspers.

Verfolgten, der für die Montage der filmischen Verfolgungsjagd von so essentieller Bedeutung ist, ist nicht möglich.

Eine weitere Nuance der Verfolgungsjagd im Spiel besteht darin, dass sie gelegentlich teilweise umgangen werden kann. In einer Mission in *GTA: Vice City* muss der Spieler eine Person eliminieren, die sich auf einem Golfplatz befindet. Mit einem Golfschläger bewaffnet, hat man kaum das Interesse der Bodyguards auf sich gezogen, da flüchtet das Zielobjekt zielstrebig in einem Golfwagen, woraufhin der Spieler davon ausgeht, sich auf eine Verfolgungsjagd begeben zu müssen. Nach mehrmaligem Spielen der Mission stellt sich indes heraus, dass der Gegner auf seiner Flucht zwar einer variablen Route folgt, diese ihn jedoch stets zum Ausgang des Golfplatzes führt. Es besteht also prinzipiell die Möglichkeit, nachdem man sich bemerkbar gemacht hat und der Gegner flüchtet, sofort zum Ausgang des Golfplatzes zu fahren, dort auf den Gegner zu warten und damit die Verfolgungsjagd zu umgehen.

Die Inszenierung von Verfolgungsjagd-Sequenzen in neueren Action-Filmen wie *The Bourne Ultimatum* schaffen eine auffallende Nähe zu Beispielen des *third person shooter*. Kameraperspektiven und Schnitte zielen nicht mehr darauf, dem Zuschauer eine Orientierung im filmischen Raum zu bieten. Die schnelle Aufeinanderfolge von Reißschwenks, extrem schnellen Schnitten, rasend schnellen und blitzartig kurzen Kamerafahrten evozieren eine Erfahrung des Dabeiseins und damit der Desorientierung. Dieser immersive Effekt ist konstitutiv für die Erfahrung in *shooter*-Spielen. In *GTA: Vice City* oder noch stärker in der *Max Payne*-Reihe oder auch *XIII* muss der Spieler in Sekundenbruchteilen reagieren und sich dabei immer wieder durch variable Perspektiven den Raum sichtbar machen, um Gegner zu lokalisieren. Der Wechsel zwischen den Perspektiven kommt dem Schnitt im Film sehr nahe. Ungenauigkeiten in der Steuerung des Avatars, oft Übersteuerungen, die aus der Schwierigkeit herrühren, das Interface optimal zu bedienen, um sich mit größtmöglicher Schnelligkeit den Gegnern zuzuwenden, erwecken den Eindruck von Reißschwenks.

4. DIE SUCHE

Wird im Rahmen der Verfolgungsjagd der Raum durch die Zweckgerichtetheit des Einholens eines anderen eher unbewusst erschlossen, so zeichnet sich die Suche gerade dadurch aus, dass der Raum bewusst exploriert werden muss, um das Gesuchte zu finden. In Kriminalfilmen schließt die Investigation sehr oft die Suche nach Dokumenten ein, die Beweise enthalten. Ein Raum, der diese Dokumente birgt, muss ein *environment* aufweisen, um die Suche als sukzessives Voranschreiten zu dramatisieren, an dessen Ende das Finden steht. Ein Büroraum weist daher in der Regel einen Aktenschrank oder einen Schreibtisch mit Schubladen als Inventar auf. In der ersten Schreibtischschublade ist das gesuchte Dokument gewiss noch nicht, in der zweiten wird es ebenso wenig zu finden sein, aber vielleicht schon in der dritten, zumal wenn es sich um die einzige verschlossene Schublade

handelt. Dabei spielt auch eine Rolle, ob dem Suchenden Gefahr droht, bei der Suche überrascht zu werden. Der Zuschauer kann dabei einen Wissensvorsprung besitzen, indem ihm durch eine Parallelmontage die herannahende Gefahr gezeigt wird. Oft findet auch eine Dramaturgie der Wiederholung der Suche Anwendung, wenn ein Raum das Gesuchte beim ersten Mal noch nicht preisgibt. In *Angel Heart* findet der Detektiv Harry Angel auf der Suche nach Johnny Favorite erst beim zweiten Durchsuchen der Wohnung einer in den Fall verwickelten Wahrsagerin die ‚Hundemarke‘ eines Soldaten in einer Flasche, die ihm beim ersten Mal noch entgangen war, und erlangt die Gewissheit, dass er selbst der Gesuchte ist.

In den *Indiana Jones*-Filmen wurde die für den Abenteuerfilm typische Suche nach Schätzen in viele kleinere Einheiten von Suchepisoden aufgelöst, die den Film und seinen Helden permanent in Bewegung halten und sukzessive dem gesuchten Endprodukt näher bringen. Hier ist die Standardsituation ‚Suche‘ im Sinne eines postklassischen Kinos der Attraktionen strukturiert und geht nach einer kurzen, oft in einen Gag gepackten Verschnaufpause für den Zuschauer schnell in eine andere Standardsituation wie etwa die Verfolgungsjagd über. Diese Struktur findet sich etwa in der Venedig-Episode in *Indiana Jones and the Last Crusade*, wenn Indiana Jones in einer Bibliothek nach dem Zugang zu einem Grabmal sucht. Nach nur kurzem Nachdenken und Schlussfolgern aus bereits gelieferten Informationen und Markierungen im Raum findet Indiana Jones den Eingang im Boden, der zu einem unterirdischen Tunnelsystem führt. Sich den Weg durch Unmengen von Ratten bahrend, werden parallel montiert bereits Verfolger eingeführt, mit denen er sich, sobald er das gesuchte Objekt gefunden hat und wieder an das Tageslicht gelangt, eine halsbrecherische Verfolgungsjagd mit Booten liefert.

Die nur selten von Ruhemomenten unterbrochene Sukzession von actionbetonten Standardsituationen in den *Indiana Jones*-Filmen ist zwar durchaus an den Aufbau von Computerspielen angelehnt, doch tritt auch eine mediale Differenz zutage. Zwar ist es in Spielen wie *Lara Croft* möglich, bei der Suche nach Lösungswegen auf *Indiana Jones*-Elemente zurückzugreifen. Genauso oft kommt es in diesen Spielen aber vor, dass sich der Lösungsweg nur aus einer Logik des Computerspiels ergibt. Oft handelt es sich um einen zweckentfremdeten Gebrauch von Objekten, den herauszufinden die übliche Spielzeit eines Levels verdoppeln kann. Auf eine ohnehin variable Spielzeit sind die *GTA*-Spiele angelegt. Hier kann man selbst entscheiden, ob man sich nach einer nervenaufreibenden Verfolgungsjagd zuerst zur Entspannung und zur Exploration des Terrains auf die Suche nach den insgesamt hundert in der Stadt versteckten Objekten macht oder gleich zur nächsten Mission schreitet. Das Finden dieser Objekte, das in der umfangreichen Spielstatistik verbucht wird, bildet den Anreiz dafür, den Raum des Spiels zu erforschen. Die Suche macht die Exploration des Raums zielgerichtet und kaschiert die Tatsache, dass der Raum des Spiels, selbst in Spielen wie *GTA*,

dessen Raumprinzip sich durch „Offenheit“¹⁵ auszeichnet, eigentlich unbelebt ist. Auch die zahlreichen Passanten und Autos, die sich in der Stadt tummeln, ändern daran wenig, weil Interaktionen mit diesen nicht möglich sind.¹⁶

5. DIE CUT SCENE

Besteht die Differenz zwischen einer konkreten Standardsituation in Film und Videospiel in der je spezifischen Form der Perzeption, so zeichnet sich die *cut scene* gerade dadurch aus, dass diese Differenz aufgehoben wird, wodurch sie aber gerade erst zu einer spezifischen Form von Standardsituation für das Medium des Videospiels avanciert. Gerade weil sie die Interaktion unterbricht und den Spieler zu einem Rezipienten einer filmischen Szene macht, erhält sie für das Videospiel einen besonderen Stellenwert. Wichtig ist hier, den Begriff der Situation erneut zu erweitern. Denn es geht auch darum, in welcher Situation sich der Rezipient befindet. Es stellt sich von daher die Frage, die *cut scene* nicht eher als Modus des bewegten Bildes im Computerspiel zu begreifen. Temporär wird der Modus des Spiels in den eines Films transformiert. Ein Analogon zum Film existiert kaum, doch ließe sich auch bei Zeitlupe oder Zeitraffer im Film von einer Veränderung des Modus im Sinne einer Veränderung des bewegten Bildes sprechen, die sich wiederum auf die Wahrnehmung des Zuschauers auswirkt. Auch die *bullet time*, die zum ersten Mal in *Matrix* eingesetzt wurde und in den *Max Payne*-Spielen vom Spieler aktiviert werden kann, um sich in Schussduellen einen Vorteil zu verschaffen, ließe sich als Standard-Modus begreifen. Diese kurzen Ausführungen sollten nur andeuten, die *cut scene* im Kontext der Standardsituation mitzudenken. Denn Ansatz des vorliegenden Textes ist es, mit Hilfe der Standardsituation Aussagen über die mediale Differenz von Film und Computerspiel zu treffen.

15 „Die Offenheit soll hier als Prinzip verstanden werden, das versucht, die Begrenzungen des Spielraums möglichst unsichtbar zu halten und dadurch den Eindruck potentieller Unendlichkeit zu etablieren.“ (Nohr: „Raumfetischismus“, S. 73.) Da der gesamte verfügbare Raum meist auf einer Karte sichtbar gemacht wird, würde ich eher davon sprechen, dass nicht die Begrenzungen unsichtbar gehalten werden, sondern der Raum vielmehr gezielt begrenzt wird (z.B. Straßenabsperungen, die erst verschwinden, wenn eine bestimmte Anzahl von Missionen absolviert sind, woraufhin ein weiterer Stadtteil freigeschaltet wird), um dem Spieler einen Anreiz zu geben, das Spiel weiter zu spielen, weil mit der Öffnung der Grenzen neue Räume exploriert werden können.

16 In *The Godfather: The Game* wird die Universalität der Interaktion besonders dreist behauptet, indem nahezu alle in der Diegese auftauchenden Figuren angesprochen werden können. Die üblichen Markierungen über den Figuren schaffen in diesem Fall einen merkwürdigen Verfremdungseffekt.

6. FAZIT

Die These von Bolter und Grusin, wonach Computerspiele ein *refashioning*¹⁷ von Film betreiben, ist auf Standardsituationen anwendbar, sofern diese dazu geeignet sind, die spezifischen medialen Qualitäten des Computerspiels zu akzentuieren. So wird etwa die Verfolgungsjagd als Gesamtstruktur übernommen, da die Bewegung in Form einer Dynamisierung eine spezifische Qualität beider Medien, Film und Computerspiel, darstellt. Die Suche wiederum wird angeeignet, weil der Quest als Topos der Erzählung im Allgemeinen der Status eines *master plots* zukommt. Aus dem Inventar der Inszenierungsmöglichkeiten der Standardsituation werden dabei nur solche Elemente transformiert, die für das Computerspiel geeignet sind. Diese Elemente werden mit spezifischen anderen, insbesondere ludischen Strukturelementen kombiniert. Die Verfolgungsjagd wird etwa durch das ganz allgemeine spielerische Moment ergänzt, dass sie erfolgreich absolviert werden muss, wenn man einen Level weiterkommen will. Wohingegen im Film die Verfolgung für den Protagonisten auch erfolglos verlaufen kann, ohne dass für Akteur und Zuschauer die Option besteht, sie variabel zu wiederholen. In der Suche kommt die Exploration des Raumes hinzu, wodurch der Spieler den Raum des Spiels stets auch zu seinem Handlungsraum machen kann. Im Film wird der narrative Raum von der Kamera mitkonstituiert. Was im Off bleibt, vermag der Zuschauer sich vorzustellen, er kann den mechanischen Bildraum, den die Kamera erzeugt, durch die Wahrnehmung in ein räumliches Kontinuum bringen. Er ist allerdings nicht dazu in der Lage, jedes Segment des Handlungsraums sich selbst zu erschließen und damit sichtbar zu machen.

In der Amalgamierung filmischer und ludischer Strukturelemente werden nun einerseits die medialen Differenzmerkmale aufgehoben, um den Spieler möglichst stark mit der Spielwelt verschmelzen zu lassen. Andererseits werden dem Produkt mediale Differenzen eingeschrieben, die indes nur dann ins Bewusstsein treten, wenn man alle Optionen (z.B. Perspektiven), die das Spiel bereit stellt, nutzt, vor allem in Situationen, die eigentlich nicht dazu geeignet sind. Die Perspektive spielt auf einer Ebene der Enunziation für die medialen Differenzen eine entscheidende Rolle. Britta Neitzel hat darauf hingewiesen, dass in Spielen nicht nur von einem *point of view*, sondern auch von einem *point of action* gesprochen werden kann. Der erste Begriff bezieht sich auf die „(Re)präsentationsebene“, der zweite auf die „Partizipationsebene des Computerspiels“¹⁸. Spiele wie *GTA: Vice City*, die auf beiden Ebenen Ausdifferenzierungen aufweisen, ermöglichen es, den *point of view* handelnd zu modifizieren, um damit (Re-)Präsentationen etwa der Standardsituationen Verfolgungsjagd oder Suche zu generieren, die gleichzeitig eine zielorientierte Auswahl eines *point of action* bedingen können. Dass sich dies nachhal-

17 Bolter und Grusin erläutern Strategien des *refashioning* des Films im Computerspiel am Beispiel des *Adventures Myst*, in dem die Suche als Lösen von Rätseln konstitutiv ist. Vgl. Bolter/Grusin: *Remediation*, S. 94f.

18 Neitzel: „Point of View und Point of Action“, S. 11.

tig auf die Organisation von Zeit und Raum auswirkt und weitere mediale Differenzen zum Film zu Tage befördert, liegt auf der Hand – und bedarf weiterer wissenschaftlicher Exploration.

LITERATURVERZEICHNIS

Bolter, Jay David/Grusin, Richard: Remediation. Understanding New Media, Cambridge, MA 2000.

Bordwell, David: Narration in the Fiction Film, Madison 1985.

Deleuze, Gilles: Das Bewegungsbild. Kino I, Frankfurt a.M. 1989.

Goffman, Erving: Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen, Frankfurt a.M. 1974.

Koebner, Thomas: „Von Caligari führt kein Weg zu Hitler. Zweifel an Siegfried Kracauers ‚Master‘-Analyse“, in: ders. (Hrsg.): Diesseits der ‚Dämonischen Leinwand‘. Neue Perspektiven auf das späte Weimarer Kino, München 2003, S. 15-38.

Koebner, Thomas: Filmbilder – Sinnbilder, Remscheid 2007.

Koebner, Thomas: „Dramaturgie“, in: ders. (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films, Stuttgart 2007 [2002], S. 156-161.

Kracauer, Siegfried: Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit, Frankfurt a.M. 1985.

Neitzel, Britta: „Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen“, in: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Computer/Spiel/Räume, Hamburg 2007, S. 8-28.

Newman, James: Videogames. London/New York 2004.

Nohr, Rolf F.: „Raumfetischismus. Topographien des Spiels“, in: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Computer/Spiel/Räume, Hamburg 2007, S. 61-81.

Schütz, Alfred/Luckmann, Thomas: Strukturen der Lebenswelt, Bd. I, Frankfurt a.M. 1979.

Stanzel, Franz K.: Theorie des Erzählens, Göttingen 2008 [1979].

SPIELE

Grand Theft Auto – Vice City (Rockstar North 2002).

Max Payne (Remedy 2001).

Max Payne 2: The Fall of Max Payne (Remedy 2003).

Myst (Cyan Worlds 1993).

Neverwinter Nights (BioWare 2002).

The Godfather: The Game (Electronic Arts 2006).

XIII (Ubisoft 2003).

THOMAS KLEIN

FILME

Angel Heart (USA 1987, Regie: Alan Parker).

Before Sunrise (USA 1994, Regie: Richard Linklater).

Bullitt (USA 1968, Regie: Peter Yates).

Festen/Das Fest (Dänemark 1998, Regie: Thomas Vinterberg).

Indiana Jones and the Last Crusade/Indiana Jones und der letzte Kreuzzug (USA 1988, Regie: Steven Spielberg).

L'Avventura/Die mit der Liebe spielen (Italien 1960, Regie: Michelangelo Antonioni).

Matrix (USA 1999, Regie: Andy und Larry Wachowski).

McCabe und Mrs. Miller (USA 1971, Regie: Robert Altman).

The Bourne Ultimatum/Das Bourne Ultimatum (USA/D 2007, Regie: Paul Greengrass).

The Driver (USA 1978, Regie: Walter Hill).

The Duelists/Die Duellisten (USA 1977, Regie: Ridley Scott).

The French Connection/Brennpunkt Brooklyn (USA 1971, Regie: William Friedkin).

The Searchers/Der schwarze Falke (USA 1956, Regie: John Ford).