Sebastian Stoppe

„Wreck It! Break It!“ Überlegungen zu Arcade-Spielen als konstruierte Weltenräume und deren filmischer Umsetzung

Originalfassung in: Hooffacker, Gabriele/Bigl, Benjamin (Hg.), Science MashUp: XR – Gesellschaft – Utopien, Leipziger Beiträge zur Computerspielekultur, Wiesbaden 2022, S. 185-201.

Zusammenfassung

Der Beitrag untersucht anhand der beiden Filme *Wreck-It Ralph* und *Ralph Breaks the Internet*, wie Räume im Film und im Computerspiel konstruiert und dargestellt werden. Beide Filme zeigen virtuelle Welten wie Arcade-Spiele oder das Internet und postulieren das Vorhandensein einer autonomen Welt innerhalb dieser Sphären, die sich einerseits durch typische topografische Elemente von anderen Welten abgrenzt, andererseits aber auch Verbindungen zwischen den Welten herstellt. Bildschirme fungieren hierbei als jeweiliges Fenster zwischen den Welten.

Schlüsselwörter

Walt Disney, Film, Computerspiel, Virtuelle Realität, Internet, Arcade

1 Einleitung

Arcade-Spiele sind eine frühe Form des Videospiels, die sich noch vor dem massenhaften Aufkommen von Heimcomputern mit zahlreichen Variationen ungefähr ab den 1970er-Jahren etablierte. Arcades spielte man damals in den namensgebenden Arcades, im Deutschen würde man es mit dem Begriff Spielhalle übersetzen. Diese Spiele liefen auf mannshohen Arcade-Automaten, die mit

einem Bildschirm und entsprechenden Eingabeinstrumenten ausgestattet waren. Meistens handelte es sich hierbei um einen Joystick und mehrere Steuertasten. Die Ausstattung konnte aber auch aufwändige Konstruktionen beinhalten – etwa bei Autorennspielen einen Sitz und ein entsprechendes Steuerrad. Kennzeichnend für Arcades waren zudem zwei Eigenschaften: Pro Automat war immer nur ein Spiel spielbar und eine Spielrunde wurde durch Geldeinwurf aktiviert. Die Hochzeit der Arcades brachte einige Genreklassiker hervor, die später auch auf Heimcomputer portiert wurden und Eingang in die Populärkultur gefunden haben. Exemplarisch zu nennen wären hier etwa *Space Invaders* (1978), *Pac-Man* (1980), *Donkey Kong* (1981), *Frogger* (1981) oder *Q*bert* (1982).

Der Disneys-Animationsfilm *Wreck-It Ralph* (USA 2012, Rich Moore) und sein Sequel *Ralph Breaks the Internet* (USA 2018, Rich Moore, Phil Johnson) bringen uns zurück in das Arcade-Zeitalter. Thema der Filme ist jedoch nicht das eigentliche Spielen, sondern die Welt in den Arcade-Automaten. Beide Filme gehen von der Prämisse aus, dass die Arcade-Spiele und ihre Figuren

außerhalb ihrer Spiele ein Eigenleben führen. Wer einmal die Gelegenheit hatte, an Arcade-Automaten zu spielen, wird zustimmen, dass diese Idee gar nicht so weit hergeholt scheint. Es war bei Arcades üblich, dass die Spiele auch ohne Geldeinwurf eine Art Preview auf den Bildschirmen zeigten, wo sich die Figuren im Spiel bewegten und man schnell der Illusion erliegen konnte, dass das Bewegen des Joysticks auch ohne Geldeinwurf eine Reaktion der Figur hervorrief.

Dieser Beitrag möchte aufzeigen, wie in den Filmen diese parallele Welt der Arcade-Spiele inszeniert wird. Während sich der erste Film dabei im Wesentlichen auf das geschlossene System der Arcades konzentriert, öffnet sich das Sequel in die Welt des Internets. Auch hier soll ein Augenmerk darauf gelegt werden, wie das Internet als virtueller Raum visualisiert wird und wie sowohl reale Personen aus unserer Welt als auch die Spielefiguren in diesen Räumen – Arcade wie Internet – mit ihrem sozialen Umfeld und ihrer Umgebung interagieren.

2 Film- und Spielräume

Eine der zentralen Qualitäten von Filmen ist die Inszenierung von Räumen (Schmidt 2013, S. 29). Dabei ist ein Filmraum mehr als der gezeigte Ort, da er sich sowohl aus dem von den Filmemachern konstruierten als auch aus dem vom Publikum imaginierten Raum außerhalb des Gezeigten konstituiert. Der Filmraum ist somit ein Ordnungsschema, er ist dynamisch, insbesondere im Film ein synthetisches Produkt und im Kontext der Handlung auch ein bedeutungsgebendes und bedeutungstragendes Konstrukt (Schmidt 2013, S. 36). Insofern kann

man Filmraum auch als Erzählraum begreifen, wo „sich im narrativen Prozeß die Raum/Zeitfragmente des Films zur Illusion eines homogenen Raums [fügen], der sich dem Zuschauer als ein naturgegebenes Wahrnehmungsverhältnis präsentiert“ (Kappelhoff 2005, S. 138).

Da die hier untersuchten Filme Computerspiele zum Sujet haben, bekommt die Frage nach dem Raum eine weitere Ebene. Auch bei Computerspielen lässt sich Raum als dynamisch-bewegtes Konstrukt begreifen, in dem sich nicht nur die Spielenden bewegen, sondern auch die Spielfiguren ihre Lebenswelt haben. Im Gegensatz zu Filmen sind Computerspiele ungleich komplexer aufgebaut. Schon frühe Inkarnationen von Spielen weisen eine Level-Architektur auf, bei der interaktiv auf den Fortschritt der Spielenden mit zunächst zunehmenden Schwierigkeiten reagiert wird: Level werden anspruchsvoller zu lösen. Fortgeschrittene Spiele tragen zudem Algorithmen in sich, die einen Weltenlauf simulieren – Tag- und Nachtzyklen, Jahreszeiten, Wetterverhältnisse – oder aber den Spielenden eine gänzlich offene Spielwelt präsentieren (Rauscher 2018, S. 4). So deckt sich der Spiel-Raum mit dem Film-Raum insoweit, als dass er vom Publikum als eine groß und mitunter potenziell unendlich imaginierte Welt angenommen wird. Der Spiel-Raum kann dabei vom Publikums-Raum getrennt sein oder im Fall von Augmented Reality auch mit dem Publikums-Raum zusammenfließen. In jedem Fall konstituiert sich aber dieser Raum nur durch den Blick auf den Bildschirm des Geräts, quasi als „Schaufenster“.

Laura Frahm weist daraufhin, zwischen filmischen Orten und Räumen zu unterscheiden. Ein filmischer Raum ist dabei stets konstruiert und besteht aus einem Ensemble an Orten (Frahm 2010, S. 135). Dabei ist der Raum als virtuelles und abstraktes Gebilde zu denken, dem „folglich die einzelnen Orte innerhalb des Films als konkrete und bildlich artikulierte Träger räumlicher Eigenschaften gegenüber[stehen], die sich im Gegensatz zum übergreifenden Raum unmittelbar innerhalb der jeweiligen diegetischen ‚Welt‘ des Films verorten lassen“ (Frahm 2010, S. 138). Bezogen auf die hier untersuchten Filme bedeutet das also, dass sich auch der Spiel-Raum aus

unterschiedlichen Orten zusammensetzt, die in ihrer Gänze nicht zeitgleich vom Publikum wahrgenommen werden können.

In der Raumkonstruktion entsteht nach Frahm dabei ein Spannungsverhältnis zwischen filmischer Topografie und filmischer Topologie (Frahm 2010, S. 171). Zum einen geht es dabei um die Beschreibung und Darstellung filmischer Orte im Raum, zum anderen um die Wechselbeziehungen zwischen den Orten untereinander. Frahm nimmt in ihrer Arbeit dabei die Metropole als Beispielraum besonders in den Mittelpunkt ihrer Betrachtung. Stadt und Film als jeweils unterschiedliche kulturelle Gebilde haben entscheidende Gemeinsamkeiten, so etwa das Vorhandensein von Bewegung und Mobilität wie auch vielfältige

räumliche Repräsentationstechniken (Frahm 2010, S. 183). So gesehen ist die filmische Stadt immer eine konstruierte Stadt, welche auch die Innenwelt der Figuren widerspiegelt. Auch Peter Podrez versteht die Stadt als Kulturraum und Kristallisationspunkt und sieht ähnlich wie Frahm Gemeinsamkeiten zwischen Stadtarchitektur und Spielen. Für ihn bestehen Städte aus verschiedenen topografischen Elementen wie Wegen und ihre Knotenpunkte, Distrikte, Wahrzeichen, aber auch aus Grenzen (Podrez 2020, S. 234). Ähnliche Elemente finden sich jedoch ebenfalls in Computerspielen, worauf etwa auch Günzel hinweist (2010, S. 101). Städte dienen zudem als Kulisse, vor der sich eine Handlung entfaltet, ohne dass die Kulisse besonders relevant für die Handlung ist (Podrez 2020, S. 239). Oder aber Städte dienen als interaktives Element, sei es etwa in einem Jump'n'Run (Podrez 2020, S. 240), oder gar als Vorlage einer (mitunter offenen) Weltenkonstruktion (Podrez 2020, S. 242).

Film- und Spielräume haben also offensichtlich Schnittpunkte insbesondere dann, wenn es um die Vermessung und Darstellung von Orten und deren Einbettung in einen konstruierten Raum geht und Filme und Computerspiele treten in direkte Wechselwirkungen miteinander. „Das filmische Interface hat einen erheblichen Einfluss auf die räumliche Perspektivengestaltung in Computerspielen" (Stork 2013, S. 10). Aus diesem Grund soll in diesem Text nun untersucht werden, wie Räume in den Ralph-Filmen inszeniert werden und welche Bedeutung ihnen zukommt.

3 Geschlossene Gesellschaft

Mit einem oben beschriebenen Schaufenster – den Blick in eine andere Welt durch einen Bildschirm – beginnt auch *Wreck-It Ralph*. In der ersten Einstellung ist in einer amerikanischen Einstellung ein Arcade-Automat zu sehen (Abb. 11.1).

Dies ist schon deshalb hervorzuheben, weil damit alle wesentlichen Elemente zur Interaktion sichtbar sind. Wie den Revolver an der Hüfte eines Cowboys sehen wir den Joystick und die Feuerknöpfe am unteren Bildschirmrand, während wir in zentraler Perspektive am Bildschirm aufgefordert werden, für das Spiel *Fix-it Felix Jr.* eine Münze einzuwerfen. Eingerahmt ist der Automat von zwei anderen typischen Arcade-Spielen, *Pac Man* und *Space Invaders*, was zur

Abb. 11.1: Der Beginn von *Wreck-It Ralph*

Annahme beiträgt, es handele sich hier tatsächlich um ein authentisches Arcade-Spiel der 1980er-Jahre.[1] In typischer 8-Bit-Ästhetik sehen wir die Titelfigur in ihrem Spiel und wir sind inmitten des Spielebildschirms. In *Fix-It Felix Jr.* leben die Bewohner in der Stadt Niceland in einem einzigen Haus umgeben von einem Wald. Neben dem Haus gelegen ist eine Müllkippe, wo Ralph wohnt. Innerhalb der Arcade sind dies die einzigen beiden Orte im Spiel, es weist also einen „contained space" (Günzel 2012, S. 68) auf.

Im Film wandelt sich nun jedoch die 8-Bit-Grafik in eine 3D-gerenderte Animation und es vollzieht sich ein Perspektivwechsel. Auf einmal befinden wir uns nicht nur inmitten des Spielebildschirms, sondern bewegen uns im dreidimensionalen Spielraum. Wir sehen also nun das Spiel praktisch von innen: In der Welt von Niceland steht das Haus inmitten einer dunklen Sphäre und der Bildschirm eröffnet nun umgekehrt den Blick in Richtung Außenwelt, als ob wir uns nicht vor einem Aquarium, sondern in einem Aquarium befinden (Abb. 11.2). Stephan Günzel verweist darauf, „Computerspiele anhand des jeweiligen Unterschieds zwischen dem Raum im Bild (onscreenspace) und dem Raum außerhalb des Bildes (offscreenspace) zu unterscheiden" (2012, S. 68), da analog zum Film

[1] Tatsächlich ist *Fix-It Felix Jr.* genauso wie die anderen die Filme tragenden Spiele *Hero's Duty, Sugar Rush* und *Slaughter Race* ein fiktives Spiel, gleichwohl mit zahlreichen gewollten Ähnlichkeiten zu tatsächlich existierenden Spielen. Hinsichtlich der auftretenden Charaktere gleichen beide Filme einem Who-Is-Who der Arcade-Ära. So ist *Tapper* mit dem gleichnamigen Barkeeper ein tatsächlich existierendes Spiel aus dem Jahr 1983. Daneben sind unter anderem Charaktere aus *Q*bert, Pac Man, Dig Dug* oder *Frogger* zu sehen.

Abb. 11.2: Der Bildschirm als Schaufenster

es auch entscheidend ist, was gerade nicht zu sehen ist, aber potenziell später ins Bild kommen kann. Der Bildschirm entpuppt sich im Film jedoch nicht als das konstitutiv-darstellendes Element des Automaten, sondern lediglich als Trennscheibe zwischen der äußeren Welt des *real life* (also der unsrigen) und der inneren Welt der Arcade-Spiele, die – wie wir nun erfahren – eine eigene Lebenswelt darstellt. Aus dem zweidimensionalen Mattscheiben-Bild (Kappelhoff 2005, S. 142) wird so eine eigene Welt, bei der auf dem Bildschirm nur die Spielanweisungen gleichsam als Overlay verbleiben.

Die Titelfigur Ralph ist nach Jahrzehnten als Antagonist in dem Arcade-Spiel *Fix-It Felix Jr.* ihrer Rolle überdrüssig geworden. Auch nach „Feierabend" – also der Zeit, in der die Spielhalle geschlossen ist und keine Spielenden anwesend sind – wird er von den übrigen Figuren aus den verschiedenen Arcades als Außenseiter gemieden. Resigniert engagiert er sich in einer Selbsthilfegruppe der „Anonymen Bösewichte". Nachdem er auch noch von seinem Gegenspieler Felix nicht zum 30-jährigen Jubiläum des Spiels eingeladen wurde und dessen Party mit seinem Auftreten stört, schmuggelt er sich in das Shooter-Spiel *Hero's Duty*, um in diesem Spiel die Heldenmedaille zu ergattern und damit die anderen Charaktere zu beeindrucken. In einer Spielpause erklimmt Ralph den zu erstürmenden Turm in *Hero's Duty* und bekommt die Medaille, ehe er versehentlich die Gegner des Shooterspiels – kleine Käferinsekten („Cy-Bugs") – aktiviert und mit einer Rettungskapsel aus dem Spiel flieht. Er landet in den Kartrennen *Sugar Rush*, wo er unbemerkt einen der Käfer mitnimmt, der sich im Rennspiel beginnt unkontrolliert zu vermehren.

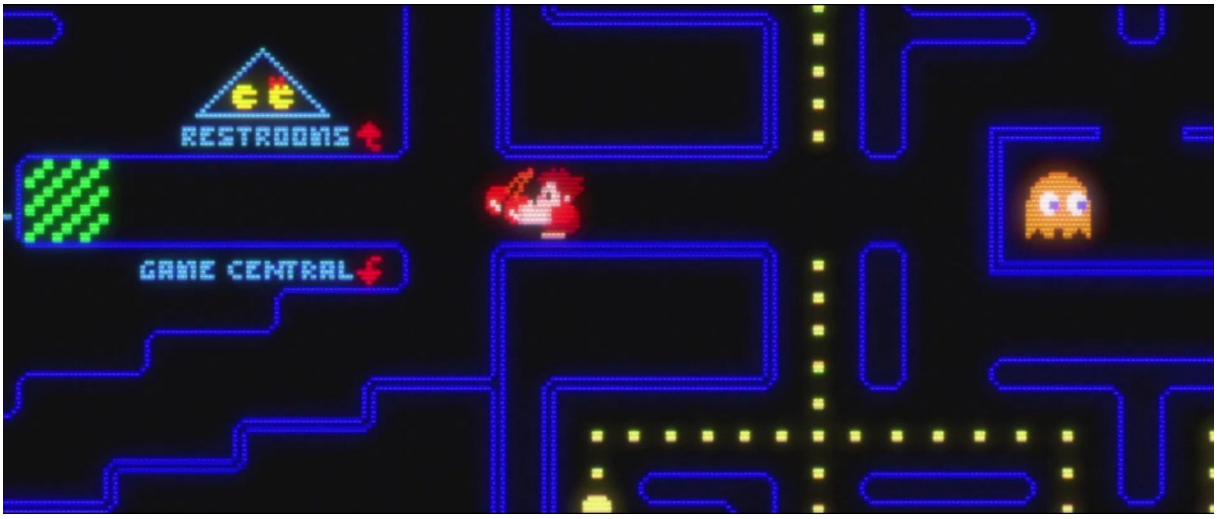

Abb. 11.3: Der versteckte Offscreen-Ausgang aus *Pac Man* zur Game Central Station

So erfährt der Raum in *Wreck-It Ralph* eine über den Handlungsort hinausgehende kontextuelle Bedeutung: Alle Spielfiguren einschließlich Ralph sind Gefangene ihrer Welt. Trotzdem ist diese Welt nicht auf den Arcade-Automaten begrenzt. Alle Automaten sind über die Stromleitung miteinander verbunden, da sie an derselben Mehrfachsteckdose angeschlossen sind. Dies wird in der nächsten Szene deutlich, als Ralph sich im Pac-Man-Labyrinth mit seiner Selbsthilfegruppe trifft. Als die Sitzung beendet ist, verlassen alle Figuren das Labyrinth über einen für Spielende nicht-sichtbaren Ausgang außerhalb des linken Bildrands, also offscreen (Abb. 11.3).

Über diesen gelangt Ralph zu einem Bahnsystem, welches die Figuren über die Stromkabel zur Steckdosenleiste bringt. Passend zu der Interpretation der Stromleitungen als Fortbewegungsmittel wird die Leiste auch als „Game Central Station“ betitelt und erinnert in der filmischen Architektur an ein Bahnhofsgebäude (Abb. 11.4). Die Arcade-Welt besteht also aus den Automaten, der Steckdosenleiste und den Stromkabeln als Verbindung.

Der Raum in *Wreck-It Ralph* wird damit zu einer Heterotopie und der Bahnhof symbolisiert Übergänge zwischen den einzelnen Orten, namentlich den verschiedenen Arcade-Automaten. Wenn ein Automat außer Betrieb genommen wird, so stranden die Figuren aus dessen Spiel förmlich im Bahnhofsgebäude. Auch wenn dies ein Ort des Übergangs ist, so ist der Raum keineswegs entgrenzt. Es gibt keine Open-World-Spiele als Arcade und somit auch keine grenzenlose Welt. Abgesehen von der Tatsache, dass die Figuren außerhalb der Öffnungszeiten sich zwischen den Spielen bewegen, haben sie die strikte Regel zu beachten, sich ansonsten in ihrem Spiel aufzuhalten und den Anweisungen der Spielenden zu

Abb. 11.4: Game Central Station

folgen. Ansonsten droht dem Spiel die Abschaltung. Da Ralph aber seiner Rolle überdrüssig ist und sich während der Öffnungszeit in einem anderen Spiel befindet (nämlich eben in *Hero's Duty*), wirkt sich dies auch auf die Außenwelt aus. Hier wechselt der Film die Perspektive und zeigt aus Sicht eines spielenden Mädchens den realen Blick auf die Automaten. Als das Mädchen *Fix-It Felix Jr.* spielt, fehlt das Ralph-Sprite im Spielablauf (seine Sprechblase ist jedoch vorhanden). In der Innenwelt bemerken die Charaktere das Fehlen und versuchen, den Fehler zu überspielen, was zu keinem Erfolg führt. Das Gesicht des Mädchens ist dabei von innen an der Mattscheibe zu sehen, es thront gleichsam einem Gottesbild über dem Himmel von Niceland (Abb. 11.5). Als Felix nun entgegen der eigent-

Abb. 11.5: Der Blick von außen nach innen

lichen Spielprogrammierung auch noch aus dem Bild verschwindet (zumindest aus der Außensicht betrachtet), um Ralph auf der Müllkippe zu suchen, vermutet das Mädchen einen Fehler im Programm und ruft den Arcade-Besitzer Litwark. Dieser platziert ein „Außer Betrieb"-Schild auf den Bildschirm, was in der Inszenierung zu einer blutroten Einfärbung des durch den Bildschirm einfallenden Lichts führt. Damit symbolisieren die Filmemacher eine Endzeitstimmung, da nun die

Charaktere wissen, dass auch ihnen die Abschaltung droht, sollte Ralph nicht wieder erscheinen. Mit dieser Szene ist endgültig die Dualität der Arcade-Gesellschaft etabliert. Sie ist eine in sich geschlossene Welt, die von den Akteuren unseres *real life* gesteuert wird und vollkommen abhängig ist. Regelübertritte wie die von Ralph führen zu einer Störung des Gleichgewichts und bedrohen das gesamte Ökosystem der Arcade-Charaktere, da sie durch die höhere Macht (nämlich dem Arcade-Besitzer) mit dem Ausschalten des Automaten sanktioniert werden.

Felix befürchtet, dass Ralph „den Turbo gemacht hat". Dieser Begriff ist auf ein früheres Rennspiel in der Spielhalle zurückzuführen, dessen Protagonist Turbo versuchte ein anderes Spiel zu übernehmen, weil er von der neueren Version fürchtete, bedeutungslos zu werden. Daraufhin beginnt Felix mit der Suche nach Ralph und verliebt sich in die ebenfalls nach dem Cy-Bug suchende Sergeant Calhoun aus *Hero's Duty*.

Sugar Rush-Rennen werden von King Candy ausgerufen, wo mehrere Prinzessinnen gegeneinander Kart fahren. Hier findet Vanellope von Schweetz die Medaille und verwendet sie als Wetteinsatz für das nächste Kartrennen. Vanellope ist ebenfalls eine der zur Auswahl stehenden Renncharaktere, wird aber ebenso wie Ralph von den anderen Charakteren gemieden, da ihre Programmierung nicht fehlerfrei ist und sie als Glitch gilt. Ihre Figur verschwindet zuweilen kurz oder macht unkontrollierte Bewegungen.[2] Ralph findet in der *Sugar Rush*-Figur Vanellope eine Verbündete, die ebenso wie er aus dem Korsett der geltenden Normen und Regeln ausbrechen will. Im Gegensatz zu Ralph ist Vanellope jedoch bereits von Beginn an eine Figur, die durch ihren Glitch eine potenzielle Störung des Systems darstellt, wenngleich diese Störung nicht kritisch für den eigentlichen Spielablauf ist. Auch Vanellope leidet wie Ralph unter der Ausgrenzung durch die anderen Charaktere in ihrem Kartrennen-Spiel. Insbesondere King Candy, der das Spiel und die damit verbundene Welt regiert, ist sehr daran interessiert, dass

Vanellope seine (Spiel-)Ordnung nicht stört. Jedoch hat Ralphs regelwidriges Verhalten bereits eine Kettenreaktion in Gang gesetzt: Zwar hat er die Medaille von *Hero's Duty* errungen, doch befindet sich diese nun in einem falschen Spiel und zudem hat Ralph, wie bereits erwähnt, unbemerkt einen der Gegner aus dem Shooter in *Sugar Rush* „eingeschleppt", nämlich einen Cy-Bug. Hier eröffnet die Inszenierung eine interessante Analogie: Das Insekt vermehrt sich gleichsam einem modernen Computervirus – welche jedoch streng genommen in den fest programmierten Arcade-Automaten der damaligen Zeit keine Rolle spielten.[3] Dies tut es unbemerkt von den Spielenden der Außenwelt eben offscreen, wobei sich auch Ralph und Vanellope auf ihr Rennen in einem unvollendeten und damit an sich für die User unsichtbaren Level (dem „Diet Cola Mountain") vorbereiten. Auch hier verweisen die Filmemacher wieder auf den heterotopischen Raum des Spiels, auf den Teil, der offscreen liegt, jedoch als Programmcode präsent und damit trotzdem existent ist. Der Film kann jedoch den begrenzten Raum des Spiels überschreiten und dem Publikum auch diesen Teil des Spiels zeigen. Dies offenbart sich in einem noch stärkeren Maße in einer Szene, in der King Candy selbst das Gewölbe betritt, in dem der Programmcode liegt.[4] Dieses offenbart sich als ein schwarzer,

[2] Runzheimer unterscheidet zwischen Bugs und Glitches, wobei letztere „vor allem Kohärenzfehler im Spiel [beschreiben], die dem Spieler u. a. unerlaubte Spielvorteile verschaffen können" (2016, S. 106). Genau das ermöglicht Vanellope den Spielenden durch ihre unkontrollierbaren und unvorhersagbaren Bewegungen. Sie stellt damit spieltechnisch ein Exploit dar.

[3] Dass sich die „Bugs" in einem anderen Spiel überhaupt ohne Kontrolle vermehren können, sie also als Fragment den Code des anderen Programms infiltrieren, macht sie buchstäblich zu einem unintendierten Bug, einem Softwarefehler (Runzheimer 2016, S. 105).

[4] Um in diesen Teil des Programms zu gelangen, gibt King Candy auf einem Nintendo-Controller den so genannten Konami-Code ein, eine Tastenkombination für einen Cheat-Modus. Auch hier zeigt sich die doppelte Bedeutung im Film, da King Candy auf diese Weise auf unerlaubte Weise ins Spiel eingreift (Runzheimer 2016, S. 106).

scheinbar endloser Raum, in dem einzelne Codeteile alle untereinander verbunden sind. Die Darstellung erinnert hier an ein komplex verschaltetes Neuronennetz (Abb. 11.6).

Vanellope tritt schließlich zum Rennen an, obwohl King Candy dies zu verhindern versucht, weil er fürchtet, dass durch Vanellopes Glitches das Spiel unspielbar und abgeschaltet wird. Es stellt sich schließlich heraus, dass King Candy in Wahrheit der ursprüngliche Turbo ist und den Code des Spiels manipuliert hat. Felix und Calhoun haben Ralph aufgespürt, doch in diesem Augenblick brechen die unkontrolliert vermehrten Cy-Bugs unter der Oberfläche von *Sugar Rush* hervor und bedrohen das gesamte Spiel. Ralph gelingt es, die Bugs einzufangen und *Sugar Rush* neu zu starten. Es stellt sich nach dem Neustart heraus, dass Vanellope eigentlich die Hauptfigur des Spiels ist und ihr Glitch ein besonderes Feature. Ralph hat durch seine Tat den Respekt der anderen Figuren erworben und kehrt in sein eigenes Spiel zurück.

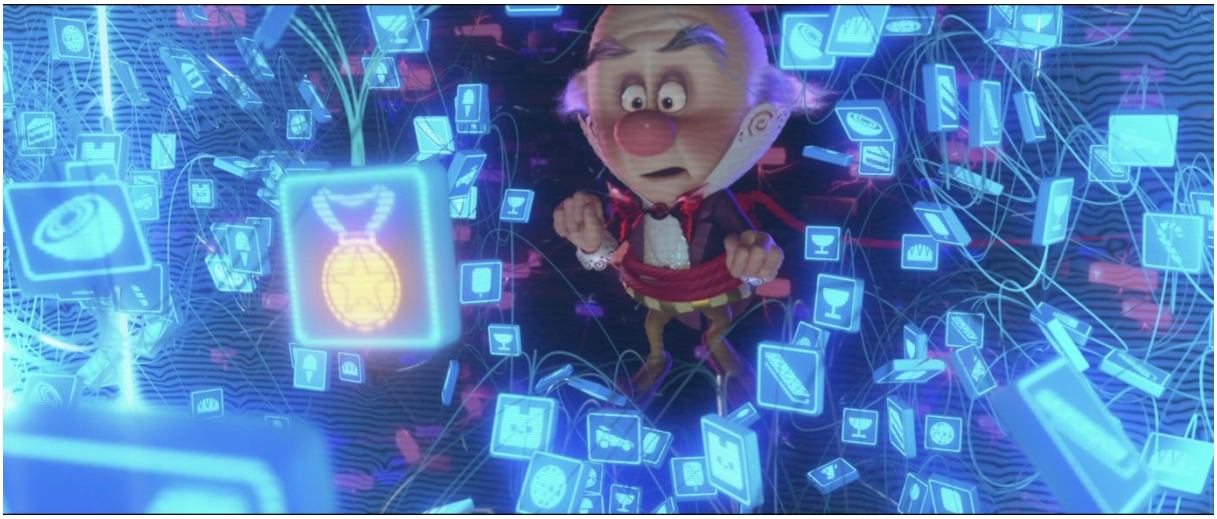

Abb. 11.6: Der Programmcode als neuronales Netz

4 In der grenzenlosen Welt

Ralph Breaks the Internet setzt sechs Jahre nach den Ereignissen aus dem ersten Film dessen Handlung fort. Während Ralph und Vanellope Freunde geblieben sind, ist letztere unzufrieden mit ihren durch die Arcade-Welt begrenzten Möglichkeiten. Ralph baut ihr daher heimlich einen neuen Renntrack in ihr Kartrennen ein. Als Vanellope entgegen der Bewegungen der eigentlich Spielenden den Track ausprobiert, bricht am Arcade-Automaten das Steuerrad. Da die Firma, welche den Automaten herstellte, mittlerweile in Konkurs gegangen und dem Arcade-Besitzer Litwark ein bei eBay angebotenes Ersatzteil zu teuer ist, schaltet er den Automaten aus und will ihn verschrotten (natürlich können sich alle Spielcharaktere rechtzeitig über das Stromkabel in die Game Central Station retten).

Bis hierhin wiederholt das Sequel also altbekannte Muster aus dem vorherigen Film. Vanellope wird nach wie vor als Charakter definiert, welcher Grenzen überschreitet und damit im Widerspruch zu den gesellschaftlichen Regeln der Arcade-Welt steht. Auch die Abhängigkeit von der Außenwelt – sowohl das konforme Reagieren auf die Wünsche der Spielenden als auch die Gefahr, dass ein Spiel endgültig ausgeschaltet wird – sind bereits aus dem ersten Film bekannt.

Einen Plot-Twist erfährt der Film jedoch in dem Moment, wo als neues Gerät an die Game Central-Mehrfachsteckdose ein WLAN-Router angeschlossen wird. Ralph und Vanellope sehen so die Chance, selbst im Internet das nötige Ersatzteil zu besorgen und begeben sich in den Router. Zeitgleich aktiviert der Arcade-Besitzer Litwark seine Internetverbindung und im Routergerät erscheint

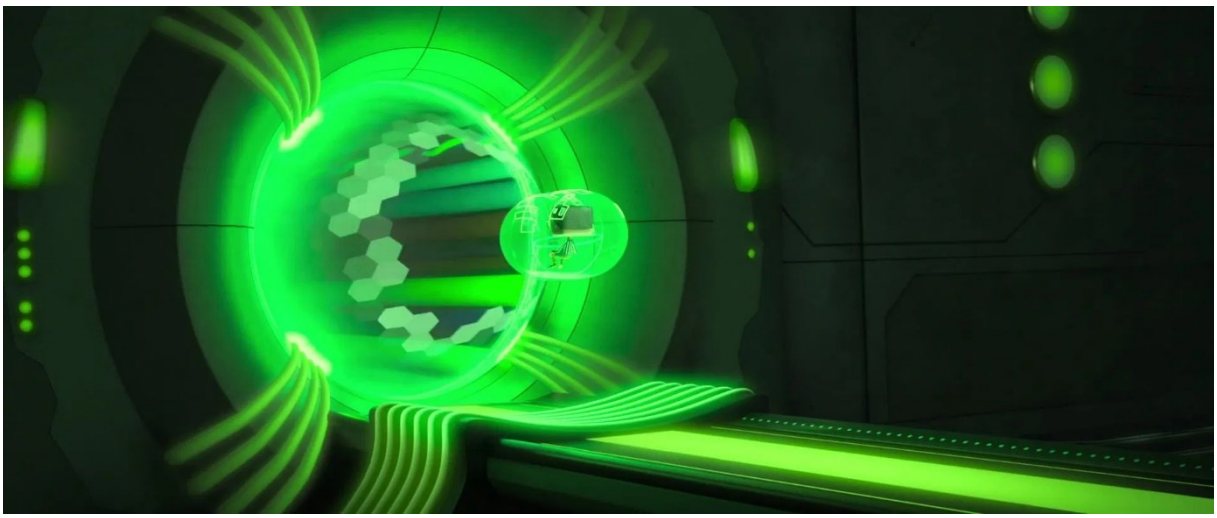

Abb. 11.7: Als Datenpaket über den Router ins Internet

sein Avatar, ein Ebenbild des Besitzers mit einem markant rechteckigen Kopf, welcher wie in einer Rohrpost von einer Blase umgeben wird und dann über einen Tunnel losgeschickt wird (Abb. 11.7).

Das Internet wird hier also ebenso wie die Arcade-Automaten als ein potenziell begehbarer Raum inszeniert, in dem wir (aus der Außenwelt) nun aber auch mittels Avataren als unsere Stellvertreter repräsentiert werden. Als Ralph und Vanellope den Vorgang beobachten, tun sie es Litwark gleich und folgen ihm. Die Inszenierung folgt dabei der Analogie, dass das Internetprotokoll Daten in Paketen verschickt – die Blase ist also das den eigentlichen Daten umgebene Paket. Über die Luftschnittstelle und die Telefonleitung gelangen die Protagonisten also in das Internet, das sich ihnen als große Megalopolis präsentiert. Wolkenkratzer und futuristisch anmutende Gebäude fungieren als Heimstätten von Firmen wie Amazon oder Snapchat (Abb. 11.8). Einer der ersten Anlaufpunkte von Ralph und Vanellope ist nun eine Suchmaschine (im Film „Knowsmore“ genannt und als Search Bar bezeichnet). Die intendierte doppelte Bedeutung reflektiert sich in der Architektur. Knowsmore ist ein einzelnes Haus mit einem langgestreckten Tresen, der Inhaber beantwortet wie in früheren Zeiten bei einer Katalogauskunft in der Bibliothek die Anfragen der Avatare, die bei ihm vorbeikommen.

Mit Hilfe von Knowsmore gelangen Ralph und Vanellope zum Gebäude von eBay und bewegen sich dabei in kleinen Shuttles auf einer autobahnähnlichen Strecke. Das Innere von eBay erinnert an ein Kaufhaus mit Gängen und Abteilungen. Für jede Auktion ist eine eigene Nische vorgesehen, in der ein ebenfalls durch eine Figur dargestellter Algorithmus die Auktion leitet, während verschiedene Avatare (also die realen Besucher der eBay-Seiten) durch die Gänge gehen

Abb. 11.8: Das Internet als Megalopolis

und bei Interesse stehen bleiben. Die Übersetzung der virtuellen Welt geschieht also tatsächlich bemerkenswert einfach: Die Filmemacher finden geradezu lebensnahe Analogien zu den virtuellen Aktivitäten, selbst das gegenseitige Überbieten findet im virtuellen Raum statt wie auch bei einer realen Auktion. Ralph und Vanellope gelingt es, das Ersatzteil zu ersteigern, scheitern in der Folge jedoch direkt bei der Bezahlung (auch der Checkout-Bereich von eBay ist übrigens wie die Kassenzone eines realen Geschäfts gestaltet).

Aufgabe der beiden Figuren ist es also, den fehlenden Betrag innerhalb von vierundzwanzig Stunden zu besorgen. Stand den Arcade-Charaktere bislang nur ein sehr begrenzter Raum zur Verfügung, ist das Internet nun das genaue Gegenteil davon. Dies zeigt sich insbesondere in der Gegenüberstellung von Arcade- und Internet-Spiel. Vanellope entdeckt das Racer-Spiel *Slaughter Race*. Dieses Spiel erinnert in Design und Gameplay stark an *Grand Theft Auto*, was ein bewusster Schritt der Filmemacher gewesen sein dürfte (Abb. 11.9).

So versuchen denn auch Ralph und Vanellope zunächst, ein Auto im Spiel zu stehlen, um damit virtuell das benötigte Geld zu erhalten. Der initiale Plan scheitert, doch Vanellope findet in der Protagonistin von *Slaughter Race* Shank eine Seelenverwandte, die zum einen bei der Kapitalbeschaffung hilft, zum anderen aber auch Vanellope bestärkt, sich in ihrem Können so zu entfalten, wie sie es sich gewünscht hat – und wie ein Arcade-Spiel es ihr nicht bieten kann. Hier setzt der Film also auch zu einer zweiten Ebene an: Der Gegensatz zwischen Arcade und Internet ist nicht nur der Ausdruck von Dualität zwischen Offline und Online, sondern auch von begrenzten und weitgehend entgrenzten Programmierfähigkeiten und damit auch einem erweiterten Spieleerlebnis. War das Arcade-Spielen

Abb. 11.9: *Slaughter Race* als Open World-Rennspiel

durch die begrenzte Programmierung der Spiele limitiert (obgleich die Charaktere im Film ja schon ein weitaus größeres Maß an Autonomie erfahren als eigentlich möglich), so ist die Welterfahrung sowohl für Vanellope als auch die Spielenden in *Slaughter Race* nahezu unbegrenzt. Konsequenterweise unterscheidet sich in der Ausstattung *Slaughter Race* auch von *Sugar Rush* in nahezu allen Bereichen. Während letzteres in einer artifiziellen Kunstwelt stattfindet, ist *Slaughter Race* wesentlich detailreicher, insgesamt aber auch dem wirklichen Leben näher gestaltet. In der Welt des Internets verwischt also auch die vormals strikt inszenierte Trennung zwischen Innenwelt und Außenwelt, was ja außerdem schon dadurch erreicht wird, dass hier wir selbst in Form von Avataren in der Welt unterwegs sind (was im Arcade-Automaten nicht vorkam).

Auch in anderen Aspekten bleibt die Inszenierung des virtuellen Raums nah an der realen Welt. Werbebanner finden ihre Entsprechung als auf der Straße plötzlich mit einem Schild auf die Avatare zuspringende Promoter, und Unfälle von Avataren (in einer Szene wirft Ralph einen Werbeaufsteller um und trifft damit einen Avatar) äußern sich in der realen Welt als vorübergehende Unterbrechung der Internetverbindung. Ikonische Internetanbieter werden ihrer Intention entsprechend dargestellt, so wird Instagram etwa als übergroße Gemäldegalerie inszeniert, wo die Avatare von Bild zu Bild gehen (Abb. 11.10). Auch das Darknet wird im Film als verrufenes Distrikt der Megastadt inszeniert, in dem sich neben den Überresten von obsoleten Internetfirmen (wie etwa Geocities oder dem Netscape Navigator) auch zahlreiche halbseidene Anbieter von Clickbait und Malware tummeln. Das Darknet im Film ist nicht zuletzt daher düster, weil es sich tief unterhalb der glänzenden Stadtoberfläche des Surface Web befindet.

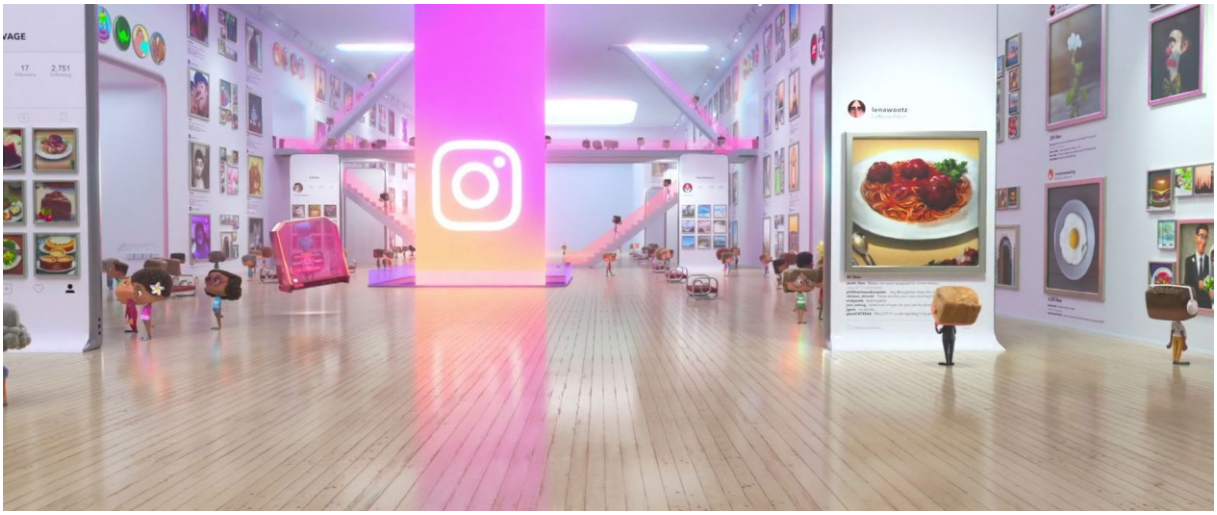

Abb. 11.10: Instagram als begehbare Gemäldegalerie

In *Ralph Breaks the Internet* ist die virtuelle Welt also eine in jeder Hinsicht entgrenzte Welt, die in ihrer Inszenierung klar die reale Welt zum Vorbild nimmt.[5] Durch den Router erschließt sich den Charakteren aus der Arcade-Welt ein neuer Raum zur Entfaltung.

5 Ausblick

Film- wie Spiel-Räume sind konstruierte, virtuelle Welten, die vermessen und miteinander in Beziehung gesetzt werden. In beiden Filmen ist dieser Schnittpunkt zwischen Film und Spiel, aber insbesondere auch zwischen konstruiertem Raum und Stadt als Raumgebilde augenfällig.

Wreck-It Ralph ist durch eine strikte Trennung zwischen der Außenwelt der Arcade (unserer Welt) und der Innenwelt der Automaten selbst (Ralphs Welt) gekennzeichnet. Was in Arcade-Spielen nur angedeutet werden kann, wird durch den filmischen Blick erweitert. Das zweidimensionale Bild des Arcadespiels ist nur mittelbare Darstellung, tatsächlich befindet sich in jedem Automaten eine dreidimensionale Welt mit autonom agierenden Figuren. Niceworld ist das saubere Apartmenthaus, das von Ralph bedroht wird. Dieser ist der Außenseiter, der im Schutt einer Müllhalde leben muss. Diese Orte sind genau abgegrenzte Distrikte wie in einer Städtearchitektur, während alle Automaten untereinander verbunden sind durch die Stromleitungen. Dass die Mehrfachsteckdose ebenfalls als urbaner Raum, nämlich als Bahnhof, inszeniert ist, unterstreicht nur die konsequente Anwendung der Stadtanalogie. Zugleich lassen die Spiele nach außen hin keine Verbindungen erkennen, sie sind begrenzt, was den Spielenden durch die Kadrierung des Bildschirms zusätzlich vermittelt wird.

[5] Abseits des Themas der Rauminszenierung ist noch hinzuzufügen, dass *Ralph Breaks the Internet* weitaus stärker als der Vorgängerfilm Bezüge zu Werken von Disney herstellt. Alle Disney-Prinzessinnen haben in diesem Film einen Cameo-Auftritt, was einen zusätzlich komischen Effekt dadurch hervorruft, dass sich Vanellope in diesem Kontext ja eher als Anti-Prinzessin charakterisiert, dennoch aber durch die anderen in ihrem Kreis akzeptiert wird. Im gleichen Atemzug wären auch die Auftritte von Stormtroopers und den Droiden aus *Star Wars* zu nennen, da diese seit der Akquise von Lucasfilm durch Disney ebenfalls zum Produktportfolio gehören. Außerdem beinhaltet der Film eine Sequenz, in der Vanellope das Spiel *Slaughter Race* besingt. Der Song „A Place Called Slaughter Race" ist dabei wie im Musical mit einer kompletten Choreografie inszeniert und wurde von Alan Menken komponiert, der insbesondere für die Musical-Filme der Disney Renaissance ab den 1990er- Jahren stilbildend war. Der Film ist insofern auch mit einer starken, crossmedialen Selbstreferenzialität zu betrachten.

Die Trennung zwischen Außen- und Innenwelt wird im Sequel *Ralph Breaks the Internet* durch das Hinzutreten eines WLAN-Routers aufgehoben. Dieser Router steht für Erweiterung der vormals auf die Arcade-Automaten begrenzte Welt. Gleichwohl nimmt auch dieser Film Vergleiche zu urbanen Strukturen vor. Das Internet wird inszeniert als eine Megastadt, die aber im Gegensatz zu Arcade-Welt entgrenzt ist. Dies drückt sich insbesondere dadurch aus, dass es dem Internet an Außengrenzen fehlt. Waren die Arcade-Spiele so programmiert, dass ein Spiel auf dem Bildschirm auch versteckt Offscreen-Elemente enthält, so fungiert nun der Bildschirm mehr als ein Schaufenster in eine potenziell unendliche Welt. Analog diffundieren Außen- und Innenwelt hier auch ineinander. In dem virtuellen Raum des Internets vermischen sich programmierte Charaktere wie die Arcade-Figuren, Algorithmen und Avatare (als Repräsentanten von real existierenden Menschen) und können im virtuellen Raum miteinander interagieren.

Beide Filme konstruieren also Räume, die sich auf der Schnittstelle zwischen Wirklichkeit, Film und Spiel bewegen und in ihrer Transmedialität den Versuch zeigen, einen virtuellen Raum erfahr- und darstellbar zu machen.

Literatur

- Frahm, L. (2010). *Jenseits des Raums. Zur filmischen Topologie des Urbanen.* Transcript.
- Günzel, S. (2010). Von der Zeit zum Raum. Geschichte und Ästhetik des Computerspielmediums. *Rabbit Eye - Zeitschrift für Filmforschung, 2*, 90–108.
- Günzel, S. (2012). Raummedium Computerspiel. *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, 53*, 66–71.

- Kappelhoff, H. (2005). Der Bildraum des Kinos. Modulationen einer ästhetischen Erfahrungsform. In G. Koch (Hrsg.), *Umwidmungen. Architektonische und kinematographische Räume* (S. 138–149). Vorwerk.
- Podrez, P. (2020). Stadtspiele, Spielstädte. Zum Verhältnis von Games und urbanen Kulturräumen. In H. Krah & M. Hennig (Hrsg.), *Spielzeichen III. Kulturen im Computerspiel/ Kulturen des Computerspiels* (S. 226–253). Hülsbusch.
- Rauscher, A. (2018). Raum. In B. Beil, T. Hensel & A. Rauscher (Hrsg.), *Game Studies* (S. 3–26). Springer VS.
- Runzheimer, B. (2016). Bug or Feature? Softwarelogik im Spannungsfeld von diegetischer Kohärenz und technischer Störung. In T. Bendels, B. Runzheimer & S. Strecker (Hrsg.), *Playing in-between. Intermediale Aspekte zeitgenössischer Computerspielpraxis* (S. 96–119). Hülsbusch.
- Schmidt, O. (2013). *Hybride Räume. Filmwelten im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende.* Schüren.
- Stork, M. (2013). Interaktive Inszenierungen. Zur Filmizität von Computerspielen. *Rabbit Eye - Zeitschrift für Filmforschung, 5*, 4–21.

Filme

- Moore, R. (Regie) (2012). *Wreck-It Ralph.* USA: Walt Disney Pictures.

- Moore, R., & Johnston, P. (Regie) (2018). *Ralph Breaks the Internet*. USA: Walt Disney Pictures.