

VOM RAUSCH(EN) DES REALEN. ZUR GEBURT DES UNHEIMLICHEN AUS DEM GEIST DES MEDIUMS IN SILENT HILL 2

»Diß die Nacht, das Innere der Natur, das hier existiert – reines Selbst, – in phantasmagorischen Vorstellungen ist es rings um Nacht, hier schießt dann ein blutiger Kopf, – dort eine andere weiße Gestalt plötzlich hervor und verschwindet ebenso«

GEORG WILHELM FRIEDRICH HEGEL

James Sunderland – Hauptfigur und Avatar des Spielers in SILENT HILL 2 – ist wirklich in keiner angenehmen Lage. Nicht nur, dass er wie unter Zwang dem Geist seiner vermeintlich verstorbenen Gattin, aufgrund eines unmöglichen Briefs aus dem Jenseits, mitten in eine nebelverhangene Geisterstadt folgt, es gibt auch keinen Weg zurück. Orpheus hat die Schwelle des Hades überschritten und der Spieler ahnt schnell, dass James seine Eurydike nicht retten, sondern mit ihr in dieser nebligen Unterwelt verloren gehen wird. Denn schon ab den ersten Einstellungen der eröffnenden Full Motion Videosequenz wird klar, wohin es James und mit ihm den Spieler hier eigentlich verschlagen hat: In eine *twilight-zone* an der Grenze zwischen Imaginärem und Realem.◀1

James befindet sich zu Anfang des Spiels an der Stadtgrenze zu Silent Hill, jenem »besonderen Ort«, der im Zentrum des gespenstischen Briefs seiner verstorbenen Frau steht. Diese ominöse Depesche aus dem Totenreich, die James nach Silent Hill lockt, hat folgenden Inhalt: »In my restless dreams, I see that town, Silent Hill. You promised you'd take me there again someday. But you never did. Well, I'm all alone there now... in our ›special place‹... waiting for you...«. Dieser »besondere Ort«, von dem im weiteren Spielverlauf immer nur vage und in Andeutungen gesprochen wird und von dem nie klar ist, was für eine Art Ort hier eigentlich genau gemeint sein könnte (das Lakeview Hotel? die Bar? Silent Hill selbst?), ist unschwer als eine Variante des Lacanschen *objet petit a* identifizierbar, das mit einer glücklichen Formulierung Slavoj Žižeks als »leerer Raum« beschrieben werden kann, »in den das Subjekt die sein Begehren stützenden Phantasmen projiziert, ein Mehr des Realen, das uns dazu treibt, unsere ersten traumatischen Erfahrungen der *jouissance* wieder und wieder zu erzählen« (Žižek 2000, 41; Herv. i.O.).

Wie am Ende des Spiels zu erfahren ist, liegt im Zentrum dieser geheimen *jouissance* Sunderlands Mord an seiner (anscheinend an Krebs) verstorbenen Frau. Silent Hill ist darum erfüllt mit Phantasmen aus der Privathölle James Sunder-

lands, das »Mehr des Realen« bricht sich hier Bahn. Kein Wunder, dass nur er die amorphen Kreaturen und Texturen sehen kann, die aus dem allgegenwärtigen Nebel sowie dem statischen Rauschen seines defekten Radios zu emergieren scheinen. Denn obwohl manche NPCs (Non Player Character), die James im Laufe des Spiels trifft, mitunter durchaus *etwas* sehen, ist es doch nie das, was sich aktuell den Blicken James Sunderlands (und des Spielers) darbietet. Laura vermag sogar anscheinend überhaupt nichts Bedrohliches zu erkennen und Maria, nun ja Maria ist wohl selbst ein Phantasma Sunderlands.

Ekstasik der Abwesenheit

Das erste was James und mit ihm der Spieler von diesem »besonderen Ort« sieht, ist dann auch folgerichtig und quasi zur Einstimmung ein schmutziger Abort voller »Abjekte« – ekel- und schreckenerregende Stücke des Realen, ontologisch zwischen Objekt und Subjekt changierend¹² – und innerhalb dieses Raums James' Spiegelbild, das es dem Spieler erlaubt, sich selbst sehend zu sehen. Diese erste Einstellung – James sieht sich selbst im Spiegel, während der Spieler ihm aus der *third person perspective*, also als körperloser, »absoluter« Blick, dabei zuschaut – enthält so bereits die gesamte Poetologie von SILENT HILL 2. Hier wird die ansonsten unsichtbare mediale Oberfläche spürbar. An dieser Stelle geht SILENT HILL 2 über die Darstellung des Realen im verzerrten Modus des Imaginären (der Krebs, die fleischig amorphen Kreaturen, »Abjekte« wie die verschmierten Toiletten)¹³ hinaus.

Die verschiedenen Spiegelbegegnungen, die oft anlässlich zentraler Knotenpunkte des Plots auftreten,¹⁴ inszenieren Abwesenheit in Bezug auf den Betrachter selbst.

Abb. 1. zeigt vor allem diese Abwesenheit des Betrachters, dessen *point of view* der optischen Logik zufolge eigentlich im Spiegel zu sehen sein müsste. Dass dem nicht so ist, ist eine jedem Videospieler bekannte Trivialität virtueller Räume, jedoch erzeugt diese Absenz in SILENT HILL 2 stets das Unheimliche als *Ekstasik* der Abwesenheit. Ekstasik sei hier im Sinne Gernot Böhmes verstanden als »das, wodurch sich Dinge als anwesend bemerkbar machen« (Böhme 2001, 131): »Es handelt sich um die Art und Weise, in der ein Ding in den Raum seiner Anwesenheit, seiner

Abb. 1: Standbild aus SILENT HILL 2: Ekstasik der Abwesenheit.



sphaera activitatis hinaustritt und so dort als anwesend spürbar wird« (ebd., Herv. i.O.). Das Interessante an Böhmes Konzeption der *sphaera activitatis* ist, dass hiermit die räumlich spürbare Ekstase, also das ›aus sich heraustreten‹ eines Anwesenden in den umgebenden Raum, benannt ist, die nicht mehr das Anwesende selbst, sondern die von diesem ausgehende atmosphärische ›Tingierung‹ des Raums beschreibt. Es geht also zum Beispiel nicht um die formalen Eigenschaften einer Statue, eines Hauses oder einer Farbe, sondern um die Art und Weise, wie diese in den sie umgebenden Raum ›hineinragen‹ oder ›ausstrahlen‹ und im Austausch mit allen anderen Faktoren dieses Raums *Wirkung* zeigen.

Ein Widerspruch scheint jedoch darin zu bestehen, dass Ekstasen im Sinne Böhmes immer ein Anwesendes voraussetzen, weswegen die Rede von einer Ekstase der Abwesenheit zunächst kontraintuitiv erscheint. Jedoch liegt genau hier die Pointe: Da sich das Reale im Sinne Lacans 5 den Ebenen des Imaginären und Symbolischen und damit jeder Repräsentation entzieht, kann eine Inszenierung des Realen nur gelingen, wenn nicht das Undarstellbare selbst repräsentiert (wie sollte das auch gehen?), sondern dessen *sphaera activitatis* als solche spürbar wird. Eben das ist hier gemeint, wenn von einer Ekstase der Abwesenheit die Rede ist. Das Unheimliche besteht hier in der spür- aber nicht benennbaren Insistenz eines Nichtdarstellbaren, das sich nur indirekt, hier also in einer Inszenierung der ekstatischen Präsenz eines Abwesenden (nämlich des körperlosen Blicks) zeigt. 6

Der springende Punkt ist, dass in SILENT HILL 2 das Unheimliche nicht mehr nur in parasitärer Anlehnung an sattem bekannte Topoi der (Trivial-) Literatur- und Filmgeschichte, 7 sondern vor allem durch die Einbeziehung der beunruhigenden Qualität seiner medialen Ermöglichungsgrundlagen evoziert wird. Diese werden selbst zum Agens des Unheimlichen und genau das ist der neuralgische Punkt, um den sich in SILENT HILL 2 alles dreht.

Spiele wie PROJECT ZERO oder ETERNAL DARKNESS setzen diesen Ansatz mit unterschiedlichem Erfolg fort. Während in PROJECT ZERO Medientechnologie (die Fotografie) selbst ins Zentrum der Plotstruktur rückt, spielt ETERNAL DARKNESS mit den Wahrnehmungskonventionen des Rezipienten, indem parallel zum geistigen Zustand der virtuellen Protagonistin Bildstörungen inszeniert werden, deren dramaturgische Pointe es ist, nicht sofort als *Inszenierungen* erkennbar zu sein. Das geht bis zur scheinbaren Verweigerung der Medientechnologien selbst: Ist der *panic-meter* – der den geistigen Zustand der Hauptfigur symbolisiert, die sich mit allerlei unheimlichen Begebenheiten auseinanderzusetzen hat – im maximalen Bereich, kann es vorkommen, dass sich der Fernseher plötzlich ›abschaltet‹. Das Bild wird dunkel und der unvorbereitete Spieler ›fällt für

einen kurzen Moment aus dem Spiel heraus.«⁸ Oder es kann passieren, dass sich plötzlich die Lautstärke »von selbst« verstellt, inklusive visuellem Feedback, symbolisiert durch einen an- und abschwellenden Lautstärkebalken, so wie er inzwischen Teil des visuellen Interfaces der meisten Fernsehgeräte ist. Diese gesteigerte Form von Selbstreflexivität ist im Bereich der Computer- und Videospiele relativ neu und implementiert Brüche im Verhältnis von Repräsentation und Medium in die Dramaturgie des Spielverlaufs. Damit steht *SILENT HILL* gleichzeitig in der Tradition neuerer japanischer Horror-Filme, deren spezifische Qualität in der Darstellung vermeintlich opaker medialer Oberflächen als Residuum reinen Entsetzens besteht. Filme wie *RINGU* (*RING – DAS ORIGINAL*, Hideo Nakata, Japan, 1998) oder auch *KAIRO* (Kiyoshi Kurosawa, Japan, 2001) inszenieren sowohl auf der Plot- als auch auf der Bildebene Gespenster im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit.

In *RINGU* überträgt sich ein Fluch allein durch das Kopieren eines Videobandes, auf dem einige surrealistisch anmutende Sequenzen zu sehen sind. Wer, so die kolportierte Legende, diese Videoaufzeichnung sieht, stirbt bald darauf.

Höhepunkt des Films ist der Eintritt des Imaginären ins Reale: Das Gespenst schält sich, einer Geburtsszene gleich, aus der Bildschirmoberfläche des Fernsehapparats heraus, um dem ungläubigen und vor Schreck erstarrten – McLuhan würde sagen: narkotisierten – Protagonisten nun leibhaftig gegenüberzustehen. Der Fluch kann, so stellt sich heraus, nicht beseitigt, sondern nur per Kopie des Videobands weitergegeben werden. Die Zirkulation des Signifikanten schützt also vor dem Einbruch des Realen. In Kurosawas *KAIRO* wird eine nur unwesentlich variierte Geschichte am Beispiel einer Internetsite erzählt.⁹

Interessant ist bei diesen Filmen wiederum vor allem die Darstellung der Grenze zwischen Realem und Imaginärem, die hier jeweils von *technischen* Medien verkörpert wird (Fernsehbildschirm, Monitor). Der Übergang, die Transgression von einer Ebene zur anderen, kündigt sich dabei immer via Bildstörung an, einem Rauschen, das so das Medium als solches überhaupt erst wahrnehmbar macht. Als ikonografische

Abb. 2/3: Standbilder aus *RING – DAS ORIGINAL*, Japan 1998, Hideo Nakata



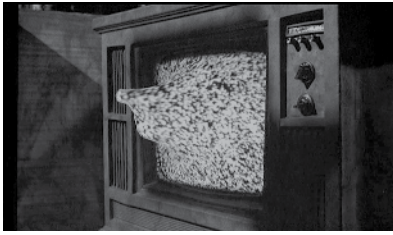


Abb. 4/5: Standbilder aus *VIDEODROME*, USA
1983, David Cronenberg

Vorläufer im Bereich des Films können dabei Tope Hoopers *POLTERGEIST* (USA, 1982) und vor allem David Cronenbergs *VIDEODROME* (USA, 1983) gelten, in denen diese gegenseitige Durchdringung von Imaginärem und Realem immer wieder (auf recht unterschiedlichem Niveau) durchgespielt wird.¹¹⁰

Auch hier ist die mediale Oberfläche als Membran zwischen Imaginärem und Realem etabliert, wobei der traumatische Eintritt ins Reale immer im Durchgang durch das Rauschen (hier in Form des ›rauschenden‹ Fernsehers) geschieht. Somit ist der Signal-Rausch-Abstand nicht mehr nur ein Problem der Physik und Nachrichtentechnik, sondern eines der Emergenz des ›Übernatürlichen‹, des Unheimlichen aus dem Reich der reinen Kontingenz, des ›weißen Rauschens‹, welches wiederum nicht mehr und nicht weniger als die Ekstase des Realen selbst ist.

Das Unheimliche, das Rauschen, das Reale

Es ist ein konstitutives Merkmal aller Medien, dass sie als solche unsichtbar sind, den »blinden Fleck im Mediengebrauch« bilden (Krämer 1998, 74):

»Wir hören nicht Luftschwingungen, sondern den Klang der Glocke; wir lesen nicht Buchstaben, sondern eine Geschichte; wir tauschen im Gespräch nicht Laute aus, sondern Meinungen und Überzeugungen, und der Kinofilm lässt gewöhnlich die Projektionsfläche vergessen« (ebd.).

Medien selbst werden erst im Zuge der *Störung* wahrnehmbar, etwa in Form des statischen Rauschens, der Bildverzerrung, oder der sogenannten Kompressionsartefakte:

»Sie [die Medien] wirken gewöhnlich unterhalb der Schwelle unserer Wahrnehmung; im Gebrauch ›entziehen‹ Medien sich durch eine Art ›ästhetischer Neutralität‹: Nur im Rauschen, das ist aber in der Störung, bringen Medien sich selbst in Erinnerung, rücken sie ins Zentrum der Wahrnehmung. Medien kommen einer Reflexionsfigur entgegen, die, was ›Vermittlung‹ ist, so entfaltet, dass dabei der Eindruck einer ›Unmittelbarkeit‹ entsteht« (Krämer 2003, 81).

Nun ist das Rauschen aber nicht nur einfach Unfall oder ›Ausnahmefall‹ dieser Unmittelbarkeit. Vielmehr ist wahrscheinlich der These zuzustimmen, dass der ›Unfall‹, die ›Störung‹ eher die Regel und Ermöglichungsgrundlage von Medien und nicht einfach als Marginalie der Mediengeschichte abzutun ist.¹¹ So weist Peter Geimer (2002) am Beispiel der Fotografie nach, dass deren Genese sich gerade der diversen Unfälle und Zufälle verdankt, die mit den fotochemischen Prozessen in der Negativentwicklung zusammenhängen. Nachdem er ein besonders ›schönes‹ Exemplar eines solchen fotochemischen Unfalls analysiert hat,¹² resümiert er:

»Dieses letzte Beispiel macht sehr deutlich, was geschieht, wenn die Materialität der Fotografie die Repräsentation der Welt heimsucht. Das Bild zerfällt in zwei Teile – auf der rechten Seite: Berninis Kolonnaden von St. Peter in Rom, auf der linken Seite: das sinnlose Werk der Fotochemie. In der Hitze der Trockenpresse ist der Referent zerschmolzen. In der Kontemplation solcher Spuren konnten die Fotografen die authentische Erfahrung dessen machen, was Martin Heidegger später ›die Modi der Auffälligkeit, Aufdringlichkeit und Aufsässigkeit‹ genannt hat. Diese Modi treten in Erscheinung, wenn Zeug seine Zuhandenheit verliert, wenn es, statt seinem Benutzer wie gewohnt zur Hand zu sein, nicht zur Stelle ist, seinen Dienst versagt oder beginnt zu stören. ›In solchen Entdeckungen der Unverwendbarkeit fällt das Zeug auf‹ (Geimer 2002, 324).

Eine Formulierung wie die von der ›Heimsuchung‹ der Repräsentation durch die Materialität des Mediums ist dabei nicht zufällig gewählt. Tatsächlich zeigt sich an der Grenze zum Chaos, der Störung und des kontingenten Unfalls die Materialität des Mediums als etwas, das die Sphäre der Repräsentation zutiefst beunruhigt. Heideggers Diktum, dass sich hier das »Zeug« im Modus der »Aufdringlichkeit« und »Aufsässigkeit« als solches erst eigentlich zeigt, beschreibt präzise diese Widerständigkeit des Medialen gegenüber dem Sinn, der Repräsentation, die es doch erst ermöglicht. Das Gewaltsame dieses Vorgangs klingt in Heideggers Formulierungen deutlich an; das »Abschmelzen des Referenten« ist das Trauma des Sinns, sozusagen der semiotisch-hermeneutische Supergau. Jedoch: »Die Penetranz der Störung ist mithin nichts Negatives, kein Defizit, kein Ausnahmefall der Fotografie, sondern im Gegenteil eine ihrer möglichen Manifestationen« (ebd., 326). Im Folgenden beschreibt Geimer, wie sich Wissenschaft um 1900 diese Widerständigkeit des Mediums Fotografie zum Zweck der Aufzeichnung des Unsichtbaren zunutze macht. Röntgenstrahlung, Radioaktivität, Elektrizität, Infrarot und Hitze hinterlassen Spuren auf der fotografischen Platte und rücken somit in das Feld menschlicher Wahrnehmung ein, jedoch ist dieser Erkenntnisgewinn um den Preis der Unentscheidbarkeit von Chaos und Referenz erkauft: »Ob die Effekte einer experimentellen Anordnung

also Entdeckung oder Rauschen, Stoff für einen Nobelpreis oder Anlaß zur Reklamation sind, ist nicht immer zu entscheiden« (ebd., 332). Aufgrund dieser Unentscheidbarkeit kann die fotografische Platte dann auch Medium im okkulten und spiritistischen Sinn werden. Die »Fotografie des Unsichtbaren«, also der Versuch der Abbildung und somit Speicherung physikalischer Phänomene wie Röntgenstrahlung oder Infrarot, steht um 1900 auf demselben schwankenden Boden wie die zur selben Zeit populäre »Geisterfotografie« (ebd., 329 ff.). Die »Heimsuchung« der Repräsentation durch die Materialität des Mediums bedeutet also eine »Störung« sowohl des Symbolischen als auch des Imaginären. Es geht hier augenscheinlich um eine Transgression, um die Überschreitung einer Grenze. Das scheinbar so verlässliche, *heimlich/heimelige*, weil brav mimetische Medium der Fotografie wird in dem Moment unheimlich, in dem Kontingenz die Mimesis heimsucht und somit das Signal sich als Ausnahmefall des chaotischen Rauschens entpuppt und nicht umgekehrt. Sigmund Freud hat in seiner Schrift *Das Unheimliche* nach einer langen etymologischen Herleitung genau dieses Umkippen eines Begriffs in sein Gegenteil, die Ambivalenz von / heimlich/, als das Residuum des Unheimlichen selbst bestimmt: »Also heimlich ist ein Wort, das seine Bedeutung nach einer Ambivalenz hin entwickelt, bis es endlich mit seinem Gegensatz unheimlich zusammenfällt. Unheimlich ist irgendwie eine Art von heimlich« (Freud 1993, 145). In diesem Zusammenhang ist ihm vor allem ein Zitat Schellings wichtig, das er Daniel Sanders Wörterbuch von 1860 entnimmt: »Un-h. nennt man alles, was im Geheimnis, im Verborgenen [...] bleiben sollte und hervorgetreten ist« (ebd., 143). Letzteres ist, wie weiter oben zu sehen war, präzise der Moment der Transgression, die diffuse Grenzlinie zwischen Chaos und Repräsentation. Was in der »Heimeligkeit« fotografischer Mimesis verborgen bleiben soll, ist ihre Geburt aus der reinen Kontingenz und genau jene tritt im Modus des fotochemischen »Unfalls«, der Heideggerischen »Aufsässigkeit« des »Zeugs« hervor. Es geht hier exakt um eine Ambivalenz im Freudschen Sinne des Unheimlichen, die – um es in Lacanschem Duktus zu formulieren – ein Loch ins Symbolische reißt, aus dem das Reale hervorquillt.

Dieses Reale ist der Ort, bzw. Un-Ort, die *Dystopie* des Rauschens, das »Angstobjekt par excellence« (Lacan 1980a, 211). Es ist hier jedoch einmal mehr wichtig das Reale, so wie es von Lacan als Kategorie etabliert wird, nicht zu ontologisieren, wenn die Rede vom Realen mehr sein soll als akademischer Jargon. Denn die diversen, immer wieder neu unternommenen Umschreibungen dieser Kategorie bei Lacan gelten dem Zweck, das Reale als solches nicht auf den Begriff zu bringen und doch spürbar zu machen. Nur so kann die entscheidende Differenz zur *Realität* aufrechterhalten werden, die eine Funktion des Ima-

ginären und Symbolischen ist und somit nicht mit der Sphäre des Realen wechselt werden darf. ◀13

»Denn das Reale wartet nicht, und namentlich nicht auf das Subjekt, denn es erwartet nichts vom Sprechen. Aber es ist da, identisch mit seiner Existenz, *Lärm, in dem man alles hören kann*, und bereit, mit seinem Knallen alles zu versenken, was das ›Realitätsprinzip‹ da unter dem Namen der Außenwelt konstruiert« (Lacan 1980c, 208; Herv. M.R.).

Hier sind zumindest zwei Punkte zentral, auf die bereits mehrfach hingewiesen wurde: Die Verbindung des Realen mit dem Zufall, dem Chaos, der reinen Kontingenz sowie das Moment der Gewaltsamkeit des Einbruchs des Realen: die Heideggerische »Aufsässigkeit« des »Zeugs« in der »Penetranz der Störung«. Wenn es eine Konstante in Lacans Umschreibungen des Realen gibt, so ist es die des Zufalls, der *tyché* im invertierten aristotelischen Sinn (vgl. Lacan 1980b, 59 ff.). Dieses Chaos radikaler Kontingenz ist allerdings nichts Ephemeres, das ignorierbar wäre, im Gegenteil: ◀14 Das Chaos als solches insistiert auf eine Weise, dass es in dem Augenblick in dem es durch die dünnen Membranen des Symbolischen und Imaginären dringt, deren Ordnungen zusammenbrechen lässt und ihrerseits als ephemer entlarvt. Genau hierfür ist das zitierte »Abschmelzen des Referenten« im fotochemischen Unfall ein Beispiel. Denn was ist dieser »Lärm, in dem man alles hören kann« anderes als das Chaos, die Ununterscheidbarkeit von Rauschen und Signal, das Rauschen selbst?

›Rauschen‹ ist in der Physik bekanntlich definiert als ein breitbandiges Signal mit *zufälligem* Amplitudenverlauf. Das Problem des Signal-Rausch-Abstands besteht darin, aus dieser sinnlosen Zufälligkeit ein informationstragendes Signal herauszufiltern oder es darin zu tarnen. Das ›weiße Rauschen‹ bezieht sein Attribut aus dem Umstand, dass hier eine Form von Rauschen vorliegt, die dieselbe Amplitude auf jeder Frequenz aufweist und somit analog zur Farbe Weiß beschrieben werden kann, die in einer gleichzeitigen hohen Intensität aller Farbspektren dem Auge keine Farbdifferenzierung mehr erlaubt. Übrig bleibt ein ästhetisch leerer Raum, der, physikalisch gesehen, eigentlich genau das Gegenteil, nämlich ein überfüllter Raum irisierender Intensität ist, der den menschlichen Wahrnehmungsapparat jedoch schlicht überfordert. Gleiches gilt für das sogenannte Johnson- oder Nyquist-Rauschen, jenes weiße Rauschen, das man gemeinhin als ›Hintergrundrauschen‹ bezeichnet. Es ist das thermische Rauschen, das sich der Bewegung der Moleküle verdankt. Hier könnte man »die Materie rauschen hören und vermutlich nichts anderes mehr« (Kittler 1993, 170). ◀15 zumindest theoretisch.

Das Reale ist natürlich nicht mit dem Rauschen, dem Chaos oder der reinen Kontingenz identisch. Das Rauschen *ist* nicht das Reale, sondern eine Form

der Insistenz des Realen. Der Modus dieser Insistenz ist die bereits an anderer Stelle erwähnte Ekstase der Abwesenheit, die erklärbar macht, warum das Rauschen der Ort des Unheimlichen ist, warum das Reale als »Angstobjekt par excellence« beschrieben wird. Das Rauschen ist, wie zu sehen war, die unentrinnbare Leere des Sinns und doch nicht nichts. Wie im weißen Rauschen, das auf ästhetischer Ebene nur deshalb leer ist, weil es wie die Farbe Weiß aufgrund einer drängenden *Fülle* das Fassungsvermögen des Wahrnehmungsapparats übersteigt, zeigt sich das Reale als der undarstellbar blinde Fleck, der an den Rändern der Repräsentation jedoch stets seine Anwesenheit spürbar macht. Die Ekstase der Abwesenheit ist der Modus, in dem das Reale in seiner *sphaera activitatis* an der Grenze des Repräsentierbaren erahnbar wird. Das Erschreckende, das »Angstobjekt par excellence« ist die beunruhigende Ahnung, dass all das, »was das ›Realitätsprinzip‹ da unter dem Namen der Außenwelt konstruiert« (Realität, symbolische Ordnung, die Kohärenz der Repräsentation), auf sehr fragilen Füßen steht und jeden Moment Gefahr läuft, sich unter dem Druck des Realen mit einem ›Knallen‹ in Luft aufzulösen. Kaum jemand hat dieser Ahnung so obsessiv und bis zur völligen Redundanz immer wieder Ausdruck verliehen wie der Erzähler des ›Unnennbaren‹, Howard Phillips Lovecraft, dessen Einfluss innerhalb der SILENT HILL-Reihe allgegenwärtig ist. In der *Rue d'Auseil* macht der Erzähler von *Die Musik des Erich Zann* eine typisch Lovecraftsche, dem Namen der Straße entsprechende Entdeckung:

»Es war sehr dunkel draußen, aber die Lichter der Stadt würden immerhin brennen, jedenfalls hoffte ich sie durch Wind und Regen zu sehen. Als ich aber durch dieses höchste aller Giebel Fenster blickte, bot sich mir kein freundlich schimmerndes Licht, ich sah keine Stadt die sich unter mir ausbreitete, sondern die Lichtlosigkeit eines unermesslichen Alls, ein schwarzes unvorstellbares Chaos, das von einer völlig außerirdischen Musik erfüllt war. Ich stand da und blickte in namenlosem Grauen in die Nacht hinaus. Der Wind hatte nun die beiden Kerzen gelöscht, ich befand mich in einer tobenden, undurchdringlichen Finsternis: vor mir das dämonische Chaos, hinter mir der infernalische Wahnsinn der rasend gewordenen Violine« (Lovecraft 1987, 136).

Nebel

Das »Rauschen des Realen« ist innerhalb der SILENT HILL-Reihe auf mehrfache Art und Weise integraler Bestandteil nicht nur der Ästhetik, sondern auch der Spielmechanik. Die Vielzahl der implementierten ›Rauschzustände‹ lässt hier in puncto Deutlichkeit keine Wünsche offen. Der allgegenwärtige Nebel, der die Straßen von Silent Hill heimsucht, ist ein Zustand des Rauschens, für dessen Design in SILENT HILL 2 einiger Aufwand betrieben wurde.¹⁶ Dieser Nebel, ikonographisch eigentlich ein Requisit aus der Mottenkiste des *gothic horror*, hat

hier die Funktion, den Spieler zu desorientieren und ihn die stetig drohende Präsenz der dämonischen Phantasmen, die die Straßen von Silent Hill bevölkern, spüren zu lassen. Dieser Nebel ist in ständiger Bewegung und scheint ein Eigenleben zu führen, aus dem immer wieder Schatten heraustrreten und zu verschwinden scheinen. Eines der instruktivsten Beispiele für den Einbruch des Realen verdankt Slavoj Žižek (2000, 29-32) einem Roman Robert Heinleins (*The Unpleasant Profession of Jonathan Hoag*). In diesem Text ist die Welt ein von Außerirdischen arrangiertes Kunstwerk, das, wie viele andere Planeten, hin und wieder von extraterrestrischen ›Kunstkritikern‹ aufgesucht wird. Der namengebende Jonathan Hoag ist einer dieser Kritiker und hat in dem, was auf der Erde Realität genannt wird, einige kleine Mängel entdeckt, die er rasch auszubügeln gedenkt. Diese Arbeit sei nicht der Rede wert und die Protagonisten des Romans (Randall und Cynthia) würden es gar nicht bemerken, »wenn sie nur eins beachten: Auf dem Heimweg nach New York dürften sie unter keinen Umständen – d.h. was immer sie auch durch die Scheibe sehen sollten – das Fenster des Autos öffnen« (Žižek 2000, 30-31). Natürlich ist es schwer sich an diesen Rat zu halten und angesichts eines Autounfalls auf dem Heimweg missachten sie selbstverständlich dieses alttestamentarische Blickverbot:

»[...] Randall bittet Cynthia, das Seitenfenster ein wenig herunterzukurbeln [ab hier wird Heinleins Romantext zitiert]: ›Sie folgte der Aufforderung, dann atmete sie scharf ein und unterdrückte einen Schrei. Er schrie nicht, aber er hätte es wollen. Außerhalb des geöffneten Fensters gab es keinen Sonnenschein, keine Polizisten, keine Kinder – nichts. Nichts als einen grauen, gestaltlosen Nebel, der langsam pulsierte, wie erfüllt von primitivem Leben. Durch den Nebel hindurch konnten sie nichts von der Stadt sehen, nicht weil er zu dicht war, sondern weil er leer war. Kein Geräusch war aus ihm zu hören; keine Bewegung zeigte sich in ihm. Er verschmolz mit dem Fensterrahmen und begann hereinzuströmen« (ebd., 31).

Nachdem die Fensterscheibe wieder hektisch hochgekurbelt wurde und durch diese betrachtet alles normal zu sein scheint, möchte sich Randall noch einmal selbst von diesem Lovecraftschen Zusammenbruch der Realität überzeugen:



Abb. 6: Standbild aus SILENT HILL 2: »hier schießt dann ein blutiger Kopf, - dort eine andere weiße Gestalt plötzlich hervor und verschwindet ebenso –«

»Warte eine Sekunde«, sagte er angespannt und drehte sich zu dem Fenster auf seiner Seite. Ganz vorsichtig ließ er es hinunter – nur einen Spalt breit, kaum zwei Zentimeter. Es reichte. Der formlose graue Strom war auch dort; durch das Fenster war der Verkehr auf den sonnigen Straßen deutlich zu sehen, durch die Öffnung – nichts« (ebd., 31-32).

Žižek resümiert daraufhin: »Dieser ›graue und gestaltlose Nebel, der langsam pulsierte, wie erfüllt von primitivem Leben«, was ist er anderes als das *Lacansche Reale*, das Pulsieren der präsymbolischen Substanz in ihrer horriblen Vitalität?« (ebd., 32; Herv. i.O.). Die Pointe ist dabei natürlich, dass das Eindringen dieser »präsymbolischen Substanz« genau an der Grenze zwischen Imaginärem und Realem geschieht (»Er [der Nebel] verschmolz mit dem Fensterrahmen und begann hereinzuströmen«), die in Form der flachen Fensterscheibe bereits als *Bildschirm* konstituiert ist. Auch James Sunderland könnte von der »horriblen Vitalität«, die sich im Nebel nicht nur verbirgt, sondern diese eben auch selbst ist, sicherlich so manches erzählen. Dass Sunderland sich zu keinem Zeitpunkt über den ständigen Wechsel zwischen Nebel und Dunkelheit wundert, scheint nur dem Umstand geschuldet, dass er sich der eigenwilligen Traumlogik dieses gespenstischen Ortes von Anfang an gefügt hat.

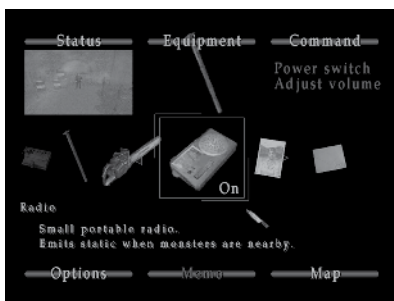
Dieser die Realität (das ›Realitätsprinzip‹) verschlingende Aspekt des Nebels, erfährt auf der Ebene des Rezipienten eine Verdoppelung, denn die *Grafikengine* von SILENT HILL 2 setzt die *draw distance*, also die Grenze an der die Polygonobjekte noch sichtbar sind, offensichtlich aus speicherökonomischen Gründen mit der Nebelgrenze gleich. In dem noch für Sonys Playstation entwickelten Vorgänger ist bedingt durch die technischen Limitationen der damaligen Hardware noch deutlich zu sehen, was sich hinter diesem Nebel verbirgt. Die als *pop-ups* bekannten Grafikfehler zeigen die im Bildvordergrund noch stabil wirkenden Polygonbauten der Straßen und Gebäude im Zustand stetiger Auflö-

sung. Die Illusion, dass hinter bzw. innerhalb des Nebels die Realität noch eine Fortsetzung findet, wird damit zunichte gemacht. Derartige Grafikfehler treten in SILENT HILL 2 nicht mehr in dieser Deutlichkeit auf, jedoch gemahnen einige wenige polygonale *fade-ins* noch an die schrecklichste Eigenschaft der »horriblen Vitalität« des Nebels: die (Ver-)Nichtung der Realität.

Radio

Das Sounddesign der SILENT HILL-Reihe ist ein Kapitel für sich und kann im Rahmen dieses Aufsatz-

Abb. 7: Standbild aus SILENT HILL 2: Rauschen als gadget.



zes nicht gebührend gewürdigt werden. Ein Element allerdings verdient hier Beachtung, da es nicht nur ästhetisch, sondern auch spielerisch relevant ist. Bereits früh im Spielverlauf findet James Sunderland ein offensichtlich defektes portables Transistorradio, das zwar nicht in der Lage ist Radiostationen zu empfangen, jedoch die nahende Präsenz feindlicher Kreaturen durch immer stärker werdendes Rauschen anzeigt. Die ästhetische Orientierung des Spielers in SILENT HILL 2 wird also durch die Korrelation zweier Rauschquellen gelenkt: Nebel und statisches Rauschen. Der dramaturgische Kniff dabei ist, dass sich der Eindruck von Bedrohung und Gefahr dabei der subtilen Addition verschiedener Ekstasen der Abwesenheit verdankt: Ohne sofort wahrnehmen zu können, was da im Begriff ist auf einen zuzukommen, erlaubt die Konvergenz dieser zwei Rauschquellen nur die reine Gewissheit, dass da etwas ist. Im Gegensatz zum Film jedoch, in dem die Inszenierung und Generierung von ›Rauschzuständen‹ einer ausgeklügelten Dramaturgie bedarf um diese in ihrer Wirkung relevant zu machen, ¹⁷ erlaubt das Medium Videospiel im Fall von SILENT HILL 2 die Immersion in eine diegetische Welt aus ›leeren Zeichen‹, die, wenn man so will, rein konnotativ operieren. Es scheint nämlich als wären die Zeichen ihrer Denotationen verlustig gegangen. Die Konvergenz von Radionoise und Nebel erlaubt nur die Ahnung von etwas. Das Unheimliche resultiert eben aus dem Umstand, dass die Radiogeräusche nicht auf einen bestimmten Referenten verweisen, ebenso wenig wie die diffusen Schatten innerhalb des Nebels. Trotzdem ist die drängende Anwesenheit eines wie auch immer gearteteten *Etwas* stets spürbar. Das ist keine geringe Leistung, wenn man bedenkt, dass Videospiele üblicherweise drangvolle Zeichenwelten sind, in denen zum Zweck der Spielkohärenz alles ›Sinn‹ machen muss.

Da die Emissionen statischen Rauschens im Gegensatz zu visuellen Daten nicht ignorierbar sind, ist das Radio ein dramaturgisch wichtiges Mittel zur Erzeugung von Spannung innerhalb der Spieldynamik. Zusammen mit dem ausgeklügelten Sounddesign ist hier mit dem Auditiven eine Ebene implementiert, der nicht entkommen werden kann. Das an- und abschwellende Rauschen des defekten Radios implementiert das Unheimliche des Medialen als gameplayrelevantes *gadget* in die Spielwelt selbst. Die »Aufsässigkeit« des Mediums wird so für James mehr als einmal zum Lebensretter.

Noise-Effect

Neben Nebel und Radio gibt es noch eine dritte ›Rausch-Quelle‹, die nicht auf den ersten Blick erkennbar ist, jedoch genau deshalb den wahrscheinlich wirkungsvollsten ›Rausch-Zustand‹ in SILENT HILL 2 generiert. Gemeint ist der über das Optionsmenü an- und abschaltbare *noise-effect*, ein grafischer Effekt, der,

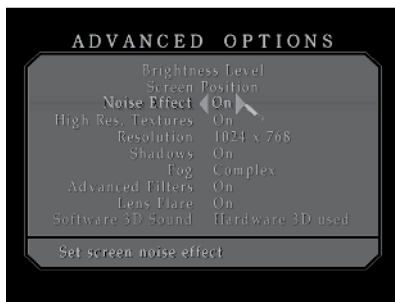


Abb. 8: Standbild aus SILENT HILL 2: Advanced Options.

sofern aktiv, über die gesamte Spielgrafik einen kaum merklichen, farblosen Rauschfilter legt. Die Rezeptionsgeschichte dieses Effekts ist interessant, denn in der ersten Version von SILENT HILL 2, die zunächst nur auf Sonys PS2 erschien, war dieser Effekt vom Benutzer nicht beeinflussbar. In den darauf folgenden Konvertierungen für Microsofts XBOX oder den PC ist dieser Effekt jedoch mittels mehr oder weniger versteckter Untermenüs auch abschaltbar.

Hintergrund könnte sein, dass das durch den *noise-effect* latent unruhig und leicht unscharf wirkende Bild, von der, an den sterilen Hyperre-

alismus kontemporärer Polygongrafik gewöhnten, Zielgruppe kritisiert wurde. Die Irritation geht dabei von eben dieser umgedrehten Ästhetik von SILENT HILL 2 aus, die zur ansonsten üblichen, sehr *cleanen* Optik kommerzieller Videospiele konträr verläuft. Zwar sind diverse Grafikfilter, wie sie zum Beispiel in VIEWTIFUL JOE Verwendung finden, schon seit längerer Zeit Standard, jedoch erfüllen diese Filter eine völlig andere semiotische Aufgabe. Ein Filter, der zum Beispiel im erwähnten VIEWTIFUL JOE in vielen »Einstellungen« verwendet wird, simuliert Filmschmutz und das »springende Bild« analoger Bildmedien und ist somit klar als Signifikant identifizierbar, der das Signifikat »Film« als intermediale Anspielung denotieren soll.

Nicht so in SILENT HILL 2. Hier dient ein *fillrate*-intensiver Effekt scheinbar nur der Verschlechterung der Bildqualität. Eine vom Entwicklerstandpunkt her riskante und technisch eher unökonomische, dafür ästhetisch umso reizvollere Entscheidung. Inzwischen hat dieses Beispiel Schule gemacht und findet in vornehmlich an Erwachsene gerichteter Spielesoftware wie MANHUNT Verwendung. Dass dieser *noise-effect* mehr ist als ein Verfahren um sterilen Texturen ein bisschen mehr »Schmutz« zu verleihen, dürfte inzwischen nachvollziehbar sein.

Die Ästhetik von SILENT HILL 2 und die Folgen

Die »Geburt des Unheimlichen aus dem Geist des Mediums« in SILENT HILL 2 bedeutet zunächst einmal eine Steigerung der ästhetischen Qualität kontemporärer Videospiele. Durch die Selbstreferenzialität der Darstellung in SILENT HILL 2 scheint die Ästhetik des Videospieles langsam zumindest an das Reflexi-

onsniveau der klassischen Moderne anzuschließen. War die grafische Darstellung von Videospielen in ihrer historischen Anfangsphase noch durch technische Limitationen gezwungen auf Abstraktion zurückzugreifen, hat sich diese Tendenz in den letzten zehn Jahren immer mehr in Richtung einer möglichst ›realistischen‹ Darstellung virtueller Räume entwickelt (Vgl. Wolf 2003). Nicht zuletzt durch Spiele wie *SILENT HILL 2* wird jedoch immer evidenter, dass dieser mimetische Trend innerhalb der Videospielästhetik hinter den Möglichkeiten des Mediums zurückbleibt. An dieser Stelle beginnen die ästhetischen Kategorien interaktiver Medienkunst langsam in das kommerzielle Feld interaktiver Unterhaltungssoftware einzudringen. In der Implementierung von Stör- und ›Rauschzuständen‹ ist jedoch bisher, mit Ausnahme vielleicht von *ETERNAL DARKNESS*, kein Videospiel mehr so weit gegangen wie *SILENT HILL 2*. Bis heute beschränken sich die Anwendungen solcher Grafikfilter vor allem auf die intermediale Bezugnahme auf Analogmedien. Ungebrochen ist auch noch die Ausrichtung polygonaler Räume an den Vorgaben der Zentralperspektive. *SILENT HILL 2* bietet einen Ausblick darauf, wie Abstraktion und Selbstreferenzialität die Ausdrucksmöglichkeiten des Videospieles erweitern können, ohne, dass dabei gleich alle kommerziellen Erwägungen über Bord geworfen werden müssen. Die Thematisierung des Unheimlichen als Bezugnahme auf die medialen Ermöglichungsgrundlagen von Videospielen ist noch kaum erprobt. *SILENT HILL 2* ist somit ein Vorgeschmack darauf, wie so etwas wie Avantgarde in der Welt der Videospiele aussehen könnte.

01► Es soll hier jedoch nicht noch einmal versucht werden, das Lacansche Modell des Spiegelstadiums auf das Verhältnis Avatar-Spieler abzubilden, obwohl die Versuchung gerade im Fall *SILENT HILL 2* nicht eben klein ist. Vgl. zum Thema ›Spiegelstadium und Videospiele‹: Rehak 2003 sowie Rautzenberg 2002, 37 ff.

02► Zum Begriff des ›Objekts‹ siehe Kristeva 1982.

03► Zum Realen als fleischig-amorphes Traumbild: »Es gibt da eine schreckliche Entdeckung [in Freuds Traum von »Irmis Injektion«, den Lacan hier analysiert], die des Fleisches, das man niemals sieht, den Grund der Dinge, die Kehrseite des Gesichts, des Antlitzes, die Sekreta par excellence, das Fleisch, aus dem alles hervorgeht, aus der tiefsten Tiefe selbst des Geheimnisses, das Fleisch, insofern es leidend ist, insofern es unförmig ist, insofern seine Form durch sich selbst etwas ist, das Angst hervorruft« (Lacan 1980a, 199-200). Eine bes-

sere Beschreibung des Kreaturen- und Texturdesigns von SILENT HILL 2 kann man wohl kaum formulieren. Weiter, Lacan: »Es gibt da also die beäunstigende Erscheinung eines Bildes, das resümiert, was wir *die Enthüllung des Realen* nennen können in dem, was sich an ihm am wenigsten durchdringen läßt, des Realen ohne jede Vermittlung, des letzten Realen, *des wesentlichen Objekts, das kein Objekt mehr ist, sondern jenes Etwas, angesichts dessen alle Worte aufhören und sämtliche Kategorien scheitern, das Angstobjekt par excellence*« (ebd., 210-211, Herv. M.R.).

04► So in der Eröffnungseinstellung oder während einer Begegnung mit der suizidalen Angela.

05► Auf die bei Lacan bekanntlich dunkle Kategorie des Realen, deren ›Dunkelheit‹ sich allerdings eher ihrer Metaphorizität verdankt, wird noch näher einzugehen sein. Lacan selbst liefert für diese Kategorie im Vergleich zu denen des Imaginären und Symbolischen nur sehr wenige explizite Erläuterungen. Siehe dazu vor allem das Kapitel »*Tyche und Automaton*« in Lacan (1980b und 1980a, 376 ff.). Es ist heuristisch sehr wichtig, das Reale vom Symbolischen und Imaginären streng zu unterscheiden. Das Imaginäre ist nach Lacan als ›Einbildung‹ bestimmt. Es konstituiert im Spiegelstadium nicht nur das Körperbild des Subjekts, sondern umfasst als ursprüngliche Verkenntungsfunktion alles was ›Bild‹ ist, also auch die Art und Weise, wie Wahrnehmung ›Realität‹ konstituiert. Das Symbolische umfasst die Ebene der ›Ordnung des Anderen‹, also alles was das Subjekt ›durchzieht‹, diesem jedoch immer schon voraus geht. Gemeint ist in erster Linie die Sprache als Struktur. Das Reale wiederum verschließt sich der Erfassung mittels dieser Kategorien und begegnet als reine Widerständigkeit des schieren ›Dass‹. Anders gesagt: Die Wahrnehmung eines Tisches ist optisch und räumlich über das Imaginäre und ›als Tisch‹, also in seiner alltäglichen Bedeutung und als Signifikant /Tisch/, über das Symbolische bestimmt. Das ist die Ebene der ›Realität‹. Die reine Tatsache allerdings, dass ich mich an diesem Tisch auch stoßen kann, ist eine Qualität des Realen. Das Reale ist nach Malcom Bowie »der Dachziegel, der einem Passanten auf den Kopf fällt, ein Dummkopf, der eine schöpferische Trance vor schnell beendet, oder (mit einem Beispiel Lacans) das Klopfen an der Tür, das einen Traum unterbricht. Das Netz der Signifikanten, in dem wir unser Sein haben, ist nicht alles, was ist, und der Rest dessen, was ist, kann jeden Moment zufällig über uns hereinbrechen« (Bowie 1994, 100).

06► Dieses Thema einer Ekstase der Abwesenheit kann hier nicht in angemessener Breite weiterverfolgt werden. Eine entsprechende Arbeit im Zusammenhang mit Medientheorie wird von mir derzeit vorbereitet. Es sei nur auf die lange Geschichte derartiger Phänomene hingewiesen, die Jan van Eycks *Arnolfini-Hochzeit* (1434) genauso beinhaltet wie Michel Foucaults berühmte Analyse der *Las Meninas* in »Die Ordnung der Dinge« oder die Spiegelung Neos in

Morpheus' Brillengläsern in the MATRIX (Andy Wachowski/Larry Wachowski, USA, 1999).

07► Vgl. zum Beispiel Capcoms RESIDENT EVIL – Serie.

08► Um Frustration beim Spieler zu vermeiden, wird der Interaktionsablauf in solchen Fällen angehalten, nach Beendigung der ›Störung‹ kann an derselben Stelle weitergespielt werden, an der das Geschehen scheinbar abbrach. Spätestens jetzt wird deutlich, dass es sich nicht um eine echte Störung, sondern um einen inszenatorischen Kniff gehandelt hat.

09► Es gibt zahlreiche weitere Beispiele, nicht nur im japanischen Kino. Nicht immer sind die Bezugnahmen jedoch so deutlich wie hier oder in PHONE (Byeong-Ki Ahn, Korea, 2002) und EXISTENZ (David Cronenberg, USA, 1999). Zu diesem thematischen Komplex des ›Unheimlichen des Medialen‹ gehören auf sehr verschiedenen Ebenen sicher auch Filme wie VANILLA SKY (Cameron Crowe, USA, 2001), die MATRIX-Triologie (Andy Wachowski/Larry Wachowski, USA, 1999/2003/2003), THE BLAIR WITCH PROJECT oder auch INTO THE MIRROR (Seong-ho Kim, Korea, 2003) sowie THE EYE (Oxide Pang/Danny Pang, Hong Kong, 2002). Samuel Weber hat zusammen mit Bernd Scheffer zum Thema »Die Unheimlichkeit der Medien« im Wintersemester 2003/2004 ein Seminar an der Ludwig-Maximilians-Universität in München abgehalten, in dem es laut Vorlesungsverzeichnis um dieses Unheimliche im Spannungsfeld der Theorien Heideggers, Benjamins, Freuds und Derridas ging. Auf diese umfassende Diskussion kann hier aus Platzgründen und auch mangels einer entsprechenden Publikation leider nicht eingegangen werden. Die in diesem Aufsatz von mir vorgetragenen Thesen sind unabhängig von diesem Seminar entwickelt worden, an dem ich auch nicht beteiligt war. Soweit es dem Vorlesungsverzeichnis zu entnehmen ist (http://www.promotion-lit.lmu.de/programm/lp_2003_ws.htm#basis (letzter Aufruf 16.07.2004)) wurde in München aber auch ein Aspekt dieses Themenkomplexes fokussiert (die Wiederholung), der hier - wie zu sehen sein wird - ausgespart bleibt.

10► Ein wichtiger Vorläufer dieses Topos im Bereich Film ist natürlich Michelangelo Antonionis BLOW UP (England, 1966).

11► Diese These bezieht natürlich beträchtliche Schützenhilfe von den Arbeiten Jacques Derridas, der in ›Signatur Ereignis Kontext‹ (in: Derrida 1988) durch eine dekonstruktive Austin-Lektüre das Misslingen von Sprechakten von der Peripherie ins Zentrum rückt: »Oder ist diese Gefahr [des Misslingens eines Sprechakts] im Gegenteil seine innere und positive Möglichkeitsbedingung? Dieses Äußere sein Inneres? Die Kraft und das Gesetz seines Auftretens selbst?« (Derrida 1988, 345).

12► Vgl. Geimer 2002, 324. Es handelt sich um eine ›misslungene‹ Fotografie (einem »Handbuch

der Photographie« von 1930 entnommen), deren linke Bildhälfte durch das Abschmelzen der Emulsion, infolge zu großer Hitze beim Trocknen der Negative schlierige Spuren aufweist, die in den noch erkennbar intakten rechten Teil der Bildhälfte bedrohlich einzudringen scheinen.

- 13► Nur wenn diese Differenz streng eingehalten wird, kann auch das Problem virtueller Realität abseits einer postmodernistischen Reformulierung des Höhlengleichnisses gewinnbringend neu gestellt werden (vgl. dazu Žižek 2001).

- 14► »Der Sinn, den der Mensch immer dem Realen gegeben hat, ist der folgende – es ist etwas, das man immer am selben Platz wiederfindet, ob man nun nicht dagewesen ist oder ob man dagewesen ist« (Lacan 1980a, 376).

- 15► »Und da das thermische Rauschen, das alle Materien, also auch Widerstände oder Transistoren, nach einer wiederum Boltzmannschen Formel bei Arbeitstemperaturen abstrahlen, ein derart weißes Rauschen ist, sind Informationen ohne Materie und Materie ohne Informationen verkoppelt wie die zwei Lesarten eines Vexierbildes« (Kittler 1993, 165). Es ist unschwer zu erkennen, wieviel dieser Aufsatz den Arbeiten Friedrich Kittlers verdankt, dessen Applizierung von Lacans Trias Symbolisches-Imaginäres-Reales auf Medientechnologien hier allerdings nicht streng gefolgt wird. Bei Kittler steht nur das Medium Grammophon in näherem Zusammenhang mit dem Realen (vgl. Kittler 1986, 35 ff.), während dies für mich für Medien insgesamt gilt.

- 16► Im Gegensatz zu *SILENT HILL*, muss der Nebel in *SILENT HILL 2* nicht mehr die Unzulänglichkeiten der Hardware kaschieren. Die schemenhaften Bewegungen der Nebelschlieren zeigen deutlich, dass dieser nun ebenso wie die Dunkelheit eine zentrale dramaturgische Rolle übernimmt.

- 17► Ein Meister in der Beherrschung dieser audiovisuellen Strategien ist natürlich David Lynch, in dessen Filmen Reales und Imaginäres immer wieder durch verschiedene »Rauschzustände« in Beziehung gesetzt werden (vgl. vor allem *LOST HIGHWAY USA*, 1997).

Literatur

- Böhme, Gernot** (2001) *Asthetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*. München: Fink.
- Bowie, Malcom** (1994) *Lacan*. Göttingen: Steidl.
- Derrida, Jacques** (1988) *Signatur Ereignis Kontext*. In: Ders. *Randgänge der Philosophie*. Herausgegeben von Peter Engelmann. Wien: Passagen-Verlag.
- Freud, Sigmund** (1993) *Das Unheimliche*. In: Ders. *Der Moses des Michelangelo*. Schriften über Kunst und Künstler. Frankfurt/M: Fischer.
- Geimer, Peter** (2002) Was ist kein Bild? Zur »Störung der Verweisung«. In: *Ordnungen der Sichtbarkeit. Fotografie in Wissenschaft, Kunst und Technologie*. Hrsg. v. Peter Geimer. Frankfurt/M: Suhrkamp, 313-342.
- Kittler, Friedrich** (1986) *Grammophon – Film – Typewriter*. Berlin: Brinkmann & Bose.
- Kittler, Friedrich** (1993) *Signal – Rausch – Abstand*. In: Ders. *Draculas Vermächtnis*. Technische Schriften. Leipzig: Reclam.
- Krämer, Sybille** (1998) *Das Medium als Spur und als Apparat*. In: *Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Hrsg. v. Sybille Krämer. Frankfurt/M: Suhrkamp, 73- 95.
- Krämer, Sybille** (2003): *Erfüllen Medien eine Konstitutionsleistung? Thesen über die Rolle medientheoretischer Erwägungen beim Philosophieren*. In: *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*. Hrsg. v. Stefan Münker, Alexander Roesler, Mike Sandbothe. Frankfurt/M: Fischer, 78-91.
- Kristeva, Julia** (1982) *Powers of Horror. An Essay on Abjection*. New York Chichester, West Sussex: Columbia University Press.
- Lacan, Jacques** (1980a) *Das Seminar von Jacques Lacan Buch II (1954 – 1955) Das Ich in der Theorie Freuds und in der Technik der Psychoanalyse*. Olten: Walter-Verlag.
- Lacan, Jacques** (1980b) *Das Seminar von Jacques Lacan Buch XI (1964) Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse*. Olten: Walter-Verlag.
- Lacan, Jacques** (1980c) *Zur »Verneinung« bei Freud*. In: Ders. *Schriften Band III*. Olten: Walter-Verlag.
- Lovecraft, Howard Phillips** (1987) *Die Musik des Erich Zann*. In: *Lovecraft Lesebuch*. Hrsg. v. Franz Rottensteiner. Frankfurt/M: Suhrkamp.
- Rautzenberg, Markus** (2002) *Spiegelwelt. Elemente einer Ästhetik des Bildschirmspiels*. Berlin: Logos.
- Rehak, Bob** (2003) *Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar*. In: Wolf/Perron 2003, 103-129.
- Wolf, Mark J.P.** (2003) *Abstraction in the Video Game*. In: Wolf/Perron 2003, 47-67
- Wolf, Mark J.P./Perron, Bernard** (Hrsg.) (2003) *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge.

Žižek, Slavoj (2000) Mehr-Genießen. Wien: Turia + Kant.

Žižek, Slavoj (2001) From Virtual Reality to the Virtualization of Reality. In: Reading Digital Culture. Hrsg. v. David Trend. Malden, Massachusetts/Oxford: Blackwell.

Spiele

ETERNAL DARKNESS, Nintendo, 2002.

MANHUNT, Rockstar, 2003.

PROJECT ZERO, Tecmo, 2003.

RESIDENT EVIL, Capcom, 1998.

SILENT HILL, Konami, 1999.

SILENT HILL 2, Konami, 2002.

VIEWTIFUL JOE, Capcom, 2003.