

HORROR, EKEL UND AFFEKT

SILENT HILL 2 ALS SOMATISCHES ERLEBNISANGEBOT

SILENT HILL 2 besitzt eine besondere Intensität im Hinblick auf ein emotional-körperliches Spielerlebnis. Spieler berichten in Online-Kritiken über SILENT HILL 2: »Es jagt einem Angst ein, es erregt Abscheu. [...] Und manchmal machte mich dieses Spiel tief traurig«. »Und selbst, wenn man dann

am Ende angelangt ist, spürt man diese traurige Leere, [...]«. Es wird »dieses wohligh-beklemmende Gefühl in der Magengegend und dem Brustkorb« beschrieben, »das flaue Gefühl im Magen«, sowie »starke Emotionen, die über bloße Angst hinaus gehen«.❶

SILENT HILL 2 gelingt es offenbar, die Spieler auf besondere Weise sinnlich zu affizieren. Die körperliche Intensität des Spiels, die als Anspannung und »flaues Gefühl im Magen« beschrieben wird, ist ein Element des Horrors, das SILENT HILL 2 kennzeichnet.

SILENT HILL 2 wird dem Genre der *Survival-Horror*-Spiele zugerechnet, als dessen Prototyp gemeinhin RESIDENT EVIL gilt. Ein Kennzeichen dieses Genres ist die Orientierung an filmischen Vorbildern, insbesondere der DEAD-Trilogie von George Romero.❷ Das Horror-Genre wird hier, wie Steven Poole beschreibt, gleichsam als ästhetischer Baukasten für filmartige Spiele herangezogen: »Resident Evil [...] imitates a different medium altogether: as we've seen, it tries to be like a film, making use of certain horror-movies camera angles and so on« (Poole 2002, 120).

Für die Mechanismen und ästhetischen Strategien, um die mit *Horror* assoziierten Effekte wie Angst, Schauer, Schock, Ekel, Furcht usw. hervorzurufen, orientieren sich Spiele wie SILENT HILL und RESIDENT EVIL in vielerlei Hinsicht an bekannten filmischen Konventionen. Auf der audiovisuellen Ebene kommen erprobte Effekte zum Einsatz, um dem Spieler *auf den Leib* zu rücken: lange Gänge, dunkle Keller, nachhallende Schritte, Blut an den Wänden, monströse Körper, spannungssteigernde Musik, Kameraperspektiven in schräger Aufsicht, usw.

»Silent Hill is a 3D survival horror game. The success of the Silent Hill series is a result of its capacity to frighten its users.«

DIANE CARR – Play Dead, 2003



Abb. 1: Standbild aus SILENT HILL 2

Im Zusammenhang mit rezeptionsästhetischen Fragestellungen gilt das Horror-Genre als Beispiel für die These eines Affektkontraktes⁴³ zwischen Genre-Filmen und Publikum. Demzufolge besteht eine Übereinkunft zwischen Film und Publikum bezüglich körperlich mitreißender Effekte als zentralem Lustangebot der genretypischen Inszenierung. Die Zuschauer bezahlen an der Kinokasse für die Lust am Schrecken, die Erregung von Angst, die Sensation des Schocks. Im Hinblick auf die Möglichkeit körperlicher Effekte scheint es eine zumindest funktionale Überein-

stimmung zwischen affektorientierten Filmgenres und entsprechenden Computerspielen zu geben. Diesen Zusammenhang betont auch der finnische Computerspielwissenschaftler Markku Eskelinen:

»There is also an important connection or at least a functional similarity between computer games and so-called lower forms of cinema, especially the genres that cause or arouse physical reaction in the viewer-spectator, including melodrama (tears), comedy (laughing), horror (fear) and pornography (sexual excitement)« (ders. 2001).

Videospiel als mediales Dispositiv

Survival-Horror-Spiele stehen gegenüber dem Horror-Film in einem Verhältnis der Nachahmung. Der genretypische Affektkontrakt des Horror-Films wird in einem anderen Medium, dem der Videospiele, fortgeschrieben. Doch Videospiele sind mehr als bloße Imitationen filmischer Vorlagen. Sie konfigurieren ein spezifisches Verhältnis zwischen Betrachter und Bild, evozieren andere Modi der somatischen Involvierung. Ich gehe im Folgenden davon aus, dass ein wesentliches Spezifikum von Videospiele darin liegt, wie sie ein taktiles Verhältnis von Betrachter und Bild disponieren. Meine These ist, dass das Horror-Genre deshalb als Vorbild für Videospiele so erfolgreich funktioniert, weil es auf körperliche Empfindungen abzielt, auf affektive Adressierung und Involvierung, die in Videospiele durch die Interface-Struktur begünstigt werden. Computer- und Videospiele erlauben dem Zuschauer nicht, in seiner distanzierten Betrachter-Position zu verweilen, sondern fordern neben einer spezifischen Aufmerksamkeit insbesondere körperliche Aktivität, selbst wenn diese sich auf Fingerbewegungen beschränkt.

Hierin liegt ein bedeutender Unterschied zu Film und Fernsehen: Computerspiele rufen den Zuschauer an als Teil des Geschehens *im* Bild.◀4 Grundsätzlich gehört es zur fundamentalen Struktur von Computerspielen, dass das Spiel nicht ohne Aktionen des Spielers voranschreiten *kann*, sondern ihn fest einplant als *Motor* des Geschehens im Bild.◀5

Britta Neitzel hat diesen Umstand als »Doppelung« der Position des Rezipienten beschrieben, der Computer- und Videospiele von anderen audiovisuellen Medien unterscheidet. Computer- und Videospiele weisen dem Spieler/Zuschauer »sowohl eine interne Handlungsperspektive als auch eine externe Beobachterperspektive« (dies. 2002, 17) zu. Oder als Theater-Metapher formuliert: Videospiele weisen den Spielern gleichzeitig einen Platz im Zuschauer-raum und auf der Bühne zu (ebd.).

Markku Eskelinen (2001) diskutiert diese eigentümliche Position des Rezipienten, indem er zwischen *interpretativer* und *manipulativer* Benutzerfunktion unterscheidet. Während die Perspektive des Zuschauers im Kino oder vor dem Fernseher eindeutig durch die interpretative Benutzerfunktion beherrscht wird, verbinden sich in Videospielen interpretative und manipulative Benutzerfunktion auf spezifische Weise, wobei die manipulative Funktion häufig dominiert.

Technische Konfiguration

In der Videospielapparatur ist die manipulative Benutzerfunktion bereits als technische Konfiguration vorgeformt. Um bestimmte Bewegungen im Bild an Bewegungen des Spielers zu koppeln, verwenden Videospiele Eingabegeräte wie Tastatur, Joystick, Gamepad usw. Das Eingabegerät bildet eine Seite der Interface-Struktur, über die der Spieler Aktionen im Bild beeinflussen kann und so an den Apparat angebunden wird. Die motorische Aktion des Spielers wird zum Input für das Spiel. Umgekehrt wird der an den Spieler gerichtete audiovisuelle Output des Spiels für diesen zum Input: Bild und Bewegung werden wechselseitig miteinander verbunden.

Die Notwendigkeit zur körperlichen Aktion und die Anrufung des Spielers als Bestandteil des Geschehens im Bild verringern grundsätzlich die Distanz zwischen Betrachter und Betrachtetem. Wenn wir Videospiele spielen, begeben wir uns in eine besondere Nähe und Intimität zum Bild, den Geschehnissen im Bild, und zur technischen Apparatur, die unsere Position als Spieler und Betrachter festlegt.

Videospiele organisieren durch ihr Interface eine sensomotorische Resonanz zwischen Spieler und Spiel. Auf Grundlage dieser sensomotorischen Resonanz erzeugen Spiele in »Echtzeit« eine sensomotorische *Synchronisierung* zwischen Spieler und Spiel. Diese sensomotorische Synchronisierung zielt auf die Erzeugung von Präsenzeffekten und kann gewissermaßen als *Verstärker* für die somatische Affizierung des Spielers wirken.

Somatische Affizierung im Actionfilm

Mit der Frage nach dem Affekt und der somatischen Affizierung wird die Frage nach der Rolle des Körpers im medialen Dispositiv berührt. Der Filmtheoretiker Thomas Morsch (1999, 21-44) hat diese Frage im Hinblick auf die Rezeption von Actionfilmen untersucht.

Morsch besteht darauf, dass eine »rein symbolische Lesart der Körper« bei der Analyse von Action-, Horror- oder Science-Fiction-Filmen zu kurz greift, und die »Faszination am Spektakel physischer Körperlichkeit nicht in den Blick bekommt« (ebd., 30). Was Morsch hier im Sinn hat, sind die Ausstellung von Körperdestruktionen, Schock-Effekte und viszerale Überwältigungsstrategien, die den Körper des Zuschauers adressieren. Solche Effekte zeichnen sich durch eine »körperlich mitreißende Faszination« aus, die einen libidinösen Mehrwert mit sich bringt und nach Morsch als »zentrale[s] Lustangebot des filmischen Textes an die Zuschauer« (ebd.) zu werten ist.

Morsch insistiert dabei auf einer Differenz zwischen dieser »körperlichen« Zuschauerpositionierung einerseits und den »eher psychologischen Mechanismen der Identifikation« (ebd.) andererseits. Im Fokus auf körperliche Effekte, die in der Tendenz eine Dezentrierung des Subjekts bewirken, erscheint der Begriff der Identifikation nicht adäquat, um die »sensomotorische Rückkopplung zwischen dem technischen Apparat, dem Bild und der sinnlichen Wahrnehmung des Zuschauers« zu beschreiben (ebd., 38). Statt von Identifikation spricht Morsch deshalb von dem »Spiel libidinöser Intensitäten«, das durch »spezifische Strategien der Inszenierung« gesteuert werden kann (ebd., 34). Die Bedingung der Möglichkeit der sensomotorischen Rückkopplung von audiovisuellem Bild und Zuschauerkörper sieht Morsch in der menschlichen Fähigkeit der mimetischen Aneignung gegeben. Die Fähigkeit der mimetischen Aneignung beruht hier auf dem »Wissen was es heißt, einen Körper zu besitzen« (ebd.), weshalb wir beispielsweise im Kino die Leiden und Aktionen der Körper auf der Leinwand mimetisch mit-erleben können.

Wichtig scheinen mir für die Diskussion von Computerspielen hier vor allem zwei Aspekte: Einmal das Verhältnis von Zuschauerkörper und Bild, das von Morsch im Bezug auf das körperliche Miterleben physischer Handlungen als »motorische und affektive Mimikry« beschrieben wird, und nicht unter dem Begriff der Identifikation gefasst werden soll (ebd., 33). Zum anderen ein spezifisches Vergnügen, eine Lust, die in dieser Verbindung von Bild und Zuschauer entsteht.

Körper und Mimesis

Mit dem Begriff »affektive oder motorische Mimikry« bezieht Morsch sich auf Roger Caillois, der in seinem Essay *Mimicry and Legendary Psychasthenia* von 1935⁴⁷ den Begriff Mimikry im Hinblick auf »die Beziehung des Subjekts zum Raum« analysiert. Caillois betont dabei die Unsicherheit von Körpergrenzen in seiner Formel von der »Verräumlichung des Ichs«. Das Verhältnis zwischen Organismus und Milieu bzw. zwischen Subjekt und Raum ist für Caillois der Schlüssel für das Verständnis der Mimikry. Ausgehend von biologischen Mimikry-Phänomenen entwickelt er die These einer Anziehung durch den Raum (»attraction by space«), in deren Folge die Grenzen des Organismus durchlässig, vage und unbestimmt werden. Um diese entgrenzenden Effekte zu veranschaulichen, spricht Caillois auch vom Raum als einer verschlingenden Kraft (»devouring force«). Übertragen auf Wahrnehmungsphänomene bedeutet dies, dass ein Individuum, das seine Abgrenzung zur Umgebung verliert, das *Raum wird* (»becoming space«), eine Transformation an den Begrenzungen des Körpers erfährt.

»[...] the body separates itself from thought, the individual breaks the boundary of his skin and occupies the other side of his senses. He tries to look at himself from any point whatever in space. He feels himself becoming space [...]« (ders. 1987, 30).

Caillois thematisiert die Haut als Grenze und die Wahrnehmung (»the senses«) als etwas, was diese Grenze überschreitet und dadurch die Körpergrenzen durchlässig werden lässt. Der durch die Haut begrenzte Körper ist dann nicht länger das privilegierte Zentrum als Ursprung der Raumkoordinaten. Die Depersonalisierung des Psychasthenikers, auf die sich Caillois hier als medizinisches Fallbeispiel bezieht, ist begleitet von einer Dezentrierung der Wahrnehmung, genauer der Selbstwahrnehmung: »He tries to look at himself from any point whatever in space.« Das Subjekt wird zu einer Stelle im Raum, einer ungewissen Koordinate, die nur in Relation zu anderen Raumkoordinaten zu be-

stimmen ist. Es genießt nicht mehr das Privileg des Zentrums, denn es wurde durch das Raum-werden, »becoming space«, in ein Wechselverhältnis dezentrierender Kräfte gesetzt.

Caillouis Essay über Mimikry ist für eine bestimmte Lesart von *Mimesis* von großer Bedeutung, nach der Mimesis auf ein »Versagen der Grenzen zwischen Innen und Außen« (Angerer 2001, 190) verweist, darauf, dass die Körpergrenzen ins Fließen geraten können. Im Begriff der Mimesis wird das »unhintergehbare Verhältnis von Bild und Körper, von Bild und Subjekt« (ebd.) thematisiert. Mimesis wird dabei nicht mehr nur als Produktionskategorie einer (künstlerischen) Nachahmung von Wirklichkeit thematisiert, sondern darüber hinaus als Rezeptionskategorie verstanden.◀8 Die Frage hinter solch einem Begriff der Mimesis ist, wie wir körperlich, wie unser Körper durch mediale Konstellationen/mediale Bilder berührt und affiziert wird! – und umgekehrt, wie wir in Computer- und Videospielen selbst Bilder *berühren*.

Die vielleicht wichtigsten Kennzeichen dieser Lesart des Mimesis-Begriffs entnehme ich einem Text von Susan Ballard (2003) mit dem Titel *My viewing body does not end at the skin*. Der Titel des Essays bezieht sich auf Donna Haraways Cyborg-Manifest (dies. 1995, 33-72), in dem Haraway die Frage stellt: »Why should our bodies end at the skin, or include at best other beings encapsulated by skin?« Ballard skizziert den Begriff der Mimesis im Hinblick auf eine Beziehung zwischen Betrachter und Betrachtetem, die auf die Involvierung des Körpers bei der Seh-Erfahrung abzielt.

»Through this mimetic faculty the body viewing the artwork becomes implicated in, and part of, the work that is being viewed« (Ballard 2003).

»[...] the question of seeing becomes also a question of the body. [...] Every act of viewing becomes an event in which the boundaries of our bodies are imbricated in relations with other bodies« (ebd.).

Mimesis als visuelles und viszerales (somatisches) Verhältnis zum Bild konstituiert einen gemeinsamen Raum von Bild und Körper, in den der Betrachter involviert wird, in dem Körper und Bild sich treffen (ebd.). Das mögliche Überlappen der Grenzen zwischen Körper und Bild kann zu Effekten destabilisierter Verkörperung führen und eröffnet die Möglichkeit einen »hybriden Körper« (ebd.) zu realisieren.

Überträgt man dieses Konzept auf das Verhältnis von Körper und Affekt im Videospiel-Dispositiv, so lässt sich formulieren, dass zwischen Spieler und Videospiel ein gemeinsamer Raum von Bild und Körper konstituiert wird. Eine wichtige Rolle kommt dabei der Interface-Struktur von Videospielen zu. In der

sensomotorischen Synchronisierung von Spieler und Spiel ist die Funktion einer technischen Verdinglichung am Werk, die Bedingungen einer mimetischen Relation zwischen Betrachter und Betrachtetem als Interface implementiert. Hier unterscheiden sich die Rezeptionsbedingungen von Film und Videospiel deutlich voneinander: Im Kino wird eine mimetische Rezeptionshaltung u.a. durch den abgedunkelten Saal und die Bewegungslosigkeit des Zuschauers begünstigt. Bild und Körper berühren einander aufgrund der aktiven Empfänglichkeit des Kinozuschauers, der sich gegenüber dem Leinwandgeschehen öffnet. Dagegen wird der Spieler im Videospiel zum Handeln aufgefordert; Körper und Bild werden durch die Koppelung von motorischer Aktion und Bewegung im Bild bereits auf apparativer Ebene verbunden und in eine Relation der Nähe gezwungen.

Ekel und Entgrenzung in Silent Hill 2

Wie realisiert sich nun das Verhältnis von Körper und Bild im konkreten Spiel SILENT HILL 2? Das *Survival-Horror*-Genre operiert mit der Lust am Schrecken. Für SILENT HILL 2 scheinen mir unter einem genrespezifischen Blickwinkel deshalb zwei Empfindungen besonders relevant: Angst und Ekel.

»Ekel« heißt eine der heftigsten Affektionen des menschlichen Wahrnehmungssystems«, schreibt Winfried Menninghaus in seiner umfassenden Studie zur Theorie und Geschichte des Ekels (1999, 7). Selbst noch der medial simulierte Ekel »schlägt eine Brücke zum dunklen, ›dichten‹ und ›intensiven‹ Kontinent elementarer körpervermittelter (Selbst-) Wahrnehmungen« (ebd., 25). Nach Menninghaus lassen sich mindestens drei elementare Merkmale feststellen, die Ekel kennzeichnen: (1) die heftige Abwehr, (2) eine physische Präsenz bzw. ein uns nahe angehendes Phänomen, (3) eine in unterschiedlichen Graden unterbewusste Attraktion bis offene Faszination (ebd., 13f.). Betrachtet man Ekel als Beispiel für somatische Affizierung, dann findet man bei Aurel Kolnai (1929) ¹⁹ eine phänomenologische Bestimmung von Ekel, die als »Fundament einer jeden Bestimmung des Ekels« (ebd., 28) angesehen werden kann, und die eng mit einer Figur der Nähe und körperlichen Entgrenzung verbunden ist: Nähe ist, so Kolnai,

»[e]in Begriff, der in der Problematik des Ekels eine zentrale Stelle einnimmt. Denn die Nähe ist eben nicht lediglich Anlaß, sondern zugleich ein Mit-Objekt des Ekelgefühls. Sie bildet als Sachverhaltsbeziehung die Brücke zwischen Erreger und Subjektperson des Ekels. [...] Wie sehr aber das Moment der Nähe in die fragliche Qualität mit eingeht, zeigt die Beobachtung, daß sogar

[...] phantasiemäßige Ekelgefühle [...] den vorgestellten ekelhaften Gegenstand womöglich betonterweise in die ›Nähe‹ des Subjekts, in den unmittelbarsten Erfahrungsbereich seiner Sinnesorgane verlegen« (ebd., 524).

Ekel ist eine »ästhetisch gefärbte« Abwehrreaktion, die häufig gebunden ist an den Erscheinungskreis der Fäulnis, insbesondere an den »Verfall eines lebendigen Körpers, Verwesung, Zersetzung, Leichengeruch, im Allgemeinen der Übergang des Lebendigen in den Zustand des Toten« (ebd., 536). Ekelhaft ist beispielsweise das Klebrige, Halbflüssige; Schmutz, der an Körperoberflächen anhaftet (ein schwarzes graues Etwas) (ebd., 538). Ekel, so Aurel Kolnai, muss von bloßer »Abscheu« unterschieden werden, denn er ist nicht nur »ursprünglicher« und weniger »anerzogen« als Abscheu, sondern vor allem ist Ekel stärker als Abscheu sinnlich und leibgebunden (ebd., 519).

Was mich dabei besonders interessiert, ist die Nichtabgeschlossenheit des Körpers, die Bedrohung seiner Begrenzung (und gesicherten Integrität), die mit dem Ekel verbunden wird. Kolnais Beschreibung des Ekels als eine sinnliche Erregung, die durch ein Ineinanderfließen von Subjekt und Gegenstand mitbedingt wird, scheint interessanterweise eine Relation der Nähe mit einer Konzeption der Nichtabgeschlossenheit zu verbinden, wie sie bereits in der Diskussion des Mimesis-Begriffs aufgetaucht ist:

»Äußere Lagerung der Subjektperson und ekelauslösender Gegenstand fließen sohin, sei es auch lästerlich ausgedrückt, gleichsam ›harmonisch‹ ineinander. Dazu tritt noch die materiale Seite des Ekels. Denn nicht nur soviel kann gelten, *daß die Nähe des Ekelhaften seine Wirkung in hohem Maße bedingt, sondern es verhält sich damit so, daß gerade ein Zug der Nähe, des Nahe-seinwollens, der Nichtabgeschlossenheit*, ich möchte sagen: des schamlosen und wie aufgelösten Sichdarbietens den Ekelcharakter des Gegenstandes mit (keineswegs allein!) konstituiert« (ebd., 525; Herv. S.W.).

Vielleicht lässt sich bei der Analyse von SILENT HILL 2 im Bezug auf das durch das Spiel erzeugte flaue Gefühl im Magen, seine Fähigkeit, körperliches Unbehagen und überhaupt körperliche Affizierung hervorzurufen, eine Brücke zwischen Ekel als Empfindung und der Anschlussstruktur des Subjekts an die Apparatur schlagen. Die Idee wäre dabei, dass es ein Element des Ekels in SILENT HILL 2 gibt, das speziell durch die Anbindung des Spielers an die Apparatur hervorgerufen oder verstärkt wird. Wichtig ist hier die Art, wie der Spieler mit der Apparatur in einer Relation der Nähe intim wird, wie sein Körper sich über Rückkopplungen mit dem Videospiel verbindet.

Was ich mit Ekel im Bezug auf SILENT HILL 2 meine, lässt sich gut vom Phänomen aus beschreiben. Es geht um die körperliche Reaktion des Spielers, also hier

auch meine eigene, wenn ich einen der zahlreichen Zombies in Silent Hill töte. Die Körper der Kreaturen in SILENT HILL 2 liegen auf einer Grenzlinie zwischen Belebt/Unbelebt. Wenn im Spiel die Monster auftauchen, sind einige von ihnen zuerst bewegungslos und erinnern an unbewegliche Statuen oder Puppen. Die glänzende Oberfläche der Zombies wirkt so, als seien ihre Körper von einem feuchten Film überzogen. Erst meine Gegenwart im Spiel, wenn ich mich mit meiner Spielfigur den Monstern nähere, erweckt diese dann zum untoten Leben. Die Bewegungen der Zombies sind unkoordiniert. Es gibt hier so etwas wie ein Eigenleben der Extremitäten, eine unkoordinierte Bewegung, so als seien die Körper dieser Monster aus eigenständigen Teilkörpern zusammengesetzt. Das Töten von Monstern ist in Spielen nichts Ungewöhnliches.¹¹⁰ Aber in SILENT HILL ist das Töten eine affektiv aufgeladene audiovisuelle Choreografie, die in ihrer (zwanghaften) Grausamkeit mich körperlich (und emotional) affiziert, mich Schauern lässt. Die Gestaltung von Bild und Ton in SILENT HILL 2, gerade in den Kämpfen gegen die Zombies, legt das Gewicht auf die körperliche Erfahrung des Tötens. Geräuscheinsatz (Radiokrisseln, Schmatzgeräusche, Stöhnen und Schreien) und Bildgestaltung (die Zombies als zerstückelte Körper mit glänzender Oberfläche, spritzendes Blut usw.) verdichten die Körperlichkeit des Geschehens. Durch die Funktion des Force-Feedback in der Konsolen-Version des Spiels wird zudem ein zusätzliches haptisches Element eingeführt. Beim Force-Feedback ist das Gamepad nicht nur Eingabegerät, sondern auch Schnittstelle für einen physisch-taktilen Output des Spiels. Meine Hände nehmen durch das Gamepad als Interface Vibrationen auf, die durch Aktionen im Bild ausgelöst werden. Wenn ich mit der Eisenstange auf einen Zombie einschlage, dann wird über das taktile Feedback ein körperlicher Widerstand materialisiert, der dem Körper im Bild eine spezifische Dichte verleiht. Einen Zombie zu berühren erzeugt eine spürbare Antwort.

Am stärksten ist die Empfindung des Ekels, wenn ich einen der Zombie-Körper töte, indem ich immer wieder mit der Eisenstange auf ihn einschlage. Der *Vorgang* des Tötens spielt in SILENT HILL 2 eine besondere Rolle: das wiederholte Einschlagen auf den Gegner, wie oft ich mit welcher Waffe den Körper des Anderen treffen und verwunden muss. Einen ekelhaften Kulminationspunkt erreicht das Töten der Zombies, wenn ich noch mit der Eisenstange auf sie einschlagen muss, obwohl sie schon am Boden liegen. Direkt mit meiner Aktion des Schlagens/Angreifens verbunden ist ein akustisches Schmatz-Geräusch, das feucht klingt und den Einschlag des Eisens auf die Körper der Untoten begleitet. Blut spritzt zudem.

Mit meiner Aktion/Tat füge ich dem anderen Körper Schaden zu. Mein Körper, der die Taste drückt, wird über das Berühren der Steuerung verbunden



Abb. 2: Mimesis

mit dem Körper im Bild, dem ich Gewalt antue. Gleichzeitig wird die Berührung von zwei Körpern symbolisch im Bild vollzogen. Die Berührung wird dabei im Bild über die Gestalt des Avatars vermittelt.

Das Töten hat etwas Zwanghaftes an sich: Das wiederholte Einschlagen auf den am Boden liegenden Körper als strenge Wiederholung der Bewegung des Ausholens und Zuschlagens. Ich schlage zu wie unter Wiederholungszwang. Mein Schlagen affiziert den Körper im Bild, das Bild und den Ton, d.h. das Videospiel als audio-

visuelle Apparatur. Zugleich werde ich durch das Bild affiziert, so dass ich mich selbst als Ursache des Geschehens im Bild begreifen muss. Ich spüre eine Art Schaudern, das mich körperlich erfasst, ein Zusammenziehen in den Organen. Die Beobachtung ist, dass sich dieses Schaudern körperlich manifestiert und damit Ausdruck einer körperlichen Affektion durch das Spiel ist. Diese Affektion beruht auf der Verbindung von bildlichen, akustischen *und* sensomotorischen Anteilen.

Wenn man diese besondere Form des Schauders, der körperlichen Involvierung in das Bild, als videospieldspezifisch beschreiben will, scheinen mir die kybernetische Kopplung zwischen Spieler und Spiel qua Interface, die Funktion der sensomotorischen Synchronisierung und mimetischen Relation, wie oben beschrieben, von zentraler Bedeutung.

Durch die Aktion im Spiel, die sich gegen die Monster wendet, bin ich – vermittelt über die Apparatur – in der Lage, die Monster gleichsam zu berühren. Gerade wenn ich als Spieler die Berührung eines Monsters auslöse, entsteht ein flau- es Gefühl. Nicht allein deswegen, weil ich mich selbst rational als Ursache einer Wirkung *weiß*, die ich auf dem Bildschirm verfolgen kann, sondern weil ich im Dispositiv selbst Bedingungen der körperlichen Entgrenzung (Interface) *ausgesetzt* bin, die die Unabgeschlossenheit des Körpers betonen. Verkürzt gesagt: Weil ich durch die Verbindung mit der Apparatur in der Lage bin, Objekte im Bild zu *berühren*, besteht eine Relation der Nähe zwischen mir und diesen Objekten, die mit der Erzeugung von Ekel korrespondiert. Das audiovisuelle Ereignis wird transformiert zu einer affektiven Verkörperung oder besser: wird verkörpert im Affekt, in somatischen Intensitäten. Körper und Bild verbinden sich zu einem gemeinsamen Affektkörper. ◀11 Der Affektkörper, den Computerspiele anrufen, wäre dann ein Körper, den wir uns bestehend aus verschieb-

baren Intensitäts-Zonen der Interpenetration von Körper und Bild vorstellen können.

Ekelhafte Störung

Ekel und Angst vermischen sich in der Spielumgebung von SILENT HILL 2 und es erscheint kaum möglich, eine klare Grenze zwischen diesen beiden Erregungen zu ziehen. Doch innerhalb des Gemisches kann eine Empfindung vorherrschen. Bei Kolnai orientiert sich die Unterscheidung zwischen Angst und Ekel an der Gegeneinandersetzung von Bedrohung und Störung: ◀12

»Während nämlich die Angst ihr Objekt als etwas Bedrohliches, etwas ›Stärkeres als ich selbst‹ intendiert [...] ist in der Ekelintention eine gewisse Geringschätzung ihres Objektes, ein Gefühl der Überlegenheit enthalten. Das Ekelhafte ist prinzipiell etwas nicht Drohendes, sondern Störendes, wiewohl eine bloße Störung an sich bei keinerlei Steigerung Ekel erzeugen wird. Als ekelhaft wird immer ein Ding empfunden, das nicht für voll genommen, nicht für wichtig gehalten wird: etwas, das man weder vernichtet noch flieht, sondern vielmehr hinwegräumt. Mit anderen Worten: werde ich durch die Angst zunächst dazu gedrängt, mich aus meiner Umgebung, meiner Verumständung, meiner Lage zurückzuziehen, so will mich Ekel vielmehr dazu bringen, meine Umgebung, meinen Nähekreis zu säubern und etwas daraus auszu jäten. Immerhin ist dadurch schon eine Auswärtswendung, ein ›Anpacken‹ des Gegenstandes bedingt« (Kolnai 1929, 526).

Diese Abgrenzung zwischen Angst und Ekel ermöglicht, die Mischung beider Affekte im Kampf gegen die Zombies in SILENT HILL 2 genauer zu beschreiben. Ich kann Angst empfinden, solange die Monster für mich wirklich gefährlich sind, solange der Kampf noch nicht entschieden ist. Wenn ich aber dann praktisch gewonnen habe, das Monster vor mir auf dem Boden liegt und bereits wehrlos durch meine vorherigen Angriffe ist, dann liegt es da als etwas Geringschätziges, etwas das ich – damit es auch in Zukunft nicht erneut zur Gefahr werden kann – ›wegräume‹. Ich ›säubere‹ die Gänge und Zimmer in den Gebäuden von SILENT HILL 2. Gerade wenn ein Zombie-Körper wehrlos vor mir liegt und ich die letzten Schläge ausführe, genau dann überkommt mich das Gefühl des Ekels gemeinsam mit dem Gefühl meiner Überlegenheit; Ekel auch vor der Grausamkeit der Tat, Ekel vor dem feuchten, blutenden Untoten, vor dem ekelhaften Objekt, das schmatzt und tropft und glitschig glänzt und dessen Körper ich mit Gewalt aufbreche, damit es sich nicht mehr bewegt und endlich tot ist.



Abb. 3: Standbild aus SILENT HILL 2

Zusammenfassung

Formal und ästhetisch baut ein *Survival-Horror*-Spiel wie SILENT HILL 2 auf audiovisuellen Strategien, Motiven und Konventionen auf, die sich im Film innerhalb des Horror-Genres etabliert haben. Hier steht das Videospiel-Genre gegenüber dem Film-Genre in einem Verhältnis der Nachahmung. Dadurch lässt sich ein rezeptionsorientierter Ansatz aus der Filmtheorie, der die somatische Involvierung des Zuschauers betont und so genannte »lower forms of cinema« im Hin-

blick auf einen Affektkontrakt zwischen Publikum und audiovisuellem Angebot betrachtet, auf Videospiele übertragen. Der Affektkontrakt, der sich im Film etabliert hat, wird hier in einem anderen Medium, dem der Videospiele, fortgeschrieben und erweitert. Die affektive Beziehung zwischen Spieler und Bild in SILENT HILL 2 kann im Anschluss an die Arbeit von Thomas Morsch zum Actionfilm als »affektive oder motorische Mimikry« beschrieben werden.

In Videospielen wird der Körper jedoch auf andere Weise als im Film technologisch mit dem Bild in Kontakt gebracht. Die somatische Affizierung durch das Bild wird im Videospiel-Dispositiv durch eine Form der Wechselseitigkeit erweitert, indem nicht nur der Spieler körperlich durch das Bild affiziert wird, sondern zugleich auch selbst durch seine Aktionen das Bild und die Objekte im Bild affiziert. Damit scheinen Videospiele ein mimetisches Verhältnis im Sinne Susan Ballards zu organisieren, insofern der Körper des Spielers und die Videospiel-Apparatur in dieser Wechselseitigkeit einen gemeinsamen Raum von Bild und Körper bilden. Die Funktion des Interfaces und der sensomotorischen Synchronisierung von Spieler und Apparatur lässt sich somit als technische Implementierung der Bedingungen einer mimetischen Relation zwischen Betrachter und Betrachtetem lesen. Videospiele als mediales Dispositiv *zwingen* den Spieler in eine intime Nähe zum Bild.

Im Kontext von SILENT HILL 2 erscheint die Programmierung des mimetischen Verhältnisses des Spielers zum Bild als Teil einer Involvierungsstrategie, die – dem Genre gemäß – auf somatische Affizierung abzielt. Die Relation der Nähe zwischen Spieler und Bild im Videospiel-Dispositiv korrespondiert mit der Evozierung von körperlichen Empfindungen wie Angst und Ekel und ermöglicht so eine (medien-)spezifische Form von Körperhorror.

- 01 Die Zitate sind entnommen aus Online-Testberichten von Usern. Download http://www.dooyoo.de/games_spiele/playstation_2_spiele/silent_hill_2/ und <http://www.gamersunitednetwork.de> (letzter Zugriff 11.11.2004).

- 02 Der Spieldesigner von RESIDENT EVIL, Yoshiki Okamoto, betont den starken Einfluss, den Filme wie Sam Raimis THE EVIL DEAD, sowie George Romeros Trilogie NIGHT OF THE LIVING DEAD, DAWN OF DEAD UND DAY OF THE DEAD auf die Gestaltung des Spiels ausübten. Vgl. www.roogulator.esmartweb.com/horror/residentevil.htm (letzter Zugriff 15.11.2004)

- 03 Kirchmann 1999 verwendet den Begriff ›Affektkontrakt‹, um die Funktion des Genre-Kinos als Erfüllungsform und Projektionsfläche für die Affektlage und Bedürfnisse der jeweiligen Zielgruppe zu bezeichnen.

- 04 Das heißt nicht, dass ich als Spieler wortwörtlich selbst im Bild zu sehen sein muss, wie das z.B. durch das Eye-Toy für die Sony Playstation geschieht, wenn der Spieler mittels einer Kamera selbst auf dem Monitor sichtbar wird.

- 05 Im Kontext von Live-Shows und Gewinnspielen erprobt das Fernsehen Involvierungsstrategien, die ebenfalls den Zuschauer zu einem Teil des Geschehens im Bild machen sollen. Dabei wird in der Regel das Telefon als Medium der ›Anrufung‹ verwendet, da das Fernsehen in seiner bestehenden technischen Struktur keine eigenen Möglichkeiten hat, den Zuschauer in das Bild zu holen.

- 06 ›Echtzeit‹ ist einer der basalen Präsenzeffekte, die Videospiele implementieren können. Mit Echtzeit bezeichne ich eine Relation zwischen Spieleraktion und Spiel, bei der keine wahrnehmbare Verzögerung besteht zwischen ausgeführter Aktion und der Reaktion im Bild. Nicht alle Videospiele nutzen Echtzeit in gleichem Maße. Im Hinblick auf ihre zeitliche Struktur lassen sich Spiele in Echtzeit von Spielen im ›Turn-Modus‹ unterscheiden. Spiele im Turn-Modus sind dadurch gekennzeichnet, dass der virtuelle Zeitfluss zwischen den Spielzügen angehalten wird, und der Spieler so ohne Zeitdruck Spielhandlungen planen und Entscheidungen treffen kann. Diese Unterscheidung zwischen Echtzeit und Turn-Modus findet sich bei Fritz 1997, 85f.

- 07 Caillois' Essay erschien zuerst in der französischen Surrealisten-Zeitschrift »Minotaure«. Die folgenden Zitate folgen dem Neuabdruck des Textes von 1987.

- 08 Zur Begriffsgeschichte von ›Mimesis‹ vgl. Gebauer 1993 sowie Hüttinger 1994, 9-19. Stefanie Hüttinger betont in ihrer Untersuchung der Begriffsgeschichte der Mimesis, dass sich der Mimesisbegriff in der Moderne zunehmend als produktiv und rezeptiv erweist.

Gebauer weist auf körperliche Aspekte mimetischen Handelns hin: »Das ursprünglich rhythmische Agieren und die Performanz mit einer stark betonten körperlichen Komponente wird im Lauf der Zeit unterschiedlich akzentuiert [...] Aber es bleibt immer ein körperlicher Rest in mimetischen Handlungen. In dieser Beteiligung des Körpers und in der Beziehung des Handelnden auf andere liegt die wesentliche Differenz der Mimesis zu rein kognitiven Erkenntnisweisen« (Gebauer 1993, 343).

- 09 Menninghaus hebt die frühe phänomenologische Untersuchung von Aurel Kolnai als »Fundament einer jeden Beschreibung des Ekels« hervor (Menninghaus 1999, 28). In seiner Besprechung weist er kritisch auf die kulturelle und persönliche Prägung des Ekelhaften hin, die bei Kolnai mitschwingt. So wird bei Kolnai dem Ekelhaften eine »Ideologie des ›Gesunden‹ und ›Richtigen‹« (Menninghaus 1999, 32) gegenübergestellt, durch die Kolnai, so Menninghaus, seine »Neigung zu Härte und männlich soldatischen Tugenden« (ebd.) offenbare. Im hier untersuchten Zusammenhang liegt der Schwerpunkt jedoch weniger auf der soziokulturellen Prägung und ideologischen Konnotationen des Ekelhaften, als vielmehr auf den strukturellen Bedingungen der Ekel-Erzeugung, die Kolnai in seiner Studie herausarbeitet, nämlich die Nähe zum Gegenstand, bzw. der Verlust von Distanz, die Destabilisierung von Körpergrenzen und die körperliche Intensität des Ekels.

- 10 Einer auf der Digital Games Research Conference 2003 in Utrecht vorgestellten australischen Studie zufolge tauchen etwa in 60% aller Computer- und Videospiele Waffen auf.

- 11 Mit Affektkörper bezeichne ich die Verschmelzung von wahrnehmendem Körper und wahrgenommenem Körper im mimetisch-leibhaften Akt.

- 12 Die Frage der Abgrenzung von Angst und Ekel behandelt Kolnai (1929) sehr ausführlich. Seine Argumentation hier im Detail nachzuvollziehen, würde den Rahmen dieses Aufsatzes sprengen. Beide, Angst und Ekel, zählt Kolnai zu den Abwehrreaktionen. Kennzeichnend für den Ekel ist seine Konzentration auf die Beschaffenheit seines Gegenstandes. Kolnai sieht darin als innere Logik des Ekels »eine Möglichkeit positiver Erfassung des Gegenstandes« (ebd., 527) gegeben. Ekel setze »ex definitione« eine unterdrückte »Lust an seinem Erreger voraus« (ebd.). Trotz seiner Mühe um Unterscheidung gesteht Kolnai aber die faktische Vermischung von Ekel und Angst ein: »In der Tat sind ekelhafte Gebilde sehr häufig vorwiegende Gegenstände der Angst, des Grauens, sind schrecklich und unheimlich« (ebd., 557).

Literatur

- Angerer, Marie-Luise** (2001) Die Haut ist schneller als das Bild: Der Körper – das Reale – der Affekt. In: Der andere Schauplatz: Psychoanalyse – Kultur – Medien. Hrsg. v. Marie-Luise Angerer & Henry P. Krips. Wien: Turia + Kant, S. 181-2002.
- Caillois, Roger** (1987) »Mimicry and Legendary Psychasthenia«. In: October, Nr. 31, Winter, S. 16-32 [über. aus d. Französischen von John Shepley].
- Fritz, Jürgen** (1997) Was sind Computerspiele. In: Handbuch Medien – Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Hrsg. v. Jürgen Fritz & Wolfgang Fehr. Bonn, 81-86.
- Gebauer, Günter** (1993) »Konzepte der Mimesis zwischen Platon und Derrida« In: Zeitschrift für Semiotik, H.3, Bd. 15, 333-344.
- Haraway, Donna** (1995) Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften. In: Dies.: Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen. Hrsg. v. Carmen Hammer & Immanuel Stieß. Frankfurt: Campus, 33-72.
- Hüttinger, Stefanie** (1994) Der Tod der Mimesis als Ontologie und ihre Verlagerung zur mimetischen Rezeption. Eine mimetische Rezeptionsästhetik als postmoderner Ariadnefaden. Frankfurt/M., Berlin, New York, u.a.: Peter Lang. [=Europäische Hochschulschriften Reihe XX Philosophie. Bd. 426].
- Kirchmann, Kay** (1999) »Die Rückkehr des Vaters. Psychomotorik und phantasmatische Strukturlogik des zeitgenössischen amerikanischen Action-Films«. In: Film und Kritik, Nr. 4, Oktober, 45-60.
- Kolnai, Aurel** (1929) »Der Ekel«. In: Jahrbuch für Philosophie und phänomenologische Forschung. Hrsg. v. Edmund Husserl. Bd. 10. Wien, 515-569.
- Menninghaus, Winfried** (1999) Ekel. Theorie und Geschichte einer starken Empfindung. Frankfurt: Suhrkamp.
- Morsch, Thomas** (1999) »Die Macht der Bilder«: Spektakularität und die Somatisierung im Actionkino. In: Film und Kritik, Bd. 4, 21-44.
- Poole, Steven** (2002) Trigger Happy: the inner life of videogames. London: Fourth Estate.

Online-Ressourcen

- Ballard, Susan** (2003) My viewing body does not end at the skin. www.voyd.com/ttlg/textual/ballardessay.html (letzter Zugriff 14.02.2003).
- Carr, Diane** (2003) »Play Dead«: Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research. Issue 1/Vol. 3/Mai. <http://www.gamestudies.org/0301/carr> (letzter Zugriff 10.11.2003).

Neitzel, Britta (2002) Videospiele. Zwischen Fernsehen und Holodeck. pdf Dokument, http://digitalcraft.org/dateien/128_0719150929.pdf (letzter Zugriff 30.04.2002).
o.A. (2003) http://www.dooyoo.de/games_spiele/playstation_2_spiele/silent_hill_2/ (letzter Zugriff 30.04.2003).
o.A. (2003) <http://www.gamersunitednetwork.de> (letzter Zugriff 30.04.2003).
o.A. (2003) <http://www.roogulator.esmartweb.com/horror/residentevil.htm> (letzter Zugriff 30.04.2003).

Spiele

RESIDENT EVIL, Capcom, 1996.

Filme

THE EVIL DEAD Sam Raimi, USA 1981.
NIGHT OF THE LIVING DEAD George Romero, USA 1968.
DAWN OF THE DEAD George Romero, USA/Ital. 1978.
DAY OF THE DEAD George Romero, USA 1985.