

Michael Mosel

Game Noir

Subjektivierung auf allen Ebenen

Im vorliegenden Beitrag beschäftigt sich der Autor mit der Subjektivierung der Erzählperspektive im Computerspiel. Er geht dabei von Noir-Computerspielen aus und beschreibt gängige audiovisuelle und narrative Verfahren der Subjektivierung in diesen. Abschließend wird auf besondere Stärken und Schwächen der Subjektivierung im Computerspiel hingewiesen und diese näher betrachtet. Einen besonderen Schwerpunkt nimmt dabei die Ebene der Mensch-Computer-Interaktion ein.

„Noir“, so hält der Medienwissenschaftler Burkhard Röwekamp (2003:201) fest, ist ein filmischer „Eigenwert,“ der nur beobachtbar und beschreibbar ist, wenn „sowohl auf stilistischer (audiovisueller), erzähltechnischer (narrativer), thematischer (inhaltlicher) und semantischer (kultureller) Ebene hinreichend Verdichtungsmomente sind, die es ermöglichen, eine subjektivistische Atmosphäre existenzieller Angst und Bedrohung filmisch zu objektivieren.“ Diese Art der Abweichung des klassischen Hollywood Kinos „hat die Form der Subjektivierung der Erzählperspektive“ (ebd.:26). Heutige Computerspiele stehen Filmen in ihren Darstellungsmöglichkeiten dabei nur wenig nach (Mosel 2009:158f.). Folglich ist Subjektivierung – wie sie bereits aus Filmen bekannt ist – im Computerspiel auf den gerade genannten Ebenen durchaus möglich.

Audiovisualität

Landläufig sind Noir-Filme bekannt für ihre „Low-Key-Beleuchtung“ und die niedrige Kameraperspektive. Gewöhnlich wird Film noir mit einem starken Schattenspiel assoziiert: Tatsächlich werfen oftmals Fensterläden oder Treppengeländer horizontale oder vertikale

in: *DIGAREC Lectures 2008/09 – Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage | Quo Vadis 2008 und 2009*, hg. v. Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch, Potsdam: Universitätsverlag 2009, 180-191.
 URL <http://pub.uni-potsdam.de/volltexte/2009/3320/> [urn:nbn:de:kobv:517-opus-33201]

Streifen von Licht und Schatten über Gesichter und Mobiliar (Kerr 1996:111). Schrader (1972:11) ergänzt dies durch die Feststellung, dass Lichter im Noir-Film oftmals seltsame Formen annehmen: gezackte Trapezoide, stumpfe Dreiecke und vertikale Schlitzte, die den Bildschirm ruhelos und instabil erscheinen lassen. Charaktere, die in solch einer unruhigen Umgebung sprechen, verlieren automatisch an Autorität. Der Gebrauch von Wasser und nassen Oberflächen ist Röwekamp zufolge mehr als ein freudianischer Anschluss (wie Schrader es formuliert), da nasse Oberflächen aufgrund ihrer reflektierenden Eigenschaft die Arbeit mit Licht erweiterten und gewohnte Umgebungen verfremdeten. So verändert beispielsweise Regen auch die Tonebene, erzeugt ein „andere Geräusche verschleiernendes Hintergrundrauschen“ und bringt eine „Konnotation von Unbehaglichkeit“ mit sich (Röwekamp 2003:79).

Nicht nur sind Noir-Filme anders als herkömmlich ausgeleuchtet, die Lichtsetzung unterscheidet auch selten zwischen Schauspieler und Umgebung. Oftmals befinden sich die Schauspieler im Schatten und ihre Gesichter sind nur schwer erkennbar in der Dunkelheit. Schrader weist darauf hin, dass bei einer stärkeren Betonung der Umgebung als des Schauspielers dieser entmächtigt wird und dadurch eine fatalistische, hoffnungslose Stimmung erzeugt wird (Schrader 1972:11). Der Schauspieler verliert sich in dieser Stimmung, er kann sie weder ändern, noch kann er ihr entfliehen. So schreibt Vernet, wenn auch in einem anderen Zusammenhang (und auch nur über Noir-Filme nach 1948):

the threat [...] is visually represented in real exterior décors by a ‚grandiosely inhuman‘ architecture. [...], monuments that form a sort of architectural ‚combo‘ that catches the unhappy orphans in its web“ (Vernet 1993:21f.).

Röwekamp (2003:78) bezeichnet dies als „monumentalisierten Ausdruck der Ausweglosigkeit“, weist aber gleichzeitig darauf hin, dass die Dunkelheit ebenso als „Zufluchtsort der Verfolger und Verfolgten“ dienen kann, die dort „an den Rändern im Dunkel untertauchen können.“

Der typische Handlungsort von Noir-Filmen ist „die amerikanische Großstadt – Los Angeles, San Francisco, New York, Chicago – oft nur deren schäbigste Seite“, wo sich die „Randzonen einer Gesellschaft, deren moralische Kategorien angesichts ihrer politischen, ökonomischen und ideologischen Krisen versagen“ (Werner 2000:11f.) treffen: „shadowy rooms, dingy offices, overlush apartments and rainwashed streets“ (Kerr 1996:111) sowie „schäbige Mietskasernen, Slums, leere Fabrikhallen, verfallende Lagerschuppen, Hafenkais, Trümmergrundstücke, Docks, miese Büros, drittklassige Hotels, schmutzige Stehimbisse und Drugstores, Polizeistationen, zugige Bahnhöfe und rauchgeschwängerte Boxarenen“ (Werner 2000:13). Werner bezeichnet diese Schauplätze als die Orte, an denen sich der alltägliche Verfall der Großstadt am deutlichsten zeigt. Generell ist der Umgang mit Räumen bzw. ihre Darstellung im Noir-Film nicht konsistent. Oftmals werden extrem tiefe oder hohe Kamerapositionen gewählt, Bilder verkantet oder extreme Weiten- und Tiefeneinstellungen – bei Röwekamp „perspektivische Verzerrungen“ genannt – für den Fokus gewählt. Zusätzlich zeichnet sich der Noir-Film durch eine häufige Verwendung von halbnahen und nahen Einstellungsgrößen aus, die dem Zuschauer „nur einen begrenzten räumlichen Bereich zugänglich machen“ und dadurch „den Bildeindruck dynamisieren und psychologisieren“ (Röwekamp 2003:78). Dies alles widerspricht bekannten Konventionen traditioneller Hollywood-Filme. Im Noir-Film sind architektonische Räume für den Zuschauer oftmals nicht mehr klar erkennbar und der filmische Raum lässt sich nicht konstruieren. Dies alles trägt daher stark zu einer Desorientierung des Zuschauers bei (Kerr 1996:111).

Narration

Die Erzählweise bricht ebenfalls mit bekannten Konventionen traditioneller Hollywood-Filme. Dies betrifft zum einen die inhaltliche Themenauswahl, zum anderen die Erzähltechnik. Die grundlegende Stimmung von Noir-Filmen ist Pessimismus, dessen Existenz dafür verantwortlich zu machen ist, dass Noir-Filme nicht glücklich enden (Porfirio 1976:213). Gewalt, Korruption und Menschenverachtung werden in diesen Filmen als Alltägliches dargestellt und erzeugen so eine „Atmosphäre des Schreckens“ (Chartier 1997:16).

Werner (2000:69-72) beschreibt die detektivische Investigation als Basis des Grundmusters von Noir-Filmen. Der Noir-Held erhält einen Routinefall, stellt aber im Laufe der Untersuchungen fest, dass das Ausmaß des Verbrechens größer ist als ursprünglich angenommen. Er befragt Zeugen, beobachtet Geschehnisse und sammelt immer mehr Informationen über einen Fall, den er lange Zeit aufgrund seiner Komplexität nicht versteht. „Strukturen von Kausalität und Linearität“ werden aufgegeben, stattdessen wird die Erzählung oftmals fragmentiert wiedergegeben (Röwekamp 2003:99). Rück- und Vorblenden werden benutzt, um die sequenzielle lineare Ordnung aufzubrechen. Ein gängiges Verfahren des Noir-Films ist es, das Ende eines Filmes an den Anfang zu setzen und die Geschichte mit Hilfe einer Rückblende, die oftmals von einer Voice-Over-Erzählung begleitet wird, zu erzählen. Bezüglich des Aspektes des Kenntnisreichtums der Erzählung identifiziert Röwekamp die Narration im Noir-Film mithilfe Bordwellscher bzw. Sternbergscher Differenzierungen als „wenig kenntnisreich“, aber kommunikativ. Röwekamp macht darauf aufmerksam, dass dies dazu führt, dass das „Wissbare über die Umwelt, insbesondere über psychische Befindlichkeiten“, aus einer „subjektiven Perspektive“ berichtet wird (ebd.:98).

Subjektivierung

Noir-Filme versuchen auf audiovisueller, thematischer als auch narrativer Ebene die Psyche des Protagonisten erfahrbar zu machen. Durch „Abweichung von einer ästhetischen Norm linearen Erzählens“ mithilfe verschiedener Verfahren erzeugt der Film eine Subjektivierung der Perspektive (ebd.:26). Die Umwelt des Protagonisten im Film wird also aus dessen Perspektive wiedergegeben. Es wird nicht ein fixer Beobachterstandpunkt eingenommen, sondern die Interpretation der Realität des Protagonisten, also sein direktes Verhältnis zur Umwelt aus seiner Perspektive, wiedergegeben und so „in seinen audiovisuellen und narrativen Übersetzungen zugleich sensorisch wahrnehmbar“ (ebd.:134). So werden auch Töne und Bilder expressiv verwendet, um kausale, zeitliche und räumliche Eindeutigkeiten zu verfremden und somit die Standards eines kohärenten Realitätseindrucks zu manipulieren und auf diese Weise labile, subjektive Befindlichkeiten zu objektivieren (ebd.:35).

Noir im Computerspiel

Noir ist nicht gebunden an das Medium des Films oder gar ein spezielles Genre, sondern laut dem Film- und Literaturwissenschaftler James Naremore vielmehr eine „loosely related collection of perversely mysterious motifs or scenarios that circulate through all the information technologies“ (1998:255). Er macht ebenfalls darauf aufmerksam, dass viele der essenziellen Noir-Motive – nur verändert durch subtile Transformationen – in Form von Zitaten, Imitationen oder Parodien in zeitgenössische Filme Einzug erhalten, denen es nicht darum geht, einen toten Stil lächerlich zu machen, sondern Kapital aus dem Gebrauch populärer Motive zu schlagen (ebd.:196f.). Bei der *remediation* von Noir-Filmen im Medium Computerspiel treten zwar einige Grenzen auf, dafür bietet das Medium Computerspiel auch Möglichkeiten, über die das Medium Film nicht verfügt. Interaktive

Rückblenden bringen verschiedene Probleme mit sich: Das klassische Zeitmaschinen-Problem zu lösen, dürfte schwer sein. Wie Juul (2004) treffend feststellt, ist die zeitliche Organisation der erzählten Geschichte in Computerspielen aus diversen Gründen fast immer linear. *Flash forwards* sind problematisch, da sie bedeuten, dass die Aktionen des Spielers irrelevant sind und keinen Einfluss haben. Rückblenden dagegen bringen das klassische Zeitmaschinen-Problem mit sich: die Aktionen des Spielers in der Vergangenheit könnten die Gegenwart unmöglich werden lassen. Diesem Problem unterliegt auch MAX PAYNE (2001): Was passiert, wenn der Spieler Max Payne in der Vergangenheit sterben lässt? (Das Spiel löst dieses Problem nur unbefriedigend, indem es dem Spieler die Möglichkeit bietet, den letzten Speicherstand zu laden.) Die Entwickler des Spiels PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME (2003) waren sich des Problems offensichtlich bewusst: Die Handlung des Spiels wird ebenfalls in einer Rückblende erzählt. Stirbt der Protagonist allerdings und der Spieler muss einen früheren Spielstand laden, hört man die Stimme des Erzählers „Wait, that’s not what happened“ und nach dem Laden „Now, where was I?“ sagen. Ob im Laufe der Zeit jemand eine bessere Lösung finden wird, bleibt abzuwarten.

Durch Verwendung der *Mise-en-scène* auf visueller Ebene ein Gefühl von *Noir-ness* zu erzeugen, ist bei Gebrauch einer Third-Person-Kamera, wie sie z. B. vom Spiel MAX PAYNE eingesetzt wird, erschwert (Davis 2002:72). In Third-Person-Spielen ist die Kamera meist hinter der Spielfigur positioniert, folgt dieser und ermöglicht ein relativ großes Sichtfeld. Der Spieler hat folglich einen hohen Grad an Kontrolle über die Kamera. Daraus resultiert – im Gegensatz zu Spielen mit starren Kamera-Einstellungen wie GRIM FANDANGO (1998) beispielsweise – dass der Spieler die Einstellungen der Kamera bestimmt und somit Kontrolle darüber hat, welche Details der *Mise-en-scène* von der Kamera erfasst werden. Der Designer kann sich folglich nicht länger darauf verlassen, dass jeder von ihm platzierte

visuelle Hinweisreiz auch tatsächlich wahrgenommen wird. Im Gegensatz dazu ermöglichen Spiele, welche sich starrer Kamera-Einstellungen bedienen, auf Details besser zu achten als bei einer beweglichen „Kamera.“ Ein Beispiel hierfür ist GRIM FANDANGO, welches über ca. 250 verschiedene starre Kamera-Einstellungen verfügt. Die starren Einstellungen werden vollständig von den Designern bestimmt. So können sie Licht, Schatten, Gegenstände, Personen und alles andere im Raum nach Belieben arrangieren. Daraus resultiert, dass viele Aspekte von „noir“ in GRIM FANDANGO über audiovisuelle Strategien, insbesondere die Mise-en-scène, umgesetzt werden (ebd.:25, 73).

Eine Ebene, die von vielen Spielen, die versuchen, eine Subjektivierung der Perspektive zu erzielen, lange Zeit nicht elaboriert ausgenutzt wurde, ist die Ebene der Mensch-Computer-Interaktion. So ist es durchaus denkbar, die Eingaben des Spielers je nach Art und Schwere der Verletzungen seiner Spielfigur (z. B. in einem Action-Spiel) anders, beispielsweise langsamer oder mit zeitlicher Verzögerung, auszuführen. Dies ist eine Möglichkeit, die das Medium Film nicht bietet, bislang aber nur von wenigen Computerspielen ernsthaft genutzt wurde. Bereits 1997 konnte der Spieler im First-Person-Shooter REDNECK RAMPAGE (1997) seine Spielfigur Alkohol trinken lassen, was zur Folge hatte, dass nicht nur die Optik verschwamm, sondern die Spielfigur auch nur noch leicht zeitverzögert und anders als nüchtern auf Eingaben des Spielers reagierte: War der Protagonist betrunken, so waren die Funktionen der Tasten zur Steuerung untereinander vertauscht.

Zehn Jahre später wird diese Ebene im Computerspiel *CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE* (2007) ausgiebig benutzt: Blendgranaten erzeugen ein Fiepen auf den Ohren und lassen die Sicht in einem hellen Blitz verschwinden, der sich erst langsam auflöst. Nach einem Helikopter-Absturz sieht der Protagonist nur verschwommen, die Steuerung und Bewegung des Charakters sind langsam und träge. Das Spiel *CALL OF C'THULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH*

(2006) treibt es schließlich auf die Spitze: ein Interface mit Anzeigen gibt es nicht mehr, stattdessen wird der Gesundheitszustand des Protagonisten durch den zu hörenden Herzschlag und die Atmung dargestellt. Die Sicht wird mit schwindender Gesundheit verschwommener und farbloser, mit einem verletzten Bein humpelt die Spielfigur und mit einem verletzten Arm wird das Zielen mit Waffen erschwert. Zusätzlich wurde ein System für geistige Gesundheit eingebaut: Je furchteinflößender die Erlebnisse des Spielercharakters sind, desto stärker nimmt die geistige Gesundheit ab, was schließlich zu auditiven und visuellen Halluzinationen, bis zum Hören von Stimmen, führen kann. Es ist folglich davon auszugehen, dass zukünftig die Objektivierung der subjektivistischen „Atmosphäre existentieller Angst und Bedrohung“ (Röwekamp 2003:201) auf das Interface ausgeweitet wird und auch auf die Ebene der Mensch-Computer-Interaktion.

So prognostiziert Witzmann (2007:112), dass gestenbasierte Controller zukünftige Spiele um eine zusätzliche Interaktionsmöglichkeit erweitern werden. Als Beispiel für ein Spiel mit Maus-Gesten führt er BLACK & WHITE (2001) an, in welchem der Spieler in die Rolle eines Gottes schlüpft und Wunder wirken kann durch spezielle Mausgesten: „Zum Beispiel zeichnet der Spieler eine Spirale gegen den Uhrzeigersinn in die Landschaft, gefolgt von einem ‚W‘ um ein ‚Wasser-Wunder‘ zu erzeugen“ (ebd.:71). Noch elaborierter arbeitet das Spiel FAHRENHEIT (2005) mit dem Controller: Witzmann illustriert an diesem Spiel, dass das Eingabegerät des Spielers nicht nur ein Werkzeug sein kann, um „Objekte auf dem Bildschirm zu bewegen,“ sondern zur Immersion und emotionalen Beteiligung beitragen kann:

Ein Beispiel dafür ist die Klaustrophobie des Spielcharakters Carla. In einer Szene befindet sie sich in einem Aktenkeller der Polizeistation. Mit den Schultertasten des Controllers muss der Spieler versuchen, die Atmung von Carla ruhig zu halten, damit sie nicht

in Panik gerät. Währenddessen muss er in dem Keller nach den richtigen Akten suchen. Durch diese stete physische Beschäftigung wird der Spieler einem ähnlichen Stress ausgesetzt, wie ihn auch die Spielfigur empfindet. Wie auch die Figur muss der Spieler diesen Stress bewältigen, während er der eigentlichen Aufgabe nachgeht. Dies ist ein sehr gutes Mittel, um den Spieler noch tiefer in das Spiel eintauchen zu lassen (ebd.:72).

Fazit

Wie dargestellt wurde, verfolgen Noir-Filme und -Spiele die Strategie den durch Hollywood sozialisierten Zuschauer zu desorientieren und entfremden. In MAX PAYNE beispielsweise gelingt dies primär durch das Setting des Spiels in einem nicht wiederzuerkennenden New York und in GRIM FANDANGO durch den visuellen Stil und eine lückenhafte Erzählung, die vieles offen lässt (Davis 2002:55). Noir-Spiele können den Spieler noch stärker entfremden als Filme, nämlich nicht nur durch die Narration und die audiovisuelle Darstellung der diegetischen Welt, sondern auch auf der Ebene der Mensch-Computer-Interaktion, verbunden mit einem Brechen der Immersion und dem Eingeständnis, ein Spiel zu sein. Gerade MAX PAYNE mit seinen Verweisen auf bekannte Noir-Filme gibt offen zu, ein Spiel zu sein. Dies hat den interessanten Effekt, dass die Spiele einerseits versuchen, den Spieler immersiv einzubinden in die diegetische Welt, auf der anderen Seite versuchen ihn genau von dieser auch wegzustoßen: Entweder schafft der Spieler es nicht, die verfremdenden Elemente zu überwinden und bleibt der Spielwelt innerlich fern, oder er wird immersiv eingebunden, kann die Lücken zwischen Bekanntem und Unbekanntem füllen und beteiligt sich so aktiv an der Konstruktion der Illusion des Spiels (ebd.:58).

Abschließend lässt sich sagen, dass das unklare Verhältnis und die definitorischen Mängel der Begriffe Flow/Immersion/Telepräsenz (Breuer 2009:205-208), in diese Reihe lässt sich wohl auch der

Begriff des Interfaces einreihen, die ästhetische Analyse des nach Røwekamp konzeptionierten Begriffes der Subjektivierung erschweren. Für eine genauere Betrachtung ist es nötig, sich detaillierter als hier geschehen mit dem Verhältnis von Immersion, Interface und Subjektivierung auseinanderzusetzen.

Dieser Beitrag basiert auf dem Aufsatz „Game Noir — Subjektivierung auf allen Ebenen“, erschienen in: *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*, hg. von Michael Mosel, Boizenburg: vwh, 85-135.

Referenzen

Chartier, Jean-Pierre (1997): „Auch die Amerikaner machen Films ‚noirs‘“, übers. von P. Metelko, in: *Schatten — Exil. Europäische Emigranten im Film noir*, hg. von C. Cargnelli/M. Omasta, Wien: PVS, 15-17 [1946].

Davis, Galen (2002): „Game Noir. The Construction of Virtual Subjectivity in Computer Gaming“, Honors Essay in *Interdisciplinary Studies in Humanities*, Stanford University.

Juul, Jesper (2004): „Introduction to Game Time/Time to play. An Examination of Game Temporality“, in: *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, hg. von N. Wardrip-Fruin und P. Harrigan, Cambridge/London: MIT, 131-142.

Kerr, Paul (1996): „Out of What Past? Notes on the B Film Noir“, in: *Film Noir Reader*, hg. von A. Silver/J. Ursini, New York: Limelight, 107-127 [1979].

Mosel, Michael (2009): „Das Computerspiel Dispositiv. Analyse der ideologischen Effekte beim Computerspielen“, in: *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*, hg. von M. Mosel, Boizenburg: vwh, 153-179.

Naremore, James (1998): *More Than Night. Film Noir in its Contexts*. Berkeley, Los Angeles, London: California UP.

Porfirio, Robert G. (1976): „No Way Out. Existential Motifs in the Film Noir“, in: *Sight and Sound* 45/4, 212-217.

Röwekamp, Burkhard (2003): *Vom film noir zur méthode noire. Die Evolution filmischer Schwarzmalerei*, Marburg: Schüren.

Schrader, Paul (1972): „Notes on Film Noir“, in: *Film Comment* 8/1, 8-13.

Vernet, Marc (1993): „Film Noir on the Edge of Doom“, in: *Shades of Film Noir. A Reader*, hg. von J. Copjec, London, New York: Verso, 1-31.

Werner, Paul (2000): *Film noir und Neo-Noir*, München: Vertigo.

Witzmann, Hannes (2007): *Game Controller. Vom Paddle zur gestenbasierten Steuerung*, Boizenburg: vwh.

BLACK & WHITE (2001), Electronic Arts, PC.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE (2007), Activision, PC.

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH (2006), Ubisoft, PC.

FAHRENHEIT (2005), Atari, PC.

GRIM FANDANGO (1998), LucasArts, PC.

MAX PAYNE (2001), Gathering of Developers, PC.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME (2003), Ubisoft, PC.

REDNECK RAMPAGE (1997), Interplay, PC.

Biographie



Michael Mosel, cand. phil.

Institut für Medienwissenschaft, Philipps-Universität Marburg.

Forschung:

Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen.

Publikation:

– *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen* (Hg.), Boizenburg 2009.

www.experimentelles.org

mike@experimentelles.org