universität wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Multimediale Inszenierung -
Digitales Spiel und Kinofilm im Focus polymedialer Darstellung“

Verfasser

Lukas Höllebauer

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:	A 317
Studienrichtung lt. Studienblatt:	Theater-, Film- und Medienwissenschaft
Betreuerin ODER Betreuer:	Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung 1

1.1 Persönlicher Zugang 1

1.2 Forschender Zugang: 3

1.3 Computerspiel und Film im Vergleich 8

2 Grundlegende Begriffe und Theorien 13

2.1 Inszenierung 13

2.2 Intermedialität, Transmedialität und Multimedialität 18

2.3 Remediation 23

2.4 Immersion und Involvierung 26

2.5 Narratologie und Ludologie 29

2.6 Interaktivität und Ergodik: 32

3 Zusammenfassung der theoretischen Grundlagen 34

3.1 Multimediale Inszenierung 36

3.1.1 Interne Formen 39

3.1.2 Externe Formen 41

3.1.3 Audiovisuell-stilistische Formen 43

3.1.4 Thematische-inhaltliche Formen 44

4 Beispiele 45

4.1 „THE LAST OF US“ 46

4.2 „MASS EFFECT“ 55

4.3 „BACK TO THE FUTURE: THE GAME” 60

4.4 „WRECK-IT RALPH“ 63

4.5 „EDGE OF TOMORROW” 66

4.6 „STAR WARS“ 69

5 Grundlagen zur Entstehung von multimediale Inszenierung 72

5.1 Technologische Möglichkeit: 73

5.2 Gesellschaftliche Anerkennung: 73
5.3 Ökonomischer Faktor: 76
6 Zusammenfassung 77
7 Quellenangabe: 83

1 Einleitung

1.1 Persönlicher Zugang

Mein Interesse an Computerspielen besteht schon fast solange ich mich zurück erinnern kann. Ich bin, so wie viele andere Männer und Frauen meiner Generation auch, mit diesem virtuellen Unterhaltungsmedium aufgewachsen. Und wie viele andere habe auch ich dieses Hobby schon in jungen Jahren über einen meiner damaligen Freunde kennen gelernt. Ich weiß nicht mehr genau in welchem Jahr exakt ich das erste Mal mit diesem Medium in Berührung kam, es muss so Mitte der 90er Jahre gewesen sein, ich kann mich aber noch sehr gut daran erinnern, dass wir alle gemeinsam, mein Schulkollegen und ich, die gleiche Faszination dafür teilten. Wir versammelten uns alle nach der Schule, sobald irgendeiner von uns ein neues Spiel sein Eigentum nennen durfte, um uns gemeinsam in ein virtuelles Abenteuer zu stürzen und wenn dies mal nicht möglich war redeten wir darüber was für Heldentaten wir nicht vollbracht hatten, wie sich die Geschichte wohl weiterentwickeln würde und welche Monster wir nicht noch zu bekämpfen hätten. Das war damals, als wir vor dem Fernsehbildschirm saßen - denn wir spielten hauptsächlich auf sogenannten Spielkonsolen wie dem SNES (Super Nintendo Entertainment System) oder später mit dem Nintendo 64 - eine lustige und aufregende Zeit und diese Faszination, die mich zu dieser Zeit umfing, ließ mich nie mehr wirklich los.

So habe ich mich im Lauf der Zeit mit einer Vielzahl verschiedenster Computerspiele beschäftigt und viel über sie und ihre Eigenheiten gelernt und bin auch heute noch begeisterter Videospieler.

Und genau aus diesem Grund komme ich immer öfter nicht umhin mir zu denken, wenn ich heute meinen Computer starte und das Internet betrete, ein Kino besuche oder einfach nur durch eine Einkaufstraße spaziere, dass nicht nur meine Schulkollegen und ich der Faszination dieses Mediums erlegen sind. Überall sind Zeichen zu erkennen, dass das Videospiel eine immer größere Anzahl an Personen anspricht. Werbungen für ein neues Spiel lassen sich auf großen Anzeigetafeln allerorts erblicken oder Personen zücken ihr Handy sobald sie die

U-Bahn betreten, um während der Fahrt das nächste Level in ihrem Mobile-Game zu erreichen. Kurzum, die Menge an Leuten die noch nie ein Computerspiel gespielt haben, geschweige denn nichts von seiner Existenz wissen, reduziert sich weiter und weiter, auf einen immer kleiner werdenden Kreis. Das Computerspiel entwickelt sich zunehmend zu einem Medium, das Massen fängt, bewegt und beeinflusst und das auch über andere Medien hinweg.

In diesem Zusammenhang ähnelt es dem Film, nicht nur aufgrund der Art und Weise seiner Kompetenz Menschen in seinen Bann zu ziehen, sondern ebenso in den Fähigkeiten, die es dazu verwendet. Beide sind Medien, die hauptsächlich durch ihre Audiovisualität definiert werden können. Und beide verlassen sich, in unserer digitalen Gesellschaft auch immer mehr auf eben diese.

Aus diesem Grund, so ist mir aufgefallen, benutzen beide Medien immer häufiger spezifische Eigenheiten des jeweils anderen Mediums, um die jeweils eigenen Effekte bedeutend zu verstärken und ihre Fähigkeiten zu erweitern. Das Kino spiegelt diesen zunehmend häufiger in Erscheinung tretenden Trend immer deutlicher, in dem es immer offensichtlicher die verschiedensten Referenzen und Bezüge in den unterschiedlichsten Arten und Weisen in Richtung Computerspiel bringt. Vor allem Letzteres überrascht mich immer wieder, denn nicht nur die Häufigkeit solcher Überschneidungen mehrt sich, sondern auch deren Qualität und Intensität. So sind bestimmte Eigenheiten, die man vielleicht zunächst dem Computerspiel zuschreiben möchte, schon längst tiefer im Gebiet der Kinematographie verwurzelt, als man vielleicht zunächst annehmen mag.

Umgekehrt hingegen ist dieses Adaptieren von filmischen Inszenierungsmitteln schon längst nichts Neues mehr. Games, wie sie umgangssprachlich gern genannt werden, adaptieren schon seit etwa 3 Jahrzehnten, verschiedenste cineastische Darstellungsformen und das zunehmend mit Erfolg und steigender Qualität. Aktuell gibt es daher nicht nur Hollywood-Blockbusterfilme, sondern auch Blockbusterspiele, mit namhaften Schauspielern in den Hauptrollen und tiefgreifenden und bewegenden Narrationen, die die User schon lange nicht mehr unberührt lassen.

Das zeigt für mich, dass der Film und das Videospiel immer mehr in einem Austauschprozess verhaftet sind und die Tendenz beide ähnlicher zu machen ist steigend. Durch diesen Austausch entstehen neue, bislang so noch nicht da gewesene Möglichkeiten zu Inszenierungsformen. Aber diese Formen der

audiovisuellen Darstellung beschränken sich nicht nur auf die beiden Medien. Immer häufiger nimmt die intermediale Inszenierung, zwischen Film und Computerspiel auch auf andere Medien Bezug und beeinflusst diese, gewollt oder ungewollt. Es entsteht so ein Netz aus multimedialen Wechselwirkungen, ausgehend einer audiovisuellen Darstellung, sowohl durch Kino, als auch Game.
Eben diese Wechselwirkung zu betrachten, war für mich daher ein Thema, das ich nur allzu gerne zu dem meiner Diplomarbeit gemacht habe. Aufgrund sowohl meiner schon beschrieben Faszination für Computerspiel als auch meiner Freude am Film, und dem Interesse daran was beide in unserer westlich geprägten Kultur gemeinsam haben und nicht noch alles zustande bringen könnten.

1.2 Forschender Zugang

Als das Computerspiel, vor mittlerweile über 40 Jahren seinen Anfang nahm, hätten sich die Urväter der digitalen Unterhaltung, wie beispielsweise der Physiker William Higinbotham oder der MIT Computerspezialist Steve Russell, wahrscheinlich kaum träumen lassen welche Ausmaße ihre Entwicklung, sprich das Videospielen, später einmal annehmen würde. Mit ersten Experimenten wie „SPACEWAR!“ oder „PONG“, die damals nicht mehr waren als bloße, sich bewegende, Pixel und Punkte auf einem Bildschirm und sich zunächst nur von zwei Spielern richtig bedienen ließen, da die Rechenleistung der damaligen Computer noch zu gering war, um einen virtuellen Gegenspieler zu simulieren, legte man ein Fundament, das als Nährboden für unzählige weitere Ideen, Konzepte und Inspirationen diente. Durch seine speziellen Eigenheiten und die Faszination, die es auf so viele Leute ausübte, und noch immer tut, entwickelte sich das Computerspiel schnell, über Spiele wie „PAC-MAN“, „SUPER MARIO BROS.“ und „HALF LIFE“, die auch über ihren Rezipientenkreis hinaus Berühmtheit erlangten, immer weiter und wandelte sich im Lauf der Zeit bis heute, von einem kleinen Forschungsprojekt, um die Fähigkeiten damaliger Computer aus zu testen, zu einem der Unterhaltungsmedien der westlich geprägten

Gesellschaft, das ein beachtliches Maß an wirtschaftlichem Erfolg, Ideenreichtum und Reputation vorzuweisen hat.[1]

Heute steht das Computerspiel ohne Zweifel auf einem noch nie dagewesen Hochpunkt, was nicht zuletzt auch mit der immensen Entwicklung des Mediums in den letzten Jahren zusammenhängt. Aktuell sind es bildgewaltige „Ego-Shooter", dramatische Abenteuer-Games und lustig, liebevoll gestaltete „Jump'n'runs", die die Fans in ihren Bann ziehen und nicht mehr die kahlen und extrem limitierten Pixelhaufen ihrer Anfangszeit. Die Darstellung dieser Games hat dabei ein hohes Maß an cineastischer Qualität, die sich schon lange nicht mehr hinter den Kinoproduktionen zu verstecken braucht, vielleicht diese ganz im Gegenteil sogar bereits überragt.

Umgekehrt hat aber auch die Filmbrache nicht geschlafen. Der Erfolg und die Größe der Videospiele aktuell lässt auch namhafte Filmregisseure und –produzenten aufhorchen und drängt sie dazu das derzeitige Konzept von Blockbusterfilmen und High-Budget-Produktionen neu zu überdenken. So hat mittlerweile auch Hollywood, sowie die Filmbranche an sich, schon erkannt, dass in Computerspielen auch, sozusagen rückwirkend, für die Leinwand Möglichkeiten stecken, die helfen könnten das Medium Film voran zu bringen. Aus diesem Grund werden in den letzten paar Jahren immer häufiger Filme veröffentlicht, die die Thematiken und Inhalte von Videospielen, direkt oder indirekt, aufgreifen. Strukturen, die so bisher nur in den digitalen Spielen zu entdecken waren, werden geschickt in den Film eingebaut und diverse visuelle Mittel werden herangezogen um gewisse Computerspielästhetiken hervor zu rufen, etc. Und dabei ist hier wiederum nicht nur dir Rede von so offensichtlichen Beispielen wie digitaler Animation, die von ihrem Ursprung näher mit dem Computerspiel verwandt ist als dem Film, oder kleineren inhaltlichen Anspielungen, wie das Erscheinen eines Lebensbalken oder einer Punkteanzeige auf der Leinwand, sondern von klaren

[1] Für einen umfassend Blick über die Geschichte der Videospiele gibt es viele Werke, wie beispielsweise: „The Ultimate History of Video Games: *from Pong to Pokemon and beyond: The story behind the craze that touched our lives and changed the world"* von Steve l. Kent. Für einen kurzen Überblick reicht aber auch die Zeitlinie der Webseite des *„National Museum of Play"* (http://www.museumofplay.org/icheg-game-history/timeline/).

Videospiel ähnlichen Strukturen und Ästhetiken, die manchmal mehr offensichtlich, manchmal weniger ihr Ursprungsmedium adressieren. Man mag nur an Hollywoodblockbuster wie Christopher Nolans Science-Fiction Thriller „INCEPTION“ denken, der mit seinen Traumebenen stark an ein levelartiges Modell erinnert, oder an „EDGE OF TOMORROW“, mit Hollywoodstar Tom Cruise in der Hauptrolle, der schon mit seinem Werbeslogan „Live. Die. Repeat.“ offensichtlich mit dem Prinzip des *Restarts*, des Neustartens von einem zuvor gespeicherten Punktes in einem Computerspiel, hantiert. Der Medienwissenschaftler Martin Boldt formuliert dieses mediale Phänomen sehr treffend:

> „Filmemacher imitieren plötzlich Spielelemente, während anders herum, quasi im Tausch dafür auch Spieldesigner immer häufiger erprobte Gestaltungsmittel des Kinos in ihre Arbeiten einfließen lassen. Dabei kommt es zur Annäherung und noch viel interessanter: zur medialen Weiterentwicklung.“[2]

Es wäre daher wohl nicht richtig zu behaupten, dass es sich bei Kino und Computerspiel um Gegenspieler handelt, die sich eventuell in Zukunft um ihr Vorrecht als Unterhaltungsmedium duellieren. Der Vergleich sie seien Konkurrenten hinkt, ähnlich wie die Darstellung des Films und des Theaters als Rivalen. Beides sind, auch wenn sie zumindest ähnliche Unterhaltungsmedien darstellen, Medien, die auf ihre ganze eigene und spezifische Weise funktionieren. Natürlich gibt es gewisse Befürchtungen und Spannungen zwischen beiden, hingehend zu einem aufkommenden Kampf zweier Mediengiganten, allerdings ist wohl eher das Gegenteil der Fall, wie auch Boldt in seiner Aussage andeutet. Die Existenz des jeweils anderen ist wohl eher sogar ein Vorteil für beide. Wie schon erwähnt, können sowohl Kino, als auch Videospiel, durch die bezeichneten Austauschprozesse ihrer Errungenschaften tatsächlich mehr für sich heraus holen und sich weiterentwickeln, als dass sie sich gegenseitig schaden. Deswegen sind die von beiden Medien übernommenen und getauschten Darstellungsweisen und Inhalte auch eher als positives Konzept des medienübergreifenden Transfers zu

[2] Boldt, Martin; Entertainment-Hybride S.3

betrachten, durch die es auch zu einer natürlichen Annäherung zwischen Film und Videospiel kommt.

Dass sich Computerspiele und Filme durch solche Austauschprozesse nicht nur einander annähern, sondern auch immer ähnlicher werden ist hier der nächste logische Gedankenschritt. Bisweilen kann dies in Extremfällen sogar dazu führen, dass sie teilweise am Bildschirm kaum voneinander zu trennen sind. Nicht nur durch ihre wachsend optische Ähnlichkeit, sondern auch aufgrund der Art ihrer behandelten Thematiken.

Der Fakt, dass Videospiele sich aktuell immer mehr an filmische Darstellungsweisen angleichen und umgekehrt, stellt also keine Tatsache mehr dar, die nur als Nischenerscheinung oder Sparte abgetan werden kann. Immer größer und häufiger werden solche Konvergenzen in der aktuellen Medienlandschaft.

Aber damit nicht genug. Der Film und das Computerspiel stellen momentan zwei der wichtigsten audiovisuellen Unterhaltungsmittel unserer westlich geprägten Gesellschaft dar. Durch ihre Interaktion werden aber auch andere Medien der Unterhaltung beeinflusst und das nicht selten. Bücher erscheinen um eine durch Kino und Game definierte Geschichte zu vertiefen, oder Merchandise wird produziert um die Sammellust der Rezipienten zu befriedigen, um hier nur zwei Beispiele zu nennen. Ein Stoff wird immer häufiger über immer mehr Medien ausgebreitet. Es entsteht ein Netz multimedialer Inszenierung, das im Mittelpunkt die audiovisuelle Darstellung, die durch Film und Computerspiel geprägt wird, hat.

Im Rahmen dieser Arbeit sollen nun eben solche medienübergreifenden Austauschprozesse, die zwischen Filmindustrie und Gaming-Branche ihren Ausgang nehmen, genauer betrachtet werden. Das heißt, dass vor allem die Inszenierung beider Medien, im jeweiligen anderen, oder durch die neu gewonnenen Möglichkeiten dieses Austausches, genauer betrachtet und analysiert wird. Diese werden dann in Zusammenhang mit den weiteren beeinflussten Medien gestellt.

Das bringt auch die grundlegende Forschungsfrage dieser Arbeit zum Vorschein, die wie folgt lautet:

- Inwieweit beeinflusst die Interaktion zwischen aktuellen Filmen und Computerspielen deren Inszenierungsformen und inwieweit hat diese Einfluss auf Drittmedien?

Im Focus dieser Arbeit steht daher nicht nun die Analyse aktueller Darstellungsweisen, die so auch im Kino sowie im Videospiel gebraucht werden, sondern auch deren Zusammenhang mit weiteren Medien. Es soll untersucht werden welche Inszenierungsformen heute in beiden Medien in Erscheinung treten und dort gebräuchlich sind und welche Folgen dieser Austausch auf beide, sowie die beeinflussten Medien, hat. Diese sollen im Rahmen dieser Arbeit formuliert werden und im Folgenden anhand aktueller Beispiele genauer ausgeführt werden, um ein Bild solcher multimedialer Austauschprozesse zu zeichnen. Im Bereich dieser Forschung treten dabei noch sekundäre Forschungsfragen auf, die helfen sollen diese Wechselwirkungen genauer zu bestimmen.

- Welchen Einfluss hat das auf beide Medien?

- Inwieweit wirkt sich das als Veränderung auf das jeweilige Medium aus?

- Inwieweit beeinflussen sich beide Medien sowohl innerhalb (z.B.: Inszenierung, Narration), als auch außerhalb (z.B.: Werbung, Literatur)?

- Inwieweit wirkt sich dies auch auf andere Medien aus?

- Weshalb kommt es zu solchen medienübergreifenden Inszenierungsformen?

Diese Forschungsfragen bestimmen also das Feld für diese Arbeit. Die Herangehensweise stellt sich wie folgt dar: Zunächst wird ein grundlegender Überblick aufgestellt, der kurz zeigen soll, wo das Videospiel und der Film heute stehen und wie sie miteinander korrelieren. Es soll hier sowohl die soziokulturelle, als auch die ökonomische Seite beleuchtet werden, die mit dem Forschungsgegenstand dieser Arbeit einhergehen.

Darauf folgt die theoretische Grundlage auf die sich die Analyse medienübergreifender Inszenierungsformen dieser Arbeit bezieht. In diesem Abschnitt werden die wichtigsten Begriffe definiert und erklärt, wie sie im Rahmen dieser Arbeit verstanden werden.
Im Anschluss daran sollen grundlegende Elemente der Art und Weise der Zusammenarbeit zwischen digitalem Spiel und cineastischem Leinwandwerk aufgestellt werden. Diese werden darauffolgend in möglichst aktuellen Beispielen exemplarisch behandelt. Dabei wird besonderer Wert auf die multimedialen Austauschprozesse gelegt, wobei im Vordergrund jedoch die Interaktion zwischen digitalem Spiel und cineastischer Leinwandproduktion steht. Eingeteilt wird hierbei in Medien inhärenten Formen der Inszenierung, sowie in Formen die sich außerhalb dieser eigentlichen Medien befinden.
Zum Abschluss soll noch ein Ausblick gegeben werden, der mithilfe der in dieser Arbeit erlangten Erkenntnisse, gewonnen worden ist.
Bevor nun der forschende Teil dieser Arbeit beginnt soll noch angemerkt werden, dass zum einen das Wort Computerspiel synonymisch mit dem des Wortes Videospiel erfolgt, auch wenn zwischen beiden ein gewisser Unterschied besteht. Sollte dieser Unterschied von Bedeutung werden, wird explizit darauf hingewiesen werden.
Zudem wird, wenn von „dem Spieler“, oder „dem Zuseher“, etc., gesprochen wird, auch immer die weibliche Form gemeint sein. Aus Gründen der Vereinfachung und um den Lesefluss der Leser nicht zu stören, wird hier nur die männliche Variante benutzt werden.

1.3 Computerspiel und Film im Vergleich

In den einführenden Worten dieser Arbeit war bereits die Rede der Größe und Bedeutung des Videospiels und dessen medialen Einfluss. In diesem Abschnitt soll nun kurz anhand von einigen aktuellen Beispielen beschrieben werden, worauf sich diese Aussagen beziehen, um zu erklären auf welcher Basis gearbeitet wird, wenn es um die Betrachtung und die Analyse medienübergreifender Formen der Inszenierung zwischen Kino und Game geht.

Es wird besonderes Augenmerk darauf gelegt werden, wo das Videospiel heute steht und weshalb auch der Vergleich mit einem älteren bzw. etablierten Medium, wie dem Kino, gerechtfertigt wird.

Facetten des Videospiels

Betritt man heute ein Fachgeschäft für elektronische Medien und lässt seinen Blick über die Filmabteilung schweifen, kann nur mit einigem Aufwand bestimmt werden wie viele Titel mittlerweile die Regale zieren. Meist handelt es sich dabei um mehrere Abteilungen, die über die verschiedensten, in Reihen aufgestapelten, DVDs und Blue-Rays verfügen, die wiederum eingeordnet in dutzenden unterschiedlichen Genres in ihren Fächern stehen. Ganz ähnlich sieht es auch in der Abteilung Videospiel aus. Nach eben selbigem Schema, stehen nun auch Computerspiele im Laden, in ihren Abteilungen, eingeordnet in ihren Regalen. Selbst die äußere Ähnlichkeit, der zum Verkauf bereit stehenden Kopien, die ebenso entweder auf DVD und Blue-Ray erhältlich sind und gewöhnlicher Weise in typischen, dazugehörigen Hüllen aufbewahrt werden, ist gegeben. Schon allein durch diese Äußerlichkeit wird dem Videospiel eine gewisse Analogie und ein Bezug zum Film zugeschrieben.

Aber damit nicht genug. Auch die Einteilung der verschiedenen Games in unterschiedliche Typen ist leicht anhand eines Besuches im Geschäft zu entdecken. Sie werden genauso in die verschiedensten Genres und Subgenres eingeteilt, um sie einerseits zu kategorisieren sowie andererseits um ihre Art, Beschaffenheit und Funktionsweise schnell und deutlich klar zu machen. Wer von einem „Ego-Shooter“ oder einem „Strategiespiel“ hört, weiß meist sofort und ohne weitere Erklärung, genauso wie bei Filmgenres, wie „Action“ oder „Komödie“, was damit gemeint ist und worauf er oder sie sich einlässt.[3] Und falls doch ein gewisses Vorwissen nicht gegeben ist, lässt sich durch besagte Unterteilungen leicht herausfinden, um welche Art von Spiel es sich hier handelt.

Es gibt also mittlerweile ein beinahe ebenso unüberschaubares Sammelsurium der verschiedensten Computergames auf dem Markt. Hat man noch vor 30 Jahren eine relativ überschaubare Menge an Spielen gehabt, so ist diese heute nicht

[3] Der Begriff des „Ego-Shooters“ ist beispielsweise, genau wie das „Googeln“ oder „E-mailen“ eine Bezeichnungen, die in unserem kulturellen Sprachgebrauch heutzutage eingebunden ist und sogar im Duden einen Platz erhalten hat.

mehr zur Gänze zu erfassen und stellt eine unzählbare Masse an Produkten, Ideen und Entwicklungen der verschiedensten Qualitäten und Konzepten dar. Aber nicht nur die Menge an Videospielen, die bisweilen produziert wurden, deren Einteilung, Ordnung und Art des Vertriebs, sowie die Parallelen, die in ihrer physischen Ähnlichkeit liegen, ist mit dem Film vergleichbar, natürlich ist auch die Fangemeinde dieser Art medialer Unterhaltung dementsprechend groß. Zudem wächst sie auch stetig an.

Dabei handelt es sich nicht nur um Kinder und Jugendliche, so wie allgemein gerne angenommen wird, auch Erwachse greifen immer häufiger zu Tastatur und Gamepad um sich in virtuellen Welten zu bewegen. Laut einer aktuellen Studie des BIU (*Bundesverband Interaktiver Unterhaltungssoftware*) aus dem Jahr 2014 sind 34,2 Millionen Menschen in Deutschland, also beinahe die Hälfte aller deutschen Staatsbürger, Videospieler[4], wobei der Durchschnittsgamer kein 16 oder 17 jähriger Jugendlicher ist, wie man vielleicht annehmen möchte, sondern eine relativ gleichmäßige Verteilung auf alle Altersstufen vorherrscht[5]. Schaut man auf eine Statistik der ESRB[6] (*Entertainment Software Rating Board*), die USA betreffend, liegt der Anteil an Haushalten die Videospiele besitzen sogar bei 67%, wobei der Durchschnittsspieler 34 Jahre misst. Und nur um hier auch dem Klischee vor zu wirken, dass Computerspielen eine rein männliche Domäne darstellt, sei an dieser Stelle noch hinzugefügt, dass 40% aller Gamer Frauen sind.[7]

Durch einen so großen Anteil an videospielenden Individuen ist natürlich auch der Umsatz, den die interaktive Unterhaltungssoftware liefert, nur um hier auch Exempel von wirtschaftlicher Seite auf zu zeigen, durchaus zufriedenstellen. Laut des BIU sind schon alleine im Jahr 2013 bereits in der ersten Hälfte des Jahres 752 Millionen Euro von Spielern für Videogames ausgegeben worden, und das nur in Deutschland. Auf das ganze Jahr betrachtet waren es sogar 1,82 Milliarden Euro an Umsatz.[8]

Vergleicht man dies mit dem Film, dem im Jahr 2013 ein Umsatz von in etwa 960 Millionen Euro zugeschrieben wird, wird recht schnell klar, dass es sich hier um

[4] http://www.biu-online.de/de/fakten/reichweiten/spieler-in-deutschland.html (10.1.2015)
[5] http://www.biu-online.de/de/fakten/reichweiten/altersverteilung.html (10.1.2015)
[6] http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp (10.1.2015)
[7] Ebd.
[8] http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2013/die-deutsche-gamesbranche-2013.html (10.1.2015)

ein ernstes Geschäft handelt, das seine eigenen Größenordnungen geschaffen hat.[9]

Aber wie schon erwähnt werden Computerspiele nicht nur aus ökonomischer Sicht immer mehr in den Focus des öffentlichen Interesses gerückt. Auch auf popkultureller Ebene gewinnt es immer mehr an Einfluss. So werden jährlich riesengroße Spielemessen wie die E3 (*Electronic Entertainment Expo*) in den USA oder die Gamescom in Deutschland abgehalten, die als Medienspektakel aufgezogen sind und zu denen tausende von begeisterten Menschen strömen um die neusten, sowie kommenden Erscheinungen im Gaming Bereich mit eigenen Augen zu sehen und selbst auch zu testen. Dabei werden riesige Aufführungen inszeniert und aufwändige Bühnenshows auf die Beine gestellt, nur um der Welt (diese Shows stehen meist auch als Live-Stream zur Verfügung) die Spieleneuheiten exklusiv präsentieren zu können. Softwareentwickler und ihre Kreationen, also die neuen Videospiele, die zum Teil vor Ort von ihnen zu Demonstrationszwecken angespielt werden, werden im Rahmen dieser Auftritte von einem euphorischen Publikum in fast schon frenetischer Weise gefeiert.

Ähnlich verhält es sich mit den so bezeichneten „E-Sport“ Events, bei denen Spieler aus aller Welt zusammen kommen, um in ihren Lieblingspielen gegeneinander und vor Publikum anzutreten. Diese Turniere sind ebenso gut besucht und fulminant in Szene gesetzt, wie die bereits beschriebenen Spielemessen. So hatte die Weltmeisterschaft des Online-Games „League of Legends“ im Jahr 2014, nur um hier ein Beispiel zu nennen, laut einer Aussage des Spielentwicklers *Riot Games*, beispielsweise insgesamt 27 Millionen Zuseher weltweit zu verzeichnen, wobei 11,2 Millionen das Finale verfolgten. Besucherzahlen, die vor Ort im Rahmen des 15 tägigen Events, ermittelt wurden liegen laut offiziellen Angaben im Bereich von 288 Millionen Anwesenden.[10]

Man könnte die Liste an wirtschaftlichen Zahlen und anderswertigen Statistiken, sowie Events für und durch Computerspiele an dieser Stelle noch endlos fortsetzen, da dies aber nicht Ziel dieser Arbeit ist, und an dieser Stelle nur ein kleiner Einblick gegeben werden sollte, wird hier nur noch gesagt: Der Videospielmarkt und auch die Popularität von Games boomen und sind so groß wie nie zuvor.

---

[9] http://de.statista.com/statistik/daten/studie/2196/umfrage/kino---umsatz-in-deutschland-seit-2002 (10.1.2015)

[10] http://www.riotgames.com/articles/20141201/1628/worlds-2014-numbers (14.12. 2014)

Allerdings hat das Videospiel noch lange nicht seinen Hochpunkt erreicht. Dessen sind sich sowohl Spielemacher, als auch Spieler aus aller Welt sicher. Selbst Wissenschaftler, der eigens für Computerspiele ins Leben gerufen und sich primär mit digitalen Spielen beschäftigenden Fachdisziplin der „Games Studies“, zu den Leute wie Espen Arseth, Jesper Juul oder Britta Neitzel zählen, stimmen diesem Konsens zu und das nicht nur, weil sie an einen Zuwachs an ökonomischen oder popkulturellen Einfluss keinen Zweifel hegen. Die Funktionsweisen und Eigenheiten des Games, die es von anderen Medien abgrenzt und zu dem machen was es ist, bieten allerlei Raum für weitere Entwicklungen des digitalen Spielerlebnisses und bisher noch ungeahnte Möglichkeiten der interaktiven Unterhaltung.

Unter anderem auf derlei Gedanken stützt sich die Forschung innerhalb der „Game Studies“ und zeigt sich allgemein, trotz ihres noch relativ jungen Alters, im Vergleich zu anderen Disziplinen, als fruchtbare Wissenschaftsrichtung. Gerade weil das Computerspiel momentan von so vielen Seiten massive Zuwendung bekommt, sind die Forscher daran interessiert, möglichst genau die Spezifika des Games zu bestimmen und diese möglichst präzise zu untersuchen und zu definieren und vielleicht auch zu rechtfertigen. Vor allem im Zusammenspiel mit dem Film zeigen sich etliche Debatten die die verschiedensten Meinungen, Hoffnungen und Befürchtungen preisgeben und vertreten. Denn gerade im Zusammenspiel mit cineastischer Unterhaltung ist das Videospiel und seine Inszenierungsformen dabei sich zu entfalten und auch dem Film so auf eine neues Level zu verhelfen.

Wie auch immer vom Leser zum Thema Computerspiel gestanden werden mag, eines ist aber unter allen angeführten Beispiel und Statistiken definitiv klar und ersichtlich: Das Computerspiel stellt eine Erscheinung eines neuen Mediums dar, das als Stiftung einer Subkultur fungiert, die uns mittlerweile alle beeinflusst. Und das nicht nur durch das Gaming selbst, sondern auch durch den Einfluss, den es auf andere Medien ausübt. In diesem Bezug steht es bereits auf einer Stufe mit dem Medium des Films.

2 Grundlegende Begriffe und Theorien

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit den Begriffen, die für ein Verständnis dieser Arbeit als unerlässlich erachtet werden, denn sie bilden die Basis jedes weiteren Gedankenkonstrukts auf dem innerhalb dieser Arbeit aufgebaut wird. Zunächst wird der Terminus der Inszenierung näher beleuchtet um zu definieren wie dieser im Rahmen der vorliegend Arbeit verstanden und gebraucht wird. Daraufhin wird sich dem Begriff der Multimedialität zugewandt und der Bedeutung, die ihr zukommt und was sie ausmacht. Kapitel drei fokussiert sich auf den Begriff der Remediation, der als ein Grundgedanke dieser Arbeit nicht unerwähnt bleiben darf. Dieser beschäftigt sich mit grundlegenden Theorien des Austausches zwischen Medien.

Die Begriffe Immersion und Involvierung werden daraufhin genauer erläutert und in den Zusammenhang mit dem Thema dieser Arbeit gesetzt. In Kapitel fünf wird der Bereich, der Game-Studies näher beleuchtet, der die Unterschiede zwischen Narratologie und Ludologie aufzeigt, die gerade auch mit Inszenierung im Videospiel von Bedeutung sind. Zu guter Letzt wird noch der Terminus der Interaktivität beschrieben, der vor allem zwischen Film und Computerspiel eine große Rolle spielt.

Nach der Definition all dieser Termini folgt die Zeichnung des Modelles von Multimedialer Inszenierung, mit dem Zentrum der Bewegtbildmedien.

2.1 Inszenierung

Der Terminus der Inszenierung stellt sich als eine Bezeichnung dar, die auf eine sehr lange Tradition und bemerkenswerte Vergangenheit aufbaut. Er stammt ursprünglich nicht aus dem deutschen Sprachgebrauch. Der Begriff der Inszenierung leitet sich vom französischen Wort für Szene *„Scéne“* ab, das im 16. Jahrhundert erstmals so vorkam und welches wiederum auf das lateinische Wort *„scena/scaena“* zurück geht, dessen Bedeutung allgemein mit *„Schauplatz, Schaubühne“* ins Deutsche übersetzt wird. Das lateinische Substantiv hat seinen Ursprung wiederum im griechischen Wort *„skene“*, was so viel Bedeutet wie *„Zelt,*

Bühne, Hütte". Es gibt also eine relativ weit reichende etymologische Geschichte, die man bis zur griechischen Antike zurück verfolgen kann. Dies allein weist bereits auf seine Bedeutung innerhalb jeder Form von Darstellung hin.

Der Ausdruck Inszenierung an sich taucht allerdings so erst viel später und zwar im 19. Jahrhundert das erste Mal auf und wurde von dem deutschen Schriftsteller und Publizisten August Lewald geprägt. Seine ursprüngliche Bedeutung bezieht sich darauf ein literarisches Werk als dramatisches Stück auf die Bühne zu bringen, es eben in eine Szene zu formen. Schlägt man den Begriff im Lexikon nach wird er als „das Umsetzen des Geschriebenen (Textbuch, Drehbuch) in das zu spielende Bühnenwerk"[11] bezeichnet. Lewald selbst beschreibt ihn so: „'In die Szene setzen' heißt, ein dramatisches Werk vollständig zur Anschauung bringen, um durch äußere Mittel die Intention des Dichters zu ergänzen und die Wirkung des Dramas zu verstärken."[12]

Heute gilt der Begriff als allgemein bekannt und in den Sprachgebrauch eingebunden. Er bedeutet laut dem Duden noch immer ähnliches, wurde aber im Lauf der Zeit von der Bühne auch auf andere Medien ausgedehnt: „(ein Stück beim Theater, Fernsehen, einen Film) vorbereiten, bearbeiten, einstudieren, künstlerisch gestalten"[13], wie ihn der Duden beschreibt.

Der Terminus Inszenierung hat sich also somit im Laufe der Zeit, von seinem ersten Auftauchen bis heute, von einem sehr spezifischen der Theaterbühne, auf einen eher breit gefassten Begriff ausgedehnt, der allgemein als Bezeichnung für eine konstruierte Form der Darstellung, ein Art der Erschaffung einer gewollten Illusion und das Umsetzen eines Werkes von einem Medium zu einem anderen, steht. Nicht nur auf der Bühne wird heute inszeniert, sondern auch im Fernsehen, Hörspiel, Film und sogar im Zusammenhang mit dem Computerspiel ist dieser Ausdruck immer öfters vorzufinden.

Die deutsche Theaterwissenschaftlerin Erika Fischer-Lichte zieht den Bogen aber noch weiter und beschreibt diesen Vorgang, neben seiner bereits beschrieben ästhetischen Komponenten, die sich lediglich in Unterhaltungsmedien abspielen, auch als einen anthropologischen. Sie geht davon aus, dass der menschlichen Natur das Schauspiel inhärent sei, denn der Mensch inszeniert sich stets selbst. Er oder Sie ist immer Akteur, je nachdem wem gegenüber oder in welcher

[11] Bertelsman Lexikon, Band 7; S. 191
[12] Zitiert in: Fischer-Lichte, Erika; Inszenierung von Authentizität S. 12
[13] Duden Fremdwörterlexikon; S. 464

Situation sich befunden wird, ändert sich seine oder ihre Rolle. Dabei kann Er oder Sie sich nicht nicht inszenieren, denn „Der Mensch muß [sic!] sich inszenieren um in Erscheinung treten zu können.“[14]

So ähnlich verhält sich Inszenierung nun aber auch innerhalb medialer Erscheinungsformen. Denn nicht nur der Mensch ist dem Prinzip der Inszenierung unterworfen, auch und vor allem Unterhaltungsmedien sind immer inszeniert. Es gibt weder ein Bühnenstück, noch ein cineastisches Werk, das nicht nicht inszeniert ist, denn eben dies ist Teil seiner Art und Beschaffenheit. Nicht umsonst wird Inszenierung nicht selten als Synonym für Theateraufführungen oder Filmvorstellungen genutzt.

In Betrachtung beider angeführten Teilaspekte, dem ästhetischen der Unterhaltungsmedien und dem anthropologischen der Selbstdarstellung, sieht Fischer-Lichte in der Inszenierung mehr als nur das bloße „auf die Bühne bringen“ eines dramatischen Stücks, sowie die bloße Art des Darstellens und beschreibt den Terminus folgendermaßen:

> „Als ästhetische und zugleich anthropologische Kategorie zielt der Begriff [der Inszenierung] auf schöpferische Prozesse, in denen etwas entworfen und zur Erscheinung gebracht wird – auf Prozesse, welchen spezifischer Weise Imaginäres, Fiktives, und Reales (Empirisches) zueinander in Beziehung setzten.“[15]

Demnach ist Inszenierung, weit mehr als nur das Transportieren eines Inhaltes in ein anderes Medium. Es ist eher ein Umstrukturieren, ein Neuerschaffen und Formen eines Gegenstandes, der, durch kreatives Schaffen, so mit einem frischen Gesicht versehen wird, mit dem es sich sowohl nach außen hin präsentiert, als auch in sich selbst (neu) definiert. Durch die Inszenierung eines (fiktiven) Stoffes, für ein Unterhaltungsmedium wird dieser mit dem (realen) Gehalt solcher Medien, beispielsweise abstrakte Wörter mit den Schauspielern oder den Requisiten einer Filmproduktion, konfrontiert, in Verbindung gesetzt und somit neu entworfen. Dem zugrunde liegenden Werk, übertragen in ein anderes Medium, wird eine neue Form gegeben, auch wenn ursprüngliche Inhalte, in der neuen

[14] Fischer-Lichte, Erika; Inszenierung von Authentizität S. 20
[15] Ebd. S. 21

Umgebung natürlich immer erhalten bleiben. Aufgrund eben dieser anderen Umgebung entsteht ein neuer Kontext, durch den der bearbeitet Stoff wiederum eine gänzlich andere Wirkung auf den Rezipienten entfaltet. Selbst wenn beispielsweise der Inhalt eines Buches nahezu eins zu eins in den Film konvergiert wird oder ein Film eine Videospielumsetzung bekommt, ist das neue Werk, wegen seiner natürlichen Andersartigkeit gegenüber dem Ursprungsmedium, eine neue Erfahrung und bietet dem Rezipienten ein gänzlich anderes Erlebnis.

Im Rahmen dieser Arbeit wird Inszenierung daher wie folgt verstanden: Inszenierung an sich ist eine konstruierte Form der Darstellung und Präsentation, die, bedingt durch die Konvertierung und Anpassung, sprich die kreative Neudefinierung und Formung, eines Stoffes in ein neues Medium, meist auditiver oder visueller Art, das durch seine Spezifika den ursprünglichen Inhalt neu interpretiert um ihn für sich möglich zu machen, auftritt. Es handelt sich nicht um die bloße Art der Verschiebung eines Inhaltes in ein anderes Medium, sondern um eine (kreative) Aufarbeitung eines Stoffes, um den selbigen in einer neuen Form zu präsentieren.

Aufgabe und Ziel von Inszenierung ist es nun, die Inhalte des jeweiligen Ursprungsmediums mit den Eigenheiten und Spezifika des neuen Mediums auf eine Weise zu gestalten und darzustellen, die die Rezipienten anspricht, und sie dadurch eben an der jeweiligen Darstellung interessiert hält und zum Weiterschauen oder Weiterspielen animiert. Zudem muss sie klar verständlich, als einer Form der konstruierten Darstellung sein. Dabei folgt sie immer und ausnahmslos, unabhängig von welchem oder in welches Medium der Inhalt konvertiert wird, diesem beschrieben Prinzip. Im Rahmen dieser Definition kann Inszenierung daher auch als eine Erscheinung verstanden werden, die prinzipiell entweder intermedial oder transmedial sein muss, da sie nur auftritt, wenn Inhalte zwischen (mindestens) zwei Medien konvertiert werden.

Im Bezug von Videogames auf Filmproduktionen und umgekehrt, zeichnet sich nun beschriebenes Schema ab. Es lässt sich hier ebenso beobachten, dass sich die Form eines Stoffes, wird er von einem der beiden Medien ins jeweils andere übertragen, verändert und neu definiert wird. Selbst wenn versucht wird eine möglichst akkurate Umsetzung zu geben, die sich an viele Details des Originals hält, wird die Erfahrung des Endproduktes immer eine andere sein.

Computerspiele, beispielsweise, müssen den narrativen Gehalt von Filmen und teilweise auch dessen zugrunde liegend Logiken und Strukturen oft bis zu einem gewissen Grad dehnen, um sinnvollen spielerischen Gehalt zu ermöglichen. Umgekehrt muss das Kino Spielpassagen kürzen die innerhalb eines Films nicht funktionieren würden, oder den Zuseher schlichtweg langweilen würden. Nur um hier eine Art von Anpassung aufzuzeigen, die im Rahmen einer Inszenierung im anderen Medium, vorgenommen werden muss.

Die Form wie inszeniert wird, ist natürlich auf die Möglichkeiten des jeweiligen Mediums beschränkt und von ihnen abhängig. Von Medium zu Medium kann diese daher sehr unterschiedlich sein. Übergreifende Inszenierungsformen zwischen diesen beiden beschriebenen stellten sich jedoch, trotz ihrer natürlichen Unterschiede, als etwas besonders und so bis heute kaum Dagewesenes dar. Auch wenn es offensichtliche Ungleichheiten zwischen diesen beiden Medien gibt, die überwunden werden müssen, wenn es zu einer Interaktion kommt, ist das Zusammenspiel zwischen diesen zweien, aufgrund ihrer Korrelation an Darstellungsmöglichkeit, trotzdem etwas Spezielles, denn beide sind sich gleichzeitig in vielerlei Hinsicht ausgesprochen ähnlich. Vor allem in ihren audiovisuellen Mitteln zeigen sich bestimmt Parallelen. Je ähnlicher sich solche Medien sind, desto breiter ist auch die Spanne an Möglichkeiten zur Überlappungen, also Inszenierungsformen die sehr ähnlich in beiden Medien funktionieren. Je größer solche Überscheidungen sind, umso natürlicher fühlt sich eine Konvertierung in das jeweils andere Medium. Man denke beispielsweise nur, dass kaum ein Videogame, noch ein Leinwandwerk aktuell ohne die Form des „Close-Up“, der Großaufnahme auskommt, die immerhin vom Film adaptiert wurde.

Aus diesem Grund sind solche übergreifenden Inszenierungsformen im Bereich dieser Medien auch ein oft benutztes und naheliegendes Phänomen und stellen keine Seltenheit mehr dar. Vor allem in der aktuellen Landschaft audiovisueller Unterhaltungsmedien lässt sich dieses zunehmend häufiger beobachten. Die Nähe zum ursprünglichen Stoff in diesem Zusammenhang ist klar ersichtlich und weist sogar auf Möglichkeiten einer übergreifenden Vernetzung hin. Inszenierungsformen können hier somit als Brücken zwischen beiden Medien angesehen werden, die es möglich macht, beide Medien näher zusammen zu führen und ihnen neue Möglichkeiten eröffnet.

2.2 Intermedialität, Transmedialität und Multimedialität

Inszenierungsformen, sowie auch Inhalte, begrenzen sich allerdings nicht nur auf die Arbeit zwischen zwei Medien, sondern beschäftigen sich immer häufiger auch mit der Darstellung eines Stoffes über verschieden Medien, unabhängig welcher Art dieses auch sein mag, hinweg. So werden, unter anderem diverse Geschichten über mehrere Medien erzählt und unterschiedliche Thematiken aufbereitet und vertieft. Vor allem in der aktuellen Medienlandschaft ist dieses Phänomen der Vernetzung, durch den Einfluss digitaler Möglichkeiten zunehmend zu beobachten. Man mag hier als Beispiel nur Georges Lucas berühmte „*STAR WARS*“ Saga heranziehen, die neben ihren berühmten Kinoproduktionen unzählige weitere Vertreter in den verschiedensten Medien hat. Es gibt eine Unzahl an Computerspielen, Büchern, Hörspiele, Comics, Internetseiten, etc., die sich mit diesem Universum beschäftigen und dieses auf ihre jeweilige Art repräsentieren und darstellen. Im großen Rahmen wird hier ein mediales Gefüge als Ganzes erstellt, das sich, unabhängig von der Beschaffenheit des jeweiligen Mediums, immer wieder erweitert und vergrößert, um ein möglichst dichtes und einheitliches Universum zu inszenieren. „Die Rezeption aller Elemente vertieft das […] Erlebnis merklich und gewährleistet ein größeres Verständnis für die komplexe Handlung, die in den Einzelmedien sonst oft recht lückenhaft bleibt.“[16]

In solchen Fällen, eines Grenzen überschreitenden und nicht auf ein oder zwei Medien beschränkte Konstrukts, wird von Multimedialität gesprochen. Der Begriff der Multi- oder Polymedialität stellt nun im Prinzip lediglich einen Überbegriff dar, der mediale Erscheinungen aller Arten, über mehrere Medien hinweg, bezeichnet. Unterteilt können diese ploymedialen Darstellungen in zwei Kategorien werde: Intermedialität, sowie Transmedialität. Bei letztgenanntem handelt es sich um Phänomene, die als medienunspezifisch gelten und innerhalb der „verschiedensten Medien mit den dem jeweiligen Medium eigenen Mittel ausgetragen werden können, ohne dass hierbei die Annahme eines kontaktgebenden Ursprungsmediums wichtig oder möglich ist.“[17] So fasst Transmedialität alle Bereiche medienüberschreitender Formen, die nicht direkt an die Medieneigenschaften gebunden sind, trotzdem aber in ihnen durch die

[16] Boldt, Martin; Entertainment-Hybride, S.28
[17] Rajewsky, Irina; Intermedialität, S.13

jeweilige Mitteln dargestellt werden, wie beispielsweise Geschichten, Figuren, Themen oder Strukturen, unter einem Terminus zusammen. Anders als bei intermedialen Erscheinungen, die „Mediengrenzen überschreitende Phänomene, die mindestens zwei konventionell als distinkt wahrgenommene Medien involvieren“[18], beschreiben, sind transmediale Phänomene eben nicht an ein bestimmtes Medium und dessen Spezifika gebunden.[19] Das heißt, wenn innerhalb eines Computerspiels Bezug auf, beispielsweise *Darth Vader* aus „STAR WARS“, um oben genannten Beispiel fort zu führen, genommen wird, dann nicht per se als Filmfigur, sondern als Figur einer Geschichte, bzw. eine Universums, die hier als sie selbst, nur mit den Fähigkeiten eines Videospiels, auftritt und dargestellt wird. Im Falle einer intermedialen Darstellung müsste die Figur des *Darth Vader* als Filmfigur, also mit direktem Kontext zu seiner cineastischen Kinodarstellung, im Computerspiel zu erkennen sein.

Im Rahmen solcher multi- oder polymedialen Gefüge stellen Kino und Game nun wiederum einen besonderen Fall dar. Nicht nur deren, schon beschriebene Beziehung zueinander, ist hier von Bedeutung, sondern auch der daraus resultierende Kontext und die Eigenheiten, die sie mit anderen Medien teilen. Es lässt sich oft beobachten, dass gerade diese beiden Medien, durch ihre zahlreichen Parallelen bestärkt, die Größe ihres Wirkungsbereiches und ihr Zusammenhang untereinander, als stilprägender Mittelpunkt, hin zu einer vereinheitlichenden Darstellung und gleichen Ästhetik, innerhalb eines Medien übergreifenden Gefüges, fungieren. Sie stehen, durch ihren starken Bezug zu visueller, wie auch auditiver Darbietung quasi als Leitbild und Fixpunkt, in einem mehrere Medien übergreifenden Gefüge der Präsentation und Darstellung.

Innerhalb von Film und Spiel wird die Ästhetik eines Stoffes, durch eine bestimmte Darstellung einheitlich geformt und durch die Weite des Einflussbereiches, den beide Medien habe, auf die präsentierte Form hin relativ einheitlich geprägt. Diese Inszenierung über mehrere Medien hinweg, die die, dadurch präsentierte Ästhetik nun als Vorlage benutzt, wird im Folgenden eben auch durch die Darstellung in andere Medien geformt, die selbigen Stoff wieder aufgreifen.

[18] Ebd.
[19] Vgl.: http://parapluie.de/archiv/visuell/semantik/(21.11.2014)

Meistens verhält sich dieses Schema wie an folgendem Beispiel näher erläutert wird: Das Aussehen eines Spiel- oder Filmcharakters, seine Art sich zu bewegen seine Stimme und vielleicht ein musikalisches Leitthema, etc., wird durch seine Darstellung innerhalb eines Filmes oder eines Spieles geprägt und fortan mit ihm verbunden, egal in welchem anderen Medium diese Figur nun auftaucht. Das funktioniert auch rückwirkend, wenn beispielsweise das, mit der Figur verbunden musikalische Leitmotiv an anderer Stelle gehört wird. So wird ein allgemeines Bild dieser Figur erschaffen, die immer als eben jene, medienunabhängig erkannt wird. Nicht selten werden beispielsweise Filmfiguren auf Romanumschlägen abgebildet, auch wenn dazu eigentlich kein konkreter Bedarf gegeben ist. Die visualisierte Charakterdarstellung muss nicht zwangsläufig der im Buch beschrieben Vorlage entsprechen. Diese Beschreibung beschränkt sich dabei nicht nur auf Figuren, auch Gegenstände, Schauplätze und ähnliches folgen nicht selten eben jener audiovisuellen Definierung.

Computerspiel und Kinofilme ergänzen sich dahingehen, dass beide, durch ihre Ähnlichkeiten, die beschriebe Figur beinahe gleich, oder zumindest sehr ähnlich, inszenieren können und somit die Prägung der Figur innerhalb eines transmedialen Gefüges verstärken, sowie seine Geschichte vertiefen und auch seine Persönlichkeit genauer definieren. Als Beispiel könnte man hier die Filmfigur Riddick, gespielt von Vin Diesel, aus der gleichnamigen „RIDDICK"-Trilogie anführen, dessen, nicht in den Filmen behandelte, Vorgeschichte innerhalb des Spiels „THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY" erzählt wird. Da Diesel selbst maßgeblich an beiden Produktionen beteiligt war, ist die fiktionale Figur des Riddick in seinem Videospiel sehr nahe an der Vorlage aus den Filmen angesiedelt. So wird der Charakter der Figur verfeinert und besagte Narration durch ein Videospiel, das sehr nahe an der Vorlage angesiedelt ist, um Inhalt erweitert.

Bei einem Franchise wie eben „RIDDICK", oder dem weiter oben genannten „STAR WARS", das seinen Ursprung in filmischer Darstellung hat mag dieses Prinzip nun eine logische und natürliche Tatsache sein, bei einem Stoff, der auf ein anderes Ausgangsmedium aufgebaut ist, ist dies allerdings nicht unbedingt ein natürliches Geschehen. Trotzdem verhält es sich in vielerlei Fällen ebenso. Romanvorlagen, oder anderweitige Ursprungsmedien, werden nicht selten in filmischer Darstellung inszeniert und dadurch geprägt. Man denk hier nur an

beispielsweise die Roman-Trilogie „THE LORD OF THE RINGS“, die von Peter Jackson verfilmt wurde. Die Ästhetik der ganzen Reihe wurde stark durch diese filmische Umsetzung geprägt und wird vor allem in Popkultur gerne so aufgegriffen und dargestellt. Besonders die Erscheinung der Figur Gollum wurde durch die filmische Inszenierung maßgeblich geprägt.

Ein anderes Beispiel wäre die „THE WITCHER“ Reihe, dessen Ästhetik maßgeblich von den Computerspielen, die wiederum auf den gleichnamigen Romanen beruhen, geprägt wurde. Selbst in eine Verfilmung, sowie den parallel dazu erschienen Comicumsetzungen, wurde die Erscheinung des Protagonisten *Geralt von Riva* so dargestellt werden, wie er im Spiel interpretiert wurde.

Aber auch Filme und Spiele die bereits auf einer visuellen Vorlage beruhen, werden stark von szenischer Inszenierung bestimmt. Comicverfilmungen, um hier wieder ein Beispiel zu geben, werden, vor allem aktuell, vorwiegend über den Comicverlag *MARVEL*, durch Film- und Gaming-Landschaft geprägt. Die beiden, bisher erschienen „THOR“ Film erweisen sich hier als überaus fruchtbares Exempel. Der namensgebende Protagonist, der vom Schauspieler Chris Hemsworth gemimt wird, folgt, wenn überhaupt, nur lose, der gezeichneten Vorlage, geschweige denn der Darstellung der altnordischen Gottheit. Viel eher wurde die Figur für ihr Leinwanddebüt überarbeitet und neu designt. Merchandise dazu, wie z.B. LEGO, folgt hier nicht dem Comicgott, sondern der Filmvorlage. Und selbst jüngere Comicproduktionen nehmen sich die filmische Inszenierung immer häufiger zur Schablone. Gibt man zudem in die Suchmaschine google.at „Thor“ ein findet man zuallererst Bilder und Informationen zu Filmfigur und Kinoproduktion dieses Stoffes. Erst in zweiter Instanz lassen sich Links und Vernetzungen zum nordischen Donnergott oder seiner Comicadaption erspähen. (vgl. Abl. 1)

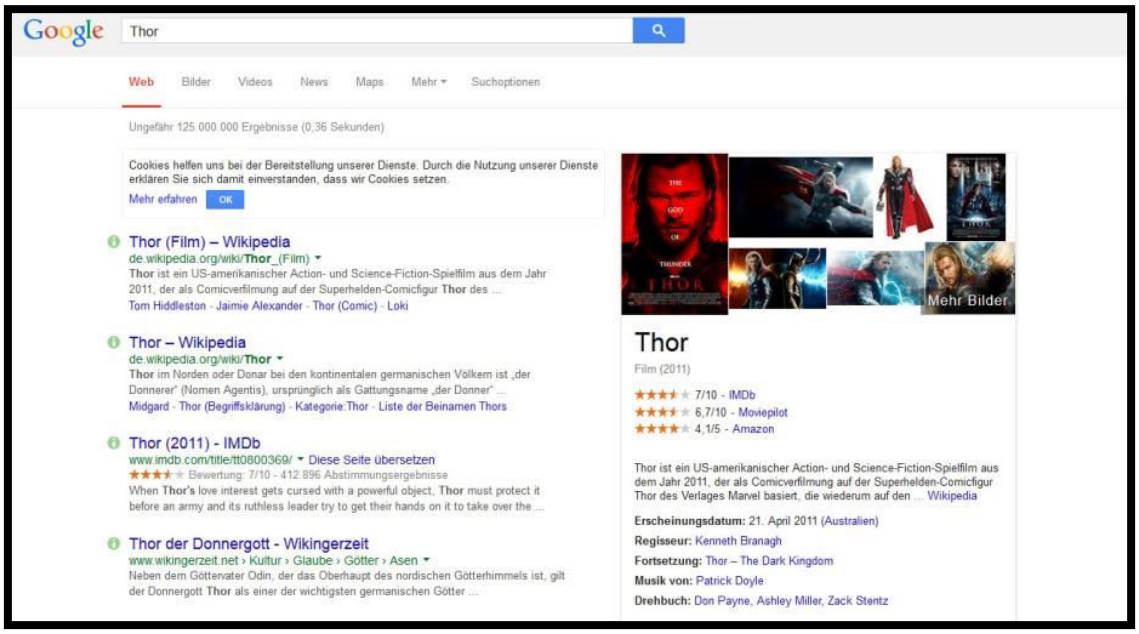

Abbildung 1: „Thor" auf google.at

Die Korrelation zwischen Film und Computerspiel bildet also das Zentrum eines multimedialen Gefüges der Inszenierung eines Stoffes. Ausgehend von beiden Medien, die sehr oft, durch ihre Größe, ihre Bekanntheit und Eigenheiten zu einem formenden Festpunkt in einem medienübergreifenden Raum werden, werden also einzelne Aspekte, vor allem audiovisueller Art, geprägt und so allgemein in einem polymedialen Kontext dargestellt.

Durch eben diese Arbeit mit anderen Medien wird jene filmisch-szenischen Erscheinung erweitert und vertieft. So kann beispielsweise ein Franchise über mehrere Medien hinweg verfeinert und ausgebaut werden. Dies hat den Vorteil, dass Inhalte in den jeweiligen Medien, mit deren Stärken, inszeniert werden können, aber auch erweitert und ausgebaut, durch die Fähigkeiten anderer Medien.

Aus diesem Grund ist innerhalb dieser Arbeit die Rede von polymedialer Inszenierung. Die Konvertierung eines Inhaltes über mehrere Medien hinweg und dessen Vertiefung, durch eben die Spezifika der jeweiligen Medien bilden einen immer größer werdenden Anteil der Unterhaltungsindustrie. Vor allem im Rahmen von Inszenierung im Bereich um Computerspiel und Film, die einen stark prägenden Einfluss auf einen Stoff haben, wird diese Form von Inszenierung immer deutlicher.

2.3 Remediation

Medienübergreifen Darstellungsformen, über ein oder mehrere Medien, sind heute also nichts Seltenes mehr und schon gar nichts Neues. Zudem lassen sich solche Austauschprozesse nicht nur zwischen Film und Computerspiel entdecken. Das Adaptieren bestimmter medialer Merkmale und Inhalte lässt sich sehr viel öfter zwischen den unterschiedlichsten Medien beobachten, als bloß zwischen den hier angegeben. Es lässt sich auch viel weiter in die Vergangenheit zurückverfolgen als nur auf die relativ kurze Geschichte digitaler Spiele und der Kinematographie. Dabei werden nicht nur Formen der Inszenierung von Medien durch anderen aufgegriffen. Vielmehr handelt es sich um einen regelrechten Fluss an Übergriffen und Partizipationen zwischen den verschiedensten Formen von Medien, durch die sich Medien miteinander austauschen und verbinden.

Die Medienwissenschaftler Richard Grusin und David Bolter haben in diesem Zusammenhang einen elementaren Grundbegriff geprägt, der genau diesen Vorgang bezeichnet: Den der Remediation. Der Begriff an sich wurde vom lateinischen Wort *remederi* abgeleitet, der übersetzt so viel wie „heilen, wiederherstellen“ bedeutet. Die Autoren bezeichnen damit eben jenen Prozess der Reformierung bzw. Weiterentwicklung eines Mediums durch ein anderes. „We have adopted the word [remederi] to express the way in which one medium is seen by our culture as reforming or improving upon another.”[20] Durch diesen Vorgang soll eben, beispielsweise, ein jüngeres Medium wie das Computerspiel, durch ein älteres wie den Film, seine eventuellen Makel ausgleichen und so seine Möglichkeiten erweitern, indem es Eigenheiten dieses älteren wieder aufgreift und diese für sich benutzt. Das Ziel hierbei, im Rahmen der Unterhaltungsmedien, wäre eine möglichst perfekte Simulation eines fiktiven Geschehens zu erzeugen, die für den Rezipienten „eine perfekte Illusion von Unmittelbarkeit“[21] darstellt, um selbigen möglichst tief in das Geschehen und die Welt hinein zu ziehen und ihn möglichst lang zu fesseln.

Diese Form von Borgen, als die es oft beschrieben wird, wird dabei nicht von einem Medium angegeben oder in irgendeiner Weise hervorgehoben, noch muss es von ihm bewilligt werden. Bolter und Grusin schreiben selbst:

[20] Bolter, Jay/ Grusin, Richard; Remediation, S. 59
[21] Boldt, Martin; Entertainment-Hybride, S. 10

> „The content [eines Mediums] has been borrowed, but the medium has not been appropriated or quoted. This kind of borrowing, extremely common in popular culture, is very old. […] The contemporary entertainment industry calls such borrowing ‚repurposing': to take a 'property' from one medium and reuse it in another."[22]

Vor allem in unserer derzeitigen Unterhaltungsindustrie ist Remediation verstärkt zu erkennen. Dies geht einher mit den Möglichkeiten digitaler Medien, zu deren, sie definierenden, Grundcharakteristiken eben jene Form des Borgens gehört. Bolter und Grusin sehen im Computer ein Hypermedium, das die Fähigkeit hat möglichst viele andere Medien und deren Inhalte aufzugreifen, in sich darzustellen und sich dadurch weiter zu entwickeln.
In Bezug auf dieses elektronische Medium beschreiben beide Medien-wissenschaftler vier Grade der Ausprägung in denen Remediation auftritt. Die erste Form hebt dabei das älter Medium in den Vordergrund, ohne, dass das jüngere Medium, in dem es präsentiert wird, seinen Kommentar dazu formuliert. Das heißt im Fall des Digitalen: Der Computer will sein eigenes Dasein meist verschleiern und nur den Inhalt anderer Medien darstellen. Allerdings, auch wenn solche Möglichkeiten gegeben sind, kann der Inhalt eines älteren Mediums nicht so einfach komplett in ein neueres verschoben werden. Der Computer bleibt dabei immer sichtbar. Er kann sein eigenes Selbst nicht zur Gänze verschleiern und bleibt trotz allem immer zu einem gewissen Teil präsent.

> "The digital medium wants to erase itself, so that the viewer stands in the same relationship to the content as she would if she were confronting the original Medium. Ideally, there should be no difference between the experience of seeing a painting in person and on the computer screen, but this is never so."[23]

Die zweite Art und Weise von Remediation ist eine, die trotz der Kombination von Medien die Unterschiede zwischen ihnen hervorhebt und die Möglichkeiten des

[22] Bolter, Jay/ Grusin, Richard; Remediation, S 45
[23] Ebd.

jüngeren Mediums als eine Erweiterung zu den schon vorhanden der älteren Medien ansieht. Im Bereich elektronischer Medien kann dies in digitalen Enzyklopädien erkannt werden, die ihrer Form nach noch immer als solche zu erkennen sind, aber um die die Möglichkeiten, die sie sonst nicht hätte, sprich Videomitschnitte oder Audiosamples, erweitert wurden. Die Grundlegende Form und der Inhalt bleiben hierbei erhalten, durch die Mittel, die das jünger Medium bringt, wird aber eine Extension und Verbesserung dieser gegeben.

Als eine aggressive Art der Remediation beschreiben Bolter und Grusin die nächste Nuance dieses speziellen Prozesses des Borgens. So versucht das jüngere Medium das ältere in sich auf zu nehmen und nach seiner Art und Weise neu zu gestalten. Dabei wird aber explizit darauf geachtet, dass die Präsenz des älteren Mediums noch immer wahrgenommen wird. Das heißt aber, da beide Medien somit simultan wahrgenommen werden, entsteht eine Art Mosaik, das dem Rezipienten eindeutig zu jeder Sekunde zeigt, dass die einzelnen Teile in ein neues, ungeeignetes Setting zusammengesetzt worden sind. Das Veröffentlichen, eines von der Bühne aufgenommenen Konzertes, auf CD (und mittlerweile auch in digitaler Form) führen Bolter und Grusin hier an um exemplarisch zu zeigen was mit aggressiver Remediation gemeint ist. Mit solch einem Live-Mitschnitt wird absurder Weise versucht, sowohl ein reproduzierbares Musikerlebnis darzustellen, als gleichzeitig auch eine einzigartig Bühnenperformance.

Der letzte Grad, der wiederum das gegenteilige Extrem zum erst genannten darstellt, beschreibt den Versuch der vollkommenen Absorbierung des älteren Mediums durch das jüngere. Das kann als ein Unterfangen angesehen werden, die Grenzen zwischen beiden Medien zu verwischen und die Unterschiede zu minimieren, um so eine neu mediale Form zu begründen. Dabei wird jedoch das Ältere nie vollkommen assimiliert, denn das jüngere Medium ist immer vom älteren in irgendeiner Weise abhängig. „The very act of remediation, however, ensures that the older medium cannot be entirely effaced; the new medium remains dependent on the older one in acknowledged or unacknowledged ways."[24] Als Beispiel benennen Bolter und Grusin hier die Form des sogenannten interaktiven Films, ein Computerspielgenre, dessen Rezipienten, die Spieler, bzw. Akteure, in einer cinematischen Narration werden.

[24] Ebd. S 47

Beide Medienwissenschaftler beschreiben aber zusätzlich, dass Remediation keine Einbahnstraße darstellt und auch in die andere Richtung funktioniert. Auch ein älteres Medium kann von den Errungenschaften eines jünger profitieren. Diesen Vorgang wird als „retrograde Remediation“ bezeichnet. Hier adaptiert das älter Medium neu entwickelte Eigenheiten, Fähigkeiten oder Inhalte des jüngeren. Der digitale Animationsfilm ist hier ein Paradebeispiel, denn dieser wurde erst durch die technischen Mittel des Computers ermöglicht und wäre ohne dessen technische Innovationen nicht denkbar.
Remediation ist also ein Prinzip, das den Austausch der verschieden Inhalte und Eigenschaften zwischen Medien beschreibt, durch die sie die Möglichkeiten bekommen sich selbst zu erweitern und zu optimieren. Erst durch diese „Verhaltensweise“ von Medien ist multimediale Inszenierung überhaupt denkbar. In diesem Zusammenhang ist Remediation als das dieser Arbeit grundlegende Konstrukt, neben Inszenierung an sich, zu verstehen, denn wenn Film und Computerspiel ihre Inhalte dem jeweils anderen Medium borgen, entwickeln diese dadurch ihre Fähigkeiten als auch Möglichkeiten weiter. Die Fähigkeiten der einzelnen Medien werden verbessert um den Rezipienten neu Arten der Inszenierung dar zu bringen und sie tiefer in das Geschehen, und vor allem an die Bildschirme und Leinwände zu fesseln und sie damit immer wieder in eine neue Art des Sehens, bzw. Erfahrens einzuführen, hin zu einem beinahe utopischen Gedanken der perfekten, unmittelbareren Simulation eines fiktiven Stoffes, der den Rezipienten gänzlich in seinen Bann zieht und ihn die reale Welt, zumindest für eine gewisse Zeit, vergessen lässt.

2.4 Immersion und Involvierung

Den Spieler gänzlich an den Bildschirm zu bannen, das Hineinziehen in eine fantastische Welt und das Beiseiteschieben der realen, ist seit seiner Erfindung ein Kernelement von Videospielen. Es handelt sich hier um eine Facette des Jahrhunderte alten Phänomens des Wunsches nach dem Ausleben eigener Fantasien. Genau dies tut das Computerspiel, noch lange nicht perfekt, aber besser als alle Medien vor ihm, so zumindest beschreibt die Medienwissenschaftler Janet Murry in ihrem Werk “*Hamlet on the Holodeck: The*

Future of Narrativ Cyberspace" die Eigenheit des Computerspiels, den User für mehrere Stunden an den Bildschirm zu fesseln und ihn alles um sich herum zu vergessen zu lassen.

> „The age-old desire to live out a fantasy aroused by a fictional world has been intensified by a participatory, immersive medium that promises to satisfy it more completely than has ever before been possible".[25]

Murray prägt in diesem Zusammenhang, den für die „Game Studies" bedeutenden Begriff der Immersion, der eben jenen Vorgang, des Hineintauchens in eine fiktive Welt, beschreibt. Sie geht davon aus, dass dieses Eindringen in eine virtuelle Realität schon bereits das Vergnügen und Ziel in sich selbst darstellt, nicht erst das Bewältigen einer vom Spiel vorgegebenen Aufgabe. Dabei ist es bedeutungslos um welche Art von fantastischer, virtueller Welt es sich handelt, wichtig ist nur, dass der User quasi in diese Welt eintaucht und das Gefühlt hat gänzlich von ihr umgeben zu sein und die tatsächliche Realität für eine Zeitlang, zumindest teilweise, beiseiteschiebt.[26]

Da Immersion seinen Ursprung im lateinischen *„immerger*e" hat und so viel bedeutet wie *„eintauchen, versinken, untertauchen",* wird dieses Eintauchen in eine virtuelle Welt auch im übertragen Sinne so verstanden. Murray vergleicht, Immersion im Computerspiel, mit dem metaphorischen Sprung ins Wasser. Der Spieler taucht sozusagen in die jeweilige Fiction ein, ist von ihr umgeben und vergisst, im optimal Fall die reale Welt um sich herum. „… the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus."[27]

Extrempunkt dieses Eintauchens wäre eine so genannte totale Immersion, bei der der User seine eigene Körperlichkeit völlig vergisst und sich vollkommen in der virtuellen wiederfindet. Dies wäre jener zu erreichende Idealzustand, allerdings ist er bis heute, wenn überhaupt nur ein flüchtiger Zustand.

Immersion ist aber an sich kein Begriff der nur im Bereich der Computerspiele vorkommt. Auch anderen Bereichen, wie Astronomie oder Physik, verwenden ihn um verschieden Erscheinungen zu beschreiben. So werden auch andere

[25] Murray, Janet; Hamlet on the Holodeck, S.98
[26] Ebd.
[27] Ebd.

Unterhaltungsmedien mit dem Terminus der Immersion verbunden, denn auch sie verfügen über die Möglichkeit ihre Rezipienten in ihren Bann zu ziehen.

Bela Balasz vertrat schon früher als Murray in seinem Werk der „*Geist des Films*“ eine ähnliche Argumentation zu diesem Thema, allerdings bezüglich cineastischer Leinwandmedien. Trotzdem sich, bei der Betrachtung eines Films physisch nicht bewegt wird, treten Betrachter, wie durch eine Tür trotzdem genauso in das Geschehen des Films, mit ihren Sinnen ein. Die Distanz der Zuseher wird aufgehoben, er steht nicht mehr außerhalb und ausgeschlossen dieser fiktiven Welt gegenüber, sondern er ist quasi dabei und mitten im Geschehen drin, oder zumindest fühlt er sich so. [28]

So stellt auch der Film ähnliche Möglichkeiten des Eintauchens an den Rezipienten, wie es das Computerspiel tut. Im Gegensatz zum Film stellt das Game lediglich ein Medium dar, das durch seine Spezifika, die ein interaktives Teilhaben an dessen Inhalten simuliert, immersive Prozesse stärker begünstigt, als die cineastischen Darstellungsmittel des Kinos, die den Zuseher nur passiv am Geschehen teilhaben lassen. Im Prinzip zielen beide Medien aber auf jenen Effekt der Immersion ab.

Eine große Kritikerin des Immersionsbegriffs ist die Medienwissenschaftlerin Britta Neitzel, die jenen Terminus des Eintauchens für falsch hält. Sie argumentiert damit, dass jemand der vollkommen eintaucht, zwangsläufig ertrinken müsste, daher sei der Begriff der Immersion und dessen Realisierung nicht nur wünschenswert, sondern auch gar nicht möglich. Stattdessen spricht sie von Involvierung.[29] Sie beschreibt damit keinen Zustand des Eintauchens, sondern vielmehr einen des Teilhabens. Das Nähe-Distanz-Verhältnis des Rezipienten sei hier ausschlaggebend. Der Rezipient darf, ganz im Gegensatz zur Immersion seine Körperlichkeit nicht vergessen, er bleibt vom Medium und dessen Inhalt distanziert. Gleichzeitig wird er jedoch, durch beispielsweise eine emotionale Verbindung, die im Sinne von Involvierungsstrategien so nur in Videospielen stattfinden, mit dem Stoff verbunden. Dabei ist vor allem bei den verschieden Arten von Computerspielen der Point-of-View, als der Punkt von dem aus die diegetische virtuelle Welt gesehen wird von Bedeutung. Figuren, die den Avatar eines Ego-Shooters, der dem Spieler den Blick aus den Augen des Protagonisten

[28] Vgl. Béla Bálasz, *Geist des Films* S.14

[29] Neitzel Britta: Game Over!? Perspektiven des Computerspiels, S. 101

simuliert, adressieren, wenden sich somit direkter an den Spieler, als jene, die nur über einen Avatar, der aus einer Beobachterperspektive gesteuert wird, verfügen. In erstgenannten Fällen wird die größtmögliche Involvierung des Rezipienten erreicht, da er sich so am direktesten angesprochen und tatsächlich mitbeteiligt fühlt.

Immersion und auch Involvierung in einem Bewegtbildmedium entsteht zu großenteilen aus der Wirkung, die Inszenierung mit sich bringt, und hängt auch immer mit dieser zusammen. Je Intuitiver und realer, sprich für den Rezipienten nachvollziehbarer, die Welt gestaltet ist, bzw. die Szenen dargestellt werden und die Figuren handeln, sprich je qualitativ hochwertiger inszeniert wird, desto eher kommt es zur Immersion bzw. Involvierung. Daher ist das Ziel jeder Art von Inszenierung den Grad der Einbeziehung des Rezipienten möglichst hoch zu bekommen. Je dichter, glaubwürdiger und realistischer ein Videospiel, oder auch ein Film umgesetzt sind, desto höher ist auch der Effekt immersiver Wirkungsstrategien. Das gleiche lässt sich auch über Involvierung behaupten, auch wenn dies nicht den primären Faktor einer emotionalen Verbindung darstellt. Der Rezipient interessiert sich für gut dargestellte Figuren eher, als solche die stören oder unnötig wirken. Dabei ist die audiovisuelle Qualität nicht in erster Linie von Bedeutung. Demgemäß wird Immersion, bzw. Involvierung immer Kontext-abhängig im Rahmen dieser Arbeit angeführt.

Die Darstellung ist hier trotzdem von großer Wichtigkeit, vor allem im Bereich der Immersion. Allerdings für einen höchst möglichen Effekt auf den Rezipienten ist auch der Inhalt eines Mediums, der logisch nachvollziehbar ist und das Interesse des Sehers, bzw. Spieles aufrecht erhält, erforderlich.

2.5 Narratologie und Ludologie

Der Disput zwischen den sogenannten Narratologen und Ludologen, die darum diskutieren ob ein Videospiel die Möglichkeit hat seinem Rezipienten nun eine Geschichte zu erzählen, oder nicht, und der im Bereich der Game-Studies, wie man so schön sagt „schon ein alter Hut ist“, soll hier nur kurz angerissen werden. Hauptsächlich aus dem Grund weil häufig der narrative, bzw. der ludische Teil eines digitalen Spiels als ein Indikator für Inszenierungsstrategien wirkt. Darauf wird später aber noch ausführlicher eingegangen.

Dieser Zwist zwischen beiden Parteien handelt, im Großen und Ganzen und recht einfach und rudimentär formuliert, darum ob Computerspiele eben jetzt reine Spiele sind, die durch ihre Interaktive Komponente, keinerlei narratives Potenzial in sich bergen oder doch auch Erzählungen hervorbringen können, trotz, oder vielleicht auch wegen ihres Charakters als Spiel. Die Ludologen, zu den unter anderen Medienwissenschaftler wie Jesper Juul und Espen Aarseth gezählt haben, vertreten ersteren Punkt und sehen in der Form des Games keinerlei Potenzial zur Erzählung von Geschichten. Diese argumentieren: Falls Narration in einen Videospiel existiert, dann wird diese, im Prinzip, nicht durch das Spiel selbst erzeugt, sondern nur durch eben Cut-Scenes oder Textpassagen, etc. vermittelt, die keine dem Spiele eigenen Mittel sind, sondern nur geborgte Eigenschaften darstellen, um einen narrativen Rahmen zu ermöglichen. Dieser sei daher in keinster Weise dem Spiel zu zuschreiben, sondern lediglich, dem von anderen Medien entwendeten Möglichkeiten der Narration.[30] Aus diesem Grund sei die Forschung über Narration innerhalb von Computerspielen auch obsolet, denn diese sind keine eigentlich spielerischen Elemente. Daher sollte sich die ludologische Forschung, sprich die Forschung über Spiele, auch gänzlich vom narratologischen Einfluss abschotten und sich im Rahmen eine Videospiel-Analyse nur um die spielerischen Elemente kümmern.[31]

Auf der anderen Seite stehen Narratologen wie die schon erwähnte, Janet Murray oder Branda Lauren, die ihrerseits behaupten, selbst Spiele wie „PAC-MAN“ oder „SPACE INVADERS“, mit ihrem rudimentären Gameplay seien schon alleine durch ihre Form mit narrativem Gehalt aufgeladen und erzeugen eine eigene Geschichte. Diese Beispiele stellen allerdings bereits Extremfälle dar.

Die narratologische Forschung, die im Sinne der aristotelischen *Poetik* steht, schreibt dem Spiel, im Gegensatz zum ludischen Standpunkt, erzählerische Qualitäten zu. Das Videogame sei quasi als interaktive Narrationen zu verzeichnen. Es übernimmt (oder soll zumindest im besten Fall), laut Laurel, die Form eines Autors übernehmen, während der Spieler im Spiel vorankommt. So werden durch die Spielinhalte gut geformte, individuelle Plots erzeugen, die egal

[30] Vgl. Boldt, Martin; Entertainment-Hybride, S.8
[31] Vgl. Juul, Jesper; half-real, S.16

wie die Aktionen des Spielers auch aussehen mögen, eine immer neue Erzählung bilden.[32]

Heute ist dieser Konflikt aber eher beigelegt und man hat sich einvernehmlich darauf geeinigt, dass Computerspiele sowohl narrative Strukturen aufweisen, die gängigen Prinzipen des Geschichtenerzählens folgen, als natürlich auch ludologischen Prinzipen, die eben den Erzählstrang und Spielelemente trennen können. In Sinne dieser Theorie steht auch diese Arbeit. Es wird davon ausgegangen, dass durch Computerspiel Geschichten erfahrbar sind.

Diese Arbeit baut daher auf der Annahme auf, dass Spiele, genau wie Filmen, auch die Fähigkeit haben Geschichten zu erzählen und dies in unserer Gesellschaft auch schon als allgemein und natürlich angesehen wird.

> „Games wollen heute viel lieber epische Geschichten erzählen. Und dies inklusive klassischen Spannungsbogen, tiefgründig ausgearbeitet Charakteren und einer Gesamtattitüde, die den Spieler wundern lässt, ob er statt eines Videospiels nicht doch vielleicht versehentlich die DVD einer Hollywood-Produktion eingelegt hat.“[33]

Wichtig ist dies vor allem deswegen, da Narration, wie schon weiter oben angedeutet, oft als Indikator für Inszenierung fungieren kann. Die Darstellungsform wird in gewissem Maße immer auch vom Inhalt, der Erzählart einer Geschichte, als auch der Geschichte selbst, bestimmt, auch wenn sie nicht notwendigerweise für die Darstellungsweisen von Bedeutung ist. Inszenierung braucht, um zu funktionieren, an sich keiner Narration, falls diese jedoch vorhanden ist, beeinflusst sie diese allerdings immer jegliche Formen der Darstellung.

Ebenso hängt Inszenierung immer auch von den ludischen Passagen in Computerspielen ab. Umso reibungsloser, flüssiger und weniger fehlerhaft dargestellt wird, umso eher funktioniert Inszenierungsformen und umso eher werden diese vom Rezipienten angenommen

[32] Vgl.: Ebd.
[33] Boldt, Martin; Entertainment-Hybride. S.3

Im Fall einer Kombination, in der beides auf möglichst hohem Niveau erfolgt, wie beispielsweise in „THE LAST OF US“, ist dementsprechend auch der qualitative Grad an Inszenierung am größten.

2.6 Interaktivität und Ergodik:

Ein wichtiger Bereich bei der Betrachtung von medienübergreifenden Formen von Inszenierung zwischen Videospiel und Film ist der Begriff der Interaktivität. Er ist zum Stichwort geworden, wenn es darum geht das Computerspiel zu definieren. Vor allem aber im Vergleich mit dem Film fungiert es nur allzu häufig als Schlüsselwort und als Trennlinie beider Medien. Nicht selten wird zudem dazu geneigt, Interaktivität als den einzigen wirklichen Unterschied zwischen Videospiel und Film zu sehen. Was wiederum zeigt, wie ähnlich sich beide Medien mittlerweile geworden sind, zumindest auf den ersten Blick. Bei genauer Betrachtung aber kann definitiv gesagt werden, dass dies nicht der Fall ist. Aufnahmen von Videospielen beispielsweise, wie sie oft im Internet oder auf den bereits genannten Spielemessen zu sehen sind, sind wegen ihrer ästhetischen Merkmale, nichtdiegetischen Einblendungen, ihrer raumzeitlichen Strukturierung, ihrer Kameraführung, etc. leicht von ihren cineastischen Geschwistern zu unterscheiden, auch wenn sie nicht direkt vom Betrachter beinflussbar sind.
Die Definition des Begriffs an sich wird laut Duden wie folgt beschrieben: Interagieren ist „sich agierend u. aufeinander reagierend, wechselseitig in seinem Verhalten beeinflussen (von Menschen, auch z.B. Computersystemen, Medien usw. u. deren Benutzern)“.[34]

Folgt man dieser Definition, im Rahmen dieser Arbeit, ergeben sich allerdings gewisse Probleme, denn diese scheint in Bezug auf, Videospiele, bzw. allgemein auf Bewegtbildmedien unvollkommen und nicht aussagekräftig. Es könnte, laut dieser Aussage auch mit einem im DVD-Player laufenden Film „interagiert“ werden. Wählt der User die *Stop*-Taste so hält der Film an, drückt er den *Reverse*-Knopf, so springt die Szene zurück. Es gibt eine Reaktion auf eine vom Rezipienten ausgeführt Aktion, auf die dieser wieder reagiert. In diesem Sinne interagiert dieser also auch mit dem Medium Film. Das Spielen eines Computerspiels ist aber zweifellos mehr, als dieser rudimentäre Vorgang.

[34] Duden Fremdwörterlexikon S. 466

Aus solchen Gründen ist der Begriff der Interaktivität, im Bereich der Game-Studies durch eine immer stärker werde Unklarheit, zu eine diffusen und äußerst ungenauen Beschreibung mutiert. Daher bedarf diese gegenseitige Beeinflussung, von User und Game, im Bereich des Videospiels, eine genauere Definition, die über das bloße Aktion-Reaktion Schema hinausgeht.

Espen Aarseth bringt in diesem Zusammenhang den Terminus der *Ergodik* in den Bereich der Game-Studies. Mit selbigen bietet er die Möglichkeit vom recht einseitigen und eher technisch bezogen Begriff der Interaktivität auf einen mehr prozessorientierten, der komplexe und reflexive Beziehungsstrukturen zwischen eben dem Videospiel und dem User aufzeigt, umzusteigen. Inhalte richten sich hier direkt nach dem Input des Spielers, sowie umgekehrt diese auch die Entscheidungen des Spielers beeinfluss. Anders als bei dem Begriff der Interaktivität, der eben einen sehr minimierten Aktionsradius beschreibt, sind die Aktionsmöglichkeiten beim Terminus der Ergodik mannigfaltig und praktisch unendlich, da sie zum einem von den willkürlichen Wahlen des Computerspiel abhängt, zum anderen von den Parametern des Spielers, z.B. Geschicklichkeit oder Erfahrung, oder einfach nur gewissen Entscheidungen, bestimmt werden. Demgemäß verändert sich auch jeder Spieldurchlauf. Aus eben diesem Grund gleicht auch keiner dem anderen.[35]

Aber auch jener Terminus der Ergodik ist seinerseits ebenso auf Kritik gestoßen, denn er beschreibt nicht automatischen ein so komplexes Gefüge wie das Videospiel. Ein Game beinhaltet schließlich mehr als nur spielerische Phasen auf die sich jener Terminus anwenden lässt. Vielmehr ist dieses komplexe Gefüge, auf mehr Interpretation angewiesen, als auf die Reduzierung eines ergodischen oder Interaktiven Mediums.

> „Videogames present highly structured and, importantly, highly segmented experiences. Play sequences, from where the idea of the interactivity or ergodicity of videogames derives, are framed and punctuated by movie sequences, map screens, score or lap-time feedback screens and so on.“[36]

[35] Vgl. Rumbke, Leif- P1 Ready –*Das klassische Shoot'em Up als kinetische Konfiguration*,; in: Bopp Matthias; Shooter, Eine Multidisziplinäre Einführung, S.47.f

[36] http://www.gamestudies.org/0102/newman/ (11.12.2014)

Der Begriff der Interaktivität und aller seiner anverwandten und nachfolgenden Begriffe, in diesem Zusammenhang, sind also ein recht leidiges Thema innerhalb der Game Studies. Die Diskussionen und Theorien, die sich damit beschäftigen hier weiter aus zu führen, wäre weder ratsam noch hilfreich für den weiteren Verlauf dieser Arbeit. Fakt ist, und dies ist für diese Arbeit von Bedeutung, dass unter anderem durch die Komponente der Interaktivität, sowie auch durch diverse andere spezifische Eigenheiten zwischen Computerspiel und Film, trotz ihrer audiovisuellen Nähe zueinander, ein Unterschied entsteht, der auch für die Inszenierung und der Art und Weise ihrer Darstellung von relevanter Bedeutung ist. Interaktive Dramen und Narrationen, wie sie gerne genannt werden, müssen anders inszeniert werden, als ihre nicht interaktiven Gegenstücke, um ihre Beeinflussbarkeit als Kette von Aktion und Reaktion in einen sinnvollen und zielgerichteten Kontext zu setzen.
Trotzdem aber jene Unterschiede sich immer mehr zu verwischen beginnen, wie Hybridformen wie der interaktive Film aufzeigen, musste hier dennoch auf den Begriff der Interaktivität hingewiesen werden. Möglicherweise ist in Zukunft diese Spalte zwischen beiden Medien, irgendwann verschwunden, aktuell besteht sie allerdings noch und beschreibt die Beziehung zwischen Film und Game auf seine ganze eigene und einzigartige Weise.

3 Zusammenfassung der theoretischen Grundlagen

Mit Berücksichtigung dieser theoretischen Grundlagen kann folgendes Modell von multimedialer Inszenierung, mit dem Ausgangspunkt des Austausches audiovisueller Inszenierungsformen von Computerspiel und Film als zentralästhetischer Knotenpunkt, beschrieben werden: Remediative Prozesse bilden hier die Grundlage aller medialer Austauschprozesse. Ohne diese ist die Möglichkeit einer medialen Weiterentwicklung, hin zu einem medienübergreifenden Netzwerk, nicht gegeben. Ein Ziel von polymedialer Inszenierung ist es, eben durch ihre medienübergreifenden Erscheinungen, ihre Darstellungsformen, durch den Austausch von Medien untereinander, zu verbessern, ganz im Sinne remediativer Prozesse. Aber nicht nur Medien an sich

werden durch diese Austauschprozesse verfeinert und erweitert, auch Inhalte sehen sich einem Fortschritt gegenüber gestellt, durch eben die Möglichkeiten auf eine andere Weise, durch ein neues Medium, dargestellt zu werden. Ein Stoff kann so, auf ähnliche Weise, wie Medien an sich, vertieft und erweitert werden.

Intermedialität und Transmedialität an sich, sind daher Erfolge eben jener remediativen Erscheinungen, die eben versuchen das Medium und dadurch auch seine Möglichkeiten der Darstellung zu erweitern. Remediative Prozesse stellen in diesem Zusammenhang zudem auch die Grundlage jedweder Inszenierung dar, denn diese ist, wie weiter oben beschrieben, die Konvertierung eines Stoffes von Medium zu Medium. Das Ziel von (multimedialer) Inszenierung, in diesem Sinne, wiederum, also im Rahmen audiovisueller Medien, ist es die Rezipienten möglichst lange bzw. nahe zum jeweiligen Medium zu bringen, sprich die Immersion, oder die Involvierung des Rezipienten möglichst hoch und intensiv werden zu lassen. Dies wird innerhalb der jeweiligen Medien stark durch die Qualität der Inszenierung bestimmt. Je besser und überzeugender die Möglichkeiten der Inszenierung sind, desto höher ist der Grad an Immersion bzw. Involvierung der entsteht. Zudem kommt hinzu, dass ein nachvollziehbarer, logischer Gehalt der Narration oder ein packendes, den User mitreißendes Gameplay gegeben sein muss, oder beides. Das langfristige Ziel von immersiven Strategien stellt wiederum eine möglichst perfekte, aber momentan noch nicht erreichte, Illusion von Unmittelbarkeit dar.

Da mediale Inszenierung jeweils auf die Fähigkeiten des eigenen Mediums begrenzt ist und daher stark variieren kann, wird versucht durch multimediale Darstellungsformen ein möglichst umfassendes Bild eines Stoffes zu zeichnen der den Rezipienten möglichst tief in seine Welt hinein zieht. Sprich also auf möglichst vielen medialen eben, mit deren spezifischen Eigenheiten den User unterhält und ihm etwas über sich preis gibt, durch eben die spezifischen Charakteristiken der jeweilig benutzten Medien. Je intensiver sich mit einem Stoff multimedial beschäftigt wird, desto einfacher ist es für den Rezipienten möglich in jenen Stoff (wieder) einzutauchen. Die Welt wird dadurch von ihm nicht verlassen, sondern nur durch ein anderes Medium betreten.

Multimediale Inszenierung verfolgt also die Intention einen Stoff möglichst reich an Information, mit den Möglichkeiten des jeweiligen Mediums, darzustellen um so dem Rezipienten einen möglichst dichten und logischen Inhalt darzubringen.

Gleichzeitig bietet dieser Vorgang die Möglichkeit den Stoff um neue Inhalte zu erweitern, um den Rezipienten wiederum länger und auch tiefer in diese Welt zu entführen. Die Narration muss dabei aber nicht zwangsläufig zusammenhängen, es muss aber eine Verbindung zwischen den Inhalten ersichtlich sein.
Werden Computerspiel und Film als stilprägender Mittelpunkt dieser Theorie angenommen baut sich, egal von wo aus der Ausgangspunkt dieses Stoffes ursprünglich stammt, um jene beiden Medien ein bestimmter, allgemein akzeptierter Konsens auf, nach dem Stil, Inhalt und audiovisuelle Darstellung definiert werden und weiter verfolgt werden. Die im Game oder im Film erzeugten audiovisuellen Impressionen werden also nicht selten auch mit anderen Medien verknüpft um die Zugehörigkeit zu diesem Franchise zu bestätigen und den Rezipienten den Zugang zu diesen zu erleichtern.

3.1 Multimediale Inszenierung

Nachdem die Definition multimedialer Inszenierung, mit Focus auf das digitale Spiel und den Film gegeben ist, so wie sie innerhalb dieser Arbeit verstanden wird, beschäftigt sich dieses Kapitel nun direkt mit den Formen multimedialer Inszenierung in Bezug auf remediative Prozesse zwischen verschiedenen Filmformaten und dem aktuellen Videospiel und versucht diese direkt durch die Analyse diverser Beispiele dahingehend zu beschreiben. Zur Vereinfachung jener Betrachtung wird diese Beschreibung, vom Autor dieser Arbeit, in vier Bereiche unterteilt. Diese wären zum einen interne, sowie externe Formen multimedialer Inszenierung und zum anderen audiovisuell-stilistische, als auch thematische-inhaltliche. Als Zentrum aller vier Segmente der Inszenierung werden hier Computerspiel und Film und deren Bezug zueinander angenommen, die wie schon beschrieben, einen Stoff auf bestimmte Weise, in größerem Maße, prägen. Die, dafür vom Autor entwickelte, folgende Grafik soll die genannten Kategorien vereinfacht darstellen.

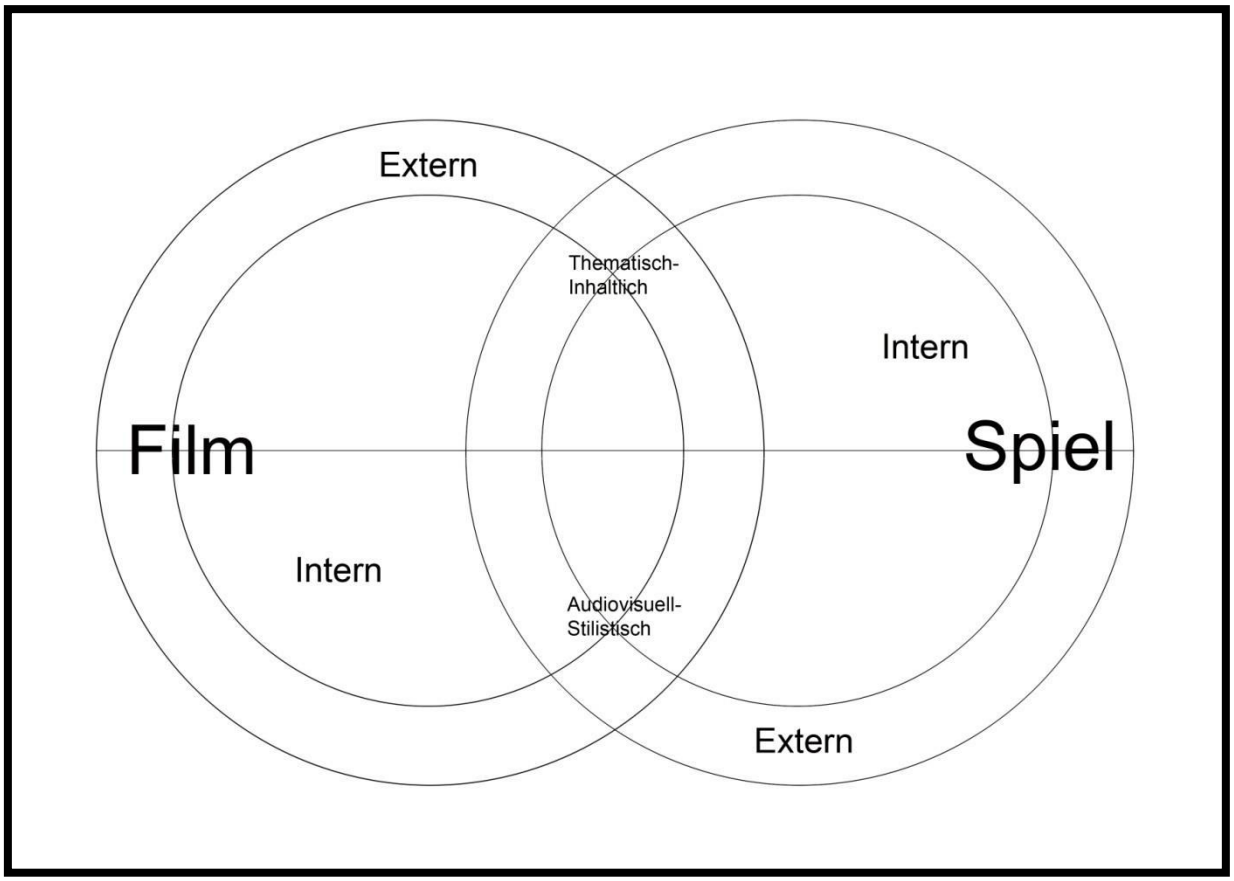

Abbildung 2: Vier Formen multimedialer Inszenierung

Von internen Formen der Inszenierung wird in allen Fällen gesprochen, die Game und Film direkt aufgreifen und verwenden. Die eigenen spezifischen Fähigkeiten und Inhalte, die ihren Ursprung im jeweiligen Medium, also Film oder Videospiel, haben, als auch die hybriden Erscheinungsformen, die beide Medien hervorgebracht haben, werden unter dieser Kategorie zusammengefasst. Wichtig ist hierbei, dass medienspezifische Eigenheiten oder Inhalte deutlich wahrgenommen werden müssen. Als Paradebeispiel kann hier der vielgenannte interaktive Film angeführt werden, in welchem sowohl filmische als auch Videospieleigenschaften distinktiv und klar erkannt werden können.

Als externe Formen der Inszenierung werden all jene Erscheinungen bezeichnet, die beide, das Medium Film und Videospiel adressieren, auf selbiges verweisen, oder dieses sonst irgendwie heranziehen, ohne dabei im engeren Sinne das Medium selbst zu verkörpern. Werbeerscheinungen wie Trailer oder Filmplakate können hier als ein Beispiel von vielen angeführt werden, da sie sich direkt auf ein Game oder einen Film beziehen, jedoch explizit nicht jenes Medium verkörpern.

Bedenkt man weiter, dass Inszenierung eines dramatischen Werkes sowohl von seinem Inhalt, als auch von den Darstellungsmöglichkeiten des jeweiligen Mediums selbst abhängen, scheint es sinnvoll, dass Überschneidungen im Bereich Film/Computerspiel in einen sowohl thematische-inhaltlichen, als auch in einen audiovisuellen-stilistischen Bereich separiert werden, um die Betrachtung detaillierter zu ermöglichen. Dabei sind unter thematischen Inszenierungsformen vor allem jene zu verstehen, die in erster Linie durch ihre inhaltliche Ebene, sowie ihre ähnlichen Strukturen auf das jeweils andere Medium referenzieren und dieses beeinflussen. Das heißt, es kann von thematisch-inhaltlicher Inszenierung gesprochen werden, wenn beispielsweise von Kinoproduktionen lediglich das Setting für ein Spiel übernommen wird, aber keine cineastischen und stilistischen Mittel, wie es in vielen Handy-Games der Fall ist, aufgegriffen werden. Umgekehrt, wären solche Formen ersichtlich, wenn lediglich die Grundlogik eines Computerspiels in einem Film adaptiert wird, ohne das Videospiel an sich zu benennen, was schon mehrfach in dieser Arbeit angedeutet wurde.

Zu audiovisuellen Formen sind, wie sich vielleicht schon erahnen lässt, vor allem stilistische Überschneidung sichtbarer, sowie hörbarer Natur zu zählen, die beiden Medien durch ihre Ähnlichkeiten inhärent und eigen sind. Dazu werden aber neben solchen Dingen wie Kamerabewegungen oder digitaler Animation, auch solche Besonderheiten wie, das Auftreten von Schauspielern in Videospielen, oder auch das Übernehmen von Filmmusikkomponisten für digitale Soundtracks, mit einbezogen.

Wichtig zu beachten ist, dass ihm Rahmen dieser Arbeit immer der Bezug beider Medien, also sowohl Film als auch Videospiel, zueinander im Focus steht. Daher beschäftigt sich diese nicht mit den einzelnen Erscheinungen, bzw. auf ein Medium begrenzten Formen solcher Inszenierung. Das Zwischenspiel von cineastischen Darstellungsweisen und digitalen Spielen, und vor allem die Inszenierung dieser, bildet hierbei die Grundlage der Analyse.

Diese vier Formen von polymedialer Inszenierung, rund um Film und Game, werden im Folgenden herangezogen, um durch diese eine Analyse des aktuellen adaptiven Gehaltes von digitalem Spiel, sowie cineastischer Projektion zu ermöglichen. Im Bereich dieser Betrachtung steht sowohl auch deren Einfluss auf andere Medien, bzw. den Effekt den andere Medien auch rückwirkend auf diese beiden Medien ausüben.

Die hier erwähnten Unterteilungskategorien werden zunächst im nachfolgenden Kapitel noch ausführlicher erklärt und dargestellt. Dazu muss erwähnt werden, dass diese Kategorien keine definierten separierten Bereiche innerhalb der multimedialen Inszenierungsformen darstellen, sondern vielmehr Extrempunkte, zwischen denen sich verschieden starke Überlappungen und Abstufungen finden lassen. Viele Videospiele, sowie Filme weisen sowohl thematisch-inhaltliche, sowie audiovisuelle-stilistische Überschneidungen auf. In manchen Fällen sind beide sogar eng miteinander verknüpft. Trotzdem stellt diese Unterteilung eine praktische Hilfe bei einer Betrachtung dar, denn es erweist sich als sinnvoll, sowohl auf der einen Seite den thematisch-inhaltlichen Gehalt, als auch den audiovisuellen auf der anderen Seite als Blickpunkt zu wählen.
Es sei hier außerdem nochmals zu erwähnen, dass keine Liste für multimediale Formen von Inszenierung gegeben werden soll, die lediglich als Aufzählung dient. Aufgrund der Vielzahl solcher Konvergenzen und ihrer immer mehr verschwimmenden Grenzen würde dies zum einen den Rahmen dieser Arbeit bei weitem sprengen, zum anderen wäre es nicht zielführend hier lediglich eine Aufreihung von medienübergreifenden Inszenierungsformen anzuführen. Es soll vielmehr durch die erwähnten Kategorien und Beispiele ein Bild davon gezeichnet werden, inwieweit filmische Inszenierungsformen mit digitalen Unterhaltungsmedien kooperieren und in welchem Maß diese auf andere Medien Einfluss ausüben.

3.1.1 Interne Formen

Interne Formen multimedialer Inszenierung stellen, einfach formuliert, die Videospiele, Filme und deren intermedialen Verknüpfungen selbst und direkt dar. Unter dieser Kategorie werden daher alle Formen von medienübergreifender Inszenierung zusammengefasst, die dem Film, sowie dem Computerspiel, als spezifische Inhalte, Eigenschaften und Charakteristika inhärent sind und ebenso als solche zu erkennen sind. Die direkte Darstellung durch beide, oder in Mischformen, zumindest durch eines der beiden, ist hier zwingend erforderlich. Dabei umfassen diese internen Formen sowohl audiovisuelle Stilmittel, als auch

thematisch-inhaltliche, die jeweils charakteristische Eigenheiten in Bezug auf Medien interner Darstellungsformen aufweisen.

Das heißt alle damit verbunden Formen, Strukturen, Inhalte, Narrationen, Darstellungsweisen, etc. die in beiden Medien auftauchen und für diese jeweils spezifisch sind, werden in dieser Kategorie widergespiegelt und stehen hier im Blickpunkt der Betrachtung, allerdings nur, wenn sie durch das jeweilige Medium direkt dargestellt werden.

Als Beispiel einer internen Inszenierung zwischen Film und Game können hier die sogenannten *„Quick-Time-Events“* genannt werden, die eben kinematographische Mittel benutzen um Inhalte darzustellen, aber auch Spezifika aus Videospielen, wie das Drücken des richtigen Knopfes im rechten Moment, heranzieht. Die schon mehrfach angesprochene Form des interaktiven Filmes, die eine Art der Hybridisierung der Aspekte von Inszenierung aus beiden darstellt, wäre auch hierzu zu zählen.

Mischformen, oder in diesem Fall einseitige Formen interner Inszenierung, wären eben solche die externe und interne Spezifika der jeweiligen Medien verknüpfen. Ein Beispiel einer solchen einseitigen internen Inszenierung wären Computer-spieleverfilmungen, wie beispielsweise „PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME“ oder „RESIDENT EVIL“. Diese stellen Games filmisch intern dar, beziehen sich aber nur extern auf digitale Spiele, da sie, in diesem Fall, keine ergodischen Komponenten aufweisen, jedoch die Inhalte und gewisse Spezifika der Vorlagen aufgreifen. Anders herum können *„Lizenzspiele“,* also Spiele die sich auf eine filmische Vorlage beziehen, hier beschrieben werden. Diese sind intern Computergames, die sich direkt auf eine cineastische Vorlage beziehen und jene extern als digitales Spiel präsentieren. Aber auch Filme die sich nur auf Gaming Eigenheiten beziehen, wie das Einblenden eines Lebensbalkens, oder einer Punkteanzeige, wie dies beispielsweise in „SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD“ zu sehen ist, fallen in diese Kategorie.

Diese internen Formen der Darstellungen sind also eben jene, die den jeweiligen Stoff direkt im und durch das Medium und dessen Eigenschaften inszenieren. Die Präsentation des Inhaltes erfolgt hier nicht über zusätzlich Medien, sondern durch Film und Videospiel selbst und steht im Vordergrund.

Solche interne Formen der multimedialen Inszenierung im Focus auf Computerspiel und Film stellen also, sozusagen, den inneren Rahmen, der Analyse von medienübergreifenden Inszenierungsformen, dar.

3.1.2 Externe Formen

Die externen Formen dieser multimedialen Inszenierung stellen nur alle jene medialen Erscheinungen dar, die direkt auf den jeweiligen Film oder das Spiel referenzieren, diese aber explizit nicht sind. Hier werden ebenso audiovisuell-stilistische, als auch thematisch-inhaltliche Erscheinungen beinhaltet.

In diese Kategorie fallen demnach alle Erscheinungen die in irgendeiner Art und Weise mit den beiden Medien Film und Game in Kontext stehen oder auf selbige referenzieren, aber nicht als diese verstanden werden. Paradebeispiele finden sich häufig immer Bereich der Werbung und der Vermarktung von Stoffen. Große Plakate zu Filmen oder Videospielen und Spielfiguren oder LEGO-Produkte stellen hier nur einige dieser Formen dar.

Aber nicht nur im Rahmen von Verkaufsstrategien lassen sich externe Formen multimedialer Inszenierung finden. Auch Communitys und Fangruppierungen weisen oft recht kreative Möglichkeiten auf, beiden Medien außerhalb ihrer internen Eigenschaften aufzugreifen. Sogenannte *Let´s Plays*, die Videospiele online in Form von Mitschnitten in einer Art Serienformat für (Nicht-)Spieler zur Verfügung stellen, können hier genannt werden. Aber auch diverse andere Videos, die oft als sogenannte *Lore* Videos bezeichnet werden, die sich mit Hintergrundinformationen zu Geschichten beschäftigen und diese für den User in einer narrativen Form inszenieren, fallen in diese Kategorie. Diese Beispiele stellen hier wiederum nur einen Bereich von externer Inszenierung.

Zu externen Formen multimedialer Inszenierung lassen sich auch große Bereiche paratextueller Erscheinungen zählen, jedoch können diese nicht gänzlich auf das Gebiet solcher Formen angewandt werden. Der Begriff des Paratextes ist ein aus der Literaturwissenschaft stammender Terminus, der „ein Beiwerk, durch das ein Text zum Buch oder Kinofilm wird und als solches vor die Rezipienten und, allgemeiner, vor die Öffentlichkeit tritt“,[37] beschreibt. Im weiteren Sinn sind all jene

[37] http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=7756(13.12.2014)

zum Film oder Spiel hinzukommenden Zusätze, die diese zum einen als solche ausweisen, zum anderen aber auch über zusätzliche Medien erweitern, gemeint. Die schon angesprochen Werbung, bzw. Vermarktung und Merchandising, wie Soundtrack-CDs oder Spielfiguren, würden, sich mit dem Sinn dieser Arbeit decken. Allerdings zieht Paratext auch jene Spezifika von Film, oder Videospiel heran, die im Sinne dieser Arbeit als interne Formen der multimedialen Inszenierung beschrieben werden, wie die Einblendung von Vor- und Abspann, oder Voice-Over Kommentare. Diese werden hier als Eigenheiten von aktuellem Game und Film verstanden werden und nicht als ihnen beigefügte Mittel.[38] Paratextuelle Erscheinungen überlappen sich also nur zum Teil mit dem externen Formen dieser Arbeit und werden daher nicht prinzipiell zu jenen gezählt.

Externe Formen polymedialer Inszenierung stellen im Sinn dieser Arbeit also all jene Erscheinungen dar, die aufgrund ihres Inhaltes oder ihrer Form an das Computerspiel sowie auch gleichzeitig an den Film erinnern, ihnen aber nicht als Aspekt direkt inhärent sind. Im Vordergrund dieser steht daher also vor allem Repräsentation, sprich die Darstellung eines Stoffes nach außen hin, während interne Formen vor allem die Präsentation, durch die Medien Film oder Videospiel selbst, in den Focus stellt. Wie von einem Spiel erfahren wird, wie es dem möglichen Rezipienten beschrieben wird, oder wie es aufgearbeitet wird, zählt hierbei stark zu jener externen Form.

Durch eben solch eine Repräsentation nach außen hin, wird oft ein Game oder Kinohit schon in gewisser Weise vor-inszeniert. Es wird als etwas dargestellt, das möglichst seinem Kern entspricht. Ein Actionspiel wird beispielsweise mit möglichst bildgewaltigen Eindrücken an die breite Masse der Rezipienten entlassen, eine Komödie soll den Zuseher schon anhand seines Werbetrailers zum Lachen bringen. Bei Videospiel verhält sich diese sehr ähnlich, um dem möglichen User schnell und deutlich klar zu machen worauf sich eingelassen wird. Wie der Name schon vermuten lässt, stellen externe Formen, konträr zu internen, dieser multimedialen Inszenierung, daher eine Art äußeren Rahmen, in Hinsicht auf die Analyse, dar.

[38] Vgl. ebd.

3.1.3 Audiovisuell-stilistische Formen

In diese Kategorie fallen nun alle audiovisuellen Möglichkeiten, sowie Stilformen, die die Grenze zwischen Film und Videospiel überschreiten. Hierbei ist vor allem die Art des Zeigens und Darstellens, mit Hilfe der medieneigenen Mittel, im Fokus des Geschehens. All jene Eigenheiten die Film und Computerspiel in ihren optischen und auditiven Fähigkeiten ausmachen und verbinden werden demgemäß zum Bereich dieser Kategorie gezählt. Dabei sind solche Darstellungsformen gemeint, die vor allem inhaltsunabhängig funktionieren, jedoch als Mittel des Videospiels oder des Kinos erkennbar sind.

Das beinhaltet solche Darstellungsformen wie Kameraeinstellungen, Soundtracks, Montagestrategien und eine Vielzahl weiter visuelle Inszenierungsmöglichkeiten. Zudem fallen in diese Kategorie auch bestimmte Grafikstile oder Filter, die einem Film oder einem Computerspiel eine eigene, sowie charakteristische Erscheinung geben können.

Das Aussehen von diegetischen Gegenständen oder Figuren lässt sich weiters hier hinzu ordnen. Auch Beispiel wie Schauspieler, die immer häufiger ihren Auftritt in Computerspiel haben, und in diesen Vermarktet werde, wie Beispielsweise der Oskarpreisträger Kevin Spacy, der im aktuellsten Teil der „CALL OF DUTY“ Reihe, den Antagonist mimt, werden zu den audiovisuellen-stilistischen Formen multimedialer Inszenierung gezählt.

Kurz gesagt beinhaltet diese Form alle jene Darstellungsmittel, die von Spiel und Film geteilt werden und sich eben auf sichtbare, sowie hörbare Stilmittel beziehen und diese auch anwenden. Diese sind dabei sowohl innerhalb des jeweiligen Mediums zu entdecken, als auch in vielen Fällen in einem sich auf sie beziehende äußeren Rahmen. Diese Eigenheiten der Inszenierung bewegen sich daher zwischen internen, sowie externen Formen multimedialer Inszenierung, im Focus auf Film und Videospiel, hin und her.

3.1.4 Thematische-inhaltliche Formen

Als thematisch-inhaltlich Ebene könne all jene Formen verstanden werden die wiederum nicht auf audiovisuelle Stilmittel des Films oder des Computerspiels

zurückgreifen, bzw. unabhängig von diesen verfahren können, sich aber direkt oder, in einigen Ausnahmen, auch indirekt auf beide Medien beziehen und so die polymedialen Formen der Inszenierung beeinflussen. Dabei geht es sowohl um Inhalte, Stoffe und narrative Kontexte, die eben die grundlegende Geschichte darbringen, als auch um Strukturen, Prinzipien und Modelle nach denen Film oder Spiele funktionieren und diese als solche ausweisen.

Die Handlung eines Stoffes, die durch filmische Darstellung oder durch Videospiele geprägt wird, kann demnach in dieser Kategorie wiedergefunden werden. Aber auch neben Narration und Inhalt stehen Erscheinungen, wie der Charakter einer Figur, das Setting in dem sich der Stoff bewegt oder das Genre zu dem es zählt usw., hier im Feld der Untersuchung.

Zudem lassen sich hier auch alle Formen die lediglich thematisch mit den Spezifika von Film oder Spiel zusammenhängen, und in einem multimedialen Kontext stehen, finden. Das schon erwähnte *Restart*-Modell des Computerspiels, wie es in Kinoproduktionen wie „EDGE OF TOMORROW“ oder dem schon erwähnten „SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD“ thematisiert wird, fällt beispielsweise unter diese Kategorie. Auf der anderen Seite fallen gewissen Lizenzspiele, die Inhalte von Filmen wieder aufgreifen oder eventuell sogar weiter erzählen, wie „BACK TO THE FUTURE: THE GAME“ in diese Kategorie.

Diese thematisch-inhaltlichen Formen von Inszenierung bestimmen ähnlich wie audiovisuelle Stilmittel die Art und Weise ihrer Inszenierung mit, denn die Darstellung eines Gegenstandes ist immer auch von dem was dargestellt wird, abhängig und nicht nur davon wie selbiges in Erscheinung tritt. Externe Formen der Inszenierung bewegen sich zudem ebenso in beiden Bereichern der Inszenierung, also extern oder intern, und sind nicht in erste Linie von diesen abhängig.

4 Beispiele

Da nun beschrieben wurde, auf welche Teilgebiete die analytische Betrachtung besonderen Wert legen wird, wird, im Folgenden ein Versuch, anhand verschiedener Beispiele, gegeben, um genauer zu beschreiben, wie sich diese

multimedialen Überschneidungen der Inszenierung in aktuelle Medien darstellen. Der Focus liegt nach wie vor auf den internen Zusammenhängen zwischen Spiel und Film, jedoch wird auch, den medienexternen Formen genügen Platz eingeräumt. Es soll mit verschieden Exempeln, ausgehend aus beiden Branchen, gearbeitet werden um klar zu verdeutlichen und aufzuzeigen wie weit polymediale Darstellungsformen bereits ihren Fortschritt, in diesem Bereich, gewagt haben und wo sie bereits deutlich erkennbar sind.

Dabei soll hier ein Bogen geschlagen werden. Angefangen wird mit der Betrachtung von Seiten des Computerspiels. Games, die, zumindest auf den ersten Blick, weniger mit dem Film zu tun haben, stehen hier zunächst im Focus. Die darauf folgenden Beispiele werden sich dann immer näher an das Medium Film heran wagen, um schließlich auch den Sichtpunkt zu wechseln und die Formen der multimedialen Inszenierung von Seiten des Films zu betrachten. Ausgehend von einem sehr offensichtlichen Verhältnis zum Videospiel, wird sich dann wieder, quasi entgegengesetzt, zum Vorhergehenden, zu jenen Beispielen, die primär nicht so offenkundig mit Games in Verbindung stehen, heran gearbeitet werden.

Die Vorgehensweise zur Analyse dieser polymedialen Inszenierungsformen sieht wie folgt aus: Die vier beschriebenen Kategorien bilden hier das Rahmenmodell. Zunächst wird hierbei der medieninterne, sprich, der sich auf den Austausch zwischen Film und Game beziehende Gehalt, des konkreten Beispiels betrachtet. Dieser wird, je nachdem welche Form sich stärker zeigt, zuerst auf seine thematisch-inhaltlichen oder seine audiovisuell-stilistische Form hin durchleuchtet und beschrieben. Daraufhin wird, anhand der konkreten Inszenierungsform die Verbindung beider Medien dargestellt, um so die medialen Übergänge und Einflüsse zwischen beiden ersichtlich zu machen und aufzuzeigen. Zudem wird der Versuch unternommen, eine Erklärung zu geben, weshalb diese medienübergreifende Inszenierungsform in dieser Art und Weise auftritt.

Demgemäß wird dann auch die externe Sichtweise betrachtet und einem ähnlichen Verfahren der Untersuchung unterzogen. Audiovisuelle-stilistische, sowie thematisch-inhaltliche Formen der Inszenierung werden, so wie sie in multimediale Erscheinungen auftreten, möglichst genau beschrieben. Auch hier wird eine Bezeichnung von Sinn und Bedeutung dieser Darstellungsform gegeben.

Es muss hier noch erwähnt werden, dass diese Beschreibung der Beispiele nur ausschnitthaft umrissen wird, um so dem Leser ein möglichst umfassendes Bild zu vermitteln. Manchmal muss dabei mehr ins Detail gegangen werden, manchmal kann schon anhand einiger recht offensichtlicher Beispiele eine Skizze von Inszenierungsformen gezeichnet werden. Zudem wird hier kein ganzheitlicher Anspruch, auf alle Formen multimedialer Inszenierung gestellt, denn das Gebiet, solcher Darstellungsformen ist aktuelle ein immens großes. Es wird als genügend angenommen, die Funktionsweisen multimediale Inszenierungsformen anhand folgender Beispiel verständlich zu machen.
Durch die enge Verknüpfung der beiden Unterhaltungsmedien, die hier Focus stehen. ist die Betrachtung nur eines separierten Bereiches weder sinnvoll noch hilfreich. Sowohl Film und Videospiel werden beide jeweils in den verschieden Kapitel hinein gezogen und analysiert. Der Unterschied ist lediglich die Herangehensweise, bzw. der Blickpunkt von welcher Seite aus die Inszenierung betrachtet wird. Den Anfang macht hier das Computerspiel, das auf seine cineastischen Inszenierungsmittel, genauso wie auf seinen multimedialen Kontext betrachtet wird.

4.1 „THE LAST OF US“

Etwas verfolgt ihn. Und es ist nicht mehr weit von ihm entfernt. Joel versucht so schnell er kann voran zu kommen, doch mit seiner verletzten Tochter Sarah in den Armen gelingt es ihm kaum. Onkel Tommy, Joels Bruder, blieb zurück um den Rest dieser Verrückten aufzuhalten um den beiden einen, wenn auch nur kleinen, Vorsprung zu verschaffen. Eines dieser Dinger, welches sich nicht von Tommy ablenken ließ, kommt allerdings immer näher. Es war einmal so etwas wie ein Mensch, doch jetzt ist es nur noch eine verrückt torkelnde Gestalt, infiziert mit irgend einer Art Krankheit und ohne jeden Verstand, nur durch Blutdurst beseelt und auch von selbigen auch in gieriger Rage voran getrieben.

Plötzlich zischen Kugeln durch die Luft. Der Verfolg fällt getroffen zu Borden. Joel zieht erschrocken den Kopf ein. Als er ihn wieder anhebt steht ein Soldat, mit im Anschlag gehalten Gewehr, vor ihm. Er, noch immer mit dem Mädchen in den Armen, beginnt verzweifelt zu flehen, sie seien nicht so wie diese Kreaturen, nicht krank. Der Soldat gibt ihm zu verstehen, er soll schweigen und sich bloß nicht bewegen. Er hat seine Befehle. Langsam zieht er den Abzug des Gewehrs zurück, und feuert. Joel schreit und als er versucht den Geschossen aus zu weiche, stürzt er eine Böschung hinunter. Sarah fällt ihm aus den Armen als beide den kleinen Abhang hinunterfallen. Joel bleibt, unten angekommen, einige Sekunden lang benommen liegen. Als er wieder klar sieht, steht der Soldat über ihm, das Gewehr auf seinen Kopf gerichtet. Ein Schuss ertönt. Der Soldat fällt Tod zu Boden. Die Kugel kam aus Onkel Tommys Revolver, der es geschafft hat auf zu holen, gerade im richtigen Moment, wie es scheint. Er nickt Joel zu, aber als er das kleine Mädchen erblickt stößt er allerdings ein verkrampftes: „Oh, Nein!“ aus. Joel, der noch in der gleichen Sekunde bei seiner Tochter ist, erkennt, dass eine der Kugeln des Soldaten sie getroffen hat. Verzweifelt redet er auf sie und versucht die Blutung zu stillen, wären Sarah unter Schmerzen weint und keucht, doch Joel kann nichts tun. Er muss zu sehen wie seine Tochter in seinen Armen stirbt, unfähig ihr zu helfe.

Dann schaltet der Bildschirm um und zeigt in großen weißen Lettern auf schwarzen Hintergrund den Titel des Spiels, das gerade gespielt wird: „THE LAST OF US“. Gleichzeitig setzt ein melancholische, düster Gitarrenmusik ein, die den Rest der nun folgenden Credits untermalt.

So in etwa lässt sich die Endszene des Prologes zum Videospiel „THE LAST OF US“ aus dem Jahre 2013 beschreiben. Äußerst emotional inszeniert, mit beinahe fotorealistischer Grafik und einigem narrativen Kniff, der sich erst später innerhalb der Erzählung gänzlich verstehen lässt, weist sie den Weg in das eigentliche Spiel und vor allem auch in die Psyche und Handlungsmotivation des Protagonisten Joel. Dieser, der die Rolle des Avatars in diesem Computerspiel einnimmt, und somit die vom Spieler gesteuerte Figur darstellt, muss sich, 20 Jahre nach dem beschrieben Ereignis, durch eine von Zombie ähnlichen Kreaturen überranntes postapokalyptisches Amerika kämpfen, um so zum Zielort seiner Reise, zu

gelangen, und ganz nebenbei die Angriffe zahlreicher Feinde überleben. Auf seinem Weg wird er begleitet von Ellie, einem jungen Mädchen, das eine größere Rolle für die Geschichte haben könnte, als man zunächst annehmen mag und zu der Joel im Laufe der Handlung eine Art Vater-Tochter-Beziehung aufbaut.

„THE LAST OF US“, das als eines DER Spiele aus dem Jahre 2013 gilt, und auch gerne mit dem klingenden Titel *„Blockbustergame“* versehen wird und mit Auszeichnungen und Preisen überhäuft wurde, arbeitet dabei noch mit mehr oder weniger klassischen Inszenierungsmittel, nicht nur für ein Videospiel. Es folgt einem recht linearen Handlungsbogen und zieht, mit den gut ausgearbeiteten Persönlichkeit der diversen Figuren, dem stimmigen Design und der liebevoll gestalteten Welt, den Rezipienten durch seine Inszenierung in den Bann.

Inszenierung

Es gibt viele Inhalte, die so wie sie im Spiel in Erscheinung treten, auch in Film und Fernsehen auftauchen und dieses Game maßgeblich geprägt und geformt haben. Allen voran aber das Setting, in dem das Spiel angesiedelt ist. Die Handlung dieses Games findet in einer Umgebung statt, die in unserer westliche geprägten Medienlandschaft gerade Hochkonjunktur feiert wie kaum eine andere: Die der Post- bzw. Zombieapokalypse. Unzählige Games, sowie auch Filme, TV-Produktionen, Bücher und andere Medien, wurden bisher zu dieser Thematik veröffentlich. In so einem Rahmen spielt nun auch „THE LAST OF US“. Dabei erinnert die Welt des Spiels recht oft, ohne dass man lang danach suchen muss, und mit Sicherheit auch nicht ganz unbewusste, an einige der unzähligen postapokalptischen Film oder TV-Serien, die sich in den letzten Jahren immer größerer Beliebtheit erfreuen, wie beispielsweise „28 DAYS LATER“ (2002), „CHILDREN OF MEN“ (2006) „I AM LEGEND“ oder auch „THE WALKING DEAD“ (seit 2010). (vgl. Abd. ….) Ähnlich stimmig und detailverliebt, wird eine Welt gezeigt die auf schaurig schöne Art die Rezipienten durch seine dichte Atmosphäre an den Bildschirm bannt.

Abbildung 4: „CHILDREN OF MEN"

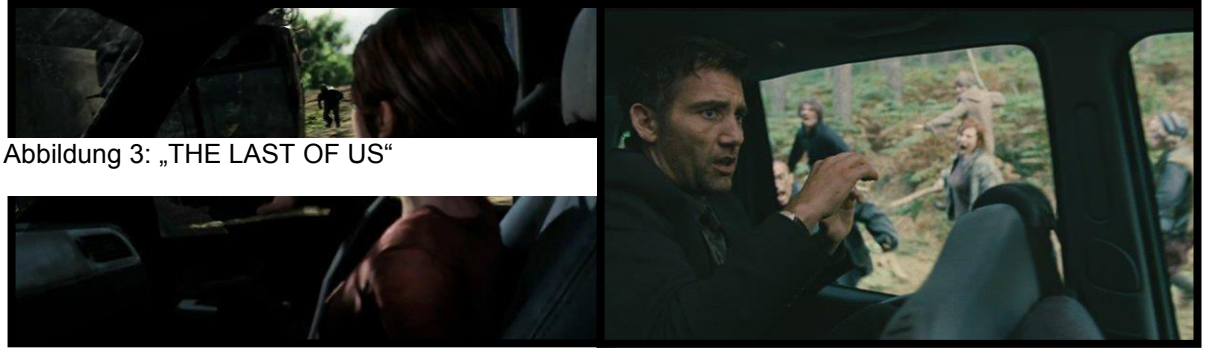

Abbildung 3: „THE LAST OF US“

Allgemein ist „THE LAST OF US“, nicht nur durch sein Setting, sehr nahe am Medium des Films angesiedelt, oder zumindest wird versucht das Videospiel sehr cineastische wirken zu lassen. Thematisch und inhaltlich sind vor allem aber im Vergleich zum Film „THE ROAD“ (2009) viele Elemente zu erkennen, die schon auf den ersten Blick ins Auge stechen. In diesem Film, in dem ein namenloser Vater mit seinem jungen Sohn durch eine leblose tote Welt reist, werden viele Themen angesprochen, die auch in „THE LAST OF US“ wieder zu finden sind. Schon allein die Konstellation eines Vater-Kind Schemas, die sich ebenso auf einer Reise durch ein totes Amerika befinden, scheint ein mehr oder weniger indirekter, dennoch deutlicher Bezug zu sein. Diese Zusammenstellung bringt natürlich auch immer wieder äußerst schwierige moralische Fragen zum Vorschein, die unter anderem die Atmosphäre verdichten und die Handlung verfeinern. Dies hat viel mit der nachvollziehbaren Inszenierung der einzelnen Charaktere zu tun.

So ist das Aufeinandertreffen der Protagonisten mit anderen Figuren in der jeweiligen Welt immer etwas, das zu Spannungen führt, nicht nur zwischen den Charakteren, sondern auch im Zuseher, bzw. Spieler, vor allem aber, wenn andere Kinder im Spiel sind. „Kann diesen neuen Figuren vertraut werden? Oder ist es besser doch allein weiter zu ziehen?“, mögen sich nicht nur die Figuren fragen, sondern auch die Rezipienten. Die durch viele Erlebnisse abgestumpften und sich verantwortlich fühlenden Erwachsenen, Joel und der Vater, geraten dabei während der jeweilige Geschichte in einander ähnelnden Situation. Sie wollen nicht mit harmlos wirkenden Fremden, die sie auf ihrer Reise treffen, gemeinsam weiter wandern, aus Angst jene könnten sie hintergehen, bestehlen oder Schlimmeres. Dadurch geraten sie mit dem jüngeren Teil des jeweiligen Duos aneinander, da beide Kindern nicht verstehen weshalb sie mit den interessanten Neuankömmlingen nicht interagieren dürfen. Den Rezipienten lässt diese im Regelfall keineswegs kalt, denn er möchte schließlich auch nicht, dass den Protagonisten etwas zustößt, trotzdem kann jener, auf der anderen Seite, auch nachvollziehen was in den Kindern vorgeht. Durch eben ihre ähnlichen Inszenierungsformen, die solche Momente in beiden Medien beschreiben, kann

hier definitiv ein thematischer Bezug betrachtet werden, der sehr deutlich den Einfluss von „THE ROAD“ auf „THE LAST OF US“ zeigt.

Dabei ist diese nur eine Begegnung von vielen, die gewisse Ähnlichkeiten aufweisen. Und auch nur eine moralische Frage, die nicht nur an die Figuren gestellt werden, sondern auch an den Rezipienten. Leben und leben lassen, ist dabei nur eine Frage von vielen. Wahrscheinlich ist das auch einer der Gründe weshalb jenes Thema einer distopischen Zukunftsvision sich solcher Beliebtheit erfreut. Allerdings ist dies eine andere Frage, die hier nicht beantwortet werden kann.

Aber nicht nur diese moralischen Fragen sind hierbei Elemente, die versuchen den Sehenden emotional Involvieren. Der zu Beginn beschrieben Ausschnitte weist eine emotionale Dichte auf, die so bisher in Spielen nur selten erzeugt wurde. Sie wirkt nicht überzogen oder kitschig, sondern fast im Gegenteil dazu, ruhig und objektiv. Trotzdem der Spieler das Mädchen Sarah nicht länger als etwa eine Viertelstunde kennt, berührt in diese Szene, durch die gelungen Narration, bzw. Inszenierung, so sehr, dass zumindest Interesse daran geweckt wird, was Joel danach noch alles durchleben wird. Durch die Mischung cineastischer Darstellungsmittel und spielerischen Passagen, die den Rezipienten quasi zum Miterleber machen, entfaltet sich hier ein Grad an emotionaler Involvierung (oder zumindest wird es versucht), der nur durch eines der beiden Medien so nicht erreicht werden könnte.

Die Geschichte legt mit diesem Abschnitt zudem den Grundstein für die Persönlichkeit des Protagonisten. Sie schafft es ihm, ganz gewollt einen Charakter zu geben und ihn nicht auf ein bloßes Universalwerkzeug zu reduzieren, mit dem der Spieler mit der diegetischen Welt interagieren kann.[39]

So ist dieses Spiel keines, das lediglich seinem Vorurteil als inhaltlosem Medium unterliegt. Die Geschichte von „THE LAST OF US“ berührt, regt zum Nachdenken an und zieht in den Bann. Dabei ist auch die Narration sehr filmisch und in fast klassischer Weise einer Kinoproduktion nachempfunden. Die Geschichte ist hierbei recht linear gehalten, zeigt dem Spieler eine Spannungskurve die, bis auf ein paar Ausnahmen, sowie seine Länge, auch aus einem Kinofilm stammen könnte und bietet ihm zudem kaum bis keine Auswahlmöglichkeiten, bzw. Alternierungsmöglichkeiten, was ihren Handlungsverlauf angeht, so wie viele

[39] Beil, Benjamin, First Person Perspectives. S. 60

andere Videospiele dies aktuell versprechen. Trotzdem, oder auch vielleicht gerade deswegen, wirkt der Titel auf den Rezipienten auf so immense Weise.

Aber nicht nur der Inhalt dieses Games ist für dessen Erfolg ausschlaggeben. Auch die audiovisuelle Umsetzt ist meisterhaft gelungen und funktioniert in der Inszenierung hervorragend. „THE LAST OF US“ bietet neben seiner interessanten Narration und auch neben seinen emotionalen und packenden Figuren, eine ebenso audiovisuelle kinoreife Darstellung.

Man mag vielleicht nicht gleich, wenn man die zu Beginn beschrieben Szene liest, oder auch wenn sie als externer Beobachter gesehen wird, an ein Computerspiel denken (falls nicht gewusst wird worum, es sich handelt). Vielmehr drängt sich dem Leser, wohl aus Gewohnheit, eher eine filmisch-szenische Inszenierung auf, mit allem drum und dran, wenn er versucht sich diese Beschreibung bildlich auszumalen. Er ist Beobachter, wie bei einem Film, der sich Kameraeinstellung, Lichteffekt, Emotionen, etc., imaginiert. Eigenschaften, die man wohl nicht in erster Linie mit dem Computerspiel verbindet, sondern viel eher mit einem Leinwandspektakel. Und doch sind diese Inszenierungsmittel aktuell, wie an diesem Beispiel zu sehen ist, keine mehr die dem Film vorbehalten sind. Kino- bzw. Fernsehproduktionen und digitales Spiel arbeiten heutzutage in weit vielschichtigeren Ebenen zusammen als zunächst angenommen wird.

Der oben beschrieben Abschnitt ist ein recht gutes Beispiel um dies kurz zu beschreiben. Das Spiel lässt dem Spieler bis zu einem gewissen Punkt, die Kontrolle über Joel, wechselt aber dann übergangslos in eine sogenannte *Cut-Scene,* die eben eine kurze filmische Sequenz, zwischen den Spielabschnitten darstellt. Im Rahmen dieser, die oft eine wichtige Rolle für die Erzählung spielt, wird die Narration vorangetrieben. So wird eine Kooperation von filmischen und spielerischen Mitteln erreicht. Dabei ist diese Form von Inszenesetzung schon eine recht gebräuchliche und klassische in der Videogame-Brache. In beinahe jedem Spiel lässt sich mindestens eine dieser Sequenzen finden. Diese *Cut-Scenes* sind aber nur ein Aspekt, wie sich cineastische Mittel ihren Weg ins Reich der Videospiele bahnen.

„THE LAST OF US“ bildet hierbei keine Ausnahme und ist dabei eben noch relativ konservativ. Spielpassagen wechseln sich in unterschiedlichen Abschnitten mit kurzen Zwischensequenzen ab, quasi als Belohnung für erfolgreich geschaffte Anschnitte. Der Grund dafür ist hier jedoch nicht die Unfähigkeit des Spiels die

Geschichte weiter zu erzählen, denn das könnte es auch ohne *Cut-Scenes,* sondern die Entscheidung der Entwickler besondere, oder spezielle Momente hervor zu heben, sie cineastisch zu inszenieren. Der Film erweist sich nämlich immer noch als das stärkere Medium, wenn es darum geht Besonderheiten in den Focus zu rücken und sie richtig, im Sinne der Macher, auf den Rezipienten wirken zu lassen. So wird beispielsweise gewährleistet, dass der Spieler nicht zufällig gerade, mit seiner Spielfigur, in eine andere Richtung blickt, während hinter seinem Rücken etwas Wichtiges, für die Geschichte relevantes, geschieht.

Aber nicht nur diese kurzen Zwischensequenzen erweisen sich als audiovisuelle bemerkenswert. Für alle wichtigen Figuren im Spiel wurde ein Verfahren angewandt, das ursprünglich für den Film entwickelt wurde. Die Rede ist vom sogenannten *Motion-Capturing* Verfahren*,* welches die Möglichkeit bietet, reale Schauspieler zu digitale Modellen zu transformieren. Dadurch wird eine möglichst realistische Bewegungsfolge erzeugt, die die Figuren noch realer, und auch filmischer wirken lassen. Eine geschmeidige und nicht abgehackte Bewegungsabfolge der einzelnen Figuren ist neben einer glaubhaften Welt, ebenso wichtig für audiovisuelle Inszenierung und darauf aufbauend auch immersive Effekte.

Aber auch die, für das Spiel komponierte Musik, erweist sich als Beispiel, für die Beziehung von Videogame und Film. Der Soundtrack zeigt sich als indirekter Bezug zum Film. Der Komponist und Gitarrist Gustavo Santolalla, der schon in einigen Filmproduktionen wie „BROKEBACK MOUNTAIN“ oder „BABEL“ mitwirkte, prägt durch seine charakteristischen Klänge auch „THE LAST OF US“. Ein weiteres Merkmal, das den Versuch zeigt, dieses Spiel ein wenig filmisch wirken zu lassen.

Durch all diese genannten Eigenheiten versucht dieses Computerspiel einen sehr hohen Grad an Immersion, oder zumindest Involvierung, beim Rezipienten zu erzeugen. Mit Hilfe detaillierte filmische Welten, die dem User schon auf gewisse Weise sozusagen vorbekannt sind, eben durch Filme und andere Medien, ermöglicht das Game dem User zusätzlich, sich schnell wieder hinein zu finden. Hinzu kommt, dass das Thema einer postapokalyptischen Welt, eines ist, das relativ nahe an unserer tatsächlichen Welt angelehnt ist. Dies macht, es neben allen Inszenierungsstrategien, dem Spieler wieder leichter in diese Welt einzutauchen.

Die beschriebenen Exempel beziehen sich aber alle bisher nur auf die interne Form multimedialer Inszenierung mit Focus auf Spiel und Film. „The LAST OF US“ bietet neben seinem sehr gelungen Spiel selbst auch eine Reihe externer Erscheinungen, die durchaus bemerkenswert sind.

Neben dem Weiterspinnen des postapokalyptischen Genres und einer Verfeinerung des selbigen bietet das Videospiel auch außerhalb des eigenen Mediums grafischen Einblick in seine schaurig, schöne Welt. Zum Spiel selbst ist, wie dies auch bei vielen anderen Games üblich ist, ein sogenanntes Lösungsbuch, oder auch *Strategy Guide,* erschienen. Dieses hilft dem User die Welt von „THE LAST OF US“ alle versteckten Geheimnisse und Wege zu ergründen. Das Buch ist dabei eine Mischung aus schriftlich formulierten Anweisungen und hinweisenden Abbildungen, um so dem Spieler schnell und klar zu verdeutlichen wie, was gemacht werden muss, um den gewollten Effekt zu erreichen. Dies Buch, stellt also ein Medium dar, das seinen eigenen Zweck erst durch die Kombination mit dem Spiel erfüllt.

Aber auch ein *Artbook*, ein Buch mit den Konzeptgrafiken zum Spiel, wurde veröffentlich. Dieses zeigt, die künstlerisch gestaltet und erdachten Bilder, die großteils dem eigentlich Spiel als Grundlage dienen. Dieses ist für Fans, aber auch für Freunde der bildenden Kunst durchaus einen Blick wert, denn es zeigt neben Vorlagen für das Game auch alternative Idee, die zunächst so angedacht waren.

Ein weiteres audio-visuelles bemerkenswertes Detail entstand im Rahmen eines Projektes des Magazins *„Time*“, in Verbindung mit dem Kriegsfotograf Ashley Gilbertson. Dieser verbrachte einige Tage damit, einige Fotos zur Dokumentation des Überlebenskampfes von Joel und Ellie zu schießen. Ein Erlebnis, das für den Fotograf durchaus einer Herausforderung war, denn durch die Möglichkeit, das Spiel jederzeit anhalten zu können, wurden seine Ergebnisse zunächst zu klar und posterhaft. Im tatsächlichen Krieg habe er immer nur einige Sekundenbruchteile Zeit um sein Bilder abzulichten. So sah sich Gilbertson immer wieder aufs Neue der Herausforderung gegenübergestellt, seine Aufnahmen weniger perfekt wirken zu lassen.[40]

[40] Vlg. http://derstandard.at/2000005660793/Sehenswert-The-Last-of-Us-durch-die-Augen-eines-Kriegsfotografen

An einer filmischen Umsetzung, die innerhalb der nächsten Jahre erscheinen soll, wird ebenfalls bereits geplant. Allerdings ging diesem, um auch den thematisch-inhaltlichen Kontext zu betrachten, eine Art Theaterstück voraus. Mit dem klingenden Namen „THE LAST OF US: ONE NIGHT LIVE“ fanden sich die Schauspieler, die den Figuren im Spiel ihr Leben verliehen, durch besagtes *Motion-Capturing*, in einem Theater in Santa Monica ein, um den Figuren auch auf der Bühne eine Darstellung der Spielinhalte zu bieten. Neben der Darbietung einiger Schlüsselszenen, live auf einer Theaterbühne, ist hier auch der Kontext der Schauspieler zu ihrem Videospiel-Pendant ein durchaus bemerkenswertes Bild. Troy Baker, der Joel, seine Gestik und Stimme leiht, ist wesentlich jünger als der Protagonist des Spiels. Auch Ashley Johnson, die Ellie mimt, und in der realen Welt kein Kind mehr ist, sondern ein erwachse Frau, scheint gleichzeitig, durch ihr Aussehen konträr zur der Figur des Mädchens, und doch im selben Moment durch Stimme und Gestik selbige zu sein. Diese Aufführung war zwar nur ein einmaliges Ereignis, zeigt, aber klar und deutlich, dass Videospiel auch innerhalb Narration und Inszenierung, sowohl intern, als auch extern immer mehr Bedeutung gewinnen.[41]

„THE LAST OF US“ ist daher als ein Spiel anzusehen, das etliche Bezüge zu Filmen und zu szenischer Kinodarstellung aufweist. Nicht nur intern, durch Themen, Strukturen, sowie starken cineastischen Passagen, sondern auch extern, durch Verweise oder Distributionsmittel. Vor allem aber ist dieses Game aber, durch seine Qualität, an Narration und Spielgehalt, eines, das die Kurve zu weiteren Medien, wie dem Theater oder der Photographie zieht, wie es so noch kein Medium von ihm geschafft hat. „THE LAST OF US“ errichtet somit von sich selbst ein Bild, das dem Rezipienten vermittelt, diese Spiel sei eines der Computerspiele unserer Zeit.

4.2 „MASS EFFECT“

Das Science-Fiction-Epos aus der Produktionsstätte des kanadischen Entwicklungsstudios BioWare ist aktuell eine der bekanntesten Spieletrilogien, die

[41] Vgl.: http://www.gamespot.com/articles/secret-the-last-of-us-ending-revealed-during-last-/1100-6421360/

es auf dem Markt gibt. Die grundlegend Geschichte, die in etwa 150 Jahren in einem fiktiven Zukunftsszenario spielt, in der die Menschheit bereits die Raumfahrt im großen Maße betreibt und auch andere Lebensformen im All entdeckt hat, ist schnell erklärt: Der Handlungsprotagonist und somit auch Spiel-Avatar Commander Shepard, Soldat des menschlichen Militärs, entdeckt während eines Einsatzes, durch eine Vision die ein antiker Aliensender auslöst, ein großes Übel, die „Reaper“ genannt, das in nicht allzu ferner Zukunft über die Milchstraße herfallen wird um alles zivilisierte Leben dabei aus zu löschen. Daraufhin setzt Shepard, mit der Hilfe der Crew seines Raumschiffes, alles daran diese Bedrohung zu verhindern und das sehr detailliert gebaute Universum und dessen Bewohner zu retten.

Ob und vor allem auch wie das gelingt ist hauptsächlich der Person vor dem Bildschirm zu zuschreiben. Denn, neben dem normalen Trial-and-Error Verfahren von Computerspielen und seinem actionreichen Gameplay, ist „MASS EFFECT“, anders als „THE LAST OF US”, nicht an eine ganz so starre und strickt lineare Narration gebunden, auch wenn der Geschichte ein mindestens ebenso hoher Stellenwert zukommt. Der Grad an Interaktivität durch den Spieler, und somit auch dessen Involvierung im Spielgeschehen, sowie in die Narration, wird hier großgeschrieben und hat eine wichtige Position innerhalb der Inszenierung des Games.

Inszenierung

Diese persönlichen Inszenierungsformen beginnen dabei schon vor dem eigentlichen Start des Spieles an sich. Commander Shepard ist keine starre vorgefertigte Figur, die von den Entwicklern vorgegeben wird, sondern ist vom Spieler individuell erstellbar. Es gibt dabei keine Beschränkung ob männlich oder weiblich. Haarfarbe, Nasengröße oder Ohrenabstand, sind vom Spieler individuell einstellbar. Natürlich sind die Möglichkeiten hierbei nicht unendlich, aber dennoch so groß, dass kein Commander Shepard dem eines anderen Spielers gleicht (ausgenommen man wählte zu Beginn das Standardmodell). Ebenso, wie das Aussehen Shepards ist auch dessen oder deren Persönlichkeit, sexuelle Ausrichtung und ethische Grundsatz dem Spieler überlassen, genauso wie der Umgang mit anderen Entitäten und Beziehungen zu diesen.

Aber auch neben der Gestaltung seines eigenen individuellen Protagonisten legt BioWare, als erfahrenes Studio für Rollenspiele, gleichzeitig viel Bedeutung auf die Geschichte der Trilogie. So wird versucht, durch die individuellen Entscheidungsmöglichkeiten die dem Spieler innerhalb der Geschichte geboten werden, die Narration eben dadurch persönlich zu halten, oder zumindest den Anschein dahingehend aufrecht zu erhalten. Die Grundgeschichte bleibt in großen Zügen immer erhalten und ist an gewissen Eckpunkten mehr oder weniger abgesteckt, das was dazwischen passiert, ist allerdings im Rahmen der Spielmöglichkeiten dem User überlassen. So kann eine Figur, der zu einem früheren Zeitpunkt geholfen wurde, später wieder auftauchen um sein Schuld zu begleichen. Bemerkenswert ist hier vor allem die Tatsache, dass solche persönlichen Inhalte auch über das einzelne Spiel hinausgehen und sich über alle drei Teile erstrecken. Getroffene Entscheidungen im ersten Teil werden ebenso für Teil zwei und drei gespeichert und wiederverwertet und sogar für die Geschichte berücksichtig.

Abbildung 5: Ein Gespräch in „MASS EFFEKT“

Trotzdem sehr viel Wert darauf gelegt wird die Spielinhalte persönlich und Interaktiv zu gestalten, werden auch allerlei thematisch-inhaltliche Bezüge zu cineastische Inszenierungs-mittel gezogen. „MASS EFFECT“ erinnert aufgrund seiner besonderen Struktur und seinem Konzept von vornherein sehr an ein TV-Serie. Nicht selten und ohne Grund wird diese Spielreihe auch, von vielen Fans, als *Space-Opera* beschrieben, in Anlehnung an die sogenannten *Soap-Operas* und diversen Science-Fiction-Serien, die es mittlerweile gibt. Ein gutes Beispiel, das offensichtlicher Weise als Vorlage diente, wäre die Serie „STAR TREK: THE NEXT GENERATION“.

Auch in seiner Form ist ein gewisses Muster zu erkennen, das an eine TV-Serie erinnert. Meistens folgt der Spielverlauf folgendem Prinzip: Man wählt den Einsatzort, fliegt mit seinem Schiff dorthin, erledigt für Haupt- oder Nebenhandlung relevante Aufträge und begibt sich wieder zurück auf sein Schiff, das als eine Art Basis fungiert. Diese Einsätze sind dabei so gestaltet, dass sie im Durchschnitt in etwa 30 Minuten bis in etwa eine Stunde dauern. Diese Spieleinheiten sind meist in sich abgeschlossene Kapitel, die alle im Rahmen der Hauptgeschichte

Abbildung 6: Raumschiffsammlung in „STAR TREK“

Abbildung 7: Raumschiffsammlung in „MASS EFFEKT“

stattfinden und bis auf einige wenige starre Ereignisse in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden können.

Während dieser Aufträge, aber vor allem an Bord seines Schiffs, lernt man mehr über die Persönlichkeit der verschiedenen Crewmitglieder und entwickelt zu allen eine gewisse Beziehung. Ob sich diese als positiv oder negativ darstellt hängt wiederum von den Aktionen des Spielers ab, als auch von den Gesprächen, die mehr oder weniger vom Spieler beeinflussbar sind, mit dem verschieden Crewmitgliedern ab. Durch eben diese Reisen, als auch die Interaktion zwischen Shepard und dessen Gefährten, wird die Beziehung, die die Figuren zueinander haben, bestimmt. Diese beiden Elemente wechseln sich dabei in einem beinahe episodenartigen Stil ab.

Der strukturelle Vergleich zwischen verschieden TV-Serienformaten drängt sich hier somit fast schon von allein auf. Schon alle die Formatlängen, wie sie diverse Serien auch haben, lassen sich kaum verleugnen. Zudem werden die einzelnen Figuren durch jedes Gespräch an Persönlichkeit erweitert und bekommen eine gewisse Beziehung, zu Shepard, als auch zum Spieler. Die Inszenierung von

Charakteren ist hier ebenso wichtig, wie die Darstellung von handlungsrelevanten Ereignissen. Viele Serienformate verfahren dabei ähnlich. Sie setzen innerhalb der Narration, Figuren zueinander in Beziehung und halten durch kurze episodenhafte Filme, die meist offen enden, den Zuseher interessiert.

Neben diesen thematischen Beispielen stellt das Spiel auch immer wieder audiovisuelle-stilistische Referenzen zu anderen fantastischen oder Science-Fiction Werken her. So gibt es im zweiten und dritten Teil der Reihe, die Möglichkeit in der Kabine des Kapitäns eine Reihe von Raumschiffmodellen, in einer eigens dafür vorgesehenen Glasvitrine auf zu bewahren, die im Laufe des Games von den Spielern an den verschiedensten Orten der Galaxis erstanden oder gefunden werden. An sich hat diese kleine In-Game-Feature für sich selbst kaum große Bedeutung, weder für das Spiel noch für die Narration, setzt man diesen Bonus jedoch mit der schon genannten Serie „STAR TREK: THE NEXT GENERATION“, bzw. dessen Filmablegern, in Bezug ändert sich die Sichtweise darauf erheblich. Captain Jean-Luc Picard, Kapitän des Raumschiffs Enterprise, hat selbst eine Sammlung diverse Raumschiffe in seiner Kabine. (Vgl. Abb.). Es handelt sich bei diesem kleinen Sammelspiel in „MASS EFFEKT“ daher um eine Hommage an „STAR TREK“, das zu kaum einem anderen Sinn dient, als auf selbiges zu referenzieren. Zudem wird Shepard dadurch von seiner Rolle als Spielavatar, durch so eine so kleine und unbedeutende Beifügung tiefer hin zu einem Menschen mit Persönlichkeit gezeichnet. Der Kapitän ist zwar ein fähiger Krieger und auch ein angemessener Diplomat, jedoch auch jemand, der, wenn es der Spieler so möchte, kleine Spiele wie eben das Sammeln von Raumschiffen liebt, allerdings werden ihm so auch einige Eigenheiten Picards unbewusst zugeschrieben.

Dieser Effekt wird schon alle durch so eine kleine Zugabe im Spieler unbewusst erzeugt. Das stellt dabei nur ein kleines Beispiel von vielen dar, die nicht alle explizit aufgezählt werden müssen und können, steht aber ausgezeichnet dafür, wie visuelle Inszenierung Information und Kontexte erzeugen kann. Zudem, und das zieht den Kreis noch weiter, können einige der Modelle auch tatsächlich erworben werden.

Natürlich verfügt das Videospiel auch über offensichtlichere visuelle Stilmittel die aus dem Filmgenre kommen. Die Art und Weise wie Gespräche ablaufen beispielsweise. Beginnt der User durch Shepard eine Unterhaltung, so wechselt

der Kamera von einer Third-Person Verfolgerperspektive zu einer, die die jeweilige sprechende Person von vorne zeigt. Diese wechselt, ganz in der Manie eines Schuss- Gegenschussverfahrens, das schon in unzähligen Filmen seine Anwendung gefunden hat und dort auch geprägt wurde, immer hin und her, bzw. auch auf dritte oder vierte Mittglieder der Gesprächssituation.

Externe Beispiele, an denen sich viele Formen multimedialer Inszenierungsmodel erkennen lassen, sind in dieser Spielereihe ebenso keine Mangelware. Schon allein die äußere Form einer Trilogie weiß auf die allgemein gebräuchliche Form einer mehrteiligen Reihe im Filmgenre hin. Dort wurde dies nicht selten benutzt um ein erfolgreiches Franchise fort zu führen. Man braucht hierbei nur ein paar namhafte Klassiker auf zu zählen um dies zu beweisen, als da wäre, „MATRIX“, „BACK TO THE FUTURE“ oder „INDIANER JONES“. Schnell wird dadurch klar, dass auch „MASS EFFEKT“ in der Tradition steht, dem Film nacheifert, aber andererseits auch, dass das Computerspiel mehr sein will, als nur eine visuell und auditiv eindrucksvoll aufgearbeitete Inszenierung. Es will ein Medium sein, das zusätzlich noch die Möglichkeit bietet, nicht nur eine spannende Geschichte mitzuerleben, sondern auch diese selber mitzugestalten.

Zudem wird der Inhalt für alle jene, die daran interessiert sind und mehr über die Welt von „MASS EFFECT“ und seine Figuren wissen möchten, durch diverse Medien erweitert. Dabei sind Bücher mit Hintergrund- und Vorgeschichten, nur ein von mehreren Erscheinungen. Comics wären auch noch zu erwähnen, die sogar visuelle Stilmittel und Inhalt kombinieren und so ebenso die Inszenierung verstärken. Zudem ist bereits ein Film, im Anime-Stil, erschienen.

Wem dies aber noch nicht genug ist, der kann sich im offiziellen BioWare-Shop auch noch Figuren, Lithographien und Kleidungstücke bestellen. Vor allem eine Weste, die an Shepards speziell-gestaltet N7 Rüstung angelehnt ist, hat unter Fans Popularität erlagt, dass sie rückwirkend wiederum als Avatarobjekt, für den Commander, ihren Weg in Spiel gefunden hat. So lässt sich im realen Leben, die gleiche Kleidung tragen, wie im Videospiel.

Die Spieletrilogie „MASS EFFECT“ inszeniert sich daher als Kern eines Franchise, um das weiter herum multimedialen gebaut wird. Die spezielle Ästhetik die das Videospiel dabei prägt, wird nicht nur vom angegeben Film adaptiert, sondern auch von Printmedien, sowie auch Kleidungstücken. BioWare legt mit „MASS EFFEKT“ daher den Grad der Inszenierung, neben seinen Möglichkeiten

der Individualisierung, auf ein sehr persönliches Maß. Der Rezipient kann nicht nur als Beobachter an dem Universum teilhaben, sondern soll auch direkt darin integriert werden.

4.3 „BACK TO THE FUTURE: THE GAME"

Die Filmreihe rund um Marty McFly und Doc. Brown und deren, in einen DeLorean eingebaute Zeitmaschine ist wohl eine der bekanntesten die es gibt. Demgemäß werden zur Story dieser Trilogie auch nur sehr rudimentär ein paar Worte gesagt. Der Wissenschaftler Emmet Brown entwickelt durch einen Zufall die Idee zu einer Zeitmaschine, die er in ein Auto, des Typs DeLorean einbaut. Als er selbiges im Beisein seines Freundes, dem Teenager Marty McFly testet schickt er diese, durch einen Unfall verursacht, 30 Jahre in die Vergangenheit. Dort vorerst gestrandet muss der Junge McFly mithilfe des Doc Browns der Vergangenheit wieder zurück in seine Zeit reisen, und gleichzeitig die Probleme lösen, die sein Erscheinen in der Vergangenheit verursacht haben. In Teil zwei und drei, in der noch mehr die Zeitlinie durcheinander gebracht wurde, müssen beide wieder, sowohl in der Zukunft als auch in der Vergangenheit die Ordnung wieder herstellen.
Durch seinen Humor, sein eigenwilligen Ideen und Figuren und durch seine gelungene Umsetzung erfreut sich diese Trilogie bis heute großer Beliebtheit und viele Fans wünschen sich immer noch weitere Fortsetzungen. Dazu kam es aber zum Leidwesen dieser niemals.
Zumindest nicht als Kinofilm. Aus dem Wunsch der Fans heraus, griff das Studio Telltale-Games das beliebte Franchais wieder auf, um eine Fortsetzung in Form eines Computergames zu entwickeln. Diese auf der Geschichte der originalen Trilogie aufbauend erzählt die Story rund um Marty und Doc Brown weiter und verstrickt beide wieder bis über die Ohren in neue Probleme die Zeitlinien betreffend. Der Spieler übernimmt hierbei die Rolle von McFly und darf dieses Mal selbst, die durch Zeitreisen entstanden Probleme in Angriff nehmen und diese durch geschicktes Kombinieren auch lösen.

Inszenierung

Die visuelle Darstellung der Figuren orientiert sich natürlich stark an der Filmvorlage. Allerdings wurde für das Videospiel „BACK TO THE FURTURE: THE GAME“ ein eigener Stil entworfen, der eher comichaft, anstatt realistisch angehaucht ist. Die einzelnen Figuren sind daher eher karikativ dargestellt. Trotzdem sind diese klar, deutlich und auf den ersten Blick zu erkennen. (Vgl. Abd.) Ein Wiedererkennungswert, für alle, die die Filme bereits gesehen haben, ist daher auf jeden Fall gegeben. Und sollte diese alleine nicht so recht für den User funktionieren, ist beispielsweise auch noch die berühmte Zeitmaschine vorhanden. Der ikonische DeLorean, der auch wieder eine tragende Rolle in dieser Narration einnimmt, schafft, schon allein durch seine Präsenz, eine Atmosphäre, die den Spieler sehr an das Original erinnert. Außerdem ist auch der Soundtrack zum Spiel sehr stark von der Filmmusik der Trilogie, die damals von Allan Silvesrti komponiert wurde, beeinflusst. So hört man, während man selbst Marty durch die verschieden Zeitebenen steuert die ikonische Titelmelodie in den diversesten Variationen. So ist auch ein auditiver Bezug zum Film gegeben.

Es gibt natürlich noch eine Reihe weitere Beispiele von audiovisueller Inszenierung, die direkt durch den Film geprägt wurde, diese Faktoren alleine schaffen es aber bereits, den Spieler in die Welt von „BACK TO THE FUTURE“ zurück zu führen und ein ähnliches Erlebnis für ihn zu kreieren, das damals durch die Film-Trilogie auch gegeben waren.

Im Gegensatz zu den Filmen orientiert sich die Geschichte des Spiels dieses Mal mehr an Doc Browns Vergangenheit, während in den quasi Vorgängern die Narration mehr auf Marty zentriert war. Der Zuseher lernte viel von McFlys Eltern in den Filmen, trifft aber in diesem Abenteuer auf den jungen Emmett Brown und erfährt etwas über seine Probleme. Diese wurden bisher immer nur, wenn überhaupt, nebenbei erwähnt. Das Spiel bietet also Platz die Geschichte noch weiter zu vertiefen.

Inhaltlich-thematisch baut das Game also ebenso direkt auf dem Vorgänger auf. Nicht nur das, es schließt sogar daran an und erfordert vom Spieler daher ein gewisses Vorwissen. Für jene, die die Vorlage nicht kennen ist dieses Spiel auch wenig, bis kaum verständlich. Die Filme dazu müssen also gesehen werden, um den Inhalt des Spiels sinnvoll in einen Kontext dazuzusetzen.

Damit ist aber nicht nur die Geschichte, bzw. deren Figuren gemeint sondern auch diverse kleinere Anspielungen. Selbst Rätsel die es zu lösen gibt, erfordern das Vorwissen bestimmter Geschehnisse die auf der cineastischen Vorlage basieren. So muss Marty seinen ewigen Gegenspieler Biff Tannen beispielsweise vor einen riesigen Gitarrenverstärker locken, um diesen durch die Wucht eines, auf volle Lautstärke aufgedrehten, Akkordes, durch die Luft segeln zu lassen und ihn somit außer Gefecht zu setzen. Erst so kann McFly an das von Biff an sich genommen Notizbuch von Doc Brown herankommen und somit die Geschichte voran bringen. Dass der Verstärker einen solchen Druck erzeugt, ist vom Seher des Films durchaus gewusst, denn eine ähnliche Szene kommt schon zu Beginn des ersten Filmes vor, und stellt damit eine Art „Aha-Erlebnis“ für den User dar. Dieses Wissen muss daher vom Spieler umgesetzt werden, umso das Problem zu lösen und im Spiel voran zu kommen. Für alle, die die Trilogie nicht gesehen haben, bietet das Spiel Hinweise, auf die im Menü zurück gegriffen werden können.

Externe Formen von multimedialer Inszenierung lassen sich auch bei diesem Videospiel beobachten, hier aber überwiegend in Verbindung mit der Vorgeschichte, also in erster Linie in Kombination mit der Kino-Trilogie. Mit diese Hintergrund sind viele thematische Zusammenhänge geben. So war beispielsweise einer der originalen Drehbuchautoren, Bob Gale, an der Entwicklung des Spiels beteiligt um dem User einen möglichst gute und zusammenhängende Geschichte zu präsentieren. Diese sollte nach Möglichkeit nicht aufgesetzt wirken, sondern sich gut an die Narration anfügen lassen, um den Kenner eben schnell in die Welt der Trilogie zurück zu führen.

Interessant ist zudem, dass dieses Spiel nicht als Ganzes zum Verkauf erschien. „BACK TO THE FUTURE: THE GAME“ zählt zu den sogenannten Episoden-Videospielen, die wie der Name schon andeutet, ähnlich wie eine TV-Serie, in einer Art einzelnen Folgen zum Download bereit standen. Diese, die einen Umfang von 5 bis 10 Stunden haben, enden meist recht offen und laden so den User ein, sich auch jeweils die nächste Episode zu kaufen. Insgesamt sind 5 Episoden erschienen. Telltale-Games hat dieses System auch auf andere bekannte Formate angewandt, wie z.B.: „THE WALKING DEAD“ oder „GAME OF THRONES“. Diese die auch in mehreren Staffel erschienen sind, folgen aber sehr ähnlichen Grundmodellen.

Zudem wurde, durch den Erfolg des Spiels neu entfacht ein LEGO-Modell des Ikonischen Zeitreiseautos, dem Delorean, inklusive Figuren von Marty und Doc Brown veröffentlicht. Dieser, allerdings nur in limitiert Stückzahl erhältlich, war auch, je nach seinem Erscheinen, das sich geringfügig von Teil zu Teil verändert, modifizierbar.
Die Inszenierung von „BACK TO THE FUTURE: THE GAME“ wurde also stark von den Filmen bestimmt. Hier wurden in großen Teilen, sowohl inhaltliche, also auch audiovisuelle Eigenheiten konvertiert, um so möglichst akkurat das beliebte Franchise fortführen zu können und so dem Rezipienten eine möglichst Involvierung zu ermöglichen.

4.4 „WRECK-IT RALPH“

Die Disney-Pixar Produktion stellt nun einen ganz besonderen Fall von multimedialer Inszenierung dar. Neben seiner Eigenschaft als digitaler Animationsfilm, der ja erst durch verbesserte Computertechnologie ermöglicht wurde, und mehr oder weniger deswegen schon ein Verweis auf Computerspiel darstellt, konzentriert sich dieser Film auch ganz direkt auf das Thema des Videospiels. Nicht nur, dass es sich zum einen gewisse Funktionslogiken und visuelle Aspekte zu eigen macht, es stellt das Gaming sogar in den Mittelpunkt seiner Narration.
In diesem Film stehen nämlich Computerspielfiguren und deren Games im Zentrum des Geschehens. Diese werden zum Leben erweckt, sobald die Spieler aus der Arcade-Hall abgezogen sind. Das erinnert dabei stark an „TOY STORY“, der ebenso Spielzeugfiguren, bei Abwesenheit des Menschen, als lebende, beseelte Wesen interpretiert. Der große Unterschied hier ist lediglich, dass die Figuren von „WRECK-IT RALPH“, immer in die Welt ihrer Spielautomaten gebunden sind und diese auch nicht verlassen können.
Die Geschichte des Filmes ist schnell erklärt. Der namensgebende Protagonist des Films, Ralph, will nicht mehr der Bösewicht seines Spiels sein, mit dem Name Fix-it Felix Jr., das wiederum nach dem Spiele-Avatar dieses Games benannt ist, da er so von niemandem gemocht und respektiert wird. Ralph begibt sich daher,

eines Tages, als er nicht mehr so weiter machen will wie bisher, auf eine Reise in andere Spielautomaten, die in der Arcade-Hall herumstehen, umso Freunde und Anerkennung zu finden. Dabei trifft er natürlich auf einen Cast, der verrücktesten und doch liebenswertesten Figuren, wie es für die Pixar-Animationsstudios typisch ist, die ihn zudem in immer verrücktere Situationen bringen. Im Lauf der Story schafft Ralph es dann schlussendlich, nicht nur sich Respekt zu verdienen und Freunde zu machen, sondern auch noch ein ganzes Spiel, vor dem Untergang zu retten.

Inszenierung

Thematisch-inhaltlich bezieht sich dieses Videospiel auf eine Reihe der verschiedensten Gaming-Eigenheiten. Bedingt durch die offensichtliche und auch gewollte Nähe zum Computerspiel stellt das in diesem Fall auch keine Absonderlichkeit, die für den Zuseher unnatürlich erscheint, dar, so wie es in anderen Filmen ohne den gleichen Bezug aussehen würde.

In einer Szene beispielsweise fällt Felix Jr., ausgelöst durch eine Ungeschicklichkeit Ralphs, eine Ziegelsteine auf den Kopf. Ein realer Mensch würde, durch solch ein Ereignis, schwere Schäden davon tragen, oder sogar sterben. Interessanterweise passiert dies auch mit Felix, er stirbt. Jedoch wird er, da er noch „ein Leben hat“, sprich ein, für Computerspiele typisches zusätzlich Extraleben, sozusagen einen neuen Versuch, steht er gleich darauf wieder unbeschadet auf. Er spricht sogar direkt an, dass er noch ein „*Extralive*“ hatte. Im Film ist dies für alle Figuren sofort und ohne weitere Erklärungen verständlich, aber ebenso auch für den Zuseher, der gleich begreift was da gerade geschah. Thematisch nimmt der Film hier direkten Bezug auf die videospielinterne Logik.

Zudem treten immer wieder Charaktere auf, die schon durch andere, tatsächliche, außerhalb des Films, existierende Spiele Bekanntheit erlangt haben. Der gelbe, immer hungrige, Pac-Man aus den gleichnamigen Spielen beispielsweise, oder die Drachenschildkröte Bowser, die aus etlichen „Super Mario“ Games bekannt ist und dort den Antagonist darstellt. Diese haben zwar im Film kaum, bis gar keine Bedeutung für die Handlung, für die Zuseher stellt das Erspähen solcher Figuren

allerdings eine nette kleine Überraschung dar, die an ihn zudem, auf die Welt in der der Film spielt, erneut aufmerksam macht.

Aber nicht nur thematisch gibt es reichlich Bezüge auf das Videospiel, auch audiovisuell lassen sich unzählige Beispiel beschreiben, die auf Videospieleigenheiten anspielen. So werden Ralph, Felix und alle anderen Figuren aus deren Spiel, für die Benutzer der Spielautomaten in der Arcade-Hall, als verpixelte 2D Versionen, die in der Tradition alter Spiele aus den 80 Jahren stehen, dargestellt. Innerhalb des Spiels bewegen sich die Nebenfiguren teilweise sogar auf die maschinelle, abgehackte Art und Weise, die damals üblich war, auch wenn sie dreidimensional dargestellt und animiert sind.

Es gibt weiters eine Szene innerhalb dieses Films, der direkt eine der bekanntesten visuellen Darstellungen eines Computerspiels aufgreift. Die Rede ist von der *Ego-Perspektive*, also einer Kameraperspektive, die Deckungsgleich mit dem Sichtfenster ist, die auch die Film- bzw. Spielfigur hat. Auf diese wird umgeschalten als Ralph sich als Soldat, in einem Ego-Shooter-Spiel, ausgibt. Es wird so versucht, nicht nur durch den Wechsel, der Umgebung, sondern auch die Änderung, der Perspektive, klar zu machen, um welche Art von Spiel es sich nun bei dieser Szene handelt, in das Ralph geraten ist, ohne es direkt zu benennen.

Extern lässt sich „WRECK-IT RALPH“ vor allem mit Merchandise, vor allem für Kinderspielzeug, in Verbindung bringen. Disney vermarkte dieses unter anderem in ihren eigenen Stores, aber auch in diversen anderen Spielwarenladen. Im Gegensatz zu den bisher genannten Beispielen, fokussiert sich der Konzern hierbei auch hauptsächlich darauf.

Disney bringt aber auch die Figuren außerhalb des Films zum Leben. In Form lebensgroßer Figuren, im Disneyland, nehmen diese an Paraden teil oder spazieren gemütlich umher um den Besucher für Fotos oder zumindest kurzweilige Unterhaltung bereit zu stehen. Und sogar die im Kinofilm vorkommenden Spielautomaten stehen für die Interessierten zur Verfügung, um auszutesten, wie sich Fix-It Felix nun in Wirklichkeit spielt. Das ist vor allem interessant, wenn man bedenkt, dass “WRECK-IT RALPH“ eigentlich als Film zu Videospiel an sich verstanden wird, der wiederum sein eigenes, eigentlich schon veraltetes Spiel herausbringt. So lässt der Einfluss des Films gewissermaßen etwas, das schon längst aus der Mode gekommen war, wieder attraktiv und neu wirken.

„WRECK-IT RALPH“ inszeniert sich also als eine Geschichte über Videospielfiguren, die sich im Videospiel bewegen. Es ist aber dabei kein Computergame, da es nicht die ihm erforderlichen Eigenheiten, wie z.B. ergodische Formen, aufweist. Der Film kann aber, durch die Thematisierung des Videospieles, ohne weiter Erklärungen auf stilistische Spezifika des Gaming zugreifen, wie das *Extralive*-Beispiel zeigt. Es gewinnt also dadurch an Möglichkeiten, die ihm, zumindest ohne diese explizit zu beschreiben, sonst verwehrt gewesen wären.

4.5 „EDGE OF TOMORROW”

Mit “EDGE Of TOMORROW“ rückt der Hollywood-Blockbuster das Computerspiel in den Focus seines Geschehens, ähnlich wie dies „WRECK-IT RALPH“ tut, allerdings im Gegensatz zu diesem, ohne das Gaming jemals direkt zu benennen. Dennoch ist es mehr als offensichtlich, dass als Vorbild dieser Geschichte die Logik eines Videospiels herangezogen wurde.

Die Erde wird von Aliens angegriffen, den sogenannten *Mimics*, die, so wie es scheint, den Menschen bei weitem überlegen sind und sich dadurch auch mit Leichtigkeit des Großteils Europas bemächtigten. Die Menschheit legt, verzweifelt wie sie ist, nun alles in einen letzten Angriff, um ihre Feinde zu vernichten. An die Front dieser Attacke, schlittert nun auch ungewollt der Protagonist des Films, der kampfunerfahrene Major Bill Cage, der auch prompt, kurz nach Beginn der Offensive gegen die Aliens, die zum Scheitern verurteilt ist, da die *Mimics* über die Pläne der Menschen Bescheid wissen, sein Ende findet. Dementsprechend ist Cage verwundert, als er, nach seinem Tod, am Vortag der Großoffensive wieder erwacht. Da ihm aber keine andere Wahl bleibt, als zu kämpfen, zieht er wieder in die Schlacht, und stirbt erneut und erneut und erneut. Er ist in einer Art Zeitschleife gefangen, scheint jedoch nichts am Ende dieses Kampfes ändern zu können, bis er Sargent Rita Vrataski trifft, die als Kriegsheldin verehrt wird und, was aber niemand weiß, ähnliches erlebt hat wie der Major. Mit ihrer Hilfe gelingt es ihm, nachdem sie dem Major erklärt, dass eine geheime Technologie der Außerirdischen für diesen *Restart-Effekt* verantwortlich sei, nach unzähligen

neuen Versuchen und der Verbesserung seiner Fähigkeiten als Kämpfer, diesen Krieg ein für alle Mal zu beenden.

Inszenierung

"Live. Die. Repeat."[42] So könnte man wohl die grundsätzliche Form beschreiben, die viele Computerspiele definiert. Von „SPACEINVADERS" angefangen bis hin zum neuesten Teil der „CALL OF DUTY" Reihe. „Lebe. Stirb. Nochmal.", ist deren inoffizielles Motto. Natürlich, es geht im Endeffekt darum durch seine Fehler, oder mehr, aus dem was man durch sie lernt, das Spiel zu bezwingen und sich zum Sieger zu erheben, seine Fähigkeiten soweit zu verbessern bis es nicht mehr möglich, oder zumindest wahrscheinlich ist, zu verlieren. Schon Jesper Juul hat dies beschrieben: "Playing a game is an activity of improving skills in order to overcome these challenges, and playing a game is therefore fundamentally a learning experience."[43] Im Prinzip ist das die Struktur, die nicht nur diese angeführten Spiele, sondern den Großteil aller, ausmacht. Das ist zugegebenermaßen nichts Neues, ganz im Gegenteil. Spannend wird dieses Zitat „Live. Die. Repeat." erst, wenn man sich bewusst macht, dass es sich bei diesem Spruch um das Leitmotiv bei „EDGE OF TOMORROW" (2014) handelt.

Dieses cinematische Leinwandwerk ist ein Blockbuster mit Starbesetzung, was nicht nur zeigt, wie viel Einfluss das Computerspiel heute hat sondern auch, wie bekannt es geworden ist. Tom Cruise gibt hier den Protagonisten Major Cage, Emily Blunt stellt seine taffe Partnerin dar. Gemeinsam erleben sie genau dieses Schema des Videospiels, Tag für Tag. In einem zum Großteil Teil animierten Krieg, der so wie es scheint nicht gewonnen werden kann, bis der „Spieler", also Major Cage, seine Fehler überwindet um schlussendlich über seine Feinde zu triumphieren. Thematisch ist dies genau die Struktur, die vielen aktuellen Computerspielen zugrunde liegt. Und selbst der Inhalt dieser Geschichte orientiert sich stark an vielen Action-Games. Nicht selten stellt eine übermächtige Alienrasse auch in Videospielen den bösartigen Feind dar, der durch das Verbessern der eigenen Fähigkeiten überwunden werden muss. Im der weiter

[42] Dieses Zitat stammt aus der Werbung von „EDGE OF TOMORROW" und hat damit keinen fixen Ursprungsort.
[43] Juul, Jesper; half-real, S. 5

oben schon angesprochenen „MASS EFFECT“ Trilogie, wäre dies ebenso der Fall, um hier nur ein Beispiel zu nennen. Prinzipiell könnte man „EDGE OF TOMORROW“ daher als ein zum Film gewordenes Spielprinzip benennen.

Visuell erinnert der Film nicht nur, durch die opulenten, größtenteils animierten Schlachten und gelegentlich Verfolger-perspektiven, die sehr an die Third-Person, bzw. Über-Schulter-Perspektive an Computer-spiele. Er orientiert sich ebenso sich an den unzähligen Vidoespielvorlagen das Design betreffend. Die Fahrzeuge und Kampfausrüstungen könnten direkt aus dem nächstbesten Science-Fiction Shooter übernommen sein. Vor allem aber an „CALL AUF DUTY: ADVANCED WARFARE“ erinnert das Aussehen der Soldatenrüstungen. (Vgl. …)

Abbildung 6: Von Fans bearbeitetes Filmposter zu "EDGE OF TOMORROW"

Extern gibt es zu diesem Film nur eine Handvoll Beispiele. Das Ende der Story, bzw., sein Umsetzung bewegte viel Zuseher zu den verschiedensten Theorien. Diese wurden auf Internetplattformen, wie „reddit.com“ viel diskutiert. Vor allem in Bezug auf seine Nähe zum Computerspiel wurde es sehr oft aufgegriffen und mit anderen Spielen, über verschieden Internet-Memes, in Zusammenhang gesetzt. Durch seinen Leitspruch „Live. Die. Repeat.“ beispielsweise, wurde „EDGE OF TOMORROW“ vor allem mit den beiden Teilen des Computerspiels „DARK SOULS“ verglichen. Diese, die dafür bekannt sind, den Tod des Spielavatars, nicht nur als Funktion um den Spieler herauszufordern, ins Spiel einzubauen, sondern als Spielelement, das davon ausgeht, dass die Figur stirbt. Das Game endet nicht mit dem Scheitern des Spielers, sondern nimmt es als Feature in seine Funktionsweise auf. Es wirbt selbst auch, in seinem Werbe-Trailer, mit dem Spruch „Go beyond death“,[44] geh über den Tod hinaus.

„EDGE OF TOMORROW“ wird in vielerlei Hinsicht ähnlich wie die meisten Computerspiele inszeniert und erinnert damit auch sehr offensichtlich an ein Videospiel, das lediglich im Stil eines Filmes aufgearbeitet wurde. Im Gegensatz

[44] Vgl.: https://www.youtube.com/watch?v=7ecITYi40tA

zu „WRECK-IT RALPH“ muss der Film aber erklären, weshalb seine Figuren nicht Tod bleiben.

4.6 „STAR WARS“

Die Weltraumsaga um Luke Skywalker, Darth Vader, Han Solo, Prinzessin Leia und die Jedi-Ritter ist nicht nur im Filmgenre eines der größten, bekanntesten und einflussreichsten Franchises die es überhaupt gibt. Eine Erklärung des genauen Inhaltes ist wohl daher, nicht nur überflüssig sondern auch schlichtweg zu lange, um sie hier zu Papier zu bringen. Es sei nur kurz gesagt, dass es sich bei dieser Reihe um eine der Science-Fiction Serien dieser Zeit handelt, der im Zentrum den Konflikt zwischen Gut und Böse stehen hat, bei der auf der einen Seite die galaktische Rebellion gegen ein, auf der anderen Seite platziertes bösartiges Imperium steht.

Man verbindet zudem in erster Linie, wenn man von „STAR WARS“ hört selbiges nicht unbedingt mit Videospielen. Trotzdem ist gerade in diesem Franchise, das Computerspiel eines, das ausgesprochen wichtig für die multimediale Inszenierung und Prägung gewisser Inhalte, ist.

Inszenierung

Die multimedialen Formen von Inszenierung lassen sich anhand dieser Geschichte besonders gut beobachten. Intern, zwischen Film und Spiel, gibt es zahlreiche Beispiele, die sich sowohl audiovisuell-stilistisch, als auch thematisch-inhaltlich äußerst reichhaltig beschreiben lassen. Videospiele werden dabei nicht nur von den Filmen inspiriert, sondern arbeiten mit diesen sogar Hand in Hand. Neben zahlreichen Lizenzspielen, die die Geschichte direkt nachstellen, bzw. diese als Grundnarration selbst einarbeiten gibt es auch etliche Beispiele, die durch Videospiele, nicht nur das Universum erweitern sondern die Story an sich.

So stellt beispielsweise das Videospiel „STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED“ eine direkt Vorgeschichte zu Episode 4 „A NEW HOPE“ dar, und das wohl gemerkt ca. 30 Jahre nach dem Erscheinen eben dieser. Im Spiel wird erklärt, wie sich die Rebellen letztendlich gegen das Imperium zu erheben

begonnen haben. Durch dieses Spiel wird eine von vielen Lücken geschlossen, die zwischen den ersten 3 Filmen und den letzteren stehen. Aber nicht nur das, es bietet auch die Möglichkeit einige alternative Handlungsstränge auszutesten und dem Fan einige Möglichkeiten in einem Was-wäre-wenn-Szenario zu geben. So lässt sich beispielsweise die Figur des Darth Vader, von seinem geheimen Schüler, dem Spiel-Avatar und Protagonisten des Games, beseitigen. Der Spieler kann daraufhin dessen Position innerhalb des Imperiums einnehmen. Chronologisch geschieht dies noch vor der Trilogie um Luke Skywalker. Dementsprechend verändert dieses Ereignis die folgenden Geschehnisse, die zwar nur Ausschnitthaft zu spielen sind, aber immerhin doch zu sehen sind. So kann es beispielsweise dazu kommen, dass der junge Jedi-Ritter Luke Skywalker der dunklen Seite der Macht verfällt und er nie auf seinen Jedi-Meister Joda trifft.

Ein anderes Beispiel einer vor allem thematischen Überschneidung wären Computerspiele wie „STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC“ Teil eins und zwei, die inhaltlich mit der Narration der Film kaum etwas gemein haben, da die Story einige hundert Jahre vor den Ereignissen der Kinoproduktionen spielen. Die Welt des „STAR WARS“ Universums wurde jedoch bestmöglich adaptiert und formte durch den Erfolg der Spiele eine gänzlich neue Saga, um den gefallenen Jedi Revan und dessen wirken auf die, damals noch existierende, galaktische Republik. Diese Reihe, die genau wie die Filme nicht nur intern weiter gesponnen wurde, sondern auch, extern durch Bücher und Comics trug zu einer weiteren Vertiefung eines komplexen diegetischen Universums bei. Filmische Umsetzungen zu dieser Geschichte gibt es nicht, jedoch hat die Geschichte um die alte Republik auch, unzählig viele weiter Ableger hervorgebracht, die dieses Thema weiter behandeln, ähnlich wie die Film-Sage an sich.

Diese Beispiele nehmen natürlich auch immer gewisse auditive und visuelle Merkmale mit sich, werden sie in ein Videogame, oder andere Medien, transportiert. Gerade in einem Franchise das sich ebenso stark über Bild und Ton definiert, wie eben die Krieg-der-Sterne-Saga, ist dies kaum zu vermeiden. Die genannten Exempel sprechen daher auch sehr stark für eine audiovisuell-stilistische Konvertierung der Inszenierung. Allgemein kann hier davon ausgegangen werden, dass beide sehr stark miteinander verknüpft sind. Es gibt kaum Narrationen im „STAR WARS“ Universum die nicht in gewisser Weise auch immer mit seiner speziellen Ästhetik in Verbindung stehen.

Extern ist „STAR WARS“ inhaltlich und thematisch vor allem mit Büchern und Comics, aber auch mit einigen Hörspielen vertreten. Diese stellen, gleichermaßen das Universum der Filme dar, erweitern es aber auch um zahlreich Geschichten und Figuren. Zu beachten ist hierbei, dass alle literarischen Medien, mit der Ästhetik des Ursprungsmediums in Verbindung gesetzt werden. Fast alle Bücher die diesen Stoff behandeln, weisen entweder Darstellungen von Filmfiguren auf, oder sie zeigen Charaktere, die leicht und ohne weiteres mit dem fantastischen Universum in Verbindung gesetzt werden können. Außerdem musst beispielsweise ein Lichtschwert nicht beschrieben werden, da dieser Gegenstand, weit über die Filme hinaus Bekanntheit erlangte. Diese werden zu Zwecken der Repräsentation, nach Vorbild der Filmästhetik inszeniert.

„STAR WARS“ gehört zu jenen Stoffen deren Vermarktung durch Merchandise stark gefördert wurde. Es gibt unzählige Spielfiguren, Modellraumschiffe und Plastiklichtschwerter. Was aber vor allem mit dem Krieg-der-Sterne Universum zusammenarbeitet ist die Firma LEGO. Diese, bekannt durch ihre Bausteinmodelle aller möglichen Dinge und Figuren, brachte unzählige verschieden Bausätze auf dem Markt, die „STAR WARS“ Charaktere und Fahrzeuge darstellten. Aber es wurden nicht nur Sets hergestellt die sich auf die Film bezogen, sondern auch auf viele, die weitere Geschichten dieses Universums vertraten. So erschienen beispielsweise auch zum Zyklus der alten Republik diverse Raumschiffmodelle und Figuren, die so nie in filmischer Darstellung nie zu sehen waren.

Aber nicht nur durch Spielzeug und Sammelgegenstände wird „STAR WARS“ außerhalb seiner Bewegtbildmedien repräsentiert. Audiovisuell werden die einzelnen Figuren nicht selten durch Fans weitergetragen, und das in den verschiedensten Art und Weisen. Sie verkleiden sich als ihre Lieblingscharaktere, ihm Rahmen sogenannter Cosplays, drehen Fanfilme und schreiben eigene Geschichten um ihre eigen Saga fort zu führen. Das alles zählt ebenso zur Repräsentation von „STAR WARS“, denn durch die Darstellung von Fans, wird dieser Stoff als ein Medium inszeniert, das vor allem für die breite Maße gilt. Jeder kann Teil dieses Universums sein. Im Universum der Lichtschwerter, Jedis und Raumschiffe sind alle willkommen. Diese Bildwerdung einer Idee, ist natürlich nicht nur eine positive ideelle Grundlage, sondern wird auch vermarktungstechnisch unterstützt.

„STAR WARS“ ist ein Stoff, der in kaum einem Medium nicht vertreten ist. Es gibt unzählige verschieden Medien die dieses Franchise beinhalten. Alle sind aber geprägt von den Darstellungen die durch Film und auch Videospiel vor definiert werden. Der Kern dieses Stoffes ist daher seine audiovisuelle Inszenierung im Bereich dieser beiden Medien, um die alle weiteren Erscheinungen herum gebaut werden.

5 Grundlagen zur Entstehung von multimedialer Inszenierung

Im Vorhergehenden wurden nun dargestellt worum es sich bei multimedialen Inszenierungsformen mit Focus auf die Darstellung durch Film und Videospiel handelt. Dieser Abschnitt beschäftigt sich nun damit, wie es nun zu solchen Inszenierungsformen kommt und welche Faktoren gegeben sein müssen, damit überhaupt die Möglichkeit einer solchen polymedialen Darstellung besteht.

Dazu sind drei große Faktoren aufgestellt worden, die als unerlässlich gegeben werden um transmediale Inszenierungsformen zu bedingen. Zuerst müssen die nötigen technischen Komponenten verfügbar sein aus denen, die Möglichkeit gegeben sein muss, solche Inszenierungsformen überhaupt darzustellen. Danach kommt die Frage, ob der dargestellte Stoff, bzw. die Art seiner Darstellung gesellschaftlich, von einer breiteren Maße anerkannt wird. Dieser Bereich hängt eng mit dem letzten der Faktoren zusammen. Nicht nur muss das Dargestellte akzeptiert werden, es muss sich auch wirtschaftlich für die Macher rentieren, denn sonst, wird es nicht zu einer Verbreitung kommen.

5.1 Technologische Möglichkeit:

Für die beschriebenen Formen von Inszenierung müssen also verschieden Umstände gegeben sein. Zum einen müssen natürlich, wie schon erwähnt, zuerst die technischen Möglichkeiten und Mittel gegeben sein. Das mag zunächst mehr

als logisch klingen, ist aber bei genauer Betrachtung ein wichtiger Punkt, der nicht vergessen werden darf, hier erwähnt zu werden. Betrachtet man beispielsweise die Gaming-Branche und deren Anfänge so waren damals mediale Austauschprozesse, wenn überhaupt nur in kleinen Dosen möglich. Die ersten *Cut-Scenes*, die Spielen wie „PAC-MAN“ zu geschrieben werden, waren zwar schon damals kurze rudimentär szenische Darstellungen, allerdings war der Bogen zur heutigen Art von Inszenierung noch nicht einmal annähernd erreicht. Erst mit den technischen Verbesserungen, die sowohl für Videospiel, als auch Filme entstanden sind, beispielsweise digitale Animation, wurden mediale Austauschprozesse möglich. Erst mit der verbesserten visuellen, sowie auditiven Möglichkeit und den weiterentwickelten Fähigkeiten des Computers, gab es einen Austausch zwischen Film und Spiel. Anders wären beide Medien wohl viel zu weit voneinander entfernt um vernünftige Prozesse oder Kooperation zu starten. So ist die technische Voraussetzung der erste und auch wichtigste Schritt hin zu einer vernünftigen und sinnvollen Form von multimedialer Inszenierung.

5.2 Gesellschaftliche Anerkennung:

Filme gehen nun immer häufiger mit Spielen in eine gemeinsame Richtung. Bedingt durch die remediative Prozesse bilden sich, in Verbindung mit anderen Medien, neue multimediale Übergänge zwischen beiden Medien. Einer dieser Filme, der sehr direkt mit dem Game-Genre umgeht, ist der schon weiter oben beschrieben, Disney Animationsfilms „WRECK-IT RALPH“ oder zu Deutsch „RALPH REICHT`S“.

Die Deklarierung des Films, wie er auf der Rückseite der Blue-Ray Kopie steht, beschreibt ihn, als ein „Ein visuell aufregendes und vor allem Witziges Animationsabenteuer für die ganze Familie“[45]. Das trifft dabei, trotz seiner Kürze, recht genau ins Schwarze.

Und gerade das ist auch der Punkt der ausschlaggebend ist, denn das Thema des Computerspiels, welches dieses Film maßgeblich prägt, ist hier etwas, das als alltäglich und selbstverständlich behandelt wird. Der Ausgangspunkt der Filmmachenden scheint daher, inspiriert durch die zunehmende ökonomische

[45] “WRECK-IT RALPH”, 2012, Auf der Rückseite der Blue-ray Hüllenkopie

Bedeutung und die wachsende Bekanntheit von Games, folgender zu sein: Jedes Familienmitglied (oder zumindest der Großteil der Familie) des Filmsehenden hat schon einmal vom Computerspiel gehört und weiß, was es ist. Die dem Spiel zugrundeliegenden spezifischen Eigenheiten und deren Logik sind demnach bekannt. Das heißt beispielsweise, wenn eine Figur im Film stirbt und dann gleich darauf zurück kommt, weil sie noch ein „Extra-Leben" besitzt, ist das kein unnatürlicher Vorgang, so wie es in anderen Filmen mit andere Thematik wäre, sondern ein direkter Bezug auf das Videospiel. Damit aber noch nicht genug. Die Kenntnis des Computergames, sowie das Wissen über dessen Funktionslogiken und stilistischen Eigenheiten, wird als Grundlage vorausgesetzt, damit die Zuseher, egal welchen Alters sie sind, diesen Bezug, sowie diesen Film an sich, überhaupt verstehen können. Was weiter heißt, dass das Wissen über und von Computerspiel kein Wissen mehr ist, das entweder nur Kindern oder „Computernerds" vorbehalten ist, sondern dass es etwas ist, dass mittlerweile (pop)kultureller Bestanteil unserer westlich geprägten Gesellschaft ist. Denn „für die ganze Familie" bedeutet, im Regelfall, und von den Produzenten des Films erwünscht, dass Kinder, Eltern und Großeltern (und natürlich auch alle anderen), jeder Ethnizität und Gesellschaftsschicht ins Kino gehen und sich diese Familienabenteuer gemeinsam ansehen, ihn durch ihre Vorerfahren, mit sowohl dem Film als auch dem Computerspiel verstehen und in daher genießen. Wir sind also ein Publikum, dem das Verständnis, von Film, als auch von Computerspiel ohne größeren Aufwand möglich ist. Wir dekodieren und verstehen die Zusammenhänge, da wir zusehends durch den Konsum solcher Unterhaltungsprodukte zu einem (medien)erfahrenen Rezipientenkreis ausgebildet werden. Jedoch sind wir auch diejenigen, die solche Phänomen akzeptieren und im Endeffekt möglich machen. „WRECK-IT RALPH" greift zwar Eigenschaften aus dem Computerspiel, setzt sie jedoch mit filmischen Mitteln, die noch immer den größeren Anteil ausmachen, in Bezug und zwar in so einem Maß, dass es für den Zuseher noch angenehm, oder zumindest akzeptabel ist. In experimentellen Filmen, die computerspielähnlich Eigenheiten in den Vordergrund stellen, wie die subjektive Kamera, beim Film „LADY IN THE LAKE" (1947) beispielsweise, der keinen großen Anklang fand, funktioniert dies nur selten.[46]

[46] Beil, Benjamin; First Person Perspektives, S.70

Subjektive Kameraperspektiven funktionieren bis heute, wenn überhaupt nur in kleinen Dosen in einem großen globalen Kinoerlebnis.

Das heißt, das bloße Erkennen einer medienübergreifenden Form der Inszenierung ist kein Garant für dessen Erfolg. Es muss auch für den Zuseher, wie im Kapitel für Inszenierung beschrieben, ansprechend sein. Im dem Fall, dass Neues in einen Film, oder Spiel, eingearbeitet wird, muss dieses zunächst, bis zu seiner gesellschaftlich Anerkennung, wenn es denn soweit kommt, mit dem altbekannten in Beziehung gesetzt werden. So kann der Rezipient den Stoff annehmen und ist bereit für mehr Ableger desselben Genres.

Das beschriebene Beispiel bezieht sich hier auf einen eher allgemeinen, größeren Bereich. Bei spezifischen Stoffen und Inhalten verhält sich dies aber sehr ähnlich. Zwerge und Elfen sind in der neuesten Hobbit Kinoproduktion für den Seher nichts Neues mehr, da sie aus diversen anderen Filmen und Medien bereits bekannt sind. Sie werden daher schnell akzeptiert und vom Zuseher verstanden.

Und hier schließt sich der Kreis zum weiter oben erwähnten Austausch zwischen dem Medium des Computerspiels und dem des Films. Beide können in zunehmenden Maß auf die Möglichkeiten des jeweils anderen zurückgreifen um für sich selbst den größten Nutzen heraus zu schlagen. Das Computerspiel bedient sich beim Film und umgekehrt lässt das Game auch seine neuesten Erkenntnisse dem Leinwandwerk zum Teil werden, wie es eben im Animations-Hit „WRECK-IT-RALPH“ der Fall ist. Die Formen der Darstellung rücken dabei immer weiter in den Vordergrund. Die Inszenierung des einen Mediums im anderen wird immer interessanter. Aber nicht nur Medien intern werden solche Bezüge deutlich sichtbar, auch extern zeigen sich Stoffe die zunehmend durch die Prägung durch Film und Spiel anerkannt werden. Ebenso wie, Spieleigenschaften im Film angenommen werden, lassen sie sich auch durchaus in Büchern oder Comics finden.

Der Rezipient akzeptiert also zunehmend die Inhalte und Eigenheiten der verschieden Medien und kann sie so leicht in jeweils anderer dargestellter Form daher auch dekodieren. In vielen Fällen wünscht sich der Zuseher sogar solche hybriden Erscheinungen, da es für ihn eine Art Befriedung darstellt, diese Inszenierungsformen zu erkennen.

5.3 Ökonomischer Faktor:

Ein weiter Gedanke, der dieser Arbeit zugrunde liegt, ist also der, dass das Computerspiel ein Medium ist, das allgemein bekannt und anerkannt ist. Aktuell kann man es also, trotz seiner verhältnismäßigen Jugend, im Vergleich zu anderen Medien, also mit Fug und Recht als eines der Unterhaltungsmedien unserer Gesellschaft schlechthin bezeichnen. Kaum einer kennt es nicht und beinahe jeder hat schon einmal in seinem Leben in irgendeiner Weise damit zu tun gehabt. Sei es als Spieler, der selbst das Gamepad in die Hand nimmt, oder sei es als Zuseher, der vielleicht nur durch Werbung oder Freunde von der Existenz einer solchen Unterhaltungsmöglichkeit weiß. Egal welchen Zugang man zu diesen Medium hat, man kommt nicht umhin zu bemerken, dass es einen immer größer werdenden Platz in den verschiedensten Bereichen des täglichen Lebens vieler einnimmt.

Das hat vor allem den Grund, dass durch die großflächige Akzeptanz dieses Mediums viele Spielemacher finanziellen Erfolg darin sehen. Aus diesem Grund, werden Inhalte von Videospielen auf immer mehr Medien ausgedehnt, um unter anderem mehr Möglichkeiten zur Geldgewinnung zu haben.

Da wir ein Publikum sind, das immer zunehmend positiver auf eben solche multimediale Austauschprozesse reagiert, wird das von Produzenten aufgegriffen. Das wiederum macht sich eben die Gaming- sowie auch die Kinoindustrie zu Nutze und das nicht nur um ihr finanzielles Bedürfnis zu befriedigen, sondern auch um die Möglichkeiten beider Medien auf vielerlei Weise zu erweitern und so eine neue und intensivere Erfahrung für den Rezipienten zu kreieren und vielleicht auch ein neues Medium, zu erschaffen.

So ist also der ökonomisch Faktor, der dritte nachdem die technischen Möglichkeiten und die gesellschaftliche Anerkennung geben sind, um eine umfassende Verbreitung eines Stoffes zu ermöglichen, wodurch rückwirkend auch wieder finanzieller Erfolg geben ist. Ein Franchise, das noch ergiebig ist, wird, wie eine Goldmine, ausgebeutet und erweitert, bis es nichts mehr abwirft. Die „ASSASSINS CREED“ Reihe, die derzeit aus sechs Hauptspielen, diversen Spin-

Off Games, Animations- und Kurzfilmen, Bücher und Comics besteht, wäre hier wieder nur ein Beispiel von vielen.[47]

6 Zusammenfassung

Durch die Medienübergreifenden Inszenierungsformen, die zwischen Film und Computerspiel stattfinden, kommt es daher in der in der aktuellen Landschaft audiovisueller Unterhaltungsmittel immer häufiger zur Adaption, diverser Elemente des jeweils anderen Mediums.

Im Vergleich zu früheren Spielen hat sich die Games-Landschaft aufgrund dessen auch stark verändert. Auf den ersten Blick scheint es daher kaum noch das Selbe zu sein ein Videospiel zu spielen, als es noch vor einigen Jahrzehnten war. Das liegt aber interessanter Weise weniger daran, dass sich die Spielmechaniken, d.h. die dem Spiel zugrundeliegenden Abläufe und Regel, besonders viel weiter entwickelt haben, sondern vielmehr daran, dass die Art und Weise ihrer visuellen, sowie auditiven Präsentation und ihrer Hinwendung zu (komplexeren) narrativen Strukturen in den Vordergrund gerückt ist. Die Darstellungseisen in aktuellen Computerspielen sind weitaus intensiver und vielschichtiger, als sie zu der Zeit war, in der die Spieler noch in einer Arcade-Hall vor einem Spielautomaten ihre Zeit verbrachten. Dabei hat sich das Videospiel eben vor allem bei seinen Verwandten, dem Film (und auch dem Fernsehen), bedient und von ihnen gelernt und versucht mittlerweile nun auch fleißig seine Geschwistermedien zu übertrumpfen. Und in der Tat, scheint es dieses Vorhaben auch gar nicht so schlecht umzusetzen. Die Qualität, die viele Videospiele heute haben, hat schon längst eine Stufe erreicht, auf der sie sich nicht mehr hinter Blockbuster-Produktionen aus Hollywood oder namhaften TV-Serien verstecken müssen. Die Tageszeitung „Der Standard“ schreibt auf seiner Online-Plattform, in der eigenen „Games“ Rubrik, beispielsweise, in einem Artikel das Jahr 2013 betreffend, „dass die Games durchwegs bessere Rezensionen einheimsten als der großteils

47 http://de.assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%E2%80%99s_Creed_%28Reihe%29(20.1.2015)

mediokre Hollywood-Output in diesem Jahr.“[48] Die Gegenüberstellung von digitalem Spiel und Film scheint daher keine zu sein, die aus dem Nichts heraus gegriffen kommt. Ganz im Gegenteil, beachtet man die aktuelle Medienlandschaft drängt sich der Vergleich dem Beobachter schon fast von alleine auf und das immer stärker, je weiter die technologischen Mittel voran schreiten.

Man braucht nur einen Blick auf aktuelle Spielegrößen, wie „THE LAST OF US“ oder „MASS EFFECT“ zu werfen, und kann tatsächlich leicht erkennen, dass Computerspiele momentan ein hohes Maß an visuellen und auditiven Mittel zur Verfügung haben, die sehr stark an filmische Inszenierung erinnert und diese in diversen Gebieten dem Kino vielleicht sogar mittlerweile voraus sind. Teils geschickt in den Spielverlauf eingebunden, teils recht offensichtlich auch davon abgegrenzt nutzen Games in einer Vielzahl von Fällen cineastische Darstellungsmittel, um so ihre Wirkung zu verbessen und die Fülle ihrer Möglichkeiten zu erweitern. Dabei ist hier nicht nur von den sogenannten *Cut-Scenes* die Rede, die kurzen Filmsequenzen, die den Spielverlauf unterbrechen um in den meisten Fällen die Narration voran zu bringen, welche es ja schon recht lange im Bereich der digitalen Spiele gibt und die ruhig schon als klassisch Mittel bezeichnet werden können, sondern auch von Formen, die sich erst durch die, vor allem technisch weiterentwickelten Möglichkeiten von Games in den letzten Jahren hervorgetan haben. Das immer populärer werdende Verfahren des *Motion-Capturing*, des Transferierens eines realen Schauspielers hin zu einem digitalen Abbild, kann hier als ein Beispiel von vielen angeführt werden.

Berühmte Schauspielikonen als In-Game-Figuren performen zu lassen ist nur die Spitze des Eisberges, das letzte und neuste Ergebnis der immer populärer werdenden Gaming-Kultur. Schon längst sind Computerspiele also kein „Kinderkram“ mehr, sondern vielmehr ein ernst zu nehmendes Medium innerhalb unserer Gesellschaft. Sowohl in ihrer Darstellung, als auch in Ihren Inhalten ist es heran gewachsen.

Aber natürlich funktioniert dies nicht nur in eine Richtung. Auch der Film bedient sich eben beim Computerspiel. Umgekehrt gibt es immer häufiger Eigenheiten des Spiels, die sich im Leinwandwerk wiederfinden lassen und die es ihm mitunter vielleicht sogar ähnlicher machen, wie z.B. die digitale Animation. Diese ist in aktuelle Kinoproduktionen nur allzu häufig anzutreffen und verleiht dem Film, dank

[48] http://derstandard.at/1385171857614/Games-graben-Filmen-das-Wasser-ab (22.10.2014)

des Videospiels, neue Möglichkeiten. Aber nicht nur durch grafische Mittel ist innerhalb beider Medien eine gewisse Kongruenz zu entdecken, auch Spielelogiken werden in Filmen angewandt. Mit Werken wie „EDGE OF TOMORROW“, das das *Restart* Prinzip des Computerspiels aufgreift, oder „WRECK-IT RALPH“ der gleich das das Computerspiel direkt zum Thema des Films macht, sind hier nur zwei Beispiele von unzähligen weiteren gegeben. Der Journalist und Autor Tobias Moorstedt hat dies in seinem Essay „Der Traum vom Holodeck“ folgendermaßen beschrieben:

> „Tatsächlich sind sich Hollywoods » High-Concept-Actionfilme« und Videospiele so ähnlich, dass ein flüchtiger Blick auf den Fernsehbildschirm nicht mehr genügt, um festzustellen ob gerade eine Szene aus STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE [1999] im DVD-Player abgespielt wird oder ob es sich um eine Spiel-Sequenz von STAR WARS EPISODE I: RACER [1999] handelt. Ohnehin können beide Medienprodukte in der Playstation abgespielt werden.“[49]

Es kann daher folgendes formuliert werden: Computerspiele und Filme beeinflussen sich, durch ihre Interaktion enorm. Der intermediale Austausch von Inszenierungsmethoden der zwischen beiden stattfindet, erlaubt beiden zunehmend neu gewonnene Aspekte in sich aufzunehmen. Beide werden mehr und mehr durch den Einfluss des anderen, durch diverse Fähigkeiten und Darstellungsmethoden erweitert. Der Trend dahingehend Computerspiele filmischer zu machen und den Film spielerischer, ist kein unterschwelliger, heimlicher mehr. Viele Games, sowie auch Kinoproduktionen gehen ganz offen mit diesem Thema um, greifen es sogar auf und machen es zu ihrem Leitmotiv.

Im Kern dieser Austauschprozesse stehen immer, sie definierende, audiovisuelle Inszenierungsformen. Diese stellen nämlich immer die Konvertierung des Inhaltes in das jeweils andere Medium dar und die Aufarbeitung dessen durch die medienspezifischen Eigenschaften, um sie im neuen Gewand darstellen zu können. Inszenierungsformen sind daher im von drei Faktoren abhängig: dem

[49] Moorstedt, Tobias; der Traum von Holodeck; in Kloock, Daniela; Zukunft Kino, *The End of the Reel World*, S.191

Ausgangsmedium, dem Zielmedium und dem Inhalt und sind immer mit medialer Interaktion verbunden.

Aber dieser Austausch beider Medien hat nicht nur auf deren Inszenierung Einfluss. Immer öfters werden Inhalte oder Eigenheiten aus beiden Bereichen auch auf weitere Medien ausgedehnt. Diese werden durch Printmedien, Online-Foren, Werbung oder Merchandise vertrieben und aufgearbeitet. Es kommt nicht nur zur Präsentation durch die Inszenierung, innerhalb der Medien Film und Computerspiel, sondern auch zu einer Repräsentation durch die multimediale Inszenierung außerhalb der beiden Medien an sich. So wird ein umfassendes polymediales Bild eines Stoffes gezeichnet, der durch die spezifischen Eigenschaften, für den Rezipienten, aber auch durch ihn, als das inszeniert wird, was er schlussendlich darstellen soll.

Zum einen passiert das, weil sich durch die Akzeptanz, eines gewissen Stoffes, durch die breiten Masse, Geld verdienen lässt, zum anderen aber auch aus dem Grund um den Rezipienten möglichst viel über das jeweilige Universum, zusätzlich zu seinem, es prägenden Medium, zu zeigen.

Hinter beiden Formen steht aber immer der Wunsch durch multimediale Inszenierung eine Remediation, eine Verbesserung, des Inhaltes, sowie auch des Mediums an sich zu erreichen, damit Inszenierungsmethoden erreicht werden können, die die Rezipienten auf unmittelbare und individuelle Weise zufrieden stellen können und ihn eine Zeitlang die reale Welt vergessen lassen. Sprich ein möglichst hoher immersiver Grad soll erreicht wird. Denn nicht nur der mediale Austausch von Computerspiel und Film hat eine Erweiterung ihrer Fähigkeiten im Blickpunkt, auch der Austausch zwischen Medien, die nicht so stark miteinander verwandt sind wie diese beiden, soll zu einer Weiterentwicklung der Medien führen. In diesem Sinn ist die Idee eines Holodecks, das ja im Prinzip eine Kombination diversesten Medien darstellt, das Ziel dieser multimedialen Inszenierungsformen. Allerdings stellt es momentan noch mehr einen „Heiligen Gral“ der Unterhaltungsindustrie dar, als ein tatsächlich erreichbares Ziel.[50]

Ausblick

[50] Vgl. Moorstedt, Tobias, der Traum von Holodeck; in Kloock, Daniela; Zukunft Kino, *The End of the Reel World*, S.204

Multimediale Inszenierungsformen sind also keine Seltenheit mehr in der aktuellen Medienlandschaft, selbst mit so einem spezifischen Blickpunkt auf einen die audiovisuelle Inszenierung prägenden Kernpunkt zwischen Film und Videospiel. Ganz im Gegenteil, ist diese polymediale Inszenierung sogar recht häufig und in einer Vielzahl von Medien anzutreffen. Es wird jedoch mit Sicherheit, soviel ist aus der Analyse hervorgegangen, auch noch mehr werden. Die Möglichkeiten dazu sind bereits gegeben, zumindest von einer wirtschaftlichen als auch von einer gesellschaftlichen Perspektive. Was technische Voraussetzungen angeht, so ist es schwer darüber zu spekulieren was sich in Zukunft ergeben wird. In welchen Ausmaß sich solche multimedialen Inszenierungsformen noch zeigen werden ist daher unklar und relativ verschwommen. Es kann aus diesem Grund auch nur darüber spekuliert werden.

Inwieweit also tatsächliche unmittelbare Interaktion mit einem Unterhaltungsmedium, im Sinne eines Holodecks, erreicht werden kann, bzw., wenn ja, wann es dazu kommt, ist momentan noch fraglich. Durchaus denkbar sind aber Erscheinungen, die nicht mehr in solch weiter Ferne liegen. Hybridale Formen zwischen Film und Videospiel gibt es schon heute und auch das Erkennen der eigenen Körperlichkeit ist, durch beispielsweise den Sensor Kinect, der den Körper quasi zum Kontroller macht, bereits möglich. Vielleicht ist daher die Möglichkeit selbst die Hauptrolle in einem Film zu übernehmen, natürlich vorerst auf rudimentäre Funktionen beschränkt, wie Gehen oder Springen, keine allzu ferne Zukunftsvision mehr.

Möglicherweise wäre ja auch die Form eines Oskars, für Schauspieler in digitalen, interaktiven Narrationen auch eine dankbare Möglichkeit, für eine nicht zu weit entfernte Zukunft. Schon heute sind ja, durch das erwähnte *Motion-Capturing* Verfahren Schauspieler im Spiel „benutzbar“. Davor schrecken auch aktuell schon Schauspieler-Größen nicht mehr zurück, wie beispielsweise Ellen Page, Willem Dafoe und selbst Oskarpreisträger Kevin Spacey, waren schon in Computerspielen zu sehen. Ein Bereich für interaktive Filme bei einer Verleihung des Oskars wäre dahingehend zumindest denkbar.

Aber vielleicht werden Schauspieler ja auch gänzlich durch digitale Abbilder ersetzt werden, zumindest was ihr Auftritt in Computerspielen angeht. Nötig sind diese heute prinzipiell nicht. Gute Spiele können auch ohne Schauspieler auskommen, weshalb dann nicht auch gut Filme?

Wie genau zukünftige multimediale Inszenierungsformen in diesem Bereich aussehen werden lässt sich aber jetzt noch nicht mit Sicherheit sagen und bleibt vorerst noch abzuwarten. Fakt ist nur, dass sich Formen von multimedialer Inszenierung auf jeden Fall noch erhöhen werden und dass Vernetzungen, zum Wohle aller Medien weiterhin wachsen werden. Und vielleicht wird gerade durch dieses Netzt an medienübergreifenden Inszenierungsformen eine neue Möglichkeit der Unterhaltung erschaffen, die für uns, da wir jetzt stehen, noch nicht denkbar.

7 Quellenangabe:

Monografien:

Béla Bálasz, Geist des Films, Suhrkamp, Berlin 2001

Beil, Benjamin; First Person Perspectives, *Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und Computerspiel*, Lit Verlag, Münster 2010

Boldt, Martin; Entertainment-Hybride, *Transmediale Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiel,* Martin Meidenbauer Verlagsbuchhandlung, München: 2011

Bolter, Jay David; Grusin, Richard. Remediation, *Understanding New Media,*

Juul, Jesper; half-real, *videogames between real rules and fictional worlds*, MIT Presse, Cambrige 2005

Lewin, Nadine; Immersionstrategien in den Computerspielen Dragon Age und Mass Effect, Wien, 2013

Murray, Janet; Hamlet on the Holodeck, The Future of Narrative Cyberspace, The Free Press, New York, 1997

Rajewsky, Irina. Intermedialität; A. Francke Verlag; Tübingen und Basel; 2002

Richter, Sebastian. Digitaler Realismus. *Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen;* transcript Verlag, Bielefeld 2008

Sammelbände:

Bopp, Matthias/ Nohr F. Rolf/ Wiemer Serjoscha (Hg.); Shooter, *Eine Multidisziplinäre Einführung*, Lit Verlag, Münster 2009

Distelmayer Jan/ Hanke, Christian/ Mersch, Dieter (Hg.); Game Over!? *Perspektiven im Computerspiel*, transcript Verlag, Bielefeld 2007

Fischer-Lichte, Erika; Inszenierung von Authentizität, Franke Verlag, Tübingen 2007

Kloock, Daniela; Zukunft Kino, *The End of the Reel World*, Schüren Verlag, Marburg 2007

Neitzel, Britta/ Bopp, Matthias/ Nohr F. Rolf; >>See? I´m real…<< Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von >Silent Hill<, Lit Verlag, Münster 2009

Neitzel Britta/ Nohr F. Rolf; Das Spiel mit dem Medium., *Partizipation – Immersion – Interaktion*, Schüren Verlag, Schüren Verlag, Marburg 2006

Nachschlagewerke:

Duden, Fremdwörterbuch, Dudenverlag, Mannheim, 2005

Bertelsmann Lexika Band 7, Bertelsmann Lexikoteh Verlag, 1998

Internetseiten:

Bundesverband Interaktiver Unterhaltungssoftware:

http://www.biu-online.de/de/start.html

Visualität inter- und transmedial. Visuelle Semantik in Literatur, Film und anderen Künsten
http://parapluie.de/archiv/visuell/semantik/

Worlds 2014 by the numbers
http://www.riotgames.com/articles/20141201/1628/worlds-2014-numbers

GameStandard
http://derstandard.at/r271/Games

Entertrainment Software Rating Board
http://www.esrb.org/index-js.jsp

Statista. Das Statistik-Portal
http://de.statista.com/

Game Studies. The international journal of computer game research
http://gamestudies.org/1402

Gamespot
www.gamespot.com

History of video games
https://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/History_of_video_games.html

Filme:

28 Days later. Danny Boyle. United Kingdom. 2002.

Bable. Alejandro González Iñárritu. United States, Mexico, France. 2006.

Back to the Future. Robert Zemeckis. USA. 1985-1990.

Brokeback Mountain. Ang Lee. USA, Kanada. 2005.

Children of Men. Alfonso Cuarón. United Kingdom, USA. 2006.

I am Legend. Francis Lawrence. USA. 2007.

Inception. Christopher Nolan. United Kingdom, USA. 2010

Indiana Jones part 1-3. Steven Spielberg. USA. 1981-1989

Lady in the Lake. Robert Montgomery. USA. 1947

Prince of Persia: The Sands of Time. Mike Newell. USA. 2010

Riddick Trilogy. David Twohy. USA. 2000-2013

Scott Pilgrim vs. the World. Edgar Wright. USA, United Kingdom, Japan. 2010

Star Wars. George Lucas. USA. 1977-

The Edge of Tomorrow. Doug Liman. USA. 2014

The Hexer. Marek Brodzki. Poland. 2001

The Lord of the Rings. Peter Jackson. United Kingdom, New Zealand, United States . 2001-2002

The Matrix Trilogy. The Wachowski Brothers. USA, Australia. 1999-2003

The Road. John Hillcoat.USA. 2009

Thor. Kenneth Branagh. USA. 2011
Thor: The Dark World. Alan Taylor. USA. 2013

Toy Story. John Lasseter. USA. 1995

Wreck-it Ralph. Rich Moore. USA. 2012

Serien:

Star Trek: The Next Generation. CBS. 1987-1994

The Walking Dead. AMC Networks. USA. 2010-

Computerspiele:

Assassins Creed. Ubisoft Montreal. Kanada. 2007-

Back to the Future: The Game. Telltale Games. USA. 2010-2011

Beyond: Two Souls. Quantic Dream. France. 2013

Call of Duty. Infinity Ward. USA. 2003-

Dark Souls. From Software. Japan. 2011-2014

Heavy Rain. Quantic Dream. France. 2010

League of Legends. Riot Games. USA 2009

Mass Effect. BioWare. Kanada. 1995-2012

Pac-Man. Namco. Japan. 1980

Prince of Persia. Ubisoft. France. 2003

Resident Evil. Capcom. Japan. 1996-

Space Invaders. Taito. Japan. 1978

Star Wars: Knights of the Old Republic. BioWare. Kanada. 2003-2004

Star Wars: The Force Unleashed. LucasArts. USA. 2008

Super Mario Bros. Nintendo. Japan. 1985-1986

The Last of Us.

The Chronicles of Riddick: Escape from the Butcher Bay. Starbreeze Studios. Schweden. 2004-

The Witcher. CD Projekt RED. Poland. 2007-

Abbildungsverzeichnis:

Abbildung 1: „Thor“ auf google.at

https://www.google.at/search?q=perse&ie=utf8&oe=utf8&gws_rd=cr&ei=kb2JVIuKA4Lvar7UgegF#q=thor (8.12.2014)

Abbildung 2:
Erstellt von Lukas Höllebauer

Abbildung 3:
http://www.gamesradar.com/last-us-post-apocalyptic-visions-inspired-game/ (30.11.2014)

Abbildung 4:
http://www.gamesradar.com/last-us-post-apocalyptic-visions-inspired-game/ (30.11.2014)

Abbildung 5:
http://www.ex-astris-scientia.org/articles/ship_walls.htm (12.12.2014)

Abbildung 6:
http://www.giantbomb.com/profile/dalai/blog/when-a-dialogue-tree-has-too-many-leaves/76768/ (12.12.2014)

Abbildung 7:
http://noquartersrequired.com/wp-content/uploads/2014/03/319-02.jpg (05.11.2014)

Abbildung 8:
http://9gag.com/gag/a1ZMoAb/so-i-watched-edge-of-tomorrow-today-this-is-what-i-feel (12.12.2014)

Bei der Darstellung der Quellen wurde sich stets bemüht diese korrekt anzugeben. Sollten es jedoch trotzdem zu Urheberrechtsverletzung kommen, bitte ich darum mich zu kontaktieren.

Abstract:

Es gibt mittlerweile eine Unzahl von verschieden Möglichkeiten, ob zuhause auf dem PC oder unterwegs auf seinem Handy, Computerspiel zu spielen. Es beeinflusst und fasziniert dabei nicht nur den einzelnen Gamer, der vor dem Bildschirm sitzt. Auch die Wissenschaft, Wirtschaft und (Pop)kultur, etc., werden durch das Wachstum dieses Mediums berührt und geprägt, und das umso mehr und stärker je weiter es sich entwickelt.

Und es entwickelt sich schnell weiter. Rasend schnell sogar. Hat man dem Computerspiel noch vor ca. 20 – 25 Jahren den Status eines Kinderspielzeugs zugeschrieben, so ist es heute eine ökonomische Größe, die sich vor seinen „Konkurrenten", dem Medium des Films nicht mehr verstecken braucht. Ganz im Gegenteil sogar arbeiten beide Medien aktuell immer häufiger mehr miteinander als gegeneinander.

Film und Computerspiel stehen momentan, was ihre Inszenierungsformen angeht, in enormer Art und Weise in einer Wechselwirkung miteinander und sind durch selbige mittlerweile ebenso verbunden. Durch ihre audiovisuelle Ähnlichkeit, die die Möglichkeit eines medienübergreifenden Austausches fördert, sind beide auch quasi zu einer Zusammenarbeit prädestiniert, denn trotz ihrer offensichtlichen Unterschiede, haben Sie auch die Möglichkeit gemeinsam bisher so noch nicht da gewesene Inszenierungsformen zu erzeugen.

Da beide zu den audiovisuellen Unterhaltungsmedien unserer westlich geprägten Gesellschaft zählen, beeinflusst diese Interaktion nicht nur beide Medien untereinander. Durch medienübergreifende Inszenierung, zwischen Film und Videospiel werden Inhalte nicht selten auch auf Drittmedien ausgedehnt. Diese folgen in ihren Formen der Darstellung und Präsentation den, bereits durch beiden Medien, Film und Computerspiel geprägten Stilen. Diese Drittmedien repräsentieren aber auch, quasi rückwirkend, die durch Film und Computerspiel geprägten Stoffe.

Es entsteht eine multimediale Wechselwirkung, die im Kern, durch die Inszenierungsformen, die beide audiovisuelle geprägten Unterhaltungsmedien, definiert wird. Von beiden ausgehend entsteht somit ein Netz aus polymedialer Inszenierung, die für die Darstellung eines Inhaltes über mehrere Medien hinweg, elementar wird.

Lukas Höllebauer
Arnethgasse 98/4
1160 Wien
Tel: 0664/145 33 41
E-Mail: lukas.hoellebauer@gmx.at

Lebenslauf:

2002 – 2006 **Bundesoberstufenrealgymnasium Krems**, 3200 Krems

2006 – 2007 **New Design University**, 3100 St. Pölten
Kolleg mit Ausbildungsschwerpunkt Möbel- und Produktdesign

Seit 2007 **Universität Wien** , 1010 Wien
Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Wien, 2015