



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Graphicmoviegames.
Ästhetisch-räumliche Korrelationen von
Graphic Novel-Adaptionen und Videospielen“

Verfasserin

Elisabeth Gruber

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer, M. A.

Vorwort

Mein Dank gilt allem voran sämtlichen involvierten Junk-Food-Lieferanten und den Produzenten der beliebten Energydrinks Red Bull und Red Bull-Cola, sowie insbesondere Nudeln mit diversen Käsesorten – hauptsächlich Parmesan –, angerichtet mit Pesto und Tomatensaucen! Des Weiteren bei meinen flinken Korrekturlesern, meiner moralischen und haushaltlichen Unterstützung Ben und Prof. Meurer.

Inhalt

1.	Einleitung	7
1.1.	Einleitung und Fragestellung	7
1.2.	Theoretischer Hintergrund, Methodik und Vorgehensweise	10
2.	Ästhetische Möglichkeiten des Comic in der Raumdarstellung	12
2.1.	Welt des Comics	12
2.2.	Raumdarstellung in Comics	15
2.3.	Inszenierung von Comicfilmen	21
3.	Filmische Raumdarstellung und das digitale Bild	27
3.1.	Definition und aktuelle Entwicklungen der digitalen Ästhetik	27
3.2.	Hybride (Film)Bilder aus dem Computer	32
3.3.	Gestaltungsmittel des Films und Raumwirkung	39
4.	Raumrepräsentation und Ästhetik von Videospielen	48
4.1.	Fikive Bilderwelten des Videospiele	48
4.2.	Ästhetische Wirkung im Vergleich zum Film	57
4.3.	(Retrograde) Remediation und Formentransfers	59
5.	Referenzbeispiele und Analyse	68
5.1.	The Walking Dead TV-Serie (2011-2012)	68
5.2.	The Walking Dead Spiel (2012)	82
5.3.	Fragenkatalog und Checkliste	92
6.	Schlussbetrachtung	102
	Anhang	104
	Literatur	104
	Medienberichte/Nichtwissenschaftliche Netzquellen	107
	Filme/Videospiele/Comics	109
	Abbildungsnachweis	109
	Abstract	111
	Lebenslauf	112

„Lässt man sich die erfolgreichsten Spiele der letzten Jahre durch den Kopf gehen, so muss man feststellen, dass die Wahrheit eine bittere ist: Statt mit einem videospieletypischen Konstrukt haben wir immer mehr mit Cinematics zu tun, mit einer Darstellungsform, die an den Film angelehnt ist und die sich immer weiter in diese Richtung zu entwickeln scheint.“¹

1. Einleitung

1.1. Einleitung und Fragestellung

Intermediale Austauschprozesse bzw. Formentransfers zwischen Film und *Videospiel*² werden vielfach als reiner, oft einseitiger, Aneignungsakt bezeichnet und aufgrund dessen negativ kritisiert. Auch wenn Theoretiker hierbei von einem mehr oder weniger aggressiven medialen Aneignungsakt – wie ihn auch Martin Boldt in seiner Arbeit beschreibt – ausgehen, sind andere wiederum der Ansicht, dass es sich nicht um eine ‚dominierenden Kontamination‘ eines Mediums, sondern um ein so bezeichnetes ‚genuin kombinatorisches Medien‘ handelt.³ Die Forderungen der Kritiker dieser Entwicklung gehen allerdings in eine andere Richtung, denn Spiele sollten ihrer Meinung nach „die Ästhetik der Aktion“ erforschen und damit aufhören, andere Medien zu kopieren.⁴ Ähnliches wird über den steigenden Hybridisierungsgrad des Films, der damit einhergehenden Rückentwicklung zum Spektakel und der Annäherung an die Videospieleästhetik verlautbart.

Derzeit stellt sich weiters zunehmend die Frage nach einer medienspezifischen Sprache des Videospieles bzw. der sich darauf ergebenden Forderung nach einer (erneut)

¹ Ciprian, David: Videospiele, Film und die Wirklichkeit des Bildschirms. In: *Negativ-Film.de*. Zugriff am 30.07.2012 unter <http://www.negativ-film.de/2011/11/videospiele-filme-und-die-wirklichkeit-des-bildschirms>

² Den Begriff Videospiel verwende ich - wie ebenfalls Jan Distelmeyer in seinen Artikel über „Film-DVD-Games“ - nicht im Hinblick auf eine technischen Abgrenzung zum Begriff Computerspiel. Sondern einerseits als verbindender Oberbegriff vielfältige Spielkonventionen und aufgrund des Schwerpunktes der visuellen Darstellung. Vgl. Distelmeyer, Jan: Spielräume, Videospiel, Kino und die intermediale Architektur der Film-DVD. In: *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.), Bielefeld: transcript 2007, S. 389-408, hier S. 389.

³ Vgl. Boldt, Martin: *Entertainment-Hybride*. München: AVM, 2011, S. 13.

⁴ Vgl. Ciprian, David: Videospiele, Film und die Wirklichkeit des Bildschirms.

eigenen visuellen und akustischen Sprache. In der Anfangsphase ihrer Geschichte führten technische Einschränkungen zu besonderen Regeln und Darstellungskonventionen um künstlerische Vorstellungen umzusetzen – Programmierer mussten sehr kreativ sein. Die Ästhetik der visuellen Inszenierung ging anschließend im Zuge des technischen Fortschrittes und der allmählichen Aufhebung dieser Einschränkungen immer stärker in Richtung *Fotorealismus*, hin zu „spielbaren Filmen.“⁵ Film und Videospiel wurden einander im letzten Jahrzehnt durch diese stetige technische Weiterentwicklung der digitalen Bildbearbeitung und deren filmischen Nutzung aller Formen des Digital Composing und anderen Spezialeffekten immer ähnlicher und realistischer. Fotorealismus oder Realismus werden im Zuge dieser Arbeit jedoch nur als Bezeichnungen für spezifische ästhetische Darstellungsstile verwendet und nicht als Naturalismus begriffen, der sich auf eine reale Szene bzw. ein wirkliches Phänomen bezieht. Die hier durchgehend verwendete Definition von Realismus bezieht sich auf die ebenfalls von Sebastian Richter verwendete: Realismus als ästhetisches, kulturell wandelbares Konzept.⁶

Auffallend ist die steigende Hybridisierung des Mainstream-Kinos, insbesondere im seit einigen Jahren immer beliebter werdenden Subgenre Comicverfilmungen. Basiert diese Entwicklung rein auf ökonomischen Überlegungen? Viele Comics oder Graphic Novels wurden erst in den letzten Jahren aufgrund des digitalen Bildes durch die veränderten technischen Möglichkeiten filmisch realistisch – fernab von der zunächst oftmals queeren oder knallbunten Ästhetik der ersten Filme des Genres – umsetzbar. Eine Veränderung von der, wie schon erwähnt, auch das Videospiel profitierte. Die Technik ist da, und ebenfalls die gestiegene Akzeptanz des Comics bei den Filmemachern sowie das Interesse der breiten Masse der Bevölkerung, gefolgt vom geistes- und kulturwissenschaftlichen Forschungsinteresse an dem neuen-alten Medium in der Populärkultur bzw. den sich allgemein verändernden Rezeptionskonventionen.

Comics und Graphic Novels besitzen einen intermedialen Charakter und gehen traditionell – in ästhetischer Hinsicht – Verbindungen mit anderen Medien ein oder sind Inspiration von und für andere Medien. Sowohl in Comic als auch in Film und

⁵ Vgl. Boldt, Martin: Entertainment-Hybride. S. 12-23.

⁶ Vgl. Richter, Sebastian: Digitaler Realismus. Bielefeld: Transcript, 2008, S. 85.

Videospiel sind fantasievolle, unrealistische und unmögliche Handlungsräume darstellbar.⁷ Die Wechselbeziehungen zwischen den einzelnen Medienarten wurden durch den digitalen Medienumbruch immer enger. Videospiele standen medienhistorisch gesehen ebenfalls stets in formästhetischen Austausch mit dem Film, Comics Musikvideos, etc.⁸ Die Verwandtschaft von Film und Comics ist vielfältig, und eine Beziehung zwischen Comics und Videospielen ist seit der Entstehungszeit des neuen Mediums ebenfalls gegeben. So suchten sich Videospiele seit den 70iger Jahren an Comicvorlagen wie beispielsweise Spiderman oder Superman als Spielvorlage. Auch wird eine comichaft Bildästhetik oft bewusst als Ausdrucksmittel in Videospielen gewählt. Sie wird jedoch in anderen medienspezifischen Methoden und Konventionen umgesetzt, denn „während Spielfilme von realistischen Handlungen in fiktiven Welten erzählen, eröffnen Spiele dagegen fiktive, regelbestimmte Welten für mögliches Handeln.“⁹ Die visuelle Konstruktion von (alternativen) Bilderwelten und Raumdarstellungen – nicht nur auf die Inszenierung des urban-architektonischen Raumes bezogen – wird in den Medien Comic, Film und Videospiel als Teil der Rahmenstruktur der Narration immer kreativer umgesetzt.¹⁰

Die Begriffe *Comic* und *Graphic Novel* werden in dieser Arbeit parallel verwendet, da einerseits die historischen Wurzeln des Mediums als kleines lustiges Zwischenbild, eingebettet in schriftzentrierte Zeitungen oder Bücher verneint werden soll – und selbst heute noch als ebensolches genutzt wird. Andererseits hat sich das Medium seitdem sehr stark weiterentwickelt, ist abwechslungsreich und zum Teil hochkomplex geworden.¹¹ Die Bezeichnung *Graphic Novel* ist zwar bis heute noch nicht exakt wissenschaftliche definiert, demonstriert aber diese vielfältige Ausdifferenzierung des Mediums. Er ist aber dennoch ein nicht unproblematischer und bei manchen Comic-Künstlern wie Alan Moore oder Daniel Clowes bzw. Fans als

⁷ Vgl. Krichel, Marianne: Erzähltheorie und Comics. Tagungsbericht. Zugriff am 11.11.2012 unter http://www.comicgesellschaft.de/pdf/Tagung06nov_krichel.pdf, S. 1-7.

⁸ Jochen, Venus: Zwischen spielendem Interpretieren und interpretierendem Spiel: Im DFG-Forschungskolleg „Medienumbrüche“ werden die Spiel- und Erzählformen des Computerspiels analysiert. In: Game Face, No. 19, September 2006.

⁹ Jordan Mechner zit.n. Boldt, Martin: Entertainment-Hybride. München: AVM, 2011, S. 14.

¹⁰ Vgl. Krichel, Marianne: Erzähltheorie und Comics. S. 1-7.

¹¹ Vgl. Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen: Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. Trier: WVT, 2008.

Synonym für "expensive comic book" verschrien.¹² Auch wurde zugunsten der einfacheren und aus der Sicht der Verfasserin (☺) ästhetischeren Lesbarkeit des vorliegenden Textes auf das explizite Gendern – trotz der Problematik der geschlechtsspezifischen Sprache – verzichtet. Die gewählten Bezeichnungen, sofern sie auch männlich erscheinen sollten, beziehen sich stets auf sämtliche Personen, egal welchen Geschlechts oder welcher Herkunft.

Der Kernpunkt der Diplomarbeit bildet die *Forschungsfrage* nach markanten transmedialen Austauschprozessen bzw. des mit Remediation verbundenen Formentransfers zwischen Comic/Graphic Novel-Adaptionen und Videospielen auf der Ebene der Raumdarstellung – auch in Hinblick auf narrative Funktionen und auf der Ebene der ästhetischen Wirkung: Welche medienspezifischen Unterschiede existieren? Welche Konventionen sind gleich oder werden ähnlich vom Betrachter wahrgenommen? Hierbei spielt natürlich die virtuelle Kamera und die Hybridisierung im digitalen Medienumbruch ebenfalls eine ästhetische Rolle und kann entscheidend zur räumlichen Wirkung beitragen.

1.2. Theoretischer Hintergrund, Methodik und Vorgehensweise

Der theoretische Hintergrund zur weiteren Analyse von ästhetischer Wirkung und Raumdarstellung basiert hauptsächlich auf den von Rayd Khouloki¹³ beschriebenen Kategorien des filmischen Raums, Sebastian Richters Überlegungen zum Digitalen Film und zur Veränderung der Ästhetik durch die Hybridisierung¹⁴, Martin Schüwers sehr umfassenden – in manchen Bereichen diskussionswürdigen – Analysen der Darstellungs- und Erzählmethoden des Comics¹⁵ und Stephan Schwingelers

¹² Kavanagh, Barry: The Alan Moore Interview: Northampton/“Graphic Novel“. In: Blather.net, 2000, Zugriff am 03.12.2012 unter URL <http://www.blather.net/articles/amoore/northampton.html>

¹³ Khouloki, Rayd: Der filmische Raum: Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung. Berlin: Bertz + Fischer, 2006.

¹⁴ Richter, Sebastian: Digitaler Realismus. Bielefeld: Transcript, 2008.

¹⁵ Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen: Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. Trier: WVT, 2008.

Beschäftigung mit den spezifischen Merkmalen der Raumrepräsentation im Videospiel.¹⁶ An Theorien mangelt es weniger, jedoch an bereits bewährten Instrumenten und Analysemodellen für Videospiele und auch Comicverfilmungen. Ein Umstand der zu einer recht kleinteiligen Suche nach Anhaltspunkten führte, mit derzeit noch eher wagen Tipps und Empfehlungen: Ein Methodenmix aus bereits anderweitig empirisch erprobten Werkzeugen wird dabei von so mancher Seite empfohlen¹⁷ – wohl kombiniert mit etwas Kreativität und Ideenreichtum. Konkrete Untersuchungen wie am Beispiel von Danny Kringiel¹⁸ sind folglich momentan noch schwierig und vielleicht von etwas experimentellem Charakter. Auf Basis dieser exemplarische Analyse und des von Kringiel zusammengestellten *Fragenkatalogs*¹⁹ zur Spielanalyse, unter Einbezug Khoulokis *ästhetischer Raumkategorien* und am Beispiel von Martin Boldts *Beispielanalysen* der von ihm so bezeichneten Entertainment-Hybriden, kreiert die vorliegende Arbeit ihren Methodenmix. Die ausgesuchten Beispiele wurden anhand weniger, aber durchdachter Kriterien in die engere Wahl genommen: Nicht älter als 12 Jahre, keine „Movies to Games“ oder „Movies about Games“, sondern „Movies like Games“²⁰ – gleiches gilt natürlich umgekehrt.

¹⁶ Schwingeler, Stephan: Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel. Boizenburg: Hülsbusch, 2008.

¹⁷ Vgl. Venus, Jochen: Zwischen spielendem Interpretieren und interpretierendem Spiel.

¹⁸ Kringiel, Danny: Computerspielanalyse konkret: Methoden und Instrumente - erprobt an Max Payne 2, München: Kopead, 2009.

¹⁹ Der gesamte Fragenkatalog ist auf S. 325-349 zu finden. Ebda. S. 325-349.

²⁰ Boldt, Martin: Entertainment-Hybride, S. 47.

2. Ästhetische Möglichkeiten des Comic in der Raumdarstellung

2.1. Welt des Comics

Comics illustrieren und reflektieren mit großer thematischer Vielfalt und grafischen Stilen unterschiedlichste Themenbereiche. Dabei waren die komischen Streifen fast vier Jahrzehnte lang nur in Tageszeitungen verbreitet und wurden erst ab 1933, mit dem Beginn der Produktion des Comic-Hefts, ein selbständiges Medium und später „zum ersten kommerziellen Phänomen einer Jugendkultur.“²¹ Comics sind aufgrund ihres vielfältigen Zeichengebrauchs so bezeichnete *multimodale Texte*, die "zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche und andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen."²²

Die beliebten Comic-Helden beeinflussten nicht nur die Jugend, sondern sogar Teilbereiche der Industrie und unterhielten während des zweiten Weltkrieges die breite Masse der amerikanischen Bevölkerung. Nach dem Krieg änderte sich der Inhalt der Comics um auch Erwachsene anzusprechen und inszenierte dementsprechend düsterere/härtere Geschichten. Auch war die Art der Darstellungen, mit ihrer gezielten Form der Vereinfachung der Realität, vielen Kritikern ein Dorn im Auge und galt „als „Angriff auf die Hochkultur.“ Schlussendlich wandelte sich die Meinung der Bevölkerung, und Comic-Hefte galten von nun an als Gefahr für die Jugend, als eine „Apokalyptische Katastrophe“.²³ Diese gesellschaftliche Abwertung zum „Blasenfutter für Analphabeten“ führte zur Gründung der *Comics Magazine Association of America* (CMAA) im Oktober 1954, die zur freiwilligen Selbstzensur des Mediums diente.²⁴ Das Comics-Code-Regelwerk verbot die Darstellung von „Sympathie für Verbrechen, Misstrauen gegen Recht und Gesetz, Einzelheiten und Methoden von Verbrechen, Nacktheit in jeder Form, humoristische Darstellung von Scheidung, Flüche oder

²¹ Vgl. Knigge, Andreas C.: Zeichen-Welten. Der Kosmos der Comics. In: Comics, Mangas, Graphic Novels. Arnold, Heinz L.; Knigge Andreas C. (Hg.), München: edition text+kritik, 2009, S. 5-35.

²² Meier, Stefan: ‚Wie die Helden laufen lernen‘ - Stil und Transkription in aktuellen Comics und Comic-Verfilmungen. In: Mediale Transkodierungen: Metamorphosen zwischen Sprache, Bild und Ton. Stöckl, Hartmut (Hg.), Heidelberg: Winter, 2010, S.189-208, hier S. 195.

²³ Knigge, Andreas C.: Zeichen-Welten, S. 5-35.

²⁴ Vgl. Ebda.

übermäßige Slangausdrücke.“²⁵ Ähnlich dem *Hays-Code*²⁶, der in der Filmindustrie diktierte, wurde jedes Comic-Heft geprüft und durfte erst nach einer positiven Bewertung oder der Entfernung beanstandeter Inhalte veröffentlicht werden – andernfalls wurde es verboten. Erst Anfang der 1980er Jahre verlor der Code langsam an Bedeutung. Heute spielt er überhaupt keine Rolle mehr.²⁷

Comics finden sich heute noch in ihrer ursprünglich konzipierten Form als kurze Sequenzen in Zeitungen oder Zeitschriften, weiters in Form von Heften, Paperbacks, Hardcover-Büchern und seit kurzen auch online.²⁸ Durch das von Winsor McCay eingeführte Prinzip der Fortsetzung vollzog sich der Wandel hin zur Darstellung von komplexen Welten und Handlungssträngen. Ursprünglich waren Bilder der *funnies* rein humoristisch, darauf folgte ein Übergang zu einem härteren Darstellungen mit dem Aufkommen von Abenteuer-Comics, die eine Stiländerung zum Naturalismus, mit oft düsterer Ästhetik und folglich stärkerer Wirkung auf die Rezipienten, nach sich zog.²⁹

Sehr schnell bildeten Comicerzählungen nicht mehr nur die reale Welt ab, sondern gestalteten ihre eigenen, alternativen Welten. Der von Will Eisner erstmals definierte Begriff *Graphic Novel*, bezeichnet Comics die gegenwärtig komplexe und ernsthafte Geschichten mit teils sehr individuellem künstlerisch anspruchsvollem Zeichenstil, inszenieren.³⁰ Jedoch haben sich in den unterschiedlichen Genres des Mediums, ähnlich wie in Film und Videospiel, ebenso „bestimmte Zeichenstile“ eingebürgert, die bei der Analyse von Comics mit zu berücksichtigen sind.³¹ Derzeit erfährt das Medium eine Art Resozialisierung oder zumindest eine merkliche Image-Steigerung. Einerseits vermutlich aufgrund der zahlreichen Comic-Verfilmungen aus jüngster Zeit, basierend auf den veränderten technischen Möglichkeiten, andererseits wegen der allgemein fortschreitenden Digitalisierung der Medien, einem veränderten Forschungsinteresse an

²⁵ Ebda. S. 20.

²⁶ Hays-Code, freiwillige Selbstzensur der Films: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=198>

²⁷ Vgl. Knigge, Andreas C.: Zeichen-Welten, S. 5-35.

²⁸ Vgl. Meier, Stefan, S.189–208, hier S. 192.

²⁹ Vgl. Knigge, Andreas C., S. 5-35.

³⁰ Vgl. Ebda. S. 5-35.

³¹ Vgl. Schüwer, Martin, S. 339-383.

Bildlichkeit und dem damit verbundenen Interesse an Videospielen und Computergrafiken.³² So bedienen sich etwa Comic-Zeichner der Programme Adobe Photoshop, Illustrator & Co. zum Kolorieren der Figuren, Panels und Frames. Auch entwickelten sich auf Basis der Computergrafik neue Genres, wie die Web-Comics durch Digitalisierung und Hypertextualisierung, zu neuen Kommunikationsformen des klassischen Print-Mediums.³³ Im Genre dieser Digital Comics existierten zahlreiche Unterarten wie beispielsweise die Sprite- oder Rage-Comics. Diese Webcomics werden mittels Sprites oder Hintergründen aus Videospielen etwa durch Screenshots erstellt, neu arrangiert und mit entsprechendem medienspezifischem Code, wie die Sprechblasen und/oder Effekte, dargestellt.³⁴ Ein anderes interessantes Beispiel ist das Web-Comic *Wormworld-Saga*, das sich des Prinzips der „Unendlichen Leinwand“ bedient und somit auf die Strukturen des Videospiele verweist - der Bildraum/Browser ist (scheinbar) unendlich scrollbar.³⁵

Das neu gewonnene (wissenschaftliche) Interesse richtet sich derzeit – wie bereits erwähnt – ebenfalls auf aktuell entstandene Comic-Verfilmungen, denn „[w]irkten die Trickeinlagen zur Darstellung von Superkräften in den Comic-Verfilmungen der 70er Jahre noch sehr holprig und improvisiert, so wirken die Fähigkeiten der Helden in den heutigen Filmen fast wie selbstverständlich.“³⁶ Comic-Charaktere und futuristische Welten können mittels digitaler Bilderwelten immer ungekünstelter und realistischer umgesetzt werden. Weiters ähneln Film und Comic in weiterer Folge zunehmend den digitalen Bilderwelten von Videospielen. Stefan Meier konstatiert etwa, dass „Comic, Film und Computerspiel [...] durch die digitale Bildproduktion über Figuren, Stil und ökonomische Verwertungslogik eng miteinander verknüpft [sind]. Diese sich aus dieser

³² Vgl. Meier, Stefan, S.189-208, hier S. 190.

³³ Vgl. Ebda. S. 189-191.

³⁴ Spritecomics.de, Zugriff am 30.11.2012 unter URL <http://www.spritecomics.de>

³⁵ Warner, Ansgar: Web-Comic für „Holy-Scrollers“: „Wormworld-Saga“ setzt auf das Prinzip der unendlichen Leinwand. In: E-Book-News.de, Zugriff am 03.12.2012 unter URL <http://www.e-book-news.de/web-comic-fur-„holy-scrollers“-„wormworld-saga“-setzt-auf-das-prinzip-der-unendlichen-leinwand/>

³⁶ Meier, Stefan, S.189-208, hier S. 190.

Entwicklung ergebenden Synergieeffekte sind ebenfalls für das neue Interesse am ‚alten Medium Comic‘ mitverantwortlich.“³⁷

2.2. Raumdarstellung in Comics

Die Darstellung von diegetischem Raum in Comics weist auf vielen Ebenen Ähnlichkeiten zum Film auf: In beiden Medien sind sowohl unterschiedliche Perspektiven, schnelle Orts- oder Perspektivwechsel, naturalistische, unrealistische oder futuristische Handlungsräume mit teils gleichbleibenden Handlungsschemata inszenierbar. Meist verdrängen dabei die Figuren den diegetischen Raum praktisch in den Hintergrund, dennoch stellt „der Handlungsraum nicht nur ein[en] Schauplatz [dar], sondern hat auch eine Erzählfunktion.“³⁸ Eine weitere comicspezifische Ausdrucksform ist die visuelle Inszenierung von Sprache und Geräuschen mit geraden oder gezackten Sprechblasen zur räumlichen Erweiterung der fiktionalen Welt. Diese so bezeichneten Onomatopoetika werden dadurch funktionalisiert und sollen auf diese Weise die Inszenierung eines „umfassenden diegetischen Raum[es]“ stützen. Folglich erscheint das gezeigte Panel lediglich als räumlicher Ausschnitt des unsichtbaren Off-Raums.³⁹ Weiters wird, mitunter durch die Entfernung des Panelrahmens, ein unbegrenzter narrativer Raum impliziert.⁴⁰

Film und Comic sind – wie oft betont wird –, verwandte Medien, dennoch ist der Comic ebenfalls mit der Fotografie verwandt und verhält sich damit gleichzeitig wie „der eingefrorene Augenblick einer Fotografie und die Bewegungsästhetik des Filmischen.“⁴¹ Mit der Auswahl perspektivischer Darstellungen lässt sich im Comic, wie im Film oder der Fotografie, eine unterschiedliche Ästhetik und visuelle Effekte erzeugen. Jedoch sind die suggerierten Bewegungen von Figuren in fiktiven Räumen in Comics im großen Gegensatz zum Film statisch ausgerichtet und erscheinen daher starr

³⁷ Ebda.

³⁸ Krichel, Marianne: Erzähltheorie und Comics. S. 1-7, hier S. 5.

³⁹ Schüwer, Martin, S. 465-469.

⁴⁰ Vgl. Krichel, Marianna, S. 1-7, hier S. 5-6.

⁴¹ Schüwer, Martin, S. 257.

und posierend. Martin Schüwer widmet in seiner Doktorarbeit⁴² ein sehr ausführliches Kapitel dem Gebiet der Raumdarstellung in Comics und Graphic Novels, dessen wichtigste Eckpunkte hier zusammengefasst werden:

(1) Einfluchtpunkt-Perspektive oder Frontalperspektive: Erzeugt Spannung einerseits zwischen der Statik des Einzelbildes und der Dynamik von Bewegungsdarstellungen, andererseits kann sie diese auch diktieren – sofern der Hauptsehstrahl parallel zur Bewegungsrichtung ausgerichtet ist. Sie ist eine Ausnahme der alltäglichen Wahrnehmung des Menschen und zeigt eine Idealansicht des Raumes.⁴³

(2) Zweifluchtpunkt-Perspektive: Das Perspektivzentrum liegt zwischen zwei – nicht auf den ersten Blick ersichtlichen – Fluchtpunkten, welche waagrecht entlang des Bodens der diegetischen Welt an den Raumachsen ausgerichtet sind. Dadurch erscheinen Bewegungsdarstellungen natürlicher, denn das Perspektivzentrum wird weitaus weniger in den Vordergrund gerückt.⁴⁴

(3) Dreifluchtpunkt-Perspektive: Die Perspektivkonstruktion verlässt hier die waagrechte Ebene und geht zur Höhe oder Tiefe über und wirkt – wie in der Zweifluchtpunkt-Perspektive – unkontrollierter und besitzt einen „arbiträre[n] Charakter“. Weiters erlauben beide Konstruktionen eine Abschwächung des implizierten Beobachters und erleichtern dem realen Beobachter das Abtasten des Bildes.⁴⁵

(4) Tiefe: Die Vergrößerung oder Verkleinerung des Bildausschnittes spielt eine große Rolle für die Raumwahrnehmung: Wird der dargestellte Raumausschnitt vergrößert, so verliert der Raum an Tiefe. Beim verkleinerten Anblick aus der Nähe gewinnt der Raum an Tiefe. Beispielsweise kann ein Betrachter in einen übertrieben tiefen Raum geradezu hineingezogen oder aus dem – wie in der Parallelperspektive – abgeflachten Raum ausgeschlossen werden.⁴⁶ Monokulare Kriterien im Comic sind die Relative Höhe im

⁴² Seine großteils interessanten Überlegungen bieten einen Überblick über entwicklungsgeschichtliche Aspekt des Mediums und dessen medienspezifischen Besonderheiten - und sind dennoch vor allem aufgrund der fehlender Definition des verwendeten Fachwörter-Vokabulars, nur schwer rezipierbar.

⁴³ Vgl. Ebda, S. 92-101.

⁴⁴ Vgl. Ebda, S. 102-106.

⁴⁵ Vgl. Ebda, S. 106ff.

⁴⁶ Vgl. Ebda, S. 108f.

Blickfeld, lineare Perspektive, atmosphärische Perspektive (oder Luft-Perspektive), Texturgradient, verdeckte Objekte, relative Größe im Blickfeld oder die gewohnte Größe von Gegenständen.⁴⁷

(5) Parallelperspektive: Die implizierte Betrachterposition wird komplett ausgeschaltet, denn das Projektionszentrum liegt nun auf „einem unendlich weit entfernten Punkt.“⁴⁸ Der Bildraum ist daher vollkommen parallel gehalten, es existieren keine Fluchtpunkte und man negiert auf diese Weise das Perspektivzentrum.⁴⁹

(6) Planimetrischer Raum: Diese (filmische) Raumkonstruktionsform zeigt räumliche Tiefe alleine durch Schichtung bildparalleler Ebenen und der Abwesenheit von Fluchtlinien und Perspektivzentrum. Selbst die Figuren werden möglichst nicht-perspektivisch frontal gezeigt. Das Ergebnis ist ein bewegungsarmer und undynamischer Raum.⁵⁰

(7) Alternative Raumdarstellung: (a) *Atmosphärische Perspektiven*: Die Verschleierungs- und Farbperspektive basieren beide auf der Technik von Farbabstufungen. Kontraste oder Objekte verblassen, je weiter entfernt sie erscheinen sollen, indem die Helligkeit der Farben zunimmt oder die Farben mit zunehmender Tiefe immer stärker verschwimmen. (b) *Texturgradient*: Texturen sind ein „wichtiger Anhaltspunkt für die Einschätzung von Entfernungen“⁵¹ und Orientierung über Flächen und werden daher nicht nur im Comic sondern auch in Videospielen für die Darstellung von Tiefe verwendet. (c) *Schärfe-Unschärfe Relation*: Nur fokussierte Objekte erscheinen scharf vor einem mehr oder weniger stark verschwommen Bildhintergrund oder Vordergrund, was nicht der natürlichen Wahrnehmung des Menschen entspricht. (d) *Raumzentrierte und körperzentrierte Perspektive*: Hier unterscheidet Schüwer zwischen dem körperorientierten Aggregatraum und dem geometrischen Systemraum (Architektur, Zentralperspektive). Aktionsorientierte Comics werden oft vom Aggregatraum beherrscht, allerdings können Körper auch zum Träger der Perspektive werden und sind in diesem Fall dem Systemraum zuzuordnen. (e) *Geometrisches und*

⁴⁷ Vgl. Ebda, S. 130f.

⁴⁸ Ebda, S. 124.

⁴⁹ Vgl. Ebda, 124ff.

⁵⁰ Vgl. Ebda. S. 126ff.

⁵¹ Ebda, S. 136f.

physikalisches Bildfeld: Im Comic dominiert meist die geometrische Darstellung mit klaren Abgrenzungen von Körpern und Flächen. Jedoch vermischen sich meist diese Felder in der physikalischen Raumdarstellung, letztgenannte Form verzichtet manchmal sogar komplett auf Grenzlinien und ersetzt sie durch Abstufungen - die Grenzen zwischen Körper und Raum verschwimmen.⁵²

All diese Darstellungsformen werden in vergleichbarer Form in Malerei, Fotografie, Film oder im Videospiel zum Generieren eines homogenen Bildraums verwendet. Die Besonderheiten des Comics liegen allerdings in der doppelten Wahrnehmung der Comicseiten, die durch einen vervielfachten seriellen, panelübergreifenden Bildraum erzeugt werden. Denn jede „Seite wird einzeln und als Ganzes wahrgenommen“ und erzeugt damit folglich ein „Wechselspiel zwischen der Seite und der Sequenz.“⁵³ Die Comicseite zeigt dem Rezipienten „kein totales Bild“ sondern ein „vielfältig zerstückeltes.“⁵⁴ Dabei handelt es sich genauer gesagt um zwei verschiedene Sichtweisen bzw. zwei gleichzeitig vorhandene Strukturierungen auf ein und derselben Comicseite.⁵⁵ Eine invariante Raumdarstellung etwa – vergleichbar mit der Montage –, kann hier zusätzlich zur Hervorhebung von Mimik und Gestik der Figuren oder zur Rythmisierung des Geschehens verwendet werden. Der Comiczeichner verwandelt sich dabei scheinbar zur Kamera. Die Bilder erhalten durch diese Verwandlung einen „intermedialen Verweischarakter“, indem der Zeichner die filmischen Konventionen im Comic imitiert. Eine weitere comicspezifische Konvention ist die „körperorientierte Aktionsequenz.“ Hier wird die Raumdarstellung in einzelne figurenzentrierte Bilder zerstückelt, mittels der Figurenaktionen zusammengefügt und der Zusammenhang wird lediglich seitens „[des] Rezipienten im Rezeptionsprozess erschaffen.“⁵⁶

Die Raumdarstellung entsteht also nur teilweise durch ein einziges Panel, sondern vor allem durch das Wechselspiel von Sequenzen, Gesamt-Tableau und dem

⁵² Vgl. Ebda., S. 132-155.

⁵³ Ebda. S. 155-160.

⁵⁴ Ebda. S. 195.

⁵⁵ Vgl. Ebda. S. 197f.

⁵⁶ Ebda. S. 161-173.

individuellen Vorstellungsvermögen des realen Betrachters.⁵⁷ So wird „ein Verhältnis zwischen einem impliziten Betrachter und dem Raum der fiktionalen Welt“ hergestellt und, parallel zu diesem Prozess, ein Verhältnis „zwischen [den] Körpern innerhalb der fiktionalen Welt und ihrem Umgebungsraum gestaltet“.⁵⁸ Rezipienten konstruieren in narrativen Comics – so wie in Filmen – einen umfassenden Raum, der der eigenen Umgebung entspricht und daraufhin „als Ausschnitt einer erzählten Welt“ interpretiert wird. Dieser zweidimensionale fiktionale Raum existiert zwar nicht im dreidimensionalen empirischen Raum der Rezipienten, aber er wird als diesem ähnlich empfunden. Der Bildraum wird erst durch implizierte Betrachterblicke hervorgebracht, jedoch „wird der diegetische Raum doch stets so rezipiert, als wäre er von diesem Blick unabhängig, als geschähen diese Ereignisse auch dann, wenn der Leser nicht ihr Zeuge würde.“⁵⁹ Durch den Einsatz von *point-of-view* Darstellungen oder dem *halbsubjektiven Blick* können dagegen die fiktionalen diegetischen Blicke der Figuren auch zum Blick des implizierten Betrachters werden und eine homodiegetische Erzählsituation evozieren.

Dabei müssen diese Blicke keineswegs zwangsläufig auf das Perspektivzentrum ausgerichtet sein. Denn Kadrierung und Perspektivzentrum sind im Comic getrennt und nicht wie im Film durch die technischen Gegebenheiten der Kamera (scheinbar) von vornherein festgelegt. Eine medienspezifische Charakteristik, die sich im Zuge der Veränderungen durch die Computergrafik und die Möglichkeiten der virtuellen Kamera im Grunde bereits verändert hat.⁶⁰ Jedes einzelne Panel erweitert den diegetischen Bildraum und modifiziert die Raumvorstellung der nachfolgenden wie auch der vorangegangenen Sequenzen und entwickelt sich auf diese Weise im Verlauf der Lektüre stetig weiter. Diese Entwicklung vollzieht sich wie im Fall der großen Comicverlage *Marvel* und *DC* nicht nur über ein einzelnes Heft oder eine Comicserie. Es wurden ganzen „Universen“ erschaffen, in die sämtliche fiktionalen Geschichten und Superhelden „implantiert“ wurden. Eine Entwicklung, die in den 90er Jahren mittels der

⁵⁷ Ebda. S. 196.

⁵⁸ Ebda. S. 514.

⁵⁹ Ebda. S. 198.

⁶⁰ Vgl. Ebda. S. 199f.

von beiden Verlagen produzierten Comicreihe *DC vs. Marvel* selbst einmal thematisiert wurde.⁶¹ Selbstreflexiv wurde darüber hinaus im Zuge der Comicserie der von Fans seit langem gestellten Frage „Was ist besser, Marvel oder DC?“ nachgegangen.⁶²

Als Basis der Rezeption aller bisher beschriebenen Techniken zur grafischen Darstellung einer fiktionalen Welt verortet Schüwer im vom Kindesalter an erlernten senso-motorischen Schema – wie bei Gilles Deleuze beschrieben – aus Wahrnehmung, Affekt und Aktion. Ein Schema, welches ebenso in der Rezeption von Filmen angewandt wird und den Rezipienten in die Lage versetzt, komplexe Handlungsstränge miteinander zu verketten und kontinuierliche Bildräume aus Raumfragmenten zu konstruieren.⁶³

Architektur im Comic-Raum

Comics sind, wie bereits beschrieben, multimodale Texte mit hybridem Grundcharakter, folglich können durch die gezielte Verwendung unterschiedlicher Bildelemente kulturell geprägte und veränderbare Informationen auf multiplen Ebenen vermittelt werden. Daher spielt die Darstellung von Städten bzw. die gezielte Auswahl von spezieller Architektur in Comics eine tragende inszenatorische Rolle, denn je nach semiotischem Repertoire jenseits ihres primären Zwecks, können Aussagen hinsichtlich ideologischer Muster, wie Chaos, totalitäre Ordnung, futuristische Verwahrlosung, Paranoia, Verderben oder Endzeitvisionen, etc. transportiert werden.⁶⁴ Großstadt-Dystopien treten daher nicht zufällig vor allem im Comic auf, denn die fiktionalen Bild-Welten können hier frei von spezifischen historischen Kontexten existieren und „Verbindungen zu unseren Träumen und Ängsten herstellen.“⁶⁵ Sie reflektieren die Gegenwart, indem sie uns etwas zeigen was (noch) nicht existiert.⁶⁶ Die Stadt ist „ein inszenierter und damit

⁶¹ Ebda. S. 200.

⁶² Marz, Ron; David, Peter; Jurgens, Dan; Castellini, Claudio: *DC vs. Marvel*. Folge 1-4. DC, Marvel: April–Mai 1996.

⁶³ Vgl. Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen*, S. 201-207.

⁶⁴ Vgl. Schmidt, Johann N.: *Comic und Architektur - Faszination und Alptraum der vertikalen Stadt*. In: *Theorien des Comic*. Barbara, Eder; Klar, Elisabeth; Reichert, Ramon (Hg.), Bielefeld: Transcript, 2011, S. 89-108.

⁶⁵ Ebda. S. 93.

⁶⁶ Vgl. Ebda. S.104.

künstlicher Raum, [...] sie ist [auch] der Raum des Spiels, des Spielfilms“, durch den Informationen mitgeteilt werden. Obendrein fungiert der Raum der Stadt auch als „räumliche Begrenzung der Handlungseinheiten“ und um Verbindungen zwischen den einzelnen Figuren im der Narration herzustellen.⁶⁷ Ebenso wie Film und Videospiel ist der Comic eng mit der (modernen) Stadt verbunden. Einerseits, weil die Geburtsstunde von Film und Comic mit der Entstehung der modernen Großstadt zusammenfällt und andererseits, weil die Visualisierung der Stadt/Architektur selbst in den Vordergrund tritt, sei es nur zu dekorativen Zwecken oder als handlungstragendes Element.⁶⁸ Ein oft erwähntes Beispiel für dystopische Stadtinszenierungen an dieser Stelle ist die Bilderwelt der *Batman* Comicreihen (1940-lfd.)⁶⁹ und die aktuelle – mit besonderem Fokus auf eine möglichst „realistische“ und moderne Verfilmung – Trilogie *Batman Begins* (2005), *The Dark Knight* (2008) und *The Dark Knight Rises* (2012)⁷⁰ von Christopher Nolan.

2.3. Inszenierung von Comicfilmen

Lange Zeit galten Comic-Verfilmungen als generell schlechte Filme oder geringschätzig als „kids‘ stuff“. Davon einmal abgesehen nahm dieser Filmtyp zunächst keine Rücksicht auf die medienspezifischen Eigenheiten der Vorlage bzw. suchten nicht speziell nach kreativen filmischen Ausdrucksmöglichkeiten als Referenz auf die Comicvorlage.⁷¹ Stoffvorlagen aus Comic-Heften wurden vermutlich aufgrund technischer Hindernisse bei der Darstellung von realistischen – nicht karikierenden – Stilelementen erst spät in der Filmindustrie adaptiert und zunächst nur in Form von Animationsfilmen realisiert. Zunächst – seit den 30iger Jahren des vorigen Jahrhunderts

⁶⁷ Fahle, Oliver: Die Stadt als Spielfeld. Raumästhetik in Film und Computerspiel. In: Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.), Bielefeld: transcript 2007. S.225-237, hier S. 226-227.

⁶⁸ Vgl. Ebda. S. 227f.

⁶⁹ Es existieren zahlreiche unterschiedliche – atmosphärisch wie grafisch – Comicreihen und Crossovers. Vgl. Martin, Schüwer: Wie Comics erzählen. Und vgl. Schmidt, Johann N.: Comic und Architektur - Faszination und Alptraum der vertikalen Stadt.

⁷⁰ Filmdaten übernommen von IMDb.com, Zugriff am 03.12.2012 unter URL <http://www.imdb.com>

⁷¹ Seeßlen, Georg: Bilder für die Masse. Die prekäre Beziehung von Comic und Film und die dunkle Romantik des Neoliberalismus im neueren Comic-Kino. In: Theorien des Comic. Barbara, Eder; Klar, Elisabeth; Reichert, Ramon (Hg.), Bielefeld: Transcript, 2011. S. 255-262, hier S. 256.

– in Form von Serien und letztendlich erst als abendfüllende Spielfilme. Die ersten erfolgreichen Adaptionen wurden gegen Ende der 70iger Jahre verfilmt mit der Umsetzung des ersten Superman-Films 1978 und der Batman-Filme ab 1989, als die dazu benötigten Spezialeffekte umsetzbar wurden.⁷²

Seit dem Ende der 90iger Jahre erlebten Comic-Verfilmungen einen starken Boom und die Filmindustrie produziert scheinbar wie am Fließband, selbst bislang als schwer oder teilweise sogar als unverfilmbar geltende, Comicvorlagen: *Captain America - The First Avenger* (2011), *Constantin* (2005), *Cowboy & Aliens* (2011), *Fantastic Four* (2005), *Garfield* (2004), *Ghost Rider* (2004), *Iron Man* (2008), *Road to Perdition* (2002), *Sin City* (2005), *Surrogates* (2009), *V wie Vendetta* (2005), *The Walking Dead* (2010), *Watchmen* (2009), *X-Men* (2000-2011) und *Spiderman-Reihe* (2002-2012),⁷³ usw. Comic-Adaptionen lassen sich – grob und mit fließenden Übergängen – in drei verschiedene Kategorien einteilen: (1) Inszenierung der „stofflichen Aspekte der Vorlage“ mit weitgehender Übergehung der „medienspezifische Eigentümlichkeiten“. (2) Inszenierung der Vorlage unter „Berücksichtigung von Besonderheiten der Comics“ und „mit klarer Referenz auf die Vorlage“. (3) Filme mit „kongeniale[m] filmische[m] Ausdruck für ihre Vorlage“ und Berücksichtigung der „medienspezifischen Elemente.“⁷⁴ An dieser Stelle soll noch eine vierte Kategorie eingeführt werden: (4) Filme die ästhetisch, grafisch oder stofflich von – einem oder mehreren – Comics oder Graphic-Novels stark beeinflusst/inspiriert wurden, jedoch keine explizite Comic-Adaption sind. Beispiele hierfür wären etwa *Matrix* (1999), *Sky Captain and the World of Tomorrow* (2004), *Sucker Punch* (2011),⁷⁵ etc. – die Ästhetik der genannten Filme zeigt gleichzeitig deutliche Anleihen aus der so bezeichneten Videospilästhetik. Natürlich sind die Austauschprozesse fließend, vielfältig und manchmal nicht auf den ersten Blick zu erkennen, jedoch zum Teil auch sehr dominant. Die Verschmelzung der Medien Comic, Film und Videospiel erfüllt für Georg Seeßlen neben

⁷² Vgl. Friedrich, Hans-Edwin: Frank Miller's *Sin City*. Transformationsprozesse zwischen Graphic Novel und Film. In: Übersetzung und Film: Das Kino als Translationsmedium. Meurer, Ulrich (Hg.): Bielefeld: Transkript, 2012, S. 89-107.

⁷³ Filmdaten übernommen von IMBd.com, Zugriff am 03.12.2012 unter URL <http://www.imdb.com>

⁷⁴ Vgl. Friedrich, Hans-Edwin, S. 89-107, hier. S. 94.

⁷⁵ Filmdaten übernommen von IMBd.com, Zugriff am 03.12.2012 unter URL <http://www.imdb.com>

„marktstrategischen“ und „technologisch-avantgardistischen Aspekten“, obendrein einen „symbolischen Zweck“, als Referenz auf die schwindenden weltweiten Ressourcen. Das von ihm so bezeichnete „*Superrecycling*“ bezieht sich auf die weit verbreitete (Wieder)Verwertungspraktik der Umsetzung und Vermarktung von Spielen zum Film und/oder Comics zum Film.⁷⁶ Als bekanntester Vorreiter dieser Entwicklung sind hier vermutlich Georg Lucas und sein Star Wars Merchandising-Imperium zu nennen, mit einer ganzen Armee von Puppen, Modellen, Videospielen, Comics, Büchern und Animationsserien, basierend auf dem Star Wars Universum und dessen Tradition, die Disney vermutlich fortführen wird.⁷⁷

Trotz der Anfänglichen Negativbewertung gelten Comic-Verfilmungen heutzutage nicht (mehr) nur als „*kids‘ stuff*“, denn die Beziehungen zwischen den Medien Film und Comic haben sich seitdem verändert, sind vielschichtig, werden zunehmend kreativer und geben den Rezipienten einen Einblick in „die Zukunft der Bilderkultur.“ Die Filme sind mittlerweile sogar nicht mehr nur ein „verfilmter Comic sondern ein Comic-Film“⁷⁸ – als Anspielung auf die bislang einzigartigen comichaften Adaptionen wie *Sin City* und *300*. Doch selbst wenn das Forschungsinteresse an Comics und deren Film-Adaptionen im letzten Jahrzehnt stark gestiegen ist, existieren derzeit noch keine tatsächlich ausgereiften Analysemodelle um die intermedialen Bezüge/ Austauschprozesse zwischen den beiden Medien konkret zu benennen.⁷⁹

Stefan Meier nähert sich diesem Missstand mittels linguistischer „Stil-Ansätze“ und dem „Konzept der Transkriptivität“, um Designphänomene des Comics im Film zu beschreiben. *Transkriptivität* markiert hier die Austauschprozesse zwischen Schrift und Bild, deren unterschiedliche Wirkung und Bedeutung, in Hinsicht darauf, dass erst eine Verbindung von beidem sie für den Rezipienten lesbar macht. Hinsichtlich des multimodalen Charakters von Comics steht dabei das gesamte Design des Mediums wie die „kommunikative Gestaltung des Kommunikats samt der Komposition [und] der zur

⁷⁶ Vgl. Seeßlen, Georg: Bilder für die Masse. S. 255-262.

⁷⁷ Vgl. Star Wars, Zugriff am 10.12.2012 unter URL <http://www.starwars.com/shop/>

⁷⁸ Vgl. Seeßlen, Georg: Bilder für die Masse, S. 260.

⁷⁹ Vgl. Meier, Stefan: ‚Wie die Helden laufen lernen‘, S.189-208 und Fix, Ulla: Gestalt und Gestalten: Von der Notwendigkeit der Gestaltkategorie für eine das Ästhetische berücksichtigende pragmatische Stilistik. In: Barz, Irmhild; Poethe, Hannelore; Yos, Gabriele (Hg.), Stil – ein sprachliches und soziales Phänomen, Berlin: Timme, 2007, S. 115-136, hier S. 117.

Anwendung kommenden Zeichenressourcen [...]“⁸⁰ im Vordergrund. Meier bezieht sich in seinen Ausführungen dabei auf Ulla Fix, die „Stil als ein Phänomen kultureller Wirklichkeit begreif[t]“⁸¹ und dieser Gestaltungspraxis etwas 'Flüssiges' und 'Festes' zuschreibt. Stil-Variationen wie die individuelle Handschrift bei der Gestaltung der Comics, gelten als ‚flüssig‘ und ‚Festes‘ bezeichnet genrespezifische Gestaltungs- oder Stilkonventionen. Durch die „Perspektive auf Stil“ lassen sich demnach verschiedene Praktiken ableiten:

- „(a) Auswahl bestimmter Zeichen und Modalitäten zur Stiftung von funktionalen Bedeutungsangeboten (z.B. Bestimmung von Bildinhalten und Wortwahl im Comic).*
- b) Funktionale Formung der Zeichenressourcen als Praxis der Zeichenproduktion (z.B. Formung der Panelgrenzen und Sprechblasen, typografische Gestaltung der Schrift, Farb- und Perspektivengabe, Festlegung des Bildausschnitts).*
- c) Kommunikative Komposition und Verknüpfung der Zeichen zu multimodalen Ensembles (Syntagmen: z.B. Abfolge der Panelsequenz, Layout der Comic- Seite, Organisation ihrer Übergänge).“⁸²*

Jedoch greifen diese Gestaltungshandlungen ineinander und beinhalten gleichzeitig ‚feste‘ und ‚flüssige‘ Anteile. Auch den Transkodierungen von Comics und Filmen lassen sich ebenfalls „jeweils 'feste' und 'flüssige' Stilelemente zuordnen, die zum einen die Wiedererkennung der Comic-Vorlage sichern und zum anderen transmediale Modifikation erkennen lassen.“⁸³ Durch die zunehmende Digitalisierung in der Filmproduktion können die vielfältigen Stil-Elemente des Comics immer souveräner umgesetzt und durch filmischer Mitteln weiterentwickelt werden. Am Ende ergibt sich etwas Neues, dass vorher weder im Film noch im Comic existierte und die erwähnten Stil-Elemente ‚flüssig‘ und ‚fest‘ sorgen dabei für die Wiedererkennung von Bekanntem.⁸⁴

Comicästhetik zielt auf eine Intensivierung des Erlebnisses für den Rezipienten. Eine Intention, die auch das populärkulturelle Blockbusterkino, mit seinen generell immer spektakulärer werdenden technischen Effekten, teilt. Daher war die intensive Hinwendung Hollywoods zur Comicmaterie wohl nur eine Frage der Zeit. Gleichzeitig

⁸⁰ Meier, Stefan, S. 192.

⁸¹ Ebda. S. 197.

⁸² Ebda. S. 198.

⁸³ Ebda. S. 205.

⁸⁴ Vgl. Ebda. S. 206.

gelten Comic- bzw. Graphic Novel-Verfilmungen nicht mehr länger als „kulturell minderwertig“. Die vielfältigen, uneinheitlichen Filmformen⁸⁵ reichen von knallbunten Umsetzungen bis hin zu alltäglich dargestellten Welten/Comic-Universen in denen „irreale Figuren in pseudorealen Umfeldern agieren.“⁸⁶ Auch werden in Hollywood immer wieder Comics adaptiert, die nicht mehr ausdrücklich auf ihrer graphische Vorlage verweisen bzw. diese nicht vermarktungsstrategisch verwenden. Durch die Möglichkeiten des digitalen Zeitalters können beispielsweise die Fähigkeiten der Figuren und Helden immer realistischer herausgearbeitet und aufwendig mit einer speziellen Form der Ästhetik inszeniert werden.⁸⁷

„Intensivierende Darstellungscodes im Comic:

- (1) *Optische Übertreibung von Objekten oder körperlichen Merkmalen von Figuren*
- (2) *Optische Steigerung der visuellen Darstellungsmittel*
- (3) *Spezialzeichen (Sprechblasen, Sonderzeichen, Onomatopetika)*
- (4) *Ungewöhnliche Bildausschnitte und Bildwinke (extreme Vergrößerung, Verkleinerung, Verlängerung, Frosch- und Vogelperspektive)*
- (5) *Unruhige Bildkomposition.*⁸⁸

Die genannten Darstellungscodes finden sich in unterschiedlich starker Ausprägung oder Form in den filmischen Adaptionen des Mediums. Vor allem die unter Punkt 5 genannten Aspekte sind in gegenwärtigen Comicverfilmungen (leicht) auszumachen und beeinflussen damit stark die ästhetische Wirkung und die gewohnten Darstellungskonventionen des Films.

Trotz der vielfältigen Umsetzungsarten versuchen Comicverfilmungen – abgesehen von wenigen Ausnahmen wie *Sin City* oder *300* – meist künstlich wirkende Darstellungen zu verbergen um eine möglichst glaubwürdige filmische Illusion zu erzeugen. Überwiegend handelt es sich dabei rein um eine Umcodierung der Comicvorlage für ein anderes Medium und nicht andersherum, darum die Annäherung des Zielmediums an die visuellen, stilistischen oder inhaltlichen Parameter der Vorlage

⁸⁵ Vgl. Vonier, Veronique: Von der Graphic Novel zum Film – Postmoderne und die Repräsentation von Gender in Frank Millers SIN CITY. Zugriff unter <http://www.ruhr-uni-bochum.de/genderstudies/kulturundgeschlecht/pdf/Vonier.pdf>, S. 1-22.

⁸⁶ Ofenloch, Simon: Mit der Kamera gezeichnet: zur Ästhetik realer Comicverfilmungen. Saarbrücken: VDM, Müller, 2007. S. 42.

⁸⁷ Vgl. Vonier, Veronique, S. 1-22.

⁸⁸ Weidenmann, Bernd zit.n. Ofenloch, Simon, S. 41.

zu vollziehen. *Sin City* oder *300* vollbringen diese besagte Angleichung der filmischen Darstellung an das Medium Comic, durch die übermäßig starke Anwendung digitaler Bearbeitungstechniken. Die „demonstrative“ Zurschaustellung der eigenen Künstlichkeit ist somit wesentliches Kennzeichen der beiden Filme und verleiht ihnen eine neue Form der Ästhetik.⁸⁹ Mittels digitaler Effekte stellen *Sin City* und *300* vor „allem die technische[n] Innovationen in den Vordergrund“ und machen „dadurch explizit auf sich selbst aufmerksam“⁹⁰ – sie erschaffen eine bewusst künstliche Welt mit ebensolchen Figuren. Die Filme wollen keine illusionierenden Bilderwelten evozieren und verweisen durch die verwendeten visuellen Verfremdungstechniken von Schwarz-Weiss-Bildern und kontrastreichen farblichen Hervorhebungen gleichzeitig auf den „filmischen Akt des Sehens“ und das „filmische Gesamtprodukt“, wodurch sie eine höhere „hyperrealistische Hervorhebung“ erreichen.⁹¹

⁸⁹ Vgl. Vonier, Veronique, S. 1-22.

⁹⁰ Ebda. S. 7.

⁹¹ Vgl. Ebda. S. 8f.

3. Filmische Raumdarstellung und das digitale Bild

3.1. Definition und aktuelle Entwicklungen der digitalen Ästhetik

Seit den 90er Jahren befindet sich das populärkulturelle Kino im Umbruch auf sämtlichen Ebenen, hin zu einem neuen „*Kino der Attraktionen*“.⁹² Natürlich hat diese Umstellung nichts mit Tom Gunning's These zum frühen Kino zu tun, jedoch ereignet sich gerade eine Art Abkehr vom narrativen Kino, zurück zur Darstellung reiner Schauwerte und (technischer) Attraktionen.⁹³ Gezeigt wird, was es (noch) nicht gibt und das in immer perfekterer Form. Filme – darunter viele Comic-Verfilmungen – werden heute immer imposanter und aufwendiger in Szene gesetzt. Dabei steht allerdings oft eher die visuelle Oberflächengestaltung im Vordergrund, weniger die schauspielerische Leistung, ein durchdachtes Drehbuch ohne Plotholes oder mit schlüssigem Handlungsverlauf.

Durch diese Renovierung kommt es zu einem „Austausch von Formen und [zu] eine[m] Formwandel“ durch die Integration und Kombination der Bilderwelten/ Ästhetiken anderer (neuer) Medien – “alte Medien” reagiert damit auf Veränderungen in der Rezeptionsrealität.⁹⁴ Eine große Rolle spielt dabei auch die „Qualität der Formintegration.“⁹⁵ Ein viel zitiertes Beispiel ist die “Bullet Time” aus dem Film *Matrix*, denn dieser CGI-Effekt rekurriert gleich auf mehrere medialen Vorformen: Videospiele, Comic, Kunst und Musikvideos. Die kreative Umsetzung mit eigenen Ideen und keine einfache plumpe Nachahmung stehen somit im Vordergrund bzw. werden von – zunehmend anspruchsvolleren – Betrachtern erst dann entsprechend respektiert.⁹⁶ Filme verzeichneten aufgrund der Entwicklungen des digitalen Bildes, vor allem im letzten Jahrzehnt, eine deutliche Zunahme der Darstellungsmöglichkeiten.⁹⁷ Mittlerweile ist das digitale Bild imstande, fast perfekte, fotorealistische Bilder zu

⁹² Kino der Attraktionen: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1364>

⁹³ Vgl. Richter, Sebastian: Digitaler Realismus, S. 18.

⁹⁴ Vgl. Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Bielefeld: transcript 2007, S. 7.

⁹⁵ Ebda. S. 8-9.

⁹⁶ Vgl. Ebda. S. 12ff.

⁹⁷ Vgl. Ebda. S. 15.

erzeugen und „vereinigt die Gestaltungsmöglichkeiten von Malerei, Fotografie, Film.“⁹⁸ Sie sind keine mittels technischer Instrumente aufgezeichneten Abbildungen mehr und basieren nicht mehr automatisch auf physikalisch existierenden Objekten. Dennoch bleibt nach wie vor eine Verbindungen zu ihnen, wie Andreas Korn beschreibt, denn hätten digitale Bilder tatsächlich keine „Berührungspunkte mit Vor-Bildern, [...] würden gänzlich neue Erscheinungsformen festzustellen sein.“⁹⁹ Alles was dargestellt wird, hat also zuvor schon einmal in irgendeiner Form existiert und wurde lediglich neu arrangiert und/oder in ein anderes Medium transkodiert.¹⁰⁰ Weiter erläutert Georg Seeßlen, dass die „neuen Bilder“ nicht „das Wesen des visuellen Codes“, wie sie seit der Entstehung prähistorischen Malereien bestehen –, verändern, denn es seien letztlich immer dieselben Bilder die gezeigt werden.¹⁰¹ Selbst das digitale Bild kann die bereits existierenden Bildercodes nicht grundlegend verändern oder erneuern, denn Bilder die wir sehen sind uns oberflächlich (noch) vertraut, aber „[i]hre Binnenstruktur hat sich grundlegend verändert.“¹⁰² Ein Digitales Bild besteht also aus zwei verschiedenen Ebenen. Durch die analoge Erscheinungsweise ist es weiterhin mit einer „allgemeinen Bildertradition“ verbunden, aber wegen ihrer binären Bauweise können die Bilder auf vielfältige Weise digital verändert werden.¹⁰³

Bei einer schlüssigen Definition der Ästhetik eines digitalen Bildes gehen die Meinungen allerdings stark auseinander, da die Bilder in verschiedenen Medien verwendet werden: Printmedien, Film- und Fernsehen, Videospielen, Software, Monitoren, Projektionen, usw.¹⁰⁴ Barbara Flückiger unterscheidet hier je nach Herstellungsweise oder Bearbeitung digitaler Bilder sechs verschiedene Typen von digitalen Filmbildern:

⁹⁸ Korn, Andreas: Zur Entwicklungsgeschichte und Ästhetik des digitalen Bildes. Von traditionellen Immersionsmedien zum Computerspiel. Aachen: Shaker, 2005, S. 243.

⁹⁹ „Vor-Bilder“ bezeichnen bei Andreas Korn physikalisch existierende Objekte. Ebda. S. 247.

¹⁰⁰ Vgl. Ebda. S. 243-248.

¹⁰¹ Vgl. Seeßlen, Georg: Orbus Pictus oder warum Bilder kein Gegenüber mehr sind. In: Zukunft Kino: the end of the reel world. Klock, Daniela (Hg.), Marburg: Schüren, 2008, S. 168-187.

¹⁰² Weingartner, Susanna: Patchwork der Pixel - Zu den Folgen der Digitalisierung für die Filmästhetik. In: Zukunft Kino: the end of the reel world. Klock, Daniela (Hg.), Marburg: Schüren, 2008, S. 222-235, hier S. 226.

¹⁰³ Vgl. Flückiger, Barbara: Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer. Marburg: Schüren, 2008, S. 41.

¹⁰⁴ Vgl. Ebda. S. 293-299.

- (1) „digitale Bilddatenakquisition mit einer entsprechenden Kamera;
- (2) digitale Wandlung eines analogen Bildes durch Scannen;
- (3) zweidimensionales Zeichnen eines Bildes (2D painting);
- (4) zweidimensionale Bildbearbeitung (2D image processing);
- (5) computergenerierte Bilder (CGI) mit allen Abstufungen zwischen fotorealistischer Computeranimation und Darstellungsformen, die den klassischen Weg der Stilisierung wählen;
- (6) Integration von Bildteilen unterschiedlicher Herkunft im Composing.“¹⁰⁵

In der Filmproduktion sind allerdings die Punkte 5 (fotorealistische Computeranimation) und 6 (Composing) am bedeutsamsten.¹⁰⁶ Die digitale Filmproduktion verschiebt den Schwerpunkt/Mittelpunkt des Herstellungsprozesses auf die Postproduktion. Hier erhält der Film seine endgültige Form, durch das Hinzufügen von CGI-Effekten, Colour Grading, Schattierung, Kontrastierung mit diversen Filtern und Layern, etc. , um die ansonsten naturalistischen Bilder der Filmkamera anzupassen und in die gewünschte Richtung zu manipulieren.¹⁰⁷ Die Digitalisierung ermöglicht die fließend-unsichtbare Hybridisierung aller visuellen Ausgangsmaterialien – egal ob animiert, handgezeichnet oder Live-Action-Filmmaterial.¹⁰⁸ Ähnlich wie bei allen Veränderungen zuvor – beispielsweise Buchdruck, Funk, Film, Comics, Fernsehen, Video oder DVD –, wuchs gleichzeitig die Kritik an den (befürchteten) Auswirkungen aufgrund der Nutzung der neuen Medien: Auflösung der Körperhaftigkeit, des Ortes, der Realität/Echtheit, Verdrängung der klassischen Medien, Jugendschutz, etc. – die üblichen Katastrophenwarnungen. Hingegen nahm die Unterhaltungsindustrie die sich neu eröffnenden Möglichkeiten freudig auf, um die im Film – und in weiterer Folge in Videospielen – dargestellten fiktiven Welten noch perfekter inszenieren zu können.¹⁰⁹ Jedoch stehen Filmwissenschaftler wie beispielsweise Thomas Elsaesser dieser technischen Veränderung eher skeptisch gegenüber und bezeichnen die „virtuelle Bildherstellung eher [als] Rückfall in die Zeit der Anfänge des Kinos und sogar noch

¹⁰⁵ Ebda. S. 31.

¹⁰⁶ Vgl. Ebda. S. 32.

¹⁰⁷ Flückiger erläutert in ihrer Arbeit sehr detailliert die verschiedenen Arbeitsschritte computergenerierter Bilder von der Modellierung bis zum abschließenden Rendern, sowie die unterschiedlichen Stufen der Postproduktion digitaler Filme. Vgl. Flückiger, Barbara.

¹⁰⁸ Weingartner, Susanna, S. 222-235, hier S. 225.

¹⁰⁹ Vgl. Elsaesser, Thomas: Das Digitale und das Kino - Um-Schreibung der Filmgeschichte? In: Zukunft Kino: the end of the reel world. Klock, Daniela (Hg.) Marburg: Schüren, 2008, S. 42-59, hier S. 45.

hinter diese zurück [...].“¹¹⁰ Und führt hier etwa Vergleiche zwischen Vertovs Mann mit der Kamera als Vorläufer zur digitalen Filmtechnik an. Letzterer Aussage ist sicherlich zuzustimmen. Aber ist die Entwicklung tatsächlich ein Rückschritt? Wohl eher eine Art Rückbesinnung durch die neuen verbesserte Möglichkeiten zur Darstellung unmöglicher, fiktiver Bilder-Welten. Auch erschafft die Digitalisierung des Kinos dieses für ihn aufgrund ihrer Reproduktion des fotografischen Blickes nicht neu, sondern schließt durch seine Losgelöstheit von Materialität nur eine „Lücke zwischen sichtbarer und unsichtbarer Welt [...].“¹¹¹

Susanne Weingartner beschreibt den gegenwärtigen Wandel des Filmemachens weg von der fotografischen hin zur grafischen/malerischen Kunst¹¹², eine Entwicklung die gleichermassen für Videospiele gilt. Eine Veränderung wie sie besonders gut in den schon erwähnten Comic-Filmen *Sin City* oder *300*, mit ihrer wie gezeichnet wirkenden Bildästhetik, ersichtlich ist. Zugleich zieht sie hier eine interessante Parallele zum aktuellen Phänomen der Remix-Kultur. Modular aufgebaute found-footage Materialien, mit denen Mash-Ups & Co. operieren, zielen ebenso wie das „postklassische Kino mit seinen rekombinierbaren Datenbank-Erzählungen“ auf einen Modus der „permanenten Veränderung und intertextuellen Kombinierbarkeit“¹¹³ ab. Die Hybride wurden zur primären Grundform sämtlicher populärkultureller Medien der Gegenwart.¹¹⁴



*Abbildung 1-2: 300 (2006, Zack Snyder). Die visuelle Oberfläche des Films wirkt wie gemalt.*¹¹⁵

¹¹⁰ Ebda.

¹¹¹ Ebda. S. 56.

¹¹² Vgl. Weingartner, Susanna, S. 226.

¹¹³ Ebda. S. 230.

¹¹⁴ Vgl. Ebda.

¹¹⁵ Es finden sich zahlreiche Tutorials die den Effekt beschreiben und zum nachmachen in Photoshop & Co. anregen. Bildnachweis: <http://www.filmstarts.de/kritiken/41841-300/bilder/?cmediafile=18746452>.

Die Veränderungen der Digitalisierung können sowohl als ein Entwicklungsschub des Kinos, als auch als Aufholbedarf des Kinos gegenüber anderen Medien gesehen werden, die sich im gleichen Zeitraum – seit der Entstehung des Kinos bis in die Gegenwart – sehr viel stärker entfaltet haben. Dieser Meinung wiederum ist Peter Greenaway, dem der technische Fortschritt der Filmindustrie offenbar etwas zu langsam von statten geht. Als Folge einer allgemeinen Textbesessenheit seien Kinorezipienten „visuelle Analphabeten.“¹¹⁶ Das Kino kann alles zeigen, will es aber nicht und dient oftmals nur dazu Raum für Filmdarsteller zu erschaffen.¹¹⁷ Auch „das träge, nachahmende, passive Aufzeichnungsauge“ der Filmkamera ist ihm sprichwörtlich ein Dorn im Auge und so möchte er mithilfe der digitalen Technik gleich ins Zentrum/ den Ursprung der Bilder in der menschlichen Vorstellungskraft vordringen. Dank der Digitalisierung könnte das Kino endlich zu einer eigenen Bildsprache finden und nicht länger nur „bebildeter Text“ sein¹¹⁸ – ebenfalls eine Anspielung auf eine Abkehr vom rein narrativen Kino.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die (wissenschaftlichen) Meinungen zum digitalen Bild, ebenso wie das digitale Bild selbst, sehr vielschichtig sind, aber zum Teil ungenau: „Digitale Fotografien sind analogen Fotografien ähnlicher als digitale Aufzeichnungen anderer Formen digitaler Bilder.“¹¹⁹ Ähnlicher ja, aber ein digitales Bild erscheint trotz massiver, langer und vielfältiger Nachbearbeitung – wie beispielsweise in Form der künstlichen Alterung – immer anders als ein analoges Bild. Korneffekte und Lichtdiffusion des Filmmaterials verleihen den Bildern eine andere visuelle Oberfläche, selbst bei guter Ausleuchtung des Motivs und bei Verwendung qualitativ hochwertigen fotografischen Filmmaterials.¹²⁰ Zunächst verfolgten auch digitale Filmbilder und Bilder aus Videospielen, – vielleicht nicht nur aufgrund technischer Beschränkungen – unterschiedliche Strategien bei der Darstellung von Bilderwelten. Da Videospiele, mit Ausnahme von eingefügten *Zwischensequenzen*¹²¹, in

¹¹⁶ Vgl. Greenaway, Peter: Das Kino neu erfinden. In: Zukunft Kino: the end of the reel world. Kloock, Daniela (Hg.), Marburg: Schüren, 2008, S. 274-290, S. 277.

¹¹⁷ Vgl. Ebda. S. 280.

¹¹⁸ Vgl. Ebda. S. 284.

¹¹⁹ Flückiger, Barbara, S. 32.

¹²⁰ Vgl. Ebda. S. S. 334-356.

¹²¹ Siehe Kapitel Stärken des Spiels/Stärken des Films S. 63-65.

Echtzeit generiert werden, konnten wegen technischer Beschränkungen der Rechnerleistung, im Gegensatz zu den mit ausreichend Zeit angefertigten digitalen Filmbilder, nur schwerlich fotorealistische Bilder erzeugen. Jedoch begannen diese Unterschiede in den letzten Jahren, sich immer schneller aufzulösen.¹²²

3.2. Hybride (Film)Bilder aus dem Computer

Wie bereits erwähnt imitieren Computergrafiken oft noch (geplant) die visuelle Oberfläche von fotografischen Bildern, obwohl sie nicht mehr mit den physikalischen Einschränkungen der (Film)Kamera abfinden müssen. Die Umcodierung gewohnter filmisch-fotografischer Codes und deren realistische Darstellungskonventionen vollzieht sich nur allmählich bzw. eine Umdeutung der Vorstellung der Rezipienten von realistischen Raumperspektiven und Inszenierungen.¹²³ Das was als realistisch wahrgenommen wird, hängt nicht nur von der Beziehung Abbild-Vorbild ab, sondern „unterliegt stetigen Veränderungen.“¹²⁴ Etwas pathetisch ausgedrückt: Der Mensch ist ein Gewohnheitstier und adaptiert erst nach und nach Neues und Fremdes – wie in diesem Fall neue Medien oder Sehgewohnheiten. Meist steht die Annahme, dass digitale Bildwelten nur eine Fortführung analoger Spezialeffekte und Tricktechniken sind im Vordergrund und vernachlässigt damit eine Beschäftigung mit ästhetischen Besonderheiten und Veränderung, bzw. sprechen ihnen – wie schon angedeutet – diese ab. Folglich seien digitale visuelle Effekte lediglich zur Illusionssteigerung da.¹²⁵ Dagegen spricht, wie Barbara Flückiger beschreibt, der Umgang, mit der digitalen Techniken angewendet werden: Analoge Spezialeffekte waren immer besondere Spielarten des Films, dahingegen werden digitale Effekte mittlerweile vollkommen selbstverständlich verwendet und sind somit nicht mehr visuelle Anomalien.¹²⁶ Durch die Technik der hybriden Bewegungsbilder, findet außerdem „eine Annäherung an die Animation statt“ und gleichfalls – wie im letzten Kapitel erwähnt wurde – einen

¹²² Vgl. Flückiger, Barbara, S. 32-33.

¹²³ Vgl. Richter, Sebastian, S. 17.

¹²⁴ Ebda. S. 18.

¹²⁵ Vgl. Ebda. S. 19.

¹²⁶ Vgl. Flückiger, Barbara, S. 30-42.

Annäherung an die Ästhetik von Malerei und Zeichnung – wie natürlich ebenfalls Comic und Graphic Novels –, die zum Mittelpunkt der Bildinszenierung werden.¹²⁷ Durch die Digitalisierung des Kinos weisen Film und Videospiele technische Parallelen bei der Bilderzeugung und der beschriebenen Ästhetik auf.

Inszenierung und ästhetische Konzepte

Inszenierungsstrategien werden oft nur im Hinblick auf ihre Auswirkungen für die Narration betrachtet, und nicht auf ihre Auswirkungen auf die visuelle Ebene. In Zuge der Veränderungen, die sich mit dem *Iconic Turn* in den 90er Jahren vollzogen, änderte sich der Fokus wissenschaftlicher Analysen weg von der Lesbarkeit eines Mediums hin zu einer Untersuchung der Visualität – mittels eines Perspektivenwechsels von der *Mise-en-Szene* zur *Mise-en-Image*. Das Problem daran ist, dass Bilder meist – ob nun absichtlich oder nicht – mehrdeutig sind und sich nur schwer in eine konkrete sprachliche Aussage übertragen lassen. In Gegensatz zur der auf den raum-zeitlich Aufbau des Films orientierten *Mise-en-Szene*,¹²⁸ fokussiert die *Mise-en-Image* auf die Analyse der „[...] Inszenierung der Bilder durch das Medium und im Medium selbst, auf die Ausgestaltung der visuellen Form.“¹²⁹ Diese Wende hin zur bildwissenschaftlichen Medienanalyse veränderte ebenso das Forschungsinteresse an Comics und Graphic Novels, und in weiterer Folge auch an Videospielen. Auf diese Weise veränderte sich nicht nur die Rezeption der Bilder, sondern machte auch die Produktion, Technik – sämtliche Schöpfer eines Werkes interessant. Denn die Herstellung hybrider Bilder untergliedert sich in viele kleine, manchmal sehr langwierige Arbeitsschritte, die die Bildproduktion von Grund auf veränderte.¹³⁰

Die Film- oder Fotoaufnahmen digitaler Geräte – seien es nun Film-, Foto- oder seit kurzer Zeit ebenfalls Handykameras –, können sofort am Produktionsort überprüft und betrachtet werden, da im Gegensatz zum analogen Video der Entwicklungsprozess wegfällt, und die aufgenommenen Daten sofort weiterverarbeitet werden. Trotz dieses

¹²⁷ Vgl. Richter, Sebastian, S. 20.

¹²⁸ Vgl. Ebda. S. 24-28.

¹²⁹ Ebda. S. 28.

¹³⁰ Vgl. Ebda. S. 28-30.

Vorteils der Digitalisierung werden viele digital erzeugte/bearbeitete Filmbilder, aufgrund des nach wie vor relativ hohen finanziellen und zeitlichen Aufwandes bei professioneller Bildbearbeitung– Kosten für Grafiker, Programmierer, spezielle technische Instrumentarien, etc. – beim Herstellungsprozess hauptsächlich in größeren Filmproduktionen angewendet.¹³¹ Weiters verfügen digitale Kameras über eine andere, verbesserte Wiedergabequalität. Ein Vorteil, der jedoch lange Zeit ein Nachteil war, denn digitale Filmbilder entsprechen nicht den vom Betrachter bisher gewöhnten fotografischen Bildern. Denn diese weisen, je nach Alter und Herstellungsprozess, eine andere visuelle Oberfläche auf: Farb- und Kontrastwiedergabe differieren, Kratzer, Beschädigungen, Kornrauschen, etc. Oft wird die typisch analoge Optik von filmischen Bildern als Stilelement verwendet und denen von digitalen Kameras vorgezogen.¹³² Dabei imitieren hybride Bewegungsbilder nicht einfach, sondern werden mit Hilfe von Computerprogrammen im Stil der betreffenden Zeit/Epoche, hergestellt. „Sie rufen das unbestimmte Gefühl hervor, das Gezeigte zu kennen – ohne dass sie direkte Bildzitate verwenden.“¹³³ Das Gezeigte wirkt gleichzeitig fremd und bekannt, und knüpft auf diese Weise an vergangene Realismuskonzepte an.¹³⁴

Realismus ist dabei als Stil/ästhetisches Konzept zu sehen, der auf bestimmten Parametern beruht, und nicht im Sinne einer möglichst authentischen Wahrnehmung der Alltagsrealität.¹³⁵ Er ist keine „feststehende Eigenschaft“, sondern hinsichtlich des kulturellen Umfeldes zu deuten.¹³⁶ Daraus ergibt sich eine Dualität des Raums, denn einerseits existiert ein äußerer Raum (euklidischer, mathematischer, physikalischer Raum oder Raum der Sichtbarkeit) und andererseits ein innerer Raum (mentaler subjektiver Raum, im Kopf des betrachtenden Subjekts, kulturell, sozial und individuell geprägt).¹³⁷ Raumwahrnehmung und Raumwirkung sind also nicht miteinander gleichzusetzen. Die Raumwirkung kann auf der Basis der oben genannten ästhetischen

¹³¹ Vgl. Ebda. S. 21.

¹³² Vgl. Ebda. S. 56.

¹³³ Ebda. S. 97.

¹³⁴ Vgl. Ebda. S. 97f.

¹³⁵ Vgl. Ebda. S. 176f.

¹³⁶ Vgl. Ebda. S. 18.

¹³⁷ Vgl. Agotai, Doris: Architekturen in Zelluloid: der filmische Blick auf den Raum. Bielefeld: Transcript, 2007, S. 41f.

Konzepte von filmischen Gestaltungsmitteln bewusst mit bestimmten Eindrücken gesteuert werden, um beim Publikum eine entsprechende Reaktion zu erreichen.¹³⁸

Animation/Texturen/Licht und Schatten

Bei der Darstellung von Computerbildern werden auf der Grundlage der physikalischen Welt und den Sehgewohnheiten des menschlichen Auges Modelle, Regeln, Formen und Oberflächen geschaffen: Rauminszenierung, Licht- und Schattenverhältnisse, Betrachtungswinkel, etc. Alles was mit optischen Mitteln bisher darstellbar war, kann auch mit der digitalen Technik inszeniert werden – nur „überzeugender und effektiver.“¹³⁹ Diese Bilder können dabei ebenfalls analoge Instrumentarien imitieren, die für das menschliche Auge eigentlich unsichtbar sind – beispielsweise erzeugen nur Kameralinsen Lensflares. Hinzu kommt, dass „computergenerierte und digitalisierte Bildinformationen ununterscheidbar miteinander verrechnet werden [können], so dass man die unterschiedliche Herkunft des Datenmaterials im sichtbaren Bild nicht mehr erkennt.“¹⁴⁰ Verschiedenste Bilder entwickeln so einen Bildraum, in dem kein Bild – sofern nicht beabsichtigt – das andere dominiert.¹⁴¹

Lange Zeit – bis in die 1990er Jahre – war die Interaktion zwischen Live-Action-Elementen und Animationen problematisch, den diese wirkten in einem Raum neben dreidimensionalen physischen Abbildungen immer flächig und „unecht“¹⁴², aufgrund der mangelhaften bzw. fehlenden *ästhetischen Kohärenz*¹⁴³ sämtlicher Einzelteile des Bildes.¹⁴⁴ In Gegensatz zum Live-Action-Film, der „[...] Bewegungsabläufe aufnimmt und wiedergibt, nutzt der Animationsfilm das filmische Prinzip dazu, Unbewegtes in Bewegung zu versetzen.“¹⁴⁵ Computeranimationen werden jedoch nicht mehr auf Basis

¹³⁸ Vgl. Ebda. S. 43-44.

¹³⁹ Richter, Sebastian, S. 63.

¹⁴⁰ Ebda. S. 63.

¹⁴¹ Vgl. Ebda. S. 69.

¹⁴² Vgl. Flückiger, Barbara, S. 232.

¹⁴³ Die ästhetische Kohärenz bezeichnet die Verteilung von Farben, Kontrasten, und Licht, Raumtiefe im zweidimensionalen Bild, Schärfe und Unschärfe, Reflexionen, Schatten und Oberflächeneigenschaften. Vgl. Flückiger, Barbara.

¹⁴⁴ Vgl. Ebda. S. 256.

¹⁴⁵ Richter, Sebastian, S. 63.

einer langen Reihe statischer aneinander montierter Einzelbildern erstellt, sondern mit verschiedenen Computerprogrammen durch unterschiedliche „Bildfigurationen“ und „synthetischen Bewegungsbildern.“ Grenzen setzt hier nur die Software, und fast alles Vorstellbare kann auch umgesetzt werden.¹⁴⁶ Weiters kam der Vermittlung der Materialeigenschaften der gezeigten Objekte bereits im Live Action-Film eine besondere Bedeutung zu. Dreidimensionalität kann nur mit zweidimensionalen Bildern wiedergegeben werden, und so wurden oft die echten Materialien – beispielsweise Schnee mit Maisstärke oder Seifenflocken – zugunsten eines realistischeren Eindrucks durch künstliche ersetzt.

Auch der klassische Zeichentrickfilm konnte Oberflächen nur zweidimensional erfassen, was sich allerdings seit der technischen Entwicklung hin zu 3D-Animationen ändert: Eine Vielzahl von Oberflächenstrukturen, inklusive Farben, kann naturalistisch bzw. realistisch nachbildet werden. Wichtig ist nicht nur die Farbanpassung, sondern die Gestaltung der Licht- und Schattenverhältnissen anhand von *Shading*¹⁴⁷, die in weiteren Arbeitsschritten für Oberflächen festgelegt werden. Anhand dieser „Technik des dreidimensionalen Malens“ können Oberflächen von Körpern, Modellen und Objekten mit fotorealistischem Effekt inszeniert werden und in weiterer Folge als *Animierte Texturen*¹⁴⁸ in Filmen verwendet werden.¹⁴⁹ Texturen geben – wie bereits erwähnt – nicht nur in Comics, sondern ebenfalls in Filmen und Videospielen, Orientierung anhand von Flächen und liefern Informationen über die Ausdehnung von Räumen. Modellierungen mit Licht und Schatten sind für die Rauminszenierung essentiell, und von elementarer Bedeutung bei der tiefenräumliche Inszenierung und kann verschiedene Bildebenen miteinander verschmelzen oder voneinander abgrenzen.¹⁵⁰ Einmal abgesehen vom der Wahl der Technik – hier gibt es natürlich Unterschiede –, können selbst einfache Spiele mittels Licht und Schattendesign, sehr effektiv umgesetzt werden. Beispiele im Bereich der Videospiele sind die 2D Side-Scroller *Limbo* (2010)

¹⁴⁶ Vgl. Ebda. S. 63-76.

¹⁴⁷ Zur genauen Beschreibung der digitalen Effekte, vgl. Flückiger, Barbara S. 97-104.

¹⁴⁸ Vgl. Flückiger, Barbara, S. 85.

¹⁴⁹ Vgl. Ebda. S. 78-97.

¹⁵⁰ Richter, Sebastian, S. 32.

und *Deadlight* (2012).¹⁵¹ *Limbo* ist völlig monochrom gehalten und erinnert stark an Comics oder Filme im Noir Stil wie *Sin City*, *Renaissance* (2006) und anderen Noir-Inszenierungen, dahingegen ist *Deadlight* zumindest etwas farbig – allerdings sehr reduziert – gestaltet. Durch die starke Kontrastierung von Figuren und des Bildvordergrunds, bei gleichzeitiger starker Unschärfe des Mittel- und Vordergrunds des Raumes, tritt der Vordergrund umso ästhetisch präsenter aus dem Bildausschnitt hervor, wirkt dadurch plastischer und aus dem Bild herausgehoben.

Die Ähnlichkeiten zwischen der farblichen Rauminszenierung von *Sin City* und *the Saboteur* sind weiters interessant. Zwischen den beiden Werken existieren kaum – einmal abgesehen von Gewaltdarstellungen, in sich scheinbar laufend wiederholenden Szenen – stoffliche Verbindungen. Aus dem Film *Sin City* wurde jedoch teilweise die monochrome Farbgestaltung in das Videospiel transferiert.¹⁵² Wie im Film werden auch hier einzelne Farben (Rot und Gelb) verwendet um Details in der fiktiven Welt hervorzuheben. Die Verfilmung ist neben *300* ein auffälliges Beispiel einer innovativen Adaption mit (nahezu) einzigartigen ästhetischen Ausdruck. Ähnlich wie die Farbhervorhebung im Film dient sie im Videospiel zur räumlichen Abgrenzung von Territorien, bei gleichzeitiger Kontextualisierung des Raums: Besetzte feindliche Raumabschnitte sind monochrom, symbolhafte Gegenstände des Gegners, Blut oder für das Gameplay wichtige Gegenstände im Raum sind hingegen farbig. Nach der Eroberung eines Bereichs, transformiert sich der Raum und wird naturalistisch koloriert.¹⁵³ *Sin City*, *Limbo*, *Deadlight* und *The Saboteur* sind Beispiele, wie das Spiel mit Licht und Schatten die visuelle Oberfläche modelliert werden kann – als primäre Parallele zum klassischen Film Noir.

¹⁵¹ Daten übernommen aus Steam Spielplattform, Zugriff unter Account „blackfriday13th“ unter URL <http://cdn.steampowered.com>

¹⁵² Vgl. Friedrich, Hans-Edwin: Frank Miller's *Sin City*, S. 89-107, hier S. 98f.

¹⁵³ Vgl. Electronic Arts: *Saboteur* (PC). *Saboteur im Test: Ein guter Mix aus Rennspiel und GTA mit Sin City-Atmosphäre*. In: PC-Games. Zugriff am 9.12.2012 unter URL <http://www.pcgames.de/Saboteur-PC-170980/Tests/Saboteur-im-Test-Ein-guter-Mix-aus-Rennspiel-und-GTA-mit-Sin-City-Atmosphaere-701194/>



Abbildung 3-6: Sin City (2007), Limbo (2010), Deadlight (2012), the Saboteur (2009)¹⁵⁴

Bewegung, Körper und Raum

Bild und Bewegungsinformationen werden bei Computeranimationen getrennt abgespeichert und können so jederzeit hinzugefügt, verändert, gelöscht oder übertragen werden. Jedoch werden, im Unterschied zu alten Zeichentrickanimationen, Räume durch Beleuchtungsveränderungen, Umpositionierung von Objekten und Figuren oder der Perspektive, dreidimensional erfasst.¹⁵⁵ Die virtuelle Kamera von Computeranimationen bildet Bewegung eigentlich nicht ab, sondern sie entsteht durch eine „stetige Neuberechnung von Raumkonstellationen.“¹⁵⁶ Es ist der Raum, der sich vor dem Auge der Rezipienten ständig verändert, und dank der virtuellen Kamera können in hybriden Filmen fließende perspektivische Veränderungen in Raumvisualisierungen, aber auch physikalisch unmögliche Perspektiven wie in Comics dargestellt werden. Comics können, im Gegensatz zu Film und Fotografie, ebenfalls weitaus stärker mit Raum- und Tiefenwahrnehmung experimentierten, da keinerlei

¹⁵⁴ Abbildung 3 Eigendarstellung (Screenshot), Abbildung 4-6 Daten übernommen aus Steam Spielplattform, Zugriff unter Account „blackfriday13th“ unter URL <http://cdn.steampowered.com>

¹⁵⁵ Vgl. Richter, Sebastian, S. 71-76.

¹⁵⁶ Ebda. S. 76.

mechanisch-technische Beschränkungen vorherrschen.¹⁵⁷ Alle Blickpunkte sind mit einer virtuellen Kamera darstellbar, sie kann sogar „Materie“ durchdringen oder auf diese Weise ohne sichtbare Schnitte verschiedenste Orte miteinander verknüpfen und mittels unmöglicher Kamerafahrten einen vollkommen neuen Bildraum erschaffen.¹⁵⁸

Filme können heute ohne Studio, Modellbauten oder Originalschauplätze nur vor Blue- oder Greenscreen inszeniert werden. Häufig sind lediglich die Darsteller noch nicht computergeneriert und ein letzter Bezug zum „Live-Aktion-Film“ - meist werden sie allein aufgrund dessen noch als solche vermarktet. Dies trifft im Grunde nicht mehr zu, denn Live-Aktion und Animation verschmelzen zunehmend miteinander zu hybriden Bewegungsbildern und zeigen Bilder die „weder am gleichen Ort noch zur gleichen Zeit gemeinsam existier[ten].“¹⁵⁹ Oft werden zusätzlich die Schauspielerkörper einer nachträglichen Kolorierung unterzogen, um sie an die Umgebung anzugleichen. Die Grenzen zwischen Körper und digitalem Bild verschwimmen selbst hier und macht den Schauspielerkörper wie die gezeichneten Figuren eines Comics selbst zu einem Grafikelement.¹⁶⁰

3.3. Gestaltungsmittel des Films und Raumwirkung

An der Erzeugung des filmischen Raums sind massgeblich die Gestaltungsmittel der Kadrierung, des Schnittes und und die Wahl der (Erzähl)Perspektive verantwortlich. Die Kadrierung wird wie im Comic ebenfalls durch die Arrangierung der Panels dazu benutzt, den Handlungsraum zu entwerfen, sie definiert die Größe des gezeigten Bildausschnittes (Panorama, Totale, Halbtotale, Nah, Halbnah und Detailaufnahme) und das Bildformat. Je nach getroffener Auswahl der filmischen Parameter, verändert sich dadurch gleichzeitig die räumliche Wirkung auf die Rezipienten: Welche Wirkung entsteht dabei zwischen Betrachter und visueller Begrenzung? Durch Schnitt und Montage wird eine räumliche Anordnung getroffen, Räume in Beziehung zueinander

¹⁵⁷ Vgl. Ebda. S. 76-108.

¹⁵⁸ Vgl. Ebda. S. 121-131.

¹⁵⁹ Ebda. S. 82.

¹⁶⁰ Vgl. Ebda. S. 102-105.

gesetzt, und damit Szenen miteinander verbunden. Die Erzählperspektive hingegen bestimmt, auf welche Weise die Rezipienten durch den imaginierten Bildraum geführt werden und welche Wirkung dabei entsteht: Welche Absichten stecken hinter den verwendeten räumlichen Strukturen?¹⁶¹

Kadrierung, Bildformat und Darstellung des Off-Raums

Die Kadrierung rahmt den Raum und bildet gleichzeitig eine Schnittstelle zum nächsten Raum, weiters ziehen subjektive Perspektiven der Kamera den Rezipienten viel stärker in den inszenierten Raum und steigern damit die Illusionsbildung des Films.¹⁶² Damit eröffnet sie dem Betrachter „den Blick in einen filmischen Raum“, der sich in ein offenes und geschlossenes System differenziert:

„Im offenen System reicht der gezeigte Raum über die Grenzen des Bildrandes hinaus, während das geschlossene System das Bildfeld so einfasst, dass die Komposition auf dessen Größe ausgerichtet ist. Sobald der Handlungsraum über die Bildbegrenzung hinausreicht, determiniert die Kadrierung einen Raum im Off.“¹⁶³

Bei der Wahl des Bildformates unterscheidet sich der Film gänzlich von den Konventionen des Comic. Das filmische Bild ist nicht vertikal ausgerichtet, sondern hält sich an die horizontale Ebene. In Comics und Graphic-Novels sind theoretisch alle Formate möglich, orientieren sich jedoch meist an den Printformaten von Büchern – teilweise liegt diese Entscheidung wohl an ökonomischen Überlegungen. Sonderformate sind zwar umsetzbar, aber aufwendig zu produzieren und damit teuer. Der Hauptgrund für diese Präferenz liegt allerdings an der Orientierung am Verhältnis des Goldenen Schnittes und den Sehgewohnheiten des menschlichen Auges, „das Sehfeld [wird] zunächst horizontal absucht und damit auch die Kameradisposition beeinflusst.“¹⁶⁴ In einem schmaleren Bildfeld ergeben sich steilere Winkel und in Züge dessen eine größere Tiefenwirkung als in einem breiteren, und deswegen flächiger wirkenden Bildformat. Die Tiefenwirkung verändert sich mit dem Verlauf der

¹⁶¹ Vgl. Agotai, Doris: Architekturen in Zelluloid, S. 45-46.

¹⁶² Vgl. Ebda. S. 53-56.

¹⁶³ Ebda. S. 49.

¹⁶⁴ Ebda. S. 52.

Fluchtlinien: Je steiler der Verlauf, desto dynamischer wirkt der Raum und betont oder schwächt dadurch die Tiefenwirkung. Dennoch gibt es die Möglichkeit, den empirischen Raum als Gestaltungselement zu benutzen und dadurch das Bildfeld zu zerteilen und umzuformen.¹⁶⁵

Die Kadrierung spielt weiters eine Rolle bei der filmischen Immersion. Im Gegensatz zur Malerei oder Fotografie markiert sie nur die Übergänge von einem Bildraum zum nächsten, zeigt aber kein Ende des Raumes. Ein filmischer Gesamttraum kann – ähnlich wie im Comic – ebenfalls über die Blicke der Figuren, Bewegungen oder die Verschmelzung deren Körper mit dem Raum suggeriert werden. Das Ziel ist eine Verwischung der Grenzen zwischen Betrachter und Bildraum. Hinter dem sichtbaren Bildraum existiert noch ein größerer unsichtbarer Bildraum. Der filmische Raum spaltet sich somit in einen *konkreten* und einen *imaginären Bildraum*. Letztgenannter Raum ist zwar für den Beobachter unsichtbar, wird aber in logischer Konsequenz vom gezeigten Filmbild abgeleitet und in zweiter Folge durch seine individuelle Vorstellungskraft imaginiert. Das Off wird so zu einem wichtigen Gestaltungselement, das die Raumdarstellung intensiviert.¹⁶⁶ Durch den unterschiedlich starken Verweis bzw. Einsatz des Off-Raumes ergeben sich vielfältige visuelle Möglichkeiten. Die Unterscheidung zwischen *nicht-diegetischem* und *diegetischem* Filmraum ist nach Bordwell ebenfalls noch wichtig.¹⁶⁷

Schnitt, Montage und Perspektive

Durch das 1915 von David W. Griffith formulierte Montageprinzip werden die einzelnen Szenen und Einstellungen des Films räumlich, zeitlich und logisch miteinander verknüpft und erzeugen auf diese Weise „die Illusion einer realen Welt.“¹⁶⁸ Mit Schnitt wird die räumliche und zeitliche Wahrnehmung manipuliert, also durch den stetigen Wechsel von Bildwinkel und Räumen/Orten. Die Regeln der Anwendung dieser Technik basieren auf den medienspezifischen Veränderungen des Films, seit seiner

¹⁶⁵ Vgl. Ebda. S. 55-56.

¹⁶⁶ Vgl. Ebda.

¹⁶⁷ Vgl. Khouloki, Rayd: Der filmische Raum: Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung. Berlin: Bertz + Fischer, 2006. S. 92-93.

¹⁶⁸ Agotai, Doris, S. 98f.

Entstehung bis in die Gegenwart. Gleichzeitig ist diese Technik dem „Prinzip der Kontinuitätsmontage verpflichtet“¹⁶⁹: Die Bilder werden je nach Anordnung unterschiedlich gedeutet und miteinander in Beziehung gesetzt. Die Anordnung wirkt sich folglich stark auf den betreffenden Handlungsraum bzw. die Raumerweiterung aus. Unterschieden wird zwischen dem *innersequenziellen* und dem *transsequenziellen* Schnitt. Der innersequenzielle Schnitt – auch raumbenutzend genannt – verbindet den Raum einer einzelnen Szene, setzt ihn mit dem davor oder danach gezeigten Raum in Beziehung, und ermöglicht so einen Raumüberblick. Der transsequenzielle Schnitt hingegen verbindet die verschiedenen Szenen und kann daher gleichzeitig mit Orts-, Zeit- oder Raumsprüngen einhergehen. Er verkettet für den Rezipienten (neue) Räume miteinander zu einem filmischen Gesamttraum.¹⁷⁰

Die Perspektive wiederum führt den Rezipienten - entweder in Form einer Innen- oder Aussenperspektive - durch den Handlungsverlauf des Films. Bei der Innenperspektive (*point-of-view*), wird der gezeigte Raum vom Standpunkt der Figuren aus vermittelt oder von einem – wie auch immer gearteten – Zentrum der Handlung. Bei der Aussenperspektive ist es dementsprechend umgekehrt und der Fokus des Betrachters verändert sich zu einem objektiveren Standpunkt – er sieht das gesamte Geschehen rund um die Figuren und des Handlungsablaufs. Die Wirkung auf den Rezipienten wird damit gesteuert, also die Vorstellungsveränderung der filmischen Wirklichkeit und die raum-zeitliche Wahrnehmung. Mit Hilfe dieser Informationen entsteht im Gehirn des Betrachters – wie auch bei Comics oder Videospielen – eine so bezeichnete *cognitive map*, welche im Film durch die Montage zusammengefügt wird.¹⁷¹ Die Perspektive umfasst die Gestaltung des kompletten Bildraums, angefangen mit den technischen Möglichkeiten der Kamera und der Wahl eines Normal-, Weitwinkel- oder Teleobjektivs, der Wahl der Perspektive vor der Kamera – mit etwaigen Verzerrung des empirischen Realität – oder der Bildbearbeitung am Computer. Hinzu kommt, dass Bewegung vor der Kamera, bzw. der Kamera selbst oder der Figuren oder Objekte, ebenfalls die Wirkung der Perspektivkonstruktion beeinflusst und

¹⁶⁹ Ebda. S. 99f.

¹⁷⁰ Vgl. Ebda. S. 99-102.

¹⁷¹ Vgl. Ebda. S. 126-132.

die Nähe-Distanz-Relation oder die Perspektivkonstruktion in Bild verändern kann. Ständig kommen neue Information hinzu, die vom Rezipienten verarbeitet werden müssen – dieser hat im Gegensatz zu Comics keine beliebig lange Zeitspanne zum Abtasten des Bildes mehr zur Verfügung.¹⁷²

Die Montage soll den Eindruck eines homogenen Bildraums erwecken. Hierbei ist die formale Gestaltung des Übergangs wie Überblendung, Abblendung, Wischblende, harter Schnitt, etc. weniger wichtig als die Raumbeziehung, die daraus kreiert wird. Eine Fragmentarisierung des Raums in Form von Splitscreens – ähnlich dem Gestaltungsprinzip der Comicpanels – ist dabei selten. Gleichbleibende visuelle oder akustische Reize – so bezeichnete invariante Strukturen – sind dabei wichtiger Anhaltspunkt bzw. Instrumentarium, um Orientierung über Raum und Zeit zu behalten. Der Rezipient speichert und verknüpft durch sie Einstellung für Einstellung Informationen für den weiteren Handlungsverlauf des Films. Das Raumerleben bei einem – wie auch immer erfolgten Schnittes – hängt nicht so sehr von der gewählten Methode ab, sondern vom Kontext. Was passiert in der betreffenden Einstellung?¹⁷³

Raumtypen und Raumkonstruktion

Rayd Khouloki differenziert, ähnlich wie Martin Schüwer in seiner Doktorarbeit, die filmischen Gestaltungsmittel der Raumdarstellung weiter aus, indem er sie in verschiedene Kategorien eingeteilt und diese mit zahlreichen Beispielanalysen verdeutlicht: Objekte, Bildkomposition, Emotion und Kognition. Aufgrund der unterschiedlichen Raumtypen untersucht er den Zusammenhang der jeweiligen Raumwirkung auf die Handlung von Filmen und ihre ästhetischen Funktionen – dabei geht es Khouloki nicht primär um Beschreibung der Konstruktionsformel jeder Kategorie. Als Erstes unterscheidet er hierbei zwischen den Tiefenkriterien im statischen Bild – wie sie schon im Kapitel über Raumdarstellung im Comic¹⁷⁴ kurz besprochen wurden – und bewegungsinduzierten Tiefenkriterien von

¹⁷² Vgl. Khouloki, Rayd, S. 78-86.

¹⁷³ Vgl. Ebda. S. 87-94.

¹⁷⁴ Siehe Kapitel Raumdarstellung im Comic, S. 15-21.

Bewegungsbildern:¹⁷⁵ (1) *Tiefenkriterien für statische Bilder im Film*: Figur-Grund, Licht und Schatten, gewohnte Größe von Gegenständen, Verdeckung/Überschneidung, Gestaltung des Raums mit Farbe und das Tiefenkriterien der Atmosphäre, Durchsichtigkeit, Texturgradient, relative Größe und Höhe im Blickfeld.¹⁷⁶ (2) *Bewegungsinduzierte Tiefenkriterien*: Bewegung von Objekten (unbewegte Kamera), illusionistische Eigenbewegung (Wahrnehmungstäuschung), Bewegungsparallaxe, Fortschreitendes Zu- und Aufdecken von Objekten, Aspekte der Kamerabewegung (Kameraschwenks, Kamerafahrten vorwärts, rückwärts und seitwärts, Zoom, kombinierte Kamerabewegungen), Perspektive und Montage.¹⁷⁷ Jede perspektivische Konstruktion hat eine spezifische Bedeutung und eine etwaige Veränderung der Bauform, setzt das Gezeigte folglich in einen anderen Kontext.¹⁷⁸ Da die vorgestellten Raumtypen nicht auf einer Zuordnung der verwendeten mechanischen Technik beruhen, sind sie auch in hybriden Filmdarstellungen anwendbar, obwohl Khouloki in seine Ausführungen kaum auf die ästhetische Besonderheiten der virtuellen Kamera oder die Gestaltungsmöglichkeiten der computergestützten Postproduktion eingeht:¹⁷⁹

(1) Objektbezogene Raumkonstruktion: Bei dieser Konstruktionsform steht entweder „die Darstellung von Personen und Objekten bzw. deren Abwesenheit im Vordergrund“ oder deren Hervorhebung. Der Blick wird extrem verengt und somit erhält der Off-Raum eine entscheidende Rolle, da nur der unsichtbare Raum das Gezeigte in einen logischen Kontext setzen kann. (a) *Figurenzentrierte Räume*: Die Mimik und Gestik der Figuren wird dabei meist mit Groß- und Halbnahaufnahmen – um die Blickführung der Figuren zeigen zu können – in den Vordergrund gestellt. Durch entsprechende Fokussierung wird der Hintergrund unscharf bzw. weniger scharf in Szene gesetzt und der Aufmerksamkeit des Rezipienten entzogen und verlagert sie auf die gezeigte Figur um die emotionale Wirkung beim Betrachter zu verstärken. (b) *Leere Räume*: Die

¹⁷⁵ Khouloki verwendet den Begriff „Hinsichtlich seiner Wortbedeutung als Wahrnehmung“ und nicht im Zusammenhang auf „das Wesen der Kunst und ihrer Funktion für die Gesellschaft“, vgl. Khouloki, Rayd: Der filmische Raum, S. 39.

¹⁷⁶ Zur genaueren Definition vgl. Khouloki S. 39-53.

¹⁷⁷ Vgl. Ebda. S. 54-94.

¹⁷⁸ Vgl. Ebda. S. 96.

¹⁷⁹ Vgl. Ebda. S. 181ff.

Abwesenheit oder Suche nach Objekten stehen im Mittelpunkt. Dieser Raumtyp kommt üblicherweise meist in Psychothrillern oder Horrorfilmen vor. (c) *Detailräume*: Detail-, Groß- oder Makroaufnahmen fokussieren so nahe am Gegenstand des Interesses, dass der Hintergrund bzw. die Umgebung vollkommen verschwindet.¹⁸⁰

(2) Bildkomposition: Bei diesen Raumtyp geht es um die Frage, „ob ein Raum tief oder flächig ist und ob sich verschiedenen Bildebenen differenzieren lassen.“¹⁸¹ Die Beziehung verschiedener Objekte oder Figuren zueinander, der Standpunkt der Kamera, der Kamerawinkel, das Kameraobjektiv und die Lichtkomposition spielen dabei die entscheidende Rolle. (a) *Planimetrische Räume*:¹⁸² Khouloki erweitert die typische Definition von planimetrischen Räumen. Selbst wenn Figuren schräg gezeigt werden oder eine klare Abgrenzung zwischen den einzelnen Raumebenen erkennbar ist, fallen sie in diese Kategorie, solange nur eine schwache Tiefenwirkung erzeugt wird. Lange Brennweiten zur Unterstützung flächiger Wirkung und figurenzentrierte Groß- oder Nahaufnahmen sind typisch für diese Raumkonstruktion. (b) *Bühnenräume*: Das Bild wird so konstruiert, dass sich das Geschehen nur im Vorder- oder Mittelgrund abspielt. Der Hintergrund verhält sich dabei wie eine Kulisse. Diese Raumkonstruktion bietet dem Rezipienten einen Überblick über den Raum und den Interaktionen zwischen den Figuren oder Objekten. Typisch sind hier große Einstellungen wie die Halbtotale oder Totale. (c) *Tiefe Räume*: Bei dieser Raumkomposition ist der Vorder-, Mittel- und Hintergrund von gleicher Bedeutung. Es sind nicht-fokussierte Raumkonstruktionen mit hoher Tiefenschärfe und zentralperspektivischer Ausrichtung auf einem Punkt. (d) *Weite Räume*: Durch die Bewegungsdarstellung in weiten Räumen, etwa bei einer Durchquerung des Raums, wird dieser in seiner kompletten Ausdehnung erfahrbar und wird so in den Mittelpunkt gestellt. Üblich ist daher die Verwendung in *establishing shots*, sowohl bei Landschafts- oder Stadtaufnahmen, Außen- oder Innenaufnahmen.¹⁸³

(3) Emotion: Folgend werden Raumkonstruktionen erläutert, die intensive Gefühlsregungen bezogen auf die Raumdarstellung erzeugen. (a) *Klaustrophobische Räume*: Dieser Raumtyp evoziert den Eindruck von räumlicher Enge, da sie durch ihre

¹⁸⁰ Vgl. Ebda. S. 115ff.

¹⁸¹ Ebda. S. 117.

¹⁸² Siehe Kapitel Raumdarstellung im Comic, S. 15-21.

¹⁸³ Vgl. Ebda. S. 118-120.

Konstruktion den Blick des Betrachters begrenzen und auf diese Weise erdrückend wirken. (b) *Agoraphobische Räume*: Im umgekehrten Fall wirken Räume, die keine Abschätzung der Ausdehnung und Entfernung erlauben, überwältigend weit und bedrohlich.¹⁸⁴

(4) Kognition: In diesen Zusammenhang bezieht sich Kognition auf alle Formen des Erkennens und Wissens, die zum Verstehen der räumlichen Inszenierung, der Orte und des Geschehens, im Hinblick auf ihre dramaturgische Funktion führen. (a) *Nicht-euklidische Räume*: Die gelernten Konventionen der Alltagswahrnehmungen werden aufgehoben und können nicht mehr zur Orientierung eingesetzt werden. (b) *Labyrinthische Räume*: Durch Bewegung und Montage können im Film Räume erschaffen werden, die nicht mehr logisch miteinander verbunden sind – sie führen den Betrachter in die Irre, verwirren und erschweren die geografische Orientierung. (c) *Aufhebung vertrauter Größenverhältnisse*: Auch durch eine Verschiebung oder Änderung der Relation der Größen bekannter Objekte kann die alltägliche Wahrnehmung verwirrt werden. (d) *Assoziierte Räume*: Räume, die durch akustische Untermalung oder Klanghinweise nach und nach vom Betrachter konstruiert werden. (e) *Amorpher Raum*: Unbestimmte, undefinierte – im Gegensatz zum assoziierten Raum – sichtbare Strukturen und Materialien, deren „dreidimensionale Ausdehnung“ allerdings nicht bekannt ist. (f) *Zerstörung des Raums*: In Gegensatz zu Bazins Zerstörung des Raums bezeichnet Khoulokis Definition damit nur eine Zerstörung der Tiefe durch Auslösung der Grenzen zwischen Objekten – entweder mittels Reißschwenks oder durch Schärfenveränderungen. (g) *Erzähler Räume*: Weiterer Raum, der auf narrativer Ebene parallel zum dargestellten Raum existiert. Manchmal existiert dieser *zweite Raum* in Form eines nicht-diegetischen Erzählers aus dem Off-Raum als Zwischentitel, oder auch in Gestalt einer Figur aus der Diegese. Er ist ein neutraler oder subjektiver Vermittler zwischen der diegetischen Welt und dem Betrachter.¹⁸⁵

¹⁸⁴ Vgl. Ebda. S. 120f.

¹⁸⁵ Vgl. Ebda. S. 121ff.

In der Praxis kommt es zu Mischtypen der aufgezählten Kategorien. Die verschiedenen Kategorien ergänzen sich dabei, dennoch steht meist die Ästhetik eines Typs im Vordergrund. Diese Vorherrschaft kann sich allerdings innerhalb einer Szene oder Sequenz verändern. Die stetige Transformation des Raums ist eine medienspezifische Eigenschaft des Films, welche heute mit den digitalen Möglichkeiten der virtuellen Kamera weiterentwickelt wird. Die Umsetzung von unmöglichen, gedrehten oder gequetschten Räumen wird etwa durch die technischen Möglichkeiten der Digitalisierung und Hybridisierung gefördert und auch in Videospielen konstruiert.¹⁸⁶ Aktuelle Beispiele für diese Kategorie wären etwa Christopher Nolans Film *Inception* oder Valves Videospiel *Portal*. Ziel ist in allen Fällen die Illusionierung eines homogenen Bildraums der entweder den Alltagsgegebenheiten entspricht oder darüber physiologisch hinaus geht. Die fortwährende Uorientierung des Betrachters betrifft nicht nur die geografische Zuordnung, sondern auch die Visualisierung von emotionalen oder kognitiven Vorgängen in den Figuren. Meist wird dieser Vorgang nicht bewusst wahrgenommen, und doch ist er von entscheidender Bedeutung für der Filmerlebnis.¹⁸⁷

¹⁸⁶ Vgl. Beil, Benjamin: Spiel mit der Perspektive. Von gedrehten, gequetschten und unmöglichen Räumen im Computerspiel. In: Das Raumbild: Bilder jenseits ihrer Flächen. Gundolf, Winter; Jens, Schröter; Joanna, Barck (Hg.), Bielefeld/München: Fink 2009, S. 239-257.

¹⁸⁷ Vgl. Khouloki, Rayd, S. 181ff.

4. Raumrepräsentation und Ästhetik von Videospielen

4.1. Fikive Bilderwelten des Videospieles

Videospiele stehen in enger Wechselbeziehung zum technischen Fortschritt. Neue Entwicklungen werden hier schnell adaptiert bzw. sind Videospiele selbst der Motor von Veränderungen. Vor allem im Bereich der Raumdarstellung mit seinen vielfältigen Konventionen verändern Videospiele alte Konzepte. Parallel zu Comic und Film entwickelte sich die visuelle Konstruktion des Mediums von einfachen zu komplexen Inszenierungen. Die historische Entwicklung der Raumrepräsentation in Videospielen wird in dieser zwar Arbeit ausgeklammert, aber, kurz zusammengefasst, sie entwickelte sich, anders als die Darstellungskonventionen im Comic und Film, von einfachen, rein textbasiert imaginierten Räumen über 2D Rastergrafiken und Isometrischen Darstellungen (Parallelperspektive) zu 3D visualisierten Raumrepräsentationen – von einfachen Pixelgrafiken zu Vektorgrafiken.¹⁸⁸ Dabei verschwinden jedoch die alten Konzepte oder standardisierten Darstellungsformen nicht, sondern werden immer noch verwendet, wie etwa in Ego-Shootern primär die Zentralperspektive, aber auch die Parallelperspektive.¹⁸⁹ Die Darstellung/das Suggestieren des Raums ist in sämtlichen Genres des Videospieles von essentieller Bedeutung und bildet sogar die Grundlage für Klassifikationssysteme, aber sie unterscheiden sich derzeit – einmal abgesehen von so bezeichneten „spielbaren Filmen“ wie *Heavy Rain* – immer noch von filmischen Raumkonstruktionen.¹⁹⁰

Die fiktive Bilderwelt im Videospiel unterteilt sich zunächst in *extradiegetische* und *intradiegetische*, *On-* und *Offscreen*-Räume: Der extradiegetische Bereich – wie die Kartenansicht, schematische oder grafische Darstellungen der Spielwelt, Orientierungshilfen, visuelle Verweise auf den Gesundheitsstatus, Mauszeiger, etc. – ist zwar Teil des gezeigten Bildes am Monitor bzw. der Topografie des Spiels, aber dennoch aus dem Spiel ausgelagert. Der intradiegetische Bereich bezieht sich hingegen

¹⁸⁸ Vgl. Schwingeler, Stephan: Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel. Boizenburg: Hülsbusch, 2008. S. 124-135.

¹⁸⁹ Vgl. Beil, Benjamin; Schröter, Jens: Die Parallelperspektive im digitalen Bild. In: Zfm, Zeitschrift für Medienwissenschaft. Schwerpunkt: Menschen & Andere, No. 01, 2011, zugriff am 4.12.2012 unter URL <http://zfm.gfmedienwissenschaft.de/www/index.php?HeftBeitragID=63>

¹⁹⁰ Vgl. Schwingeler, Stephan, S. 105-124.

auf das wechselseitige Verhältnis des Spielers zur diegetischen Welt in Bezug auf die Raumdarstellung bzw. die bild/räumliche Anordnung oder Aufteilung ohne Kartenmodus der Spielwelt: Wahl des Standpunktes, Blickwinkel, etc.¹⁹¹ Die virtuelle Kamera der „digitalen Bildwelt“ – ein Begriff, der von Andreas Korn vorgeschlagen wurde¹⁹² – imitiert zwar die Funktion der Filmkamera, jedoch kann der Rezipient diese selbst bewegen und den Blickwinkel im Raum frei wählen.¹⁹³ Bei genauer Betrachtung kann die virtuelle Kamera in Videospielen in mehr als drei große Kategorien eingeteilt werden (Follow Camera, Over-the-Shoulder Camera, Dialogue Camera, etc.), jedoch hat sich im Bereich der Videospiele folgende Unterteilung als sinnvoller erwiesen: *First Person-Perspektive* (subjektiv intradiegetisch, Perspektive ist an eine Spielfigur außerhalb des Bildes gebunden), *Third Person-Perspektive* (halb-subjektiv intradiegetisch, Kamera folgt dem Avatar, dieser ist für den Spieler sichtbar) und *objektive Perspektive* (objektiv extradiegetisch, nicht an eine Spielfigur gebunden; *Vogelperspektive* mit Zoom-Möglichkeit).¹⁹⁴

Seit dem 3D Wegbereiter Wolfenstein evozieren viele Spiele durch ihre dreidimensionale grafische Oberfläche räumliche Tiefe und suggerieren mittels Veränderungen der Größenrelationen von Gegenständen in einem auf „den Gesetzen der Perspektivkonstruktion beruhenden“ Raum – den von Stephan Günzel alternativ so bezeichneten „Perspektivraum“¹⁹⁵ – eine räumliche Illusion.¹⁹⁶ Die Standpunkte der Figuren, die Lichtgestaltung und Bewegungen werden heute in Echtzeit nach geometrischen und physikalischen Regeln immer wieder neu berechnet. Dabei imitiert die virtuelle Kamera – wie in digital konstruierten Filmen – ebenfalls *analoge*

¹⁹¹ Vgl. Zierold, Kirsten: Computerpielanalyse: Perspektivenstruktur, Handlungsspielräume, moralische Implikationen. Trier: WVT, 2010, hier S. 165-166. Vollständig Analysekriterien siehe S. 165-169, und vgl. Schwingeler, Stephan: Die Raummaschine. S. 103-146.

¹⁹² Vgl. Korn, Andreas, S. 20.

¹⁹³ Vgl. Schwingeler, Stephan, S. 124-135.

¹⁹⁴ Vgl. Zierold, Kirsten, hier S. 165-166. Und vgl. Schwingeler, Stephan, S. 103-146.

¹⁹⁵ Vgl. Günzel, Stephan: Simulation und Perspektive. Der bildtheoretische Ansatz in der Computerspielforschung. Zugriff am 30.07.2012 unter http://www.stephan-guenzel.de/Texte/Guenzel_Shooter.pdf

¹⁹⁶ Schwingeler, Stephan, S. 127.

*Artefakte*¹⁹⁷ um das Realismuskonzept der fotografischer Darstellung zu imitieren, wirken damit den gestochen scharfen digitalen Bildern entgegen und erinnern den Rezipienten wie bereits erwähnt¹⁹⁸ und bereits bekannte Darstellungskonventionen. Weiters sind die *Perceptual Perspective* – welche die Wahrnehmungseindrücke bzw. die Sichtweise des Avatars kontextualisiert – und die *Kartenansicht* – als Repräsentation des „topografischen Raums“ – in Videospielen wichtige Instrumente zur Raumorientierung und Fokalisierung.¹⁹⁹ Wie die objektive Perspektive dient die Kartenansicht ebenfalls der Visualisierung von räumlicher Begrenzung bzw. der Festlegung des räumlichen Aktionsfeldes und verdeutlicht gleichzeitig die „Wesensbestimmung des Raumes“: Wie sind Räume angeordnet? Oder inwiefern stehen Objekte in Bezug zueinander?²⁰⁰ Die Integrierung eines „Wegesystems“ hinsichtlich der bild/räumlichen Logik des Spiels in Bezug auf ein Narrativ (*Hodologie*), bietet dem Spieler eine Gesamtübersicht über den Raum der digitalen Bilderwelt und dient, ebenso wie die perspektivische Bildansicht/Interface, der Orientierung in den verschiedenen Spielabschnitten und verschiedenen bild/raumabhängige Ereignisse oder zu Rekonstruktion des Spielverlaufs.²⁰¹

Stephan Günzel vergleicht des Weiteren den beliebigen Wechsel mittels Tastendruck zwischen der Third-Person und First Person-Perspektive oder in die – sofern vorhandene – Kartenansicht, mit der Funktion des Schnittes im Film. In manchen Spielen sind allerdings auch so bezeichnete *Mini-Maps* in der bild-räumlichen Perspektivansicht eingeblendet und geben dem Spieler wie eine Art Kompass während des Gameplay zusätzlich Orientierung. Die beiden Raumansichten stehen miteinander in Beziehung bzw. sind „[...] spieltechnisch miteinander verschränkt, insofern der

¹⁹⁷ Analoge Artefakt: Korn, Motion Blur, Diffusion, Lens Flares, optische Verzeichnung, Rauschen, Zusammenbruch des Signals, etc. Diesen Referenzen auf die analoge Zeit des Films, haftet immer noch in gewissem Masse eine Ästhetik des Authentischen - insbesondere das Bildrauschen - an. Vgl. Flückiger, Barbara: Visual Effects, S. 334-356.

¹⁹⁸ Siehe Kapitel Inszenierung von Comicverfilmungen, S. 21-26.

¹⁹⁹ Vgl. Günzel, Stephan. Simulation und Perspektive, S. 343-345.

²⁰⁰ Vgl. Fahle, Oliver: Die Stadt als Spielfeld. Raumästhetik in Film und Computerspiel. In: Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.), Bielefeld: transcript 2007, S. 225-237, und vgl. Definition „Wesensbestimmung des Raums“ S. 231ff.

²⁰¹ Vgl. Zierold, Kirsten, hier S. 165-166. Und vgl. Schwingeler, Stephan, S. 103-146.

Spieler beliebig zwischen den beiden Bildansichten je nach Erfordernis wechseln kann.“²⁰²

Vor dem Auftauchen der First Person-Perspektive war „das klassische Repräsentationsmodell im Computerspiel“²⁰³ die Third Person-Perspektive. Anfangs aus der Vogelperspektive oder in starrer Seitenansicht visualisiert, entwickelten sich im Zuge der veränderten Möglichkeiten durch die nun dreidimensionalen Bilderwelten auch hier neue Konstruktionsformen. Das aus dem Film bekannte Prinzip der Follow Camera wurde für Spiele adaptiert: Dynamisch, leicht erhöhter Standpunkt, einige Meter hinter dem Avatar und der Blickpunkt ist im Vergleich zu First Person-Perspektive ein wenig verschoben bzw. stimmt der Blick des Spielers „nicht mit einem angenommenen Augenpaar in der Spielwelt“²⁰⁴ überein. Durch die Verwendung der im folgenden Kapitel kurz beschriebenen *Skripte*²⁰⁵ konnte eine große Steigerung der Darstellungsmöglichkeiten und Wirkung erzielt werden. Insbesondere trifft dies auf die Ego-Perspektive aufgrund der „permanenten Kontrolle des Blickpunktes auf das Geschehen [zu], sodass die Kameraführung und Bildkomposition in der Regel um einiges eintöniger ausfallen.“²⁰⁶

„Neben der Interaktion mit der Bildperspektive besteht die auffälligste stilistische Besonderheit klassischer Egoshooter darin, dass jede Tiefenebene des Bildes deutlich fokussiert ist: Anders als im optisch generierten Film und der Fotografie ist die Simulation [...] nicht darauf festgelegt, einige Bildbereiche zwangsläufig unscharf darzustellen. Stattdessen weist der Bildraum eine durchgängige Tiefenschärfe auf. Dies wirkt sich bei Egoshootern insofern spielunterstützend aus, als jeder Bereich gleichermaßen gewichtet ist und vom Spieler abgesucht werden muss.“²⁰⁷

Denn hier beruht die Interaktion im Besondern auf der subjektiven Konstruktionsform. So ist der Sehwinkel auf etwa 90° begrenzt, um (1) „perspektivische Randverzerrungen zu vermeiden“ und (2) „die potentielle Bedrohung der eigenen Position im virtuellen

²⁰² Günzel, Stephan: Raum, Karte und Weg im Computerspiel. Zugriff am 12.09.2012 unter URL http://www.stephan-guenzel.de/Texte/Guenzel_RaumComputerspiel.pdf, S. 118.

²⁰³ Schwingeler, Stephan, S. 135.

²⁰⁴ Vgl. Ebda. S. 137f.

²⁰⁵ Siehe Kapitel Stärken des Spiels/Stärken des Films S. 63-65.

²⁰⁶ Boldt, Martin: Entertainment-Hybride, S. 63.

²⁰⁷ Günzel, Stephan: Raum, Karte und Weg im Computerspiel, S. 120.

Bildraum herauszukehren.“²⁰⁸ Ein Beispiel dafür, dass auch Ego-Shooter mit Schärfe-Unschärfe-Relationen zur Wahrnehmungsveränderung des Raumes Experimentieren können bzw. wie traditionelle Realismuseffekte spielunterstützend verwendet werden zumindest in Teil 1 und 2, aber vermutlich ebenfalls der 2013 erscheinende Teil 3 –, ist die *BioShock-Reihe* (2007, 2010)²⁰⁹ mit ebenfalls zunehmend comichafter Bildästhetik. Mittels Dokumentation der verschiedenen Spielfiguren durch eine „Vintage Foto- und Filmkamera“ kann der Spieler Achievements im Gameplay freischalten. Dabei verhält sich diese Kamera gemäß der physikalischen Regeln „echter“ Kameras: Nur der fokusierte Bildbereich ist scharf und das Gezeigte innerhalb der Naheinstellgrenze – folglich der unmittelbare Vordergrund – ist unscharf dargestellt. Die zerkratzte virtuelle Kameralinse tut ihr „Übriges“.²¹⁰

Weiters dominiert die Totale oder Halbtotale als Einstellungsgröße in Ego-Shootern, Action und Adventure-Spielen, da diese dem Spieler am ehesten einen Überblick über den Raum bzw. dem Handlungsverlauf ermöglichen. Ein wichtiger Unterschied zwischen Film und Spiel ist der Wechsel der Perspektive. Denn nur selten wird im Film die für Videospiele wichtige subjektive Perspektive eingenommen, und verlagert damit „[...] das innere Erleben nach ‚außen‘ und erschaffe[t] allenfalls eine Projektionsfläche des sonst prometheischen Erlebens.“²¹¹ Zunehmend wird allerdings in Spielen – auch zur Steuerung des Aufmerksamkeitsfokus – mit perspektivischen Veränderungen, Fahrten der virtuellen Kamera, unterschiedlichen Brennweiten, Schärfe-Unschärfe-Relationen, der Hervorhebung von Farben, dem Spiel mit Licht und Schatten, oder dem Wechsel zwischen Third Person- zu First Person-Perspektive, etc. gearbeitet. Diese Effekte dienen nicht nur der räumlichen Inszenierung, sondern üben Einfluss auf das Gameplay indem sie oft zur Visualisierung des Gesundheitszustandes des Avatars herangezogen werden oder zur Informationsergänzung – wie in der vorhin

²⁰⁸ Ebda. S. 121.

²⁰⁹ Daten übernommen von Steam, Zugriff unter Account „blackfriday13th“ unter URL <http://store.steampowered.com>

²¹⁰ Vgl. *BioShock*, 2K Games, 2007.

²¹¹ Stiglegger versteht den Spieler als prometheischen Impuls, denn er kann im Spiel „selbst erschaffen und lenken.“ Stiglegger, Markus: Prometheischer Impuls und Digitale Revolution? Kino, Interaktivität und Reißbrettwelten. In: Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.), Bielefeld: transcript 2007, S. 103-114, hier S. 108-109.

erwähnten Perceptual Perspective.²¹² Auch die Manipulation der Zeit und des Raums mittels Zeitraffer und Zeitlupe wird zur Aufmerksamkeitslenkung oder zum Zweck des visuellen Spektakels nach dem Vorbild des *Bullet Time-Effekts* aus Matrix benutzt²¹³ oder wie beispielsweise in der Comicverfilmung *300* (2006). Zahlreiche Zeitlupeneinstellungen – das gezeigte Bild verlangsamt, die Kamera gleichzeitig in vielen Szenen oft wesentlich schneller – verweisen auf die durch Videospiele aufgeladene Ästhetik, die in vielen Spielen effektiv eingesetzt wird, gleichzeitig verweist der Effekt durch teils abrupte Übergänge – die Bildbewegung/Figurenbewegung scheint dabei kurz zu stoppen – dabei auf die statischen Bilder von Comics. In *300* wird diese Technik sehr effektiv über die gesamte Dauer des Films eingesetzt.²¹⁴ Ein weiteres Beispiel findet sich Videospiel *Batman: Arkham City* (2012) bei diesen kommt es zu Zeitlupen, bevor der Avatar aus der Third Person-Perspektive zum Schlag ausholt bzw. einen Gegner trifft.²¹⁵

Jens Meinrenken vertritt hierzu auch die These, dass „[...] sich sowohl der Film als auch das Computerspiel gegen ihre Raumzeitliche Begrenzung auflehnen und Steuerungsutopien entwerfen, die dem Zuschauer respektive Spieler ungeahnte Kontrollmöglichkeiten des eigenen Lebens suggerieren.“²¹⁶ Um wieder einen Bogen zurück zur Comicästhetik zu schlagen: Die Entstehung des Bullet Time-Effekts ist mit dem Genre der Superhelden-Comics verbunden – genauer gesagt mit Superman und Flash. Die beiden Helden sind ebenfalls wie Neo & Co. in der Lage, Revolverkugeln/Geschosse abzufangen bzw. diesen blitzschnell auszuweichen. Grafisch wird dies mittels „schräg gestellter Buchstaben“, Speedlines, Farben und „Pose des Helden“ illustriert.²¹⁷ Zum anderen ist der Effekt auch eine Referenz auf die Technik der *Ultra-High Speed Photography*, welche zweifellos ebenfalls eine entscheidende Rolle bei der Darstellung der virtuellen Bilderwelt der Matrix spielte. Wie die aufgezählten Vorläufer

²¹² Vgl. Schwingeler, Stephan, S. 124-135.

²¹³ Vgl. Jochen, Venus: Zwischen spielendem Interpretieren und interpretierendem Spiel.

²¹⁴ Vgl. *300*, Zack Snyder, 2008.

²¹⁵ Vgl. *Batman: Arkham City*, Rocksteady Studios, 2012.

²¹⁶ Meinrenken, Jens: *Bullet Time & Co. Steuerungsutopien von Computerspielen und Filmen als raumzeitliche Fiktion*, S. 239-264, hier S. 240.

²¹⁷ Vgl. Ebda. S. 257

zielt der Effekt auf die Sichtbarmachung von Unsichtbarem, durch „die Stützung des Sehnsinns [als] optische und technische Prothese [...]“.“²¹⁸

Stadt/Spiel/Film

Vor allem Actionfilme realisieren zunehmend „raumgesteuerte“ Narrationen, nach dem Vorbild von Motivationslogiken rauminduzierter Handlungsaspekte aus Videospielen. Räume, sowie Architektur, verfügen ebenfalls über eine bestimmtes – mittlerweile durch das Videospiel aufgeladenes – semiotisches Repertoire und kommunizieren mitsamt der Spiellogik Informationen zum Handlungs- oder Spielverlauf.²¹⁹

Oliver Fahle untersucht die Ähnlichkeiten der beiden Medien im Bereich der visuellen Stadtinszenierung und versucht anhand der Analyse verschiedener Filme Parallelen zwischen den beiden Medien zu finden. In vielen Filmen wird – ähnlich wie im Videospiel – „die Stadt explizit als Spielfläche der Handlung ausgewiesen.“ Die Stadt ist immer auch ein „künstlicher, inszenierter Raum“, aber dennoch müssen noch weitere Kriterien vorhanden sein, um ihn als Spielfeld auszuweisen: (1) „Begrenzung – ein Spielfeld muss begrenzt sein. (2) Auf dem Feld agieren bestimmte Regeln, Verhaltensweisen, Bewegungsformen, die außerhalb nicht in gleicher Weise gelten.“²²⁰ Im Videospiel zeigt sich ein Zusammenhang von Narration und Stadtinszenierung anhand der Hervorbringung eines „bestimmten visuellen, vorwiegend räumlichen Inszenierungsstils“²²¹ und beeinflusst auf diese Weise die Inszenierungskonventionen des Films bzw. die – von Oliver Fahle vorgeschlagenen – „vier klassischen Konzepte“ der Stadtinszenierung: (1) *Fragment*: Zerstückelung des Raums, Uneinheitlichkeit. (2) *Labyrinth*: Steckenbleiben, verirren, Suche nach dem Ziel. (3) *Dechiffrierung*: flanieren, beobachten. (4) *Beliebiger Raum*: flüchtiger, unstabiler, permanent destabilisierter Raum, keine Identität oder Geschichte, Durchgangsorte wie Bahnhöfe, Flughäfen, Marktplätze, etc.²²² Parallelen sieht Fahle hier zumindest in einigen

²¹⁸ Ebda. S. 257-259.

²¹⁹ Vgl. Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Bielefeld: transcript, 2007, S. 15-16.

²²⁰ Fahle, Oliver: Die Stadt als Spielfeld. S. 225-237, hier S. 230.

²²¹ Ebda. S. 227.

²²² Vgl. Ebda. S. 208.

(experimentellen) Filmen der 90iger Jahre anhand des Einsatzes der „lose[n] Verkettung filmischer Elemente“ und „zufallsoffener Anordnung“, einer „dezentrale Steuerung von Ereignissen oder dem Verlust des Zentrums“, „beliebige Verlängerbarkeit“ oder „permanente Fortsetzbarkeit“ und der Inszenierung „des Stadtraums als einen multimedialen Informationsraum, in den ständig dekontextualisierende Bilder hineinregieren (Fernseher, Comic, Leuchtreklamen etc.).“²²³

Immersion und Perspektive im Videospiel

Die Immersion ist ein wichtiger Aspekt der Wirkung der erzählten Welt auf den Rezipienten. Dabei spielt die Interaktivität in Videospielen zwar eine wichtige Rolle, aber dennoch sind selbst Rezipienten von Filmen nie vollkommen passiv.²²⁴ Doch Aufgrund der Möglichkeit des Mitspielens und der Erschaffung „eigener Inhalte“ ist sie in Spielen im Vergleich zum Film wesentlich stärker. Interaktivität und Immersion verstärken einander und sorgen dafür, „dass der Spieler vergisst, dass es sich bei dieser Erfahrung nicht um die Wirklichkeit handelt.“²²⁵ Neben Janet Murreys Definition einer *totalen Immersion*²²⁶ – ein Vergleich mit dem „Eintauchen in Wasser“, die von Britta Neitzel folgerichtig kritisiert wurde, denn der Spieler müsste demnach im Spiel ertrinken und führt als alternatives Modell ihr „Konzept der Involvierung“ ein.²²⁷ Dieses basiert auf dem Gleichgewicht von Nähe und Distanz/Aktivität und Passivität. Denn der Spieler besitzt nie die vollkommene Handlungsfreiheit im Spiel und nur so würde es erst zu einer totalen Immersion kommen – sondern es existieren stets Spielstrukturen, die ihn einschränken. Im Gegensatz zum Film erzeugen Videospiele

²²³ Ebda. S. 226f.

²²⁴ Eine interessante Annäherungen an die Interaktivität von Videospielen verortet Jan Distelmeyer in seiner Arbeit über die intermediale Architektur der Film-DVD. Vgl. Distelmeyer, Jan: Spielräume, Videospiel, Kino und die intermediale Architektur der Film-DVD. In: Spielformen im Spielfilm. Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.), S. 389-408.

²²⁵ Boldt, Martin, S.16

²²⁶ Vgl. Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. New York: Simon & Schuster, 1997.

²²⁷ Vgl. Boldt, Martin, S. 17.

beim Rezipienten nicht nur das Gefühl, „das aktive Zentrum der Bedeutungsgebung zu sein, sondern zusätzlich auch das aktive Zentrum der Handlungsführung.“²²⁸

Der Grad der visuellen Involvierung ist dabei vom *Verhältnis Spieler-Perspektive-Spielgeschehen* abhängig und variiert je nach Spielgenre. Die zentralperspektivisch konstruierte, subjektive der natürlichen Wahrnehmung des Spielers entsprechende First Person-Perspektive kreiert eine andere Darstellungs- und Wirkungsästhetik, als eine objektive Point-of-View Außenansicht – wie gewöhnlich aus einer Vogelperspektive, die nicht mit einem Avatar verbunden ist – oder die halb-subjektive Third Person-Perspektive, bei der die virtuelle Kamera einen sichtbaren Avatar verfolgt.²²⁹ Im Gegensatz zur verbreiteten Ansicht, dass die First-Person-Perspektive die stärkste Immersion hervorruft, existierte im Gegenzug der Standpunkt, dass die Third-Person-Perspektive eine größere Immersionswirkung besitzt. Denn diese kompensiert „die fehlenden Informationen der nicht-visuellen Wahrnehmung durch die Darstellung eines Avatars [...]“ bzw. verbessert dadurch die Orientierung des Spielers in der Spielwelt und „gibt Gelegenheit für den Aufbau von Empathie und emotionaler Aufladung der Figur.“²³⁰

Videospiele nutzen ebenso wie Comics und Filme – vereinfacht ausgedrückt – die Fähigkeit des Menschen, selbst auf einfachen Darstellungsprinzipien beruhende räumliche Verhältnisse zu erkennen und interpretieren zu können.²³¹ Ähnlich wie die virtuelle Kamera des Films oder der Grafiker von Comics, kann in Videospielen theoretisch jeder Blickpunkt und jede Perspektive eingenommen werden – Grenzen setzen nur die vordefinierten Parameter des Gameplay. Mit dem Unterschied, dass die Rezipienten der virtuellen Kamera des Spiels im Gegensatz zu der des Films – zumindest nachdem die einzelnen Szenen zum fertigen Film zusammengefügt wurden – frei über diese verfügen können, und vermittelt ihnen auf diese Weisen den „Eindruck von Präsenz“ in der Bilderwelt. Dabei stehen die Unterschiede des Apparates, des

²²⁸ Ebda. S. 17f und Neitzel, Britta: Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: Klaus, Bartels; Jan Noel Thon (Hg.), Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies, Hamburger Hefte zur Medienkultur, Heft 5, 2007, S. 8-28.

²²⁹ Vgl. Bold, Martin, S. 16-19.

²³⁰ Ebda. S. 18f.

²³¹ Vgl. Schwingeler, Stephan, S. 140-150.

Programms, der verwendeten technischen Voraussetzung, etc. eher im Hintergrund, allein die Wirkung der simulierten Bilder, der Räume und Bewegungsabläufe auf den Betrachter steht im Vordergrund.²³²

4.2. Ästhetische Wirkung im Vergleich zum Film

Die Einbindung von Spielformen aus Videospielen und den Darstellungsmöglichkeiten der digitalen Animation verändern den Film zunehmend und führen zu einer „formästhetischen Renovierung“ des Mediums, bzw. zu geänderten Produktionsstrategien und neuen intermedialen Formkombinationen. Ausgehend von den Möglichkeiten des Computers und „der Erweiterung der Bilder von statischen zu dynamischen Bildkonzepten, kommt es zu neuen Ausdrucksmöglichkeiten und zu einem Begriffs- und Wirkungswandel im Umfeld des Umgangs, der Rezeption und der Kreation [...]“. ²³³ Diese Entwicklung sorgt ebenfalls für eine Zunahme an filmischen Experimenten – generell, nicht nur auf Comicverfilmungen bezogen – mit unterschiedlichen Auswirkungen und wechselseitigen Innovationen. Dabei geht es „nicht mehr um die Zitate und Verknüpfungen einer versierten Intertextualität, die Elemente miteinander verkoppelt, es geht um den Austausch und die Integration von Formen.“ ²³⁴ Die einzelne Vorlagen und Bezugnahmen der betreffenden Spiele und Filme sind meist nicht mehr konkret auszumachen und beziehen sich nunmehr auf ein gemeinsames (neues) „intermediales Formenrepertoire“ (Figuren, Räume, Orte, Handlungen oder ästhetische Stile) der Medien.²³⁵ Mediale Vergleiche sind demnach schwierig und erfordern „empirisch gut begründete Formkategorien, die nicht nur für das Computerspiel Geltung haben dürfen, wenn die vergleichende Bestimmung gelingen soll.“ ²³⁶ Ähnlich wie bei Comicverfilmungen existieren aber derzeit noch keine qualitativ ausgereiften Analysemodelle, um mediale Transkodierungen,

²³² Vgl. Ebda.

²³³ Korn, Andreas, S. 288.

²³⁴ Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Bielefeld: transcript, 2007, S. 7-9.

²³⁵ Vgl. Ebda.

²³⁶ Venus, Jochen, Zwischen spielendem Interpretieren und interpretierendem Spiel, fehlende Seitennummerierung.

Formentransfers, etc. exakt zu beschreiben²³⁷ und so empfiehlt etwa Jochen Venus an dieser Stelle einen Methodenmix aus „reflexiver Spielpraxis, teilnehmender Beobachtung und Sekundäranalyse verschiedener Datensorten (Videostreams, Einstellungsmessungen, Sekundärtexte u.a.).“²³⁸

Wie der Comic, der Film und vermutlich sämtliche neuen Medien davor, wurde auch das Videospiel zunächst als Bedrohung der Kultur und insbesondere der Jugend gesehen und stigmatisiert. Erst nach und nach folgte darauf die kulturelle Integration und ein „Prozess der Normalisierung“, welchen das Videospiel momentan durchläuft. Die Anerkennung des Mediums steigt weltweit und ähnlich wie beim Comic entstand eine eigene Forschungsdisziplin, um das neue Medium auch im Hinblick auf Wechselbeziehungen zu den etablierten Medien zu untersuchen. In den letzten 10 Jahren haben sich digitale Darstellungsmöglichkeiten enorm verbessert und Videospiele wurden daraufhin immer leistungsfähiger und leichter in der Lage, realistische Räume mit filmischen Bewegungsbildern nach zentralperspektivischen Regeln zu konstruieren. Mit dem Unterschied, dass im Gegensatz zum Film im Videospiel Bildausschnitt und Blickperspektive von Betrachter ausgewählt bzw. verändert werden können. In Kombination mit anderen visuellen Effekten wie etwa Einfrierungen, Zeitlupen und Zeitraffer, wurde ein neuer Typ von Bewegungsbildern geschaffen, die wiederum filmische Darstellungsformen beeinflussen.²³⁹ Neben den digital inszenierten Filmbildern können nun auch virtuelle Welten simuliert werden, die sich nicht mehr auf empirische Parameter stützen, bzw. diese verändern und hiermit experimentieren.²⁴⁰ Beispielsweise können Gamer im Videospiel *Garry's Mod* eigene Werkzeuge oder Objekte zusammenbauen und damit ohne vordefinierte Spielziele die physikalischen Gesetze durcheinanderbringen.²⁴¹ Viele Spiele basieren hingegen auf narrativen

²³⁷ Siehe Kapitel Inszenierung von Comicverfilmungen, S. 21-26.

²³⁸ Venus, Jochen, Zwischen spielendem Interpretieren und interpretierendem Spiel, fehlende Seitennummerierung.

²³⁹ Vgl. Ebda.

²⁴⁰ Vgl. Korn, Andreas, S. 267-268.

²⁴¹ Vgl. Garry's Mod: Steam Spielplattform, zugriff unter Account „blackfriday13th“ unter URL <http://store.steampowered.com/app/4000/>

Spielformen, während in anderen keinerlei Spielziele verfolgt werden, oder die Darstellung von Schauwerten im Vordergrund steht.²⁴²

Medienhistorische gesehen stand das Videospiel immer im engen „formästhetischen Austausch“ mit anderen massentauglichen populären Medien wie Film, Musikvideos und Comics. Aufgrund dieser vielfältigen Beziehungen der unterschiedlichen Inhalte und Konstruktionsformen mit verschiedenen Dispositiven (PC, Konsole, etc.) oder Netzwerken (Multiplayer-Modus, Lan-Partys, etc.), ist eine fest umrissene Definition des Videospiels schwierig und wird in der Forschung oft eher als Ausdruck der Digitalisierung bzw. der damit verbundenen grundlegenden Veränderung des gesamten Mediensystems verstanden, als ein eigenständiges Medium.²⁴³ Der Film wird durch die schrittweise Akzeptanz von Videospielen in der breiten Bevölkerung langsam als führendes Illusionsmedium abgelöst, was sich auch in der beschriebenen Praxis der zunehmenden Einbindung von Spielformen in den Film niederschlägt. Weiters ist der Einfluss ebenfalls anhand der Verschiebung des Schwerpunktes zur Postproduktion mittels *digitaler Gestaltungsmittel*²⁴⁴ oder der kompletten Herstellung von Filmen durch Computeranimationen ersichtlich und natürlich stecken auch wirtschaftliche Interessen dahinter.²⁴⁵

4.3. (Retrograde) Remediation und Formentransfers

Remediation hingegen, wie sie von David Bolter und Richard Crusin²⁴⁶ definiert wurde, bezeichnet „dass sich ein Medium durch ein anderes reformiert oder auf Grund dessen weiterentwickelt.“²⁴⁷ Das geschieht mittels „borgen“ eines spezifischen Inhaltes eines Mediums, ohne dessen Zustimmung oder einem Verweis auf das Ursprungsmedium – eine Praktik die momentan in der gesamten Populärkultur angewandt wird.²⁴⁸ Jedoch in

²⁴² Vgl. Jochen, Venus: Zwischen spielendem Interpretieren und interpretierendem Spiel.

²⁴³ Vgl. Ebda.

²⁴⁴ Siehe Kapitel Hybride (Film)Bilder aus dem Computer, S. 32-39.

²⁴⁵ Vgl. Boldt, Martin, S. 4.

²⁴⁶ Vgl. Bolter, Jay D.; Grusin, Richard: Remediation. Understanding New Media. 4. Auflage. Cambridge, Mass.: MIT, 2001.

²⁴⁷ Boldt, Martin, S. 9-10.

²⁴⁸ Vgl. Ebda.

verschieden starken Abstufungen von „weicher“ – das alte Medium wird hier lediglich verbessert – bis „aggressiver“ – das alte Medium wird grundlegend modernisiert, aber das Vorgängermedium wird primär hervorgehoben – Remediation.²⁴⁹ Im Umgekehrten Fall, der retrograden Remediation, werden Ästhetik und Konventionen des alten Mediums umgestaltet und imitieren das Neue, oder werden „sogar von einem älteren absorbiert.“²⁵⁰ Am Beispiel der Filmproduktion zeigt sich diese Entwicklung anhand der Nutzung der digitaler Technik/Spezialeffekte oder dem Einbau von Spiellogiken in die Narration. Egal ob bei diesem Prozess von einem mehr oder weniger starken aggressiven Aneignungsakt oder einer ‚Ehe‘ zweier Medien ausgegangen wird, Videospiele integrieren ebenso „wie der Spielfilm materiell andersartige Medien“, nämlich Bild, Sprache, Text, etc. Dabei übersteigen der Produktions- und Konzeptionsaufwand allerdings teilweise schon die des Spielfilms.

Hingegen sind Videospiele im Gegensatz zum Film „primär Intermedial“ angelegt, „[...] da diese nicht im Nachhinein dazukommt, sondern schon bei der Erstveröffentlichung oder als Teil des Konzeptes.“²⁵¹ Jens Schröter, ergänzt von Benjamin Beil, unterscheidet hier mehrere Klassifizierungen der Intermedialität: (1) *Synthetische Intermedialität*: „Fusion mehrerer Medien zu einem neuen Medium.“ (2) *Formale oder transmediale Intermedialität*: Elemente, Formen oder Strukturen, die nicht an „bestimmte inhaltliche bzw. stilistische Eigenarten einer Mediengattung gekoppelt sein müssen, aber ästhetisch und stilistische relevant sind“, werden übertragen. Beispiele wären etwa Rythmizität, Serialität, oder Fiktionalität. (3) *Transformationale Intermedialität*: Eine Medium wird in einem anderem re-präsentiert. (4) *Form des Medienwechsels*: Diese Klasse wurde von Benjamin Beil ergänzt und bezeichnet eine Transformation medienspezifisch fixierter Elemente in ein anderes Medium.²⁵² Trotz der intensiven Aneignungsprozesse beiderseits, kommt es aufgrund komplementärer Rezeptionskonventionen bzw. der Erwartungshaltungen der

²⁴⁹ Vgl. Ebda. S. 11.

²⁵⁰ Ebda.

²⁵¹ Boldt, Martin, S. 11.

²⁵² Genaue Definition vgl. Boldt, Martin: Entertainment-Hybride, S. 13-14.

Rezipienten, dennoch nicht zu einer kompletten Verschmelzung, sondern nur zu einer Hybridisierung bzw. Synthese von Spiel und Film.²⁵³

Diese Entwicklung zielt ähnlich wie beim Film und Comic auch beim Videospiel auf eine Intensivierung des Erlebnisses für den Rezipienten. Durch die Verwendung von filmischen Darstellungskonventionen wie Kamerafahrten, Schnitt- und Montagetechniken oder die Einbindung von Zwischensequenzen, tendieren Videospiele – wie das filmische Spektakel – zur Inszenierung von Schauwerten und (technischer) Attraktionen, so kann durch geschickte Kombination zusätzlich eine Steigerung des Erlebnisses erzielt werden.²⁵⁴ Neben subtilen Austauschprozessen bestehen auch offensichtlich ökonomische Gründe eines Medientransfers im Bereich der so bezeichneten Lizenzspiele. Diese teilen sich in „(a) parallel erscheinende Merchandising-Adaptionen, b) Tie-ins/Spin-offs [sic!], c) Remakes zu einem späteren Zeitpunkt, d) Pre- und Sequels und e) in Anteile von transmedialen Gesamterzählungen“.²⁵⁵ In Gegensatz zur kommerziell orientierten ersten Kategorie, erzählen *Tie-ins* oder *Spin-offs* nicht nur den Film nach, sie ahmen die Atmosphäre der Vorlage nach, mit meist fließendem Übergang zum *transmedia storytelling*, um den Rezipienten medienübergreifend einen umfassenderen Einblick in die Inszenierung zu bieten. *Prequels* oder *Sequels* und *Remakes* funktionieren vergleichbar wie in der Filmproduktion – verbunden mit einem Medientransfer.²⁵⁶

Boldt beschreibt unterschiedliche Kategorien, die die vielschichtigen Formen der subtileren *retrograden Remediation* aufzeigen und definieren: (1) *Movie to games*: Filmische Adaption eines Videospiele in Form einer der oben beschriebenen Kategorien. (2) *Movies about games*: Filme, die sich teilweise oder komplett mit der kulturellen Wirkung und dem gesellschaftlichen Einfluss von Videospielen beschäftigen. (3) *Movies with videogame devices*: Integration stilistischer Gestaltungsmittel aus

²⁵³ Vgl. Boldt, Martin; S. 14-15. Und Vgl. Schröter, Jens: Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs. In: montage/av. Zugriff am 29.11.2012 unter URL http://www.montage-av.de/pdf/072_1998/07_2_Jens_Schroeter_Intermedialitaet.pdf, S. 129-154, hier S. 130-140. Und vgl. Beil, Benjamin: First Person Perspectives, Point of View und figurenzentrierte Erzählformen in Film und im Computerspiel. Münster 2010, S. 16.

²⁵⁴ Vgl. Ebda. S. 22-23.

²⁵⁵ Ebda. S. 24.

²⁵⁶ Vgl. Ebda. S. 26-31.

Videospielen. (4) *Movies with game logics*: Der strukturelle Aufbau und die Handlungslogik, basieren komplett oder abschnittsweise auf Videospiegellogiken. (5) *Movies through videogames*: Meist nicht kommerziell orientierte *Maschinimas*, die mit Hilfe von Spielgrafiken, Zwischensequenzen und Game-Engines inszeniert werden.²⁵⁷ Es gibt viele Negativbeispiele auf beiden Seiten, denn einfach lassen sich weder Film noch Videospiel in das jeweils andere Medium transferieren. Sofern dies gelingen soll, müssen eigene Vorgehensweisen beachtet werden: Interaktivität und Handlungsfreiheit sollten mit filmischen Gestaltungsmitteln umgesetzt werden, ohne dass der Film aufgrund der sich daraus ergebenden Wiederholungen langweilig wird. Gleichzeitig muss der weitreichende Raum des Videospiels an filmische Darstellungskonventionen angepasst, und in Zuge dessen die einfach typisierten Figuren der Videospielwelten charakterlich weiterentwickelt werden. Auffällig ist, „dass viele Adaptionen der letzten Jahre zunehmend auf Spielen beruhen, die ihrerseits bereits stark durch das Kino beeinflusst worden sind.“²⁵⁸

Kino-Filme beeinflussen also Spiele, die wiederum für Filme adaptiert werden – oder die Darstellungskonventionen anderer Filme beeinflussen. Die betreffenden Videospiele halten sich daher visuell nahe an die Filmvorlage, orientieren sich aber dennoch an den visuellen und strukturellen Darstellungskonventionen von Spielen. Dabei gibt es auch eine Tendenz zur Adaptierung bzw. Implementierung bestimmter Genres und deren Milieus: Stil, Atmosphäre und thematische Bezüge der Vorlage werden dabei transferiert und weiterentwickelt. Diese Genrespiele nähern sich auf diese Weise der Ästhetik und den Darstellungskonventionen von Horror-, Science-Fiction-, Krieg-, Gangster- oder Abenteuerfilmen an und können sich gleichzeitig an deren gesamten „Zeichen und Zitatenschatz“ orientieren. In Filmen hingegen wird durch Nachahmung der so genannten Videospieleästhetik eine möglichst starke perspektivische Annäherung an die virtuelle Kamera des Spiels angestrebt. Typische Einstellungen sind etwa First-Person-Ansichten, rotierende Rundumansichten oder die subjektive Kamera, die vor allem durch Ego-Shooter bekannt wurde und seit dem in vielen Mainstream-

²⁵⁷ Vgl. Ebda. S. 32f.

²⁵⁸ Ebda. S. 37.

Horrorfilmen²⁵⁹, wie beispielsweise *Quarantäne* (2008), *[Rec]* (2007), *Blair Witch Project* (1999), *Cloverfield* (2008), etc. als Stilmittel verwendet wurde.²⁶⁰ Auch kommt es vor, dass typische Videospielemente/Thematiken so stark mit der Gesamtrepräsentation des Films verbunden sind, dass die Thematisierung von Gestaltungskonventionen oder Spiellogiken, gar nicht mehr auffällt.²⁶¹

Stärken des Spiels/Stärken des Films

Die Praxis der Integration markanter Stilmittel differenziert Boldt mit seiner „Das Beste aus beiden Welten“-Formel – einem von ihm so bezeichneten „entscheidenden Schlüssel“ zur Teilhybridisierung des Films und zur vollständigen Hybridisierung des Videospieles, anhand der Kombination bzw. dem Einsatz der Variablen Stärken des Spiels (Grafik und interaktives Gameplay) und Stärken des Films (Inszenierung und Narration), in teilweise Hybridisierung, gescheiterte Hybridisierung und Entertainment-Hybrid.²⁶² Die letzte Kategorie integriert sämtliche aufgeführten Parameter im Medium. Eine vollständige Hybridisierung ist (momentan) folglich, aufgrund der fehlenden Interaktivität des Films, nur im Videospiel machbar.²⁶³ Dabei konstatiert Boldt jedoch „keine tatsächliche Verschmelzung von Film und Videospiel, sondern lediglich eine hybride Aufladung der beiden Medien“²⁶⁴, einer Tendenz zur „Verschiebung hin zum Videospiel“ und zum von ihm so bezeichneten Entertainment-Hybriden.²⁶⁵

Im Gegensatz zu den medienspezifischen Einschränkungen des Films können theoretisch sämtliche visuellen und dramaturgischen Gestaltungsmitteln des Films in Videospiele übertragen werden. Die filmische Inszenierung in Videospielen basiert jedoch nicht nur auf Formentransfers, sondern ebenfalls auf dem Einsatz audio-visueller Zwischensequenzen zur atmosphärischen Stilisierung, dem Aufbau von Erwartungen, Hintergrundgeschichten, Markierung von Schlüsselstellen oder zeigen dem Betrachter

²⁵⁹ Vgl. Ebda. S. 32-46.

²⁶⁰ Filmdaten übernommen von IMBd.com, zugriff am 03.12.2012 unter URL <http://www.imdb.com>

²⁶¹ Vgl. Boldt, Martin, S. 46f.

²⁶² Vgl. Ebda. S. 123.

²⁶³ Vgl. Ebda. S. 41.

²⁶⁴ Ebda. S. 93.

²⁶⁵ Vgl. Ebda. S. 94.

die diegetischen Welt. Besonders deutlich zeigt sich diese Praktik anhand der vielfach verwendeten Intro-Sequenzen der Spiele, in denen die Konventionen „echter“ Filme fast eins zu eins nachempfunden werden. Derzeit lassen sich Zwischensequenzen in vier Gruppen aufteilen²⁶⁶: „(1) Fulls-Motion-Videos (FMV), (2) Cut-Scenes in vorgerenderter Computergrafik (CG-Animation), (3) Zwischensequenzen in Spielgrafik (In-Game Cut-Scenes) sowie (4) geskriptete Ereignisse.“²⁶⁷ *In-Game Cut-Scenes* waren die erste Alternative zu vorgefilmten und vorgerenderten Zwischensequenzen. Im Gegensatz zu FMV und CG-Animationen werden sie mit den gleichen „Grafik- und Physikmodellen erzeugt, die auch zur Darstellung des Spielgeschehens verwendet werden.“²⁶⁸ Mittels der Neuerung der In-Game Cut-Scenes konnte der Wechsel von Zwischensequenz und Gameplay nun (visuell) konsistent gehalten werden. Die Interaktion unterbricht fließend und ist daher kaum noch wahrnehmbar.²⁶⁹ Durch die starke Annäherung an filmische Inszenierungsstrategien erfolgte ein wichtiger Schritt zu dem von Martin Boldt beschriebenen Ideal des Spiel-Film-Hybriden, aber dennoch muss auch hier der Spieler das Spiel unterbrechen und ist meist zur Passivität gezwungen.²⁷⁰ Am Beispiel von *Opening-Cut-Scenes* zeigen sich etwa die gleichen Stilisierungen wie im Mainstream-Kino mit der Kombination aller Einstellungsgrößen um dem Betrachter einen räumlichen Überblick zu verschaffen. Zwischensequenzen im Spiel dienen hingegen meist der Dynamisierung und zum Spannungsaufbau der Handlung: Schnelle Schnitte und Kamerabewegungen, häufiger Wechsel der Einstellungsgröße und Inszenierung von Spezialeffekten.²⁷¹

Comic-hafte Zwischensequenzen wurden beispielsweise in *Max Payne 2*²⁷² oder dem Shooter *Hard Reset*²⁷³ – der weiters ästhetisch und architektonisch nach den

²⁶⁶ Vgl. Ebda. S. 57-58.

²⁶⁷ Ebda. S. 58.

²⁶⁸ Ebda. S. 61.

²⁶⁹ Vgl. Ebda. S. 56-65.

²⁷⁰ Vgl. Ebda. S. 56ff..

²⁷¹ Vgl. Ebda. S. 59-63.

²⁷² Vgl. Kringiel, Danny: Computerspielanalyse konkret: Methoden und Instrumente - erprobt an Max Payne 2, München: Kopead, 2009.

²⁷³ Vgl. Bandah, Sam: Hard Reset Review. Flying Wild Hog's surprises us with its first digital FPS. In: Nowgamer.com. Zugriff am 17.12.2012 unter http://www.nowgamer.com/pc/pc-reviews/1073150/hard_reset_review.html

düsteren Bilderwelt von *Blade Runner* (1982)²⁷⁴ modelliert wurde – verwendet um dem Spieler einen Überblick über die Handlung bzw. Vorgeschichte zu geben oder dieses voranzutreiben. Die Andersartigkeit dieser Comicsequenzen erzeugen zwar ebenfalls einen visuellen Bruch im Gameplay, fügen sich aber dennoch ästhetisch in das Bildkonzept des Spiels ein. *Skripte* sind weiters eine neue Art der filmischen Zwischensequenzen und ermöglichen neben ebenfalls interaktiven *Quicktime-Events* eine fließende Kombination von Spiel und Film. Die Zwischensequenzen werden direkt in der Spiel-Engine während des Gameplays erzeugt. Sie imitieren die Kamera und filmische Inszenierungstaktiken, kontextualisieren die Handlungen des Avatars, verweisen auf Gefahren und Fehler, oder erzählen Geschichten innerhalb der diegetischen Welt. Skripte trugen massgeblich zur filmischen Inszenierung in Videospielen bei „Aufrechterhaltung der Interaktivität“ und dem Entstehung der damit verbunden Begriffe „interaktiver Film“ und „cinematic Gaming“ bei.²⁷⁵

Grafik und Realismus

Die meisten Spiele streben mehr oder weniger stark nach einem gewissen Fotorealismus, wodurch eine audiovisuelle Unmittelbarkeit zwischen Medium und dem Rezipienten evoziert wird. Der Übergang der digitalen Bilder vom zweidimensionalen zum dreidimensionalen Bildraum war mitverantwortlich für den zunehmenden Fotorealismus im Spiel. Die meisten beliebten Spiele werden heutzutage in dreidimensionaler Grafik berechnet, denn im Gegensatz zu 2D-Grafiken kann hier die virtuelle Kamera beliebig positioniert werden, bzw. kann – gleichfalls wie im virtuellen Film – potenzielle jede Position im dargestellten Raum einnehmen. Die Visualisierung des Raums mit künstlichen Landschaften und Architekturen aus Gegenwart oder Zukunft können bereits heute realistisch – auch durch die Verwendung von Fotografien für Hintergründe, Texturen oder Objektoberflächen – inszeniert werden. Formen und Farben des digitalen Raums wurden immer perfekter, ebenso die Vegetation und die atmosphärische Perspektive oder Effekten wie Regen, Wolken, Tag und Nacht, etc.²⁷⁶

²⁷⁴ Daten übernommen von IMBd.com, Zugriff am 03.12.2012 unter URL <http://www.imdb.com>

²⁷⁵ Vgl. Boldt, Martin., S. 62ff.

²⁷⁶ Vgl. Korn, Andreas, S. 27-29.

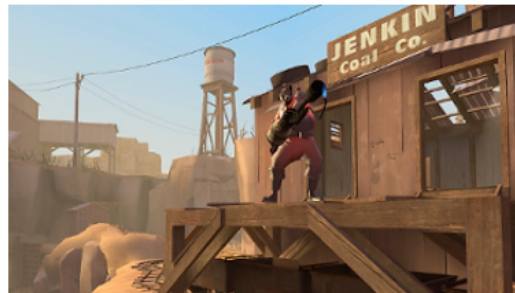
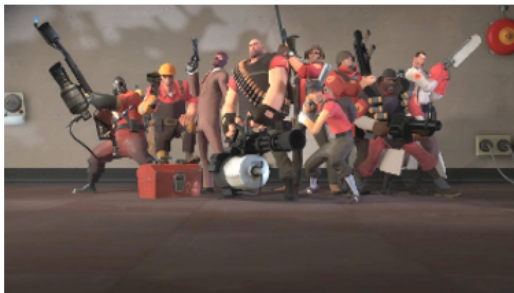


Abbildung 7–8: Borderlands (2010). Wurde mit der Unreal Engine 3 und dem Einsatz von „Cel Shading“ – einer Technik die auch in zahlreichen Animationsfilmen verwendet wird – umgesetzt, was dem Spiel ein comic-artiges Aussehen verleiht.²⁷⁷

Abbildung 9–10: The Darkness II (2012). Die düstere Noire-Grafik des Spiels wurde mittels handgezeichneter Texturen – nicht anhand einer fotografischen Vorlage –, umgesetzt.²⁷⁸

Abbildung 11–12: Team Fortress 2 (2007). Das Spiel wurde ebenfalls bewusst nicht fotorealistisch sondern comichaft durch Phong Shading und Comic-Design, umgesetzt.²⁷⁹ Screenshots by Steam²⁸⁰

Auf der einen Seite der Trend zum Fotorealismus, und auf der anderen Seite existiert gleichzeitig eine deutliche Affinität zu Comicgrafik/Comicästhetik in Videospielen –

²⁷⁷ Nico, Gutmann: Grafik und Tuning-Tipps. Technik-Check: Borderlands. In: Gamestar.de, Zugriff am 29.11.2012 unter URL http://www.gamestar.de/spiele/borderlands/artikel/technik_check_borderlands_43603_1959668.html

²⁷⁸ Sauter, Marc: The Darkness 2: Demo-Version im Hands-on-Test - Ungewöhnliche Grafik, ungewöhnliche Gewalt. In: PC-Games Hardware. Zugriff am 03.12.2012 unter URL <http://www.pcgameshardware.de/The-Darkness-2-PC-236559/Tests/The-Darkness-2-Demo-Version-im-Hands-on-Test-Ungewoehnliche-Grafik-ungewoehnliche-Gewalt-jetzt-mit-Video-865322/>

²⁷⁹ Valvesoftware: Illustrative Rendering in Team Fortress 2. In: Valvesoftware.com, zugriff am 03.12.2012 unter URL http://www.valvesoftware.com/publications/2007/NPAR07_IllustrativeRenderingInTeamFortress2.pdf

²⁸⁰ Steam Spielplattform, zugriff unter Account „blackfriday13th“ unter URL <http://cdn.steampowered.com>

was ebenfalls teilweise kritisiert wird. Jedoch lässt sich seit „den Anfängen [...] die Grafik auf Grund der reduzierten Farbpalette und der stilisierten flächigen Grafik mit der Bildästhetik des Comics vergleichen.“²⁸¹ Zahlreiche Videospiele rekurren auch heute, trotz besserer technischer Möglichkeiten, auf den einfacheren visuellen Darstellungsstil eines Comics. Unabhängig von den Unterschieden des technischen Herstellungsprozesses, wie beispielsweise die Technik des – sowohl in Animationsfilmen als auch Videospiele verwendeten – Cell Shading (also der Einsatz handgezeichneter und anschließend digitalisierter Texturen) oder anderer Shading-Prozesse, wie sie Barbara Flückiger detailliert beschreibt²⁸², liegt ein Fokus in der vorliegenden Arbeit auf der visuellen Wirkung der Spiele.

²⁸¹ Ebda. S. 208.

²⁸² Vgl. Flückiger, Barbara: S. 78-85.

5. Referenzbeispiele und Analyse

5.1. The Walking Dead TV-Serie (2011-2012)

Die Suche nach geeigneten Beispielen gestaltete sich zunächst mühsam, da zwar nach wie vor laufend auf Comicvorlagen basierende Filmproduktionen umgesetzt werden – der Trend zu Comicverfilmungen hält scheinbar an – es jedoch schwierig ist, qualitativ hochwertige Pendants in Videospielen zu finden.

Comics und Comicverfilmungen sind also in sehr vielfältige Kategorien aufzuteilen, die Unterschiedlich auf die Vorlage verweisen, wie es schon Hans-Edwin Friedrich beschreibt.²⁸³ Daher war die Auswahl schwer. Abgesehen von ähnlichen Bildmotiven sollten jedoch auch Raumtypen und Raumlogiken der gezeigten Bilder analysiert werden. Zudem sollte keine zwanghaftes Vergleichen bzw. Suchen nach Korrelationen – wie ebenfalls Benjamin Beil in seiner Arbeit über First Person-Perspektive und figurenzentrierte Erzählungen des Films beschreibt – zwischen verschiedenen Medien realisiert werden.²⁸⁴ Dabei ist ein direkter Vergleich hinsichtlich intermedialer Übersetzungskonzepte dennoch unumgänglich, da daraus zu bestimmen ist, mit welchen transkodierten Formen die gegenwärtigen (populärkulturellen) Medien operieren. Ferner soll nach und nach eine Kategorisierung/Auflistung der vielfältigen Formen und ihrer unterschiedlichen Ausprägungen erarbeitet werden – so wie ebenfalls von Rainer Leschke und Jochen Venus beschrieben.²⁸⁵ Die Idee war, verschiedene Elemente, die sowohl in Comics und Filmen, als auch in Videospielen zur ästhetischen Inszenierung von Räumen sowie von Figuren und der Geschichte zur Anwendung kommen, herauszuarbeiten und zu betrachten, wie die „Anderen“ damit operieren. Wie werden diese Formen medial transkodiert? Inwiefern wurden sie dem Zielmedium angepasst? Was wird als ähnlich wahrgenommen?

Andere mögliche Beispiele, die in Betracht gezogen wurden, waren Nolans‘ *Batman-Trilogie* und die betreffenden aktuellen Videospiele. Diese sind ebenfalls kein

²⁸³ Vgl. Friedrich, Hans-Edwin: Frank Miller’s Sin City, S. 89-107.

²⁸⁴ Vgl. Beil, Benjamin: First Person Perspectives. Point of View und Figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Videospiele. Münster: Lit, 2010.

²⁸⁵ Vgl. Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Bielefeld: transcript, 2007.

Spiele zum Film, sondern wurden „inspiriert“ durch den neuen, alten Hype um die bekannte Comicfigur. Die Filmadaption ist wiederum ein Beispiel für eine ausdrücklich realistische – in diesem Fall naturalistische – Umsetzung. Die virtuelle Kamera/Effekte werden sehr dezent, im „verborgenen“ und nur hinsichtlich einer naturalistischen, nicht karikierenden Umsetzung eingesetzt. Nolan wollte laut einem Interview keinen Queer anmutenden, knall bunten Film drehen.²⁸⁶ Ein weiteres Beispiel fand sich im Film *Road to Perdition* und den Spielen *LA Noir* oder auch *Mafia*. *Sin City* und *The Saboteur* – welche kurz im vorangegangenen Kapitel behandelt wurden –, und als letzte Möglichkeit den Film *Immortal* (2004) und das Spiel *Nikopol* (2008), basierend auf dem Comic *Alexander Nikopol* – ein Beispiel für *Transmedia Storytelling* (*Nikopol* erzählt die Vorgeschichte des Films) – wurden ebenfalls in Betracht gezogen. Warum also *The Walking Dead*? Das Subgenre Zombiefilme/Zombiepandemien blickt mittlerweile auf eine sehr lange – sich stetig verändernde – Rezeption in verschiedenen Medien, sowohl Film, Comic als auch Spiel – passend in die Kategorie der beliebten Genrespiele –, zurück und eine Analyse würde/wird daher ausreichend viel Material ergeben – Und auch eine gewissen Affinität der Autorin zu diesem Genre soll hier nicht verneint werden.

Einige der bereits beschriebenen Analysemodelle sind zwar gute Ansätze zur Beschreibung hybrider Phänomene, werfen aber dennoch gleichzeitig neue Fragen auf, die den Rahmen der vorliegenden Arbeit übersteigen würden. Nun, warum liegt der (eingegrenzte) Fokus auf der räumlichen Ästhetik von Comicverfilmungen und Videospielen? Viel des bisher Gesagten trifft, vereinfacht ausgedrückt, generell auf viele Phänomene digitaler/hybrider Filme zu. Dennoch besitzen viele Comicverfilmungen ihre eigene ganz spezifische Ästhetik – die nicht zwangsläufig sämtliche intensivierenden Codes von Comics ins Zielmedium transkodiert. Trotzdem wird zumindest teilweise der Stil der Vorlage – implizit oder explizit – transkodiert und

²⁸⁶ Vgl. Hero Complex: Dark Knight Rises: Christopher Nolan opens about Bane Choice. In: Hero Complex. Zugriff am 12.12.2012 unter <http://herocomplex.latimes.com/2011/12/12/dark-knight-rises-christopher-nolan-opens-up-about-bane-choice/>

ebenso sind für den Rezipienten, oftmals sehr diffus, wie Jochen Venus es ausdrückte, mediale Einflüsse und Fremdformen aus anderen Medien erkennbar.²⁸⁷

Das Problem ist, einerseits: „Wie lassen sich Bildliche, ästhetische Formen adäquat mit Worten beschreiben?“ In Bildern schwingt – vergleichbar mit der Musik – so viel Unbewusstes mit, dass es nahezu unmöglich scheint, diese versteckten Informationen zu verschriftlichen. Insofern hat Peter Greenaway mit seiner These, laut der moderne Menschen visuelle Analphabeten sind, eine Informationsvergabe auf bildlichem Weg voller Hürden steckt und wieder von Grund auf neu erlernt werden muss, recht. Trotzdem schien dies – auch wenn es etwas weit ausgeholt anmutet – zumindest schon in Steinzeit und Antike, in Form von Wandmalereien, zu funktionieren.²⁸⁸ Andererseits scheint der Formentransfer zwischen den populärkulturellen Medien der Gegenwart, nahezu unzertrennlich ineinander verzahnt zu sein bzw. hat sich dieser in den letzten Jahren so stark ausdifferenziert, dass der Versuch einer konkreten Beschreibung der Herkunft der jeweiligen Phänomene überwältigend erscheint. Natürlich zeigt sich auch hier, dass neue Medien alte – wie auch immer geartete – Formen nicht verdrängen, sondern modernisieren und langsam verändern.

Comics und Videospiele sind Innovationsträger hinsichtlich experimenteller Sehgewohnheiten, der Raumkonstruktion und der visuellen Inszenierung. Dabei zeigt sich an einem aktuellen Beispiel, dass selbst die „traditionellen“ Instrumente Schnitt und Montage hinsichtlich ihrer Möglichkeiten oftmals nicht ausgereizt werden. Die Verfilmung einer als unverfilmbar geltenden Literaturvorlage – *Cloud Atlas* (2012)²⁸⁹ – realisiert durch geschickte Montage eine fiktive Welt, deren Narration sich auf multiplen Ebenen und über mehrere Jahrhunderte erstreckt. Zweifellos wird hier eine gewaltige kognitive Arbeit und viel Vorstellungsvermögen der Rezipienten vorausgesetzt, doch die raum-zeitlichen Verknüpfungen funktionierten selbst hier.

²⁸⁷ Vgl. Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.): Spielformen im Spielfilm. Und vgl. Jochen, Venus: Zwischen spielendem Interpretieren und interpretierendem Spiel: Im DFG-Forschungskolleg „Medienumbrüche“ werden die Spiel- und Erzählformen des Computerspiels analysiert. In: Game Face, 19, 2006, keine Seitennummerierung.

²⁸⁸ Vgl. Greenaway, Peter: Das Kino neu erfinden. In: Zukunft Kino: the end of the reel world. Kloock, Daniela (Hg.), Marburg: Schüren, 2008, S. 274-290.

²⁸⁹ *Cloud Atlas*, Tom Tykwer, Andrew Wachowski, Lana Wachowski, 2012.

Daher ist das Ziel einerseits die Herausarbeitung der Comicformen/Comicästhetik im Medium Videospiele bzw. wie diese im medienspezifischen Erscheinungsbild umgesetzt werden. Und andererseits: Wie haben sie sich verändert und werden dennoch – wie Stefan Meier beschreibt – als ähnlich erkannt?²⁹⁰

Die schwierige Auswahl eines geeigneten Beispiels fiel letztendlich auf die Serie *The Walking Dead*, obgleich sich diese Wahl als heikel erweist. Wie schon Martin Boldt bemerkt hat, orientieren sich populäre Videospiele vermehrt an Formvorlagen, die zuvor bereits im Film existiert haben und umgekehrt. Außerdem kommt hinzu, dass das Horrorgenre – wie schon erwähnt – seit langem im Bereich der Ego-Shooter beliebt ist und einer gewissen Darstellungstradition folgt.²⁹¹ Sowohl die Comicvorlage, als auch die beiden Adaptionen in Film und Videospiele, halten sich jedoch nicht durchwegs an Genrekonventionen. Sie orientieren sich – zumindest teilweise – an prominenten Genrevorbildern, spielen aber gleichzeitig geschickt mit dem Überraschungsmoment und der Erwartungshaltung der Rezipienten. Eine Besonderheit und Parallele von Comic, TV-Serie und Videospiele ist, dass der Betrachter meist nicht weiß wer als nächstes stirbt oder was als nächstes passiert. Diese Erwartungshaltung wird ebenfalls durch die Darstellung bestimmter, bekannter Raummotive und Raumtypen induziert. Dieses Subgenre baut auf einer langen Tradition auf, und so findet man bereits in der Comicvorlage Spuren der Übernahme bestimmter narrativer Ideen und räumlicher Motive aus anderen Werken, wie eben Romeros Zombiefilmen (1968-2009).²⁹²

Die Serie *The Walking Dead* ist ein typisches Beispiel einer Live-Aktion-Verfilmung, die sehr darauf bedacht ist, digitale Filmtricks zu verbergen und relativ dezent einzusetzen: Nur in Szenen, in denen die Wirkung der Filmbilder vom Einsatz der Effekte profitiert oder die ohne sie unrealistisch und schwieriger inszenierbar sind, werden sie auch eingesetzt. Das gelingt dem Filmteam der Serie so nahtlos, dass die betreffenden Szenen – einmal abgesehen von Kampfszenen der Protagonisten – oft schwer auszumachen sind. Mittels der digitalen Postproduktion wird nicht nur das realistische Aussehen der Untoten nachbearbeitet, sondern es werden „heimlich“ ganze

²⁹⁰ Vgl. Meier, Stefan: ‚Wie die Helden laufen lernen‘, S. 189-208

²⁹¹ Vgl. Boldt, Martin: Entertainment-Hybride. München: AVM, 2011, S. 37.

²⁹² Daten übernommen von IMBd.com, Zugriff am 03.12.2012 unter URL <http://www.imdb.com>

Städte und Gebäude digital erschaffen bzw. unterschiedliche Bildelemente zusammengefügt und anschließend ästhetisch mittels Colour-Grading etc. untermalt – selbst die Fliegen auf den Körpern der Toten entspringen Computerprogrammen.²⁹³

Transkodierte Comiccodes

Wie auch Peter Scheinpflug in seiner kurzen Analyse zu den medienspezifischen Schockeffekten der Comicserie *The Walking Dead* beschreibt, sind Horroreffekte/Schockmomente – als primäres mediales Kriterium – schwierig in andere Medien zu transferieren und verlieren „[...] in intermedialen Adaptionprozessen besonders leicht ihre Wirkung.“²⁹⁴ Die Eigenheiten des Comics zur Lenkung des Lesefflusses reichen oft nicht aus, um die spezielle Fokalisierung und Raumkonstruktion – der filmische Off-Raum spielt in dem Falle eine zentrale Rolle – des Horrorfilmgenres überzeugend umzusetzen. Doch die Comicserie spielt selbst hier mit den medialen Konventionen und den Gewohnheiten des realen Betrachters. Dieser erspürt durch das Abtasten des gesamten Tableaus oft verfrüht Schockelemente, die in weiterer Folge ihre Wirkung verfehlen. In diesem Fall werden starke Schockeffekte möglichst „versteckt“, oder zumindest nicht auf der selben Doppelseite gezeigt. Somit wird „[...] durch den Seitenumbruch die Notwendigkeit des Umblätterns der Seite erweitert und dadurch ein medialspezifisches Off konstruiert.“²⁹⁵ Die erwähnten Schockelemente werden meist mittels größerer bis ganzseitiger Illustrationen visuell inszeniert. Dies geschieht mit teils starken Kontrasten zwischen Vorder-, Mittel- und Hintergrund, durch den gezielten Einsatz von tiefen Räumen – verglichen mit anderen Panels. Auch durchbrechen die großformatigen Panels den Lesefluss der Betrachter und intensivieren dadurch zusätzlich den implizierten Schockmoment. Die Serie spielt „mit den medienspezifischen Gestaltungsmöglichkeiten des Comics“ ohne dabei „die medienspezifischen Inszenierungsstrategien des Films zu imitieren.“²⁹⁶

²⁹³ Failes, Ian: *The Walking Dead: Season 2 - walk harder*. In: *fx Guide*. Zugriff am 13.12.2012 unter URL <http://www.fxguide.com/featured/the-walking-dead-season-2-walk-harder/>, 2012

²⁹⁴ Scheinpflug, Peter: *Ästhetik und Blicklenkung im Comic I. Medienspezifische Schock-Effekte im Comic THE WALKING DEAD*. Zugriff am 5.12.2012 unter URL <http://www.peterscheinpflug.de/Comicschock.pdf>, S. 1-4.

²⁹⁵ Ebda. S. 1-4.

²⁹⁶ Ebda.

In der Live-Aktion-Verfilmung wurden hauptsächlich die stofflichen und formalen Aspekte der Comicvorlage übernommen, dennoch ist in der Adaption die Ästhetik der Bildperspektive und die Rythmizität der Panels erkennbar. Diese sind durchwegs sehr symmetrisch – die Rahmung der einzelnen Bilder ist klar erkennbar – angeordnet, was trotz des Themas der Serie mit teilweise heftigen Schockmomenten zumindest eine zwischenzeitlich langsam voranschreitende Handlung mit schrittweise ausbreitenden Raum evoziert. Im Gegensatz dazu sind populäre aktionorientierte Comicserien wie beispielsweise von Marvel oder DC sehr dynamisch mit vielen Überlappungen der Panels, häufig variierenden Panelgrößen, teilweise mit ineinander fließenden Bildcollagen oder der Eliminierung der Panelrahmen gestaltet.²⁹⁷ *The Walking Dead* pflegt im Gegensatz dazu eine eher langsamen Narration. Im Vordergrund steht einerseits die zentralperspektivische Frontalperspektive, an der sämtliche Bildelemente ausgerichtet sind, und andererseits eine figurenzentrierte Perspektive, um die Emotionen der Figuren zu intensivieren (Nah- oder Detailaufnahmen). Extreme Perspektiven, die in vielen Comics relativ häufig verwendet werden, finden sich seltener und eher zur gezielten Unterstützung der räumlichen Inszenierung. Als Beispiel sei hier eine Szene angeführt, in der die Hauptfigur Rick angeschossen wird und daraufhin für unbestimmte Zeit ins Koma fällt, dargestellt in einer Perceptual POV-Einstellung, die den Raum um ihn herum verschwimmen lässt und schlussendlich – bevor er das Bewusstsein verliert – ausblendet. In Gegensatz dazu wird im Comic lediglich ein harter Schnitt durch Zeit und Raum durchgeführt, und der reale Betrachter beobachtet Rick aus der Vogelperspektive wie dieser in einem Krankenhausbett erwacht.²⁹⁸

Der grafische Stil der Comicvorlage ist monochrom, aber dennoch detailreich naturalistisch, mit klaren Abgrenzungen zwischen den Körpern und den umgebenden Flächen des Raums (geometrisches Bildfeld) gehalten.²⁹⁹ Ähnlich wie in der Filmadaption werden im Comic Innen- und Außenräume sehr unterschiedlich inszeniert. Dieser Unterschied ergibt sich natürlich zwangsläufig, denn große Einstellungsgrößen sind in beengten Innenräumen oft nicht umsetzbar. Dennoch lässt sich erkennen, dass in

²⁹⁷ Vgl. Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen.

²⁹⁸ *The Walking Dead*, Frank Darabont, Staffel 1 und 2, 2010-lfd.

²⁹⁹ Vgl. Ebda.

Szenen oder einzelnen Einstellungen, die Außenräume zeigen, darauf geachtet wurde, große Einstellungen (Halbtotale, Totale oder Panorama) mit entsprechendem Weitwinkelobjektiv umzusetzen. Einerseits um dem Rezipienten einen Überblick über die fiktive Narration zu verschaffen, und andererseits um weite, tiefe oder manchmal zumindest ansatzweise versucht agarophobische Räume zu suggerieren.³⁰⁰

Räumliche Tiefe wird hauptsächlich durch die zentralperspektivische Konstruktion (Systemraum), vermischt mit Sequenzen von figuren- und körperorientierten Panels (Aggregatraum) abgebildet, weniger – aufgrund der fehlenden Farbigkeit – durch atmosphärische Perspektivierung und nur teilweise mittels einfacher Texturen und der Veränderung von Größenverhältnissen im Raum. Meist herrscht der geometrische Systemraum mit relativ hoher Tiefenschärfe vor: Es gibt keine starken Schärfe-Unschärfe-Veränderungen, Vorder- und Mittelgrund der Bilder sind meist gleichwertig dargestellt.³⁰¹ Weiterhin ist die grafische Gestaltung des Panelrahmens auffällig, denn dieser ist keine – wie sonst üblich – geometrisch gerade Linie, sondern ist ungerade (wie handgezeichnet), was dem Gezeigten eine eigene Ästhetik verleiht – ähnlich den Bildern, die mittels (scheinbar) unbeholfener Bewegungen der Filmkamera, dem so bezeichneten Element der Wackelkamera (*Cloverfield & Co.*, in Anspielung auf die interaktive Kamera aus Videospielen), entstehen und authentischer erscheinen, da der Rahmen somit keine klare Abgrenzung des Bildraumes darstellt und so das Gezeigte näher an die Betrachter heranholt.³⁰²

Sowohl Comic, Serie als auch Videospiel sind im selben Universum angesiedelt, was schon fast einen Übergang zum *transmedia storytelling*, darstellt.³⁰³ Wenngleich die Geschichte und die darin vorkommenden Figuren nicht vollkommen deckungsgleich sind, bildet der fiktive Bildraum aller drei Medien einige sich überschneidende Raum motive ab.

³⁰⁰ Khouloki, Rayd: Der filmische Raum.

³⁰¹ Vgl. Schüwer, Martin.

³⁰² Vgl. Comic Viewer: FULL Free Issue: The Walking Dead #1[Mature]. In: Newsarama.com. Zugriff am 11.12.2012 unter URL http://www.newsarama.com/php/multimedia/album_view.php?gid=1358&page=24. Und vgl. The Walking Dead, Robert Kirkman, 2003-lfd.

³⁰³ Vgl. Boldt, Martin: Entertainment-Hybride.

Die einzelnen Beispielanalysen beziehen sich auf die hauptsächlich erste und zweite Folge bzw. die erste Staffel der TV-Serie *The Walking Dead* und versuchen einen Vergleich zwischen der visuellen Oberfläche von Serie, Spiel und Comic. Der TV-Serie ist eine durchgehend hohe Tiefenschärfe des Gezeigten zu eigen, was daher sehr stark der natürlichen menschlichen Wahrnehmung entspricht. Dies ähnelt, in Kombination mit den langen Einstellungen, häufigen Kamerafahrten und offensichtlichen Nachjustierungen (inklusive Zooms), der Handkamera-Optik einiger Filme (*Cloverfield*, *Blair Witch Project u.a.*), die dieses durch Ego Shooter bekannt gewordene Stilmittel entlehnt haben.³⁰⁴ Jedoch sollte noch erwähnt werden, dass sich die nachfolgend beschriebenen spezifischen Darstellungskonventionen im Verlauf der Serie ändern bzw. „normalisieren“ und allmählich wieder älteren/traditionelleren filmischen Stilen entsprechen: Kameraführung wird ruhiger, kürzere Kamerafahrten, höhere Schnittfrequenz, etc.³⁰⁵

Form-Vergleich/Raumdarstellung/Darstellungskonventionen

Die Bildkomposition der TV-Serie ist – ähnlich der Comic-Vorlage – dominierend frontalperspektivisch angelegt, um den Blick auf das aktuell Wichtigste zu lenken. Insbesondere die Pilotfolge ist durch ständiges, wechselweises Durcharbeiten bzw. Durchqueren von Innen- und Außenräumen gekennzeichnet, vergleichbar mit den Wegen und Pfaden in Videospiele. In dieser Folge der TV-Serie reitet die Hauptfigur Rick nach seinem Erwachen im Krankenhaus (*Filmminute 57:50–58:17*) durch die Stadt, wobei die Kamera ihm in einem Abstand in der Rückansicht folgt (vergleichbar mit Third-Person-Ansicht in Videospiele) und ihn dabei meistens im Zentrum des Bildes (Point-of-Action) behält, wie einige Nachfolgend angeführte Screenshots der Serie zeigen (Abbildung 13–20).

³⁰⁴ Vgl. *The Walking Dead*, Frank Darabont, Staffel 1 und 2, 2010-lfd.

³⁰⁵ Vgl. Ebda.

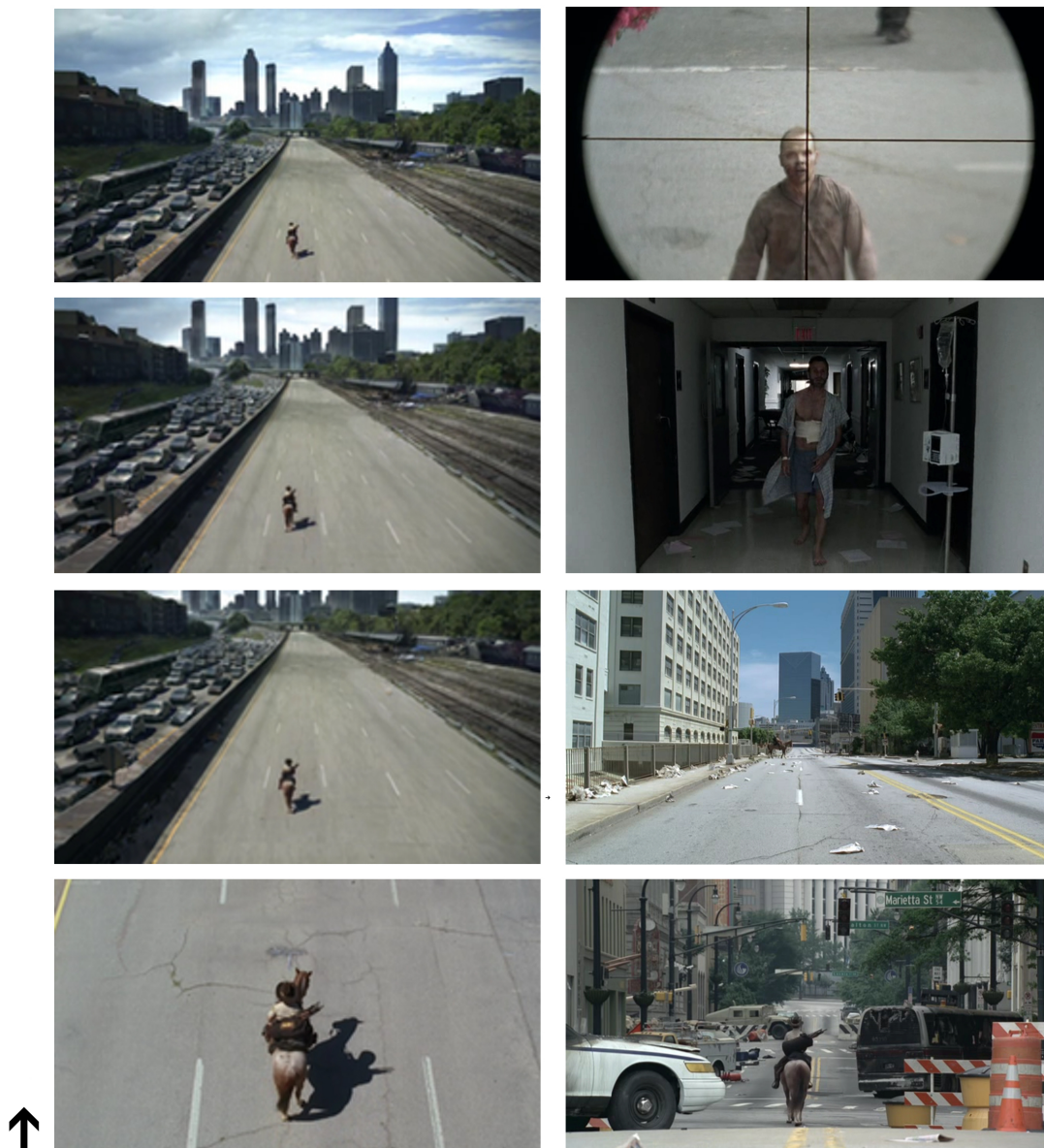


Abbildung 13-20: Pilotfolge (Screenshot, Eigendarstellung)³⁰⁶

Point-of-View-Einstellungen werden in Gefahrensituation ebenfalls zur Fokalisierung verwendet, beispielsweise in der Szene, in der die Hauptfigur unter einem Panzer gefangen liegt und die Zombies von allen Seiten auf ihn/die Kamera zu robben (First-Person-Perspektive). Durch diese räumliche Enge, konstruiert durch die Körper der Zombies, in Kombination mit der POV-Perspektive, wird gleichzeitig ein klaustrophobischer Raum erschaffen, oder es werden einzelne Szenen zur Emotionalisierung und Steigerung der Immersion aus der Blickrichtung der Figuren

³⁰⁶ Vgl. Ebda.

gezeigt. Diese Einstellungsart ist auch einer der visuellen Unterschiede zum Comic, da dieses solche Einstellungen kaum gebraucht.³⁰⁷ Im Comic wird durch die Darstellung der implizierte Betrachterblick manchmal erhöht in leichter High-Angle-Perspektive gezeigt, allerdings findet sich eine extreme Draufsicht/Vogelperspektive nur selten. Am Ende der Pilotfolge wurde außerdem eine interessante Einstellung inszeniert, eine langsame (virtuelle) Kamerafahrt aus der Vogelperspektive von unten nach oben – über die Dächer der Stadt – mit einer langsam rotierenden Ansicht um die eigene Achse (*Filmminute 1:05:45–1:06:25*). Vergleichbare Einstellung finden sich – wie bereits erwähnt – auch in anderen populären Filmen welchen die Ästhetik von Videospielen nutzen (Abbildung 21–26).³⁰⁸



*Abbildung 21-26: SchlußEinstellung der Pilotfolge (Screenshot, Eigendarstellung)*³⁰⁹

³⁰⁷ Vgl. Ebda.

³⁰⁸ Vgl. Ebda.

³⁰⁹ Vgl. Ebda.

Ein weiteres Beispiel finde sich in der in der Anfangseinstellung der darauf folgenden Episode: Eine von der Vogelperspektive in eine Halbsubjektive übergehende Ansicht (*Episode 2, Filmminute 0:32–0:57*) verfolgt aus der Rückansicht eine Figur und begleitet sie durch den Raum, der dadurch wiederum langsam von der Kamera abgetastet wird und der Rezipient einen Überblick über diesen erhält. POV-Perspektiven oder längere subjektive Kamerafahrten sind zwar eine genrespezifische Eigenheit des Horrorfilms und werden daher häufig – zumindest in einzelnen Szenen – eingesetzt, jedoch simulieren diese meist den Blick eines unsichtbaren Verfolgers/einer Figur der Diegese. In diesem Fall gehört die Kamera nicht zu einer einzelnen ausgewählten Figur – mit Ausnahmefällen – sondern fungiert in der Serie als implizierter Betrachter, der den Aufmerksamkeitsfokus des realen Betrachters lenkt und sich dabei des von Videospielen geprägten Stilmittels – wie bereits erläutert – der wackeligen/folgenden Kamera annähert. Ähnliche Einstellungen treten in der Serie häufiger auf und gehen nach einer kurzen Einstellung von der (Ver)Folgeperspektive oftmals in eine figurenzentrierte Nahaufnahme über (Abbildung 27–35).³¹⁰



*Abbildung 27-35: Episode 2. Kamera folgt über das Camp (Screenshot, Eigendarstellung)*³¹¹

³¹⁰ Vgl. Ebda.

³¹¹ Vgl. Ebda.

Weiters werden diese Ansichten des Öfteren verwendet, um eine Szene einzuleiten bzw. wird in umgekehrter Reihenfolge gezeigt, um das Ende einer Szene oder ganzen Folge anzudeuten – wie schon beim letztgenannten Beispiel erwähnt. Dieses Stilmittel wird hingegen im Comic nicht benutzt, seine Verwendung in der TV-Serie wirkt allerdings dennoch comichaft (also einem intensivierenden Comic-Code folgend), da extreme Perspektiven benutzt werden, um das Geschehen effektvoller zu visualisieren. Hier kann man zur objektiven Perspektive wiederum eine Parallele zu einigen Videospielen ziehen, da man in die räumliche Darstellung hinein- bzw. aus ihnen heraus zoomen kann, um entweder einen Überblick über die Gesamtheit aller Vorgänge umzusetzen oder einzelne herauszuheben.³¹²

Obwohl dies zwar nicht unbedingt zur Raumdarstellung passt, soll es trotzdem erwähnt werden: Beispielsweise wirken Blutspritzer in der Fernsehserie sehr flächig bzw. wie „gemalt“ in Gegensatz zu Horrorfilmen wie etwa dem Remake *Dawn of the Dead* (2004), welche geradezu in künstliches Blut getränkt sind. Während Kampfhandlungen kommt es häufiger vor, dass Blut aus Austrittswunden in Richtung der Kamera spritzt, vor der Linse wie auf einer unsichtbaren Glasscheibe landet und sich – wie etwa im Videospiel *The Darkness* oder vielen anderen Shootern – binnen einiger Sekunden sukzessive auflöst und dabei die Sicht auf den entsprechenden Bereich wieder freigibt.³¹³

Auch finden sich in der Pilotfolge weitere Verweise auf den Film *Dawn of the Dead*, in Form eines „kleinen blonden Mädchens mit blutender Wunde im Gesicht“, welches wie in der Eingangssequenz von *Dawn of the Dead* die Protagonisten attackiert und als Referenz auf den Bildraum des Films von Zack Snyder fungiert. Gleichzeitig erzeugt der Transfer dieses Elements eine gewisse Erwartungshaltung – zwar nicht unbedingt rein rauminduziert, da die Umgebung der transferierten Figur eine andere ist, allerdings dennoch bekannten Raummotiven des Genres entspricht – beim medial „vorgeprägten“ Rezipient. Bei einer kurzen zusammenfassenden Analyse – um den Umfang der vorliegenden Arbeit kurz zu halten – des Vorgängerwerkes zu *300*, fallen auch hier Darstellungscodes des Comics auf. Zahlreiche „ungewöhnliche

³¹² Vgl. Ofenloch, Simon. S. 41.

³¹³ Vgl. Beil, Benjamin: Beil, Benjamin: First Person Perspectives.

Bildausschnitte und Bildwinkel“ in Kombination mit einem allgemein auf Intensivierung bzw. Spektakel abzielenden Darstellungskonzept, verleihen dem Live-Aktion-Film eine comichaft Bildästhetik.³¹⁴

Das Videospiel basierend auf dem Comic – welches im folgenden Kapitel untersucht wird – zeigt wiederum eine ähnliche Parallele zu den inhaltlichen Formen und Raummotiven des Films, indem dieses in der Anfangssequenz (Skript) einen Autounfall auf der Autobahn mit Durchbrechen der Leitplanke, Verletzung mit anschließender Bewusstlosigkeit der Hauptfigur, als dramaturgisches Element und „mehrdeutiges“ Zitat nutzt. Nebenbei bemerkt findet sich dieses (genretypische) „Motiv der Ohnmacht“ – oft ist ihre Dauer ebenfalls nicht genau bestimmbar – in vielen weiteren Genrewerken, wie beispielsweise *Resident Evil*, *30 Days later* oder *Bioshock*, und dient damit einerseits dem Spannungsaufbau und erzeugt andererseits einen dramaturgischen sowie visuellen Bruch, indem sich die gewohnte Umgebung/der Lebensraum der Hauptfigur währenddessen oftmals vollkommen verändert. Die verwendeten Raummotive überschneiden sich folglich bzw. wurden „recycelt“. Vergleichbares existiert beispielsweise im Ego-Shooter *Left4Dead*, in dem ähnliche Raummotive, wie die Kanalisation, Krankenhaus, Autobahn, Farmhaus etc. Verwendung finden. In diesem Fall wurde von Fans des Films *Dawn of the Dead* sogar das Einkaufscenter, in dem der Großteil des gesamten Handlungsverlaufs inszeniert wird, virtuell nachgebaut und anschließend als *Mod*³¹⁵ zur Erweiterung der Spiellevel zur Verfügung gestellt.³¹⁶ Auch wurde ein Waffenhändler – ähnlich der Figur Andy aus dem Film – und ein Waffenladen als Referenz/Zitat auf die Bilderwelt des Films, von den ursprünglichen Produzenten des Videospieles implementiert.³¹⁷

Der Film folgt im Gegensatz zur TV-Serie einem anderen Darstellungs- und Realismuskonzept: Es finden sich zahlreiche Schärfe-Unschärfe Veränderungen zur Aufmerksamkeitslenkung – meist Figurgrund –, oftmals in Kombination mit

³¹⁴ Vgl. *Left4Dead*, Valve Corporation, 2007.

³¹⁵ Mod kann von folgender Internetseite downgeloadet werden <http://www.nomoreroominhell.com>

³¹⁶ Heuser, Rene: Fan baut Einkaufscenter aus *Dawn of the Dead* nach. In: Gamstar, Zugriff am 20.12.2012 und URL http://www.gamstar.de/spiele/left-4-dead/news/left_4_dead,43442,1951417.html

³¹⁷ Vgl. *Left4Dead*, Valve Corporation, 2007.

figurenzentrierten (extrem) Close-Ups. Insgesamt ist der Film aktionsorientierter, mit deutlich höherer Schnittfrequenz/schneller Montage und es finden sich – wie bereits erwähnt – stärker ausgeprägte, typische, intensivierende Comiccodes. Desweiteren findet sich eine andere Lichtgestaltung des Raums – sowohl im Film *Dawn of the Dead*, als auch in den Videospielen *Left4Dead* und *The Walking Dead* (Spiel) – mit starken Kontrasten (Low-Key), in Kombination mit einer wesentlich kräftigeren Farbgestaltung³¹⁸, als in der TV-Serie – diese bedient sich zur Evozierung eines dokumentarisch-naturalistischen Effektes, bei der Aufnahme und Inszenierung des Raums, passend zur hohen Tiefenschärfe, oftmals des Available Lights. Auch ist die erzählte Zeit der TV-Serie zeitweise achronologisch mit Rückblenden oder Auslassungen im Handlungsverlauf, diese Lücken werden erst mit dem Fortschreiten der Erzählung nach und nach aufgefüllt. Die erste Szene der Pilotfolge etwa beginnt – eine Ausnahme – mit einer Prolepse um Spannung zu erzeugen, aber auch Zeitsprünge von mehreren Monaten oder Wochen kommen vor, wie auch Auslassungen undefinierbar lange Zeitspannen. Durch den Medientransfer zur TV-Serie wurde nicht nur der stoffliche Inhalt, sondern ebenfalls die Struktur und Form (Serialität, Genre, fiktive –versucht dokumentarisch-authentische – Bilderwelt) der Comicvorlage (formale und transmediale Intermedialität, Medienwechsel) transferiert und mittels dezentem Einsatz von semiotisch aufgeladenen Videospielcodes – um der Serie eine noch größere Authentizität zu verleihen³¹⁹ –, umgesetzt. Die TV-Adaption kann dabei als „movie with video game divices“ eingestuft werden und zumindest teilweise als „movies with videogame logics“.

³¹⁸ Vgl. *The Walking Dead*, Telltale Games, 2012. Und vgl. *The Walking Dead*, Frank Darabont, Staffel 1 und 2, 2010-lfd.

³¹⁹ Siehe hierzu auch die Disseration von Benjamin Beil zu dem Thema Figurenzentrierte Erzählformen in Film und Videospielen. Beil vergleicht hier die aktuelle populäre Filme hinsichtlich ihrer Perspektivischen Ähnlichkeit – zumindest Szenen- oder Sequenzweise – mit der First- und Third-Person Perspektive. Vgl. Beil, Benjamin: *First Person Perspectives. Point of View und Figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Videospiel*. Münster: Lit, 2010.

5.2. The Walking Dead Spiel (2012)

Die aktuelle Videospiel-Adaption – für das Jahr 2013 ist ein weitere Ego-Shooter-Adaption der Comicvorlage geplant³²⁰ – von *The Walking Dead* gleicht mehr einem spielbaren Film, bzw. nach den Worten der Redaktion des Videopiellmagazins *Gamestar* einem spielbaren Comic. In Anlehnung an das multimodale Konzept von Comic lässt sich aufgrund der Spielführung erkennen, dass Text Raum verbinden kann. In der Vorlage reicht eine Sprechblase von einem Panel über dessen Grenzen hinaus in ein anderes hinein, und im Falle des Videospiels, welches sehr text- bzw. dialog-zentriert aufgebaut ist, haben entsprechende Dialogsequenzen Auswirkung auf den weiteren Spielverlauf bzw. auch auf die räumliche Komposition des Spiels. Dieses Raumkonzept engt die Bilderwelt, und folglich das Erlebnis der Spieler, jedoch sehr stark ein. Der Raum bietet kaum Bewegungsfreiheit oder Manipulationsmöglichkeiten, was sich laut den beschriebenen Immersionskonzepten³²¹, eigentlich negativ durch eine dem Film und Comic, vergleichbare Wirkung niederschlagen müsste.

Aktionen/Skripte/*Quick-Time-Events*³²² werden im Spiel nur aktiviert, wenn der Avatar eine entsprechende Triggerlinie im dargestellten Raum überschreitet bzw. bestimmte Objekte aktiviert oder Aktionen (wie etwa Dialoge) mit anderen Spielfiguren ausführt. Der Aufmerksamkeitsfokus des Spielers wird dabei medienspezifisch oft mittels farblicher Hervorhebung der entsprechenden Objekte gelenkt. Eine Richtungslenkung (also Hinweise auf vorgegebene Wegstrukturen im Bildraum) des Spielers mittels Farben oder Licht ist jedoch aufgrund der stark eingeschränkten Bewegungsfreiheit obsolet – die Figur kann kaum anders handeln bzw. auf eigenem Wege den virtuellen Raum erkunden, denn dieser ist, von wenigen Eingriffsmöglichkeiten abgesehen, linear vorgegeben. Die gezeigten Objekte im Raum sind überdies nur wenig bis gar nicht manipulierbar.³²³

³²⁰ Linken, Andre: The Walkind Dead: Survival Instinct – Wegen Verwechslungsgefahr: Namenszusatz für den Shooter. In: GameStar, Zugriff am 28.12.2012 unter URL http://www.gamestar.de/spiele/the-walking-dead-survival-instinct/news/the_walking_dead_survival_instinct,48595,3006251.html

³²¹ Siehe Kapitel Immersion und Perspektive im Videospiel S. 55-57.

³²² Quick-Time-Events sind eine Unterkategorie der von Martin Boldt kurz beschriebenen Typen der Zwischensequenzen. Vgl. Marin, Boldt, S. 56-79.

³²³ Vgl. The Walking Dead, Telltale Games, 2012.

Allerdings deuten die bisherigen (beobachteten) Reaktionen nicht daraufhin und sind insofern unisono, als dass viele Spieler (trotz dieses theoretischen Mankos) eine relativ hohes Stressniveau und Unwohlsein verspüren – eine Leistung der Entwickler, die schlussendlich mit einem *Game-Of-The-Year Award* gewürdigt wurde.³²⁴ Der Bildraum ist dennoch, vor allem im Vergleich zu anderen Videospielen, stark begrenzt und *Quick-Time-Events* wiederholen sich fast immer aus einer festgelegten Perspektive. Die Spielumsetzung orientiert sich damit deutlich an der Konvention eines genrespezifisch großen Off-Raums, indem er den für den Spieler zugängliche Raum deutlich reduziert. Beispielsweise findet die Spielfigur Lee – nach dem Verlassen eines verunglückten *Polizeiwagens*³²⁵ (Abbildung 36-41) und anschließender Flucht vor nahenden Zombies über einen Holzzaun - im Garten des dahinter liegenden Hauses ein Teeservice, für das er laut eigener Aussage zwar keinen Verwendungszweck hat (Aussage #1), er aber daraus gerne einen Schluck Bourbon trinken würde (Aussage #2). Während Aussage #1 blickt der Spieler der Spielfigur von hinten über die Schulter (Nahaufnahme), danach wechselt die Kameraperspektive durch einen Harten Schnitt, und als Aussage #2 gesprochen wird, sieht der Spieler den Avatar in einer Halbtotale in Untersicht. Klickt man erneut auf das Service, so wird diese Kombination wieder und wieder abgespielt. Beim ersten Mal erwartet der Spieler allerdings, dass die Perspektive nach Aussage 2 nicht ändert und sich hinter dem Avatar ein Angreifer nähern könnte (Abbildung 36-41). Gleichzeitig ist das erwähnte Motiv des Polizeiwagens, gleichfalls als Referenz auf den Bildraum/Lebensraum der Originalen Hauptfigur auf Comic und TV-Serie zu deuten.³²⁶

Im Falle von *The Walking Dead* (Spiel) sind die Grenzen zum Transmedia Storytelling insofern fließend, als dass zwar nicht zwangsweise die Handlung bzw. deren Charaktere übereinstimmen, aber die Räumlichkeiten (die Stadt Atlanta, Hershels Farm, Polizeiauto, Bar, Wald) und die für den Bildraum relevante humanitäre Katastrophe vorhanden sind.³²⁷

³²⁴ Daten übernommen von Game of The Year, Zugriff am 12.12.2012 unter URL <http://www.gameoftheyear.org/ratings/1-highest-rated-2012/1>

³²⁵ Die hierbei vorhandenen Zitate wurden im vorherigen Kapitel erläutert.

³²⁶ Vgl. *The Walking Dead*, Telltale Games, 2012. Und vgl. *The Walking Dead*, Robert Kirkman, 2003-lfd.

³²⁷ Vgl. Ebda.



Abbildung 36-41: The Walking Dead Episode 1 (2012), (Screenshot Eigendarstellung).

Ausgehend davon, dass Spieler des Videospiels die Comicserie und/oder die TV-Serie kennen³²⁸, wird in der Videospiel-Adaption ebenfalls mit den Erwartungen der Betrachter gespielt, so wie es ebenfalls Peter Scheinpflug in seiner kurzen Analyse beschreibt. Da sich Horror sehr stark über Schockmomente und den Off-Raum definiert, mussten dem Spiel neue Elemente hinzugefügt werden, um es neuer und spannender zu gestalten. Horror-Elemente – im Allgemeinen – verlieren leider schnell ihren „besonderen“ Reiz bzw. erschöpfen sich in jedem Medium – egal ob Film, Videospiel oder Comic – sehr schnell – also ein genrespezifisches Problem.³²⁹

³²⁸ Vgl. Ebda.

³²⁹ Vgl. Scheinpflug, Peter: Ästhetik und Blicklenkung im Comic I, S. 1-4.

Die strukturelle Form der Serialität – nach dem Vorbild von TV-Serie und Comic – wird in der Spiele-Adaption weiter fortgeführt, indem dieses als fünfteiliges Episodenspiel über den Zeitraum April bis November 2012³³⁰ veröffentlicht wurde. Die Besonderheit der Erzählweise des so bezeichneten Episodenspiels ist, dass der Spieler nach jedem Spieldurchgang seine Entscheidungen/Handlungen mittel abschließend aufgelisteter Statistik mit der Masse der anderen Rezipienten vergleichen kann – ein Element, dass wiederum auf die Thematik des in Film und Comic fortlaufenden Verfalls der menschlichen Zivilisation bzw. – wenn man so will – „Menschlichkeit und Demokratie“ verweist.³³¹

Da das Spiel praktisch gänzlich nur aus Skripten besteht, können viele Abschnitte nicht übersprungen werden, andere hingegen schon, und zwar insofern insofern, als dass einige Szenen nicht nur deshalb im Spiel vorkommen um den Spielverlauf voranzutreiben oder um vom Avatar aufgelöst zu werden, sondern um den Raum/Umgebung zu kontextualisieren. Diese Vorgangsweise verweist im Gegensatz zu Shootern auf die statischen Bilder der Panels und gleichzeitig lässt sie medienspezifischen Eigenheiten des Videospielels zumindest nicht vollkommen ausser Acht. Die atmosphärische Inszenierung der Vorlage gelingt trotz veränderter visueller Oberfläche, verglichen mit der TV-Serie, dennoch überzeugend, jedoch verweist die Adaption von *The Walking Dead* nicht nur im speziellen auf die Comicvorlage, sondern verweist allgemein auf die visuelle Tradition von Malerei und Grafik. Die ästhetisch Kohärenz ist folglich wie in der TV-Serie sehr stark, denn keine Bildelement tritt dominant/störend in den Vordergrund³³²

Unterschiede Spiel/Film

Das Spiel unterscheidet sich des Weiteren von der Comicvorlage in seiner Farbgebung und der damit einhergehenden atmosphärischen Grundstimmung. Auch ist die visuelle Oberfläche des Spiels detailärmer – wenige Strukturen der gezeigten Objekte/Figuren/Räume hinsichtlich ihrer Materialeigenschaften – als sein gezeichnetes Gegenstück oder

³³⁰ Steam, Zugriff unter Account „blackfriday13th“ unter URL <http://cdn.steampowered.com>

³³¹ Vgl. *The Walking Dead*, Telltale Games, 2012.

³³² Vgl. Ebda.

vergleichbarer comic-hafter Videospielgrafik, beispielsweise durch den Einsatz von groben Texturen, die in manchen Abschnitten der Oberflächenwirkung von Aquarell ähneln. Dennoch kann, im Gegensatz zum Comic wegen der fehlenden Farbigkeit, durch den Einsatz von Farbverläufen die atmosphärische Perspektivkonstruktion dazu verwendet werden, räumliche Tiefe zu inszenieren.³³³

Räumliche Tiefe wird im Spiel kaum durch den Einsatz der Frontalperspektive hergestellt, sondern verstärkt durch die Anwendung von Zwei- oder Dreifluchtpunkt-Perspektiven und planimetrischer und/oder figurenzentrierter Räume, etwa bei der Darstellung einer pastoral anmutenden Wiesen- und Weidenlandschaft. Fluchtpunkte liegen zumeist außerhalb des Bildausschnittes und dadurch ist die Tiefe für den Betrachter schwerer abzuschätzen (Abbildung 42-42). Die TV-Serie *The Walking Dead* ähnelt hingegen der Comicvorlage insofern, als dass sie durch den häufigen Einsatz der Zentralperspektive der Blick der Zuseher stark lenkt, im Spiel gestaltet sich die Perspektivkonstruktion weitaus weniger dominant.³³⁴



Abbildung 42-43 The Walking Dead Episode 2 (2012), (Screenshot Eigendarstellung)

Das Spiel verweist durch seine wie gemalt wirkende, mit groben flächigen Zeichnungen gestaltete visuelle Oberfläche, deutlich auf die seine medienspezifische Herkunft, auch existieren in der Adaption wie auch in der Comicvorlage keine spezifisch intensivierenden Comic-Codes, allerdings gestaltet sich die Inszenierung insgesamt – im Vergleich zu Comic und TV-Serie - figurenzentrierter. Die Einstellungsgrößen reichen zwar im Gegensatz zu den allgemeinen Darstellungsformen

³³³ Vgl. The Walking Dead, Telltale Games, 2012. Und vgl. The Walking Dead, Robert Kirkman, 2003-lfd.

³³⁴ Vgl. Ebda.

des Mediums (Total- oder Halbtotaleinstellungen) selbst während des Gameplays nicht wie sonst üblich nur in der Opening-Szene über die gesamte Bandbreite an Möglichkeiten. Auch Panoramas werden durch kurze Zwischenschnitte an einzelnen Stellen zum Überblick über den Raum ins Gameplay integriert und Close-Ups werden fortlaufend zur Raumdarstellung herangezogen.³³⁵

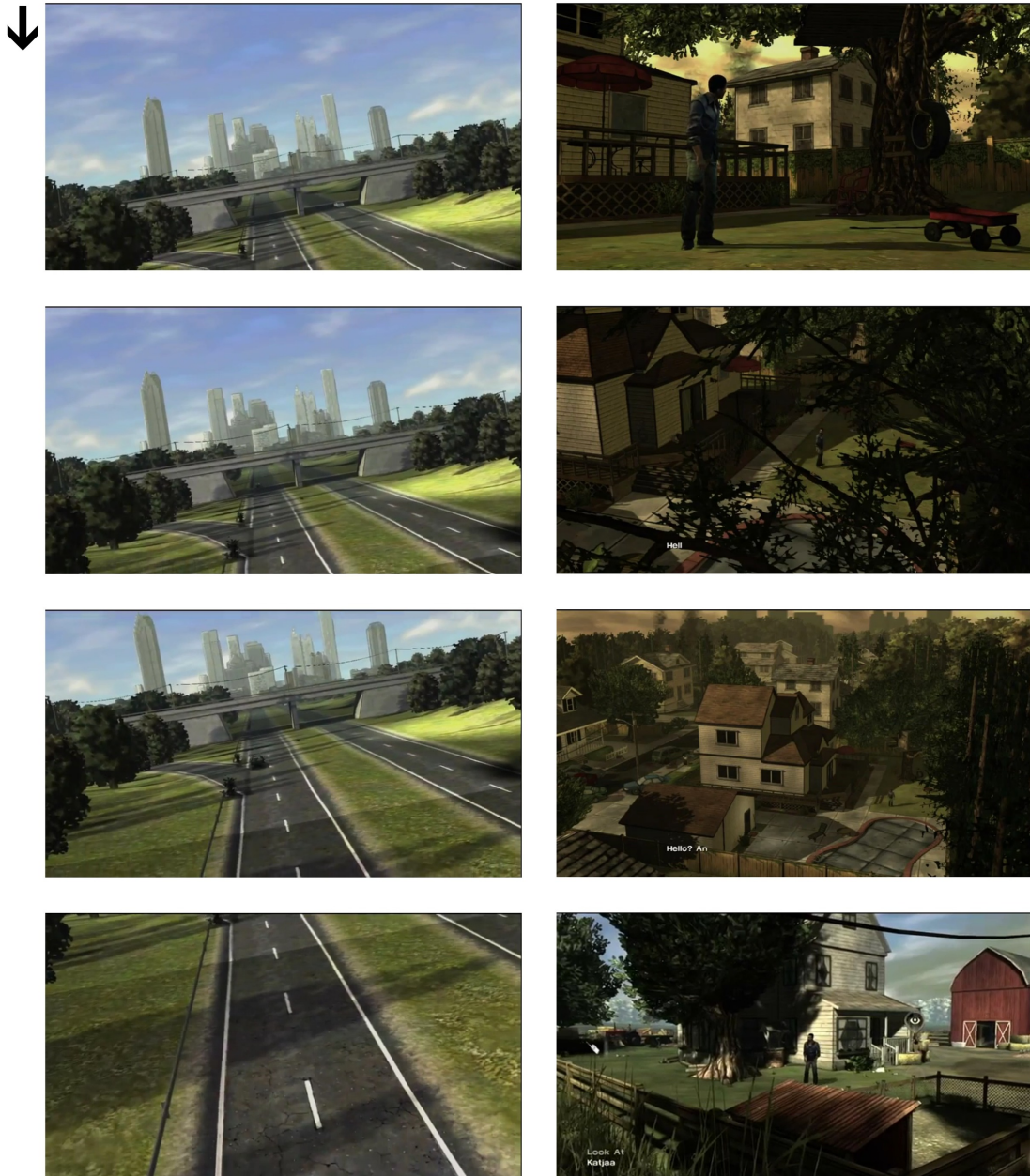


Abbildung 44-51: The Walking Dead Episode 1 (2012), (Screenshot Eigendarstellung)

³³⁵ Vgl. Ebda.

Insgesamt verhält sich das Videospiel wie schon der Comic sehr filmisch bzw. nach „traditionellen“ – für Action-, Adventure- und Horrorgenres – eher untypisch langsame Erzählformen. Die Montage der verschiedenen Spielabschnitte verhält sich im Spiel gleichfalls sehr filmisch mittels inner- und transsequenzieller Schnitte, die Raum und Zeit verbinden: Oft geschieht dies entweder durch harte Schnitte oder durch die Einblendung eines extradiegetischen „Zwischentitels“ (Ladebildschirm).³³⁶ Die Intro-Cutszene (Abbildung 44-51) funktioniert einerseits weniger als spannungsbildender Aufbau (außer in den letzten Sekunden), sondern baut sofort einen Kontakt zum Avatar auf. Dabei geht das Spiel im Gegensatz zur TV-Adaption stets linear, als ohne Rück- oder Vorausblenden, etc. vor, Zeitsprünge und Ortswechsel vollziehen sich jedoch wie im Film und Comic sehr wohl. Visuelle Artefakte als Referenz zu alten visuellen Realismuskonzepten kommen hingegen nicht vor – im Gegensatz zum im letzten Kapitel erwähnten Shooter *Left4Dead* – und orientiert sich hier wiederum allem voran an den visuellen Oberflächen der Comicvorlage.³³⁷

Skripte/Raumtypen/Raumdramaturgie

In einer späteren Sequenz, in der Avatar Lee von einem Zombie angegriffen wird und das von ihm gefundene kleine Mädchen Clementine ihm einen Hammer reicht, fühlt sich der Spieler beispielsweise wieder in die TV-Serie zurück versetzt, als die Figur Carol den Kopf ihres toten Mannes zertrümmert (*Filmminute 12:12–13:05, Episode 5, 1 Staffel*). Der Spieler weiß aus der Logik der Serie bzw. durch Kenntnis des Genres, dass das Zerstören des Zombiekopfes notwendige Bedingung für das Überleben der Spielfigur ist. Wie in der TV-Serie, in der vier Schläge benötigt werden, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen, fordert das Spiel durch wiederholtes Einblenden der Hinweis-Symbole insgesamt vier mal dazu auf, mit dem Hammer auf den Kopf des Zombies einzuschlagen (Nahaufnahme). Die Hinweise stoppen erst, als der Angreifer „hundertprozentig“ tot ist. Danach ändert sich die Einstellung durch einen Schnitt in

³³⁶ Vgl. *The Walking Dead*, Telltale Games, 2012.

³³⁷ Vgl. Richter, Sebastian: *Digitaler Realismus*. Bielefeld: Transcript, 2008. Und vgl. Flückiger, Barbara: *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren, 2008.

eine High Angle Halbtotale und die durch die Action-Sequenz reduzierte bzw. fokussierte und daher nicht sichtbare Umgebung wird für den Spieler wieder sichtbar.³³⁸

Weiters dominieren wie auch in Film und Comic der Systemraum und klare Abgrenzungen, es gibt keine Verschmelzungen von Körper und Raum – außer in Einstellungen aus der Sicht der Perceptual Perspective – zwischen den einzelnen Bildebenen/Bildteilen. Allerdings findet durch die gewählte aquarellähnliche Optik eine Annäherung des Raums an den Körper statt, denn durch die sehr groben Strukturen erscheinen die einzelnen Bildelemente inklusive Figuren materiell sehr ähnlich bzw. gleich. Auch finden sich ungewöhnliche - aber nicht unmögliche - Perspektiven; die bewegungsinduzierten Tiefenkriterien werden durch die stark eingeschränkte Bewegungsfreiheit im Bildraum des Spiels vergleichbar begrenzt oder lediglich minimalistisch umgesetzt – wiederum ein Verweis auf die mediale Vorlage des Spiels. Dennoch werden genrespezifisch auch in der Spiel-Adaption vorwiegend figurenzentrierte und leere Räume als Darstellungskonzept präferiert, weniger aber klaustrophobische, labyrinthische, weite oder selbst tiefe Räume. Meist sind nur Vorder- oder Mittelgrund des Bildausschnittes deutlich sichtbar, die Sicht auf den Hintergrund wird hingegen oft durch Objekte im Mittelgrund versperrt. Auch wird es für den Rezipienten durch die fehlende Strukturierung der aquarellähnlichen Farbgebung erschwert, Entfernungen einzuschätzen (Abbildung 44-51).³³⁹

In erster Linie erfolgt die Darstellung des Handlungsverlaufs fast ausschließlich aus der Third-Person-Perspektive, mit zeitweiligem Wechsel in eine objektive High Angle Perspektive oder eine subjektive Point-of-View Perspektive – ähnlich der TV-Adaption während für die Figuren bedrohliche Szenen – die jedoch wiederum Teil der Skripte sind und nicht vom Spieler selbst gewählt oder verändert werden können. Auch existiert kein Kartenmodus, sondern nur die bereits beschriebene implizierte Visualisierung, sowie keine Zeitraffer, Zeitlupeneinstellung, Split-Screens oder sonstigen raum-zeitlichen Manipulationen. Besuchte Räume können weiters nicht wieder besucht werden und das Raumdesign ist bei jedem Spieldurchgang wieder gleich, einzig die Möglichkeit der Variation mittels Dialogen und Spielentscheidungen

³³⁸ Vgl. The Walking Dead, Telltale Games, 2012.

³³⁹ Vgl. Ebda.

ist gegeben. Verglichen mit der Comicvorlage und TV-Serie zeigen sich weniger ausgeprägte perspektivische Diskrepanzen zwischen der Inszenierung von Innen- und Aussenräumen – also keine Weitwinkelaufnahmen. Zusammenhängende Großräume werden dadurch filmisch aneinander montiert, sind jedoch insgesamt schwieriger zu erfassen, da das Spiel dem Spieler zeitweise nur wenige Hinweise im Raum auf den „richtigen“ Weg preisgibt.³⁴⁰

Das Zusammenspiel von räumlichen Gegebenheiten, temporalen Umständen und der Dramaturgie der darin stattfindenden Szenen, wird in der vorliegenden Arbeit in *mittelbar* und *unmittelbar* unterschieden. Beispiele für die unmittelbare Veränderung im Spiel und in der TV-Serie: Nachdem sich die Spielfigur Lee aus dem Auto befreit und seinen ersten Gegner beseitigt, flieht er vor der herannahenden Zombie-Horde zum Gartenzaun, über den er klettert und sich somit in Sicherheit bringt. Als er sich in dem Garten wieder findet, ist sowohl die Enge des hinter ihm liegenden Waldes verschwunden, als auch die Gefahr durch die Angreifer. Er befindet sich sofort in einer vollkommen neuen Umgebung, mit neuen räumlichen Dimensionen und einer veränderten Atmosphäre (Abbildung 44-51).³⁴¹ Eine solche drastische Änderung ereignet sich weiters in der Episode 10 (2. Staffel) der TV-Serie: Die Figuren Rick und Shane befördern Randall mit dem Auto zu einem Lagerhaus (*Filmminute* 23:21–25:49), wo sie ihn entweder erschießen oder aussetzen wollen. Als ein Streit zwischen den beiden ausbricht und Shane einen Schraubenschlüssel nach Rick wirft, diesen aber verfehlt und stattdessen ein Fenster zerstört, strömt eine große Horde Zombies aus dem Gebäude und attackiert die Männer. Anders als im vorherigen Beispiel wird hier durch die Aufhebung einer räumlichen Barriere die Gefahr erst greifbar und die Dynamik der Szenerie verändert sich schlagartig.³⁴²

Beispiele für mittelbare Veränderungen in Spiel und in der TV-Serie: Als die Spielfigur Lee nach dem Autounfall wieder zu sich kommt, kann der Spieler davon ausgehen, dass nach der Logik der TV-Serie Lee zwischen zwei Minuten und acht Stunden ohnmächtig war (da es für einen Toten solange braucht, um sich zu

³⁴⁰ Vgl. Ebda.

³⁴¹ Vgl. Ebda.

³⁴² Vgl. *The Walking Dead*, Robert Kirkman, 2003-lfd.

verwandeln). Neben dem schwer einzugrenzenden Zeitsprung findet auch ein örtlicher Schnitt statt, da sich das Auto nicht länger auf der (relativ) sicheren Autobahn befindet, sondern in einem Zombie-verseuchten Wald.³⁴³ Im Gegensatz dazu wird in der TV-Serie ein vergleichbarer Zeit-Raum-Sprung durchgeführt (Episode 1, 1. Staffel), nachdem Rick angeschossen wird, verliert er auf einer Wiese das Bewusstsein (während hinter ihm der Schusswechsel noch andauert) und erwacht nach einer unbekannten Zeitdauer in einem dem Rezipienten unbekannten Krankenbett, wobei sich sowohl Schnitttempo, Perspektive und Atmosphäre massiv von der zuvor gezeigten Szene unterscheiden.³⁴⁴

³⁴³ Vgl. *The Walking Dead*, Telltale Games, 2012.

³⁴⁴ Vgl. *The Walking Dead*, Robert Kirkman, 2003-lfd.

5.3. Fragenkatalog und Checkliste

Der nachfolgend angeführte Fragenkatalog bzw. Checkliste wurde anhand der im theoretischen Arbeitsteil beschriebenen filmischen Elemente und Instrumente, sowie medienanalytischen Aspekte und Raumkonstruktionsformen von Videospielen zusammengestellt. Hinzugeführt wurden weiters Teile des von Danny Kringiel auf der Basis von anderen Theoretikern – wie Britta Neitzel oder Lew Manovich, etc. – umfangreichen Fragenkatalogs – insgesamt sind es 200 Fragen unterschiedlicher Thematiken – zur Videospieleanalyse.³⁴⁵ Die Quellenlage der vorliegenden Arbeit überschneidet sich zum Teil – zumindest im Bereich der übernommen Teilgebiete des Fragenkatalogs – mit Kringiels Analyse bzw. stützt sich auf vergleichbare Arbeiten und Theorien zu den erwähnten Fachgebieten, und wurde daher vorab nicht nochmals extra erläutert oder angeführt. Der folgende Fragebogen wurde jedoch nicht im Speziellen zur Untersuchung der in den letzten Kapiteln beschriebenen Referenzbeispiele angefertigt, so stehen hier auch Fragen die unbeantwortet blieben, der Vollständigkeit halber, wurden sie natürlich dennoch aufgelistet.

Umkodierung der Elemente aus der Comicvorlage

Wie wurden stoffliche Aspekte der Vorlage inszeniert?

Sind die medienspezifischen Eigenschaften der Vorlage ersichtlich?

Wurde die Mediale Vorlage verändert? Mit welchen Mitteln wurde sie dem Zielmedium angepasst?³⁴⁶

Sind die „intensivierenden Darstellungscodes“ von Comics noch ersichtlich bzw. in welchen Ausmaß?³⁴⁷

Mit welchen filmischen Mitteln wurde die Comicvorlage umgesetzt? Ist die ästhetische Wirkung der Vorlage noch erkennbar?

Welche Bildinhalte und Darstellungskonventionen werden gezeigt?³⁴⁸

³⁴⁵ Vgl. Kringiel, Danny: Computerspielanalyse konkret.

³⁴⁶ Vgl. Boldt, Martin: Entertainment-Hybride.

³⁴⁷ Vgl. Ofenloch, Simon: Mit der Kamera gezeichnet, S. 41.

³⁴⁸ Vgl. Ebda.

Welche Kategorie/Form von intermedialer Übersetzung liegt vor und weshalb ist dies für die bild/räumliche Gestaltung relevant? (1) Synthetische Intermedialität, (2) Formale oder transmediale Intermedialität (2) Transformationale Intermedialität, (4) Form des Medienwechsels³⁴⁹

„Virtuelles Bühnenbild

Wie werden in dem Spiel in der Art und Weise eines virtuellen Bühnenbildes visuelle Kontexte für Aktionen geschaffen?

- a) *Welche Objekte/ Umgebungen mit welchen Eigenschaften liefern die Basis für dramatische relevante Aktionen?*
- b) *Auf welche Weise werden durch das Bühnenbild kontextuelle Informationen zu Ort, Zeit, Stimmung, Atmosphäre geliefert?*
- c) *Hat das Bühnenbild auch eine metaphorische Dimension?*
- d) *Welche Elemente setzt das Szenendesign zu rein dekorativen Zwecken ein?*
- e) *Wie wird die Aufmerksamkeit durch Farbe, Intensität und Richtung der Beleuchtung auf wichtige Dinge gelenkt?*

Gibt es Objekte, die als Spuren fungieren, die das Laben anderer Charaktere andeuten?

Welche Elemente des Bühnenbildes sind „aktivierte Objekte“, also durch Befehle manipulierbar?“³⁵⁰

„Filmische Bezugnahmen

Nähert sich das Spiel in seiner Gestaltung einem bestimmten filmischen Genre an?

Welche Bezüge stellt das Spiel zum Fernsehen/Fernsehformaten her?“³⁵¹

„Einbindung filmartiger Abschnitte

Besteht zwischen den interaktiven Passagen und den Cutszenes ein Bruch in der Darstellung, da die Cutszenes nicht in der Game-Engine, sondern als CG-Filme oder als FMVs (Full-Motion-Videos) präsentiert werden?

Wodurch unterscheidet sich das Spiel bei In-Game-Cutszenes interaktive Passagen von den Cutszenes (z.b. Cinemascope-Balken, Verschwinden von Elementen des HUD, in den interaktiven Passagen unmögliche Kameraperspektiven etc.)?

Ist es möglich, Cutszenes zu überspringen?“³⁵²

Zwischensequenzen

Mit welchen filmischen Mitteln wurden sie inszeniert und inwiefern sind sie wichtig für die Raumdarstellung? Geben sie dem Spieler einen kurzen Überblick über das Spiel/ Handlung/Räume?³⁵³

³⁴⁹ Vgl. Boldt, Martin.

³⁵⁰ Kringiel, Danny, S. 341.

³⁵¹ Ebda. S. 342.

³⁵² Ebda.

³⁵³ Vgl. Boldt, Martin.

Art der Adaption

Welche Kategorie der Adaption liegt vor und inwiefern ist sie für Analysen von Bedeutung? (1) Movie to games, (2) movies about games, (3) movies with videogame divices, (4) movies with game logics, (5) movies through videogames³⁵⁴

Welche Adaptionskategorie liegt vor und wie wirkt sich der spezifische Inszenierungsstil auf die atmosphärische Darstellung und Rauminszenierung des Zielmedium aus? (1) Inszenierung der „stofflichen Aspekte der Vorlage“ mit weitgehender Übergehung der „medienspezifischen Eigentümlichkeiten.“ (2) Inszenierung der Vorlage unter „Berücksichtigung von Besonderheiten der Comics“ und „mit klarer Referenz auf die Vorlage.“ (3) Filme mit „kongeniale[m] filmische[m] Ausdruck für ihre Vorlage“ und Berücksichtigung der „medienspezifischen Elemente.“³⁵⁵ (4) Filme die ästhetisch, grafisch oder stofflich von – einem oder mehreren – Comics oder Graphic-Novels stark beeinflusst/inspiriert wurden, jedoch keine explizite Comic-Adaption sind.

Welche Elemente, Vorlagen und Bezugnahmen des so bezeichneten „intermedialen Formenrepertoires“ (Figuren, Räume, Orte, Handlungen oder ästhetische Stile) kommen in den jeweiligen Medien vor? Wie werden sie verwendet?

Welcher „formästhetische Austausch“ mit anderen massentauglichen populären Medien findet statt – sind die Quellen – wenn auch diffus – auszumachen (Zeichen und Zitate)?

Welche Wechselbeziehungen zwischen den Medien sind (konkret) auszumachen?

Welche film- oder comicspezifischen Stilisierungen finden sich in Opening-Cut-Scenes, um dem Betrachter einen räumlichen Überblick zu verschaffen?³⁵⁶

Stärken des Spiels/Stärken des Films

Welchen Stärken des Spiels sind gegeben?

Worin unterscheidet sich das Spiel anhand der visuellen Oberfläche vom Film?

Wie verweist das Spiel grafisch und im Bereich der Raumdarstellung auf die Vorlage?

Welchen Stärken des Films liegen vor?

Wie verweist die Inszenierung grafisch und räumlich auf die Vorlage?

³⁵⁴ Vgl. Ebda.

³⁵⁵ Vgl. Friedrich, Hans-Edwin, S. 89-107

³⁵⁶ Vgl. Venus; Schwingeler; Bold.

Wie wird Interaktivität und Handlungsfreiheit mit filmischen Gestaltungsmitteln umgesetzt?

Wie wird der Raum des Videospieles an filmische Darstellungskonventionen angepasst?³⁵⁷

„Funktionen der Filmsequenzen

Mit welchen Funktionen werden Cutszenes eingesetzt?

1. Überwachungs-/Planungswerkzeug: Im normalen Spielabschnitt unzugängliche Informationen werden gegeben und dadurch Planungshilfe geleistet.
2. Gameplay-Katapult: Der Spieler wird in eine neue Situation katapultiert, auf die er anschließend spielerisch reagieren muss.
3. Setzen von Szenario/Stimmung: Es wird hervorgehoben, was am kommenden Spielabschnitt neu/besonders ist; es wird eine Stimmung geschaffen.
4. Entscheidung und Konsequenz: Die Folge der vorangegangenen Aktionen und Entscheidungen des Spielers werden gezeigt.
5. Rhythmus und Geschwindigkeit: Durch langsame, lange Cutszenes kann das Tempo gedrosselt, durch schnelle, kurze das Tempo angezogen werden.

Wie vermittelt die Intro-Cutszene/ die Einleitung

- a) die spannungsbildende Störung,
- b) den Aufbau des Kontakts der Beteiligten,
- c) persönliche Motive,
- d) erste Informationen zur Auflösung?³⁵⁸

„Filmische Darstellungsmittel

Inwieweit macht das Spiel ästhetische Anleihen bei Darstellungsmittel des Films?

Ahmt das Spiel visuelle Spuren des dem Film zu Grunde liegenden technischen Apparates nach (Lens-Flares, Bewegungsunschärfe etc.)?³⁵⁹

Räumliche Perspektive in Film/Videospiel/Comic

Welche perspektivischen Mittel/Darstellungskonventionen werden in Film und Spiel genutzt? Wie werden diese mittels Montage und Schnitt miteinander verknüpft und inwiefern stützen sie die Raumdarstellung?

Dominiert der Raum (Systemraum) oder gibt es eine Annäherung des Körpers an den Raum (Geometrisierung organischer Körper)?

Verschmilzt der Raum mit dem Körper (geometrische oder physikalisches Bild)? Oder findet eine Annäherung des Raums an den Körper statt (organische Darstellungen von geometrischen Körpern)? Werden die verschiedene Bildebenen miteinander verschmolzen oder voneinander abgegrenzt?

Dominiert die Körperliche Darstellung (Aggregatraum, figurenzentrierte Darstellung)?

³⁵⁷ Vgl. Boldt, Martin.

³⁵⁸ Kringiel, Danny, S. 342.

³⁵⁹ Ebda.

- (a) Einfluchtpunkt-Perspektive oder Frontalperspektive
- (b) Zweifluchtpunkt-Perspektive
- (c) Dreifluchtpunkt-Perspektive
- (d) Tiefe: (1) monokulare Kriterien: Relative Höhe im Blickfeld, lineare Perspektive, atmosphärische Perspektive (oder Luft-Perspektive), Texturgradient, Verdeckung von Objekten, die relative Größe im Blickfeld oder die gewohnte Größe von Gegenständen. (2) Bewegungsinduzierte Tiefenkriterien: Bewegung von Objekten, illusionistische Eigenbewegung, Bewegungsparallaxe, fortschreitendes Zu- und Aufdecken von Objekten, Aspekte der Kamerabewegung, Perspektive und Montage.
- (e) Parallelperspektive
- (f) Planimetrischer Raum
- (g) Alternative Raumdarstellung: Atmosphärische Perspektiven, Texturgradient, Schärfe-Unschärfe-Relation, raumzentrierte und körperzentrierte Perspektive, geometrisches und physikalisches Bildfeld.³⁶⁰

Welche bild/räumliche Perspektive wird verwendet?

- (1) First-Person-Perspektive (intradiegetisch)
- (2) Third Person-Perspektive (intradiegetisch)
- (3) Objektive Perspektive (extradiegetisch)

Wie ist die bild-/räumliche (Topografie) Anordnung des Spiels gestaltet? Gibt es einen Kartenmodus oder nicht (implizite oder explizite Visualisierung)? Welche Wegstrukturen lassen sich im Spiel erkennen?

Finden sich Verweise auf die fiktiven Bilderwelten von Filmen/Videospielen (ähnliche Extra- oder Intradiegetische Perspektivierungen/Perceptual Perspective oder ein Kartenmodus – wird diese Dimension in Filmen vielleicht in medienspezifischer Form aufgegriffen)?

Inwiefern hängen Ereignisse/Erzählungen vom Raum ab bzw. die Intensivierung der Wirkung?³⁶¹

Welche Einstellungsgrößen werden bevorzugt verwendet? Entsprechen sie Genre- und medienspezifischen Konventionen?

³⁶⁰ Vgl. Agotai; Schüwer; Khouloki.

³⁶¹ Vgl. Schwingeler; Zierold.

Mit welchen Gestaltungsmitteln wird die Aufmerksamkeit des Rezipienten im Videospiel, Film und Comic gesteuert? (1) perspektivischen Veränderungen, (2) Fahrten der virtuellen Kamera, (3) unterschiedlichen Brennweiten, (3) Schärfe-Unschärfe-Relationen, (4) der Hervorhebung von Farben, (5) dem Spiel mit Licht und Schatten, oder (6) dem Wechsel zwischen Third Person zu First Person-Perspektive, etc.?

Werden Zeitraffer und Zeitlupe zur Aufmerksamkeitslenkung und/oder zum Zweck des visuellen Spektakels eingesetzt?³⁶²

Wie stützt die Wahl der Perspektive die Immersion sowohl in Videospiel, Film und Comic?

Welcher (vermutete) Immersionsgrad wird mit den gewählten Mitteln angestrebt - Grad der visuellen Involvierung im Hinblick auf das Verhältnis Spieler-Perspektive-Geschehen und das Genre (jeweils bezogen auf das Spiel)?³⁶³

Verwendete Raumtypen des Films

Welche Raumkonstruktionen werden in Film und Videospielen - zumindest in einzelnen Szenen/Spielabschnitten - verwendet?

Wie wirkt sich diese Wahl hinsichtlich der Narration (rauminduzierte Aktionen) aus? Unterstützt sie den Handlungsverlauf?

Welche invarianten Strukturen (visuelle oder akustische Reize) dienen in Film und Videospiel dazu, Anhaltspunkte zur Orientierung im Raum und Zeit zu behalten? Gibt es hier Ähnlichkeiten oder Überschneidungen?³⁶⁴

Ist die Wahl der Konstruktionsform typisch für das Genre?

- (1) Objektbezogene Raumkonstruktion: (a) Figurenzentrierte Räume: (b) Leere Räume, Horrorfilm, (c) Detailräume
- (2) Bildkomposition: (a) Planimetrische Räume, (b) Bühnenräume, (c) Tiefe Räume, (d) Weite Räume
- (3) Emotion: (a) Klaustrophobische Räume, (b) Agoraphobische Räume

³⁶² Vgl. Schwingeler; Günzel; Zierold.

³⁶³ Vgl. Boldt; Murray; Neitzel.

³⁶⁴ Vgl. Schüwer.

- (4) Kognition: (a) Nicht-euklidische Räume, (b) Labyrinthische Räume, (c) Aufhebung vertrauter Größenverhältnisse, (d) Assoziierte Räume, (e) Amorpher Raum, (f) Zerstörung des Raums, (g) Erzähler Räume³⁶⁵

„Globales Architektonisches Konzept

Welche Darstellungsweise räumlicher Strukturen liegt vor (geordnet nach steigender Komplexität/ Anforderungen an den Spieler)?

- (1) Textbasiert, kein sichtbarer Raum.
- (2) Ein Bildschirm, begrenzt: Kein Scrolling, ganze Spielwelt/Level auf einem Bildschirm sichtbar.
- (3) Ein Bildschirm, begrenzt, mit „wrap-around“; Wenn Spieler dann Bildschirm verlässt, kommt er auf der anderen Seite wieder herein.
- (4) Scrolling entlang einer Achse: Ist der Offscreen-Raum bei jeder Spielsitzung wieder gleich oder unvorhersehbar? Sind Richtungswechsel erlaubt? Kann besuchter Raum wieder besucht werden?
- (5) Scrolling entlang zwei Achsen: Ist die Bewegung entlang einer Achse dominanter als die entlang der anderen Achse? Kontinuierliches Scrolling oder schnittartiger Übergang zwischen verschiedenen scrollbaren Abschnitten?
- (6) Angrenzende Räume, je einer zur Zeit gezeigt: Schnittartige Wechsel zwischen statischen Bildschirmansichten, kein Scrolling; nicht-überlappende Einstellungen, Verknüpfungsmöglichkeiten der angrenzenden Räume über die 6 Wandflächen des Bildraumes.
- (7) Mehrere sich unabhängig voneinander bewegende Ebenen: Avatar in der vorderen Ebene, hintere Ebene scrollt langsamer, manchmal Ebenenwechsel möglich.
- (8) Z-Achsen-Bewegung in den Bildschirm hinein/ aus ihm heraus: Einbahnstraßen-Bewegung, keine Rückkehr zu schon besuchten Orten möglich.
- (9) Split-Screen-Spiele
- (10) Interaktive 3D-Umgebung: Grad der Navigationsfreiheit kann unterschiedlich groß sein in verschiedenen Spielen.
- (11) Repräsentative/ kartographierte Räume: In der Regel zur Darstellung von Off-Screen-Raum. Benutzung der Karten kann bewusst erschwert werden, Karten können bewusst unvollständig sein. Die Karte kann in die Diegese eingebettet sein oder nicht.

Welches ist das räumliche Setting des Spiels (z.B. vom Krieg zerstörte Außenlandschaften, mittelalterliche Katakomben etc.)?

Welche architektonische Stile werden in den virtuellen Bauwerken sichtbar?

Ähneln sich die Levels oder sind sie vollkommen unterschiedlich?

Wirken die Levels des Spiels architektonisch wie aus einem Guss, oder gibt es abrupte stilistische Brüche innerhalb einzelner Levels?

*Gibt es Levels, deren Architektur auf einen ganz bestimmten Moment, ein ganz bestimmtes Ereignis hin ausgerichtet ist (Auftreten eines beeindruckenden Monsters etc.)?*³⁶⁶

Konzepte der Stadtinszenierung

Ist der Film von den Darstellungskonventionen/Spiellogiken des Videospiels im Bereich der Stadtinszenierung beeinflusst?

³⁶⁵ Vgl. Khouloki.

³⁶⁶ Kringiel, S. 343f.

Wird die Stadt zur Spielfläche der Handlung? (1) Begrenzung, (2) Regeln, Verhaltensweisen, Bewegungsformen.

Wie zeigt sich der Zusammenhang von Narration und Stadtinszenierung – Inszenierungsstil?

Umgekehrt, ist das Spiel von visuellen Besonderheiten (Bildausschnitt, Perspektive, Schnitt, Montage) des Films beeinflusst? (a) Fragment, (b) Labyrinth, (c) Dechiffrierung, (d) Beliebiger Raum

Wie werden “raumgesteuerte” Narrationen realisiert? Welche Motivationslogiken rauminduzierter Handlungsaspekte aus Videospielen finden sich im Film oder auch im Comic?³⁶⁷

„Untergliederung der virtuellen Räume

Hält sich das Spiel an eine klassische Levelaufteilung der virtuellen Welt oder benutzt es andere Gliederungseinheiten?

Sind die Räumlichkeiten des Spiels in zusammenhängende „Großräume“ untergliedert?

*Liegen größeren Raumkomplexen ein logischer, funktionaler Aufbau zu Grunde?*³⁶⁸

„Architektonische Spielerführung

Sind die Levels eher offen gestaltet oder eher linear angelegt? Gibt es ausreichend Hinweise für den richtigen Weg?

Wie wird durch räumliche Komposition die Aufmerksamkeit des Spielers auf wichtige Objekte gelenkt/ wie wird durch räumliche Komposition die Art und Weise inszeniert, wie diese Objekte gesehen werden?

Wie wird der Spieler architektonisch in bestimmten Gebieten der Karte festgehalten? Wie wird er daran gehindert, in bestimmte Gebiete zurückzukehren?

*Gibt es für die Bewegungsbefehle „nicht aktivierte“ Bereiche, also Bereiche, die für den Spieler nicht betretbar sind?*³⁶⁹

„Einflussmöglichkeiten auf die Architektur

Ist die Umgebung dynamisch (kann während des Spiels vom Spieler verändert werden über die bloße Statusveränderung beispielsweise geschlossener/offener Türen hinaus) oder statisch (keine tiefgreifenden Eingriffe möglich)?

*Kann der Spieler eigene virtuelle Welten bauen/ bestehende umbauen?*³⁷⁰

„Einfluss der Architektur auf das Gameplay

Ist die Topographie des Spiels a) geometrisch (freie, fließende Bewegungsmöglichkeiten) und b) topologisch (nur getrennte, nicht überlappende Positionen können eingenommen werden)?

³⁶⁷ Vgl. Fahle, Oliver: Die Stadt als Spielfeld.

³⁶⁸ Kringiel, S. 344.

³⁶⁹ Ebda. S. 344f.

³⁷⁰ Ebda. S. 345.

Lässt die Spielwelt dem Spieler große Bewegungsfreiheit und ermutigt ihn damit zum räumlichen Erkunden oder schränkt sie die Bewegungsfreiheit eher ein?

Unterstützt/erweitert/verbessert das Leveldesign das Gameplay des Spiels oder lenkt es eher davon ab?

Beim Kampf gegen Endgegner mit nur einer entscheidenden Schwachstelle: Bietet die Levelarchitektur dem Spiel genug Bewegungsfreiheit, um den Gegner aus sicherer Entfernung zu beachten und so die Schwachstelle zu entdecken?

Erzielt das Spiel durch Veränderung der Levelarchitektur während des Spielens qualitative Veränderungen des spielerischen Schwierigkeitsgrades?

Existieren geheime Räume, deren Aufstöbern ein zusätzliches spielerisches Ziel zum globalen Spielgeschehen bildet (in der Tradition von Warren Robinetts Ur-“Easter Egg“)?“³⁷¹

„Einfluss der Architektur auf die Spielerzählung

Inwieweit trägt die Geographie zur Organisation der Geschichte in der Erzählung bei?

Wie lässt die Gestaltung des virtuellen Bühnenbildes den Spieler zu eigenen Schlussfolgerungen über die Spielgeschichte kommen?

Inwiefern ist das architektonische Spielszenario darauf hin ausgerichtet, Eigenschaften und die Persönlichkeit der Heldenfigur zum Vorschein zu bringen?

Zitieren bestimmte Räumlichkeiten des Spiels Räume aus anderen, bereits existierenden Erzählungen?“³⁷²

Grafik und Realismus

Wie inszenieren Film/Videospiel bekannte ästhetische Konzepte (Mise en Image) – alte vs. neue Raumkonzepte bzw. Darstellungskonventionen? Wurden Verweise auf traditionelle Realismuskonzepte eingebaut bzw. wie wurden sie verwendet?

Welche transcodierten Formen (Comicgrafik/Comicästhetik) sind erkennbar und mit welchen medienspezifischen Mitteln wurden sie umgesetzt bzw., wenn, wie wurden sie verändert?

Welcher Grad der ästhetische Kohärenz im (hybriden) Film, Videospiel oder Comic liegt vor? Wie stark wurden die einzelnen Bildteile miteinander verschmolzen oder gibt es bewusst inszenierte visuelle Unterschiede? Wie wird die Materialeigenschaft der gezeigten Objekte vermittelt, die ebenfalls Träger tiefenräumlicher Informationen sein können (Strukturen, Muster)?

Wie wurden Licht und Schatten im Spiel/ Film modelliert bzw. wie wurden sie in Live-Action-Filmen inszeniert im Hinblick auf die Rauminszenierung?

Welche Wirkungen hat das dreidimensionale, digitale Malen auf die Raum/Bilddarstellung? Wird die visuelle Oberfläche damit in einen bestimmten Kontext

³⁷¹ Ebda.

³⁷² Ebda. S. 345f.

gesetzt (Kontextualisierung des Raums/Atmosphärische Stimmungen/genrespezifische Darstellungen nach dem Vorbild der unterschiedlichen grafischen Stile von Comics)?³⁷³

Bewegung, Körper und Raum

Welche Blickpunkte werden mit der virtuellen Kamera eingenommen – etwa auch “unmögliche” Perspektiven oder Raumdarstellungen wie in Comics?

Wie wirkt sich die Kolorierung des Film oder/und der Figuren auf die ästhetische Wirkung aus? Bzw. wie wirkt die hybride Verschmelzung der Bildteile auf die Wirkung der visuellen Oberfläche aus?³⁷⁴

Gestaltungsmittel Schnitt/Montage/Kadrierung und Bildformat

Welcher Handlungsraum wird durch die Kadrierung erschaffen? In weiterer Folge: Wie gestaltet sich die Arrangierung der Panels im Vergleich zum Film/Videospiel? Welche Einstellungsgrößen kommen zum Einsatz (Panorama, Totale, Halbtotale, Nah, Halbnahe und Detailaufnahme) und welches Bildformat?

Wie wird durch die Auswahl der filmischen Parameter die räumliche Wirkung auf die Rezipienten gesteuert? Welche Wirkung entsteht dabei zwischen Betrachter und visueller Begrenzung? Wie werden durch Schnitt und Montage Räume in Beziehung zueinander gesetzt und Szenen miteinander verbunden? Wie – mit welchen (medienspezifischen) Mitteln – werden die Levels/Sequenzen/Szenen miteinander verbunden (inner- und transsequenzieller Schnitt)?

Welche Erzählperspektive (Innen- oder Aussenperspektive/Point-of-View/Point-of-Action/objektiver Standpunkt) bestimmt, auf welche Weise die Rezipienten durch den konkreten und imaginierten Bildraum (On- und Offscreen-Raum) geführt werden und welche Wirkung entsteht dabei? Und welche Absichten stecken hinter den verwendeten räumlichen Strukturen?

Wahl des Bildformates: Offenes oder geschlossenes System? Hohe oder geringe Raumtiefe?³⁷⁵

³⁷³ Vgl. Richter; Flückiger; Schüwer.

³⁷⁴ Vgl. Richter; Flückiger.

³⁷⁵ Vgl. Agotai; Schwingeler; Khouloki.

6. Schlussbetrachtung

Abschließend zeigt sich, dass die anfangs gestellte *Forschungsfrage* hinsichtlich der transmedialen Austauschprozesse zwischen den Medien Comic/Graphic Novel-Adaptionen und Videospielen mit der Analyse nur eines einzelnen Beispiels nicht ausstreichend beantwortet werden konnte. Die intermedialen Bezugnahmen auf multiplen Ebenen sind zu vielschichtig, um das gesamte „intermediale Formenrepertoire“, das in Comics und Graphic Novel-Adaptionen steckt, konkret hinsichtlich der Figuren, stofflichen Vorlagen, Raummotiven und ästhetischen, sowie grafischen Stilen, katalogisieren zu können.

Auch der erweiterte bzw. von Danny Kringiels Arbeit³⁷⁶ inspirierte Fragenkatalog, der sehr weitreichende Forschungsbereiche abdeckt, sich jedoch nur in wenigen Punkten mit der Thematik der vorliegenden Arbeit überschneidet, zeigt, dass es hier noch zahlreicher Nachbesserungen und Erweiterungen bedarf. Ausführlichere Untersuchungen sollten – nicht nur im Hinblick auf eine etwaige Verschmelzung bzw. einer „hybriden Aufladung“ der Medien – den medialen Einfluss von Comics/Graphic Novels stärker miteinbeziehen. Jedoch steht oftmals nur der steigende Fotorealismus des Videospiels im Zentrum des (wissenschaftlichen) Interesses und vernachlässigt scheinbar eine andere Entwicklung – wie sie anhand der gewählten Beispiele erläutert wurde – hin zum verstärkten Einsatz von Comicgrafik und Comicästhetik.

Eine comichaftes Bildästhetik wird (nachweisbar) bewusst als Ausdrucksmittel gewählt – verstärkte Vergleiche zur Formästhetik des Animationsfilms, erscheinen des Weiteren ebenfalls sinnvoll. Die drei analysierten Werke gehen unterschiedlich mit ihrer medialen, formästhetischen, sowie stofflichen Herkunft um, dabei zeigt sich natürlich – wie es ebenfalls Andreas Korn, Stephan Günzel oder Jochen Venus, usw.³⁷⁷ beschreiben –, dass die grundlegenden Bildercodes bzw. Raumkonzepte nicht grundlegend verändert wurden, sondern diese lediglich an traditionelle, existierende Konzepte anknüpfen oder neu „konzipiert“ werden. Es zeigt sich weiters, dass die Wechselbeziehungen zwischen den einzelnen Medienarten nach wie vor durch den digitalen Medienumbruch immer

³⁷⁶ Vgl. Kringiel, Danny.

³⁷⁷ Vgl. Korn, Günzel, Venus.

enger werden und ebenso der damit verbundene formästhetischen Austausch und Formentransfer.³⁷⁸ So zeigt sich des Weiteren nicht nur eine Entwicklung hin zu „spielbaren Filmen“³⁷⁹ sondern im Fall von *The Walking Dead* auch zu spielbaren Comics.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass eine vergleichbare Arbeit zu diesem Thema in 10 Jahren mit Sicherheit ganz anders ausfallen würde, weshalb die die Thematik transmedialer Austauschprozesse weiterhin ein ergiebiges Arbeitsfeld der Film- und Medienwissenschaft bleibt.

³⁷⁸ Jochen, Venus: Zwischen spielendem Interpretieren und interpretierendem Spiel, fehlende Seitennummerierung.

³⁷⁹ Vgl. Boldt, Martin: Entertainment-Hybride. S. 12-23.

Anhang

Literatur

Agotai, Doris: Architekturen in Zelluloid: der filmische Blick auf den Raum. Bielefeld: Transcript-Verlag, 2007.

Ahrens, Jörn; Meteling, Arno (Hg.): Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence. London, New York: Continuum, 2010.

Ahrens, Jörn; Meteling, Arno: Tagung. Comic und Stadt – Der urbane Raum in Schrift, Bild und Sequenz. In: Humboldt-Universität zu Berlin, Universität Köln, 2007. Zugriff am 30.07.2012 unter URL

Arnheim, Rudolf: Film als Kunst. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2002.

Arnold, Heinz L.; Knigge, Andreas C.: (Hg.): Comics, Mangas, Graphic Novels. München: edition text +kritik, 2009.

Barck, Joana: Der Riss im Opaken des Bildes. Raumbilder in Spielfilmen. In: Das Raumbild: Bilder jenseits ihrer Flächen. Winter, Gundolf (Hg.), Paderborn: Fink 2009, S. 213-238.

Bartels, Klaus: Vom Elephant Land bis Second Life. Eine Archäologie des Computerspiels als Raumprothese. In: Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Bartels, Klaus & Thon, Jan-Noël (Hg.), 2007, S. 82-100.

Beil, Benjamin; Schröter, Jens: Die Parallelperspektive im digitalen Bild. In: Zfm, Zeitschrift für Medienwissenschaft. Schwerpunkt: Menschen & Andere, No. 01, 2011, zugriff am 4.12.2012 unter URL <http://zfm.gfmedienwissenschaft.de/www/index.php?HeftBeitragID=63>

Beil, Benjamin: First Person Perspectives. Point of View und Figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Videospiel. Münster: Lit, 2010.

Beil, Benjamin: Raumbild und Tätigkeitssimulation. Video- und Computerspiele als Darstellungsmedien des Tätigkeitsempfindens. In: Das Raumbild: Bilder jenseits ihrer Flächen. Winter, Gundolf (Hg.), Paderborn: Fink 2009, S. 239-258.

Beil, Benjamin: Spiel mit der Perspektive. Von gedrehten, gequetschten und unmöglichen Räumen im Computerspiel. In: Das Raumbild: Bilder jenseits ihrer Flächen. Gundolf, Winter; Jens, Schröter; Joanna, Barck (Hg.). Bielefeld/München: Fink 2009, S.

Boldt, Martin: Entertainment-Hybride. München: AVM, 2011.

Bolter, Jay D.; Grusin, Richard: Remediation. Understanding New Media. 4. Auflage. Cambridge, Mass.: MIT, 2001.

Bredella, Nathalie: Architekturen des Zuschauens. Imaginäre und reale Räume im Film. Bielefeld: Transcript, 2009.

Britta Neitzel, Britta: Facetten räumlicher Immersion in technischen Medien. In: Montage AV, 2008, Zugriff am 5.12.2012 unter http://www.montage-av.de/pdf/172_2008/172_2008_Facetten_raeumlicher_Immersion_in_technischen_Medien.pdf, S. 145-158.

Distelmeyer, Jan: Spielräume, Videospiel, Kino und die intermediale Architektur der Film-DVD. In: Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.), Bielefeld: transcript 2007, S. 389-408.

- Ditschke, Stephan; Kroucheva, Katerina; Stein, Daniel (Hg.): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Bielefeld: Transcript-Verlag, 2009.
- Elsaesser, Thomas: Das Digitale und das Kino - Um-Schreibung der Filmgeschichte? In: Zukunft Kino: the end of the reel world. Kloock, Daniela (Hg.), Marburg: Schüren, 2008, S. 42-59.
- Fahle, Oliver: Die Stadt als Spielfeld. Raumästhetik in Film und Computerspiel. In: Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.), Bielefeld: transcript 2007, S.225-237.
- Fix, Ulla: Gestalt und Gestalten: Von der Notwendigkeit der Gestaltkategorie für eine das Ästhetische berücksichtigende pragmatische Stilistik. In: Barz, Irmhild; Poethe, Hannelore; Yos, Gabriele (Hg.), Stil – ein sprachliches und soziales Phänomen, Berlin: Timme, 2007, S. 115-136, hier S. 117.
- Flückiger, Barbara: Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer. Marburg: Schüren, 2008.
- Frahm, Laura: Jenseits des Raums: Zur filmischen Topologie des Urbanen. Bielefeld: transcript, 2009.
- Frahm, Ole: Die Sprache des Comics. Hamburg: Philo Fine Arts, 2010.
- Freyruth, Gundolf S.: Cinema Revisited - Vor und nach dem Kino: Audiovisualität in der Neuzeit. In: Zukunft Kino: the end of the reel world. Kloock, Daniela (Hg.), Marburg: Schüren, 2008, S. 14-41.
- Friedrich, Hans-Edwin: Frank Miller's Sin City. Transformationsprozesse zwischen Graphic Novel und Film. In: Übersetzung und Film: Das Kino als Translationsmedium. Meurer, Ulrich (Hg.): Bielefeld: Transkript, 2012, S. 89-107.
- Greenaway, Peter: Das Kino neu erfinden. In: Zukunft Kino: the end of the reel world. Kloock, Daniela (Hg.), Marburg: Schüren, 2008, S. 274-290.
- Günzel, Stephan: Die Realität des Simulationsbildes. Raum im Computerspiel. Zugriff am 12.11.2012 unter URL http://www.stephan-guenzel.de/Texte/Guenzel_Realitaet.pdf
- Günzel, Stephan: Raum, Karte und Weg im Computerspiel. Zugriff am 12.09.2012 unter URL http://www.stephan-guenzel.de/Texte/Guenzel_RaumComputerspiel.pdf
- Günzel, Stephan: Simulation und Perspektive. Der bildtheoretische Ansatz in der Computerspielforschung. Zugriff am 30.07.2012 unter URL http://www.stephan-guenzel.de/Texte/Guenzel_Shooter.pdf
- Günzel, Stephan: Von der Zeit zum Raum. Geschichte und Ästhetik des Computerspiels. In: Rabiteye. Zeitschrift für Filmforschung. Zugriff am 20.09.2012 unter URL http://www.rabiteye.de/2010/2/guenzel_computerspielmedium.pdf
- Hartmann, Bernd: Literatur, Film und das Computerspiel. Münster: Lit-Verlag, 2004.
- Jochen, Venus: Zwischen spielendem Interpretieren und interpretierendem Spiel: Im DFG-Forschungskolleg „Medienumbrüche“ werden die Spiel- und Erzählformen des Computerspiels analysiert. In: Game Face, 19, 2006, keine Seitennummerierung.
- Khouloki, Rayd: Der filmische Raum: Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung. Berlin: Bertz + Fischer, 2006.
- Knigge, Andreas C.: Comics: Vom Massenblatt in multimediale Abenteuer. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1996.
- Knigge, Andreas C.: Comics: Zeichen-Welten. Der Kosmos der Comics. In: Comics, Mangas, Graphic Novels. Arnold, Heinz L.; Knigge, Andreas C. (Hg.), München: edition text+kritik, 2009, S. 5-35.
- Kocher, Mela: Folge dem Pixelkaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele. Zürich: Chronos, 2007.

Korn, Andreas: Zur Entwicklungsgeschichte und Ästhetik des digitalen Bildes. Von traditionellen Immersionsmedien zum Computerspiel. Aachen: Shaker, 2005.

Krichel, Marianne: Erzählerische Vermittlung im Comic am Beispiel des amerikanischen Zeitungscomics Calvin and Hobbes. Trier: Wissenschaftlicher Verlag, 2006.

Krichel, Marianne: Erzähltheorie und Comics. Tagungsbericht. Zugriff am 11.11.2012 unter URL http://www.comicgesellschaft.de/pdf/Tagung06nov_krichel.pdf

Kringiel, Danny: Computerspielanalyse konkret: Methoden und Instrumente - erprobt an Max Payne 2, München: Kopead, 2009.

Krug, Dominik: Interaktive Drehbücher für digitale Welten, wie Videogames traditionelle Erzählweisen erneuern. Hamburg: Diplomica, 2010.

Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Bielefeld: transcript, 2007.

Meier, Stefan: ‚Wie die Helden laufen lernen‘ - Stil und Transkription in aktuellen Comics und Comic-Verfilmungen. In: Mediale Transkodierungen: Metamorphosen zwischen Sprache, Bild und Ton. Stöckl, Hartmut (Hg.), Heidelberg: Winter, 2010, S.189-208

Meinrenken, Jens: Bullet Time & Co. Steuerungsutopien von Computerspielen und Filmen als raumzeitliche Fiktion. In: Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.), Bielefeld: transcript 2007, S. 239-264.

Moorstedt, Tobias: Der Traum vom Holodeck - Über die schwindenden Grenzen zwischen Spiel und Film. In: Zukunft Kino: the end of the reel world. Kloock, Daniela (Hg.), Marburg: Schüren, 2008, S. 188-207.

Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. New York: Simon & Schuster, 1997.

Neitzel, Britta: Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen. Diss. Bauhaus-Universität Weimar, 2000, zugriff am 30.09.2012 unter URL www.db-thueringen.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-2063/Dissertation.html

Neitzel, Britta: Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: Klaus, Bartels; Jan Noel Thon (Hg.), Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies, Hamburger Hefte zur Medienkultur, Heft 5, 2007, S. 8-28.

Ofenloch, Simon: Mit der Kamera gezeichnet: zur Ästhetik realer Comicverfilmungen. Saarbrücken: VDM, Müller, 2007.

Pias, Claus: Computer Spiel Welten. München: Sequenzia, 2002.

Regensburg, Klaus: Digitalisierung und Film - Chancen für neue Erlebniswelt? In: Zukunft Kino: the end of the reel world. Kloock, Daniela (Hg.), Marburg: Schüren, 2008, S. 236-243.

Richter, Sebastian: Digitaler Realismus. Bielefeld: Transcript, 2008.

Röders, Stefanie: Literatur und Computerspiele. Analogien zwischen Detektivromanen und Adventure Games. Saarbrücken: VDM, Müller, 2007.

Rohmer, Eric: Murnaus Faustfilm: Analyse und szenisches Protokoll. München, Wien: Hanser, 1980.

Scheinpflug, Peter: Ästhetik und Blicklenkung im Comic I. Medienspezifische Schock-Effekte im Comic THE WALKING DEAD. Zugriff am 5.12.2012 unter URL <http://www.peterscheinpflug.de/Comicshock.pdf>, S. 1-4.

Scheinflug, Peter: Intermedialität & Genrehybridität im Comic. Zugriff am 5.12.2012 über URL <http://www.peterscheinflug.de/FABLES.pdf>

Schmidt, Johann N.: Comic und Architektur - Faszination und Alptraum der vertikalen Stadt. In: Theorien des Comic. Barbara, Eder; Klar, Elisabeth; Reichert, Ramon (Hg.), Bielefeld: Transcript, 2011, S. 89-108.

Schröter, Jens: Intermedialität. Fächetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs. In: montage/av. Zugriff am 29.11.2012 unter URL http://www.montage-av.de/pdf/072_1998/07_2_Jens_Schroeter_Intermedialitaet.pdf, S. 129-154

Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen: Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. Trier: WVT, 2008.

Schwingeler, Stephan: Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel. Boizenburg: Hülsbusch, 2008.

Seeßlen, Georg: Bilder für die Masse. Die prekäre Beziehung von Comic und Film und die dunkle Romantik des Neoliberalismus im neueren Comic-Kino. In: Theorien des Comic. Barbara, Eder; Klar, Elisabeth; Reichert, Ramon (Hg.), Bielefeld: Transcript, 2011, S. 255-262.

Seeßlen, Georg: Orbus Pictus oder warum Bilder kein Gegenüber mehr sind. In: Zukunft Kino: the end of the reel world. Kloock, Daniela (Hg.), Marburg: Schüren, 2008, S. 168-187.

Slansky, Peter C.: Der Weg zum digitalen Kino. In: Zukunft Kino: the end of the reel world. Kloock, Daniela (Hg.), Marburg: Schüren, 2008, S. 60-79.

Stiglegger, Markus: Prometheischer Impuls und Digitale Revolution? Kino, Interaktivität und Reißbrettwelten. In: Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.), Bielefeld: transcript 2007, S. 103-114.

Thon, Jan-Noël: Unendliche Weiten? Schauplätze, fiktionale Welten und soziale Räume heutiger Computerspiele. In: Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Bartels, Klaus & Thon, Jan-Noël (Hg.), 2007, S. 29-60.

Vonier, Veronique: Von der Graphic Novel zum Film – Postmoderne und die Repräsentation von Gender in Frank Millers SIN CITY. Zugriff am 7.11.2012 unter URL <http://www.ruhr-uni-bochum.de/genderstudies/kulturundgeschlecht/pdf/Vonier.pdf>, S. 1-22.

Weingarten, Susanna: Patchwork der Pixel - Zu den Folgen der Digitalisierung für die Filmästhetik. In: Zukunft Kino: the end of the reel world. Kloock, Daniela (Hg.), Marburg: Schüren, 2008, S. 222-235.

Zierold, Kirsten: Computerpielanalyse: Perspektivenstruktur, Handlungsspielräume, moralische Implikationen. Trier: WVT, 2010.

Medienberichte/Nichtwissenschaftliche Netzquellen

Bandah, Sam: Hard Reset Review. Flying Wild Hog's surprises us with its first digital FPS. In: Nowgamer.com. Zugriff am 17.12.2012 unter http://www.nowgamer.com/pc/pc-reviews/1073150/hard_reset_review.html

Ciprian, David: Videospiele, Film und die Wirklichkeit des Bildschirms. In: Negativ-Film.de. Zugriff am 30.07.2012 unter <http://www.negativ-film.de/2011/11/videospiele-filme-und-die-wirklichkeit-des-bildschirms>

Electronic Arts: Saboteur (PC). Saboteur im Test: Ein guter Mix aus Rennspiel und GTA mit Sin City-Atmosphäre. In: PC-Games. Zugriff am 9.12.2012 unter URL <http://www.pcgames.de/Saboteur->

PC-170980/Tests/Saboteur-im-Test-Ein-guter-Mix-aus-Rennspiel-und-GTA-mit-Sin-City-Atmosphaere-701194/

Game of The Year, Zugriff am 12.12.2012 unter URL <http://www.gameoftheyear.org/ratings/1-highest-rated-2012/1>

Hero Complex: Dark Knight Rises: Christopher Nolan opens about Bane Choice. In: Hero Complex. Zugriff am 12.12.2012 unter <http://herocomplex.latimes.com/2011/12/12/dark-knight-rises-christopher-nolan-opens-up-about-bane-choice/>

Heuser, Rene: Fan baut Einkaufscenter aus Dawn of the Dead nach. In: Gamstar, Zugriff am 20.12.2012 und URL http://www.gamestar.de/spiele/left-4-dead/news/left_4_dead,43442,1951417.html

IMDb.com, Zugriff am 03.12.2012 unter URL <http://www.imdb.com>

Nico, Gutmann: Grafik und Tuning-Tipps. Technik-Check: Borderlands. In: Gamestar.de, Zugriff am 29.11.2012 unter URL http://www.gamestar.de/spiele/borderlands/artikel/technik_check_borderlands,43603,1959668.html

Kavanagh, Barry: The Alan Moore Interview: Northampton/“Graphic Novel“. In: Blather.net, 2000, Zugriff am 03.12.2012 unter URL <http://www.blather.net/articles/amoore/northampton.html>

Linken, Andre: The Walking Dead: Survival Instinct – Wegen Verwechslungsgefahr: Namenszusatz für den Shooter. In: GameStar, Zugriff am 28.12.2012 unter URL http://www.gamestar.de/spiele/the-walking-dead-survival-instinct/news/the_walking_dead_survival_instinct,48595,3006251.html

Sauter, Marc: The Darkness 2: Demo-Version im Hands-on-Test - Ungewöhnliche Grafik, ungewöhnliche Gewalt. In: PC-Games Hardware. Zugriff am 03.12.2012 unter URL <http://www.pcgameshardware.de/The-Darkness-2-PC-236559/Tests/The-Darkness-2-Demo-Version-im-Hands-on-Test-Ungewoehnliche-Grafik-ungewoehnliche-Gewalt-jetzt-mit-Video-865322/>

Star Wars, Zugriff am 10.12.2012 unter URL <http://www.starwars.com/shop/>

Steam, Zugriff unter Account „blackfriday13th“ unter URL <http://store.steampowered.com/app/4000/>

Steam, Zugriff unter Account „blackfriday13th“ unter URL <http://cdn.steampowered.com>

Spritcomics.de, Zugriff am 30.11.2012 unter URL <http://www.spritecomics.de>

Valvesoftware: Illustrative Rendering in Team Fortress 2. In: Valvesoftware.com, Zugriff am 03.12.2012 unter URL http://www.valvesoftware.com/publications/2007/NPAR07_IllustrativeRenderingInTeamFortress2.pdf

Warner, Ansgar: Web-Comic für „Holy-Scrollers“: „Wormworld-Saga“ setzt auf das Prinzip der unendlichen Leinwand. In: E-Book-News.de, Zugriff am 03.12.2012 unter URL <http://www.e-book-news.de/web-comic-fur-„holy-scrollers“-„wormworld-saga“-setzt-auf-das-prinzip-der-unendlichen-leinwand/>

Marz, Ron; David, Peter; Jurgens, Dan; Castellini, Claudio: DC vs. Marvel. Folge 1-4. DC, Marvel: April–Mai 1996.

Klix, Sebastian: The Walking Dead: Episode 1 im Test. Interaktiver Zombie-Comic mit Tiefgang. In: Gamestar.de, Zugriff am 13.12.2012 unter URL http://www.gamestar.de/spiele/the-walking-dead-episode-1-a-new-day/test/the_walking_dead_episode_1,46682,2567255.html

Failes, Ian: Stargate Studios: Walking (the) Dead. In: fx Guide. Zugriff am 11.11.2012 unter URL http://www.fxguide.com/featured/stargate_studios_walking_the_dead/, 2010.

Failes, Ian: The Walking Dead: Season 2 - walk harder. In: fx Guide. Zugriff am 13.12.2012 unter URL <http://www.fxguide.com/featured/the-walking-dead-season-2-walk-harder/>, 2012.

Klix, Sebastian: The Walking Dead: Episode 2 - Starved for Help. Von Menschen, Monstern und Zombies. In: Gamestar.de. Zugriff am 12.12.2012 unter URL http://www.gamestar.de/spiele/the-walking-dead-episode-2-starved-for-help/test/the_walking_dead_episode_2,48547,2569566.html

Filme/Videospiele/Comics

300, Zack Snyder, 2006.

Batman: Arkham City, Rocksteady Studios, 2012.

Cloud Atlas, Tom Tykwer, Andrew Wachowski, Lana Wachowski, 2012.

Comic Viewer: FULL Free Issue: The Walking Dead #1[Mature]. In: Newsarama.com. Zugriff am 11.12.2012 unter URL http://www.newsarama.com/php/multimedia/album_view.php?gid=1358&page=24

Deadlight, Tequila Works, 2012.

BioShock, 2K Games, 2007.

Borderlands, Gearbox Software, 2009.

Left4Dead, Valve Corporation, 2007.

Limbo, Playhead, 2010.

Marz, Ron; David, Peter; Jurgens, Dan; Castellini, Claudio: DC vs. Marvel. Folge 1-4. DC, Marvel: April–Mai 1996.

The Walking Dead, Frank Darabont, Staffel 1 und 2, 2010-lfd.

The Walking Dead, Telltale Games, 2012.

The Walking Dead, Robert Kirkman, 2003-lfd.

The Darkness, Starbreeze Studios, 2007.

Team Fortress 2, Valve Corporation, 2007.

Sky Captain and the World of Tomorrow, Kerry Conran, 2004.

Sucker Punch, Zack Snyder, 2011.

Abbildungsnachweis

Abbildung 1-2: 300 (2006, Zack Snyder), Abbildungsnachweis <http://www.filmstarts.de/kritiken/41841-300/bilder/?cmediafile=18746452>, S. 30

Abbildung 3-6: Sin City (2007), Limbo (2010), Deadlight (2012), the Saboteur (2009). Abbildung 3 Eigendarstellung (Screenshot), Abbildung 4-6 Abbildungsnachweis Screenshots Steam, S. 38

Abbildung 7–8: Borderlands (2010). Abbildungsnachweis Screenshots Steam,, S 66.

Abbildung 9–10: The Darkness II (2012). Abbildungsnachweis Screenshots Steam, S.66.

Abbildung 11–12: Team Fortress 2 (2007). Abbildungsnachweis Screenshots Steam, S. 66

Abbildung 13-20: Pilotfolge (Screenshot, Eigendarstellung) S. 76.

Abbildung 21-26: SchlußEinstellung der Pilotfolge (Screenshot, Eigendarstellung), S. 77.

Abbildung 27-35: Episode 2. Kamera folgt über das Camp (Screenshot, Eigendarstellung) S. 78.

Abbildung 36-41: The Walking Dead Videospiel (2012), (Screenshot Eigendarstellung), S. 84.

Abbildung 42-43 The Walking Dead Episode 2 (2012), (Screenshot Eigendarstellung), S. 86.

Abbildung 44-51: The Walkind Dead Episode 1 (2012), (Screenshot Eigendarstellung), S. 87.

Abstract

Die vorliegende Diplomarbeit befasst sich mit dem Thema Intermediale Austauschprozesse bzw. Formentransfers zwischen Graphic Novels, Film und Videospiele. Ausgehend vom steigenden Hybridisierungsgrad des Films, der speziell im vergangenen Jahrzehnt eine hohe Dichte von Comic-Verfilmungen hervorbrachte bzw. dies weiterhin tut, der damit einhergehenden „Rückentwicklung“ zum Spektakel und der Annäherung an die Videospieleästhetik, wird versucht diesen, vielfach als reiner, oft einseitiger, Aneignungsakt bezeichneten, Prozess auf die Einbindung und den Einfluss von Comics zu untersuchen.

Daher gibt die Arbeit weiters einen kurzen Überblick über die spezifischen Gestaltungsmittel der verschiedenen Medien hinsichtlich ihrer Raumdarstellungsmittel und über den in diesem Fall relevanten medientheoretischen Forschungsstand – wie beispielsweise eine kurze Definition (hybrider) Filmbilder, Remediation und Formentransfers, Raumkategorisierungen in Comic, Film und Videospielen –, diese wurden kurz zusammengefasst und mittels Beispielanalysen erläutert. Dadurch, dass sich das Medium Film sukzessive von den technischen und künstlerischen Reglements seiner Anfangsjahre befreit, ist es Filmemachern möglich, Comics sowohl visuell als auch narrativ hochwertig als Live-Aktion-Filme (mehr oder weniger) zu inszenieren, ohne dabei an der Grenze zum Kitsch oder dem Queer-Cinema zu agieren. Allerdings macht sich auch das Videospiele diese ästhetischen Veränderungen – hin zum Spektakel – zunutze und bietet Spielern Bilderwelten, die aussehen, als wären sie handgezeichnet und „der Feder“ eines Comic-Zeichner entsprungen.

Kernpunkt der Diplomarbeit bildet die Analyse markanter transmedialer Austauschprozessen bzw. des mit Remediation verbundenen Formentransfers zwischen Comic/Graphic Novel-Adaptionen und Videospielen auf der Ebene der Raumdarstellung – auch in Hinblick auf narrative Funktionen und auf der Ebene der ästhetischen Wirkung. Angesiedelt zwischen diesen drei medialen Bereichen, wird versucht Ähnlichkeiten und Ursprünge herauszuarbeiten und anhand von Comic, TV-Serie und Videospiele zu *The Walking Dead* diese Austauschprozesse sichtbar zu machen.

Lebenslauf

Person

Name: Elisabeth Gruber

Geburtsdatum: 13.02.1981, St. Pölten, Niederösterreich

Ausbildung

2007 – lfd. Universität Wien: Theater-, Film- und Medienwissenschaft

2005 – 2007 BFI Schule für Werbedesign

1995 – 2000 HLW St. Pölten: Umweltökonomie

Praktika

- (1) *SYN - Magazin für Theater-, Film- und Medienwissenschaft* (2012/08 – lfd.)
Grafik/Layout/Web-Design
- (2) *Musikfestival Steyr 2011* „Der Watzmann ruft“ (2011/03 – 2011/08)
Regie-, Kostüm- und Requisitenassistent bei Prof. Frank Hoffmann
- (3) *Tagung TFM „Klassenproduktion. Fernsehen als Agentur des Sozialen“* (2011/04 – 2011/06)
Entwurf von Konferenzhomepage, Organisationsassistent
- (4) „A:B“ *Peter Brunner* (Produktion der Filmakademie) (2010/11, 2011/01)
Set-Aufnahmeleitungsassistent: „Mädchen-für-Alles“
- (5) *Theater Nestroyhof Hamakom* (2010/09 – 2011/07)
Produktionsassistent, Managementassistent bei Dr. Amira Bibawy
- (6) *Motschnik Feine Kunst* (Dschungel Wien) „Zeensucht“ (2010/09 – 2010/10)
Ausstattungsassistent bei Caroline Mathieu (Antwerpen), Fotodokumentation
- (7) *Operklosterneuburg 2010* „Carmen“ (2010/05 – 2010/07)
Bühnenbildhospitant bei Alexandra Burgstaller
- (8) „gem.einsam – muth. zur Reise“ (2010/04)
Hospitantin beim Ensemble Muth im Rahmen des Festivals KiosK 59 der ttp WUK
- (9) *Mitternachtsfilm* (Freie Mitarbeit) (2008/09 – lfd.)
Assistent des Filmteams, Darstellung eines Monsters