



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Picknick am Wegesrand, Stalker, S.T.A.L.K.E.R.:
Shadow of Chernobyl. Ein narratologischer Vergleich“

Verfasser

Niko Egger

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 393

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Vergleichende Literaturwissenschaft

Betreuerin / Betreuer:

Univ-Prof. Dr. Achim Hölter, M.A.

Meinen innigsten Dank an:

Meine Mutter und Katharina Kickinger, die meine Korrektoren und emotionalen Stützen waren, sowie Prof. Dr. Achim Hölder, meinen Betreuer, der mir mit Rat und Tat zur Seite stand.

Meine Freunde und Familie (besonders meine Geschwister und Väter), die, egal, wie groß oder klein ihr Beitrag zu meiner Arbeit war, mir diese Zeit erhellt haben.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	1
2. Theoretische Grundlagen.....	4
2.1 (Intermediale) Narratologie.....	4
2.2 Was ist eine „Erzählung“?.....	6
2.2.1 Erzählebenen und ihr Begriffsdilemma.....	8
2.2.2 Erzählperspektive.....	12
2.3 Adaptionstheorie.....	14
3. Die drei zu untersuchenden Medien.....	17
3.1 <i>Picknick</i> am Wegesrand im Kontext: Die Strugatzkis und die SciFi in der UdSSR.....	17
3.1.1 <i>Picknick</i> : Inhalt.....	21
3.2 <i>Stalker</i> im Kontext: Tarkovsky und der Film in der UdSSR.....	23
3.2.1 <i>Stalker</i> : Inhalt.....	26
3.3 <i>S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl</i> : Entwicklung.....	29
3.3.1 <i>S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl</i> : Inhalt.....	33
3.3.2 Ludologie vs Narratologie in Computerspielen.....	36
3.3.3 Der First-Person Shooter als Genre.....	42
4. Zu den Werken: Wer hat hierzu schon Vergleiche angestellt?.....	45
5. Ein narratologischer Vergleich.....	47
5.1 Vom Buch zum Film: „Telling vs Showing“.....	48
5.1.1 Erzählinstanz: Kamera vs. Redrick.....	53
5.1.2 Zeit& Raum: Bruch & Fluss.....	57
5.1.3 Charakterisierung: „Res cogitans“ vs. „the human face“.....	63
5.2 Von Buch & Film zum Spiel: „Showing“ vs. „doing“.....	67
5.2.1 Passiver Rezipient vs. Agent in der Erzählung.....	73
5.2.2 Realtime, 3D-Space.....	79
5.2.3 Avatar und NPCs.....	85
6. Gemeinsame Elemente (Adaptionstheorie).....	90
6.1 „Eine Reise zu einem Zimmer“.....	91
6.2 Die Zone.....	95
6.2.1 Die Gestaltung der Zone.....	96
6.2.2 Die Zone und die Außenwelt.....	97
6.2.3 Die Zone als Bild/Metapher.....	99
6.2.4 Die Zone als Charakter.....	101
6.2.5 Die Zone als Reflektor.....	104
6.2.6 Die Zone als „Drachenhöhle“.....	107

6.2.7 Die Zone und ihre Ästhetik des Verfalls.....	109
6.2.8 Die Zone als Utopie vs Dystopie.....	111
6.3 Der „Stalker“ und die ihn umgebenden „supporting characters“.....	115
7. Conclusio.....	118
8. Appendix.....	126
1.) Freytags Dreieck des Senkens und Fallens einer Handlung.....	126
2.) Plot-Motivatoren nach Pinchbeck.....	126
3.) SSoC: Eine elaborierte Kritik.....	126
4.) „Real life Exclusion Zone vs. the Zone of SSoC“.....	127
5.) Titelscreen <i>Stalker</i> -Film.....	129
6.) Stalker: Gesichtsausdrücke.....	129
7.) Szenerie-stills Vergleich in <i>Stalker</i> und <i>Shadow of Chernobyl</i>	132
8.) Dialogfenster.....	137
9.) Der PDA.....	137
10.) Streloks Inventar.....	139
11.) <i>Stalker</i> : „Stalker begrüßt die Zone“ und SSoC: „Das gute Ende“.....	140
12.) „Taxonomy of environmental objects“.....	143
13.) <i>Shadow of Chernobyl</i> : Interface und Spiel.....	144
14.) Karte der betretbaren Gebiete verglichen mit dem Gesamtgebiet.....	145
15.) Kardinalfunktionen nach Barthes.....	145
9. Bibliographie.....	149
Abstract.....	155
Lebenslauf.....	156

1. Einleitung

I fail to see any reasonable comparison between a film that will haunt any able viewer for an entire lifetime and a series of games in which the only meaningful interaction between the player and the open level essentially consists of firing rounds of ammunition towards something or someone.

(Forenposter „Bruno de Figueiredo“ über einen Vergleich zwischen *Picknick am Wegesrand*, *Stalker* und *S.T.A.L.K.E.R.*)

Womit beschäftigt sich die Literaturwissenschaft? Es wird gesagt: Mit Büchern, manchmal mit Filmen, Musikstücken oder Comics. Die Aufgabe der Komparatistik definiert ein Student derselben mit einer Variation von „Sie untersucht auf die eine oder andere Weise Grenzüberschreitungen innerhalb und zwischen Medien, seien sie Text-, Genre-, Sprach-, oder geographischer Natur“

Eigentlich aber beschäftigen sich vgl. Literaturwissenschaftler mit Geschichten,¹ und wie sie in einander fließen: Von Geschichten in Geschichten; von Menschen in Geschichten; von Geschichten in Menschen. Sie sind, entgegen jedes Streits über die Semantik von Begriffen wie *Erzählung/discours/story* vs. *Geschichte/histoire/plot*, *Ludologie* vs. *Narratologie*, etc. – universal. Die ältesten erhaltenen schriftlichen Texte sind Geschichten: Man denke z.B. an das *Gilgamesch-Epos*. Und Höhlenmalereien? Jene berühmten, sketchartigen Figuren, die ihre Speere gegen eine Gruppe Antilopen schleudern?

Backe schreibt: „Cognitively speaking, we have learned through life-long exposure to culture to try and decode any artefact as a narrative, because this is a powerful heuristic tool.“ (Backe 1) Der Mensch sucht automatisch Zusammenhänge zwischen mnemonisch relevanten Elementen, die es seinem Gedächtnis erleichtern, diese zu vernetzen und in weiterer Folge wieder aufzurufen. Geschichten also sind zum einen dazu da, um Ereignisketten zu speichern; sie dienen auf einer viel oberflächlicheren Ebene einfach der Unterhaltung: Menschen mögen Geschichten; denn oft sind sie von ästhetischem und emotionalem Wert für uns. Um ein grundsätzliches Verständnis für die Begriffe innerhalb der Narratologie näherzubringen, jener Wissenschaft die sich mit dem Aufbau und der Funktion von Geschichten beschäftigt, werden in dieser Arbeit in Kapitel 2 „Theoretische Grundlagen“, die oberflächlichen, allgemeinen Bestandteile der „Erzählung“ bzw. „Narration“ gesucht. Danach werden einige narratologisch relevante Begriffdichotomien wie Schlussendlich werden hier auch Konzepte des Erzählers und der verschiedene Erzählebenenkonzepte erläutert. Weiters wird hier Adaptionstheorie als

¹ Oft sind es selbstverständlich auch die Autoren dieser Geschichten, die im Mittelpunkt stehen. Selten aber lässt man ihre Texte –und damit ihre Geschichten – gänzlich aus. Und was ist eine Biographie anderes als jemandes *Lebensgeschichte*?

grundsätzliches Mittel intermedialen Vergleichs präsentiert.

Davon ausgehend, dass Geschichten, bzw. die narrativen Aspekte von Geschichten universal und damit medienunabhängig sind, präsentiert sich der zentrale Gedanke dieser Arbeit folgendermaßen: Worin bestehen die medienspezifischen Eigenheiten jener Geschichten? Und worin ihre Gemeinsamkeiten? Und welche Unterschiede versuchen sie durch Simulation zu überwinden? *Auf welche unterschiedliche Weise also werden Geschichten von Medien erzählt?*² Auf welche unterschiedliche Weise realisieren Medien ihr erzählerisches Potential? Der intermedial vergleichende Gedanke ist selbstverständlich nicht neu – Komparatisten kennen hierzu besonders Lessings *Laokoon oder Über die Grenzen der Malerei und Poesie* von 1799.

Es ist zwar – sowohl aufgrund des begrenzten Umfangs, als auch des begrenzten Zeitraums die dieser Arbeit zu Verfügung stehen – Ziel derselben, die jeweiligen wichtigsten Unterschiede und Einzigartigkeiten der Vertreter dreier relativ populärer Unterhaltungsmedien zu definieren –der Vergleich erschöpft sich also nicht an dieser Arbeit. Diese drei Medien wären: Buch, Film und Videospiel. Das Buch als ein altes und weit verbreitetes Medium schriftlichen Textes; Film als „neues“, wenn auch mindestens ebenso weit verbreitetes³; sowie das weitaus jüngere Medium des Computer- (oder Video-)spiels, das in seiner Verbreitung und Ausgereiftheit noch im Wachsen begriffen ist⁴.

Als Vertreter des jeweiligen Mediums wurden folgende Werke ausgewählt: Die sowjetische Science-Fiction-Novelle *Picknick am Wegesrand* (*Пикник на обочине*, 1971; von hier an „Picknick“) der Autorenbrüder Arkadi und Boris Strugatzki; der lose darauf basierende Film *STALKER* (*Сталкер*, 1979; von hier an „Stalker“) des sowjetischen Regisseurs Andrei Tarkovsky; und zuletzt das SciFi-Computerspiel *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (2007; von hier an „SSoC“), entwickelt in der Ukraine vom Team *GSC Gameworld*; es übernimmt essenzielle Elemente von beiden Vorgänger-Werken. In Kapitel 3 sollen diese drei Werke,

² Vgl. Ryan 2 “what kinds of stories can be told in different medial environments?” und Ryan 1: „... of how the intrinsic properties of the medium shape the form of narrative and affect the narrative experience can no longer be ignored.“

³ Film ist zum Zeitpunkt dieser Arbeit doch bereits über hundertzwanzig Jahre alt.

⁴ Spiele entwickeln sich in mehrere Richtungen weiter: Aufgrund wachsender Leistung im technologischen Bereich, die ein steigendes Potential darstellerischer Raffinesse erlauben; der Verbreitung von browser-games wie z.B. *Farmville* auf Facebook die auf eine neue Gruppe von Spielern abzielen; sowie der Tatsache, dass Computerspiele langsam aber sicher als „erwachsenes“ Medium angesehen und genutzt werden.

Hier sei außerdem bemerkt, dass voraussichtlich kein Medium jemals aufhört zu wachsen; alle Medien verändern sich, werden neu erforscht und definiert. Es scheint jedoch offensichtlich, dass Computerspielen hier aufgrund ihres geringen Alters und ebenso geringer akademischer Relevanz eine Sonderstellung zukommt.

ihre Autoren und Kontexte vorgestellt und umrissen werden, um einen Überblick zu schaffen. Nachdem SSoC der unter Akademikern unbekannteste Vertreter der hier besprochenen drei Werke sein dürfte, wird bereits hier nahegelegt, für ein ungefähres Verständnis davon, wie das Spiel tatsächlich aussieht, Appendix 13.) anzusehen, bzw für eine filmische, bewegte Darstellung ein paar „Let’s Play“-clips auf Youtube anzusehen, siehe Fußnote.⁵ Besondere Erwähnung findet hier Kapitel 3.3, das sich mit SSoC beschäftigt: Zusätzlich werden hier die (obsolete wenn auch obligatorische) Ludologie-Narratologie-Debatte in der Spieltheorie, bzw ihre Lösung präsentiert. An dieser Stelle sei Pinchbeck erwähnt, dessen ausführliche und theoretisch durchdachte, wenn auch unkonventionelle Doktorarbeit *Story as function of gameplay in FPS* (2009) einen vielleicht zu wichtigen Platz im S.T.A.L.K.E.R.- und generellen Spiel-Drittel dieser Arbeit einnimmt. Aus seinem Werk stammen, neben dem *affordance*-Konzept, die im folgenden Unterkapitel übernommenen, genretypischen Eigenschaften, die für die Diskussion von SSoC später relevant sind. In Kapitel 4 werden jene (mehr oder weniger akademischen) Texte vorgestellt, die sich mit dem Vergleich zumindest zweier dieser drei Werke beschäftigt haben.

Kapitel 5 „Die intermediale Erzählung – Ein Vergleich“ beschäftigt sich zuerst (5.1) mit Aspekten der narrativ-fokussierten Adaptionstheorie zwischen Buch und Film. Wie erzählt also *Stalker* anders als *Picknick*? *Wie werden filmspezifische Erzählmechanismen wie z.B. Kamera/Schnitt eingesetzt?* lautet die Frage. Dies ist bereits der Hauptteil der Arbeit, welcher sich mit dem bereits erwähnten erzählerischen Potential der jeweiligen Medien beschäftigt. Im zweiten Punkt (5.2) soll narratologische Videospieletheorie präsentiert werden (teils um zu definieren, was hier gemeint ist), welche subsequent anhand eines Vergleichs dreier großer Erzählfunktionen diskutiert wird – die jene von Kapitel 5.1 spiegeln. Hier wird gefragt: Wie erzählt SSoC als interaktive Geschichte anders als Schrift und Bild? Wie weit bricht es besonders mit der linearen Erzählerweise seiner Vorgänger?

Eine etwas weniger weitreichende Frage, die jedoch für diese Arbeit von ebenso großer Wichtigkeit wie die erste ist, lautet folgendermaßen: *Welche Elemente werden von Tarkovkys Film Stalker und GSCs SSoC übernommen, und warum?* Keines der zwei Folgewerke lässt sich als „treue“ Adaption bezeichnen; vielmehr werden zentrale (sowie teils weniger

⁵ Der Beginn des Spiels z.B. hier: <http://www.youtube.com/watch?v=i9f4hgKOs8o>

Ein gut gespieltes Video, das den späteren Verlauf zeigt: <http://www.youtube.com/watch?v=253agRhmAM4>

Beides 30.01.2013

Es ist weder nötig, alles anzusehen, noch, überhaupt gleich am Anfang der Videos zu bleiben. Am besten, der interessierte Zuseher klickt einfach ein paar Spielmomente, bzw. einige ähnliche Videos, an.

offensichtliche) Konzepte –wie z.B. etwas, das vage *Atmosphäre* genannt werden könnte, übernommen. Deshalb wird in Kapitel 6 „Gemeinsame Elemente“ ein ebensolcher anhand der einzelnen adaptierten Elemente angestellt: Der plot „Reise zur Wunschmaschine“, Das Setting der „Zone“ und die Charaktere (besonders der Stalker). Das letzte große Kapitel 7 „Conclusio“ korreliert all diese Erkenntnisse miteinander.

2. Theoretische Grundlagen

In den folgenden Unterkapiteln werden die grundsätzlichen Theorien die dieser Arbeit zugrunde liegen präsentiert: Narratologie und Adaptionstheorie. Außerdem wird ein v.a. auf Genette basierendes Modell des Erzählers vorgestellt. Der vielleicht wichtigste Punkt ist die Definition der „Narration“ oder „narrative“ im Englischen: Die sie definierenden Elemente sind für den intermedialen Vergleich zentral. Medienspezifische Theorien werden später in den sie betreffenden Kapiteln 5.1 und 5.2 vorgestellt, mit Ausnahme der Videospieletheorie (3.3.2 und 3.3.3), die nach der Präsentation von *Shadow of Chernobyl* vorgestellt wird, weil hier die Zusammenhänge wichtig sind.

2.1 (Intermediale) Narratologie

Narratologie beschäftigt sich grundsätzlich mit Erzählungen. Intermediale Narratologie geht noch einen Schritt weiter als die „einfache“: “[the media’s] built-in properties ‘open up possibilities and impose constraints which [...] shape the narration, the text and even the story.’” (Ryan 2004:2) Intermediale Narratologie fragt also nicht nur nach den Unterschieden von Texten zueinander, sondern bezieht ihre jeweiligen medialen Realisierungen in die Gleichung mit ein. Intermediale Narratologie geht davon aus, dass jedes Medium aufgrund seines Aufbaus seine eigene Erzähltechnik besitzt, die mit spezifischen narrativen Konventionen verbunden sind; und dass in weiterer Folge die jeweilige erzählte Geschichte durch jene Konventionen geprägt wird, bzw. überhaupt nur in dieser Form existieren kann. Innerhalb dieses Ideenkomplexes stellt sich die Frage wie un/abhängig demnach eine Geschichte von ihrem Medium ist.

Herman, in seinem Artikel in Ryans „Narrative Across Media“ unterscheidet hierzu drei mögliche Ansätze: *Thesis*, innerhalb der „essential properties of stories remain unchanged across different presentational formats.“ (Herman 50, in: Ryan) *Thesis* besagt, dass die wichtigsten Aspekte einer Geschichte medienunabhängig sind. Ihr Gegenstück, *Antithesis*

„[...] construes stories as radically dependent on their media, making the distinction between spoken conversational and literary narrative a fundamental one – to the point where spoken and written versions of a story would not be versions at all but, instead, different narratives altogether.“ (Herman 50, in: Ryan) *Antithesis* behauptet demnach, dass die Unterschiede zwischen einzelnen Medien so groß sind, dass sie unmöglich ein und dieselbe Geschichte erzählen können (wie etwa Harry Potter-Bücher und –Filme). Hermans Vorschlag ist das intermediale Modell der *Synthesis*: “[Synthesis] suggest[s] that stories are shaped but not determined by their presentational formats. Rather, synthesis construes narratives as variably anchored in expressive media characterized by different degrees of intertranslatability.” (Herman 51, in: Ryan) *Synthesis* ist eine Ansicht, die medienspezifische Unterschiede in der Erzählung zwar zulässt, aber, abhängig von den jeweiligen Medien zwischen denen – im wahrsten Sinne des Wortes – *medi-iert* wird, diese Erzählungen nicht durch das Medium bestimmt, sondern nur geprägt bzw. geformt werden. Letzteres scheint der naheliegendste Blickwinkel zu sein; denn zu behaupten dass Erzählungen in ihrer Gesamtheit nur in einem Medium existieren können, ignoriert universale Konzepte wie plot-Struktur, Charaktere, etc.; außerdem würde es der Untersuchung dieser Arbeit zuwiderlaufen.

Welche Aspekte einer Geschichte nun tatsächlich übernommen werden (können), und warum, lässt sich schlussendlich besser mit der Adaptionstheorie beantworten, als mit transmedialer bzw intermedialer Erzähltheorie (zu einer Unterscheidung der beiden Begriffe siehe das folgende Zitat). Adaptionstheorie wird in Punkt 2.3 behandelt. Erwähnt sei hier so viel, dass, geht man davon aus jedes menschliche Kulturartefakt habe eine Symbolfunktion (ist also semantisch), müssen gewisse semantische Informationen übertragbar sein. Dieses *sentiment* findet sich z.B. in Mahnes *Transmedialer Theorie*:⁶

Zeichensysteme sind transmedial, d.h. durch unterschiedliche Medien zu realisieren. Ein Bild im Comic lässt sich jedoch nur begrenzt mit einem Bild im Film vergleichen. Zeichen bleiben demnach von den medialen Möglichkeiten und Begrenzungen nicht unberührt, sondern entwickeln ihre Wirkungsfähigkeit im Rahmen der medialen Struktureigenschaften. *Medium, im erzähltheoretischen Kontext bezeichnet folglich das Potential des Trägermediums, Zeichenvorräte einer Erzählgattung zu gestalten.*(Mahne 22)

Mahnes semiotisches Verständnis reflektiert Hermans intermediale Synthese-Modell, in welcher das Medium ebenfalls die Handlung zu formen hilft, diese aber nicht ausschließlich definiert. Was sich aus alldem ergibt, ist v.a. eine Rechtfertigung und Grundlage eines Vergleichs wie ihn diese Arbeit vornimmt.

⁶ Existiert aber bekannterweise mindestens seit Jacques Derrida's radikalem Motto „alles ist Text“.

2.2 Was ist eine „Erzählung“?

Nachdem sich Narratologie mit Erzählungen beschäftigt, stellt sich zunächst die Frage, was genau eine Erzählung ist. Zuerst muss für diese Arbeit geklärt werden: Wenn diese Arbeit Erzählung sagt, dann bezieht sie sich, frei nach Genette und Schmid, tendenziell auf die medienspezifische Art und Weise, ihre Geschichte zu erzählen – meinen also „etwas Erzähltes“, bzw. „eine erzählte Geschichte“ und werden als das deutsche Equivalent zum englischen *narrative* benutzt. Das *Oxford dictionary* schreibt zu *narrative*: „a spoken or written account of connected events; a story“.⁷

Es scheint sehr oberflächlich, Erzählung zu definieren, ohne ihre Bestandteile aufzuzeigen, die übrigens logischerweise auf Geschichtsebene die selben sind, aber da keinen Erzähler haben (es sei denn er ist intradiegetisch verankert). Ratsam ist es daher, einige breite Definitionen zu präsentieren, und ihnen gemeinsame Elemente einzugrenzen. Das Oxford dictionary zeigt bereits einige wichtige: Miteinander verbundene Ereignisse (hauptsächlich durch Zeit, Kausalität und Intention); und das Fakt der Darstellung derselben (durch ein Medium).

Wolf Schmid definiert narrative Texte zuerst im weiteren Sinn im Gegensatz zu deskriptiven, letztere sind „statische Situationen, [...] Bilder oder Porträts, [...] soziale Millieus[sie] typologisieren natürliche wie soziale Phänomene.“ (Schmid 7) Jeder Text mit Handlung enthalte [...] notwendigerweise deskriptive Elemente.“ (Schmid 8) Diese Elemente sind also nicht die Dreh- und Angelpunkte von Handlungen, sondern Kontextualisierungen, nähere Beschreibungen. Im *engeren* Sinn seien Erzählungen „Texte [...], die eine Geschichte denotieren und eine die Geschichte vermittelnde Instanz (einen Erzähler) entweder explizit oder implizit mit darstellen.“ (Schmid 9) Er unterscheidet diese außerdem von *mimetischen* Texten, „die die Veränderung ohne Vermittlung durch einen expliziten Erzähler darstellen: das Drama, der Film, der Comic, das narrative Ballett, die Pantomime, das erzählende Bild etc.“ (Schmid 9) Er spricht aber jenen mimetischen Texten ihre narrative Funktion nicht ab, im *weiteren* Sinn des Wortes sind beide Erzählungen. (Schmid 10) Mimetische Texte besitzen keine explizite Erzählinstanz. Es gibt also Texte mit offensichtlichen Erzählern, und solchen ohne, wobei sich der Film zu letzteren gesellt und das Buch zu ersteren. Zu den sie konstituierenden Elementen sagt Schmid allerdings nichts.

Hingegen Ryan, der namensgebenden Thematik seines Buches „Narrative Across Media“

⁷ <http://oxforddictionaries.com/definition/english/narrative?q=narrative>

folgend, bietet eine sehr Objektbezogene Definition. Sie schlägt drei bedeutende Punkte vor:

1. A narrative text must create a world and populate it with characters and objects. 2. The world referred to by the text must undergo changes of state [...] These changes create a temporal dimension and place the narrative world in the flux of history. [...] 3. The text must allow the reconstruction of an interpretive network of goals, plans, causal relations and psychological motivations around the narrated events. (Ryan 2004:8f)

Ryan listet hier das Setting, und die es bewohnenden Charaktere und Objekte in Punkt 1. Man könnte das zusammen als die zentralen physisch greifbaren Elemente der Erzählung betrachten. Punkt zwei bezeichnet die Handlung (den chronologischen Verlauf der Erzählung), nämlich „changes of state“ – eine statische Welt kann keine Handlung bieten; Zeit als erzählerisches Element unabhängig von Handlung ist auch zentral; hier geht es nicht mehr um physische Dinge, sondern um deren Verortung in Raum und Zeit. Zuletzt (3.) müssen zwischen den Personen und Handlungen (und innerhalb derer) nachvollziehbare Zusammenhänge und Kausalitäten herrschen: Psychologische Details, Beziehungen, (Re)Aktionen. Diese letzte Ebene ist eine ein feines Netzwerk aus Intentionen, Beschreibungen internen Zuständen, und Ereignissen. Ryans erster Punkt ansich ist zwiegespalten: Erzählung beinhaltet die Beschreibung eines Dings (Mensch, Kreatur, Gegenstand); betont wird die „Repräsentiertheit“, oder „Erzähltheit“ des Dings statt seiner Wahrhaftigkeit⁸, diese macht Erzählung gegenüber dem realen Ereignis oder Erlebnis erst aus.

Pinchbeck schreibt, dass seine Erzählung nie für sich allein stehen kann, sie ist per definitionem erzählt, und braucht somit einen Erzähler: “In order to narrate, two particular positions must be adopted. There must be a narrator, or point of origin, and a narratee, or receptacle.” (Pinchbeck 38) Weiters braucht sie demnach einen Agenten, jemand, der etwas tut, damit überhaupt eine Handlung, ein Ereignis geschehen kann. Pinchbeck bezieht sich in seiner Initial-Beschreibung von Erzählung auf die Narratologen Onega und Landa als “the semiotic representation of a series of events meaningfully connected in a temporal and causal way.” In seiner Diskussion derselben schreibt er:

Firstly, there is representation, in other words, not a thing, but a reported thing, with all the potential for manipulation, error and repetition, not to mention translation and remediation, this contains. [...] Secondly, sequence: that is, narrative is comprised of multiple units. A distinct temporal patterning is also required [...] Thirdly, meaning: a narrative has semantic weight, it signifies. Finally, causality, the sequence either contains, or is amenable to the projection of, a logical linking mechanism. (Onega, S.; Garcia Landa,; *Narratology* (1996) in: Pinchbeck 37f)

⁸ wie sie z.B. in Saussures Signifikat liegt.

Pinchbeck betont auch hier die Erzähltheit der Geschichte. Weiters, mehrere distinkte Einheiten (z.B. getroffene Entscheidungen), die auch sowohl zeitlich verortet sind, als auch kausal miteinander verbunden. Ryan und Pinchbeck bemerken beide den inhärent-zeitlichen Aspekt der Erzählung, deren sie konstituierende Handlungen und Geschehnisse als temporal miteinander verknüpfte Einheiten betrachtet werden. Beide bemerken auch distinkte, die Erzählung ausmachende Einheiten – die Ryan als „changes of state“ definiert. Pinchbecks „semantisches Gewicht“ heißt, dass eine Erzählung etwas bedeutet, sie existiert nicht alleine, grund- und sinnlos.

Zuletzt erwähnt werden soll Elliott (in Ryans *Narrative Across Media*). Sie definiert Erzählung/narrative als “a series of events, causally linked, involving a continuing set of characters which influence and are influenced by the course of events.” (Elliott 224, in: Ryan) Auch hier lassen sich die gleichen Elemente festmachen wie bei Ryan und Pinchbeck und dem *Oxford dictionary*: besonders zu bemerken sind mehrere miteinander verbundene Ereignisse und deren Verlauf (der temporale Aspekt), und Charaktere, sowie deren Verbindungen. Schlussendlich ereben all diese Definitionen folgende Auflistung gemeinsamer Elemente:

1. Ein *Setting* und seine *Objekte*: Setting beinhaltet auch Beschreibungen ohne Handlungsrelevanz;
2. Seine *Charaktere* (Agenten, Patienten & ihre Gedanken);
3. Eine *Handlung* die aus mehreren einzelnen *Ereignissen* besteht (z.B. Aktionen, Interaktionen, Prozesse, Zustände, Geschehnisse);
4. Diese Ereignisse sind *kausal* (z.B. durch Charaktermotivierung) und *temporal* (z.B. chronologisch, analaptisch) miteinander verknüpft.
5. In diesem Zusammenhang wird die Erzählung in *Zeit* und *Raum* konstituiert.
6. Eine die Handlung vermittelnde und formende Institution, ein Erzähler.

Diese konstitutiven (wenn auch oberflächlichen) Inhalte sind in weitere Folge für die Adaptionstheorie von Bedeutung; schlussendlich sind sie es, die in unterschiedlicher Weise übernommen und dann im jeweiligen Medium realisiert werden.

2.2.1 Erzählebenen und ihr Begriffsdilemma: Genette und Schmid

In diesem Kapitel sollen grundsätzliche narratologische Begriffe definiert und diskutiert

werden, die für den weiteren Verlauf der Arbeit wichtig sind. Es stellt sich die Frage, wodurch sich die „Narration“ z.B. von der „Geschichte“ unterscheidet, sobald diese Begriffe einer akademischer bzw. narratologischen Betrachtung unterworfen werden.

Nach vergleichsweise unvollständigen Zweistufenmodellen wurden dreistufige entwickelt, zu denen auch Genettes gehört. Fast alle für diese Arbeit genutzten Quellen erzähltheoretischen Inhalts (Ryan, Pinchbeck, Lindley, Heiß, Schmid etc.) beziehen sich in ihrer Analyse von Erzählungen auf ihn, es scheint demnach angemessen, ihn auch hier mit einzubeziehen, besonders, da er einer jener Köpfe war, die für die Narratologie heute noch gültige Begriffe geprägt haben (zusammen mit z.B. Barthes, Bal, Todorov, usw.). Seine erzählerische Betrachtungsweise ist universal und eignet sich deshalb teilweise auch für andere Medien. Gerade sein Erzählmedienmodell, das im folgenden dargestellt wird, scheint aber etwas beschränkt, wenn man einen Film betrachten möchte. Die subjektiv nachvollziehbarste Erklärung der drei Ebenen von Genette stammt von Stam:

Narration refers to the techniques, strategies and signals by which the presence of a narrator can be inferred which in literature takes the form of certain pronouns and verb tenses. In film, however, the category of *narration* is associated with both voice-over or character-narration, and with the more elusive concept of general cinematic narration involving all of the codes of the cinema.

In both literature and film, it is only the narrative discourse or *récit* that is directly available for analysis. The *histoire*, also known as the *story* or *fabula*, must be inferred by the reader or viewer, for rather than having a substantive form it is the imaginary content of the narrative discourse; it does not have a material, signifying dimension, although it does have a logical structure. Similarly, narration is also only available to the reader or viewer by inference, for the act of narration is made manifest only through the unfolding of *recit*. (Stam 96)

Narration (dt. Narration) ist also der Akt des Erzählens ansich, z.B. das sprachliche Wiedergeben einer Geschichte, das voice-over im Film bzw auch alle anderen spezifischen jeweiligen medienspezifischen Elementen der jeweiligen medialen Realisierung. Histoire ist sozusagen die erzählte und somit vorgestellte Welt (dt. Geschichte), immer detailreicher als ihre tatsächliche Realisierung im erzählten Text ansich, dem *récit* (dt. Erzählung bzw Text). Nur *récit* existiert physisch, der Rest muss durch Rezeption erschlossen werden.

Heiß erklärt hierzu, dass auf der *Geschichts*-Ebene (die sozusagen pre-medial ist) „viele transmediale Strukturen“ existieren: Sie zählt hier eigentlich die in Kapitel 2.2 etablierten Elemente auf, d.h. „eine fiktive Welt, die mit Charakteren bevölkert ist.“ (Heiß 20) und später auch Handlungen (Heiß 21). Sie spricht an dieser Stelle auch über Greimas‘ Aktantenschema, meint also mit Figuren im Endeffekt auch Objekte, etc. Die Handlung von Figuren

unterscheidet sie von einfachen Vorkommnissen, also Ereignisse die ohne Handlungsmotivation geschehen (z.B. Naturkräfte). Sich weiter auf Genette beziehend definiert Heiß die Ebene der *Erzählung* anhand deren sogenannter Hauptkategorien: „Alle Erzählungen zeichnen sich durch eine bestimmte Erzählperspektive, den *Modus*, aus und unterziehen die Ereignisse ihrer Geschichte einer besonderen Zeit-Behandlung, der *Ordnung*, sowie *Dauer/Geschwindigkeit* und *Frequenz* der Handlungselemente.“ (Heiß 23) *Modus* bezeichnet also z.B. die Instanz eines extra-oder intradiegetischen Erzählers; *Ordnung* die zeitliche Anordnung der Ereignisse (genauer: von Szenen im Film); *Dauer/Geschwindigkeit* die Länge der Darstellung/Beschreibung eines Ereignisses; und *Frequenz* die Anzahl möglicher Wiederholungen (z.B. aus verschiedenen figuralen Perspektiven). Diese Kategorien lassen sich auch auf Film anwenden, und auch auf Computerspiele. Den *Modus* unterteilt Genette weiter in die Dichotomie *distance* – deren jeweilige Endpunkte *Mimesis* (also „zeigen“ wie bei Schmid) und die *Diegesis* („erzählen“) bilden; und auf der anderen Seite *perspective* – bezeichnet als „Regulierung der Information, die aus der Wahl (oder nicht-Wahl) eines einschränkenden *point de vue* hervorgeht.“ (Genette 1972, zit. in Schmid 118) Das ist also z.B. die Wahl eines allwissenden oder aber beschränkten Erzählers. Dieses Modell, besonders der Aspekt der *perspective* wurden mehrmals kritisiert, u.a. auch von Schmid. (120f) Im Endeffekt ist es zumindest teilweise deshalb weiterhin anwendbar, weil es einigermaßen logisch und nachvollziehbar ist. Für den medientheoretischen Aspekt und die in dieser Arbeit gestellte Frage ebenfalls wichtig ist die *Narration*. Sie ist mit ihrer medienspezifisch variierenden Realisierung jene Ebene, die stark abhängig vom jeweiligen Zeichensystem und seinen Konventionen ist. Wir befinden uns allerdings hier bereits im Bereich des *Erzählers*, von dem eine Perspektive (auf der Ebene der „Erzählung“, des „konkreten Textes“) überhaupt erst ausgeht. Er wird im nächsten Kapitel (2.2.2) besprochen. Diese Arbeit frag also nach Genette: Wo findet sich eine spezifische N/narration innerhalb der Erzählung/récit (Kap. 5.1.1 und 5.2.1); welche anderen erzählenden Eigenschaften (wie z.B. tempus, sowie einige andere v.a. die mit der Perspektive verbundene räumliche, die Genette nicht bedacht hat) finden sich; und welche gemeinsamen oder unterschiedlichen Elemente finden sich in ihrer *histoire* (Kap. 6) ?

Schmid schlägt nach seiner Kritik an den Dreistufenmodellen ein klar strukturiertes Vierstufenmodell vor, das auf einem Dreistufenmodell von Heinz Stierle basiert.

1. Das *Geschehen* : Es besteht aus einer beinahe unbegrenzten Anzahl an Details, Blickwinkeln, etc.

2. Die *Geschichte*: Entspricht der erzählten Welt der ersten Stufe (ebenfalls Geschichte) von Genette Aus dem Geschehen heraus genommen werden „*Geschehensmomente*“, also Figuren, Handlungen und Situationen usw., sowie bestimmte „*Qualitäten*“, welche Aspekte von jenen beschrieben werden. Ihre Elemente sind chronologisch angeordnet. (Schmid 252)
3. Die *Erzählung* „*linearisiert*“ und „*permutiert*“, diese Momente und bringt sie in ihre spezifischen kausalen und temporalen Zusammenhänge. (Schmid 253) Diese Stufe entspricht auch ungefähr Genettes *Narration*, insofern als sie auch erst durch das Rezipieren des *recit*/Textes (folgende Ebene 4) erschlossen wird. Es handelt sich hier also um das künstlerische, kompositorische und linearisierende Gliedern der Geschichte mit all ihren Rückblenden, Vorverweisen, etc. Die Erzählung kann bei Schmid unabhängig von ihrer medialen Realisierung existieren.
4. *Präsentation*: Die jeweilige Realisierung der Erzählung in einem Medium. Genettes *récit* entspricht ihr am ehesten. Diese letzte Ebene entspringt aber v.a. einer Kritik an Genettes *récit*. (Schmid 253)

Dieses Modell schließt die von Genette geprägten Analysewerkzeuge übrigens nicht aus, diese lassen sich nur auf spezifischere Stufen verlagern. Es unterscheidet weiter zwischen den einzelnen Elementen einer Welt und ihrer Komposition, was die Argumentation einer Adaptionstheorie ungemein bestätigt und unterstützt. Der Übergang von einer Ebene in die nächste wird durch einen transformierenden Vorgang bewältigt, wobei das Modell insgesamt folgendermaßen aussieht:

[**Geschehen**]→ Wahl d Momente & Eigenschaften (perzeptive Perspektive, ideolog., räuml., zeitl.)→ [**Geschichte**]→ Linearisierung, Permutation (ideolog., zeitl., räuml.)→ [**Erzählung**]→ Verbalisierung (sprachl., ideolog.) → [**Präsentation**]

Es ist in der letzten Ebene offensichtlich, dass Schmid dieses Modell nicht unbedingt für Medien gedacht hat, die interaktiv erzählen, weil besonders ein Spieler auf mehreren Ebenen gleichzeitig agiert – grundsätzlich aber auf der letzten, der Präsentation. So schreiben Aresnault und Perron: „The simplest way to conceptualize the gaming activity is to see the game and the gamer as two separate entities meeting at a junction point, which is commonly referred to as “gameplay”.“ (VG Theory Reader 109) Für Videospiele werden deshalb in den Kapiteln 3.3.2, 3.3.3 und ansatzweise 5.2 eigene Einteilungen vorgestellt. Diese Arbeit nutzt dabei die zumeist synonymen Begriffe Genettes und, wenn über Schmid's „Ereignis“ gesprochen wird, so wird dies meist als „Geschichtswelt“ bezeichnet, was eingängiger

scheint.

2.2.2 Erzählperspektive

Benötigt ein Medium zwangsweise einen Erzähler? Hat ein Film wie *Die Hard* einen Erzähler? Jedenfalls hat er eine erzählende Instanz, die Kamera, das Medium ansich, beinahe, das eine gewisse Sicht auf die Ereignisse bieten muss: die dadurch gebotene und vorbestimmte Perspektive: „Ohne Perspektive gibt es keine Geschichte.“ (Schmid 129)

Genette beschreibt als Perspektive mehrere Arten der *Fokalisierung*. Er unterscheidet zwischen *Nullfokalisierung*, also dem allwissenden Erzähler; *Interner Fokalisierung*, also sich anhand einer Figur orientierend, und *externer*, also eines Erzählers ohne Wissen über interne Vorgänge einer Figur. (Genette 135) Besonders kritisiert wird an diesem Modell, dass Genette hier „unterschiedliche Qualifikationen des Erzählens [vermenge.]“ Es wird außerdem als reduktionistisch entlarvt, da der Begriff des „Wissens“ einer Erzählinstanz nicht die einzige Möglichkeit ihrer Perspektive darstellt und die Nullfokalisierung eine perspektivlose Erzählung zulässt, die unmöglich ist. (Schmid 120)⁹ Genette bediente sich zur Beschreibung von perspektivischen Ebenen des Begriffs der *Diegese*. *Diegese* (aus dem Altgriechischen) bedeutet einfach Erzählung¹⁰. *Intradiegetisch* ist jedes Geschehnis, das innerhalb der Handlung passiert; *extradiegetische* Ereignisse liegen außerhalb der Binnenhandlung, wie z.B. eine Rahmenhandlung (etwa dem Schiff in *Heart of Darkness*). *Metadiegetische* sind in der Haupthandlung eingenistete Erzählungen, wie z.B. das *play in play* in Shakespeares *Hamlet*. (vgl. Genette 162f)

Schmid unterscheidet zwischen fünf möglichen Perspektiven, hier aufgelistet nach ihrer „Relevanz für die Konstitution der Perspektive. Aus den Oppositionen *narratorial* vs. *figural* und *diegetisch* vs. *nicht-diegetisch* (bzw *intra-* und *extradiegetisch*) ergeben sich Schmid vier grundsätzliche perspektivische Möglichkeiten:

- *Narratorial+nicht-diegetisch*: Ein außerhalb der Geschichte verorteter Erzähler erzählt aus seiner eigenen Perspektive über eine oder mehrere Figuren: „Während sie ihn

⁹ Diese Kritik scheint unnötig akribisch. Wenn es keine perspektivlose Erzählung gibt, kann es auch nicht stören, dass ein erzählerischer Aspekt die Möglichkeit einer solchen zulässt. Weiters scheint es übertrieben, den Begriff des „Wissens“ zu kritisieren, nur weil unklar ist, ob das Weltwissen, das Wissen um die Handlung etc. gemeint sei, denn das Wissen des Erzählers ist zwangsweise kontextbezogen und abhängig von der Art der Erzählung (dem Genre) insofern auch leicht einordenbar, sobald der Narratologe sich mit dem erzählerischen Aspekt eines Werkes beschäftigt.

¹⁰ Vgl. <http://oxforddictionaries.com/definition/english/diegesis?q=diegesis>

anschaute, empfand sie ihre Erniedrigung geradezu körperlich und konnte nichts mehr sagen. Er aber empfand das, *was ein Mörder empfinden muss, wenn er den Körper sieht ...*“ [aus Tolstoj 18, 177f, in: Schmid 139]

- *Narratorial+diegetisch*: Ein Erzähler rekapituliert frühere Ereignisse in die er verwickelt war: „Wahnsinniger, dieser nächste Morgen war ja heute, noch vor kurzem, gerade vorhin!“
- *Figural+nicht-diegetisch* Ein außerhalb der Geschichte existierender Erzähler schreibt aus der Sicht einer Figur, allerdings nicht aus der Ich-Perspektive: „aus seiner Reise in den Süden war nichts geworden.“
- *Figural+diegetisch*: Ein innerhalb der Geschichte existierender Erzähler spricht aus dem „jetzt“, erzählt nur die tatsächlich ihm geschehenden Begebenheiten (ganzes indirektes Zitat: Schmid 139)

Führt man die Erzählformen und die Perspektiven zusammen, ergeben sich folgende Ausdrucksmöglichkeiten: In der (1) *perzeptiven* Erzählung definiert die explizite Betrachtung der Welt durch die Augen eines Charakters die figurale, eine fehlende Betrachtung eine narratoriale Perspektive, selbst wenn letztere in irgendeiner Form subjektiv ist. (143) Demgegenüber kann ein Text sowohl durch eine Figur, als auch einen unverorteten Erzähler (2) *ideologisiert*, also wertend werden. (Schmid 145) Ähnlich der perzeptiven Erzählung: Beschränkt sich die (3) *räumliche* Perspektive auf den Blickwinkel einer Figur, so ist sie klarerweise figural; eine „olympische Allgegenwärtigkeit“ oder „mit einer eng definierten Position eines Menschen“ verortete Perspektive ist demzufolge narratorial. (Schmid 146) Im Bezug auf (4) *Zeit* unterscheidet Schmid zwischen der figuralen Perspektive durch die „Bindung es Erzählens an das Jetzt einer Figur.“ Damit meint er, dass gewisse temporale Ausdrücke die Position einer Figur anzeigen, z.B. „*jetzt, heute, gestern.*“ (Schmid 147) Demgegenüber stehen „Zeitpunkt[e] der Geschichte“ die nicht figurenbezogen sind, wie z.B. „*am vorausgegangenen Tage, an diesem Tag [...]*“, hier kann der Erzähler „beliebig Zeitebenen wechseln und spätere Entwicklungen vorwegnehmen [...]“ (Schmid 148) Allerdings können die figurale also auch die narratoriale Erzählinstanz (5) *Sprache* auf unterschiedliche Weise nutzen: Es steht ihnen frei, sich die Ausdrücke ihrer Figur anzueignen, oder ihr eigene zu nutzen; so kann ein Ich-Erzähler z.B. zwischen verschiedenen Ebenen seiner zeitlichen Sprachentwicklung wechseln. (Schmid 149)

Ein weiteres wichtiges Modell der narrativen Analyse stellen Barthes Erzählfunktionen dar. Nach MacFarlane unterscheidet Barthes zwischen zwei Hauptgruppen narrativer Funktionen:

Distributive und Integrative, wobei er weitere „Indize“ nennt, während erstere tatsächliche „Funktionen“ genannt werden, die sich auf Ereignisse und Aktionen beziehen und den Text linear strukturieren. Indize beziehen sich auf Atmosphäre, Charakterinformationen, Repräsentationen von Räumen, etc. Nach MacFarlane sind es v.a. Funktionen die von einem Medium ins andere übertragen werden können, wohingegen Indize in geringerem Maße transferiert werden.(MacFarlane 13) Diese Funktionen unterteilen sich weiter in Kardinalfunktionen, die zentrale Entscheidungs- oder Handlungspunkte der Erzählung darstellen. Neben Kardinalfunktionen existieren noch Katalysatoren, weniger zentrale Aktionen deren Aufgabe nach MacFarlane darin besteht, die Kardinalfunktionen in einer gewissen Realität, einem gewissen Kontext zu situieren. (MacFarlane 14) Sie werden in Kapitel 6.1 genutzt um funktionale Modelle der jeweiligen Handlungen zu erstellen.

2.3 Adaptionstheorie

Linda Hutcheon in ihrem Buch „A Theory of Adaptation“ definiert Adaption als:

- “An acknowledged transposition of a recognizable other work or Works
- A creative *and* an interpretive act of appropriation/salvaging
- An extended intertextual engagement with the adapted work” (Hutcheon 8)

In einer genaueren Beschreibung definiert sie den ersten Punkt, „transposition“, als eine anerkannte und umfangreiche eines oder mehrerer Werke. Sie betont die Formbarkeit des zu transponierenden Inhalts, z.B. durch Medienwechsel, Erzählmoduswechsel, etc. (Hutcheon 8) Der zweite Punkt betont den kreativen Prozess der hinter der Umsetzung steht, der sich dem Adaptierenden – und damit Interpretierenden – zwangsweise eröffnet. Hutcheon: “this has been called appropriation or salvaging [Anpassung oder Ausschlichtung], depending on your perspective.”

Hier wird bereits am Rande die Frage nach der “Treue zum Original” gestellt. Zuletzt muss, so Hutcheon, Adaption als intertextuelle Praktik betrachtet werden, erstens durch den Akt der Referierung durch den interpretierenden Adapteur, und zweitens weil ein Rezipient, dem der ursprünglichen Text bereits bekannt ist, ihn sowohl in seinen Unterschieden als auch seinen Gemeinsamkeiten wahrnehmen wird. (Hutcheon 8) Folgt man Brian MacFarlane, der sich an dem System von Geoffrey Wagner orientiert, lässt sich der Grad an Originaltreue einer Adaption in drei Stufen einteilen:

- (a) transposition, 'in which a novel is given directly on the screen with a minimum of apparent interference'; (b) commentary, 'where an original is taken and either purposely or inadvertently altered

in some respect [...] when there has been a different intention on the part of the film-maker, rather than infidelity or outright violation'; and (c) analogy, which must represent a fairly considerable depArthure for the sake of making another work of art'. (MacFarlane 10f)

Zwar bezieht sich diese Erklärung auf Adaptionen von Buch zu Film, sie lässt sich aber auch auf Computerspieladaptionen anwenden. Allerdings wird es einem Spielentwickler-Team kaum gelingen ein Buch “with a minimum of apparent interference” in ein Spiel zu übersetzen, dazu sind die jeweiligen Strukturen – bzw. deren Konventionen – zu verschieden. Nicht nur wäre hier ein Wechsel von *tell* zu *show*, sondern auch ein Zusätzliches *do* zu verzeichnen, ohne dabei das *show* auszulassen (vgl. Hutcheon XIV). Selbst ein “Spiel zum Film” wie *Harry Potter und der Stein der Weisen*, das absichtlich möglichst nahe am Original bleiben möchte um dieselbe Gruppe von Rezipienten anzusprechen, kann sich einer solchen Abweichung nicht entziehen.¹¹ Treue zum Original, bzw Adaption ansich, impliziert nun, dass irgendein Element von einem Werk ins andere übertragen werden kann. Einige literarische Theorien widersprechen dieser Einsicht, so schreibt z.B. Elliott: “Structuralists, critics have been adamant that form does not separate from content. [...] It challenges New Criticism’s denial of paraphrasable core when screenwriting handbooks declare paraphrase the first stage of adaptation.” Er gibt aber sogleich nach: “Yet ... something passes between book and film ...” (Elliott 221)

Hutcheon und MacFarlane hingegen sehen die Geschichte (nicht die Erzählung) als bedeutendste zu übertragene Struktur an, zumindest als dasjenige Teil, das tendenziell am öftesten übertragen wird (ohne dass hierfür statistische Belege vorliegen scheint offensichtlich, was gemeint ist). (vgl. MacFarlane 12, Hutcheon 10). Insofern lässt sich die Geschichte in Zusammenhang mit der Originaltreue setzen:

[First], 'fidelity to the main thrust of the narrative'; [second], the approach which 'retains the core of the structure of the narrative while significantly reinterpreting or, in some cases, deconstructing the source text'; and, [third], regarding 'the source merely as raw material, as simply the occasion for an original work' (MacFarlane 11)

Unter Erstens werden viele Zuseher etwa Peter Jacksons *Lord of the Rings*-Verfilmung zählen, die sichtlich versucht Tolkeins Welt auf Film zu transponieren (andere werden hier aufschreien und widersprechen), deren Geschichte zwar gekürzt, aber im Großen und Ganzen sehr treu bleibt, ohne dass Jackson neue Thematiken einführt oder die meisten Charaktere extensiv abändert (einige allerdings sind tatsächlich etwas anders). Unter Zweitens lässt sich z.B. Franco Zeffirellis *Hamlet*-Film-Version verstehen (1990), in der zwischen dem Prinz und

¹¹ Vgl.: Gunder, Anna: *As if by Magic: On Harry Potter as a Novel and a Computer Game*. Uppsala Univ. (2003)

seiner Mutter Gertrude eine offensichtlich ödipale Beziehung zutage tritt, wohingegen die Handlung per se davon soweit unbetroffen bleibt (wohingegen sich Hamlets Motivation ändert). Zweitens und drittens sind jene Adaptionen, die sich vor allem die Games-Entwicklung zunutze macht, wobei oftmals die Handlungsstruktur zwar abgeändert, aber essenziell wiederzuerkennen ist. Selbst in dem extrem freien *Stalker* von Tarkovsky lassen sich Plot-Strukturen aus *Roadside Picknick* wiedererkennen.

Handlung ist aber nur ein Aspekt der zu übertragenden Elemente der Erzählung. Man muss zwar Elliotts Einwand zustimmen, dass selbst jene Elemente schon durch die Übertragung von einem Medium ins andere verändert werden: “[...] even when signs transfer intact from novel to film (such as lines of dialogue from novel to actor performance) they are ‘deformed’ by the catalysers that surround them, like embodied, costumed, [...] actors.” (Elliott 230) Ein Charakter, oder eine Landschaft kann unmöglich *gleich* bleiben, denn, wie schon in Kapitel 2.1 mit Mahne argumentiert wurde: “Zeichen bleiben [...] von den medialen Möglichkeiten und Begrenzungen nicht unberührt, sondern entwickeln ihre Wirkungsfähigkeit im Rahmen der medialen Struktureigenschaften.“ (Mahne 22) Ein Zeichen wird also je nach Medium anders *realisiert*. Und in dieser medienspezifischen Realisierung bieten sich dem Regisseur, Autor und Developer (Videospieleentwickler) unterschiedliche Möglichkeiten. Bordwell spricht in diesem Zusammenhang über “Artefakte”, womit er intermediale Zeichen meint. Für ihn stellt sich die Frage welche Funktion diese Zeichen innehaben, statt sie nur zu klassifizieren (womit er die [Neo-]Strukturalisten kritisiert):

We ask: what purposes is the artifact [oder “sign,” Anm.v.m.] meant to serve? How are those purposes **manifested** in the materials and structure of the whole? We offer, that is, a *functional* explanation: we analyze the artifact’s overall form and explain it in light of the purposes we take it to be trying to fulfill. (Bordwell 203, in: Ryan)

Bordwell geht also davon aus dass ein Zeichen bzw ein Element nicht für sich allein steht sondern Das ist eine nützliche Einstellung die hier (wie schon an der Kapitelstruktur zu entnehmen ist) übernommen wird. Diese Arbeit ist narratologischer Natur. Deshalb ist folgender Gedanke nicht zu vergessen: “the task of the narratologist [is] that of selecting what are the narrative’s major cardinal functions.” (Elliott 233, in: Ryan). Um diese wird es sich deshalb oft drehen, sie werden auch in Kapitel 6.1 in ihrer Ganzheit vorkommen.

Hutcheon, hier noch einmal die zentralen Elemente der Erzählung rekapitulierend: “In adapting, the story argument goes, “equivalences” are sought in different sign systems for the various elements of the story: its themes, events, world, characters, motivations, points of view, consequences, contexts, symbols, imagery, and so on.” (Hutcheon 10) D.h. Zeichen

haben in unterschiedlichen Medienkomplexen ihre “Äquivalente”. Jedes Zeichen hat sozusagen eine individuelle “adaptive Potenz” – z.B. ist schriftlicher Dialog relativ konsequent in Sprechdialog transponierbar. Selbst dieser aber wird selbstverständlich durch alle zusätzlichen filmischen oder spielerischen Mittel stark mutiert: Mimik, Gestik, Ton, Musik, usw. tragen alle zur tatsächlichen Realisierung des Zeichens “Dialogtext” bei, und unmöglich kann es auf die selbe Weise ausgedrückt und rezipiert werden; es findet der Flusstext nur sein Equivalent in der Sprechsprache.

3. Die drei zu untersuchenden Medien:

In den folgenden Unterkapiteln werden *Picknick am Wegesrand*, *Stalker* und *S.T.A.L.K.E.R.:Shadow of Chernobyl* vorgestellt. Daten zur Veröffentlichung und eine kurze Zusammenfassung des Inhalts (sie teilen sich hauptsächlich oberflächliche Handlungs- und Elemente und ihre kontaminierte Topologie) scheinen nötig. Danach werden die einzelnen Werke kontextualisiert: *Picknick* und *Stalker* stehen im Geiste der sowjetischen Zensurpraktiken der 60er und 70er, während *SSoC* (immerhin ein Spiel über übernatürliche Experimente in der Sowjetunion) in der Ukraine (immerhin einem Ex-Sowjet-Staat) des 21. Jahrhunderts entwickelt wurde, mit fünfzehn Jahren populärer Computerspiel-Entwicklung hinter sich.

3.1 *Picknick am Wegesrand* im Kontext: Die Strugatzkis und die SciFi in der UdSSR

1962 „wandten sich die Brüder Strugatzki ethischen und sozialen Fragen der Gegenwart zu, die sie an surrealen, bisweilen von Märchenelementen durchsetzen, meist isolierten Gesellschaften entwickelten.“ (Strasser 28, zit. Kasack) *Picknick* steht offensichtlich im Geiste dieser neuen Thematiken, deren Aufkommen besonders während ihres Aufstiegs zur Berühmtheit bis 1965 zu verzeichnen war. (Simon 381) Die Aufarbeitung des Stalinismus nach dem Stalins desselben, und die damit einsetzende politische und kulturelle Tauperiode endete 1964. (Csicsery-Ronay) Bald darauf, Ende der 60er, Anfang der 70er während der Brezhnev-Ära, brach die Entwicklung der Science Fiction – sowie der gesamten sowjetischen Kultur – in sich zusammen; die Strugatzkis fielen in die Ungnade einer neu einsetzenden Verlagspolitik (Strasser 26), ausgelöst durch „forces that were taking upper hand in society and that led to the period of stagnation.“ (Gopman) Denn zu dieser Zeit erhielt der Hauptverlag der Strugatzkis, *Molodaia Gvardiia* einen neuen Redaktionsleiter: Medvedev,

der offenbar Rassist war und eine persönliche Abneigung gegen die Strugatzkis hatte. Er entfernte vielversprechende (und damit auch kritische!) Talente aus dem Verlag und verhinderte, dass die Strugatzkis unter ihm veröffentlichten. (Gopman) Diese Zeit war schöpferisch gesehen gleichzeitig ihr erzählerischer Höhepunkt. Erik Simon, der an der politischen Verwicklung der Strugatzkis interessiert ist, schreibt:

The early 1970s were perhaps the peak period of the Strugatskys' writing, comparable to the early 1960s in the case of Lem. But if one considers only the works actually published in the USSR, one gets an altogether different picture. [...] With the exception of *Roadside Picnic*, most of the works published between 1969 and 1974 were considered weak, or at least conventional, compared to those of the preceding five years (Simon 391)

Der Grund dafür ist, dass die Geschwister innerhalb der UdSSR beinahe gar nicht mehr veröffentlichen durften und massiv kritisiert wurden. Das kam auch u.a. daher, dass in der sowjetischen Verlagspolitik Darstellungen von Vernichtungskriegen nicht erlaubt waren, genauso wenig wie, selbstverständlich, Kritik am kommunistischen System. (Strasser 26)

Picknick entstand 1971 und wurde 1972 als Fortsetzungsgeschichte in den Ausgaben 8 und 10 der Leningrader Zeitschrift *Aurora* veröffentlicht. Später dieses Jahr schlossen die Strugatzkies mit dem Verlag *Molodaja gwardija* einen Vertrag über den Sammelband *Nenaznačennye vstreči* ab, der auch *Picknick* beinhalten würde. (Strasser 54) Die Zensurvorgaben des Zentralkomitee der KPdSU bescherten ihnen (und auch Tarkovsky mit *Stalker*) eine langwierige und komplizierte Publikationsgeschichte. Schließlich gelang es den Geschwistern, durch „hartnäckige Interventionen“ *Molodaja gwardija* zu zwingen, ihr Buch zu veröffentlichen. (Strasser 14) Zum Veröffentlichungsprozess gehörten offenbar 200 Korrekturen und Kürzungen (Strasser 57). Beschrieben wird das frustrierende Zensurspiel folgendermaßen:

Gleich zu Beginn gab es Einwände der Redaktion in der Zusammenstellung des Bandes, [...] besonders stieß sich die Redaktion an *Piknik* [...]. Boris Strugackij erinnert sich an die immer gleichen Anweisungen [...] die lebendigen Toten zu entfernen, die Lexik Redrik Sucharts zu ändern, in Bezug auf Kirill Panov das Wort „sovjetskij“ einzubauen [...] (Strasser 54)

So scheint es nicht weiter verwunderlich, dass die Autoren mit der ursprünglich veröffentlichten Version von *Picknick* unzufrieden waren, obwohl sie schlussendlich zu den wenigen Sci-Fi Autoren der Sowjetunion gehörten, die überhaupt veröffentlichen konnten. (Strasser 57) Die meisten anderen schrieben für die Schublade oder veröffentlichten ideologisch vorbelastete Werke im Geiste des Kommunismus. (vgl. Gopman) *Picknick*

erschien im russischen Original in seiner unbearbeiteten Urfassung 1993 erstmals im Rahmen der zehnbändigen strugatzkischen Werkausgabe des Moskauer Verlags *Tekst*. (Strasser 57)

In der UdSSR konnte man allerdings an *Picknick am Wegesrand* nichts Spezifisches auszusetzen finden (abgesehen davon dass es offenbar in einem westlichen Staat spielt); allerdings war die implizierte Gesellschaftskritik nicht zu leugnen: Die Strugatzkis werden oft als politisch orientierte und kritische Autoren betrachtet¹² (was sie einem Großteil der sci-fi-Autoren voraus haben), so beschrieb sie Franz Rottensteiner als „more activist than contemplative, more political than philosophical [...] The Strugackies are genuinely angry about the injustices in the world, and what they want is action [...]“ (zit. in Strasser 28) Während in Europa und den USA *Roadside Picnic* etwa mit positiven Kritiken überhäuft wurde, begann man in der UdSSR, die neueren Werke der Strugatzkis einfach zu ignorieren.

Die übergreifende erzählerische Thematik von *Picknick* wird oft als eine Art generische „alien invasion“ mit „twist“ beschrieben (vgl. Slusser 18, Lem 318). Dieser *twist* entfernt die Geschichte allerdings so weit wie nur möglich von ihren Wurzeln. Stanislaw Lem, selbst berühmter Sci-Fi-Autor—dessen Herangehensweise und Thematiken mit denen der Strugatzkis nahe verwandt sind—schreibt in seiner ausführlichen, informativen (wenn ein wenig überinterpretierenden) Kritik *About the Strugatsky's Roadside Picnic*, die in vielen Versionen des Buches, u.a. der deutschen, als Nachwort beiliegt:

Roadside Picnic relies on two ideas. The first we have already designated as the strategy of preserving the mystery of the visitors. One does not know what they look like; one does not know what they want; [...] what their intentions were respecting humankind. Nor does one know exactly whether it's absolutely certain that they have landed on Earth at all, [...]. The second idea – and this is what makes Roadside Picnic an anomaly in SF—pertains to humanity's reaction to the landing. [...] To be sure, the invasion has presumably occurred; to be sure, it has left behind ineradicable traces in the form of “Zones”; and Earth is incapable of coming to grips with the consequences. Yet at the same time, the little world of humanity continues as before. (Lem 320f)

Dreh- und Angelpunkt der Geschichtswelt von *Picknick* ist ein zu einem nicht näher bestimmten Zeitpunkt geschehenes Ereignis, das titelgebende „Picknick“, eine von mehreren metaphorischen Erklärungen dafür, was jenes unerklärliche Ereignis genau war. Es geschah zur selben Zeit an sechs kontaminierten Orten auf der Erde, den sogenannten „Zonen“. Um die Details ranken sich so viele Mythen wie wissenschaftliche Theorien. Tatsache ist, dass jene Ereignisse –hier ist man sich einig – offensichtlich außerirdischen Ursprungs waren. Genauer gesagt, wenn man Valentine Pilman, einem weiteren Charakter in der Novelle,

¹² Nicht umsonst werden viele Artikel über sie in einem politischen Kontext geschrieben ...

glauben darf, kam der Besuch von irgendwo „entlang einer Linie von Deneb zur Erde. Dieses Ereignis wird von den Personen in der Handlung als „der Besuch“ bezeichnet. Es wird davon ausgegangen, dass sich über einen sehr kurzen Zeitraum außerirdische Wesen in besagten Zonen aufgehalten haben, die diese Zonen als „Überreste“ ihres Besuchs zurückließen. Das allerdings ist nur eine von vielen Theorien, denn niemand hat diese Wesen gesehen; eine weitere populäre besagt, dass jene hypothetischen Besucher noch auf der Erde weilen, unsichtbar, und die Menschheit beobachten; andere wieder meinen, dass niemand von außerhalb jemals auf der Erde war, stattdessen wurden ihre jetzigen Inhalte in die Zonen „abgeladen“, vielleicht von einem Raumschiff, vielleicht teleportiert ... (vgl. *Picknick* 133)

Die Zonen sind geographisch beschränkte und topologisch klar abgegrenzte Gebiete von unsicherer, aber wahrscheinlich ungefähr kleinstädtischer Größe, die von Militär bewacht und umzäunt, von Wissenschaftlern erforscht und von illegalen Artefaktjägern, sogenannten Stalkern, geplündert werden. Der „Besuch“ hat tatsächlich eine große Anzahl an mehr oder weniger verständlichen bzw. brauchbaren Gegenständen hinterlassen, sowie Begebenheiten die am besten als „veränderte Gesetze“ und „unerklärbare Elemente“ bezeichnet werden können, im Geiste von S.T.A.L.K.E.R. aber einfach „Anomalien“ genannt werden sollen. Dass sich die unterschiedlichen Inhalte der Zone schwer erklären bzw. einordnen lassen macht bereits einen Teil ihrer Faszination für den Leser aus und gibt der Wissenschaft innerhalb der Geschichte unlösbare Rätsel auf. Die tatsächlichen Ereignisse und die Funktion der Gegenstände,¹³ und auch wie die restliche Welt mit dem *Besuch* umgeht – erfährt der Leser nur über mehr oder weniger indirekte Andeutungen, kleine Details aus dem Leben der Charaktere, aus denen man sich ein Gesamtbild zusammensetzt und ganz im Geiste der Sci-Fi

¹³ Was hier interessante, wenn auch irrelevante Beobachtung scheint: Die Besucher in *Picknick* scheinen drei spezifische überirdische Fähigkeiten zu besitzen: (1) Begrenzung nichtmaterialer Effekte: Die Grenzen der Zone sind klar, aber nicht materiell; die Zone und all ihr Inhalt (z.B. der Burning Fluff) hören an einem bestimmten Punkt einfach auf; ebenso sind Effekte wie Gravitation räumlich beschränkbar und verstärkbar – daher die Gravikonzentrate (tödliche, unsichtbare Fallen aus konzentrierter und turbulenter Schwerkraft, wie sie auch in SSoC existieren); auch sind gewisse sensorische Eigenschaften wie z.B. der Donner während dem „Besuch“ (niemand außer den Bewohnern der „Blindenviertel“ konnte sie hören), oder das „Spinnennetz“ das Kirill tötet nur von bestimmten Menschen wahrnehmbar. (2) Im Zusammenhang mit dem letzten Punkt verbinden gewisse Ereignisse/Effekte ihre sensorischen Empfindungen bei Menschen mit anderen Sinnesorganen zu, als jene, denen sie ursprünglich zugehören: So *riecht* Red in einer Szene plötzlich seltsame *Formen* und *Bewegungen* überall um sich herum; und jene Harmoniker die den Donner gehört hatten, *erblindeten* durch seine blendete *Lautstärke*. (3) Beeinflussung von Kausalität: Menschen die den Besuch überlebt haben, erhöhen das Potential tödlicher Unfälle und Naturkatastrophen ihrer Mitmenschen massiv außerhalb des nahegelegenen Bereichs, weshalb Harmoniker ein Ausreiseverbot haben; das legt nahe dass die Besucher Zugriff auf „unter“ Raum und Physik liegende „Gesetze“ oder Regelwerke haben, mithilfe derer sie ihre mathematischen Faktoren beeinflussen können (Glück und Unglück z.B.). Eine Art Meta-Fähigkeit liegt in conclusio darin, dass die Besucher, Effekte und Materie begrenzen können; und dass sich der begrenzende Einfluss der Besucher nicht auf objektive Ereignisse beschränkt, sondern sogar die subjektive Wahrnehmung von einzelnen Individuen oder Bereichen miteinbezieht. Die Besucher sind also Meister der „Grenzen“, um nicht zu sagen, von „Zonen“.

die Leerstellen mit der eigenen Vorstellung ausfüllt.

3.1.1 *Picknick*: Inhalt

Die Handlung von *Picknick* spielt in der fiktiven Stadt Harmont (die offenbar in Kanada liegt¹⁴) und der ihr nah gelegenen Zone, ungefähr in der Gegenwart, einige Jahre nach dem „Besuch“. Ihrer zeitlichen und erzählerischen Struktur nach ist die Novelle in vier chronologisch aufeinanderfolgende Akte gegliedert, von denen drei zentrale Ausschnitte aus dem Leben des Stalker-Protagonisten Redrick Schuhart,¹⁵ genannt Red, erzählen. Im dritten, eingeschobenen Akt hingegen fokussiert die Erzählung auf Richard Noonan, Vertreter, der die meiste Zeit über sonst eine Nebenrolle spielt.

Im ersten Akt betritt Red die Zone zusammen mit seinem Arbeitgeber und Freund Kirill, um ein Artefakt namens „volle Null“ bzw. „full empty“ zu finden¹⁶. Zwar verlassen sie die Zone unbeschadet, aber es wird bald darauf impliziert, dass die Folgen einer Art Unfall mit einem anderen Artefakt der Zone Kirill (einem „Silbernen Spinnennetz“) getötet haben. Red betrinkt sich daraufhin in seiner Stammbar und entkommt dort knapp einer Polizei-Razzia gegen illegale Stalker. Er trifft am Ende mit seiner Freundin Guta zusammen, die, wie sich herausstellt, schwanger ist. Der Leser erfährt, dass Stalker offenbar durch ihre Besuche in die Zone manchmal abnorme Kinder zeugen. Dieser Akt unterscheidet sich von den anderen darin, dass hier in der ersten Person durch den Protagonisten selbst erzählt wird.

Im zweiten Akt, der immernoch aus der Perspektive Reds, aber nicht mehr in der ich-Form, sondern in der dritten Person erzählt wird, dringen Red und ein Stalker namens Buzzard Burbridge¹⁷ in die Zone, offenbar um eine hochgefährliche Substanz namens „Hexensäule“ oder „witches‘ jelly“ zu stehlen. Dabei ätzt Burbridge versehentlich darin seine Beinknochen weg; Red rettet ihn, wofür Buzzard ihn von der Goldenen Kugel erzählt. Red verkauft die restlichen aus der Zone gestohlenen Gegenstände bei einem Hehler und sieht danach bei Buzzards Haus vorbei, wo er dessen schöner Tochter (von der Red weiß, dass Buzzard sie

¹⁴ Wird in vielen Quellen behauptet, ohne dass es dafür einen expliziten Beweis gibt: Es mag vielleicht am französisch lautenden Namen der Stadt und den generell englischen Namen der Charaktere liegen.

¹⁵ Redricks Name wird in Deutsch mit „Roderick Schuchart“ eingedeutscht, was unpassend wirkt und daher in der Arbeit außer in Zitaten nicht übernommen wird.

¹⁶ Ein „empty“, zu Deutsch eine „Null“ sind zwei miteinander durch ein unsichtbares Feld fix verbundene Scheiben, die in einem gewissen Abstand zueinander schweben. Ein „full empty“ ist eine seltene „befüllte“ Version in der sich eine leuchtend blaue Substanz befindet, was das „empty“ tatsächlich als einen Container ausweist.

¹⁷ Zu Deutsch: „Aasgeier, genannt Barbridge“

sich von der Goldenen Kugel gewünscht hat) Buzzards Anteil aushändigt. Er kehrt daraufhin zu seiner Frau Guta und ihrem nunmehr gemeinsamen Kind zurück. Ihre Tochter „Monkey“ oder „Äffchen“ (ihr richtiger Name ist Mary) ist ein intelligentes und normales Kind, außer dass ihr Körper gänzlich mit goldenem Haar bewachsen ist. Red wird nach einem Besuch im „Borscht“ für sein vermehrtes illegales Eindringen in die Zone für mehrere Jahre eingesperrt. Vorher verkauft er noch die „Hexensäule“ und schickt das Geld Guta.

Der dritte Akt, drei Jahre sind vergangen, wird aus der Sicht von Richard Noonan erzählt (weiterhin in dritter Person), und zeigt hauptsächlich eine Diskussion zwischen ihm und dem Nobelpreisträger und Wissenschaftler Dr. Pilman, über den Ursprung und Sinn des „Besuchs“, wobei sie dabei an die Grenzen des wissenschaftlichen Verständnisses stoßen. Noonan, offenbar ein Freund von Red, besucht danach Guta, denn Monkey verliert ihre Menschlichkeit, spricht nichtmehr und ist in sich zurückgezogen. Außerdem scheint Reds Vater zusammen mit einigen anderen als Folge des Einflusses der Zone von den Toten auferstanden, ist aber apathisch und gänzlich unkommunikativ. Red, offenbar vor kurzem entlassen, kehrt heim, isst mit ihnen und macht gute Miene zu dem, wie Noonan findet, schrecklichen Spiel. Zwischen Monkey und dem Großvater wird eine seltsame Verbindung angedeutet.

Im letzten, vierten Akt betritt Red zusammen mit Burbridges Sohn die Zone um die Goldene Kugel zu finden, ein legendäres, mystisches Artefakt das angeblich alle Wünsche erfüllt. Der Leser erfährt, dass, um zur Kugel zu kommen, ein Mensch „geopfert“ werden muss um eine unsichtbare Falle namens „Fleischwolf“/„meat grinder“ temporär zu deaktivieren, die den einzigen Weg zur Kugel blockiert. Red beabsichtigt, Burbridges Sohn (in Akt 2 erfährt der Leser, dass Red Burbridge offenbar zutiefst verabscheut) zu opfern, der davon nichts weiß. Er lässt ihn wider seines schlechten Gewissens in die Falle laufen, wobei dessen Wunsch, entgegen seiner Behauptung Red gegenüber (neue Beine für seinen Vater) in etwa lautet: „Glückseligkeit für alle, frei, und niemand soll unbefriedigt davongehen/abtreten!“ (Ü. aus dem Englischen v.m.¹⁸) Redrick, der sich ursprünglich Heilung für seine Tochter wünschen wollte, steht am Ende der Novelle mit den letzten Worten des toten jungen Mannes im Kopf vor der Kugel und bittet sie, in sein Herz zu blicken und den Wunsch des Jungen als den

¹⁸ Die tatsächliche deutsche Übersetzung lautet: „Glück für alle, umsonst, niemand soll erniedrigt von hier fortgehen.“ (Picknick 189) Diese Übersetzung ergibt keinen Sinn: Während in der englischen angedeutet wird, dass das mit „fortgehen“ übersetzte Wort „go away“ ambiguitiv ist und auslässt, von wo, oder ob es nicht eher auf das menschliche Leben als Ganzes bezogen ist, was sich auf die ursprüngliche, russische Version bezieht in der es auch „abtreten“ im Sinne von „sterben“ heißen kann. So würde es also bedeuten, dass kein Mensch jemals unglücklich sterben müsse, was weitaus bedeutender ist, als dass niemand von „hier“ (wo? Harmont? Die Zone?) „unbefriedigt“ fort gehen solle.

wahren zu erkennen.

3.2 *Stalker* im Kontext Tarkovsky und der Film in der UdSSR

Abgesehen von einer Pause während dem bereits erwähnten politischen Tau hielt die Vormacht des Sozialistischen Realismus bis zum Ende der UdSSR 1988, bis dahin hatte ein Film die Einstellung der kommunistischen Partei wiederzugeben. (Bos 5f). Dabei erging es Tarkovsky wie den Strugatzkis. Elana Bos beschreibt die Rolle des Soz-Real in der Kunst in der Form vierer vom Staat gegebener Regeln: 1.) Das Werk müsse proletarische, relevante Kunst sein die für Arbeiter verständlich ware. 2) Müssten typische Szenen aus dem tagtäglichen Leben dargestellt werden. 3) Müsse es realistisch und repräsentativ sein, und letztlich 4) die Ziele des Staates und der Partei unterstützend und verteidigend. (Bos 4) Unschwer lässt sich daran feststellen dass dieses Klima der künstlerischen Freiheit nicht eben zuträglich war. Für den Vorgang der Zensur haben Tarkovskys Biographen außerdem die Schriftstellerin Neya Zorkaya befragt, die sich mit der Geschichte des Films in der Sowjetunion beschäftigte:

“Neya Zorkaya described to us the actual process as it often happened in practice rather than according to regulations. Before [the script] was written, a synopsis had to have been approved by the studio and most important, included in its production plan; ... working against a deadline, everyone gave approval, sometimes without even reading the script!” (J&P 9,10)

Stalker ist in Tarkovskys Filmographie also keine Ausnahme. Wie sich da schon erkennen ließ, überarbeitete er seine Skripte auch nachdem sie durch die Zensur gewandert waren, wodurch sich das eigentlich genehmigte Skript und sein Endergebnis stark unterscheiden konnten. Daher entstanden die Hauptprobleme des Regisseurs erst bei der Genehmigung der Vorstellungen, wo die Filme auch vom Vorsitzenden begutachtet wurden und bis zum Zentralkomitee gelangten, die eine eigene Propaganda-Abteilung für ideologische Filmaspekte hatten (“[which] generally played a role detrimental to art” (J&P 10)). Johnson und Petrie betonen, dass einem Film an diesem Punkt jederzeit eine Veröffentlichung verboten werden konnte; fast immer wurden–besonders von Tarkovsky – Schnitte verlangt. Er gab allerdings selten nach und schaffte es erstaunlicherweise, nur geringe Änderungen an seinen Filmen vorzunehmen, (J&P 10) obwohl keiner seiner Filme in die Ideologie des Soz-Real passte. So schaffte er es immerhin, fünf Filme zu produzieren, die stark von den vorgegebenen Ideologien abwichen. Bos listet hier *Ivan's Childhood*, *Andrei Roublev*, *Solaris*, *Mirror* und *Stalker*. Die übergreifende Thematik dieser Filme sei ‘*man in relation to, and as a*

consequence of, his environment’ sei. (Bos 8) Der Film der ihm zu seinem internationalen Durchbruch verhalf war *Ivan’s Childhood* (1962), was gleichzeitig die Zensur in seinem Land auf ihn aufmerksam machte. (Bos 7) Es war auch in dieser Nachzeit als Tarkovsky ‘66 *Andrei Rublyov* veröffentlichte, als der politische Tau sich dem Ende zuneigte. Was die Inhalte seiner Filme betrifft, ist nicht nur eine übergreifende Thematik bemerkbar, sondern auch eine konstante Strukturierung der erzählten Welt:

Typifying all of Tarkovsky’s films to date, from *The Childhood of Ivan* (1962) to *Nostalgia* (1983), is a binary spatial organization. Each sets a quotidian world, grey, monological, and violent, against an anti-world which is dynamic, malleable, and full of color, the dominion of possibility and of choice. (Salvestroni 294)

So ist selbstverständlich Zone in *Stalker* das exakte Gegenstück der sepiafarbenen Außenwelt, die schmutzig und voller Leid ist, im Gegensatz zur Zone in der Leid zwar existiert, aber zu Erkenntnis führt, und wo Stalker seinen Frieden findet, wie er sagt. Johnson und Petrie gehen auf die “Symbolik” von Tarkovsky ein: “[...] it remains true that *Stalker*, like all his later films in particular, does operate within an overall system of Christian iconography and Biblical reference. This is most evident in the scene often referred to as “*Stalker’s dream*,” as the men rest after the “waterfall” [...]” Hier wird aus dem off das Johannesevangelium zitiert. (J&P 145) Ein Beispiel zur christlichen Ikonographie bei Tarkovsky wäre eine spätere Szene in der Writer eine Dornenkrone aufsetzt. Tarkovsky selbst, der in vielen Interviews nach der Symbolik seiner Filme gefragt wurde, spezifiziert: Er stelle keine Symbole dar, sondern allerhöchstens Metaphern:

I prefer to express myself metaphorically. Let me stress: metaphorically, not symbolically. A symbol contains within itself a definite meaning, certain intellectual formula, while metaphor is an image. An image possessing the same distinguishing features as the world it represents. An image – as opposed to a symbol – is indefinite in meaning. One cannot speak of the infinite world by applying tools that are definite and finite. (Guibert-Itv.)

Diese etwas vertrackte Unterscheidung zwischen Bildern und Zeichen geht zumindest in der Rezeption nicht immer ganz auf; so bemerken Johnson und Petrie, dass z.B. der schwarze Hund, der in mehreren von Tarkovskys Filmen vorkommt, ein Mediator zwischen (jenen erwähnten) zwei Welten ist – am Ende von *Stalker* zwischen Zone und Außenwelt (er folgt den Männern aus der Zone hinaus), während „*Stalker’s Dream*“ zwischen Traum und Wachen – was sie zu dem Ergebnis führt, dass gewisse Teile von Tarkovskys Werk interpretiert werden können und auch sollen. (J&P 38) Vereinfacht könnte man sagen, dass Bilder immer

auch symbolisches oder zumindest interpretatorisches Potential haben und, egal wie sehr wir uns dagegen wehren, es Teil unseres Verstandes ist, sie so zu verarbeiten

Tarkovsky las die Novelle der Strugatzkis 1973. (Green 93) Über einen befreundeten Regisseur, der sie verfilmen wollte, bekam er die Idee einen Film zu machen: Der besagte Freund (Kalatozisvili) konnte sich mit den Brüdern nicht auf ein Skript einigen, woraufhin Tarkovsky sich Gedanken zu einer eigenen Umsetzung machte. (Guerra-Itv.) „The film will focus on one, single situation taking place under the circumstances set up by the novel's entire plot, a situation which in a sense concentrates within itself their essence,” sagt er in einem Interview 1977 gegenüber Olga Surkova für das *Iskusstvo kino*. Der Fokus auf eine „einzige Situation“ hängt mit seiner Intention zusammen, einen Film zu drehen,

[...] with a unity of place, of time, and of action. These classic Aristotelian unities, it seemed to me, allow one to arrive at authentic cinema, which for me is not the so-called action cinema, exterior cinema, outwardly dynamic cinema. I believed that the subject which the screenplay would be based on permitted one to express in a very concentrated manner the philosophy, so to speak, of the contemporary intellectual. (Surkova-Itv.)

Ein Film also, der wie *Picknick* im Geiste seiner Zeit geschrieben wurde, für ein ähnliches Publikum gedacht, und der (zumindest ideologisch) wie ein Theaterstück aufgebaut ist. Allerdings, ein Film ist kein Theaterstück; der aristotelische Gedanke führt im Film zu rezeptiv ähnlichen, aber andererseits auch drastischeren Ergebnissen: Der Zuseher hat den Eindruck einer ungebrochenen Erzählerfahrung. Johnson und Pietrie in ihrer Biographie und Werkeinführung von Tarkovsky beschreiben Tarkovskys Einstellung:

Cinema could portray real time in a way that no other art could, and could also repeat that same, actual time, in exactly the same form, indefinitely. Editing, then, consisted in respecting the rhythm of life established in each individual short, and not distorting this by jumping back and forth between long shots and close ups, or artificially speeding up the rhythm ... (J&P 37)

Diese Methoden von langen, langsamen bis bewegungslosen Einstellungen sind v.a. in Kapitel 5.1.2 von Relevanz. 1975 hatte Tarkovsky von den Strugatzkis ein erstes Skript erhalten, 1976 sollte der Dreh beginnen. Schlussendlich dauerte das Überarbeiten des Skripts und das Suchen weiterer Crewmitglieder ein weiteres volles Jahr sodass die ersten Probedrehs erst '77 durchgeführt wurden. (Green 93) Das lag hauptsächlich daran, dass Tarkovsky so viele science-fiction-Elemente wie möglich entfernen wollte (wie auch schon bei *Solyaris*, wo das allerdings noch schwieriger war); woraufhin Boris Strugatsky aus der Skriptarbeit ausschied und von Arkadii nurmehr zu regelmäßigen Beratungen in Leningrad konsultiert worden sein soll. (J&P 48)

Das ursprüngliche Skript beschreibt Tarkovsky in einem Interview 1980 folgendermaßen: „The first screenplay of *Stalker* was closer to the novel and the film had a curious history. Half of it was already shot in fact when the exposed film was destroyed in the "Mosfilm" lab.“ (Scena Int.) Nachdem sich herausgestellt hatte, dass die 1977 genutzten Filmstreifen schadhaft waren, entschied sich Tarkovsky, das Skript umarbeiten zu lassen:

The Strugatskys are writing a new *Stalker* ... now a believing slave and apostle of the Zone.” But this “thin” script (a synopsis consisting only of dialogue and short summaries) was to serve merely as a basis for the eventual film, with continuous rewrites on the set and even during dubbing – Kaidanovsky (*Stalker*) Grinko (Professor) cited at least ten scripts for *Stalker* overall. Grinko even quotes the Strugatskys at the *Stalker* premiere telling the audience not to believe the credits: “We are not the scriptwriters, he did it all – alone (J&P 138)

Bis zu zehn Filmskripte lassen sich insgesamt zählen, das letzte offenbar sehr kurz gehalten. Zu dieser Zeit wurde der Film in zwei Teile geteilt, Stalkers Charakter von einem rauhbeinigen Schurken/Überlebenskämpfer (wie Red einer ist) zu einem gutmeinenden Gläubigen, – einem russischen Archetyp, dem “holy fool” geändert. (Moore 131, vgl. Dyer 106) Außerdem hat Tarkovsky hier beinahe alle phantastischen Aspekte des Ursprungswerks entfernt und somit das genre des Films von einem science fiction zu “einer moral-philosophischen Parabel”, so Green, geändert. (Green 95) 1978 wurden die Dreharbeiten wieder aufgenommen und im Dezember fertiggestellt; bis zu seiner Veröffentlichung im nächsten Jahr verhandelte Tarkovsky mit den für die dafür verantwortlichen Instanzen, wobei keine besonderen Schnitte beantragt wurden. Mitte Mai des Folgejahres hatte er seine Premiere im Dom-Kino, kurz darauf kam er in alle anderen. (J&P 14). Er wurde 196 mal verkauft (damals gab es noch keine VHS, ergo nur als Filmrolle an Kinos), und 3 Millionen Filmtickets wurden gekauft.¹⁹ Allerdings wurde der Film öffentlich bis 1981 beinahe totgeschwiegen, die wenigen veröffentlichten Kritiken waren hauptsächlich negativ. Als er dann 1980 in Cannes gezeigt und dort sehr positiv aufgenommen wurde, begann auch in Russland eine wohlgesonnene, kritische Rezeption. (J&P 140)

3.2.1 *Stalker*: Inhalt

Die bisher nur angedeutete Handlung des Films lässt sich am besten mit Tarkovskys Worten selbst erklären. In einem Interview 1977 – es scheint so, als wäre hier das neue sci-fi-lose

¹⁹ Johnson und Petrie bemerken dass diese Zahlen eigentlich durchschnittlich für einen Film zur damaligen Zeit sind, aber in Anbetracht der Tatsache dass *Stalker* ein wie sie es unter Anführungszeichen nennen „difficult film, which, if made in the West, would have played only in art houses,“ ist, als ziemlicher Erfolg zu verzeichnen war.

Skript gerade in Arbeit gewesen, fasst er die Handlung von *Picknick* zusammen, und fügt daran: „This is the novel. One might say that our film begins where the book ends. The whole history of the Zone is thus left off screen.” (Surkova Int.) Jedenfalls gleicht die Handlung der des tatsächlichen Films: So erklärt Tarkovsky seiner Interviewerin Surkova:

In the film we'll tell a story of one illegal expedition lead by the Stalker who is guiding two people – the Scientist and the Writer. Their entire expedition will only take one day. Beside the Zone, in the beginning and at the end, the viewer is going to see two more locations: Stalker's room in which he quarrels with his wife who is afraid of the risks he faces, a room which he leaves to embark on his dangerous journey, and a café which is where the heroes find themselves upon return and where they are met by Stalker's wife. Thus in the first and fourth scene there will appear the fourth character of the film. (Surkova Int.)

Die eigentliche Handlung hierauf wird mit einer langen Einstellung auf das Bett des schlafenden Stalkers und seiner Frau und Tochter eingeleitet, bisher ist der ganze Film in sepia-Ton (also ohne tatsächliche Farben in einem verwaschenen grau-braun). Erwacht, versucht die Frau ihren Mann zu überreden, nicht in die Zone zu gehen. Trotz ihres Flehens macht er sich auf den Weg in ein Café, wo er bald mit Professor zusammentrifft. Writer fährt mit einem Wagen und einer hübschen, wenn auch einfältigen Freundin vor, der Stalker nicht erlaubt, in die Zone mitzugehen, woraufhin sie erbost mit Writers Wagen davonfährt. Writer lamentiert über die Langeweile in der Welt, der jegliche Mystik verlorengegangen sei.

Mit einem Jeep machen sich die drei Helden auf in die Zone. Nach einer Art Verfolgungsjagd mit dem Militär, das auch hier die Zonengrenze mit Stacheldraht und Maschinengewehr bewacht, finden sie sich auf einem verlassenen Gleis und einem darauf stehenden Wägelchen wieder, das sie benutzen, um tiefer in die Zone zu kommen. Während dieser langen Fahrt wird das Bild farbig und hauptsächlich von der dichten Bewachung der Zone, grün. Stalker warnt seine Gefährten vor den unsichtbaren Gefahren der Zone und sagt ihnen, dass sie genau auf ihn hören müssten. Man erfährt, in einer Art „play in play“ (jedenfalls einer mündlichen Erzählung im Film) außerdem von Porcupine/Stachelschwein, Stalkers früherer Lehrmeister, der sich erhängt hatte, nachdem er vorher durch seinen Wunsch an die Zone reich geworden war. Stalker selbst meint, er hätte die Zone angefangen zu hassen, ohne sagen zu können, warum. (vgl. Strasser 97, Moore 135). Während Stalker allein die Zone begrüßen geht (er legt sich abseits friedlich ins Gras), unterhalten sich die beiden anderen über Stalkers Vergangenheit, wobei seine Biographie stark an Redrick erinnert.

Die drei machen sich zu Fuß auf den Weg Richtung eines verfallenen Baus. Währenddessen erzählen die beiden Gefährten ihre Wünsche an die Zone: Writer fehlt die Inspiration und

Professor möchte den Nobelpreis. Stalkers selbsternannte Aufgabe hingegen ist es, andere in die Zone und in den Raum zu leiten. Er führt die Gruppe an und beharrt darauf Umwege zu nehmen um zu jenem Gebäude zu kommen, da, wie er sagt, die Zone voller tödlicher Fallen sei und die physikalischen Gesetze der äußeren Welt hier nicht mehr gültig seien (wie in *Picknick* also). Writer beschließt, den Warnungen keinen Glauben zu schenken und geht querfeldein, woraufhin er meint, eine warnende Stimme zu hören. Er kehrt mit eingezogenem Schwanz zurück. Stalker schlägt vor, es sei wohl Writers eigenes Gewissen gewesen, das ihn gewarnt hätte, keine mystische Stimme. Mit einem Monolog Stalkers über den Respekt, den man der Zone und ihrer Gefahr zollen sollte, endet der erste Teil.

Im zweiten Teil kommt das Trio bald zum Gebäudekomplex in dem offenbar der mystische Raum sein soll. Professor macht sich – ebenfalls entgegen der Warnungen Stalkers, niemals einen Weg zurückzugehen – auf, ihn zu holen. Stalker und Writer gehen weiter und treffen darauf Professor unverehrt an, wobei Kamerafahrt und Schnitt, sowie die verwunderte Bemerkung Stalkers den Eindruck erwecken, als wäre er irgendwie vor ihnen angekommen und hätte sie überholt, obwohl Professor, wie er selbst sagt, nur zurückgegangen sei. (Stalker Teil 2 08:40) Sie rasten an einem Bach in dem eine Kamerafahrt der Zuseher lauter verrostete menschliche Artefakte (eine Pistole, Geld, Bilder ...) erblickt. Diese Szene wird oft als „Stalker’s Dream“ bezeichnet und kommt in dieser Arbeit wiederholt vor.

Später kommen die Männer an eine Tunnelsequenz die, ihrem Namen nach zumindest, der „meat-grinder“ vor der Goldenen Kugel ist. Writer wagt als Vorbote allein bis zu einer Stahltür um den Weg zu sichern. Hier bricht zum ersten Mal seine stoische Ungläubigkeit gegenüber den Wundern der Zone: Er hat große Angst. Wieder aber erreicht er die Tür unverehrt. Im unwirklichen Raum dahinter, einer Art riesiger Kammer mit Sanddünen, lamentiert Writer über die Sinnlosigkeit seines Lebens als Schriftsteller und Stalker zitiert ein Gedicht übers Schicksal, geschrieben von Tarkovskys Vater.

Hiernach finden sich die drei im Vorraum zu „dem Raum“. Writer wagt keinen Schritt hinein und erkennt, dass sein Wunsch unnütz ist: Wenn er selbst weiß, dass er schreiben kann, gibt es für ihn keinen Grund mehr, es sich zu beweisen. Professor hingegen – in einer Art plot twist – beginnt eine Bombe aus Teilen aus seinem Knappsack zusammen zu bauen: Er möchte den Raum zerstören, um böswillige Menschen davon abzuhalten, negative Wünsche auszusprechen. Nach einem Handgemenge mit Writer und Professor fleht Stalker sie mit Tränen in den Augen an, sie mögen den Raum verschonen, weil dieser nur für die wahrhaft Hoffnungslosen sei, wie er selbst; nur hier könne ihnen geholfen werden; nur hier läge ihre

Hoffnung. In dieser Hoffnungslosigkeit teilt sich der Raum seine Funktion mit der Goldenen Kugel in Picknick; nur ein Wunder kann Reds Tochter zu einem normalen Mensch machen; nur ein Wunder kann die Verkommenheit der Menschheit heilen. Schlussendlich nimmt Professor die Bombe wieder auseinander. Die letzte Szene in der Zone zeigt die drei Männer im Vorraum sitzend. Es regnet.

Eine interessante Erkenntnis zur Entstehung des Films ist: Das schließlich gewählte Ende ist eine Kombination mehrerer ursprünglicher Ideen den Film abzuschließen. Stalkers Frau tritt zusammen mit Monkey auf und holt Stalker heim. Dort jammert er über die Ungläubigkeit der Menschen und das Leid, das sie ihm zufügen. Seine Frau spricht ihm liebevoll zu und meint, dass ohne ihren Schmerz keine Freude dazwischen sein könne. (vgl. J&P 149) Die letzte Einstellung zeigt Monkey, die offenbar im voiceover ein Gedicht von Fjodor Tyutchev liest (J&P 143). Sie blickt über den Tisch zur Kamera, während im Hintergrund wie am Beginn des Films ein Zug laut vorbeifährt. Währenddessen bewegen sich –möglicherweise durch ihren Willen, auf jeden Fall aber unter ihrem Blick – mehrere Gläser nacheinander über den Tisch. Das Knattern des Zugs unterdrückt beinahe zur Gänze Beethovens „Ode an die Freude“. Damit endet der Film. Seine Thematik, sozusagen personifiziert durch den Protagonisten, lässt sich in das werkübergreifende Programm Tarkovskys einordnen, womit auch ein Übergang zum nächsten Kapitel, in dem es allgemein um ihn und seine Filmarbeit in der Sowjetunion gehen soll:

For Tarkovsky himself [...] the main theme of the film was “human dignity; and [...] how a man suffers if he has no self-respect”. He also saw it as being about the redemptive power of love, embodied specifically in the figure of Stalker’s wife, and how “her love and her devotion are that final miracle which can be set against the unbelief, cynicism, moral vacuum poisoning the modern world, of which both the Writer and the Scientist are victims. (J&P 146)

Dieses Zitat ist eigentlich selbsterklärend, zu bemerken sei nur, dass, ganz im Sinne einer Phantastik- und sci-fi-losen Konvertierung von Picknick das Wunder der Wunschmaschine durch das Wunder der menschlichen Zuneigung ersetzt wird.

3.3 S.T.A.L.K.E.R.: *Shadow of Chernobyl*: Entwicklung

Das ukrainische Entwicklerteam GSC Gameworld begann die Arbeit an S.T.A.L.K.E.R.: *Shadow of Chernobyl* (von jetzt an SSoC) in 2000, kurz nachdem sie das Strategie/Aufbauspiel *Cossacs* veröffentlicht hatten. SSoC wurde erst 2007 (zu dieser Zeit arbeiteten ca. 60 Personen daran (Rossignol:2007: Bolshakov-Itv.) veröffentlicht und ist –

wenn auch aus anderen Gründen – wie die zwei bereits vorgestellten Werke bekannt für seine steinige Entwicklungsgeschichte. Mehr als sein medialer “Vorgänger” *Stalker* hat *SSoC* sich in seiner Entstehung gewandelt, so hieß es zu Anfang der Entwicklung noch *Oblivion Lost*, sollte ein shooter in linear aufeinanderfolgenden 15 Leveln werden und orientierte sich an vielen etablierten erfolgreichen Spielen, allen voran *Half Life* vom bekannten Entwickler *Valve*. (Rossignol:2007:Myth& Reality #1)

Laut Bolshakov, einem der Entwickler von *SSoC* wandelte sich das Konzept des Spiels 2002 in Richtung seiner späteren Umsetzung: Zu dieser Zeit wurde beschlossen, Chernobyl zum setting und Zentrum, sowie die Spielwelt zu einer Art “open world” oder „sandbox“²⁰ zu machen: “We decided to implement a huge world of the 30 square kilometre zone around the power plant.” (Rossignol M&R #1) Man begann, die Zone um Chernobyl zu fotografieren: Ruinen von Militärkomplexen, Laboratorien etc. und schlussendlich wurde vieles davon detailgetreu am Computer nachzubilden. Bolshakov spricht in dem Interview mit Rossignol über die historische Nähe der Entwickler zu dem Chernobyl-Ereignis, den Relikten der UdSSR. Er erklärt besonders, dass Chernobyl rein designerisch betrachtet ein gutes setting für diese Art Spiel sei: Militärisch, verlassen, abgeschieden und verwüstet: „Logically, it struck us as a cool game setting to explore“. (Rossignol:2007:M&R #1) Weiters scheinen sich die Entwickler die Tatsache zunutze gemacht haben, dass sich moderne Mythen und Legenden rund um die Katastrophe rankten; vieles wurde lange geheimgehalten oder ist immer noch nicht aufgedeckt. Diese haben sie weitergesponnen und ausgebaut:

On some of our photos taken during the trip to Chernobyl, the body of the antenna is seen on the horizon spanning several hundred meters across. As some unofficial sources claim, the waves emitted by the antenna were psycho-active. The antenna was directed onto Western Europe and preoccupied with a long-lasting military experiment on psychotropic influence onto human psyche. (Rossignol Bolshakov:2007:Itv.)

In einem späteren Abschnitt des Spiels muss der Spieler/Protagonist zuerst eine Art „psi-Schutzhelm“ finden, um durch ihn geschützt den Generator besagter Antennen zu deaktivieren, welche bis dahin das Gehirn jedes Eindringlings „verbrannt“ hatten und so Spielern und computergesteuerten Charakteren (NPCs=Non-Player-Characters) den Weg tiefer in die Zone versperrten. Um diese Zeit herum begann man, an einer künstlichen

²⁰ Bedeutet in Bezug auf Videospiele meist eine große, verhältnismäßig frei begehbare Welt mit tendenziell nicht-linearer narrativer Struktur (wenn vorhanden), einer besonders Freiheit das Spiel zu spielen und mit der Welt zu interagieren und sich in ihr zu bewegen. Ein gutes Beispiel ist das weithin bekannte *Minecraft*, worin der Spieler eine Figur in einer aus Klötzchen zusammengesetzten Welt steuert, wobei die Klötze je nach ihren Bestandteilen (z.B. Diamant, Basalt, Holz, Rotstein, Eisen) zu Gegenständen und Gebäuden kombinierbar sind (z.B. Schwerter, Türen, Schienen, Bette)

Intelligenz, die sie A-Life nannten, für das Spiel zu arbeiten, die alle „Bewohner“ der Zone miteinschloss und sie autonom agieren ließ, unabhängig davon, ob der Spieler in der Nähe war, oder nicht. Figuren gingen also einfachen Tagesrhythmen (z.B. Futtersuche bei Hunden) nach und suchten wie der Spieler nach Artefakten, kämpften gegen Feinde, etc. Das konnte soweit gehen, dass ein NPC (vorraussichtlich ein konkurrierender Stalker) das Spiel vor dem Spieler/Protagonisten abschloß.

2004, das Spiel hätte ursprünglich 2003 veröffentlicht werden sollen²¹, als es sich einer spielbaren Version näherte, erkannten die Entwickler, dass ihr gänzlich sandboxartiges Konzept für Spieler zu verwirrend und kompliziert war: „It was either too much or too little cameplay content, while everything was under the control of A-Life. It was frequent that players didn't understand what to do next.” (Rossignol:2007: Bolshakov-Itv.) Deshalb wurde ein Kompromiss geschlossen: „We placed the storyline within the A-Life world.” Was wohl soviel bedeutet wie: Man machte den Handlungsrahmen der künstlichen Intelligenz abhängig vom Handlungsfortschritt des Spielers. Von da an konnten Figuren dem Spieler in gewissen Dingen, besonders handlungsrelevanten, nicht mehr zuvorkommen (was realistisch war aber dem Spielspaß zuwiderkam).

Ungefähr zu diesem Zeitpunkt herum müssen auch gewisse features entfernt worden sein, die teilweise geplant, teilweise sogar implementiert wurden. Ursprünglich fahrbare Autos, mehr Überlebenskampf, und eine andere Physik-engine waren geplant und wurden nie implementiert oder wieder entfernt. (Pinchback-Podcast) Seit eine alpha-Version²² von *SSoC* nachträglich veröffentlicht wurde²³ ist dieser beträchtliche gekürzte Teil für jeden Interessierten ersichtlich – mehrere Gebiete und Gegnertypen – bis zum fertigen Spiel entfernt wurden; die sich im Spiel befindlichen wurden stark verkleinert. Grund dafür war, das Spiel übersichtlicher zu gestalten, sowie ein erreichbarer Release-Zeitpunkt, bis zu dem diese riesige Welt nicht mehr fertiggestellt werden konnte: “[...] we focused on finalising the current concept and the features which worked 100%. Some of the features were cut from the game or put aside for the next iterations. We concentrated on polishing up the gameplay, balance, difficulty levels ...” (Rossignol:2007: Bolshakov-Itv) Veröffentlicht wurde *SSoC* 2006 und erhielt einen Meta-Score von knapp 83% (von 48 Reviews) auf *Gamerankings* und

²¹ Vgl. hier: <http://www.ign.com/articles/2006/04/12/top-10-tuesday-modern-vaporware>

²² Alpha ist die frühe Entwicklungsphase eines Spiels, in der noch vieles verändert wird aber die grundsätzlichen Attribute bereits existieren (Engine, Story, Models); diese hier ist von 2004. Beta hingegen ist eine relativ fertige Version, aber oft mit vielen Bugs (Grafik/Spielmechanik-Fehlern) und einem oft unbalancierten gameplay.

²³ Vgl. hier: <http://www.rockpapershotgun.com/2009/03/03/older-original-stalker-released-for-free/>

82% (von 43 Reviews) auf *MetaCritic*.²⁴ Am 3.8.2008 war das Spiel 2 Mio Mal verkauft worden, davon 1 Mio Exemplare in ex-UdSSR-Ländern.²⁵

Im Internet kursiert seit 2010 eine Sammlung alter Designer-Dokumente zu *SSoC*, die allgemein „Koan’s Gift“ genannt werden. Sie wurden von einem der Entwickler, Alexej “Koan” Sitjanov, an eines der Mitglieder des Forums *No Mutans Allowed* gesendet, der diese zum allgemeinen Zugriff hochgeladen hat.²⁶ Die Sammlung ist zwar größtenteils auf Russisch, ein 64-seitiges Dokument namens *OldDesignDocument Story.doc* ist aber auf Englisch. Es zeigt das ursprüngliche Gesamtkonzept von *Oblivion Lost* und im die Vergleich mit dem fertigen Spiel radikalen Änderungen im Lauf seiner Entwicklung. Es beschreibt u.a. die ursprüngliche, Geschichten generierende Version von *A-Life*. Eine nicht unbedenkliche Anzahl von Aspekten wurde in die nachfolgenden Episoden von *STALKER* übernommen: Sie heißen respektive *Clear Sky* (2008) und *Call of Pripjat* (2010). Sie komplett miteinzubeziehen würde aber die Grenzen dieser Arbeit sprengen,

Die in dem Dokument beschriebene Hintergrundgeschichte zu *SSoC* gleicht jedenfalls der, die Spieler/Protagonist erleben. Sie ist für die tatsächlich im Spiel ablaufende Handlung von ebenso großer Bedeutung wie in den zwei anderen Werken dieser Arbeit: Schlussendlich erklärt sie den Ursprung der Zone, die nicht durch außerirdische Kräfte, sondern durch menschliches Versagen, d.h. den Super-GAU in Chernobyl 1986 verursacht wurde. Die im Spiel und im Dokument präsentierte Hintergrundstory variiert zur Realität darin, dass es Jahre nach dem Unfall (bzw. auch schon in den Sechzigern²⁷) Experimente in und um das Kernkraftwerk gab. 2006 ereignet sich im zerstörten Kernreaktor #4 eine weitere Explosion, die alle sich in der Sperrzone befindlichen Menschen tötet; Radioaktivität und ein seltsamer von Donner begleiteter Schein breiten sich schlagartig über die ursprüngliche Sperrgrenze hinweg aus. Dieser bald von Militärs besetzte und von Wissenschaftlern erforschte Raum wird die „Zone“ genannt. Durch ihre Wirkung entstehen verschiedene, nicht physikalischen Gesetzen gehorchende Erscheinungen, Gegenstände; ihre Bewohner mutieren, meist zu

²⁴ Siehe: <http://www.gamerankings.com/pc/540331-stalker-shadow-of-chernobyl/index.html> und <http://www.metacritic.com/game/pc/stalker-shadow-of-chernobyl> beide 30.01.2013

²⁵ Auf der homepage des Spiels: <http://cs.stalker-game.com/en/?page=news&subpage=2> 30.01.2013

²⁶ Der ursprüngliche post befindet sich hier: <http://www.nma-fallout.com/forum/viewtopic.php?t=62338> Darin ist auch ein link zur download-section der besagten Dokumente. Wie „glaubwürdig“ die Entstehung von Koan’s Gift ist, lässt sich nicht mehr feststellen, aufgrund der darin enthaltenen Dateien, darunter auch ein storyboard für die vorgerenderte Anfangsszene des Spiels, sollten überzeugend genug sein.

²⁷ In dieser Zeitleiste werden alle wichtigen Ereignisse der Welt, von der der Spieler nur einen Ausschnitt im Jahr 2012 miterlebt, gelistet.

<http://stalker.wikia.com/wiki/Timeline> 30.01.2013

aggressiven Ungeheuern. (vgl. olddesignedoc 53f)

3.3.1 S.T.A.L.K.E.R.: *Shadow of Chernobyl*: Inhalt

Das Spiel beginnt mit einer vorgerenderten cutscene (ein computergenerierter Film in besonders guter Grafik), in dem der namenlose Protagonist, ein S.T.A.L.K.E.R. – so genannt aufgrund des eintattooierten Schriftzuges auf seinem Arm, das ihn eigentlich als Sklave des C-Consciousness brandmarkt – bewusstlos aus einem fahrenden Lastwagen geschleudert wird. Kurz darauf findet ihn ein freundlich gesinnter Stalker (ohne das Akronym), der den Bewusstlosen aufhebt und davonträgt. Der Bewusstlose wird zu Sidorovich, einem Hehler in einem kleinen, illegalen Außenposten in der Zone, gebracht. Als er in Sids Bunker erwacht, besitzt er keine Erinnerung an sein vorheriges Leben, hier beginnt das eigentliche Spiel. Die Identität der Hauptfigur ist also anfänglich sowohl für Spieler als auch Protagonist unbekannt, eine in Computerspielen (besonders mit Rollenspielaspekten) häufig benutzte Trope. Wegen seinem Tattoo und seiner amnesiebedingten Namenslosigkeit wird er von anderen Charakteren „Marked One“ bezeichnet. Er besitzt einen PDA (ein palmtop computer) mit einem einzigen Eintrag: „Kill Strelok“ Dieses Gerät wird im Spiel benutzt, um neue Aufträge zu listen, sobald man sie erhält, es enthält außerdem ein Tagebuch das Marked One führt, eine interaktive Karte der Zone und ein sich updatendes wiki, sowie eine Rangliste der erfolgreichsten Stalker. (vgl. Appendix 9.) So bleibt der mysteriöse Erstauftrag bis etwa zum letzten Drittel des Spiels ungelöst. Allerdings löst er sich nur, wenn Spieler/Protagonist neben den Hauptaufträgen eine Kette von Nachrichten und Hinweisen von/über Strelok und seine Gruppe verfolgen: Bestehend aus Doc, Fang, Ghost und Strelok selbst. Weiters existiert eine große Anzahl von geschichtsunabhängigen Nebenaufträgen von Nebenfiguren in der Spielwelt, z.B. „finde das Jellyfish-Artefakt,“ „töte den Anführer der Räuber in Red Forest“. Dabei sind also die meisten Aufgaben doppelt motiviert: Auf der einen Seite, wenn der Spieler der Spur Streloks nachgeht, so findet er auf dem Weg ins Herz der Zone an handlungsrelevantesten Orten immer Information über ihn und seine Gruppe. Ansonsten versucht Marked One im späteren Verlauf, motiviert durch die Aufgaben der Händler, einfach zum Wish-Granter zu gelangen, eine Art gigantischer Kristall oder Monolith, der laut Stalker-Mythen alle Wünsche erfüllt. Durch das gesamte Spiel muss der Spieler nicht nur gegen Monster, feindliche Stalker und Banditen kämpfen, die alle unterschiedliche Motivationen haben, er muss auch radioaktiv verstrahlten Bereichen ausweichen (vor denen ihn sein Geigerzähler warnt), sowie Anomalien die teilweise denen aus Picknick nachempfunden

wurden: Besonders der Gravitationswirbel „vortex“, wie die „Fliegenklatschen“ oder der „Fleischwolf“; die spontane Entzündung „burner“, wie die namenlose Hitzewelle im vierten Teil des Buches sowie, die chemische Säure „fruit punch“, die der „Hexensäure“ entspricht.²⁸

Der Spieler dringt über Aufträge von Sidorovich und vom Barkeeper „Barkeep“ (der auch Händler ist) in Geheimlabore ein. Nachdem sie Hinweise auf Gedankenexperimente in Lab X18 gefunden haben, gelangen Spieler/Protagonist über einen Folgeauftrag in die Fabrik Yantar: Der dort ansässige Prof. Sakharov stellt dem Spieler einen Psi-Schutzhelm zur Verfügung, mit dessen Hilfe er unbeschadet in das darunterliegende Geheimlabor X16 eindringen kann, wo er den „Psi-Emitter“ (ein monströses Gehirn) deaktiviert, der Menschen im Umkreis seines Einflusses zombifiziert. In all diesen Laboratorien kommen fragmentierte Erinnerungen an sein voriges Leben zurück, die als cutscenes abgespielt werden. Folgen also Spieler/Protagonist Streloks Spur, finden sie in X16 auch die Überreste von Ghost, die Hinweise auf den Verbleib von Doc bieten. Diese Spur führt zu einem geheimen Treffpunkt von Streloks Gruppe, wo ein rechtzeitig ankommender Doc dem Held das Leben rettet und erklärt, dass Marked One selbst Strelok sei. Er warnt ihn außerdem davor, dass der Wish-Granter eine Illusion sei, um allzu aufdringliche Stalker zu töten, damit diese nicht hinter sein Geheimnis zu kommen. Doc erklärt ihm weiters, dass es einen Schlüssel gebe, mit dessen Hilfe man in einen Geheimraum hinter dem Wish-Granter gelangen könne. Ignoriert der Spieler also die dahin führenden Aufträge, so erkennt er nie die Gefahr, die sein eigentliches Ziel darstellt.

Bis dato ist der Zutritt tiefer in die Zone (und damit zum Wish-Granter) von einer Reihe *Brain Scorcher* getaufter Antennen verschlossen, eine gigantische Version des Psi-Emitters. Mit dem von Sakharov zur Verfügung gestellten Schutzhelm dringen Spieler/Protagonist in das unter den tödlichen Antennen liegende Labor X-19 und deaktivieren auch sie. Damit ist der Weg zum Reaktor für Stalker, Militärs und Wissenschaftler zum ersten Mal seit langer Zeit frei; aus dem Atomkraftwerk strömen gedankenkontrollierte Soldaten, sogenannte Monoliths (deren Schicksal Strelok beinahe geteilt hätte) um das Gebiet zu verteidigen: Zwischen ihnen und den von außen andringenden Militärs und Stalkern bricht in der südlich des Kraftwerksgelände liegenden Stadt Pripjat ein Kleinkrieg aus, durch den sich Spieler/Protagonist mit einer Gruppe freundlich gesinnter Stalker bis zum Kernkraftwerk, Reaktor #4 vorarbeiten. Wollen Spieler/Protagonist die Vergangenheit von Marked One

²⁸ Vgl. hier:

<http://web.archive.org/web/20030219004854/www.stalker-game.com/index.php?t=game&s=anomalies>
30.01.2013

erforschen, finden sie in einem Haus in Pripyat das Versteck mit dem Decoder-Geheimschlüssel.

Spieler/Protagonist kämpft sich gegen Ende des Spiels alleine ins hochverstrahlte Kernkraftwerk vor. Wissen Spieler/Protagonist nichts von einer Möglichkeit, die Tür zu öffnen und erinnern sich nicht an Marked Ones Vergangenheit als Strelok, können sie nur den „normalen“ Weg gehen, und kommen so direkt in den unheimlichen „Sarkophag“, die (nunmehr zerstörte) Schutzhülle um Reaktor #4, wo der sagenumwobene Wish-Granter auf einem Berg aus Trümmern steht. Je nachdem, wie sich der Spieler im Laufe des Spiels verhalten hat, erhält er vom Wish-Granter eines von fünf „falschen“ Enden. Viele Spieler²⁹ erhalten, wenn sie Marked Ones Vergangenheit nicht erforschen, das „Greedy“ Ende: Da wünscht sich der Held vom Wish-Granter „reich zu werden“: In einer cutscene erlebt der Zuseher wie das Dach des Sarkophags einstürzt und Marked One erschlägt: Aus dessen Sicht aber regnet Gold vom Himmel, in dem er lachend badet.

Nutzt der Spieler stattdessen den „Decoder“ (so er ihn gefunden hat) und öffnet die verschlossene Tür im Kernkraftwerk, trifft er auf eine Projektion des C-Consciousnes, das ihm seine Erschaffung und die damit verbundene Entstehung der Zone erklärt. Außerdem erläutert es, wie Strelok zu seiner Amnesie kam: Er hatte es mithilfe seiner Freunde bis zum Kernkraftwerk geschafft, wo sein psi-Schutzhelm von einem feindlichen Stalker zerstört wurde, sodass der Brain Scorcher seine Erinnerung löschte. So wurde er von C-Consciousness aufgegriffen, die ihn aufgrund seiner Amnesie nichtmehr als den ihnen gefährlich nahe gekommenen Stalker erkennen konnten, und ihm stattdessen den Auftrag gaben, den (also eigentlich sich selbst) zu töten. Sie tattoowierten ihm ihr Kennzeichen, S.T.A.L.K.E.R.³⁰ ein, das ihn als einen von C-Consciousness kontrollierten Soldaten auszeichnet. C-Consciousness bietet daraufhin dem Spieler/Protagonist an, mit ihnen zu verschmelzen, um so nach Eigenaussage die Menschheit zu retten. Nimmt Spieler/Protagonist das Angebot an, erhält der Spieler eines von zwei „guten“ Enden, in dem Doc die Zone betrachtet und meint, er habe Strelok schon lange nicht mehr gesehen. Das „richtige“ (weil längste und positivste) Ende erhält Spieler/Prot jedoch, wenn er ablehnt: Daraufhin muss er sich, geleitet von „Teleport-

²⁹ Das gilt auch für den Verfasser dieser Zeilen: Spieler sammeln aus rein praktischen Gründen (und weil man seit jeher in Spielen zum Sammeln von „Währung“ ermutigt wird) möglichst viele „Rubel“ und sind am Ende des Spiels dementsprechend „reich“. Liest man Foren über die Spielerfahrung von anderen, so teilen sich viele dieses Erlebnis. Vgl. z.B. hier eine Liste aller Enden mit Erklärung wie man sie erhält:

http://stalker.wikia.com/wiki/S.T.A.L.K.E.R.:_Shadow_of_Chernobyl_endings 30.01.2013

³⁰ Es bedeutet: Scavenger, Trespasser, Adventurer, Loner, Killer, Explorer, Robber und fasst damit die Spielinhalte zusammen. Es ist also eine Warnung an andere Stalker, eine Brandmarkung.

Portalen“, bis zu C-Consciousness selbst durchkämpfen: Dort zerstört/tötet Strelak in der letzten cutscene die Lebenserhaltungssysteme der sieben „Mitglieder“ der Entität und tritt nachher in eine sonnige, friedliche Zone, um sich in einer Einstellung, die frappierend an jene Szene in *Stalker* erinnert, als, am Anfang als das Trio die Zone betritt, Stalker sich ins Gras legt. Für einen Vergleich dieser Filmsequenzen, siehe Appendix 11. Eine informative Kritik an der Handlung und den Spielmechaniken, vom Forenposter „Koki“ im Forenthread ‚S.T.A.L.K.E.R. „Complete“ sucks‘ wurde ebenfalls im Appendix (3.) angefügt. Die im *designdocument* vorgeschlagene Handlung weicht besonders gegen Ende stark von der tatsächlichen im Spiel ab. Viele Levels sind ihrem Namen nach dieselben, der Spieler/Protagonist arbeitet sich auch hier durch sie bis in den Reaktor vor; allerdings würde das Spiel danach radikal anders weiter verlaufen³¹.

3.3.2 Ludologie vs. Narratologie in Games

Es scheint naheliegend, dass bei Spielen, die eine Geschichte erzählen, eine Diskrepanz zwischen jener, und den Regeln bzw. Grenzen des Spiels in seiner Funktion als Spiel existiert. Die im letzten Jahrzehnt aufgekommene Debatte zwischen Ludologie – der Lehre vom Spiel(en) und Narratologie entstand tatsächlich aufgrund eines Missverständnisses. Die Debatte bestand scheinbar in dem Dilemma, dass diese beiden einander gegenüberstehenden Facetten nicht miteinander vereinbar seien, und dass ein Spiel nur *als Spiel* in seiner Funktionalität analysierbar wäre und dass weiters – so die Vertreter der Ludologie – ein Spiel keine Erzählung (bzw. genauer Narration) sei. Der Beginn dieses Missverständnisses wird heute Gonzalo Frasca attribuiert:

Frasca admits responsibility for popularising the term ‘ludology’, which he defines by its search for “a set of theoretical tools that would be for gaming what narratology was for narrative. This was taken as an oppositional stance to a narrative approach to game criticism and studies in general and led to a series of papers taking relative stances on either side of the fence, despite Frasca clearly stating that his intention was ‘not to replace the traditional narratologic approach but to complement it’ (Pinch 49)

³¹ Das ursprüngliche Konzept: Nachdem der Protagonist die den Einfluss der Zone generierende Strahlung deaktiviert hat (C-Consciousness bleibt unerwähnt), wird er von einer Gruppe von Wissenschaftlern zu einer Art menschlichem Brain Scorcher gemacht, seine Erinnerung wird gelöscht (erst hier, er ist einfach nur ein normaler Stalker) und er wird übers Fernsehen vor der ganzen Welt bei dem entscheidenden Moment beobachtet, ob er sie vernichten würde: So geschieht es dann auch. (olddesigndoc 64)

Dieser Ablauf des Endes wirkt einigermaßen kompliziert und vom üblichen Spielverlauf abgetrennt. Es ist weitaus negativer als selbst die „falschen“ Enden des tatsächlichen Spiels. Es liegt also nahe, dass einige Aspekte der Handlung hier geändert wurden, um die Rezeption gegen Ende nicht ganz so bitter zu machen.

Frasca selbst habe nie die Absicht gehabt, der Narratologie alle Spiele zu entsagen. In seinem versöhnlich klingenden Artikel *Ludologists love stories, too* versucht er, dieses Missverständnis zu beheben. Er bringt einige daraus hervorgegangene Bemerkungen von Kollegen vor und meint: “I believe there is a serious misunderstanding on the fact that some scholars believe that ludologists hold a radical position that completely discards narrative from videogames (hence the title of this article).” (Frasca 4) Seine eigene Intention beschreibt er wie folgt:

[...]When I suggested the term, I clearly stated that my main goal was “to show how basic concepts of ludology could be used along with narratology to better understand videogames”. In case any doubts still remains about ludology’s intentions of peacefully coexisting with narratology, I also added that my purpose was “not to replace the narratologic (sic) approach, but to complement it“ (Frasca 4)

Frascas Plan war, analytische Werkzeuge vorzuschlagen, die in ihrer Anwendung auf Videospiele das Equivalent zur Anwendung theoretischer Methoden für Erzählungen seien, aber natürlich bei Spielen mit Erzählung gänzlich kompatibel wären. Frasca betont allerdings, dass zumindest Ludologen der Meinung wären, dass Narratologie nicht die zu bevorzugende Herangehensweise an Spiele sei. (Frasca 5) Die Debatte ist nun in den letzten Jahren einigermaßen zur Ruhe gekommen, es haben sich in dieser Zeit Ansätze und Modelle entwickelt die, wider ihren Gegensätzen, diese beiden Konzepte kollabieren oder miteinander verschmelzen oder jedenfalls versöhnen. Die Lösung zur Frage, *ob Spiele Narrationen seien*, ist, dass die Antwort gänzlich nebensächlich ist – sie ließe sich essenziell mit einem „ja“ oder „nein“ beantworten und führt zu keinerlei neuer Erkenntnis (Erzählungen sind sie im weitesten Sinn auf jeden Fall) – die eigentliche Frage lautet vielmehr, *auf welche Weise Spiele (Geschichten) erzählen?* Oder um es mit den Worten von Pinchbeck zu sagen: „how games use narrative.“ (Pinchbeck 9, Ü.v.m.) Und eigentlich steckt in dieser Frage bereits die Antwort.

Einen strukturalistischen und an diverse Ebenenmodelle angelehnten Vorschlag bezüglich der Betrachtung von Spielen wird von Arsenault und Perron präsentiert: Sie unterteilen Spiele in Ebenen oder Spiralen, die einander ummanteln: Die innerste Ebene bildet das „gameplay“ also das Spielerlebnis mit seinen Regeln, Optionen und Statistiken (Arsenault und Perron 116, in Perron). Die zweite bezieht sich auf alle erzählerischen Ereignisse und die dritte auf ihre Interpretation. Diese fließen ineinander: “the gameplay leads to the unfolding of the narrative, and together the gameplay and the narrative can make possible some sort of interpretation.” (A&P 117, in Perron)

Tatsächlich scheint es naheliegend, dass Erzählung in einem Spiel nicht unabhängig von ihren Regeln einer narratologischen Analyse unterworfen werden sollte, weil diese dadurch lückenhaft wäre. Umgekehrt scheint es ebenso naheliegend, dass Regeln alleine kein Spiel konstituieren, aber keine Narration:

Isolating only aspects of narrative or gameplay does not do justice to the interplay which characterises so much of the experience, and putting them into hierarchical structures, even when supported by the game itself, creates a disunity which is only apparent outside of the game, since the two discrete aspects never appear alone during the process of gameplay. (Brown 2)

Brown spricht sich also gänzlich gegen eine – wie sie die Ludologen manchmal dennoch vornehmen – „Hierarchisierung“ von Spielaspekten, weil beide in einem untrennbaren Verhältnis zueinander stehen. Dies wäre ein Fehler, betont er, selbst wenn das Spiel eine solche Bevorzugung unterstützen würde. Gänzlich korrekt und wie auch Pinchbeck sagt, meint Brown: „games are neither gameplay, nor narrative, nor even both.“ (Brown 2) Daraus ergibt sich die Frage des Verhältnisses von Spiel und Regeln. Generell lassen sich bei der Betrachtung bezüglich der Regeln von Spielen im Bezug auf die Handlung zwei Herangehensweisen in der Entwicklung feststellen. Erstens: Eine Handlung, die um die Spielmechaniken bzw „Regeln“ wie diese ludischen Aspekte genannt werden, herum gebaut wird; zweitens: Spielmechaniken, die um eine Handlung herum gebaut werden. Das ist gänzlich entgegen dem Gedanken eines Buches oder Films, in denen die Handlung (und damit die Welt und ihre Figuren) der beinahe ausschließlich bestimmende Faktor ist. Aus diesen Gründen scheint es wenig sinnvoll, verallgemeinernde Aussagen zu treffen wie Spielmechaniken und ihre Handlungen interagieren, denn dazu gibt es zuviele unterschiedliche Genres und vielfältige Variationen. Es ist eher so, dass Spiele Narrationen auf ganz unterschiedliche Weisen integrieren und dass, sobald man Verallgemeinerungen bezüglich ihrer Strukturen trifft, sich Beispiele finden werden, die jene Globalisierungen als fehlerhaft entlarven.

So unterscheidet Betts zwischen “story driven” und “procedural games“ – wobei es wohl korrekter wäre von ‚Elementen‘ zu sprechen, als von ganzen Spielen – und verankert diesen Unterschied in der jeweiligen Art, wie die Spielerfahrung vom Rezipienten wahrgenommen wird. (Betts 13) Narrative Immersion, so Betts, wäre eskapistisch und repräsentiere eine Form der Selbstprojektion in Charaktere und Welten, wo sie bestimmte Rollen verkörpern würden:

This form of projection is driven by exposition and verbal/textual interaction. It operates on a linguistic level of consciousness, reliant on an deep understanding of cultural and social tropes. There may be

flexibility in the way the story plays out but the experience is often geared towards providing a well crafted narrative 'ride' as is demonstrated by cinematic or literary media. (Betts 13)

Im Falle von Spielen mit Focus auf Geschichten also ginge es auch v.a. um diese Erzählung, um Charakterisierung und darum, dass der Spieler sich den narrativen Elementen besonders bewusst werden würde und in sie eintauche. Im Gegensatz dazu wäre die Erfahrung in Spielen, die besonderen Focus auf den ludischen Aspekt lägen, das „prozedurale“, „mechanische“ des Objekt der Erfahrung, z.B. besonders das Lernen und v.a. ohne die Inhalte des Spiels zu bedenkende Erkennen, Agieren von und auf Bewegungen und Muster. Laut Betts „Aufhängung“ oder „Unterbrechung“ der Identität und der Spielfigur. In SSoC ist der ludische Aspekt also das schnelle Reagieren auf Feinde, das zielgenaue Feuern auf verwundbare Stellen, das rechtzeitige In-Deckung-Gehen.

Handlungsrelevante Momente werden entweder am Ende von längeren Spielsequenzen präsentiert wenn an einem gegebenen Ort keine Gegner mehr sind, oder an sicheren Stellen, wo keine Bedrohungen existieren, wie dem neutralen Gebiet und Hub³², Rostok (wo sich die 100Rads BAR befindet.) Betts zweiter Kritikpunkt ist faktisch allerdings nicht ganz richtig: Es stimmt, dass narrative und ludische Immersion nicht in eins fallen, aber es gibt keine Brechung zwischen Spieler und Spielfigur; wie auch Brown (60) bemerkt, sind diese Sequenzen Belohnungen für das erfolgreiche Meistern des Spiels bisher, und sie erlauben eben hier die Darstellung von Rückblenden und komplexeren Bewegungen, von (bildhafter) Erinnerung. Mehr noch, der Spieler *wird* erst durch das Spielen seine Figur, erst durch jenen flow, der durch eine Interaktion mit der „gameplay gestalt“ entsteht, die Lindley, der diesen Begriff geprägt hat, folgendermaßen definiert:

Making progress, and, with persistence and basic ability, eventually completing the game, is a matter of learning how to interact in a way that supports progress given a useable subset of the rules of the game. It is the central point of this paper to suggest that this is a matter of learning a *gameplay gestalt*, understood as a pattern of interaction. Playing the game is then a matter of performing the gestalt. (Lindley:2002:207)

Diese Beschreibung gleicht der von Betts. Die *gameplay gestalt* ist also im Endeffekt das jeweilige Bewegungsmuster und die jeweiligen Aktionen und Reaktionen, die ein Spieler durchführt, um das Spiel zu spielen. Brown bezieht sich in einer Kritik dieses Konzepts auf Lindley und meint, es wäre zwar richtig, in einem Spiel das *gameplay* von der *narrative* zu unterscheiden, aber wäre falsch, sie in Isolation von einander zu untersuchen. Er argumentiert

³² In Spielen generell eine Kampf/Feind-freie Zone in die der Spieler immer wieder zurückkehrt, ua. um neue Missionen zu erhalten. Zumeist ist sie eine Art zentraler Ruhepol von dem Spielgebiete wie Speichen von einem Rad abzweigen. Im Normalfall öffnen sich neue Gebiete/Speichen im Spielverlauf, was ua. dem Spieler einen Sinn von Fortschritt vermittelt.

weitere, die Hauptfunktion des ludischen Aspekts sei die Herausforderung, während die *gameplay gestalt* auch faszinieren/fesseln könne („capture“). Damit meint Brown wohl den Flow/Immersion – genauso die Erzählung (bzw ihre Geschichte) beitragen würde. Er schlägt stattdessen vor, das Verhältnis von *gameplay* und *narrative* als Symbiose zu verstehen, in der narrative und spielerische Gestalt zu einem singulären Spielerlebnis zusammenfließen:

If we consider a gameplay experience as mediated interaction with these two gestalts, what Lindley considers tension can instead be observed as an aspect of form. Narrative-heavy sections bookend areas of complicated gameplay over which the intensity and demands of the gameplay gestalt will ebb and flow, generally providing purely narrative interludes as ‘breathing space’ or rewards typically at the beginning and ends of levels, as Lindley mentions. Seeing this solely as the two gestalts struggling for dominance in what amounts to an attempt to tell a story and play a game at the same time misses the opportunity to see narrative covering up for the inadequacies of gameplay and vice-versa. (Brown 60)

Es ginge hier also nicht darum, zu fragen, welcher der beiden Aspekte der relevantere wäre, sondern, als das eine für einen Ersatz jener Dinge zu sehen, die das andere nicht bieten kann – z.B. die durch die Spiel-engine und Grafik beschränkten Handlungsmöglichkeiten des Spielers und Darstellung der Welt im Spiel gegenüber der in Texten oder z.B. Filmszenen.

Es ist Pinchbeck, der dieses Konzept konsequent weiterdenkt, wenn er nach dem *Verhältnis* von *gameplay* und *narrative* fragt. (Pinchbeck 9) Seine Conclusio hierzu, und dieser Satz ist innerhalb seiner Arbeit wahrscheinlich der wichtigste, lautet: “Story is a gameplay function: it has a direct influence upon player behaviour, managing both the discontinuity and what the player actually does whilst playing.” (Pinchbeck 81) Umformuliert an anderer Stelle bedeutet das für ihn „[...] a theoretical position whereby story can be understood as gameplay.“ (Pinchbeck 9) Diesen durchaus nachvollziehbaren Zugang baut er anhand zweier Konzepte auf. Auf der einen Seite geht auch er von einer ludischen Struktur innerhalb von Spielen aus:

On one side of the equation then, is the notion of ludodiegesis: those devices and structures that combine to create an engaging game world. On the other is the ludic structure of the game system. This is analogous to Juul’s concept of “real rules and fictional worlds” (2006: 196) and, indeed, what will be presented here is a means of collapsing that traditional division. It will be argued that there is both an extremely simple ludic structure underlying all FPS games and that, in fact, in even the more apparently complex titles, the actual range of what can be done remains very small. This is achieved through an affordance-based model of gameplay (Section 2). (Pinchbeck 6)

Ludodiegesis bildet also die Spielwelt mit ihren Interaktionsmöglichkeiten, entgegen der ludischen Struktur also die ‚darunterliegende‘ Struktur des Spiels. Zur Analyse eines solchen Systems, bzw seiner Funktionen, wendet er ein sogenanntes „affordance-based model of gameplay“ an. Affordances (bed. Ungefähr “Aufforderung, Angebot”) sind all jene

Eigenschaften von Spielobjekten, die sie innerhalb der Spielwelt besitzen. Er definiert sie folgendermaßen: „An affordance in a ludic space is ‘what it lets or makes it happen’. Hier geht es darum, Objekte, Mittel oder Strukturen in Spielen nicht aufgrund ihrer physikalischen Eigenschaften, sondern anhand ihrer Fähigkeiten, ihrer Funktionen, der Möglichkeiten wie man mit ihnen interagiert. (Pinchbeck 12) Als Beispiel wird ein Basketball genannt, der sich nicht durch seine Eigenschaften als „rund, orange und aus Gummi“ definiert, sondern durch seine „Rollbarkeit, sein Abfedern“. Sich auf Zahorik und Jenison beziehend, definiert Pinchbeck affordances als „functional input-output relationship of an object in the context of an environment.“ (Pinchbeck 13) Das führt ihn dazu, anzunehmen, dass es Spielobjekte und Funktionen gibt, die mehr oder weniger zentrale *affordances* für die Erzählungen (bzw. Narrationen) bieten, im Gegensatz zu solchen, die wichtiger für die ludischen Aspekte sind – ersteres sind z.B. gefundene Tagebücher. (Pinchbeck 18) Im Endeffekt ist auf einem Level die gesamte Spielwelt in gewisser Weise handlungsrelevant, genauso wie eine gute Erzählung nicht mit Beschreibungen spart, selbst wenn sie für den direkten Verlauf irrelevant sind, vergleichbar mit Barthes narratologischen Indizes. Insofern können besonders diegetische *affordances* mit Handlungsmotivationen in Zusammenhang stehen.

Objekte können laut Pinchbeck mehrere „STATES“ haben, wobei ein STATE einer Eigenschaft und damit einer affordanz entspricht. Diese Einteilung ist insofern logisch, als dass alle Eigenschaften und Interaktionsmöglichkeiten jeglicher Objekte in einer Spielwelt programmiert und somit vorbestimmt und definiert werden müssen. Dabei gibt es handlungsrelevante STATES die sich in unterschiedliche Kategorien einteilen lassen und variierenden Objekten zugeschrieben werden können. Handlungsrelevante Objekte wären z.B. Nicht-Spieler Charaktere oder gefundene Hinweise oder Notizen. (Pinchbeck 19) Das führt ihn zu dem Ergebnis, dass es keinen Unterschied zwischen Ludik und Erzählung gäbe, weil erzählrelevante Objekte bereits in den ludischen Aspekt integriert wären. Diese Objekte nennt er „protonarrative units“, sie bilden ein Netzwerk aus Bedeutungen und Motivationen, sie erzeugen "a tendency towards a particular interpretation of the gameplay experience. They may also, by triggering schema, influence the act of gameplay itself.“ (Pinchbeck 77) Im Endeffekt sind alle Gegenstände die für sich zur Interpretation (bzw. zum Rezipieren) einer Erzählung beitragen, ohne in sich selbst bereits eine Geschichte zu erzählen, protonarrativ.

3.3.3 Der First-Person Shooter als Genre

In Videospielen gibt es, ähnlich wie in Filmen, gewisse Genres die mit spezifischen Konventionen arbeiten. Auch hier sind die Grenzen oftmals fließend, bzw brüchig; besonders in den letzten 3-5 Jahren gibt es immer mehr sich überschneidende Elemente zwischen einzelnen Spielen. So haben, um bei den Beispielen dieser Arbeit zu bleiben, mehrere First oder Third³³ Person Shooter Rollenspielaspekte angenommen, und umgekehrt. Pinchbeck bemerkt hierzu in seiner Arbeit zu den FPS: „[...] what is lacking is a map of any given genre’s content. What does happen in a game? Are there prototypical plot structures or archetypical characters? What generalities, assumptions and core devices are ubiquitous across genre?“ (Pinchbeck 3) Ein Teil von Pinchbecks These besteht in der Etablierung solch einer Genre-Analyse für den First-Person Shooter (auf Deutsch oft Egoshooter genannt).

Hat der Leser jemals ein Spiel z.B. angehörig der *Call of Duty*-, *Battlefield*-, *Half Life*-, *Doom*-Reihe oä. gespielt, sollte er mit den grundsätzlichen Konventionen bereits einigermaßen vertraut sein. In der Bezeichnung First Person Shooter befinden sich schlussendlich die wichtigsten genredefinierenden Eigenschaften: Der Spieler kämpft personifiziert durch eine Figur (einen sogenannten Avatar) aus der ersten Person je nach setting, Handlung und thematischem Genre (z.B. Science Fiction, kontemporäres Militär um die zwei gängigsten aufzuzählen) mit verschiedenen (Schuss-)Waffen gegen variierende Feinde. Trotz dieser Verallgemeinerung stellt Pinchbeck fest, dass die Spielinhalte ob ihrer (meist sehr ähnlichen) Mechanik stark variieren können:

S.T.A.L.K.E.R. offers the same basic ludic activity as *Half Life 2*, but it feels completely different. There is a discontinuity between the similarity in structure of *S.T.A.L.K.E.R.* and *Half Life 2* and the dissimilarity in affective experience, and it seems that this is a product of relatively small differences in the rule set meeting apparently larger differences in the fictional set in the third, virtual space. (Pinchbeck 5)

Trotz der gering variierenden Aktivitäten innerhalb des Spiels ist der Unterschied in seiner Rezeption vergleichsweise groß. Das hat mehrere Gründe: Wie die meisten Spiele sind auch FPS in mehr oder weniger weitläufige, mehr oder weniger frei begehbare Levels bzw. Abschnitte unterteilt: Bei Stalker z.B. sind sie relativ groß und frei begehbar, verglichen mit sogenannten „corridor shootern“ (z.B. *Doom* und *Half Life*) die den Weg linear vorgeben und

³³ Der Unterschied liegt generell darin, dass in 3rd Person Shootern der Spieler den Avatar von außen betrachtet, was diesem distinktere Bewegungen und dem Spieler größere Übersicht über das Level erlaubt; spielmechanisch sind sie zumeist ziemlich ident. Nicht selten wechselt aber ein Spiel in die dritte Person um z.B. den Tod des Avatars darzustellen (und gleichzeitig eine nicht sonderlich metaphorische „Entseelung“ indem der Spieler aus seiner Hülle gedrängt wird).

wenig Bewegungs- (oder Handlungs-) Spielraum bieten. D.h. die Spielwelten allein können extrem unterschiedlich sein. So variiert gerade SSoC mit ausladenden Außenarealen und beengenden, schlecht beleuchteten Korridoren (die meisten Laboratorien). Pinchbeck unterteilt folgende zentrale Elemente der FPS und ihrer Konventionen:

1.) Die *Welt*: FPS spielen meist in einem von der Außenwelt abgeschotteten Bereich (die Zone ist hierfür ein gutes Beispiel). (Pinchbeck 106) Insofern verteilen sich die Levels auf geographisch zusammenhängendem Raum, wohingegen wenige andere zwischen den Spielsequenzen große geographische Sprünge machen (*Halo* spielt z.B. auf Orten quer über einen künstlichen Planet verteilt). Weiters, die variierende Realitätsnähe des Spieluniversums: Bei einem Großteil der Spiele gibt es phantastische Elemente, die entweder durch einen radikalen Bruch zu Beginn der Handlung (z.B. die Entstehung der Zone) eingeführt werden, oder das Universum befindet sich von Anfang an in einer phantastischen Ausgangssituation. (Pinchbeck 85)

2.) Ihre *Agenten* (andere Figuren neben dem Spieler): Hier lässt sich zwischen wieder auftretenden Charakteren vs. einmaligen unterscheiden, sowie feindlichen vs. freundlichen. Wiederauftretende sind die handlungsrelevantesten; wobei die meisten wiederauftretenden freundlich sind. (Pinchbeck 165) Oft werden handlungsrelevante Charaktere nicht tatsächlich ständig im Spiel vertreten, sondern der Spieler hört sie über Funk oder sieht sie nur in Zwischensequenzen (z.B. in *Bioshock*). (Pinchbeck 212) Agenten gehören außerdem zumeist unterschiedlichen „Fraktionen“ mit unterschiedlichen Qualitäten an, (Pinchbeck 141) was man in SSoC leicht erkennt: Hier wären das z.B. *Duty/Freedom*, Militärs, „Monster in der Zone“ und unabhängige Stalker. All diese stehen in spezifischen, handlungsabhängig variierenden Verhältnissen zueinander.

3) Der *Avatar*: Er ist ein in der Geschichtswelt existierender Charakter, meist ein männlicher Außenseiter, der oft alleine agiert und vom Spieler gesteuert wird. Hier gibt es natürlich Ausnahmen, z.B. Trifft *Marked One* gelegentlich mit anderen Stalkern zusammen. Der Avatar hat folgende Eigenschaften/Möglichkeiten: „moving in the world; interacting with the world; combat; capacity for the player to configure the avatar's capabilities; and special functions. (Pinchbeck 187) Die Spielfigur hat also unterschiedliche Bewegungsoptionen (z.B. Springen, Ducken, Kriechen, ...); sie hat zumeist die Möglichkeit der Interaktion mit der Umwelt in Form spezifischer interaktiver Gegenstände (z.B. durch Aufheben, Werfen, Aktivieren); genretypisch trägt sie Waffen die sich durch ihre Zahl und Modifizierbarkeit unterscheiden, sowie Hilfsmittel wie eine Taschenlampe u/o Karte; außerdem besitzt die Figur statistische

Eigenschaften, haupts. Lebenspunkte. Es lässt sich außerdem zwischen einem sprechenden und einem stummen Avatar unterscheiden, wobei der „genretypische“ zumeist stumm ist und so eine größere Identifizierung mit dem Spieler erreichen soll – was zwar die Distanz zwischen Charakter und Spieler verringert, jedoch ebenso emotionale/handlungsrelevante Äußerungen der Figur.

4) Die *Handlung*: Sie verläuft in einem großen Teil der untersuchten FPS (~50%) nach „Laurel’s version of Freytag’s triangle“ (siehe Appendix 1), einer Skala die den steigenden Plot bis zum Höhepunkt und seinem Sinken bis zum Ende, der Auflösung aufzeichnet (Rising action> Crisis&Climax> Falling action> Denouement).(Pinchbeck 233) Ein kleinerer Teil (~30%) weicht merklich davon ab; der Rest (ua. SSoC, Deus Ex und Portal) lassen sich in dieses Handlungsschema garnicht einordnen. Eine weitere Unterscheidung besteht darin, ob die Handlung ins Spielgeschehen integriert ist, oder ob sie in Zwischensequenzen, die außerhalb des eigentlichen Spiels (und damit der Kontrolle des Spielers) liegen. Der letzte Punkt beläuft sich auf eine Unterteilung von „plot drivern“: Ein FPS hat eine beschränkte Anzahl an generischen Handlungsmotivationen – hier eine übersetzte Version, Original s. Appendix 2.

	Keine Bewegung	Statisches Ziel	Bewegung zu
Ort	Sichern	Erreichen/ Verlassen	Infiltrieren, Fliehen
Objekt	Verteidigen	Finden um zu zerstören, zu nehmen, zu operieren	Bringen
Agent	Beschützen	Treffen, Retten, Töten	Folgen bzw. Eskort

Daran lassen sich die genretypischen Beschränkungen der spielinternen Erzählstruktur erkennen (in Zwischensequenzen und vorprogrammierten Ereignissen können selbstverständlich ganz andere Dinge geschehen).

Zusammenfassend wurden hier die generischen Eigenschaften des FPS aufgezählt: Ein männlicher Außenseiter-Protagonist, der aus der ich-Perspektive gespielt wird; er besitzt ein Arsenal an Waffen mit denen er gegen unterschiedliche Gegner kämpft. Sein Charakter ist in einer fiktiven Welt verortet, spezifisch auf einen zumeist abgegrenzten Bereich in dem die gesamte Handlung spielt. Er interagiert mit positiv gesinnten NPCs durch Dialoge, wobei es hier wiederkehrende und damit handlungsrelevante Charaktere gibt, die ihn leiten. NPCs gehören unterschiedlichen Fraktionen an, die in unterschiedlichen Verhältnissen (feindlich, neutral, freundlich) zueinander stehen. Außerdem gibt es für den Spieler/Charakter spezifische Handlungsmotivationen, die sich auf das Finden und Interagieren mit Orten, Gegenständen oder Personen beschränken.

4. Zu den Werken – wer hat hierzu schon Vergleiche angestellt?

Hier soll jene Sekundärliteratur erwähnt werden, die einen Vergleich zwischen zumindest zweien der drei Texte angestellt hat. Vergleiche zwischen der Novelle der Strugatzkis und Tarkovskys Film finden sich vergleichsweise häufig, allerdings sind sie selten zentral für die Argumentation der Texte. Sie beschränken sich zumeist auf folgende Fakten: (1) dass Tarkovsky die meisten Science-Fiction-Elemente entfernt hat (vgl. Csicsery-Ronay, Green 95, J&P 138, Gopman 7); (2) dass er den Stalker von einem ambiguitiven, grau-gezeichneten Charakter zu einem gutmeinenden Narren gemacht habe (vgl. J&P 52, Dyer 106, Kluger 417), (3) dass Redricks dritte Reise in die Zone dem Plot von Stalker entspricht, die gleichzeitig etwas von einem Märchen „Fairy tale“ hat (Green 96/98, eurogamer: Cameron, Kluger 417). Außerdem wird mehrmals aufgezeigt, dass (4) Stalker eine Art Pilgerfahrt in das Selbst, statt eine Reise an einen fremden Ort sei: "But Tarkovsky turns his world into an inward, metaphysical one, removing it, on one level at least, from the plane of verifiable experience to that of belief." (Green 96; vgl. Salvestroni 300, J&P 150)

Aus vielen Gründen –z.B. weil Spiele in der Akademie generell nicht so weitläufig beachtet werden, wie ihre Vorgänger, und weil die S.T.A.L.K.E.R.-Reihe relativ neu ist – liegen noch weniger Vergleiche zwischen Spiel und Film, bzw. Buch vor. Die elaborierteste Gegenüberstellung zwischen den zwei neueren Medien wurde von Winslow-Yost angestellt. Der mit *In the Zone of Alienation: Tarkovsky as Video Game* betitelte Artikel ist literaturkritisch im Sinne einer Rezension und stellt die negativen technischen und erzählerischen Aspekte des Spiels den ästhetischen und explorativen desselben gegenüber: „None of this cinematic intensity or psychological depth remains in the *S.T.A.L.K.E.R.* games, which have subpar graphics³⁴, horrid writing, abysmal voice-acting, tasteless menus, and tediously clichéd music.“ (W-Y) Eine angebrachte Kritik³⁵, die allerdings die Spielerfahrung per se ausklammert. Zu ihr äußert sich Winslow-Yost positiv: “[...] much of the player’s activity is oddly in keeping with *Stalker*’s spirit, sometimes even managing to expand upon it. The focus of the action is simply exploring: skirting battles or fighting in them, completing optional missions from other Zone residents, hunting for hidden treasure.“ (W-Y) Gerade dieses Erforschen des Unbekannten, eine Faszination industrieller Ruinen (man könnte es als „Ästhetik des Verfalls“ bezeichnen) ist in seiner Rezeptionsästhetik in Film und Spiel auf

³⁴ Hier kann man ihm nur widersprechen: Selbst nach 6 Jahren ist dieses Spiel sehr atmosphärisch und, wenn auch nicht graphisch aufwendig, doch stilistisch über jeden Zweifel erhaben. Es kann außerdem mit genug grafischen Modifikationen von Fans weiter verbessert werden.

³⁵ Auch wenn die Graphik des Spiels 2006 eine der höherwertigen war.

ähnliche Art zu finden. Das wird offenbar, wenn Winslow-Yost schreibt: „The Zone in the video games is a beautifully dangerous place, bigger and grimmer than Tarkovsky’s, but somehow still appropriate. There are plenty of long, tense walks through damp weather or empty, creaking tunnels.“ (W-Y) Zuletzt schreibt er, dass das *SSoC* eigentlich dem Buch näher als dem Film sei, besonders weil es einige der Effekte und Gegenstände aus der Zone in *Picknick* übernommen habe (wie z.B. die Anomalien).

Strassers Arbeit über die Strugatskis, *Der Picknick-Komplex*, mit dem gleichnamigen, Schwerpunkt: *Picknick* habe *gadkie lebedi* (*Die hässlichen Schwäne*, 1972), eine weitere Geschichte der Strugatzkis, als (teilweisen) Dialogursprung: „Seine Äußerungen in den Streitgesprächen mit dem Schriftsteller aber entsprechen überwiegend denen Golems und vor allem Pavors, den Wissenschaftlern, ...“ sowie „Der Charakter und die Repliken des Schriftstellers stellen eine Synthese aus Viktor Banev und Rem Kvadriga dar.“ (Strasser 94) Strasser und Moore (135) sind sich einig, dass das „Stachelschwein“(Porcupine)-Gleichnis in *Stalker* eingeführt wurde um Arthur (Buzzards Sohn) zu ersetzen. Beide dienen dazu, die beschränkte Funktion der Wunschmaschine auf wahrhaftige, innerste Hoffnungen aufzuzeigen, womit der Wünschende nicht immer bekommt, was er sich ersehnt.

Vagabond Desire von John Moore ist die bislang wohl ausführlichste Gegenüberstellung zwischen *Picknick* und *Stalker*. Ihm geht es v.a.um die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen der Hauptfigur Schuhart in *Picnic* und *Stalker* in Tarkovskys Film als Vertreter des (russischen) Proletariats: Er erkennt ideologische Übereinstimmungen dieser beiden Figuren mit Stirners Einteilung der Arbeiterschicht in zwei Gruppen: Jenen, die systemkonform zur Arbeit gehen, gegenüber solchen, die Stirner „Vagabunden“ nennt, die keine fixe Arbeit, Einkommen oder gar Wohnsitz besitzen, die also, so Stirner, das System an sich ablehnen und für sich allein leben. (Moore 126) In diesem sieht er eine Übereinstimmung mit Red, der die Lebensweise seines durch Arbeit veränderten Vaters hasst und verweigert, welchen Moore als „a figure of anguish, taciturny and impotent rage“ charakterisiert. (Moore 127) Stalkers Vagabundismus macht Moore an jener Szene am Ende des Films fest, in dem der Zuseher durch eine Einstellung gewahr wird, dass *Stalker* offenbar Regaler voller Bücher hat und also ein belesener Mann ist: Er ordnet diesen Stirners „intellektuellen Vagabunden“ zu, die ihre zeitgenössische Welt entgegen der Norm—in dem Fall den begrenzten ideologischen Entfaltungsraum der Sowjetunion – kritisierten, über die Grenzen des Geduldeten hinaus. (Moore 133)

Mukherjee in *Egoshooting in Chernobyl* vergleicht nur am Rande das Spiel mit einem seiner

„Vorläufer“. Zwei wichtige Punkte zeigt er auf: Erstens, die Zone sei in allen drei Medien eine Art eigener Charakter, ein Agent wie die anderen Personen: Das begründet er, indem er über ihre Realisierung im Spiel schreibt: „it is also a combination of the machine code and the player's actions (to which it reacts)“ und im Film: „In the film, the protagonist says that the Zone must be respected or it will punish“ (Mukherjee 6) . Zweitens besäße sie in allen drei Geschichten die Funktion, die Identität der Personen, die sie betreten, einer Kritik zu unterwerfen und (neu) zu definieren, etwa wenn Red am Ende seiner letzten Reise in Selbstzweifel und –kritik ob seiner Integrität fällt. (Mukherjee 7)

Zuletzt wäre noch Ben-Porats *Allusive Inter-textuality* zu erwähnen; hierin analysiert er unterschiedliche Modi bzw Gründe der Intertextualität in Spielen:

I look at modes of referring to the canonic texts and the potential reasons for their employment – from homage to the source of a game idea or winking at intelligent gamers, through to actually inviting, if not requiring, activation of an alluded text – the focus is on the different type of allusion that is manifested in each of the examples and on the expectations it raises. (Ben-Porat 262)

SSoC wird als global metonymical allusion“ klassifiziert, was in dem Fall bedeutet, dass seine Quelle(n) zwar wichtig für das neue Werk ist, aber gleichzeitig oberflächlich. So beschreibt Ben-Porat die Bedeutung von *Picknick* und *Stalker* für die Interpretation von SSoC als „[...] important but limited to motivating the aesthetics of the game and some of its unusual interactive aspects.“ (Ben-Porat 267) Dies führt ihn zu dem Ergebnis, dass diese Elemente zum *gameplay* (also zum Vorgang des Spielens des Spiels) keinen Beitrag leisten. (Ben-Porat 267) Allerdings lässt er einige Dinge, wie die Anomalien, die Artefakte und einige andere Dinge aus, die in der Folge besprochen werden.

5. Ein narratologischer Vergleich

Zwei Probleme haben sich im Laufe dieser Arbeit erschlossen: Erstens, dass man die dem Buch und Film eigene Erzählweise – sowie die des Spiels – vergleichsweise schlecht diskutieren kann, ohne sie in Kontrast zu einer jeweils andersgearteten zu stellen. Erklären lässt sich das vielleicht mit dem Gleichnis, dass man die Grenzen eines Gebiets nicht definieren kann, ohne dadurch zwangsweise auch die Grenzen der an es anschließenden Gebiete abzustecken. Weshalb diese Kapitel zusammenfallen; d.h. es soll keine Einzelkapitel zu den jeweiligen Medien geben, was schlussendlich auch dem komparatistischen Gedanken zuwiderliefe. Zweitens wurde in der Recherche ersichtlich, dass Adaptionstheorie und Narratologie auf intermedialem Bereich eine große Überlappung erfahren: Alle drei hier

relevanten Medien sind essenziell erzählende; ein nicht unbeträchtlicher Teil der Adaptionstheorie beschäftigt sich zwangsweise mit Erzählungen, betreibt ergo Narratologie. So betont etwa MacFarlane (11) die Zentralität der Geschichte für die Adaption. Daher wird kein absoluter Unterschied zwischen diesen beiden Theorien gemacht. Stattdessen präsentieren die folgenden Unterkapitel von Kapitel 5 eine Analyse nach adaptionstheoretisch besonders gefragten Themengebieten, die sich auf die Hauptunterschiede in den Darstellungsweisen von Buch und Film beziehen: (1) Den Unterschied zwischen „telling“ und „showing“, (2) die Frage nach der Erzählperspektive, (3) die Darstellung von Zeit und Raum und (4) die unterschiedlichen Möglichkeiten der Charakterisierung: Alle Medien funktionieren im Endeffekt auf ihrer semiotischen Ebene auf dieselbe Art und Weise:

Auch die Filmerzählung entsteht in einem bewussten Akt der Selektion und Kombination ihrer verschiedenen semiotischen (Sub)systeme. So muss man bei der Analyse des Films von der Eigenständigkeit der erzählten Welt (Geschichte) gegenüber ihrer Darstellung im filmischen Text (Erzählung) und ihrer erzählerischen Vermittlung (Narration) ausgehen. Daraus ergibt sich die transmediale Vergleichbarkeit narrativer Strukturen, etwa von Literatur und Film. (Heiß 37)

D.h. man sollte eine Linie zwischen die Inhalte und die medial realisierte Erzählung ansich ziehen. Danach werden deshalb in Kapitel 6 inhaltlich besonders zentrale Elemente (wie sie in Kapitel 2.2 etabliert wurden) in ihrer Umsetzung miteinander verglichen: Die Handlungsstruktur, die Zone, die Charaktere und die jeweiligen Enden der Handlungen. Für Hutcheon stellen diese Teile wohl das „what“ der Adaption (vgl. Hutcheon 38f, sowie Kapitel 2.3).

5.1 Vom Buch zum Film: „Telling vs Showing“

Bluestone beginnt seinen bekannten Vergleich in „Novel into Film“ mit der Gegenüberstellung zweier unterschiedlicher Arten des Sehens: „One may, on one hand, see visually through the eye or imaginatively through the mind. And between the percept of the visual image and the concept of the mental image lies the root difference between the two media.” (Bluestone 1) Es ist dies der altbekannte Unterschied zwischen telling und showing – zwischen Sehen und Vorstellen – der bis heute eine gewisse Gültigkeit besitzt, selbst wenn es sein kann, dass sich der Roman seit der Entwicklung des Films einige von dessen Mechaniken angeeignet habe.³⁶

³⁶ Vgl. hierzu Elliott, Kamilla: Rethinking the novel/film debate Cambridge UP 2003

Diese Diskrepanz zieht sich durch jeden Vergleich einer der medialen Oberfläche und Erzählweise, die gleichbedeutend mit Schmid's Unterscheidung von mimetischem und diegetischem Erzählmodus ist – auch wenn Film, z.B. durch voice over, ebenfalls einen (im Vergleich zum Buch beschränkten) Erzähler haben kann. Heiß beschreibt das so: „Merkmale des diegetischen Sprechens sind mithin Verdichtung und Mittelbarkeit, während sich der mimetische Modus durch Detailfülle und Distanzlosigkeit auszeichnet.“ (Heiß 77) Der Unterschied besteht besonders darin, dass die Erzählinstanz im Film zwangsweise mimetisch ist, während sie im Buch eher diegetisch (bzw figural mit Schmid) ist – das dargestellte Bild im Film ist unausweichlich objektiv, selbst wenn es durch einen *unreliable narrator* erzählt wird – wie z.B. in Akira Kurosawas *Rashomon*, in dem drei Männer jeweils ihre Version eines Mordes erzählen. Die dargestellte Welt wird vom Zuseher immer zwangsweise gleich rezipiert. Dieser Unterschied der Darstellung bezieht im Buch auf die Präsenz der Sprache als Symbolkonstrukt und dessen inhärenter „Narrativität“:

Im System der Sprache sind hingegen Zeichen und Bedeutung bereits qua Konvention verknüpft. Bei den anderen Künsten schafft der Kontext die Bedeutung oder das Zeichen, während umgekehrt das sprachliche Zeichen Kontexte schafft. [...] Diese semiotische Differenz zwischen der Literatur und anderen Künsten hat weitreichende Konsequenzen für eine transmediale Narratologie, da sie auf je unterschiedliche Fähigkeit von Medien verweist, Erzählungen *als* Erzählungen zu präsentieren. So ist in der erzählenden Literatur die narrative Vermittlungsebene, welche die Erzählung konstituiert, stets präsent – etwa durch die grammatische Person des Verbs. (Heiß 44)

Auch sie betont die Auswirkungen, die dieser Unterschied für die Narratologie hat.³⁷ Gerade das Verb – z.B. „ich/er/sie sprach ...“ – ruft immer wieder die Narrativität des Medium ins Bewusstsein. Daraus ergibt sich eine Diskrepanz zwischen Erzähler und Inhalt seiner Erzählung. Eine Unterscheidung, die, so Heiß, die Fragen aufwirft: *Wer erzählt?* Und *Wer sieht?* (Heiß 47) Film, in seiner Tendenz zur distanzierteren, mimetischen Erzählweise, hat zwar nicht weniger Erzählpotential, aber weniger Potential zum *personalisierten* Erzählen.

Film ist allerdings nicht gänzlich mimetisch, wie das Buch ist das mehr eine Tendenz: Durch Kamerabewegung und Montage erfolgt, so Heiß, eine Rezeptionslenkung, durch diese Auswahl, eine Erzählinstanz. (Heiß 78)

A film, unlike verbal language, has no vocabulary [...], it also lacks a structuring syntax, instead of which it has conventions in relation to the operation of its codes. In so far as these codes enable us to „read“ film narratives, in so far as we learn to ascribe meanings to them (e.g. to assume that “fade out / fade in”, as an editing procedure, denotes a major lapse of time), it is through frequent exposure to their

³⁷ Was wir also hieraus lernen, ist, dass die größte Gemeinsamkeit von Buch und Film ihre Erzählfunktion ist, während ihr größter Unterschied in ihrer Art und Weise liegt, wie sie erzählen.

deployment in a particular way, without there being any guarantee that they will always be used that way. (MacFarlane 28)

Die unterschiedlichen Erzählmodi (vgl. Kap. 2.2.2) des Buches fallen im Film einigermaßen zusammen, obwohl der Film gewisse Techniken entwickelt hat, die, konventionalisiert in ihrer Bedeutung, sich der üblichen Distinktion verschiedener Perspektiven annähern. (vgl. MacFarlane 15) Hingegen fallen in der schriftlichen Erzählung „erlebendes Ich und erzählendes Ich nicht genau in eins. Auch wenn der Erzähler als Reflektor die Wahrnehmungen einer Figur wiedergibt, wird durch die grammatische Person des Verbs die die Erzählung konstituierende Ebene stets angezeigt.“ (Heiß 59)

MacFarlane vergleicht auf Seiten 15 bis 19 die unterschiedlichen Erzählweisen des Buches mit äquivalenten im Film: (1) Den Ich-Erzähler der schriftlichen Erzählung mit dem *subjective cinema* und der mündlichen Erzählung bzw. dem voice-over, wie sie in Rashomon zu sehen ist; (2) den allwissenden Erzähler mit der Funktion der Kamera ansich (die Objektivität beansprucht), solange keine Subjektivität ersichtlich wird; wobei er die Tatsache auslöst, dass der allwissende Erzähler ebenfalls Wissen über interne Vorgänge besitzen kann; (3) bei der Beschränkung der Narration auf einen „mode of restricted consciousness“ (beschränktes Bewusstsein) so MacFarlane, findet sich die größte Übereinstimmung zwischen Buch und Film, als „konsistent platzierter Blickwinkel von dem aus man den Ablauf der Erzählung beobachten kann.“ (MacFarlane 19, Übers. v. m)

Eine einfachere und vielleicht zielstrebigere Unterscheidung, die allerdings die Erzählkonventionen nicht mitbedenkt, wäre zwischen Fokalisierungen, wie Heiß sie nutzt (wobei sie sich wieder auf Genette bezieht): Während bei einer internen Fokalisierung der Rezipient ungefähr dieselbe Menge an Information wie die Figur besitzt (Heiß 58), werden in der externen Fokalisierung hauptsächlich externe Vorgänge dargestellt (hier fallen die meisten Filme die meiste Zeit hinein) (Heiß 61), wohingegen der Erzähler in der Nullfokalisierung zwischen den ersten beiden Modi hin-und-her schalten kann, also allwissend ist (Heiß 62). Film muss im Gegensatz zum Buch die Übergänge zwischen internen und externen Vorgängen sichtbar und damit konventionalisiert machen, bzw. Schwellen setzen, wohingegen man im Buch die Übergänge fließend, bzw. eigentlich gar nicht wahrnimmt. Im Buch können interne Vorgänge mehr Platz einnehmen, im Film müssen sie in die zwei Stunden eingepasst werden und haben daher einen bestimmten Rahmen neben der externen Handlung (selbst wenn sie subjektiv wahrgenommen wird und also z.B. ein Traum ist).

Die größte Aufmerksamkeit der erzählerischen Funktion des Films erhält dabei die *mise-en-scene* oder Bildkomposition, wobei Einsatz der Kamera (Position, Bewegung) und Schnitt ebenso wichtig sind.³⁸ Die *mise-en-scene* ersetzt v.a. das setting, die Darstellung von Charakteren und deren *agens*. Mimik und Gestik, sowie Musik bilden hier Möglichkeiten zu ihrer Charakterisierung und der Darstellung interner Vorgänge. (Hutcheon 23) Die gängigsten Mittel laut Heiß: „[...] *point of view*-Einstellungen, verwackelte Handkamera-Bilder [...] der Wechsel von Schwarz-Weiß-Film bzw. von Real- zu Trickfilm [...] Auf auditiver Ebene lässt sich die Subjektivierung der Tonspur etwa mittels Verfremdungsstrategien wie hallendem, gedämpftem oder gefiltertem Ton bzw. dem kompletten Ausblenden diegetischer Geräusche erzielen.“ (Heiß 59) Außerdem kann auf auditiver oder schriftlicher Ebene eine Erzählfigur eingeführt werden. All diese Tricks gelten übrigens auch für Videospiele, die sie u.a. aufgrund ihrer Bekanntheit aus dem Film übernommen haben.³⁹

Es wird ersichtlich, dass sich gewisse Aspekte des schriftlichen Erzählers durch die Kamera (Bild, *mise-en-scène*) und Sound (Sprache, Musik und Ambiente) ersetzen lassen, jene zwei Kanäle über die der Film kommuniziert. Heiß definiert diese Instanz als den “cinematic narrator”, der “die verschiedenen Zeichensysteme des Films arrangiert. (Heiß 38) Es wäre spezifisch das Zusammenspiel unterschiedlicher Erzählmöglichkeiten, die die filmische Narration effektiv funktionieren lassen. Heiß definiert die *mise-en-scene* als „all jene Aspekte des Bildaufbaus, welche der Film mit dem Theater gemein hat: Schauplatz und Kulisse, Ausstattung und Requisite, Kostüm und Maske, Anordnung und Bewegung von Figuren bzw. Objekten im Raum sowie Lichtgestaltung.“ (Heiß 94) Zwei weitere wichtige Techniken sind zu erwähnen: Die „Einstellungsgröße dient dazu, die Informationsvergabe über die erzählte Welt zu regulieren. Unter Einstellungsgröße versteht man die größenrelationale Distanz zum Gezeigten,“ (Heiß 116) sowie die Einstellungspositionierung: Einstellungswinkel, Einstellungsebene und –höhe. Gerader, hoher, niedriger Winkel, Vogel, Froschperspektive.“ (Heiß 117) Eine genauere Unterscheidung besteht in der durch Heiß von Genette übernommenen: Ordnung, Dauer, Frequenz und Geschwindigkeit. (gl. Heiß 78)

Der nächste zentrale Diskussionspunkt der Unterschiede zwischen Buch und Film stellt den Konzeptualisierung der Adaptionstheorie von Zeit und Raum dar. Diese beiden Konzepte sind miteinander verknüpft. Hier sei angemerkt: Eine Unterscheidung wie Bluestone sie eingangs

³⁸ Für ein Modell filmischer Erzählung s. Lothe 31

³⁹ Eine interessante Frage scheint zu sein, in welcher Hinsicht diese Konventionen mit der Realität unserer Wahrnehmung verknüpft sind – ob sie also gänzlich arbiträr sind, oder tatsächlich assoziativ und logisch verknüpft.

trifft⁴⁰ ist nicht mehr gänzlich aktuell. Seine Behauptungen kritisiert Elliott: “if films contain words and if words are linear, temporal, conceptual, and symbolic, then film must to some degree be linear, temporal, conceptual, and symbolic as well.” (Elliott 13) Deshalb müssen viele seiner generalisierten Unterscheidungen über Buch und Film mit Kritik gelesen werden,⁴¹ auch wenn Bluestones Vergleich nicht unbegründet ist. Hierzu listet MacFarlane zwei Unterschiede zum Buch: (i) the frame instantly, and at any given moment, provides information of at least visual complexity [...] (ii) the frame is never registered as a discrete entity in the way a word is.” (MacFarlane 27) Dabei bezieht er sich auf verschiedene Satzfunktionen in der Schrift, wie z.B. Interpunktion und Zeitenangaben. Hier hält Heiß dagegen, wenn sie nach Entsprechungen zu exakt diesen Merkmalen sucht. (Heiß 145f) Aus dieser Diskussion zwischen den unterschiedlichen Darstellungs- und Erzählweisen der beiden Medien ist ersichtlich, dass es immer nur Equivalente geben kann, aber keine hundertprozentigen Übereinstimmungen.

Eine möglicherweise korrektere Unterscheidung wäre – um zum nächsten Punkt zu kommen – laut Jean Mitry: “Time in the novel is constructed with words. In the cinema it is constructed with actions. The novel *creates* a world while the cinema *puts us in the presence* of a world which it organizes according to a certain continuity. *The novel is a narrative which organizes itself in a world; the film, a world which organizes itself in a narrative.*” (zit. in Shepherd 13) Film, im Gegensatz zu Schrift ist nach räumlichen Prinzipien arrangiert, die wiederum abhängig von der Kamera sind. Im Bezug auf die Zeit unterscheidet Bluestone in der Schrift zwischen der Zeit des Lesens, der Dauer der vom Erzähler beschriebenen Ereignisse, und die gesamte Spanne der erzählten Ereignisse; im Film fällt der erste Punkt weg. (Bluestone 49) Im „klassischen Hollywoodfilm“, ist die Dauer der Handlung zumeist größer als die der erzählten Ereignisse, wohingegen in der Avantgarde erzählte und rezipierte Zeit auf eins fallen (Heiß 81); so auch bei Tarkovsky, eines seiner zentralen kompositorischen Intentionen, war die Einheit (und damit Ungebrochenheit) von Zeit und Raum im Film zu verwirklichen. In jedem Fall besteht eine Hürde des Films darin, dass er durch seine

⁴⁰ The novel renders the illusion of space by going from point to point in time; the film renders time by going from point to point in space.

⁴¹ z.B.: “Where the novel takes its space for granted and forms its narrative in a complex of time values, the film takes its time for granted and forms its narrative in arrangements of space.” (Bluestone 61) Es ist offensichtlich, dass Raum im Film ebenso ein komplexes System unterschiedlicher Funktionen, Konventionen und Darstellungsweisen ist, wie Zeit: Die verschiedenen Kameraeinstellungen, Positionen und Bewegungen, sind ein gutes Beispiel hierfür. Genauso wenig stimmt es, dass ein schriftlicher Text nur durch Bewegung in der Zeit darstellen kann, denn das lässt den gesamten in der Vorstellung des Lesers etablierten Raum, die unterschiedlichen, durch die Erzählung beschriebenen Blickwinkel außer acht. Worte und Absätze sind ja nicht in sich geschlossen, sondern ergeben ein bewegliches, veränderliches Gesamtbild in der Vorstellung.

Darstellung von Aktionen durch fortlaufende, chronologisch angeordnete Bilder – statt Konzepten durch syntaktisch und semantisch verbundene Worte, die insgesamt weitaus weniger Aufwand benötigen – weniger Zeit hat, um seine Geschichte zu erzählen, wenn auch mehr Raum, d.h. mehr Detail (das wiederum weniger Platz für Vorstellung bietet). Ein weiterer, oft vergessener Unterschied besteht darin, dass ein Leser sich tendenziell mehr Zeit für einen Roman nimmt, als für dessen Verfilmung, die im Normalfall zwischen 90 und 120 Minuten dauert, wodurch, so Hutcheon, der Roman in der Adaption „distilled, reduced in size, and thus, inevitably, complexity“ wird⁴² (Hutcheon 38)

Innerhalb der Darstellung des filmischen Raumes gibt es ein spezifisches Unterscheidungsmerkmal, das menschliche Gesicht:

The face becomes another kind of object in a space, a terrain on which may be enacted dramas broad as battles, and sometimes more intense. Physiognomy preempts the domain of nonverbal experience: ‘The gestures of visual man are not intended to convey concepts which can be expressed in words, but such inner experiences, such nonrational emotions which would still remain unexpressed when everything that can be told has been told. (Bluestone 27)

Ohne ein Equivalent zur Darstellung innerer Vorgänge zu sein, reflektiert das Gesicht auf der Leinwand diese, und ist somit essenziell für die Charakterisierung: Bestimmt ist das Gesicht im Buch wichtig, kann aber unmöglich denselben emotionalen Einfluss, dasselbe narrative Gewicht besitzen. Worte, die jemandes Gesichtsausdruck beschreiben, haben nicht dieselbe emotionale Wucht oder denselben emotionalen Realismus. Das Gesicht als Spiegel der Seele gehört interessanter Weise zu ebenjenen Unterscheidungsmerkmalen zwischen von Film zu Buch, nämlich „internen Vorgängen“, die Schrift sonst allein darstellen kann. (vgl. Bluestone 47)

5.1.1 Erzählinstanz: Kamera vs. Redrick

Genau genommen unterteilt sich *Picknick* in fünf Abschnitte: Die vier Akte, sowie einen vorangestellten Dialog zwischen Pillman und einem Journalisten. Diese kurze Einführung zeichnet sich dadurch aus, dass er nur ihre gesprochenen Worte wiedergibt, ihm fehlt also jegliche „Erzählfunktion“ im eigentlichen Sinne, abgesehen von seiner schriftlichen Verankerung im Medium des Buchs. Hingegen präsentiert sich der erste große Abschnitt in

⁴² Die letzte Behauptung Hutcheons ist fragwürdig, ohne näher zu definieren, was „Komplexität“ bedeutet. Hier ist wahrscheinlich „Komplexität der Handlung“ gemeint, d.h. es können schwieriger eine gleiche Anzahl unterschiedlicher Charaktere, Beziehungsgeflechte und Handlungsstränge ausreichend eingeführt und thematisiert werden.

der Mitvergangenheit, erzählt durch Redrick selbst. Kapitel in *Picknick* haben keinen Titel, stattdessen steht z.B. im ersten: „Roderic Schuchart, 23 Jahre, unverheiratet, Laborant in der Harmonter Filiale des Internationalen Instituts für außerirdische Kulturen“. (Picknick 11) Die Erzählung beginnt mit den Worten: „Gestern, kurz vor Feierabend war’s, im Lagerraum. Wir brauchten im Grunde nur noch die Monturen abzustreifen, dann konnten wir ins ‚Borstsch‘ abziehen, um kräftig die Gurgel zu ölen.“ (Picknick 11) Der Erzähler ist also figural und diegetisch. Das mentale Bild der Szene ist eine Gruppe von Menschen (vornehmlich Männer), die nach einem weiteren Tag harter, körperlicher Arbeit in eine Kneipe trinken gehen. Daraufhin werden am Rande erste Artefakte erwähnt (die „Nullen“ oder empties), ohne dass ihnen besonderer Wert zukommt: Sie sind Teil der Arbeitswelt, sind Ware.

Redrick ist sich seiner Erzählfunktion so bewusst, dass er an einer Stelle dem impliziten Leser gegenüber meint: „Was hätte ich in diesem Augenblick nicht alles für einen ordentlichen Schluck gegeben! Diese Anzüge sind Scheiße, sag‘ ich euch.“ (Picknick 28f) Dadurch wird das Blickfeld des Lesers begrenzt um den Spannungsgehalt der Erzählung zu erhöhen und außerdem das Verstehen der Motive des Protagonisten gefördert. (Tačšicová 81) Interessanterweise ist der größte erkennbare Unterschied zwischen diesem und den drei folgenden Kapiteln was die Einsicht in die Erlebniswelt des Protagonisten betrifft, nur die sprachliche Perspektive, die Redrick (sowohl im Deutschen als auch im Englischen) als einen einfachen, rohen und unflätigen Mann charakterisiert, der eine Abneigung gegen „Gebildete“ hegt. Nachdem später ebenfalls Redricks Gedanken aufgezeichnet werden, und nie etwa die Arthurs, z.B. wird in A4 Reds Denkvorgang so wiedergegeben: „Mein Denken war bisher nur darauf gerichtet, mich am besten aus der Schlinge zu ziehen, andere zu bluffen oder ihnen eins auszuwischen.“ (Picknick 186) Deshalb ist der perspektivische Unterschied verschwindend gering. Allerdings merkt man, dass die sprachliche Perspektive im ersten Akt relativ stark von der im dritten divergiert, Noonan benutzt einen gehobeneren Ausdruck, der sich auch in der Erzählsprache niederschlägt, bricht mit diesem aber, als er seinen Handlanger verprügelt: „Für wen arbeitest du, du behaartes Schwein, los, sag’s!“ (Picknick 122) Was sich somit sagen lässt: Trotzdem die Ich-Perspektive wegfällt (und sogar Redrick als Protagonist in Akt 3) bleibt die Narration immer beschränkt auf den Blickwinkel und die Gedankenwelt des jeweiligen Helden des Kapitels, ein „mode of restricted consciousness“ (vgl. MacFarlane 19) der selbst da wo er offensichtlich eine Situation bewertet, das aus dessen Perspektive tut. Sie ist also nun in den Akten 2-4 figural und nicht-diegetisch. In Akt 3 wird Noonans Denken so wiedergegeben:

Nunnan begriff sofort, weshalb Roderic das Gespräch auf dieses Thema brachte. [...] Nunnan berichtete von der Katastrophe [die ausgelaufene Hexensäule die mehrere Dutzend Menschen getötet hatte] der daraufhin erfolgt war, und der Tatsache, daß später niemand mehr hatte ermitteln können, von wem das Zeug stammte. Roderic hörte scheinbar teilnahmslos zu, schnalzte hier und da mit der Zunge, schüttelte den Kopf [...] (Picknick 152, Anm& Emphasis v. m.)

Diese spezifische Zusatzbemerkung könnte von einer extradiegetischen Bewertung stammen, kommt aber in Wahrheit von Noonan selbst und hängt mit dessen Verständnis der Situation („begriff sofort“) zusammen. Damit wird dem Leser impliziert, dass Noonan von Redricks Verkauf der Hexensäule im vorhergehenden Kapitel weiß und Redricks Reaktion auf seine Narration hin kritisch analysiert. Dieser Abschnitt beschreibt mit winzigen Nebenbemerkungen innere Vorgänge, die im Film so nicht wiedergegeben werden könnten. Gleichzeitig beschränken sie sich aber nur auf Noonan, der überhaupt durch seine Funktion in diesem Kapitel eine der wenigen Wertungsinstanzen Redricks ist. Der Erzähler, sowohl als Redrick aus dem ersten Akt als auch die anderen, sind sehr subtil und tragen damit zu dem offensichtlichen Plan der Strugatzkis bei, die erzählte Welt durch kleine Details und Randbemerkungen zu definieren und so eine gewisse Faszination aufzubauen, die teilweise gerade durch das Fehlen von bestimmten, klaren und globalen Aussagen entsteht, deren Lücken der Leser in seiner Vorstellung füllt. Die Erzählung und damit ihre Figuren mag auch dadurch besonders glaubwürdig und realistisch wirken, gerade weil sie sich nie von der Unmittelbarkeit des Erzählten entfernt.⁴³ Das Buch zeichnet sich also durch seinen Wechsel der internen, perzeptiven Perspektive (Redrick-Noonan) aus, die es allerdings nur einmal tatsächlich vollzieht und sie aufgrund von Kohärenz jeweils über ein Kapitel aufrecht hält. Da ein Großteil der Geschichte durch Redrick erzählt wird, ist er die offensichtliche Hauptfigur, er hat die meiste Aufmerksamkeit des Lesers und es wird im Gegensatz zu Noonan mehr seiner charakterlichen Entwicklung offenbart. Dabei bewertet die Erzählinstanz auch in der dritten Person aus der Perspektive der jeweiligen erzählten Figur ihre Umwelt: „Es war ein Spiel, ein grauenvolles, klägliches Spiel. Roderic führte es, und er, Nunnan, schaltete sich mit ein.“ (Picknick 149) Das ist ein Aufeinandertreffen der unterschiedlichen ideologischen Perspektiven – Redrick hat keine Skrupel, seinen untoten Vater und seine mutierte Tochter bei sich zu haben. Durch Noonans schockierte Reaktion auf diese Eindrücke (die er aber vor seinen Gastgebern verheimlicht) wird Redricks außergewöhnliche und erschreckende Lage einmal von außen beleuchtet. All das kontrastiert mit dem „außerhalb“ der Handlung

⁴³ Abgesehen von Redricks „4th wall break“ auf Seite 31.

stehenden Interview, das ein langer zitierter Dialog ist und den Leser auf die Welt ansich einstellen soll.

Stalker beginnt mit einer fixen Totale in sepia und ist erst Film: Man betrachtet den Barmann, der durch einen Hintereingang im Bild seine Bar betritt, links steht ein kleiner Tisch, er raucht und macht sauber, dazu werden Credits eingeblendet (mitunter der Titel, alle in großen runden, gelben etwas futuristisch anmutenden Lettern, s. Appendix): Hier spielt also bereits das schriftliche Medium Film mit rein. Man hört keinen intradiegetischen Ton, ein weiterer Grund warum die Szene etwas außerhalb des übrigen Films steht, allerdings hört man ein im Laufe des Films wiederauftretendes Lied aus dem *soundtrack*.⁴⁴ Professor betritt von der Richtung der Kamera aus den Raum, unterhält sich kurz mit dem Barmann und stellt sich dann an den kleinen Tisch um einen Kaffee zu trinken (wie der Zuseher bald darauf erfahren wird, während er auf *Stalker* und *Writer* wartet). Danach arbeitet der Film mit einem anderem Medium: Wenn es im Buch die Sprache ist, so ist es im Gegensatz hier die Schrifteinblendung (die seltsamerweise wiederum ein Zitat ist, das an das Pilman-Interview zu Beginn von *Picknick* erinnert), die mystische Entstehung der Zone offenbart.

Danach (aus einer Schwarzüberblendung, Orts- und eventuell Zeitwechsel) betrachtet man einen Raum durch halbgeöffnete Flügeltüren; die Kamera bewegt sich sehr langsam nach vorne, durch die Türen hindurch; es zeigt sich, er ist ein Schlafzimmer mit unregelmäßiger, lehmig wirkender Wand und sprödem, wässrigem Fussboden. Das Bild beginnt leicht zu wackeln und man vernimmt ein leises metallisches Vibrieren (schon hier ist deshalb ersichtlich, dass der Film, im Gegensatz zum Buch, auf mehrere Ereignisse parallel referieren kann); der erste Schnitt zeigt ein Nachtkästchen in Nahe-Einstellung mit einem Glas Wasser, Spritzen, Tabletten, zusammengeknülltem Papier und noch einigen Dingen. Man erblickt ein Bild von Armut und Krankheit. Das Wasser gibt das immer lauter werdende Geräusch, das zu einem Dröhnen wird, wieder, während die Kamera sich langsam nach links bewegt, über das Gesicht einer schlafenden Frau, dann eines ruhenden Mädchens mit Kopftuch, und dann, hier erblickt der Zuseher ihn das erste Mal, über das beobachtende Gesicht *Stalkers*, der wohl gerade erwacht ist. Das Hintergrundgeräusch wird zu einem Klappern und Donnern und der Zuseher realisiert, dass es ein Zug war. Hiernach bewegt sich die Kamera zurück über das Bett, über das Gesicht *Monkeys* und *Stalkers* Frau die nun ebenfalls wach ist und bleibt wieder über dem Kästchen stehen. (*Stalker* 03:53-06:37) Bei dieser und vielen anderen Einstellungen im Film bewegt sich die Kamera langsam, meist über Minuten hinweg gerade

⁴⁴ „*Stalker* 1979 Theme“ Zu hören hier: <http://www.youtube.com/watch?v=rC7CTgHlowE>

vorwärts oder seitwärts, sodass der Zuseher jedes Detail und jede Veränderung aufnehmen und bedenken kann. Schon hier ist klar: Der Film ist narratorial und nicht-diegetisch, im Gegensatz zum Buch, in dem alle Kapitel figural sind. Er ist also auch weitaus mimetischer.

Während man im Film interessanterweise zuallererst Professor sieht, ohne Näheres über ihn zu erfahren oder ihn in Detail zu erkennen, ist es in *Roadside Picknick* ebenfalls Prof. Pilman im Interview (das sich wie erwähnt auch zumindest in seiner expositorischen Funktion gleicht), wonach man von Redricks Welt erfährt, zu der sein Freund Kirill gehört, von dem er sehr positiv zu berichten hat. Von Guta, seiner späteren Frau, erfährt man erst am Ende des ersten Aktes. Während also in *Picknick* so oder so durch die Beschränkung des Erzählers auf Redricks *point of view* dieser mit seinen Empfindungen und Gedanken im Mittelpunkt steht, wird Stalker dadurch in den Vordergrund gestellt, dass man nur über seine Verhältnisse Genaueres erfährt, bzw sieht; er hat so auch die längste *screen-time*, was ihm zwangsweise mehr Gewicht verschafft. Über den Rest des Films allerdings folgt die Kamera jeder Figur „unvoreingenommen“, wobei sie oft, wie Green schreibt, sich mit dem Blickpunkt der Protagonisten identifiziert und eine Position über und hinter ihrer Schulter annimmt. (Green 103) In der Szene, wo Writer beschließt den direkten Weg zum Raum zu nehmen, bleibt die Kamera zuerst bewegungslos hinter Stalker und Professor, die Writer zusammen mit dem Zuseher dabei betrachten, wie er langsam immer kleiner wird – und schneidet dann zu einer Nahe auf Writers Hinterkopf und hörbarem Atem. Dadurch befindet sich der Zuseher auch emotional näher an Writer, fühlt mit ihm mit und spürt seine Unsicherheit. In dieser Situation der Identifikation benutzt Tarkovsky trickreich die bereits erwähnte „Stimme aus dem off“, die Writer vor dem Weitergehen warnt, sodass der Zuseher nicht weiß, ob er sich nun soweit mit Writer identifizieren soll, dass er hört, was möglicherweise nur dessen Einbildung ist, oder ob sie tatsächlich hörbar ist.

5.1.2 Zeit & Raum: Bruch & Fluss

Die perzeptive und räumliche Perspektive nach Genette ist in *Stalker* durch die Kamera bestimmt und tendenziell auf bestimmte Details oder weite Flächen fokussiert. Folgt die Kamera nicht einem Protagonisten (besonders Writer), so zeichnet sie sich durch lange, langsame Schweife oder Zooms aus (vgl. auch Green 103) Es sind diese Einstellungen, die die Tiefe oder Weite des dargestellten Raumes in seiner Perspektivik am meisten betonen und ausnutzen: In einer Szene von 47:52 bis 50:19 sieht man ein tarkovsky-typisches, langsames Zoom aus einer Totale: Ein Autowrack mit Leichen darin. Durch die konsequente,

gemächliche Bewegung des Zooms wird die Szene nahtlos in mehrere Bildebenen unterteilt: Die erste Ebene zeigt einmal mehr zerstörte Relikte menschlichen Schaffens zusammen mit ihren Urhebern im Inneren, der zweiten Ebene. Zugleich wird das Fenster des ausgebrannten Wagens der Rahmen für eine weitere, dritte Bildebene durch die der Zuseher wie ein versteckter Beobachter – ein wortwörtlicher Stalker – den Beginn der Wanderung unserer Protagonisten in die Zone verfolgt. Dabei wird spätestens durch die verbrannten Opfer und die beinahe voyeuristische Kamerabewegung eine körperlose, undefinierbare – und nie realisierte – Bedrohung spürbar, die von der Landschaft ausgeht. Der nun sichtbar werdende Hintergrund, eine Ansammlung von (seltsam unkoordiniert dastehenden) verfallenen Panzern- (deren irdisch-kriegerische Kraft sich nicht den unwirklichen, unsichtbaren und zeitlosen Mächten der Zone erwehren kann) tritt mit dem Verschwinden der Helden ins off in den Vordergrund und bildet die vierte Bildebene, wieder in einer Totale endend.

Zeit und Raum, das wurde bereits gesagt, sind nach Tarkovskys Verständnis von Filmästhetik nicht zu unterbrechen, um ihre spezifischen Eigenschaften offensichtlich zu machen – eine lineare, ungebrochene zeitliche Perspektive also, die nicht an die Figuren gebunden, aber zumeist mit ihnen auf gleich ist. Der Film fühlt sich temporal die meiste Zeit wie ein kontinuierlicher Fluss an, was besonders an den langen Einstellungen ohne Schnitt liegt. Johnson und Petrie bemerken, dass die durchschnittliche Länge einer Einstellung eine Minute ist, insgesamt sind es 142 Einstellungen (mit ungefähr gleichvielen Schnitten dazwischen, logischerweise) über eine Gesamtdauer von 161 Minuten, wobei manche shots bis zu 4min und länger andauern. (J&P 152) Nach Tarkovsky kommt das Bild nicht durch Schnitt als Montage zustande, wie etwa Eisenstein, ein Regisseur mit dem sich Tarkovsky viele filmische Methoden teilte, diese Technik nutzte, sondern jede Szene solle Einstellungen zusammenbringen, die bereits „mit Zeit gefüllt“ wären. (Bos 16) D.h. der Film möchte die Zeit nur wiedergeben und nicht künstlich bearbeiten oder verändern.

Es gibt allerdings drei harte Einschnitte. Erstens: Die Unterteilung in zwei Teile. Auch Dyer stellt sich die Frage nach der Signifikanz dieses Umstandes und meint: Das Bild wirke zumindest etwas dünkler, irgendetwas wäre anders, Zeit wäre vergangen, ohne dass man sagen könne, wieviel, offenbar nur sehr wenig, die beiden Teile gehen relativ nahtlos ineinander über. (Dyer 102) Die zweite zeitlich interessante Sequenz⁴⁵, eine

⁴⁵ Wobei mit Sequenz eine Aufeinanderfolge „direkt“ semantisch zusammengehörender Einstellungen gemeint ist, in etwa so, wie gewisse Sätze in einem Absatz auf diese Weise dichter verbunden sind. Meist gibt es hier keinen erkennbaren Ortswechsel (durch Schnitt) und kein fadeout, z.B. Schnitte zwischen den Gesichtern zweier im Dialog stehender Personen.

Aneinanderreihung vergleichsweise kurzer Einstellungen, geschieht in Teil 2, zwischen 37:30 und 38:40. Das Trio hat eben den Raum mit den Sanddünen betreten und Writer geht, wieder einmal entgegen Stalkers Warnungen, in den Raum hinein. Stalker wirft eine Nuss (Kamera-pan auf die Nuss) mit einem Papier umwickelt, das wie ein Schweif im Wind flattert – es dient, wie Steine in *Picknick* offenbar zum Austesten von Fallen (ein Überbleibsel aus dem Buch also). Dabei bewegt sich die Nuss in *slow motion*, Zeit läuft hier einmal langsamer, seltsamerweise nur in dieser einen Szene. Das Bild überblendet in Weiß, da legt Writer wie von etwas geblendet die Hand vor die Augen. Daraufhin sieht man einen Vogel über die Dünen fliegen, er setzt zur Landung an – und löst sich in Luft auf. Er taucht sofort aus dem off wieder aus und landet diesmal erfolgreich. Stalker und Professor, die sich hinter eine Sanddüne geworfen haben, erheben sich. Writer liegt auf einmal in einer Pfütze neben einem runden, metallenen Schacht. Es ist nicht wirklich möglich, zu sagen, was geschehen ist, aber Zeit scheint dabei auf einmal gebrochen und verschoben worden zu sein, wieviel vergangen ist, ist nicht zu sagen, nicht viel, aber wieviel, ist unklar. Auch in „Stalker’s Dream“ hat Zeit eine seltsame Viskosität. Johnson und Petrie gehen soweit, zu behaupten, diese Tatsache der „Unmessbarkeit von Zeit in der Zone“ erstreckte sich über den ganzen Film; (J&P 151) das ist fragwürdig, so ist bis auf diese zwei Ausnahmen und eventuell noch „Stalker’s Dream“ relativ klar, dass die Zeit ungefähr so schnell vergeht, wie der Zuseher sie betrachtet, und dass zwischen den wenigen Schnitten zwischen Sequenzen ebenfalls eine ungewisse, aber weniger durch ihre Unmessbarkeit als durch ihre Absenz bestimmte Zeiträume vergehen. Diese Viskosität entsteht eher dadurch, dass der Film relativ handlungsarm ist.

Es ist diese Traumzeit, die dazu führt, zu fragen, wie sehr Raum hier als eine Metapher für das Leben und für eine Reise ins Selbst steht: Wenn das Trio rastet, oder streitet, ihre Konflikte werden immer intensiver, ihr Aussprechen von Wünschen oder Ängsten ebenso; so lernen sie über sich, oder über ihr Gegenüber, sie reflektieren und diskutieren, bis hin zu ihrer jeweiligen Entscheidung am Ende, vor dem Raum. Hier bemerken Johnson und Pietrie, dass besonders in der Traumszene die Positionierung der Figuren von Schnitt zu Schnitt variiert, dass also räumliche Positionierung und Darstellung besonders für den Zuseher irreführend sind – räumliche Perspektive ist also klar, aber die Verortung der Figuren an diesem Punkt arbiträr. (J&P 152). Eine besondere Szene in dieser Hinsicht ist auch, als Stalker und Writer sich von Professor trennen, der seinen Knappsack holen möchte. Sie treten aus dem Untergrund ans Tageslicht, rechts von ihnen steht der Sack, von oben baumelt eine Nuss am Seil, beides ignorieren sie. Stalker und Writer bewegen sich nach rechts über Wasserfälle, die Kamera folgt, nur um sie nach einem Schnitt wieder durch ebenjenen Ausgang nach oben

treten zu lassen, wo nun Professor bei seinem Sack sitzt. Die Frage ist hier eher: Sind die beiden im Kreis gelaufen oder hat die Zone sie wieder an diesen Ort zurückgeleitet? Die räumliche Perspektive der Kamera ist also trügerisch in ihrer Ungebundenheit. Seltsam ist auch, dass Professor nicht, wenn er doch seinen Knappsack holen gehen wollte, mit ihnen mitgekommen war, sie hatten sich ja nur etwa fünf Meter davor getrennt. Raum ist im Film zirkulär: Abgesehen von dieser Szene sind Anfang und Ende des Films sich sehr ähnlich, sowohl in der Handlung, als auch in den Orten, die besucht werden: Zuletzt befinden sich die drei wieder in der Bar, danach legt sich Stalker sich wieder ins Bett, eine umgekehrte Reihenfolge also.

Bekannt ist, dass *Stalker* an einem einzelnen Tag spielt. Im Gegensatz zu den zwei ziemlich direkt aneinanderknüpfenden Abschnitten im Film arbeitet *Picknick* mit mehreren Zeitsprüngen, auch da es in vier Kapitel unterteilt ist; zwischen drei von ihnen vergehen mehrere Jahre. Die Abschnitte, die jeweils darin erzählt werden, gehen ebenfalls nie über einen einzelnen Tag hinaus, es sind also sozusagen „die wichtigsten Ausschnitte aus dem Leben Redrick Schuharts“. Beispielsweise das letzte Kapitel, in dem wie in *Stalker* Redrick und Arthur die Zone betreten, erzählt von unbestimmter Zeit, die aber nicht über einen halben Tag hinausgeht, denn es ist dauernd hell, und sogar in der Zone wird es Nacht. Dauert der Film zwei Stunden, liest man wohl ungefähr eine Stunde hieran. Im gesamten Buch gibt es also drei größere Zeitsprünge (in Akt 3 ist Red bereits aus dem Gefängnis zurück, er wurde mit 28 verhaftet und meinte, er würde 2-3 Jahre bekommen, in Akt 4 ist er 31). Dazwischen gibt es allerdings kleinere Unterbrechungen, etwa als Red in einem Auto einschläft und wieder erwacht wird dieses Ereignis auch nur so angemerkt, denn es wird aus seiner Sicht erzählt und die fällt über diesem Zeitraum weg: „[...] ehe er sich's versah, war er eingenickt, er lag mit dem ganzen Gewicht seines Körpers auf der Aktentasche. Er erwachte erst, als ihn der Fahrer an der Schulter rüttelte.“ (Picknick 98) Abgesehen von solchen Ausnahmen ist der Zeitverlauf aber relativ chronologisch, wenn auch selbstverständlich nicht alle Ereignisse mit derselben Dichte erzählt werden. Jedenfalls arbeitet das Buch selten mit Rückblenden, und diese werden meist von einer Figur gesprochen oder gedacht, so z.B.: „Jedenfalls ist im Laufe der letzten drei Monate dem Verschwinden von Materialien aus der Zone über Harmont hinweg ein Ende gesetzt worden“, sagte Nunnan vorsichtig [...]“ (Picknick 113)

Die Möglichkeit, dichtere Charakter- und Handlungsinformation zu bieten, im Gegensatz zu dichterem deskriptivem Detail erlaubt es, die Entwicklung des Protagonisten über Jahre hinweg darzustellen, die zeitliche Perspektive ist also auf der Rezeptionsebene gebrochen und

auf spezifische handlungsrelevante Knotenpunkte fokussiert. Sie ist außerdem figurengebunden: Es gibt keine Vor- oder Rückgriffe, die nicht durch die (wenn auch in der dritten Person erzählte) Wahrnehmung der Figuren gefiltert werden. Im Gegensatz zu *Stalker* geschehen in *Picknick* drei spezifische Abstecher in die Zone, mit jeweils unterschiedlichem Ausgang. Nur zwei davon werden genauer beschrieben (mit Kirill in Akt 1 und mit Arthur in Akt 4) wohingegen Akt 2 mit Burbridge in der Zone beginnt aber das Gewicht auf Redricks Interaktionen mit seiner Umwelt, mit Frau und Kind, Burbridge, dessen Tochter usw. Dabei besucht er eine ganze Reihe von Orten: das Haus des Doktors, seine Wohnung, das Borschtsch, das Haus Burbridges, ein Hotel mit einem Hehler. Die Wege von einem zum anderen werden nicht spezifisch wiedergegeben, aber Redrick bewegt sich über größere Distanzen per Taxi. Seine Perspektivierung ist also gebrochen, auch wenn das dem Leser nicht bewusst ist. Über die Erzählzeit lässt sich dieser Zeitraum nicht abschätzen, die zeitlich-perzeptive Perspektive Redricks ist unklar. Es gibt allerdings einige wenige Anhaltspunkte, außer das Allgemeinwissen, wie lang gewisse Bewegungen (z.B. das Werfen einer Schraube oder Dialoge) dauern sollten. Diese Diskrepanz ist für den Leser allerdings so nicht zu bemerken, weil man aufgrund der gegebenen Informationen nur ein vages Zeitgefühl hat, das sich im Nachhinein bestätigt, oder nicht. Insofern, könnte man sagen, eignet sich hier Film besser, und setzt Zeit auch gänzlich anders um.

Der Rezipient erhält in der Außenwelt hier und da Hinweise über den Zeitverlauf, selbst wenn der Leser keine absolute Ahnung hat, wieviel Zeit während der Erzählung vergeht, ist sie, durch das konstante und meist ungebrochene Fortschreiten der Handlung innerhalb der Kapitel relativ konstant und einigermaßen einschätzbar. Dazwischen werden Hinweise wie „es war zwanzig vor neun,“ „das alles dauerte nur ein paar Sekunden,“ „treffen wir uns um sechs Uhr,“ gegeben. Im Gegensatz dazu ist Zeit in der Zone schwerer einschätzbar, nie wird der Verlauf in ihr erwähnt: Als Redrick in Akt 1 die Zone verlassen hat, ist er über die Zeit schockiert: „reichlich fünf Stunden hatten wir in der Zone zugebracht. Großer Gott, fünf Stunden! Mich überlief es siedendheiß. Ja, in der Zone stand die Zeit still.“ (Picknick 37) Kirill bemerkt hierzu gegenüber Red im ersten Akt: „Das einzige, was mir nicht schmeckt, das sind diese Lastwagen. Dreizehn Jahre stehen sie nun schon unter freiem Himmel, sehen aber aus, als wären sie funkelneu... der Tankwagen in zwanzig Schritt Entfernung ist durch und durch verrostet, die aber stehen da, als kämen sie gerade vom Fließband“ (Picknick 19f) Es scheint, als stünde Zeit an manchen Bereichen in der Zone still, oder liefe zumindest anders ab.

Salvestroni stellt Zeit und Raum in der Novelle einander gegenüber: Raum ist binär und in die gefährliche, außerirdische Zone gegenüber den sozialen Treffpunkten der Kleinstadt einteilbar; hingegen hat Zeit einen, wie sie sagt, „wholly human character“, innerhalb derer Menschen als für ihr eigenes und das Schicksal anderer verantwortlich sind, für jene Entscheidungen, die sich aus Reds Ablehnung eines normalen Arbeiterlebens speisen, und sein Versagen, das volle Gewicht seiner Taten zu tragen. Aus diesen Entscheidungen (ein Kind zu bekommen, die „Hexensäule“ zu verkaufen, seine Verhaftungen) ergeben sich im Laufe der Handlung Konsequenzen, aus denen es immer schwieriger wird, sich heraus zu laviere, bis hin zu jenem Punkt, an dem seine letzte Chance nur mehr das Wunder der Goldenen Kugel ist. (Salvestroni 299)

Hieraus ergibt sich, dass Raum in *Picknick* v.a. ein Netz aus Aktionen und Reaktionen innerhalb zwischenmenschlicher Beziehungen darstellt, die räumliche Perspektive auf die Hauptfigur beschränkt bleibt, während Raum in *Stalker* der Reflektion und Beobachtung dient, sowohl des Zusehers, als auch der Protagonisten, und dass er an eine zumeist unabhängige aber figural orientierte Kameraperspektive gebunden ist. Zeit verläuft beiderseits linear, aber an verschiedenen Stellen mehr oder weniger klar ersichtlich unterbrochen. Interessanterweise ist, abgesehen von den Brüchen zwischen den Akten, eigentlich der Verlauf in *Picknick* der fragmentierteste (wenn auch chronologische). In beiden Fällen gibt es Einschnitte und Brüche, wobei diese aufgrund der weitaus länger dauernden erzählten Zeit in *Picknick* dazu dient, die Veränderung des Protagonisten und seiner Umwelt zu zeigen, wohingegen sie in *Stalker* zur Vertiefung des Raumes (durch Zooms und Schwenks) dient, und um dem Zuseher Zeit für Beobachtungen im Raum zu lassen. Zeit in *Stalker* ist sehr „greifbar“, weil man sich ihrer zwischen den Schnitten stark bewusst wird. In *Picknick* lässt sie sich nicht „physisch“ darstellen, hingegen finden sich hier Rückreferenzen, allerdings nur wenige, die direkte Handlungsfunktion haben – z.B. erwähnt Red dem Arzt gegenüber nur nebenbei, er wäre in die Hexensäule getreten. Es gibt keine Absätze, die gänzlich zu einem anderen Zeitpunkt spielen, als der Rest des Kapitels. Solche Rückbezüge sind im Film schwer auf visueller Ebene umzusetzen und werden ebenfalls hauptsächlich von Figuren durchgeführt. So gibt es auch in den Dialogen Rückreferenzen, allerdings keine, die direkte Einwirkung auf die Handlung haben, und keine visuellen Rückblenden.

5.1.3 Charakterisierung: „Res cogitans“ vs. „the human face“

Der Titel dieses Kapitels scheint der interessanteste Unterschied zwischen Buch und Film in der Charakterisierung zu sein. Etabliert wurde nun, dass in der Schrift Sprache die einzige Darstellungsmöglichkeit ist. Es folgt so, dass in *Picknick* die Hauptcharakterisierung durch Redricks Sicht der Dinge gebündelt wird: D.h. sie ist „biased“ und reflektierend: Nicht nur lernt der Leser so über ihn und seine Mitmenschen, man erfährt durch seine Sicht auf die anderen auch wieder über ihn, seine Einstellungen etwa zu Captain Quarterblood, dem Polizeichef: In Gedanken beschimpft Red ihn – das erfährt aber nur der Leser, nach außen hin ist er falsch-freundlich, um sich nicht verdächtig zu machen. So erfährt der Leser, dass Red andererseits Quarterblood nicht unsympathisch ist (er schlägt vor, auf ein Bier zu gehen) und er ist erleichtert, als Red ihm vorlügt, er wäre kein Stalker mehr. (*Picknick* 43f) Red und der Captain sind sozusagen natürliche Feinde, jedenfalls aus Redricks Sicht. Seine spätere Frau Guta beschreibt Red mit dem begierlichen Blick eines Menschen, der seinen Besitz betrachtet: „eine junge, stolze Stute, die ihrem Herrn freilich schon gehorchte.“ (eine den heutigen Geschlechterkonventionen nicht mehr entsprechende Stelle in *Picknick* 59) Dabei ist dies ein gutes Beispiel für Redricks ideologische Perspektive. Der Leser erfährt auch, dass Guta unglücklich ist – am Ende des ersten Kapitels fragt sie bereits: „Was soll nur aus uns werden?“ (*Picknick* 60). Es ist nicht leicht zu sagen, wie sehr er sich von Akt 1 auf 2 verändert hat, weil die Umstände andere sind: Der Leser lernt Guta als seine Frau kennen, die unglücklich, aber ergeben ist, und Reds aufgeweckte Tochter, die trotz ihres Fells lebendig, freundlich und in ihre Umwelt integriert ist. Red scheint sie sehr zu lieben. Als sich herausstellt, dass er für einige Jahre ins Gefängnis muss, behauptet Red gegenüber Guta, er müsse nur „ein paar Monate“ dorthin und „hast einen Schatzjäger geheiratet, beklag dich nicht.“ Red sorgt für ihre Unterkunft während dieser Zeit, was auch bedeutet, dass sie ohne sein Geld nicht auskommen kann – sie und das Kind sind von ihm abhängig, man erfährt nie, ob sie etwas arbeitet. Guta entspricht auch sonst den Konventionen einer pre-feministischen Frau: Ihre Aufgaben beschränken sich auf häusliche Pflichten, wie Saubermachen, Kochen und das Aufziehen von Monkey.

Noonan wird von Red als „klein, rundlich, rosig wie er war, atmete alles an ihm den wohl-situieren Bürger, der frisch gebadet war und felsenfest davon überzeugt war, daß ihm dieser Tag keinerlei Unannehmlichkeiten bringen wird,“ beschrieben. (*Picknick* 83) Als in Akt 3 der perzeptiver Perspektivwechsel eingeführt wird (ohne allerdings in die Ich-Perspektive in Akt 1 zurückzukehren), erfährt der Leser bald, dass Noonan nicht diese simple,

wohlsituierte Persönlichkeit ist. Er verprügelt einen Handlanger (und bricht ihm dabei die Nase), den er eingestellt hat, um herauszufinden, wer immer noch Artefakte aus der Zone schmuggelt; er selbst entpuppt sich dabei als eine Art Agent, offenbar einer Regierung, der undercover versucht, den Artefaktfluss einzudämmen. Dabei stellt sich dem aufmerksamen Leser die Frage, ob er es war, der im vorherigen Kapitel Redrick an die Polizei verraten hat: Sie hatten sich ausgemacht, abends um sechs im Borschtsch zu treffen und es ist hier, dass Redrick von der Polizei erwartet wird, Noonan ist in der Aufregung vergessen. Noonan ist aber gleichzeitig ein Freund der Familie, jedenfalls in Akt 3, wo er Guta besucht, als Red nach Hause kommt. Er beschreibt dessen Hände als „Pranken“ und erinnert sich an eine Szene (zeitlich eine Art Rückblende), als versucht wurde, Reds untoten Vater aus dem Haus zu schaffen, wogegen sich Red mit großen (übermenschlichen?) Kräften gewehrt hatte. (Picknick 151) Noonans schockierte Reaktion auf die Verhältnisse im Hause Schuhart werfen ebenfalls – wenn schon nicht ein neues Bild – so zumindest einen krasserer Blick auf das Geschehen (seiner ideologischer Perspektive).

Ein gutes Beispiel für einen sehr „vergeistigten“ Vorgang wäre etwa jene Szene, in der Arthur und Red einer Anomalie entkommen sind, die offenbar die Luft erhitzt. Redrick rettet Arthur das Leben, und denkt nachher: „Was dieses Menschlein jetzt sagte, hatte keinerlei Bedeutung mehr. Es hatte schon früher nichts gegolten, obwohl er damals noch ein Mensch gewesen war. Jetzt war er nicht mal das mehr, war ... nun ja, ein sprechender Dietrich.“ (Picknick 178) Es ist dies eine Kombination aus Metapher und Gedankenwelt. Bei einer früheren Falle hatte Red Arthur automatisch gewarnt, „Hab ihn geschleppt wie meinen leiblichen Bruder; nicht im Traum wär mir eingefallen, ihn da liegenzulassen. [...] Doch halt, das würde doch bedeuten, ich wär in der Tat ein guter Kerl.“ (Picknick 174) Er stellt sich selbst in Frage, erinnert sich dabei auch an Guta, die ihn so bezeichnet hat, sieht sich dabei aber schon als Antagonisten, den nur mehr *andere* Menschen als „gut“ wahrnehmen können. Er versichert sich kurz darauf, dass er Arthur als „Pfand für das Äffchen“ brauche und hilft ihm in dem Wissen, dass er ihn noch opfern müsse. Er selbst versucht sich in seiner Härte zu versichern, Er tut dies v.a. um dagegen anzukämpfen, dass Arthur im offenbar sehr sympathisch ist – „Er wär‘ in der Tat kein übler Schatzgräber ... Was denn, zum Teufel, hab ich etwa Mitleid mit ihm?“ (Picknick 168) Redrick ignoriert absichtlich Arthurs freundliche und dankbare Reaktionen und rechtfertigt sein Verhalten mit „Hat denn mit mir schon mal jemand Mitleid gehabt?“ (Picknick 168) Doch nachdem er Arthur in den Tod laufen lassen hat, fühlt er „sein eigenes Ich nicht mehr.“ (Picknick 186) Es ist dieses Gefühl, das seine Schuld ersetzt, ein innerer Schock und/oder eine zwanghafte Unterdrückung aller Gefühle, besonders der Schuld, die ein

„kleiner Wurm“ ist, der in seinem Inneren „zu nagen“ beginnt, als Arthur ahnungslos zur Goldenen Kugel läuft. (Picknick 185)

Während viele Vorgänge in *Picknick* intern sind, zeichnet sich *Stalker* durch „exposition“ aus, durch „Erklärung“ oder „Ausstellung“ also. Die Charakterentwicklung – oder „-enthüllung“ ist leicht nach außen hin zu übertragen weil alle drei Protagonisten ständig miteinander in Kontakt und Konflikt stehen. Etwa in Teil 2, 10:30-12:40, wo Writer und Professor eine Art Streitdialog führen (während sie sich zur Ruhe legen) und sich gegenseitig Vorwürfe machen: Writer dem Prof., er sei nur am Ansehen seiner potentiellen Entdeckungen interessiert, und er umgekehrt dem Schriftsteller, er sei ein „lousy scribbler, a homespun psychoanalyst.“ Beide bleiben dabei sehr gelassen, Prof. weil er tatsächlich einen anderen Plan verfolgt und Writer, weil er sich selbst nicht anders betrachtet, als Prof. ihn dargestellt hat. Ihre Konflikte sind solche ihrer ideologischen Perspektiven.

Hierauf folgt die „Stalker’s Dream“ wobei schwer zu sagen ist, was exakt geträumt wird: Die Stimme, vermutlich von seiner Frau, die von der kommenden Apokalypse in der Bibel berichtet. Ist es eine „Vergeistlichung“ d.h. Stalkers Geist (in Form der Kamera) schwebt über dem Wasser und sieht die Welt in ihrer Vergänglichkeit? Sind die gezeigten Dinge, symbolisch für Vorgänge in seinem Traum? Die mise-en-scene, auch in ihrem Wechsel zwischen Farbe und sepia, ist ambiguitiv, der Hund lässt sich als Mediator (vgl. auch Kap. 3.2.1) interpretieren, hier zwischen Traum und Wachen. Jedenfalls ist somit klar, dass interne Vorgänge in ihrer Verbildlichung ambiguitiv gemacht werden können, womit sie wiederum Platz für Interpretation und Vorstellung lassen; oder anders gänzlich verbildlicht werden müssen – was keine Entsprechung ist. Anders ließe sich auch behaupten, dass unkonkrete Konzepte überhaupt nur als Andeutungen oder Symbole verbildlicht werden können. Ein angedeuteter Wechsel in der Perspektive findet in den letzten Szenen des Films statt, die in der Außenwelt spielen: Im Gegensatz zu allen anderen Szenen in der Stadt sind diese nicht in sepia gehalten, sondern in Farbe. Die erste farbige Einstellung zeigt in einer Totale den Kopf von Stalkers Tochter, der auf- und abwippt, als würde sie gehen können, obwohl früher im Film angedeutet wurde, dass sie ihre Füße nicht benutzen kann. Sie sitzt aber wie nach einem Herauszoomen klar wird, auf seinen Schultern. Einige Szenen später, in der letzten des Films, ebenfalls in Farbe, ist sie allein im Bild, und man hört sie im voice over vorlesen. (J&P 143f) Diese Momente, die trotz des bisher gezeigten Elends der Familie starke positive Konnotationen haben, und besonders die Tatsache, dass der Zuseher hier sie vorlesen hört, zeigt, dass dies ihre Version der Welt ist:

For now the color footage which Tarkovsky (significantly enough) reserves for the sequences taking place within the Zone, with exception made (equally significantly) only for those moments when the point of view switches from the adults to the Stalker's daughter, Martyška [...]. [...] we are suddenly and temporarily allowed to see the quotidian world completely transformed through her eyes. The hitherto polluted and dead surface of the lake, shot from above and as the girl sees it, suddenly appears bright and colorful, like the Zone. (Salvestroni 303)

Besonders an diesen Szenen wird, durch die cinematischen Mittel von Farbe (bzw ihren Kontrast in früheren Momenten!) und durch die spezifische mise-en-scene der Tochter ein gewisser Blick auf die Welt mit der Tochter geteilt: Der Zuseher weiß, dass er die Welt gerade wie sie sieht, ohne dass er dabei ihre perzeptive Perspektive einnimmt (d.h. sie bleibt immer im Bild, der Zuseher teilt so ihre subjektive Weltsicht).

An diese Stelle tritt erstens etwas, das man wohl als „speaking your mind“ bezeichnen könnte, wenn also jemand spezifisch ausspricht, was er oder sie denkt; und zweitens, das menschliche Gesicht. Als Stalker Prof. bittet, seinen Raum zu verschonen, da ist es sein verweinter, verzweifelt-flehender Ausdruck (s. Appendix 6) der seiner Rede Glaubwürdigkeit und Mitleid schenkt (und Writer dazu veranlasst, ihn als ‚einen Gottesnarren‘ zu bezeichnen). Der kryptische Professor bleibt zumeist ausdruckslos und es ist schwer zu durchschauen, was in ihm vorgeht, doch als er, nachdem er seinen Anruf an dem mysteriösen Telefon getätigt hat, erklärt, welche Gefahr der Raum aus seiner Sicht darstellt – Teil 2, zwischen 49:30 und 50:30 – ist seine Stimme voll unterdrückter Wut auf die „unfulfilled emperors, great inquisitors, führers [...]“ (Teil 2 49:46), sie wird ein Hissen, auch seine Gestik wird davon beeinflusst. Ein wichtiger Bestandteil des Ausdrucks von Figuren ist also letztendlich auch ihre Aussprache, ihre Bewegung, die teils nur unpassend schriftlich zu beschreiben sind, etwa Professors zitternde oder zuckende Bewegung als seinen Monolog hält. Writers Gesicht zeigt in dieser Sequenz nicht nur Wut, sondern auch Abscheu über Stalker, als der versucht, Professor aufzuhalten, woraufhin Writer ihn anknurrt: „I can see through you.“ (Teil 2 1:04:13) S. Appendix 6. Ein gänzlich anderes Beispiel für das menschliche Gesicht und Gestik ist in Teil 1, 42:30-43:30, als Stalker langsam, beinahe andächtig in der Wiese niederkniet, sich in das Gras legt und die Augen schließt, während kleine Insekten über ihn klettern. Er ist zurückgekehrt in seine Zone, und in keiner weiteren Szene strahlt er solchen Frieden und solche Ruhe (und Erschöpfung?) aus, wie in dieser, wobei die (bereits erwähnte) „Titelmusik“ hier vorkommt und wohl mit der größten empathischen Kraft genutzt wird (Appendix 11).

An dieser Stelle sei zu bemerken, dass gewisse narrative Funktionen sich mit charakterisierenden überschneiden: Besonders, wenn die Figur im Buch ein Ich-Erzähler ist.

Genauso ist es mit einer interessanten Szene am Ende von Teil 2, als Stalkers Frau von ihrem Leben mit ihm erzählt. (1:25:31-1:28:00) Sie tut dies auf einem Sessel sitzend, in einen übergroßen Ledermantel gekleidet, während sie direkt in die Kamera blickt und zu ihr spricht – sie erzählt also dem Zuseher. Dabei bleibt offen, ob das einfach ein Erzählmittel, oder ein impliziter innerer Monolog ist, der nach außen getragen wird. Ihre Hände zittern, als sie sich ihre Zigarette anzündet, ihre Bewegungen sind fahrig und ihre Stimme wird an mehreren Stellen vom Weinen brüchig. Ihr Gesichtsausdruck ist schwer zu deuten oder zu beschreiben, es ist eine Art tiefes, beherrschtes Unglück, was man etwa daran erkennt, dass sie in 1:26:37 kurz versucht zu lächeln, den Versuch aber mit erstickter Stimme sofort wieder abbricht. (s. Appendix 6, vgl. zu dieser Szene auch folgendes Zitat:⁴⁶).

Auch in *Picknick* tritt übrigens das menschliche Gesicht an einigen wenigen Stellen zum Ausdruck von Emotionen auf, etwa, als Arthur und Red gerade einer tödlichen Falle entkommen sind, und Arthur „mitleidheischend zu Roderic“ blickt, dem Red ansieht, dass „er sich gerne beklagt hätte, es jedoch nicht wagte.“ (Picknick 179) Ein weiteres Beispiel wäre als Noonan und Guta sich über die sich langsam verändernde Mary (das Äffchen) unterhalten, wo Noonan Guta als „mit halbgeöffnetem Mund und Augen, die nichts zu sehen schienen“ beschreibt. Gleichzeitig, im Gegensatz zum Film, „verblasst“ solch ein Bild in der Vorstellung des Lesers sogleich wieder: Das Buch müsste, um es dauerhaft und erfolgreich aufrecht zu erhalten, es wiederholt beschreiben (was unpassend wirken würde). Der Film mit seiner „Redundanz“ an wiederholter Information (Bluestone 63) aber hält Eindrücke solange wie er möchte im Kamerablick und damit im Eindruck des Zusehers.

5.2 Von Buch & Film zum Spiel: „Showing“ vs „doing“

Unabänderlich ist die Rezeption von Medien eine Interaktion mit Zeichen: „Playing a game, like reading a novel, can be regarded as a form of semiosis, an interaction of signs. This constitutes the basic similarity between games and literature [...]“ (Kücklich 1) In beiden Fällen ist durch das Fortschreiten des Lesers, Zusehers oder Spielers im Text ein Fortschreiten seines Verständnisses desselben:

⁴⁶ “As Stalker sleeps the wife sits in a chair next to the window, facing the camera and looking directly into it. Here she addresses the audience directly. There is no longer any doubt as to whether the audience was part of the film or not. The film simply could not exist without the audience. The film showed almost nothing, and what was shown was never explained. Without the audience, the imagined space beyond the boundaries doesn’t exist, nor does a meaning for any of the hundreds of rich symbols which appear.” (Polin 17)

Thus, for example, a change in the relationship between different characters, or from one state of the game-world to another, can be seen as a progression in the process of interpretation that constitutes a semiotic event. An event can be seen as a complex sign that incorporates several other signs as well their interrelations. Similarly, narrative progression can be seen as a sign that puts two event-signs in relation to each other. (Kücklich 5)

In allen Fällen wird Bedeutung generiert und kombiniert. Der Unterschied ist die Art und Weise, wie Sinn generiert wird. Stellt sich in der Diskussion Buch-Film die Frage nach dem Sehen bzw. Zeigen gegenüber dem reinen Erzählen, so weitet sich diese Dichotomie des Erlebens von Geschichten in Spielen auf das Tun, bzw die Interaktivität aus. Der Unterschied zwischen Vorstellen/Sehen und Tun ist auch ein *rezeptionsästhetischer*: “Our visceral responses to the immersive experience of both the visual and audio effects (sounds and music) create an “intensity of engagement” (King 2002: 63) unrivaled in most other media.” (Hutcheon 51) Sofern der Spieler sich auf das Spielgeschehen einlassen kann und also in den „flow“ kommt (die *gameplay gestalt* versteht, etc.), ist die Erfahrung durch die Einbindung des Spielers in die erzählte Welt eine weitaus intensivere, als bei anderen Medien – selbstverständlich abhängig von der Intensität der Erzählung, bzw. der Herausforderung des Spiels.

Dabei stellt sich sogleich die Frage nach dem Einfluss des Spielers auf die Handlung, und im Zusammenhang damit, die Einbettung der Handlung in das Spiel. Worauf man sich in der Videospieletheorie einigen konnte ist, dass eine interaktive Erzählung nicht zwangsweise direkten Einfluss auf den geschichtlichen Verlauf des Spiels bedeutet, sondern, so Espen Aarseth, ein “nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text.” (Aarseth in Schut 2) D.h. sobald der Spieler sich innerhalb einer virtuellen Erzählung befindet, und das „Vorwärtskommen“ in dieser einen gewissen „Aufwand“ erfordert (z.B. tatsächliches Durchqueren virtuellen Raumes), gilt das bereits als interaktiv. Pinchbeck nennt dies eine “weite” Bezeichnung von Interaktivität und meint, eine narrative wäre nur dann tatsächlich interaktiv, wenn sie ein System darstelle, als „[...] functioning loop of user input, non trivial application of this input to the architecture of the narrative, representation of the altered narrative and influence upon further user inputs.” (Pinchbeck 38) Pinchbeck besteht darauf, dass sich Interaktivität in einer Beeinflussung der erzählerischen Struktur durch den niederschlägt, deren Auswirkungen wiederum für den Spieler bemerkbar sein müssen.

Zur Klassifizierung von Erzählstrukturen in Spielen gibt es einige Ansätze, die sich allerdings weniger widersprechen, als kompatibel miteinander sind: Majewski definiert vier unterschiedliche Modelle: 1. Die „Perlenkette“, also eine einzelne aus verschiedenen

sequenziellen Ereignissen oder Funktionen zusammengesetzte Erzählung. Innerhalb dieser Perlen (einzelne Ereignisse) hat der Spieler eine gewisse Freiheit in seinem Aktionsraum, kann aber nur von einem spezifischen Punkt (z.B. am Ende eines Levels) zum nächsten. 2. Im Modell der „Verzweigung“ spaltet sich die Handlung in verschiedene Fortläufe eines einzelnen Ausgangspunktes auf. Das dritte Modell ist das des „Themenparks“, in dem der Spieler zwischen unterschiedlichen nur lose miteinander zusammen hängenden Ereignissen wählt, die er mehr oder weniger unabhängig von einem chronologischen Ablauf erleben kann, zumeist aber Sub-plots bilden, die zusammen einen übergreifenden Haupthandlungsstrang bilden, oder zu ihm führen. Im letzten Modell, dem der „Bauklötze“, wählt der Spieler aus unabhängig voneinander existierenden Figuren oder Schauplätzen aus, ohne dass eine vorbestimmte, fixe Welt oder Erzählung existiert. (Majewski zit. in Brand& Knight 5) Ein Beispiel für dieses eher utopisch wirkende Modell wären etwa die SIMS-Spiele, in denen der Spieler eigene Agenten kreierte und ihre Wohnräume baut, in denen sie im Spielverlauf miteinander interagieren.

Calleja gibt auch zu bedenken, dass ein Unterschied gemacht werden sollte zwischen geskripteten, also von Designern vorbestimmten Ereignissen im Spiel, und solchen, die sich stattdessen durch das Zusammenspiel von Spieler und Spielwelt ergeben. (Calleja 4) Es ist dies der Unterschied zwischen einer Narration ansich, und Ereignissen mit narrativem Potential, mit „Narrativität“, was sie „alterbiography“ nennt. Ein weiterer Unterschied sollte insofern gemacht werden zwischen einer „embedded“ also „eingebetteten“ Geschichte, wo der Spieler auf Gegenstände in der Spielwelt stößt, oder sich mit Figuren unterhält, z.B.; gegenüber einer „enacted, d.h. „vorgespielten“ Erzählung, in der die Erzählung durch cutscenes oder andere fix geschehenden Aktionen, auch in der Spielwelt, präsentiert wird. „Emergent“ also „entstehende“ Narration ist eine vom Spieler selbst konstruierte, hier wären die SIMS wieder ein Beispiel. (Brand& Knight 5f)

Es lässt sich erkennen, dass diese Unterscheidungen abhängig von den narrativen Oberflächenstrukturen von Spielen sind: Wie genau wurde das Spiel designt, wieviel davon geschieht im Spiel selbst, wieviel unterbricht den Spielfluss? Wieviel von der Erzählung ansich ist also tatsächlich interaktiv? Lindley bemerkt, dass Interaktion im Sinne nicht vom „sich befinden in der Handlung“ sondern im „Einfluss nehmen auf das Geschehnis am Bildschirm“ zumeist auf einem „niedrigeren Level“ als dem der Handlung geschieht, nämlich in der Wahl, welche Gegner man wie attackiere oder vermeide, welche Gegenstände man liegenlasse oder mitnehme, und manchmal, welche spezifischen Pfade man zu einem

bestimmten Ort wähle (wenn die Spielwelt nicht gänzlich linear aufgebaut ist.). (Lindley 2002:206) Das ist zwar nicht bei allen Spielen der Fall, aber bei einem Großteil von ihnen ist die übergreifende Erzählstruktur natürlich rigide. Weiters sei noch einmal auf Pinchbacks Unterteilung Handlungsmotivationen und seine affordances, wie sie in Kapitel 3.3.2 und 3.3.3 dargestellt wurden, hingewiesen, diese sind zwar nicht strukturbezogen, zeigen aber erstaunlich klar die narrativen Grenzen des Genres auf, mit dem sich diese Arbeit hauptsächlich beschäftigt.

Für eine Analyse ist das ein Punkt, zwischen „erlebter Zeit des Spielers“, also der tatsächlich vergangenen Zeit, und der Zeit, die innerhalb des fiktiven Universums vergeht, zu unterscheiden. (Pinchbeck 183) Ein einigen Spielen mag ein fiktiver Tag etwa nur eine halbe Stunde dauern, was bedeutet, dass, in Aufbauspielen etwa, Veränderungen schneller bemerkbar und vornehmbar sind (ein Haus wird innerhalb von Sekunden gebaut, dabei vergeht aber intradiegetisch eine Woche) – ohne dass der *Zeitfluss* unterbrochen wird. Ein weiterer wichtiger Punkt besteht die Spielen inhärente Möglichkeit zu bedenken, wie in Filmen, Vor- oder Rückblenden einzubauen, wobei das der Erfahrung nach relativ selten geschieht. Außerdem gibt es verschiedene Techniken der Zeitraffung oder –streckung, z.B. die aus der *Max Payne* bekannte „bullet time“, in der Zeit im Spiel sich verlangsamt, sodass der Spieler exaktere Treffer abgeben kann und Zeit zu reagieren hat. Diese Unterteilungen sind einigermaßen vergleichbar mit denen des Films, mit einigen offensichtlichen Unterschieden wie der erlebten vs. der fiktiven Zeit: Im Film läuft Zeit nicht schneller, es werden nur Abschnitte ausgelassen.⁴⁷ Weiters kann es in Spielen ebenso wie in Büchern und Filmen Unterbrechungen und Zeitsprünge geben – diese sind allerdings selten und vor allem den Übergängen zwischen Levels oder Missionen vorbehalten.⁴⁸ In allen Medien kann Zeit genutzt werden, um Interaktion zwischen Charakteren zu „überspringen“, d.h. es wird nicht gezeigt, dass im Laufe der Zeit bestimmte Personen zu bestimmten Verhältnissen zueinander gelangt sind, es wird ihre Entwicklung einfach übersprungen und der Rezipient füllt die dadurch entstandene Lücke mit seiner Vorstellung, bzw. akzeptiert sie einfach. (Pinchbeck 185)

⁴⁷ Es sei denn, durch eine filmische Funktion wie das bullet-time Equivalent z.B. in *Matrix* (1999) wird der Zeitfluss kurzzeitig verlangsamt, was allerdings nicht dasselbe ist.

⁴⁸ Der Spielertod ist hier ein interessanter Aspekt: Bleibt die Zeit stehen, d.h. der Spieler muss das Spiel an einem früheren Punkt neu laden, wenn er versagt hat? Oder wurde der Tod in die diegesis des Spiels integriert? D.h. gibt es eine Erklärung dafür, warum der Spieler an einem gewissen Punkt plötzlich wieder erscheint? Ein Beispiel hierfür wären die „Vita-chambers“ in der *Bioshock*-Reihe, sargförmige Geräte in denen der Spieler nach seinem Tod „wiedergeboren“ wird. Hier bleibt die Zeit nicht stehen, wird bei einem Game Over also nicht zurückgedreht.

Raum in Spielen kommt eine Sonderstellung zu: Er ist in allen Fällen eine spezifisch auf die Spielerfahrung designte Topologie, die sich schwer verallgemeinern lässt aber oft in Zusammenhang mit der Erzählung steht. Mit Pinchbeck ließe sich sagen, dass die größte *affordance* die Spielwelt selbst ist. Es mag Spiele geben, in denen es viele Möglichkeiten gibt, sich zu verschanzen, zu verstecken, oder besonders wenige. Spielwelten die auf mehreren Ebenen Fortkommen unterstützen, oder gar sowohl in der Vertikalen, als auch der Horizontalen (durch Klettern) oder solche, die nur einen einzelnen Weg bieten – was auch bedeutet, dass es narrativ nie nötig ist, dass der Spieler an einen vorigen Ort zurückkehrt (Pinchbeck 96) Pinchbeck unterscheidet zwischen solchen Orten, die geographisch miteinander verbunden sind, und jenen, die in episodische, von einander abgetrennte Bereiche unterteilt werden – ob also Gebiete in einander übergehen, oder in unterschiedliche singuläre Geographien zerbrochen sind, was sich auch auf die Erzählung auswirkt. Auch kann es in einer generell zusammenhängenden Spielwelt zu „radikalen Brüchen“ kommen, die dann ein anderes vom Rest abgesetztes Gebiet einführen. (Pinchbeck 93) Weiters lässt sich zwischen solchen Spielwelten unterscheiden, die linear sind, und also nur einmal in eine Richtung begangen werden, und solchen, die offen, tendenziell weitläufig sind und an denen spezifische Orte mehrmals besucht werden können. (Pinchbeck 94) Dabei ist nachvollziehbar, dass eine Erzählung bei einer fragmentierten Spielwelt die Funktion innehat, die einzelnen Teile zusammenzuhalten und also einen anderen *genus* von Erzählung unterstützt, als eine, die in einem homogenen Raum spielt. In jedem Fall spielt das „setting“ erzählerisch eine mehr oder weniger große Rolle – in *SSoC* ist die Umwelt direkt mit der Handlung verwoben.

Zum Avatar, der Verkörperung des Spielers in der Welt, lassen sich auch einige Einteilungen machen, die teilweise zwar für das FPS per definitionem nicht relevant sind, hier aber der Vollständigkeit halber erwähnt werden sollen: Dabei spielt die „Kamera“ eine wichtige Rolle, weil sie den Raum ähnlich wie beim Film, je nach Perspektive eingrenzen kann: Bei einem in der ersten Person gespielten Avatar, der für den Spieler oft eine „Hülle“ bildet, ist die Kamera auf Augenhöhe der Figur und man sieht zumeist nur Hände (die Waffen halten) und gelegentlich Füße; ein aus der Außenansicht (third person) gesteuerter Avatar, dessen Mimik und Gestik durch die Darstellung seines (bzw ihres) ganzen Körpers relevant werden, und deshalb meist eine klarer definierte Persönlichkeit bildet⁴⁹; diese ersten beiden Aspekte

⁴⁹ In der „Western and Japanese RPGs“-Episode von Extra Credits wird erwähnt, dass ein wichtiger Unterschied zwischen den beiden Spielherkünften jener ist, dass die dargestellte Sicht auf das Individuum japanischen Entwicklerteams und in extensio der Figuren, das FPS weniger unterstützt, sondern eher third person Spiele, besonders Rollenspiele, in denen die Charaktere ausgearbeitete Persönlichkeiten besitzen: „This conceptualization of what the true warrior is is what allowed US developers to get rid of surgic heroes like Solid

sind am ehesten mit dem „mode of restricted consciousness“ zu vergleichen. Drittens, ein körperloser, oft gottgleicher „Manager“, der die Spielwelt von oben und außen kontrolliert und dabei vergleichbar (wenn auch nicht gleich) mit dem „allwissenden“ Erzähler ist und oft selbst gar nicht auftritt. Hier ist die Kamera, wie der Erzähler im Buch, ungebunden an die Figuren, die sie beobachtet, sie gleitet über die Welt und kann oft auch beliebig nah an das Geschehen heranzoomen. In manchen Spielen ist die Kamera nicht figuren- sondern raumabhängig, d.h. je nachdem wo der Spielercharakter sich befindet, wechselt der Kamerawinkel – was erlaubt, die Spielewelt mehr zu „inszenieren“ (etwa in der Horror-Reihe *Silent Hill*), allerdings führt dies zu einem oft eingeschränkten Gefühl bei der Fortbewegung im virtuellen Raum. Lindley unterscheidet zwischen dramatischer Charakterisierung, in der die interaktive Charakterentwicklung Teil des Spielfocus ist (das ist in der bereits erwähnten Mass Effect-Reihe der Fall); weiters ein Focus auf Erfolg oder Leistung des Spielers z.B. in Form von mehr Siegen über andere Spieler; zuletzt eine selbst-Charakterisierung (der Aufbau einer Figur im Gegensatz zu ihrer Interaktion) der beantwortet während dem Spiel wiederholt die Frage „Wer bin ich?“. (Lindley:2005) Das ist ähnlich wie bei dem variierenden Focus von Filmen oder Schrifttexten, die ebenfalls eher auf die Interaktion zwischen Figuren, oder eine fortlaufende Handlung („mehr action“) ihre Betonung legen.

In allen Fällen, besonders in der ersten und dritten Person, fehlt ein klares Equivalent zur Darstellung der „res cogitans“. Das liegt daran, dass das Spiel, wie der Film, ein hauptsächlich visuelles Medium ist, was bedeutet, dass all jene Konventionen zur Darstellung innerer Vorgänge hier auf ähnliche Weise funktionieren: Die bekanntesten Möglichkeiten ihrer Realisierung sind Exposition, voice over und spezielle Effekte die Bewusstseinszustände simulieren. Eine weitere gängige Option ist die menschliche Vorstellung als metaphysisch-realisiertem Ort darzustellen, d.h. Vorgänge, die in der Vorstellung passieren als metaphorischen Topos. Das sind meist surreale Welten, in denen der Spieler/Protagonist seine inneren Dämonen bekämpfen muss, bzw. deren sie bewohnende Figuren, wie etwa in der bekannten *Silent-Hill*-Serie, Manifestationen von Wünschen oder Ängsten sind. Einigermäßen kritisch bemerkt Pinchbeck hierzu, im Bezug auf den Avatar, dass es oft, besonders im Falle der FPS, die Aufgabe des Spielers nicht sei, die Gedanken zu bieten, sondern nur die Verkörperung der Figur, das Denken erledigen zumeist andere Charaktere für den

Snake and instead have the player jump in and be the hero, acting directly from the hero's perspective.“ (Extra Credits Se4Ep3) Während der Spieler also in japanischen Spielen eher die Rolle eines Leiters einer Figur übernimmt, und die Entfaltung ihrer Persönlichkeit von außen betrachtet, verkörpert der Spieler in westlichen, und besonders in First Person Games, die Figur, deshalb sind diese auch oft eher stumm, oder wortkarg, damit der Spieler tiefer in die Rolle der „Verkörperung“ schlüpfen, und sich seine Teile selbst dazudenken kann.

Protagonisten. (Das gilt auch für SSoC, wie sich zeigen wird). Sie führen damit jene Gedankenarbeit durch, die sonst intern in der Figur ablaufen müsste, oder auf die der Spieler kommen müsste – nur diese anderen Figuren aber besitzen das Wissen, um den Spieler und seine Figur weiter auf den Weg zu schicken; manchmal sagen sie sogar, was der Spielercharakter jetzt gerade denken möge. (Pinchbeck 180) Er bemerkt weiter, dass jene NPCs, denen so eine Aufgabe zukommt meist folgende Eigenschaften besitzen: „They are smart, [...] high status, they know more about what is going on than the player, their motives are not generally obvious or apparent and they are located somewhere else.” (Pinchbeck 186)

Die Rolle des menschlichen Gesichts und dessen Ausdruck ist stark abhängig von der *Grafik-engine*⁵⁰ des Spiels und der Arbeit, die sich die Entwickler bei einer realistischen Darstellung der Figuren gemacht haben. Die variiert stark zwischen Spielen, *Half Life 2* zeichnet sich etwa trotz seines Alters durch hervorragende Gesichtsanimationen aus. Ein überzeugendes voice acting trägt ebenfalls stark zur Charakterisierung bei, mehr noch als beim Film, da bei Spielen von gewissen Figuren die Stimme das einzige ist, was man von ihnen wahrnimmt, bzw ihre virtuelle Realisierung nur minimalistisch ist.

5.2.1 Passiver Rezipient vs. Agent in der Erzählung

Aufgrund ihrer Visualität teilen sich Spiele oft eine Erfahrung eher mit Filmen, als Büchern. Während Filme hauptsächlich auf Bild- und Tonebene arbeiten, gesellt sich besonders in SSoC ein schriftlicher Modus zurück: Der Spieler interagiert mit befreundeten Figuren entweder über Funk (wo er nur zuhören kann), – das ist also eine Art *voice-over*; oder aber über ein Dialogfenster, wenn er sich physisch vor ihnen befindet (dabei wird der Text manchmal zusätzlich mit gesprochen). Besonders Schlüsselfiguren wie Sid und Barkeep, die auch für einen Großteil der aufgegebenen Missionen zuständig sind, stehen dem Spieler für Fragen bezüglich seiner Umwelt und der Entwicklung der Handlung offen. Dabei lassen sich einzelne Fragen stellen, wie z.B. an Sidorovich: „Tell me about the Zone,“ woraufhin der Befragte eine relativ verständliche Erklärung abgibt: „You see, it’s not just a circle a few kilometers in diameter with a nuclear power plant in the center. It’s something bizarre. Really bizarre. [...]“ (vgl. für ein Dialoganzeige Appendix 8.) Warum der Protagonist – im Gegensatz zum Spieler – so etwas wissen wollen könnte, erklärt sich intradiegetisch mit dessen Amnesie.

⁵⁰ Der Rahmen der im Spielcode fixierten Gesetze und Möglichkeiten, sowie der Grafik. Hierzu gehören etwa: Dynamische Schatten, oder ein realistisches physikalisches Modell in der Bewegung und Reaktion von Körpern und Gegenständen.

Das sind aber immer einseitige Frage-Antwort-Kombinationen und nie Diskussionen, die den Regeln der Pragmatik unterliegen, was auf die generelle Stummheit des Protagonisten zurückzuführen ist. In *Marked Ones* PDA führt der selbst ein Tagebuch: Sobald er neue Aufträge erhält und alte abschließt, updatet er es. Das gibt dem Spieler zum einen eine Übersicht über die Gegebenheiten und ihre Abfolge, andererseits böte sich hier theoretisch eine schriftliche Form der Darstellung des Charakters an (siehe 5.2.3) Diese Einträge sind nach Schmid unbestreitbar figural und diegetisch. Es stellt sich die Frage, ob das eigentliche Spiel ebenfalls figural und diegetisch ist – es wird in der ich-Perspektive gespielt – und die Welt wird durch die Augen der Figur wahrgenommen; dennoch mag diese Einteilung in Schmid's Modell unpassend wirken, weil sie so die Diskrepanz zwischen Spieler und Figur offenbart. Es stellt sich die Frage: Ist nicht der Spieler auf eine gewisse Art der Erzähler? Ist der hier erlebte Vorgang demnach eher nicht-diegetisch? Die Antwort ist, dass eben durch diese Diskrepanz eine Dopplung entsteht, zwei Ebenen also, auf denen der Spieler agiert. Damit in Kontrast stehen Schlüsselsequenzen als cutscenes, die sich v.a. durch eine höhere Animationsqualität auszeichnen, als das Spiel, dadurch allerdings jegliche Interaktivität einbüßen und damit auch den Spieler nicht mehr zum „Mit-Erlebenden“.

Abgesehen von Dialogen und Einträgen, sowie Kurzfilmen, werden auch im Spiel „eingebettete“ Objekte benutzt um die Geschichte zu erzählen oder zumindest Indize zu geben: Ein Beispiel dafür wäre der „kleine“ Psi-Emitter in X16, ein riesiges Gehirn in einem Glasbehälter, das, sobald Strelok am Kontrollpult der Maschine den Schalter umlegt, mit einer Art Kreischen verschwindet. Daraus lässt sich auf die unheimlichen Experimente schließen, die hier stattgefunden haben müssen (es finden sich auch unförmige Föten in Behältern in Labor X18). Weiters finden sich Dokumente und Gegenstände, wie z.B. die Nachrichten zwischen Strelok und seiner Truppe, die der Spieler entdeckt und die schlussendlich auch schriftlicher Natur – aber an Dinge an die Spielewelt gebunden sind. Sie sind im Sinne Pinchbeck's *affordances* zum einen narrativ relevant, weil sie die Handlung sowohl auf spielerischer Ebene – der Spieler muss sie finden, um die Handlung voranzutreiben – als auch auf narrativer – sie erzählen oft selbst, oder erlauben es zumindest jemand anderem, zu erzählen – z.B. wenn Sid *Marked One* für die gefundenen Militärdokumente Informationen über Strelok zukommen lässt. Hierzu gehören auch „secret stashes“ Geheime Verstecke in der Welt die der Spieler auf seiner Karte angezeigt bekommt sobald er einen Stalker tötet, der auf seinem PDA ein solches Versteck eingezeichnet hat. Diese haben immer auch eine kurze *memos-an-sich-selbst* für die Wahl des Versteckes, z.B. „Saw a stalker go down under an anomaly by the train tunnel in the woods. Seemed like he had some pretty good stuff.“ Sobald

der Spieler solch eine Information gefunden hat, kann er versuchen an besagten Ort zu gelangen, um die Schätze zu plündern. Gleichzeitig sind solche „erweiterten“ Details von Charakteren, die der Spieler/Protagonist wenig bis garnicht kennt, dazu da, die Welt lebendig erscheinen zu lassen, sie zu detaillieren und auszuweiten, sind also auf Lindleys Level 3 angesiedelt. In dieser dritten Ebene ist auch das sogenannte „A-Life“ angesiedelt, die künstliche Intelligenz, die alle unterschiedlichen Nicht-Spieler-Figuren im Spiel steuert. Deshalb kann es dem Spieler passieren, dass er an einen Ort kommt und dort etwa Banditen gegen mutierte Hunde kämpfen, oder die einen bereits die anderen getötet haben. Die Spielwelt läuft teilweise auch ohne den Spieler weiter. (vgl. STALKER-Itv. 2007) Die Handlung in *SSoC* ist demzufolge viel direkter und öfter in ihre Welt integriert, als in *Stalker*, wo es vielmehr um die (dadurch dramatische) Interaktion zwischen den Figuren geht. Die visuelle Welt in *Stalker* ist oft metaphorischer, ambiguitiver Natur, zeigt nur kleine Details und oft narrativ irrelevante Szenen, die etwa zur Charakterisierung dienen. Die Welt hat hier eine andere Rolle, die sich im nächsten Kapitel, das sich mit Zeit und Raum beschäftigt, näher besprochen wird.

Die Handlungsstruktur von *SSoC* (nach Lindley) ist ein Mix aus Themenpark, Verzweigung und Perlenkette: Einerseits ist er wie eine Perlenkette die je nachdem, mehr oder weniger Perlen hat, kürzer oder länger ist, je nachdem, wieviel von der Haupthandlung der Spieler realisiert. Der zentrale Handlungsstrang ist an sich linear, auch wenn der Spieler tendenziell z.B. zweimal nach Lab X-18 gehen könnte, einmal um den Emitter zu zerstören, und dann, um Ghost zu finden. Im Endeffekt ändert das relativ wenig an den Ereignissen. Solang er sich um die optionale Suche nach seiner Vergangenheit vor dem Betreten von Chernobyl kümmert, steht es ihm frei, in durch die Hauptmissionen besuchte Gebiete zurückzukehren – bis zu dem Punkt, wenn der Spieler von Pripyat in das Kernkraftwerks-Gelände eindringt: Das lässt sich als ein „radikaler Bruch“ definieren, denn von hier an geht es nur mehr vorwärts, die Handlung läuft ihrem Höhepunkt zu und kulminiert in einem Krieg zwischen den mächtigsten Fraktionen des Spiels, einem energetischen Ausstoß des Kraftwerks (einem „blowout“) vor dessen Eintreten der Spieler das Kraftwerk betreten, oder sterben muss (um hierauf das Spiel an einem früheren Speicherpunkt neu zu laden).

Die Haupt- und optionalen Missionen zur Vergangenheitsbewältigung laufen parallel, Schlüsselpunkte befinden sich meist an denselben Orten. Nur um Guide und Doc zu treffen muss der Spieler definitiv an frühere Orte zurückkehren. Sobald man allerdings die fünf „falschen“ Enden mit einbezieht, werden die Auswirkungen der Handlungen des Spielers

komplizierter, weil ihre Auswahl abhängig von Nebenmissionen ist: Bezieht man sie mit ein, befindet man sich im Themenparkmodell: An verschiedenen Orten gibt es verschiedene in sich geschlossene, meist sehr kurze Geschichten, etwa die von einem Stalker der Strelok bittet, seine Familienflinte zu finden. Sie erzählen ihre eigenen Geschichten und stehen, wenn sie relevant für die 5 „falschen Enden“ sind, in Verbindung mit den zwei verfeindeten Fraktionen „Duty“ und „Freedom“, denen sich der Spieler anschließen kann: Sie vertreten unterschiedliche Einstellungen bezüglich der Zone: Während *Duty* der Meinung ist, jegliche anomale Objekte und Lebewesen müssten vernichtet werden⁵¹, vertritt *Freedom* die Ansicht, man könne die Zone kontrollieren und nutzen. In diesem Dilemma kann sich der Spieler entscheiden, welche Meinung er vertritt, oder sich niemand anschließen und ein „loner“ bleiben, ein unabhängiger Stalker. Solange er seiner Vergangenheit nachgeht, haben diese Entscheidungen keine Auswirkung, weil sie nur auf die „falschen“ Enden Einfluss haben. Das motiviert Spieler dazu, das Spiel mehrmals auf unterschiedliche Weisen durchzuspielen, um unterschiedliche Auswirkungen ihrer Entscheidungen zu erleben. Nachdem der Spieler so den Spielfluss auf narrativer Ebene beeinflussen kann, ist die wahrhaftige Narration auch im Sinne Pinchbecks interaktiv (Pinchbeck 63). Diese sich verzweigenden Erzählstrukturen finden im Hypertext und in interaktiven Filmen *Equivalente*, *Picknick* und *Stalker* sind in dieser Hinsicht selbstverständlich gänzlich linear.⁵²

Die Funktionen der Handlung in *SSoC* passen sich in das Motivationsschema von Pinchbeck ein: So wird der Spieler z.B. aufgefordert, einen [Ort- z.B. Yantar] zu [erreichen], ihn zu [infiltrieren- das darunterliegende X-16 Lab], ein [Objekt- den Psi-Emitter] zu [finden] und zu [operieren- Emitter ausschalten], dort optional zu [finden] weitere [Objekte- Körper von Ghost& „darin“ seine Nachricht & sein Schutzanzug]. *Marked One* findet außerdem nicht dargestellte sondern nur erwähnte Informationen über Guide und Doc (in seinem PDA unter Missionen und Tagebuch), d.h. von hier an wird die Mission [finde] [Agent – Ghost] zur Motivation [Treffen] von [Agent – Guide]. Es gilt, den [Ort – X16] zu [verlassen] um das [Objekt- Dokumente] zu [übergeben – an Agent – Barkeep] und dann weiter zu [Agent – Guide]. Dieses Schema ließe sich auf das gesamte Spiel anwenden. Insofern ist die basale Erzählstruktur von *SSoC* immer noch den Regeln eines ‚reinen‘ FPS verbunden. Bezogen auf

⁵¹ Vgl. hier: <http://stalker.wikia.com/wiki/Duty> und hier <http://stalker.wikia.com/wiki/Freedom> 30.01.2013

⁵² Auch wenn es narrative Bücher gibt, sogenannte Spielbücher, die nicht absolut linear sind, z.B. die „Einsamer Wolf“ Reihe, in der der Leser z.B. vor die Wahl gestellt wird, in welche Richtung er gehen möchte um diesem oder jenem Hinweis zu folgen, wofür er dann auf unterschiedlichen Seiten weiterlesen muss, je nach seiner Entscheidung. Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Spielbuch> 30.01.2013

die ludischen Optionen des Spielers zeigt sich, dass das grundsätzliche System ‚unterhalb‘ der Erzählebene minimal ist.

Perspektivisch betrachtet wird *SSoC* aus der ersten Person gespielt – der Atem der Figur ändert sich je nach Anstrengung (ein wenig wie die *meat-grinder* Szene mit Writer in *Stalker* führt der ‚eigene‘ Atem näher an die Figur) und gewisse Effekte wie z.B. erhöhte Strahlung erzeugen einen Schleier, der seinen eigenen, menschlichen Blickwinkel unterstreicht und gleichzeitig eine Warnung an den Spieler ist, sich von besagtem Ort zu entfernen – bei eintretender Strahlung erscheint auf dem Bildschirm ein extradiegetisch situiertes „Radioaktiv“-Symbol, das je nach Färbung stärkere oder schwächere Verstrahlung anzeigt, und damit, wie nah der Charakter an seinem Ableben ist. Überhaupt hat *SSoC*, beinahe alle seiner FPS-Artgenossen, ein sogenanntes „Interface“, eine Anzeige, die die Sicht der Spielfigur umrahmt und dem Spieler Informationen über gewisse, sonst nicht darstellbare Zustände, um und in dem Avatar zukommen lässt, etwa eine Lebensanzeige (sinkt der Rote Balken auf 0, stirbt der Protagonist – vgl. Appendix 13.), die Anzahl an Munition und eine „minimap“ der Umgebung. Allerdings gibt es drei verschiedene Momente im Spiel, wo die ich-Perspektive gebrochen wird: Wenn der Spieler stirbt, zoomt die Kamera aus der Figur heraus und zeigt sie tot am Boden liegend. An einigen wenigen Punkten im Spiel – besonders, als der Spieler in Pripjat nah ans Reaktorgelände gelangt – bricht die Kamera ebenfalls aus der ersten Person und fährt nach Norden über Teile Pripjats und des AKWs, mit einander kämpfende Militär-, Stalker und Monolith-Truppen zeigend. Auch die cutscenes sind nicht ausschließlich aus der Sicht einer Person erzählt. Hier macht sich das Spiel Elemente aus dem Film zunutze, wie Schwarzausblendung und variierende Fokalisierung. (s. Appendix 11, die beiden Bilder mit Strelak und der Libelle).

Was sich aus all diesen Aspekten schließen lässt, ist, dass das Spiel als Medium seine Vorgänger integriert und sie in seine (narrative) Struktur einpasst, allerdings nicht in seine ludische, sondern diese als „Belohnungen“ für den Spieler für signifikanten Fortschritt nutzt. Dabei soll hier auch die „oberflächliche Interaktivität“ – Waffen, Ausrüstung, Artefakte, Gegner bemerkt werden: Dem Spieler steht die Wahl seiner Waffen und der gefundenen Artefakte frei (derer kann er fünf in seinem Gürtel tragen), die in unterschiedlichen Kombinationen unterschiedliche Wirkungen auf die Charakterwerte haben (z.B. Resistenz gegen Radioaktivität). Nachdem die Spielwelt nicht linear aufgebaut ist, kann der Spieler auch oft unterschiedliche Wege wählen, auf denen er Gegner attackiert (z.B. mit einer Scharfschützenwaffe von einem Hausdach, oder sich mit einer gedämpften Pistole

anschleichen), oder ihnen gar davonlaufen – Rotten von mutierten, blinden Hunden wird man, solange sie den Charakter nicht gewittert haben, eher ausweichen, da sie nur Zeit und Munition kosten. Ebenso kann der Spieler verschiedene Nebenaufgaben übernehmen oder ignorieren, verschiedene Fragen nach Details zur Spielwelt und ihrer Entwicklung stellen oder auslassen (und so ihrer unwissend bleiben). Um also ein maximales Bild von der erlebten Welt zu haben, muss der Spieler sich mehr und mehr in und mit ihr beschäftigen, um also „Sinn“ aus ihr herauszuarbeiten. Das ist gänzlich unvergleichlich mit Buch und Film, die sich dem Rezipienten immer (auf unterster Ebene) in ihrer Gesamtheit präsentieren – wenn allerdings in beiden Fällen Details oder Zusammenhänge erst bei erneutem Durchlesen oder – sehen erkannt werden.

Was Interpretation betrifft, also eine hermeneutische Ebene, ist die Spielwelt relativ wenig ambiguitiv – noch weniger, als *Stalker* mit seiner objektivierten Visualität. Das liegt sicherlich auch daran, dass das Spiel nicht mit einer solchen Vieldeutigkeit kreiert wurde – seine Facettenreichtum liegt vielmehr in der Darbietung unterschiedlicher Erzählstränge, -details, und –enden und Möglichkeiten, Geschehnisse zu erleben, die nicht im eigentlichen Sinn narrativ sind: Ryan unterscheidet zwischen einer Narration *sein* und Narrativität *besitzen*: „The property of being a narrative is much more clear-cut than the property of having narrativity 8...] for instance [...] games rely on story to lure the player into their world, even though the story does not form the focus of interest once the player is immersed in strategic action.“ (Ryan 10) Der Unterschied zu narrativen Konzepten wie z.B. Pinchbeck sie versteht, d.h. Spiele *beinhalten* Geschichten, ist, dass sich Ryans Aussage so interpretieren lässt, dass in Spielen Ereignisse geschehen, die essenziell erzählbar sind, aber keine Erzählungen darstellen. (vielleicht ist das eine Überinterpretation ihrer Aussage – allerdings ist die Conclusio dieser Interpretation unabhängig davon korrekt). Damit lassen sich all jene Aktionen des Spielers und seines Avatars erklären, die nicht zentral handlungsrelevant sind, aber trotzdem mit der Spielwelt interagieren, z.B. das Suchen nach versteckter Beute, Kämpfe mit Banditen, etc. Im Gegensatz zu solchen „sekundären“ Handlungsstränge oder Situationen die eskalieren können⁵³ sind alle Elemente in Film und Buch vorgeplant: Es können sich

⁵³ Eine solche Situation wäre beispielsweise, wenn sich der Spieler nach einem langen Feuergefecht munitions- und Erste-Hilfe-Kit-los in einem Labor wiederfindet, sich bedachtsam durch die Gänge schleicht, nur um einem Bloodsucker-Mutanten zu begegnen, woraufhin der Spieler Reißaus nimmt und im Schatten versteckt seine eben getöteten Gegner durchsucht, hoffend, dass das Monster ihn nicht rechtzeitig entdeckt, bevor er nachgeladen hat. Er schafft es jedoch nicht rechtzeitig, zückt das Messer, als im letzten Augenblick das Wesen von hinten niedergeschossen wird: Es handelt sich um eine Gruppe von Soldaten die das Labor infiltrieren und in einem Schwenk mit der Waffe den Spieler gleichgültig seinem toten Widersacher nachschicken.

keine zufälligen, dynamischen Situationen ergeben, jedes Detail ist rigide, während in Spielen gewisse Objekte und Mechaniken ineinander greifen und neue Situationen generieren.

5.2.2 Realtime, 3D-Space

Zuallererst stellt sich die Frage, ob Zeit als „affordance“ in *SSoC* genutzt werden kann, ob sie also ludisch und somit medienspezifisch relevant ist. Wenn Tarkovsky Zeit in ihrer „Temporalität“ nutzt, um den Zuseher sich ihrer und der Details im Raum bewusst zu machen, und die Strugatzkis, um Veränderung und Konsequenz chronologisch darzustellen, was tut dann *SSoC*? Die Antwort ist, dass Zeit generell relativ insignifikant im Spiel ist. Zumeist wird sie relevant, wenn es um die rechtzeitige Reaktion des Spielers auf seine Umwelt und somit auf Gefahren geht, wenn er also z.B. in einen verstrahlten Bereich tritt, aus dem er sich so schnell als möglich entfernen muss oder aber riskiert, den Strahlentod zu sterben – je nachdem, wie lang er sich in solch einem Bereich aufhält, verliert die Spielfigur rapider ihr Leben. Danach ist weiter rechtzeitiges Behandeln der Strahlung gefragt, sobald das Warnzeichen aufscheint – reagiert der Spieler auch hier nicht, stirbt *Marked One* auch außerhalb des kontaminierten Bereichs. Zur Behandlung stehen *Vodka* und spezifische *Antiradiationsinjektionen* zur Verfügung, die der Spieler finden oder erwerben kann. Zeit als Begrenzung ist auch bei Nebenaufträgen – also solchen, die nicht mit der Haupthandlung zu tun haben – relevant. Der Spieler hat zumeist ein paar Spielzeit-Tage, um diese zu erledigen; tut er das nicht rechtzeitig, verfallen sie. Das ist einerseits realistisch, andererseits kann der Spieler so nicht unzählige Missionen auf einmal anhäufen (was ebenfalls unrealistisch wäre). Interessant ist, dass das Spiel bzw. befreundete *Stalker* kurz nach dem „radikalen Bruch“, nachdem *Strelak* das *AKW-Gelände* betreten hat und gerade als er und der Spieler gegen eine Übermacht an *Monolith-* und *Militärsoldaten* zu kämpfen hat, warnen: Vom Reaktorgebäude ginge ein „blowout“ aus, Spieler/Protagonist haben sechs Minuten, um sich in das *Kernkraftwerk* und aus dem offenen Außenbereich zu flüchten. Das zwingt den Spieler, bedachtsames, vorsichtiges Vorgehen aufzugeben und sich schneller vorzuarbeiten, was Spannung, Leistungsdruck (bzw Aufmerksamkeit) und Schwierigkeitsgrad erhöht. Diese *Energiestürme*, in ausgereifterer Form, sollte zufällig während dem Spiel auftretend eine zusätzliche Mechanik darstellen: Es würde die *Geographie der Zone* verändern, neue *Artefakte* und *Effekte* entstehen, und die *Zone* (auf *Geschichts-Ebene 2* nach *Schmid*, nicht im Spiel selbst) außerdem ihren Umfang vergrößern (vgl. *Sakey 99*) Das war so bereits für *SSoC* geplant, wurde aber erst bei seinem Nachfolger, *Clear Sky*, ins Spiel eingebaut: Es kommt in *SSoC* im späten Verlauf zweimal vorprogrammiert vor, und zwar, einmal um den

Spieler Schutz davor in einem Bus suchen zu lassen, und später um den Spieler unter Zeitdruck ins AKW zu leiten. Es ist möglich, dass bei die *SSoC*-Entwickler von Tarkovskys Film beeinflusst wurden, denn der Protagonist sagt an einer Stelle: „I don't know what's going on here in the absence of people, but the moment someone shows up, everything comes into motion. Old traps disappear, new ones emerge. Safe spots become impassable. Now your path is easy, now it's hopelessly involved.” (Stalker Teil 1 59:34) So auch in *CS* und *CoP*.

Zwar läuft *SSoC* in Echtzeit ab – d.h. synchron zur Realzeit, im Gegensatz etwa zu rundenbasierenden Spielen in denen Zeit immer wieder angehalten wird – die intradiegetische Uhr aber, und somit der Tagesablauf vergehen signifikant schneller: Eine Minute im Spiel entsprechen fünf Sekunden für den Spieler, eine Stunde demnach fünf Minuten und ein Tag (24h) somit zwei Stunden Echtzeit. Gleichzeitig hat der Spieler eine exakte Übersicht über die vergangene Zeit: Streloks/Marked Ones PDA zeigt bei jeder Mission das Annahmedatum mit Uhrzeit an (auch eine tatsächliche Uhr ist gegeben), daher ist ersichtlich, dass das Spiel intradiegetisch am 1.5.2012 um 5:30 beginnt. Von da an läuft ein interner timer, sodass sich am Schluss die vergangene Spiel- und Realzeit errechnen ließe. Die ist selbstverständlich abhängig davon, wie lange der Spieler brauchte und wieviel von der Spielwelt er tatsächlich spielt, d.h. wieviel er erforscht und wieviele Nebenmissionen er erledigt. Grob geschätzt wird man für das gesamte Spiel zwischen 12 und 15 Stunden brauchen, was sich in ca. eine Woche interner Zeit umrechnen lässt. (s. Appendix 9)

Aus diesen Fakten ergeben sich eine Reihe von Implikationen: 1. im Gegensatz zum eher unklaren wenn auch teilweise klar fixierten Zeitverstreich in Buch (bes. Jahresangaben) und Film (einzelne Szenen und zusammenhängende Sequenzen) wird Zeitverlauf während dem Spiel rigide kontrolliert und ist auf die Sekunde exakt ablesbar. 2. erlaubt das dem Spiel einen regelmäßigen Tag- Nacht-Rhythmus, der wieder zum Realismus und damit zum Ambiente beiträgt und weiters geringe Auswirkungen auf den Spielverlauf hat, nämlich, dass Gegner und Spieler in der Nacht weniger weit sehen als bei Tag, was dem Spieler eine etwas andere Herangehensweise an Feuergefechte erlaubt (er kann sich näher heranschleichen). Andererseits ist Nacht in *SSoC* ‚unrealistisch‘ hell, damit die grundsätzliche FPS-Erfahrung zu stark beeinflusst wird⁵⁴, d.h. der Spieler blind wäre (es gibt dunkle Bereiche, wo man eine Taschenlampe benötigt). 3. entspricht so ein intradiegetischer Tag (also 12h) ungefähr einer Mission (und also einer „Reise“ in ein Gebiet) – was realistischer ist, als dass Streloks Reise

⁵⁴ Es gibt Spiele, etwa die Thief-Serie, die Schleichen und Verstecken in Schatten zu einem zentralen Element machen und weniger Wert auf offenen Konflikt legen. Vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Thief_%28series%29

nach Dark Valley, sein Kampf gegen die Soldaten und Monster, sein Einbruch und seine Durchforsten von Labor X16 und seine Rückkehr in die 100Rads BAR anderthalb Stunden dauern und er sich daraufhin direkt auf den Weg zur nächsten Aufgabe macht. Eine Mission in extradiegetischer Zeit entspricht also wiederum dem, was man eine normale „Rezeptions-Session“ nennen könnte, also in etwa so lange, wie ein Film dauert – natürlich kann eine kompliziertere oder längere Mission auch drei Stunden dauern, das hängt von vielen Faktoren ab (z.B. Können, Schwierigkeitsgrad). Es ergibt Sinn, das Spiel so zu designen, dass der Spieler nach einer absehbaren Zeit seinen Fortschritt in der Handlung bemerkt und ein Kapitel abschließen bzw. das nächste für einen späteren Zeitpunkt aufheben kann. In dieser Hinsicht ähnelt es sowohl *Stalker* als auch *Picknick*, deren oberflächliche Unterteilung in zwei bzw. vier Teile ebenfalls einer oder zwei solcher „sessions“ entspricht. 4. lassen sich so die intradiegetischen Chronologien der drei Medien vergleichen: Während *Picknick* über viele Jahre verteilt spielt und hier für die Handlung zentrale Ereignismomente herauspickt, *Stalker* über einen Tag die Interaktion dreier Männer beschreibt, ist *SSoC* ein – abgesehen von den flashbacks die eigentlich auch im ‚jetzt‘ passieren, weil sie Erinnerungen an eine frühere Zeit sind – der Kampf eines Mannes gegen die Bewohner einer verzerrten und gefahrenvollen Welt über mehrere Tage, in denen er Teile seiner Erinnerung findet und danach seine selbstgestellte Aufgabe erfüllt. 5. enthält diese Inkongruenz in der Geschwindigkeit des Zeitverlaufs eine gewisse Logik: Es ist, wie erwähnt, realistischer, dass die erzählten/gespielten Handlungen so lange dauern würden, wie sie im Spiel dargestellt werden. Die Frage, die sich daraus ergibt ist: Was fehlt? Wieso kann Zeit gleich ablaufen, wieso können all diese Dinge vom Spieler in Echtzeit durchgeführt werden und trotzdem unrealistisch sein? Die Antwort drauf lautet: Das Spiel in seiner Funktion als Simulation entspricht nicht hundertprozentig den dargestellten Ereignissen. Ebenso stört sich der Leser nicht daran, dass Redrick dauernd lauter unerwähnte Dinge tut, die nicht erwähnt werden, sie werden nicht einmal angedeutet, weil sie narrativ irrelevant sind: Es ist z.B. gänzlich klar dass er irgendwann im Laufe der Geschichte auf die Toilette muss, dass er im Borschtsch hier und da einen Schluck trinkt, während er sich mit seinen Stalkerkollegen unterhält, etc. Sehr ähnliche Dinge werden in *SSoC* ausgelassen oder sind in ihrer Simulation verkürzt – so benötigt die Spielfigur gelegentlich Nahrung, was wieder das Spiel realistischer macht und außerdem den „survival“-Aspekt erhöht (leider findet sich Nahrung im Überfluss), allerdings besteht der Vorgang des „Essens“ darin, dass der Spieler auf ein Nahrungsmittel in seinem Inventar rechtsklickt woraufhin ein Knusper- oder Schluck-Geräusch abgespielt wird und der Gegenstand verschwindet (er wurde gegessen). Dieser Vorgang ist aber nur ein Augenblick,

die tatsächliche Aktion hat keinen Zeitverlauf, obwohl in der Realität Strelok einige Minuten dafür brauchen würde. Solche temporalen „Kürzungen“ oder Andeutungen finden sich bei fast allen Spielen in der einen oder anderen Form, überhaupt wahrscheinlich bei allen Erzählungen, einfach, weil Narration immer ein Auswahlverfahren von relevanten Elementen beinhaltet. Es lässt sich davon ausgehen, dass das „reale“ Erforschen der Zone signifikant mehr Zeit in Anspruch nähme, als es im Spiel dargestellt wird, dass z.B. auch der zu überwindende Raum massiv größer wäre: Es wurde insofern bereits erwähnt dass die Spielwelt auch kleiner und beschränkter herausgebracht wurde, als sie ursprünglich geplant war. So ist die tatsächliche Spielwelt nicht ein großes, zusammenhängendes Gebiet, sondern mehrere in ihrer Größe und Topologie unterschiedliche Levels, die über Ladebildschirme miteinander verbunden sind (siehe Appendix 14. für ein Verhältnis von begehbaren und unrealisierter Spielwelt). Kommt der Spieler an einen Übergang zu einem weiteren Gebiet – sozusagen das Ende eines Levels, etwa eine Tür an einem Grenzhäuschen – so wird das nächste Gebiet geladen und der Spieler erscheint am ‚Anfang‘ jenes Gebiets. Der Spieler betritt also ausgewählte Bereiche einer größeren, eigentlich nahtlosen Welt. Auf der Karte lässt sich erkennen, wieviel der ‚Welt‘ also realisiert ist, und wieviel ausgelassen wurde, wobei auch hier die Verhältnisse zur Realität nicht 1:1 sind, sondern variieren. Die Karte ist deshalb außerdem ein Überblick über die Erzählung ansich, weil sie zeigt, was in, und was außerhalb von ihr liegt. Raum wird so zur Leitung, Kontrolle o.ä. der Spielerfahrung designt und beschränkt.⁵⁵ Auch innerhalb dieser Übergänge werden Kürzungen vorgenommen, die dem Spieler anzeigen: „Von hier bis hier ist Marked One nur einen ereignislosen Weg ohne Hindernisse gegangen,“ – oder: „hier ist Marked One fünf Minuten gessen während er an seiner Salami kaute.“

Trotz der rigiden Kontrolle von Zeit und Raum und dem – während dem Spiel sonst ungebrochenen Verlauf – gibt es demnach mehrere Einschnitte, gleichzeitig im Spielfluss und im Zeitfluss. In allen drei Medien existieren temporale Einschnitte in der chronologisch verlaufenden Handlung – nur im Spiel aber agieren sie auf so vielen Ebenen. Zum einen sind diese Einschnitte – abgesehen von den Ladezeiten zwischen den einzelnen Gebieten – cutscenes, und zwar im Verlauf der Haupthandlung immer am Ende einer wichtigen Mission. Cutscenes kommen vornehmlich in den Laboren X18, X16 und X19 (das unter dem Brain Scorcher) vor. Zum anderen sind sie Rückblenden, es sind Punkte im Spiel wo Marked One

⁵⁵ Es gibt übrigens eine Vielzahl an Spielen, die tatsächlich eine große, mehr oder weniger nahtlose Welt darstellen, oder zumindest weitaus größere Aspekte davon, z.B. viele Rollenspiele wie etwa die Elder Scrolls-Reihe.

seiner Vergangenheit näher kommt und der Zuseher nimmt in kurzen, verzerrten und oneirisch wirkenden Sequenzen Erinnerungsfetzen wahr – in X18 etwa eine verhüllte Figur, deren Gesicht gerade nicht in die Kamera blickt und die vor dem Kernkraftwerk stehend auf zahllose seltsame rattenartige Kreaturen schießt – der Mann, der Marked One früher war, seine früheren Tagen, an die er sich zu erinnern beginnt.⁵⁶ Interessanterweise ist also Film hier jenes Mittel, das die Erzählung am nächsten an die Darstellung interner Vorgänge bringt! Und nirgendwo sonst wird *SSoC* symbolisch wie hier (auch wenn es eine sehr oberflächliche und simple Symbolik ist). Somit sind diese Einschnitte nicht nur medial – vom Spiel zum Film, von Interaktivität zu passiver Rezeption – sondern auch von fiktiver Gegenwart zu fiktiver Vergangenheit und von äußeren Vorgängen zu internen, und von zeitlich klar fixierten zu zeitlich unklaren (letzteres: Pinchbeck 181). Damit ist auch ersichtlich, dass alle drei Medien Rückblenden (analepsen) haben, aber keine Vorgriffe (prolepsen).

Obwohl das Spiel narrative Einschnitte in gewissen Details vornimmt, ist es sogar verglichen mit dem Film massiv redundant: Das liegt in seiner Struktur *als Spiel*, ohne wiederholte Aktionen, ohne Lernen von Reaktionen, Regeln, Inhalten und dem Meistern all dieser (Lindleys *gameplay gestalt*), wäre es weniger Spiel, bzw würde v.a. sehr kurze Unterhaltung bieten. Dass der Spieler also jeden einzelnen Kampf, egal, wie kurz oder lang er ist, in seiner ganzen Länge mitspielt – auch Tarkovsky mit *Stalker* macht sich die Temporalität von Aktionen (z.B.: Writer geht über Minuten durch den *meat-grinder*-Tunnel) zunutze, wohingegen das *Picknick* die Veränderung und den Verlauf von *geschichtsrelevanten* Handlungen und Zuständen betont (z.B. Monkeys Veränderung). Dass der Spieler diese eigentlich hochredundanten Aktionen hunderte Male durchführt, liegt daran, dass das Zielen, Schießen, Erforschen, Plündern von Leichen und Verstecken etc. ein essenzieller, basaler Bestandteil des Spielerlebnisses ist, sowohl seiner Ästhetik als auch seiner ‚Ludik‘.

Im Zusammenhang mit dem ludischen Aspekt des „gunfights“, der selbstverständlich eine zentrale Rolle in dem Spiel hat, soll auch Raum betrachtet werden. Es ist nun bereits bekannt, dass das Spiel in mehrere große, mit einander durch einzelne „Türwege“ verbundene Abschnitte unterteilt ist und es wurde an anderer Stelle auch erwähnt dass diese sich mit meist unter der Erde liegenden „dungeons“, eher linearen, bzw korridor-förmigen Gebieten abwechseln (besonders die Labs). Gleichzeitig ist das Spiel nirgendwo so linear, dass es nicht viele Winkel zu erforschen, oder Dinge zu entdecken gibt, das ist sozusagen der *affordance*-

⁵⁶ Diese vorgerenderte Sequenz ist übrigens hier anzusehen:

<http://www.youtube.com/watch?v=22zwJ0HCnvs>

Aspekt der Welt: Erforschbar, nicht-linear, taktisch nutzbar und mit zu entdeckenden Gegenständen gefüllt – letzteren allen voran die mystischen, außerirdisch wirkenden Artefakte, die in unterschiedlicher Seltenheit und damit verbundenem Verkaufswert vorkommen (grundsätzlich: je seltener, desto versteckter und gefährlicher). Sie befinden sich zumeist in speziellen Bereichen, nämlich jenen Anomalien in denen sie entstanden sind⁵⁷. Diese Tatsache ist ludisch gesehen interessant, weil sie den Spieler dazu zwingt, sich in Gefahr zu begeben, um einen möglicherweise sehr wertvollen und nützlichen Gegenstand zu bekommen. So muss der Spieler, bemerkt Pinchbeck, sich außerdem darauf konzentrieren, nicht in die Fallen zu laufen anstatt z.B. auf Gegner zu achten (Pinchbeck 116), also auf die Struktur der Welt, auf auditive (eine Geigerzähler-Equivalent piepst schneller, je näher man einer Anomalie kommt) und visuelle Hinweise (Bild bleicht aus und flimmert) Gerade im Bezug auf seine Ästhetik ist Abwechslung in der Spielwelt ein wichtiger Aspekt, damit a) das Spiel nicht zu monoton wird und b) der Spieler seinen Fortschritt in der Welt bemerkt. In SSoC, merkt Pinchbeck an, wird die Umwelt neben ihrer Varianz (z.B. von Waldgebiet zu Ruinenstadt) genutzt um das Spiel in seinem Verlauf schwieriger zu gestalten: Je weiter nördlich Marked One/Strelok sich vorarbeitet, desto mehr, stärkere und größere radioaktive und anomale Stellen finden sich, und „the frequency of visual illusions“ nimmt zu, etwa von Monstern die Visionen erzeugen, oder Geister. (Pinchbeck 258)

Erforschen, Finden und Ausweichen von Gefahren macht neben dem Schießen den Hauptaspekt des Spiels aus. Die Gebiete von SSoC sind im Bezug auf den Kampf mit NPCs so designt, dass es überall verschiedene Deckungen zum Verschanzen gibt, oder im Gegensatz dazu Aussichtspositionen für Scharfschützen. Dabei bilden Feuergefechte in den linearen unterirdischen Levels intensivere Zusammentreffen, weil weniger Platz zum Ausweichen oder für Deckung ist; somit eignen sich diese Bereiche auch, um nahkampfgeeignete Waffen zu benutzen, z.B. Schrotflinten, durch deren Nutzung sich das Spiel auch wieder etwas anders spielt (laden langsam nach, viel Schaden in der Nähe, wenige Schüsse). D.h. in mehrerlei Hinsicht sind Gebiete *affordances*. Aus diesem Grund sind die oft eher leer und haufen nur ein paar starke, übernatürliche Gegner die zum Horror-Aspekt beitragen. Dem entgegen stehen „Knotenpunkte“ oder Hubs, allen voran die 100Rads BAR, wo der Spieler unbedroht mit NPCs interagieren kann, neue Aufgaben finden, alte abgeben und sein Arsenal verstärken. Während Raum also im Buch eine ‚Topologie der Bedrohung‘

⁵⁷ z.B. das ‚Burn‘-Artefakt, eine Art brennende Kugel, befindet sich vornehmlich in anomalen Bereichen in denen sich Luft spontan selbst entzündet. Das gilt allerdings nicht für alle Artefakte; dieser letzte naheliegende Gedanke wurde allerdings in den Folgespielen umgesetzt, wo sich Artefakte tatsächlich nur mehr in ihnen entsprechenden Anomalien bilden und finden lassen, bzw überhaupt in sich selbst einzigartige Anomalien sind.

auf der einen Seite hat (die Zone), und andererseits besonders in Harmont in *Picknick* ein Ort menschlichen Dramas und Lebens, ist er in *SSoC* ein spezifisch auf Feuergefechte und ‚exploration‘ designter Raum ludischer Aktivität mit seiner eigenen verfallenen Ästhetik und Atmosphäre – Bedrohung, Furcht und nicht selten Einsamkeit.

5.2.3 Avatar und NPCs

Im Spiel wird menschliche Interaktion auf ein den puren shooter-Ursprüngen des FPS-Genres entsprechend auf ein ‚unaufdringliches Minimum‘ beschränkt, ebenso die Charakterisierung. Genau genommen gibt es vier Arten mit anderen Figuren zu interagieren: Handel, Information, Erhalten und Abgeben von Aufträgen, sowie Kampf – mit oder gegeneinander.

In anderem Zusammenhang wurde bereits erwähnt, dass gerade die Darstellung des Hauptcharakters absichtlich minimal oder sogar ‚hohl‘ erscheint. Tatsächlich lässt sich festhalten dass die an NPCs gestellten Fragen ungewöhnlich „out of character“ für einen unter Amnesie Leidenden, einsamen Killer in einer verstrahlten Umwelt voller ähnlich gesinnter Männer sind, etwa „Do you know what happened to me“ oder „Tell me about yourself.“ Dabei ist fragwürdig, ob damit nicht weniger Marked Ones Formulierung gemeint ist, als eine Art „neutrale Darstellung“ für den Spieler, die also nicht das, was Marked One sagen würde, präsentiert – denn Marked One bleibt, im Geiste vieler anderer FPS, im Spiel über stumm (bis auf Schmerzensschreie oder Keuchen beim Laufen). Einzig in seinem Tagebuch lässt sich ein realistischerer Ton finden. Unglücklicherweise ist es beinahe gänzlich eine Zusammenfassung der jeweiligen eben abgeschlossenen Handlungsabschnitte – so beschreibt Marked One etwa genau seine Träume – die der Spieler eben gesehen hat, oder geht etwas genauer auf die narrative Entwicklung ein. So schreibt Marked One in seinem zweiten Auftrag, als er sich gerade eben erst zu erinnern beginnt, sarkastisch:

Well, well... Got some fresh air, saw the local wildlife... interestingly, I seem to remember some of it already, but it's all in a haze... had a chance to try the local "amusement" called anomalies... Judging by the fact that I survived I've probably came across them before, but my brain stubbornly refuses to remember... Sidorovitch is one clever bastard - he knows he can use me almost for free and that's exactly what he wants to do. Still, maybe he'll help me find this bloody Strelok fella... he's my only connection with my past. (s. Ausschnitt Appendix 9.)

Er beschreibt bereits hier die sich durch den Rest des Spiels ziehenden Verhältnisse zu seinen Auftraggebern, die nach dem Motto: „you scratch my back, I scratch yours“ verlaufen. Die sprachliche Perspektive ist dabei ein informales, etwas raues aber simples und gut

verständliches Englisch (aus dem Russischen übersetzt), das sich im großen und ganzen nicht stark von dem seiner Kollegen unterscheidet, vielleicht sogar unrealistisch jugendlich wirkt.

Im Gegensatz zu Buch und Film, in denen es mehr oder weniger beleuchtete Charaktere gibt, lassen sich NPCs in wiederauftretende und einmalige aufteilen. Tatsächliche Interaktion und wiederkehrende Figuren gibt es überhaupt nur unter befreundeten Einheiten, es gibt keinen einzigartigen Bösewicht, es sei denn, man betrachtet C-Consciousness als solchen. Einmalige NPCs sind oft Gegner, die einfach aufgrund der Tatsache dass sie zum Fortkommen des Spielers sterben müssen, logisch nicht wieder auftreten. Wiederauftretende Charaktere sind v.a. alle Personen in den zwei Hubs, allerdings sind von ihnen nur wenige handlungsrelevant und noch weniger haben mehr als ein paar Sätze zu sagen. Die wichtigsten sind Sidorovich der Händler, Barkeep (ebenfalls ein Händler) und zu einem geringeren Grad auch Sakharov und sein Kollege Kruglov. Auch Streloks Kumpan Doc muss hier erwähnt werden, wobei der, und das ist ein wichtiger Unterschied, im Spiel selbst nicht wirklich vorkommt, sondern nur in einigen cutscenes – im interaktiven Spiel taucht er nur an einem Punkt auf um Marked One zu retten und ihm, während er am Boden liegt (und der Spieler nur die Kamera, nicht aber die Figur bewegen kann) in einer einzigen Minute alle wichtigen Erinnerungen in einer langen Erklärung zurückgibt, die hier aufgrund ihrer Ähnlichkeiten mit filmischen Konventionen und ihrer Relevanz für weitere Diskussionen in ihrer Gesamtheit wiedergegeben werden soll:

[Das Bild ist schwarz] „Strelok, hey Strelok, come on man, wake up?“ [An diesem Punkt öffnet Strelok die Augen] „Oh, that’s better. You had me worried. What the hell are you doing, man? Have you lost your memory or something? You were the one who insisted we take this precaution,“ [Damit meint Doc die Falle] “Ahwell, at least you’re still alive. Look, Strelok, we have no time, so I need you listen to me: Everything you have said about the Monolith is true! All of it! It is just an illusion manufactured in a lab next to the Sarcophagus. And nobody,* nobody* who reached the Monolith has ever come back. Looks like they have died there. While you were gone, I dug up some more info, and basically, there is a decoder to open the door which leads to the Monolith’s controls. This decoder was hidden in a stash in Pripyat. Now I’m going to give you the coordinates to this stash, and I’m giving you the key to open it. I want you to take the decoder, and I want you to find the door in the Sarcophagus and then you ... well then you will know what to do. But it seems this is the only way of uncovering the Zone’s real secret. This is the one you have been trying to work out, Strelok!“ [das Bild wird wieder schwarz, um gleich wieder Farbe anzunehmen. Der sich erinnernde Strelok erhebt sich und zieht seine Waffe, das Spiel wird wieder interaktiv. Doc ist verschwunden.]⁵⁸

Diese Dichte an narrativer Information nennt man „exposition dump“, ein Mittel, um den Charakter und oder Zuseher mit möglichst viel Wissen zu füttern, wenn aus bestimmten

⁵⁸ Hier anzusehen: <http://www.youtube.com/watch?v=wJH1wEAMDDo> 30.01.2013

Gründen nicht mehr Zeit oder Mittel dafür gegeben sind. Das ist vergleichbar mit den Fragen die der Spieler an andere Figuren stellen kann, auch sie sind sehr faktisch. In allen Fällen ist die Sprache der Charaktere rau und informell, wie es zu einer lockeren Gesellschaft von Dieben, Mördern, Hehlern, abtrünnigen Militärs usw. zu passen scheint⁵⁹. Dabei ist bemerkbar, dass zwei von vier der hauptsächlich wiederkehrenden Figuren Händler sind, die v.a. auf ihren eigenen Vorteil bedacht sind – beide erhoffen sich durch Marked Ones Taten Zugang zu wertvolleren Artefakten und anderen Schätzen, die bisher durch den Brain Scorcher verwehrt waren. Im Gegensatz zu ihnen steht Doc, der eine Art Vaterfigur zu sein scheint; er ist alt, erfahren und hilft ihm uneigennützig, man merkt ihm an, dass er sich um Strelok sorgt (hier ist er in der Geschichte des Spiels der einzige, abgesehen von Streloks anderen toten Freunden) und er hat durch jene hier wiedergegebene Szene den größten direkten Einfluss auf die Handlung.

Mit alldem hängt auch zusammen, dass Strelok im Spiel gar nicht spricht (drei Mal in cutscenes) und auch sonst keine eigenen narrativ relevanten Entscheidungen trifft, außer spezifische Missionen anzunehmen oder nicht, wobei die, wie sich gezeigt hat, in ihren Möglichkeiten sehr beschränkt sind. Was er (und damit der Spieler) aber tatsächlich zu tun hat, wird ihm von anderen Charakteren gesagt, so etwa auch hier, von Doc, der ihm genau aufträgt, was er zu tun hat, und wo. Genau wie Pinchbeck bemerkt (186), handelt es sich auch hier zumeist um Personen die einen hohen Status haben und mehr wissen über die Welt als der Protagonist – die Händler sind reich an Mitteln und Einfluss und Wissen, und wissen diese, wie auch Marked One in seinem Tagebuch bemerkt, ihm gegenüber auszunutzen. Generell wurde bereits erwähnt, dass über Strelok nicht viel bekannt ist. Tatsächlich sagt er im ganzen Spiel nur drei Sätze, und zwar in zwei cutscenes: Der in X16, bei der nicht gänzlich klar ist, was davon Streloks Erinnerung, und was eine tatsächliche Rückblende ist, denn Doc steht in der ersten Szene der cutscene mit seinem Hund an einem Fluss, der an ein Waldstück grenzt. Strelok betritt nach einem Schnitt einen Raum mit einem Gesichtsausdruck, der Faszination und vielleicht auch Wahn widerspiegelt, während er ein seltsames Artefakt hochhält und dazu sagt: „If only you knew where I’ve just been and what I saw.“ Später, er scheint in Zwischenzeit verwundet worden zu sein, aber es ist unklar wieviel Zeit exakt zwischen diesen kurzen Szenen vergangen ist, antwortet er auf Docs Frage wo er nun hingehet: „To ... the north.“ Es scheint als habe er in der Zwischenzeit traumatisierende Dinge erlebt (es wird impliziert dass er dabei beinahe gestorben wäre, auch hier rettet Doc

⁵⁹ Es fragt sich, wie das russische Original in dieser Hinsicht ist.

ihn), denn sein Gesichtsausdruck und seine Stimme sind müde und, ermangels eines besseren Ausdrucks resigniert und traurig. Dadurch lässt sich erklären, warum das kanonische Ende schlussendlich Strelok dabei zeigt, wie er C-Consciousness zerstört und sich hiernach ins Gras legt und im voice-over spricht – das unklar lässt ob er dies denkt oder ob tatsächlich das ganze Spiel seine Narration war: „I don't know whether I was right or wrong ... I guess I'll never know ... but I made it ... and I guess I should be thankful for that.“ Auch die sphärische Musik die in dieser Einstellung spielt erinnert stark an die in *Stalker*. (vgl. hierzu noch einmal Appendix 11.)

Im Gegensatz zu diesen Beschreibungen sind die Gesichter von Figuren im interaktiven Spiel relativ ausdruckslos, die Sprechanimation ist ein simples Auf-und Zuklappen (wie man z.B. in dem Video mit Doc erkennt), obwohl sich erkennen lässt dass die Gesichter komplex genug designt wurden um z.B. ihre Augenbrauen zu heben und zu senken (das machen v.a. Barkeep und Sidorovich, die sich offenbar ein ‚model‘ teilen). Nachdem das Spiel selten Emotionen darstellen muss, fällt das ansich nicht weiter auf, es war beim Programmieren offenbar nicht wichtig genug, um durch seine Absenz die Immersion zu stören, denn zumeist sind andere Spielfiguren weit weg und der Spieler schießt auf sie. Diese generelle Absenz komplexer sozialer menschlicher Interaktion, Ausdrucks und Beziehung (oder auch nur deren Thematisierung) ist einerseits nicht selten im FPS-Genre vorzufinden – andererseits reflektiert es nicht ganz inakkurat die Verhältnisse der dargestellten Welt: Die Menschen agieren auf einer Basis gegenseitigen Vorteils, sei es Information, Geld oder Schutz. Gerade für letzteres schließen sich NPCs oft zu Fraktionen zusammen (viele *Stalker* sind aber soeggannente fraktionslose ‚loner‘), deren Mitglieder, wenn der Spieler ihnen nicht feindlich gesinnt ist, einen hierarchischen aber generell amicablen Eindruck untereinander erwecken und die die einzigen funktionierenden sozialen Strukturen innerhalb der Zone darstellen. Dieses beinah vollständige Fehlen von zwischenmenschlichen Beziehungen – deren Überbleibsel sich in der angedeuteten Freundschaft zwischen ihm und seinen Kumpanen Fang, Ghost und Doc finden lässt – von Emotionen und komplexeren Interaktionen ist vielleicht der größte narratologische Unterschied zwischen dem Spiel, und seinen beiden Vorgängern.

In gewisse Weise sind die Entscheidungen, die Strelok am Ende des Spiels trifft, jene, die am wichtigsten für seine Charakterisierung sind – so wie die von Professor in *Stalker*, entgegen seinem Vorhaben den Raum zu zerstören, das Flehen Stalkers zu erhören oder Redricks, nicht egoistisch für seine Tochter zu wünschen, sondern, an das Transzendieren der Selbstsucht seiner eigenen inhärent gute Seele. In *SSoC* sind die Enden als Charakterisierungen aus zwei

Gründen problematisch:

What is important about the Wish Granter options is that in the first case, it is difficult to describe even the deliberate accumulation of large amounts of cash as a narrative act: money means better equipment, so there is a gameplay imperative to collect as much as possible. It is never flagged as narratively significant, which means that even though it could be argued the game predisposes the player towards a certain narrative outcome by rewarding a certain type of gameplay, the question remains of whether they are truly interactive as the player is unaware they are having an impact. Further, the player's choice of allying themselves with either Duty or Freedom, or deciding to assassinate the leaders of both factions is not placed in a context of having a significant affect upon the overall narrative. Thus, although that the player certainly does have an impact on the narrative architecture by undertaking these activities, it remains questionable whether the second part of our definition, the completion of the loop, exists. (Pinchbeck 63)

D.h. ein Problem besteht darin, dass der Spieler, jedenfalls bei den fünf ‚falschen‘ Enden, nicht wissen konnte (es sei denn er hat sich vorher informiert), dass diese Entscheidungen zu jenen Enden führen. Strelak wird z.B., nur weil der Spieler eine gewisse Menge an Geld angehäuft hat, als schlussendlich inhärent geldgierig stipuliert, was arbiträr erscheinen mag weil diese Konsequenzen dem Spieler vorher nie vermittelt wurden. Insofern wird zweitens der Charakterzug ansich fragwürdig, weil er einen Bruch erzeugt zwischen einerseits Wissen und Entscheidungen des Spielers und andererseits den Vorgängen in und dem Wissen von seiner Figur. Er ist nicht gänzlich nachvollziehbar.

Pinchbeck fragt deshalb, ob die Erzählung tatsächlich interaktiv wäre, wenn der Spieler sich nicht im Klaren darüber war, dass diese Entscheidungen wieder ins Spiel zurückfließen. Was Pinchbeck hierbei vergisst, ist, dass die fünf ‚schlechten‘ Enden keine Belohnungen für den Spieler sein sollen – sondern Bestrafungen. Sie sollen nicht die tatsächlichen Enden sein, sondern falsche, unbefriedigende. Die Enden in ihrer Variation sagen dem Spieler auf unterschiedliche Weise: „Du hast verloren. Game Over!“ Sie bestrafen ihn dafür, dass er die Hinweise zur Vergangenheit seiner Figur, seines Avatars, ignoriert hat, nicht damit, dass er den vorigen Spielstand lädt weil er einen kleinen Fehler beim Zielen gemacht hat, sondern mit einem unausweichlichen Ende des Spiels ... nach einer langen Sequenz die keine Rückkehr in die nicht-lineare Spielwelt erlaubt um so seine Fehler gut zu machen (der „radikale Bruch“). Sie bestrafen ihn dafür, dass er, anstatt die Welt, die sich ihm eröffnet, in allen Facetten zu erforschen, nach Fakten zu suchen und Geheimnisse wie C-Consciousness aufzudecken, blind von Mission zu Mission gesprintet ist. Sie bestrafen ihn dafür, dass er die Geschichte, die er zu erleben hatte, die sich ihm eingangs (auch in ihren Auswirkungen) nicht offensichtlich in ihrer Signifikanz bot – wie es in einem Spiel, in dem Suchen und Entdecken ein zentraler

Faktor sind – ignoriert hat; was absolut richtig, ja sogar klug ist. Unabhängig davon, ob der Spieler sich den Implikationen seiner Taten bewusst war, oder nicht, sagt ihm das Spiel mit einem der fünf falschen Enden: „Spiel nochmal und triff diesmal Entscheidungen, die du am Schluss nicht bereust!“ – was Wiederspielwert erzeugt. Wie viele andere Erzählungen können ihre Leser für ihre Ignoranz bestrafen? Besonders auf diese Weise macht das Spiel die Erzählung zu einem Element von sich selbst (vgl. Pinchbeck 81) Und es ist auch hier, dass sich Handlung als absolut ins Spiel integriert offenbart, und also „a gameplay function“ ist.

Der Avatar Streloks ist außerdem anpassbar (für eine Repräsentation seiner Parameter und seines Inventars, siehe Appendix 10.) Je weiter sich der Spieler vorarbeitet, desto bessere Ausrüstung wird er finden, besonders Schutzanzüge die z.B. vor Strahlung oder chemischer Säure schützen. Diese machen den Avatar zwar im Kampf gegen seine Gegner effektiver, gleichzeitig aber benötigt er diese bessere Ausrüstung um überhaupt im Spiel voranzukommen: Ab der Mitte etwa ist das Vorankommen ohne einen guten Strahlenschutzanzug nur mehr schwer möglich. Während das Spiel in vielerlei hinsicht zu Beginn relativ realistisch ist (bis auf seltsame Hunde und Anomalien ist die Spielwelt „normal“), wird es im Laufe der Handlung (sobald der Spieler mit der Gedankenexperiment-Thematik konfrontiert wird) zunehmend phantastisch. Bei der Auswahl seines Equipments sind meist mehrere Optionen möglich, sodass der Spieler die Wahl hat, wie er seine Figur ausstattet – etwa als schwergewichtigen Nahkämpfer im Kampfanzug, oder als etwas flinkeren, aber gegen übernatürliche und andere Effekte geschützter Fernkämpfer. Ein Bild eines Inventars wie es zu Beginn und gegen Ende aussehen kann, findet sich in Appendix 10. Der Spieler entscheidet also, auf welche Weise er die Erzählung erlebt.

6. Gemeinsame Elemente (Adaptionstheorie)

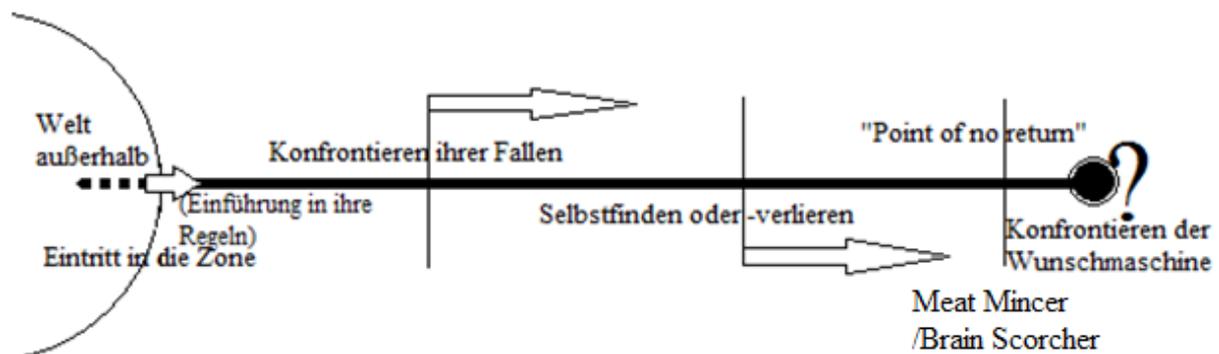
Hat sich das vorherige Kapitel mit dem „Wie“ einer Adaption (soweit zwei der drei zu untersuchenden Texte Adaptionen sind) beschäftigt, geht es hier nun um das „Was“. Auf Schmidts vierstufigem Modell würde sich der in diesem Kapitel angestellte Vergleich auf Ebene drei einordnen lassen: Den Aspekten die aus einem Ereignis ausgewählt um auf Ebene vier medial realisiert werden. Schlussendlich teilen sich alle drei Medien globale Elemente: (6.2) Die topologisch abgegrenzte Zone, (6.3) eine mit ihr in „Verbindung“ stehende Figur, der „Stalker“, und (6.1) eine Handlungsstruktur die eine Reise zu einem Ort oder Gegenstand im Herzen der Zone, der Sage nach Wünsche erfülle. Außerdem lässt sich in allen, besonders aber in *Stalker* und *SSoC*, eine Reihe komplementärer Funktionen, wie z.B. eine „Ästhetik des

Verfalls“ bemerken, die aber zumeist in Zusammenhang mit der Zone selbst stehen und daher unter diesem großen Kapitel subsummiert werden (6.2). Die Zone in den jeweiligen Werken ist tief mit den sie durchwandernden Figuren verwoben, weshalb sich aus ihren Eigenschaften auch viele wichtige Eigenschaften von den Stalkern und ihren Mitmenschen extrahieren lassen, das wird in einem Folgekapitel gemacht (6.3)

Damit werden Fragen beantwortet, besonders wie *Stalker* gewisse Elemente aus *Picknick* umsetzt oder auslöst, und ebenso, wie es *SSoC* mit beiden hält. Es werden also nicht nur Gemeinsamkeiten, sondern auch Unterschiede in der Umsetzung der Geschichte und in der Narration an sich aufgezeigt, d.h. nicht nur wo Buch und Film das selbe erzählen, sondern auch, wo sie divergieren, wobei bei letzterem wieder medienspezifische Begründungen verortet werden sollen, wo möglich.

6.1 Handlung: „Die Reise zur Wunschmaschine“

Die Grundstruktur der Erzählung, auf die sich *Picknick*, *Stalker* und *SSoC* komprimieren lassen, bzw. jener Teil, den sie gemeinsam haben, ist hier auf einer (primitiven) Zeitleiste dargestellt. Er entspricht Schmidts Erzählebene drei, wobei sie in den analysierten Medien in ihrer jeweiligen Ausführung, Komplexität und Zeitverlauf variiert. Allerdings beschränkt dieser gemeinsame Abschnitt sich nur auf den Weg in und durch die Zone selbst:



Redricks letzte Reise in die Zone in *Picknick* kommt der oberflächlichen Handlungsstruktur von *Stalker* am nächsten – der Weg zur Goldenen Kugel. In *Stalker* allerdings ist die “Wunschmaschine” in der Zone ein einfacher Raum, in *SSoC* eine tödliche Falle – ein Lügengespinnst – und die Reise dahin eine Art Kleinkrieg. Der Weg von der Außenwelt in die Zone ist nicht zwangsweise gegeben: Er fällt in *SSOC* weg; die Spielwelt ist auf die Zone als einigermaßen kohärenten und singulär lokalisierten Raum beschränkt; selbst in der cutscene zu Beginn wird der bewusstlose Protagonist nicht in die Zone hinein, sondern tatsächlich aus ihrem Herz an ihre Grenze gebracht. Dafür finden sich die Grenzwächter-Figuren (Militärs)

hier in der Zone selbst. Hingegen macht die Handlung außerhalb der Zone in *Picknick* gut die Hälfte der Geschichte aus, ebenso in *Stalker*. In beiden Fällen erfahren Leser und Zuseher mehr über das Leben des Protagonisten, über seine Beziehungen zu anderen Menschen, und wie sein Verhalten dort mit dem in der Zone kontrastiert.

Es ergibt sich, dass in *Stalker* und *Picknick* die Stalker-Figur immer Partner oder Schützlinge bei sich hat, die ein geringes Wissen über die Zone besitzen, weshalb der Stalker sie (und damit die Rezipienten) über einige ihrer Effekte und Gefahren aufklären kann. Sobald die Zone betreten ist, erlaubt diese Einführungs-Sequenz eine gewisse „Exposition“, die u.a. in *Picknick* nicht nur über die Zone, sondern auch über die Reaktionen der Menschen darauf Aufschluss gibt (meistens nachdem sie einen Fehler begangen haben). Stalker in Tarkovskys Film wirft etwa ein Metallstück nach Writer, weil dieser (scheinbar aus Langeweile) an einem Bäumchen reißt, und ruft ihm die Warnung zu: „It’s not the place for leisurely strolls! The Zone wants to be respected. Otherwise, it will punish.“ (Stalker Teil 1, 53:18)

Konfrontation der Fallen und der (Weg der) Selbstfindung überschneiden sich: Bis zum Schluss muss der Spieler in *SSoC* radioaktiven Stellen ausweichen und gegen feindliche NPCs kämpfen, während er seiner Vergangenheit folgt. Ebenso warnt Stalker Writer und Professor wiederholt vor unsichtbaren Gefahren. Professors Entscheidung in *Stalker*, nicht den Raum zu betreten, als er die Bombe wieder auseinander nimmt und also offenbar beschließt, diese letzte Möglichkeit auf ein Wunder nicht zu zerstören, sowie Stalkers Zurschaustellung seines Selbstbildes („Yes, I’m a louse! I haven’t done any good in this world!“) ereignen sich erst gegen Ende der Erzählung. Redricks erste Selbstkritik hingegen findet sich bereits in Akt 1, nachdem er sich betrunken Vorwürfe über Kirills Tod macht, seine „wahre“ Erkenntnis geschieht allerdings ebenfalls auf den letzten Seiten des Buchs („Alles muss verändert werden“ – *Picknick* 182). Erst so kann er der Goldene Kugel entgegen treten. Im Gegensatz dazu findet Strelok etwa nach der Hälfte zu sich, entscheidet sich aber auch erst am Schluss für dieses oder jenes Schicksal. Es ist selbstverständlich diese Wahlmöglichkeit, diese Interaktivität, die die Handlung des Spiels so massiv von der des Buchs und Films unterscheidet, selbst wenn sie an sich essenziell linear bleibt, denn der Spieler hat keine andere Wahl, als die Hauptmissionen in ihrer chronologischen Reihenfolge zu spielen.⁶⁰ Im Gegensatz dazu ist der grundsätzliche Aufbau der Welt in ihrer Vielfalt in

⁶⁰ Es gibt übrigens Spiele, die weitaus größere Freiheit an Handlung bieten, bzw an ihrer Auswirkung. Die bekannte dreiteilige *Mass Effect*-Reihe (2007-2012) etwa erlaubt Entscheidungen die sich über alle drei Spiele erstrecken. Begeht der Spieler einen Fehler oder trifft er eine Entscheidung im ersten Teil der Trilogie, kann dieser gewisse, vergleichsweise schwere Auswirkungen auf den dritten haben (z.B. „Zerstöre ich diese Dokumente oder gebe ich sie an Wissenschaftler weiter?). Das bedeutet zwar nicht dass jede einzelne Aktion

Picknick am größten, denn sie ist nicht auf die Zone beschränkt, ungefähr die Hälfte spielt in Harmont, und damit weitet sich der Focus auf viele nicht direkt handlungsbezogene Ereignisse aus, wie z.B. Redricks väterlicher Liebe zu seiner Tochter Monkey, Noonans Diskussion mit Pilman, etc.

Zu einer exakteren Übersicht der in der Erzählung verankerten Handlung wurden drei „Handlungsfunktions-Strukturen“ nach Barthes erstellt. Sie sind relativ unspektakulär und geben grob den Inhalt von *Picknick*, *Stalker* und *SSoC* wieder. Siehe hierzu: Appendix 15. Was sich daran erkennen lässt, ist, dass *Stalker* die wenigsten „handlungsbestimmenden Aktionen“ hat, wohingegen *Picknick* und *SSoC* ungefähr gleich viele besitzen. Bei *Stalker* liegt das daran, dass der Film seinen Focus auf Dialoge zwischen den Figuren legt und nicht auf physische Aktionen, dass er lange Schnitte hat, in denen relativ wenig „geschieht“, und der Focus auf kleine veränderliche Details im Bild liegt, die oft mehrdeutig sind. Es muss im Gegenzug bemerkt werden, dass im Fall von *SSoC* „oberflächliche Interaktionen“ mit der Welt, besonders Schießen und Fallen Ausweichen, die in jedem Moment den Tod und damit das Ende bedeuten können, nicht erwähnt werden, aber eigentlich grundsätzlich jedesmal Dreh- und Angelpunkte sind. Sie geschehen nur so oft und sind so selbstverständlich, so integriert in das System der Erzählung in seiner medialen Funktion als Spiel, dass sie ihr Gewicht gänzlich verlieren (der Spieler tötet eigentlich aberhunderte Menschen im Verlauf der Handlung!). Erzählerisch ist deshalb *SSoC* mit Abstand das redundanteste. Das lässt sich auch daran erkennen, dass, im Gegensatz zu Buch und Film, auch auf der erzählerischen Strukturebene oft sehr ähnliche Vorgänge durchgeführt werden, namentlich das Entwenden eines Gegenstandes aus einem spezifischen Ort, das Interagieren mit spezifischen Personen auf „zielgerichteter Informationsebene“ (d.h. nur um neue Missionen oder Informationen zu erlangen), die hauptsächlich nur zu weiteren solchen Aktionen (v.a. das Interagieren durch Handel und Missionsaufgaben) führen. Dabei sind die einzelnen Aufgaben sehr „ortsverbunden“ und spezifisch, die Schauplätze geographisch variieren stark, sind aber alle gemeinsam in der Zone verortet. Wiederkehrende Gebiete in *SSoC* sind die 100Rads BAR,

tatsächlich einen Schneeballeffekt auslöst, aber ua. treten im späteren Verlauf der Trilogie andere Charaktere auf, wenn der Spieler/Protagonist Fehlentscheidungen getroffen hat, die z.B. jemand töten; neue Dialogoptionen öffnen sich und die Beziehungen zwischen der Crew der Normand – dem Raumschiff das das Hub zwischen den nur teilweise linear aufeinanderfolgenden Missionen des Spiels darstellt (es gibt einen Haupthandlungsstrang, aber dieser unterteilt sich über mehrere Nebenstränge die der Spieler je nach Interesse ausführen oder ignorieren kann, was Folgen für den Spielverlauf hat) – entwickeln sich weiter, in Extremfällen bis zu Feind- oder Liebschaften.

Zu diesem Thema scheint besonders Bizzocchi, Jim und Tanenbaum, Joshua: *Mass Effect 2. A Case Study in the Design of Game Narrative*, 2012 interessant. Online-Zugriff über univpn hier:

<http://bst.sagepub.com/content/32/5/393>

verschiedene experimentelle Laboratorien, und diverse Verstecke von Streloks Gruppe; an diesen Orten befinden sich auch die wiederkehrenden NPCs. Die Ortverbundenheit von *SSoC* hängt mit dem Motivationsschema von Pinchbeck und dem Missionsdesign zusammen, die alle zusammen einer Beschränkung von „gehe zu“ – „finde“ – „bringe“ unterworfen sind, wobei das Finden immer einen weltlichen, und manchmal ein „mnemonischen“ Gegenstand liefert, eine Erinnerung oder Nachricht. In *Picknick* existiert diese Redundanz beinahe garnicht, wiederkehrende Schauplätze sind das Borscht, Redricks Haus und die Zone, die auch Dreh- und Angelpunkte der Handlung sind, an ihnen geschehen jedoch ganz unterschiedliche Dinge, im Borscht z.B. Polizei-Razzien, Gespräche unter Freunden und Feinden, und natürlich Trunkenheit. Motivationen der Figuren sind hier ganz andere und viel variierter.

In *Picknick* halten sich Agenz, Charakterisierung und menschliche Interaktion die Waage, wobei letztere nicht zwangsweise die Handlung vorantreibt sondern oft zu zweiterer beiträgt – etwa zwischen Redrick und Burbridges Tochter⁶¹. In *Stalker* sind es ebenfalls Stalkers Haus, die Bar und die Zone, bzw. besonders das Gebiet um das Gebäude und der „Vorraum“ zu dem Raum. Gleichzeitig ist selbstverständlich nur das Spiel mit unterschiedlichen Entscheidungsmöglichkeiten gesegnet, wobei hier nur jene für die zwei längsten Handlungsstränge dargestellt werden – die für die fünf „falschen“ Enden wurden nicht mitbedacht, sie involvieren aber Geld und die bereits erwähnten *Duty*- und *Freedom*-Fraktionen, sie würden diese Struktur unnötig komplex gestalten.

Nachdem bereits erwähnt wurde, dass menschliche Interaktion in *SSoC* auf ein Minimum beschränkt wurde (Handel, Information, Aufgabenstellung, eventuell Kampf mit- oder gegeneinander) so ist in *Picknick* die Welt ein sozialer Raum in dem Menschen ihre Ideen austauschen (z.B. zwischen Pilman und Noonan), in Konflikte geraten (z.B. zwischen Burbridge und Redrick in Akt 2). Es ist weniger, dass diese Figuren die Welt lebendig machen wie in *SSoC*, als dass die Figuren hier die Welt sind: Sie sind die zentralen Faktoren für Redrick, um an einen Ort zu gehen, oder nicht, von ihnen gehen Aktionen aus und sie provozieren Reaktionen (z.B. wie Redrick Quarterblood belügt, er wäre kein Stalker mehr). Dabei gibt es zwar einen Haupthandlungsstrang – Redricks Versuch sein Leben durch illegale Zoneneinbrüche zu erhalten – aber auch viele Nebenstränge (ähnlich wie in *SSoC* also) die die Welt ausweiten und den Figuren mehr Tiefe geben (z.B. Redricks Entscheidung

⁶¹ Hier wäre eine sub-Handlung z.B. dass Redrick beschließt, sie zu schlagen. Dieses Ereignis hat allerdings keine Auswirkung auf den Rest der Geschichte.

das *witches' jelly* zu stehlen). Während in *Picknick* Handel und Diebstahl von Artefakten ebenfalls eine Rolle spielt, fallen alle weltlichen Aspekte in *Stalker* beinahe gänzlich weg – Interaktionen zwischen den Figuren beschränken sich auf gemeinsames Reisen und Dialoge, in denen sie manchmal in ideologische Konflikte miteinander geraten (z.B. die Zerstörung Des Raumes oder die Wahl eines Weges). Aufgrund dieser Verhältnisse kommt den Inhalten der Gespräche, so symbolisch sie oft sind, das größte Gewicht zu. Es geht schlussendlich oft um drei einander gegenüberstehende Ideologien – Glaube, Wissenschaft und Zynismus durch den Verlust von Vorstellungskraft (die so ebenfalls thematisiert wird.) Nachdem also *Stalker* viele zwischenmenschliche Vorgänge ohne direkten Einfluss auf eine agenzbestimmte Handlung bevorzugt, ist es nachvollziehbar, weshalb diese nicht komplexer oder länger ist.

6.2 Die Zone

[...] one finds recurring again and again, under the aegis of conflicts between good and evil, the great oppositions between the individual and society, sin and morality, mind and heart, flesh and spirit. One needs only to trace recurrent attitudes to the novel's typological characters – the usurer, the virgin, the frontiersman, the egoist [...] –to find common patterns of approval and disapproval. [...] the novel has retained complex but common body of themes, settings and attitudes which are characteristic of middle-class refraction. (Bluestone 32)

In seinem Erzählvergleich von Buch und Film beschreibt Bluestone diese essenziellen, wiederkehrenden Themen, die auf Grundkonflikte des Menschen schließen lassen. Seltsamer Weise bezieht er sich dabei nur auf Romane. Es ist nunmehr nicht sonderlich verwunderlich, dass sie jedenfalls hier auf die eine oder andere Weise in *Picknick*, *Stalker* und *SSoC* zu finden sind. Nirgendwo werden sie und ihre Diskrepanzen stärker realisiert oder thematisiert als in der Zone.

Für einen Vergleich der unterschiedlichen Darstellungen der Zone in den drei Medien scheint es am meisten Sinn zu ergeben, dieses Kapitel in mehrere Punkte zu unterteilen, die jeweils einen ihrer gemeinsamen Aspekte diskutieren. Die meisten stehen zu einem weiteren Aspekt in einem speziellen, meist binären, Verhältnis, weswegen die Anordnung der Punkte nicht zufällig, sondern assoziativ ist. Die Zone bildet im Rahmen der Adaptionswissenschaft das „setting“, oder die „Welt“, die übernommen wird. Tatsächlich werden hiervon in allen drei Medien nur Teilaspekte transponiert, es wird in keinem Fall versucht, die Zone aus dem Buch oder dem Film zu „übersetzen“, stattdessen versuchen Tarkovsky und GSC Gameworld, ihre eigene Welt zu kreieren, in die wichtige Elemente, teilweise aber nicht mehr als intertextuelle Referenzen, einfließen.

6.2.1 Die Gestaltung der Zone und Die Zone als physischer Ort: Ihre Entstehung

Vergleiche auch hierzu: Die Szenerie-Shots von *Stalker* und *SSoC* in Appendix 7. Das Konzept „Zone“ ist in der Werkgeschichte der Strugatzkis tief verankert: Dies bemerkt Strasser, der die Entwicklung der Zone in Werken der Strugatzkis vor *Picknick* aufzeichnet: Immer wieder treten – aus unterschiedlichen Gründen – „isolierte Bereiche“ in den Handlungen auf, deren Funktion darin besteht, sie mit der Außenwelt zu kontrastieren, bzw ihren Einfluss geltend zu machen. Er teilt sie ein in (1) Utopische Zonen – solche, die ein erstrebenswertes marxistisch/sozialistisches Gesellschaftssystem anzeigen; sind die frühesten Zonen, wie sie z.B. in den „Welt des Mittags“-Romanen vorkommen (vgl. Strasser 35). (2) Gegenutopische Zonen: Zeigen Kulturen die rückständig und feudal und eventuell faschistisch sind; (3) Unverständliche Zonen die nicht der menschlichen Logik entspringen, z.B. die der „Wanderer“ (Strasser 36f) In dieser Entwicklung ist die Zone in *Picknick* die menschenfeindlichste und unverständlichste: Ihre Entstehung ist beinahe gänzlich ungeklärt, aber Beschreibungen erzählen von Donner und einer seltsamen Krankheit, bei der alle damals dort Ansässigen Haut und Nägel verloren. (*Picknick* 15)

Auch Tarkovskys Zone ist ein in seinen Werken wiederkehrendes Topos, das, wie bereits kurz angemerkt (s. Kap. 3.2.1.), der Entwurf eines meist utopischen „Gegenortes“ zu einer grauen Realität oder Alltäglichkeit ist. Beispiele hierfür wären der lebende Planet vs. das Raumschiff in *Solyaris* (1972), die Träume und Vorstellungen von Ivan in *Ivans Kindheit* (1962). Ursprünglich hätte die Zone-Szenen in *Stalker* in einer chinesischen Mine in Tadschikistan gefilmt werden sollen, die nach Dyer eher eine Kulisse aus Ödland, statt begrünte estische Wildnis, geboten hätte. (Dyer 66) Tarkovsky hatte die Farben der Umwelt in einzelnen Szenen akribisch vorbereitet, z.B. alle gelben Blumen entfernt oder gewisse Blätter bei der „Fahrt in die Zone“-Szene grün bemalen lassen. Johnson und Petrie bemerken, dass Tarkovsky die Entstehung der Zone zu erzählen gänzlich ausgelassen hat; die einführende caption zu Beginn des Films, das Zitat eines gewissen „Prof. Wallace, Nobelpreisträger“ (die ähnlich wie das Interview mit Pilman zu Beginn von *Picknick* außerhalb der Handlung ansich steht) lautet: „What was it, a meteorite? A visit from inhabitants of the cosmic abyss?“ lässt ihre Entstehung ebenso im Unklaren. Tarkovsky musste sie auf Geheiss von *Mosfilm* hinzufügen, um, den phantastischen Inhalt des Films zu betonen, damit die Handlung nicht zusehr auf die Sowjetunion reflektierte.⁶² (Dyer 15f)

Die kreative und narrative Entstehung der Zone in *SSoC* wurde bereits beleuchtet: Die

⁶² Und um die Handlung von der Sowjetunion zu distanzieren.

Entwickler machten Exkursionen in die tatsächliche Zone von Chernobyl und fotografierten viele Bereiche ab; die ganze Spielwelt wurde später von Hand „gebaut“.⁶³ (vgl. DevDiary #3) Ursprünglich sollte die Zone virtuelle 30km² groß sein, sie wurde schliesslich massiv verkleinert – im echten Spiel sind die Levelgrenzen u.a. durch (etwas unpassende) Maschendrahtzäune gesetzt. Nachdem das Spiel zuallererst ein linearer Shooter mit ca. 15 Levels werden sollte, wollte man nach der Neukonzeptualisierung 2004 eigentlich ein einziges großes Level designen, was aber aufgrund von beschränkter Zeit, Mitteln und Hardware nicht realistisch war; offiziell wird außerdem eine Begründung geben, die die Spielerfahrung (und damit ihr Design) selbst in Betracht zieht:

[...] we didn't attempt a total match of the in-game areas with the Chernobyl zone locations as we understood that this would make the game very empty in many areas - hardly anyone would enjoy running several kilometres down a monotonously empty field! We instead recreated the familiar, iconic places and images, joining them into levels as required. (DevDiary #3)

Die Entwickler gingen also davon aus, dass die Spieler von einer realistischeren Version der Spielwelt gelangweilt wären. Im Nachfolger *Call of Pripjat* allerdings scheinen sie diese Meinung nicht mehr zu vertreten, denn hier befindet sich der Spieler in um ein Vielfaches größeren Arrealen, die zwar nicht an jeder Ecke mit Aufgaben und Gegenständen gefüllt sind, daber u.a. ein Gefühl der Freiheit vermitteln, und eine intensivere Immersion, weil der Spieler sich nicht so begrenzt fühlt. Es mag sein, dass die kleineren Gebiete auch der holprigen Entwicklung des Spiels geschuldet sind.

6.2.2 Die Zone und die Außenwelt

Alle drei Zonen sind, aufgrund ihrer kontaminierenden Einflüsse und wegen ihres vertraulichen Inhalts von der Außenwelt abgeschottet und von Militärs bewacht. Stacheldrahtzäune zeichnen in *Stalker* und *SSoC* ein ablehnendes Bild, in *Picknick* gibt es Grenzpatrollien. Diese Abgrenzung fällt interessanterweise am wenigsten in *SSoC* auf, tatsächlich weil das Spiel die Außenwelt nie darstellt, und so keinerlei Kontrast bietet. Auch die zwei Folgeteile spielen ausschließlich innerhalb der Zone. Über ihre Auswirkung auf die Umgebung bleiben also nur Hypothesen, vornehmlich dass es einen großen Schwarzmarkt für gefundene Artefakte gibt und die Welt relativ unbeeinflusst weiterläuft, was sich aus Randbemerkungen von Charakteren im Spiel schließen lässt – besonders in der BAR, ein

⁶³ Eine Gegenüberstellung aus Bildern des echten Chernobyl und dem im Spiel präsentierten findet sich als 4. Im Appendix.

vergleichsweise stark bevölkertes hub das bis zum letzten Abschnitt des Spiels die „Basis“ des Spielers darstellt. Nur im designdocument wird erwähnt, dass die Zone weiter wächst. (S.64)

Im Gegensatz dazu beschäftigt sich *Picknick* mit der Problematik des Einflusses der Zone auf die Außenwelt (allerdings beinhaltet die Zone in SSoC auch offensichtliche ökokritische Elemente): Die gesellschaftlichen Implikationen sind groß. Das lässt sich mit SSoC kontrastieren, wo die Artefakte zumindest auf den Spieler spezielle spielmechanische Einflüsse haben z.B. verlängern sie seine Fähigkeit, zu laufen). In *Picknick* befinden sich unter den aus der Zone in Harmont genommenen Artefakten Säuren die für den Tod dutzender Menschen verantwortlich sind, aber auch wie im Spiel (das diese aus dem Buch übernommen hat) alltägliche „Batterien-Gegenstände“ die für unendlich Energie sorgen (und damit ein perpetuum mobile sind), uvm. Diese und ähnliche Gegenstände wurden einfach als „Neuerungen“ in das Leben der Menschen integriert. Die Zentrale Aussage von *Picknick* ist: Der Besuch hat alles verändert, und trotzdem bleibt alles auf seltsame Art gleich. So bemerkt Lem: “To be sure, the invasion has presumably occurred; to be sure, it has left behind ineradicable traces in the form of "Zones"; and Earth is incapable of coming to grips with the consequences. Yet at the same time, the little world of humanity continues as before.” (Lem 321)

Die Reaktion der Menschheit ist dieselbe „wie ein Fremdkörper wenn er in einen menschlichen Organismus eindringt“ (Lem 321, Ü.v.m.) von verschiedenen interessierten Gruppen umzingelt wird: Stalker, Wissenschaftler und Touristen (scheinbar aber nur wenige). D.h. sie reagiert gemäß ihrer Natur. Nicht nur aber dringen Menschen in die Zone ein, trotz der offenbaren selbst-Abgrenzungsfähigkeit der Zone (ihr und ihren Inhalten sind klare, wenn auch immaterielle Grenzen gesetzt), Artefakte und andere Inhalte werden aus ihr herausgenommen.

Mehr noch: Die mutagenen Auswirkungen, die sie auf Menschen haben, verändern das Aussehen ihrer Kinder – eine Eigenschaft, die sich die Zonen in *Stalker* und *Picknick* durch die Figur von Monkey, die Tochter des Stalkers teilt; Überlebende des „Besuchs“ erhöhen das Unfallpotential ihrer Mitmenschen wenn sie von Harmont wegziehen. In *Picknick* stehen sogar die Toten wieder auf und wandern in ihre früheren Behausungen zurück. In *Stalker* hingegen, anstatt ineinander zu verfließen, werden Zone und Außenwelt stark miteinander kontrastierten – farblich durch sepia vs. Farbton, topographisch durch Steinbauten – eine karge Wohnung und trübe, schmutzige Fenster, schlammige Straßen mit einer dichten, grünen

Wildniss voller grasbewachsener Ruinen und kleiner Flüsse. Auch durch Stalkers Empfindung zeigt einen deutlichen Kontrast, allem voran am Ende des Films, als er sich vor Writer und Professor rechtfertigt: „All I have is here, in the Zone,“ Und: „Here is my happiness, freedom, dignity.“ (Stalker Teil 2 1:05:43) Vergleicht man das mit dem Beginn des Films, als Stalkers Frau ihn bittet, nicht zu gehen, „You’ll be back to prison!⁶⁴“ (Stalker Teil 1 10:51) worauf er antwortet: „Oh God, for me it’s prison everywhere!“ so wird der Unterschied besonders deutlich. Die Zone in *Stalker* ist zwar ein fremder Ort voller unerkennbarer Gefahren und unausgesprochener Regeln, genau genommen ist sie aber ambivalent, bedeutet unterschiedlichen Menschen unterschiedliche Dinge – wie man am Beispiel von Stalker, Writer und Professor unschwer erkennen kann.

Essenziell ist die Zone ein Ort, an dem Glauben die größte Macht besitzt – sie macht einem Zyniker und Realisten Angst, und bringt einen pragmatischen Wissenschaftler dazu eine Bombe zu bauen um den Raum ohne Beweise für seine Existenz als Wundermaschine in die Luft sprengen zu wollen. Zusammenfassend lässt sich hierzu mit Johnson und Petrie sagen: „... the overall pattern of the film tends more toward a general framework in which faith, spirituality, and art [...] are set against materialism, cynicism, disbelief, with the oppositions clearly demarcated in the relationship between Stalker and his two companions.“ (J&P 145) Das sind die drei ideologisch einander gegenüberstehenden Weltansichten der Protagonisten.

Es gibt abgesehen von der Mutation zumindest eine Sache, die die Zone wie in den anderen Texten in die Außenwelt fließen lassen: Der schwarze Hund (und seine Mediatorfunktion zwischen den zwei „Welten“, s. Kap. 3.2.1), der unvermittelt in der Zone auftaucht und Stalker nach draußen folgt, um von der Familie aufgenommen zu werden.

6.2.3 Die Zone als Bild/Metapher

Die drei Zonen lassen sich in ihrer Bildhaftigkeit auf jeweils eine einzelne Symbolik beschränken – für sich allein wäre dieser Ansatz natürlich zu reduktiv – aber davon ausgehend, dass jedes Gebiet mit einer gewissen Idee als Gesamtkonzept geschaffen wurde, wirft es interessante weitere Überlegungen auf. Wenn man der Zone in *Picknick* eine einzelne übergreifende Symbolik oder Funktion zuweisen kann (unabhängig von soziopolitischen Dimensionen) dann steht sie für die Grenzen des menschlichen Verstehens und Wissens. (vgl. J&P 141) Tatsächlich übersteigt sie jegliche Epistemologie, die Gegenstände in der Zone

⁶⁴ Stalker hat also eine ähnliche Vergangenheit wie Redrick.

bleiben unverstandlich: So erklart Valentine in seiner langen Diskussion mit Noonan ber den Besuch und dessen Hintergrunde das Verhaltnis der Wissenschaftler zu den neu gefundenen Artefakten: „A monkey pushes a red button and gets a banana, pushes a white button and gets an orange, but it doesn’t know how to get bananas and oranges without the buttons. And it doesn’t understand what relationship the buttons have to the fruit.”(Picknick 91) Seine wiederholte Benutzung von Metaphern um Verhaltnisse zu klaren ist bezeichnend fur die Problematik des menschlichen Denkens an sich: Es kann unmoglich mit Konzepten umgehen, die auerhalb seines Verstandes sind, solche kann es zwar wahrnehmen, aber nicht verstehen, deshalb benutzt es Annaherungen und Hypothesen, um sich zu behelfen:

Take the so-so’s, for example. We’ve learned how to use them. We’ve even learned the circumstances under which they multiply through a process similar to cell division. But we still haven’t been able to make a single so-so. We don’t know how they work, and judging by present evidence, it will be a long time before we will. (Picknick 91)

Der Versuch, Dinge zu erklaren, die schlussendlich unbegreiflich sind, fuhrt zwangsweise zu einer Reflektion ber die Grenzen, die den Menschen gesetzt sind. Das titelgebende Picknick-Gleichnis ist ein Beispiel dafur: Die Zone mit all ihren Implikationen bleibt ein Ratsel und der Mensch ein verstandnisloses Lebewesen niederer Ordnung und Intelligenz.

Argumentiert man mit Tarkovsky, so steht hingegen die Zone in *Stalker* fur, wie er sagt, das Leben selbst: “The Zone doesn’t symbolize anything, any more than anything else does in my films: the zone is the zone, it’s life, and as he makes his way across it a man may break down or he may come through.” (Zit. in Dyer 157) Dyer folgert hieraus richtig, dass die Zone demzufolge tatsachlich etwas anderes als nur eine Zone sei, namlich, erstens symbolisch fur das Leben selbst und zweitens, das Leben als Test fur den Menschen. Kann er allen Fallen ausweichen, alle die ungeschriebenen Regeln beherrschen? Er kann nie zuruck, Zeit geht nur in eine Richtung, weshalb auch Stalker an mehreren Stellen darauf beharrt, auf keinen Fall umzukehren (etwa als er den Schienenwagen mit dem sie die Zone betreten haben fuhrerlos zuruckschickt, worauf Writer fragt, wie sie nun zuruckkehren sollten, was Stalker mit den Worten „They don’t return here.“ quittiert. *Stalker* Teil 1 46:47) Fur Stalker ist es tatsachlich ein „test of faith“, eine Glaubensprufung: Er glaubt an den Raum und seine marchenhafte Wirkung, er vertraut darauf, dass jene Menschen solche sind, die einen Wunsch verdient haben, usw.

SSoC ist in dieser Hinsicht das schwierigste der drei: Folgt man den Entwicklern, so ist die Zone als Mahnmal an das damalige Atomungluck und das menschliche Versagen ansich gedacht: „Shadow of Chernobyl aims to remind people about the accident in Chernobyl and is

designed as a warning game against human carelessness and error able to cause global-scale disasters.“ (DevDiary #1) Ob dieser Standpunkt einer ideologischen Kritik standhält, ist eine andere Frage; nachverfolgen lässt sie sich zumindest soweit, dass tatsächlich in der Handlung menschliches Versagen auf menschliches Versagen folgt, das immer schwerere Folgen für die Umwelt mit sich bringt: Zuerst das reale Unglück 1986, das die Todeszone um Chernobyl schafft; 2006 das Versagen von C-Consciousness, dessen ursprünglich gutgemeinter Versuch, weltweit Wut, Grausamkeit und Gier zu reduzieren, fehlschlug – wie sie am Ende des Spiels dem Spieler/Protagonisten erklären. Die Zone selbst als fehlgeschlagenes Experiment ist die voll von sich bekriegenden Fraktionen (Wut), die dadurch entstehenden Morde und Monstern (Grausamkeit) und Gier (die artefaktplündernden Stalker selbst) ist. Menschliches Versagen ist also interessanterweise in *SSoC* das größte plotantreibende Mittel: Strelok versagt beim ersten Mal die Türe bei Reaktor #4 zu öffnen, C-Consciousness versagt, ihn als den zu erkennen, der er ist, und versagt weiter ihn wie geplant zu kontrollieren – statt eine willenlose Puppe zu werden, wird Marked One aus dem Death Truck geschleudert⁶⁵ und macht sich auf die Suche nach seiner Vergangenheit. Ob all diese „Handlungsfunktionen des Versagens“ Zufall oder Absicht der Entwickler sind, ist nicht belegt; nachdem die Entwickler aber anderorts die reale Zone als eine „cool location for a videogame“ beschreiben, steckt in ihrer ursprünglichen Aussage wohl einiges an *publicity speech*.

6.2.4 Die Zone als Charakter

Interessanterweise ist die Zone nirgendwo offensichtlicher ein „Agent,“ ein tatsächlicher Handelnder, als in *SSoC*. Der Gedanke findet sich auch in Sekundärliteratur über das Spiel: Mukherjee schreibt darüber vergleichend mit den anderen zwei Werken: “The Zone is as much a character as any other in all the texts and in the videogames,“ (Mukherjee 6) Bezogen besonders auf ihre Form in *SSoC* schreibt Sakey: „Indeed, the real “protagonist” of S.T.A.L.K.E.R. is the Zone itself. If characters in narrative are primarily responsible for the evocation of emotional response, and assuming that a character can be anything, then certainly a place can take center stage as easily as a person. The Zone is the star of this show.“ (Sakey 97) Sakey begründet also die Agenz der Zone durch Hervorrufung von emotionalen Reaktionen (wie dies in der Literatur oft vorkommt).

⁶⁵ Der Lastwagen in der cutscene zu beginn des Films transportiert der Handlung nach lauter C-Consciousness unterworfenen Stalker, die einer eigenen Fraktion namens „Monolith“ angehören, gegen die der Spieler v.a. im letzten Abschnitt des Spiels kämpft.

Der Gedanke der Zone als Charakter ist aber auch insofern naheliegend, als sie für den Zuseher ganz offensichtlich von C-Consciousness personifiziert wird (was in starkem Kontrast zu CCs fragwürdiger Intention steht!). Die feindliche Haltung die von dem Gebiet dem Spieler gegenüber eingenommen wird, wird so auf einem mehr oder weniger greifbaren Antagonisten zurückgeführt. Sakey erklärt das Verhältnis zwischen der Entität und der Zone als „it [C-C. Anm.v.m] is the mind and the Zone is its body.“ (Sakey 99) C-Consciousness liegt im radioaktiven Herz der Zone und kontrolliert durch Gedanken nicht nur die Monolith-Soldaten, sondern besitzt z.B. auch die Fähigkeit, die „blowouts“ auszulösen. Es ist außerdem für die Errichtung des großen Brain-Scorchers verantwortlich und scheint weiters Kontrolle über gewisse Anomalien zu besitzen. Sich aktiv ins Geschehen einmischend, beeinflusst es bereits in der Handlung vor dem eigentlichen Spiel den Protagonisten. Mukherjee vergleicht an einer Stelle die drei Zonen in ihrer Funktion als Charaktere:

In the film, the protagonist says that the Zone must be respected or it will punish; it is a complicated system of deadly traps and the moment someone enters it, everything comes into motion and things keep changing all the time, almost capriciously. The Zone redefines the identity(ies) of the stalker and the two people whom he guides into it. In *Roadside Picnic*, the Zone ultimately leaves the protagonist, Redrick Schuhart, a changed man. (Mukherjee 6)

In *Picknick* und *Stalker* ist also die gemeinsame die Zone charakterisierende Eigenschaft die Identität der Protagonisten zu hinterfragen und zu verändern (wobei diese das ebenfalls von sich aus tun). Betrachtet man das als eine aktive Agenz, gepaart mit ihrer Zentralität für die Handlung ansich– und auch hier mit den durch das Gebiet hervorgerufenen Emotionen (Friede, Bedrohung, Wunder, Einsamkeit z.B.), – so bleibt der Gedanke, die Zone als Charakter zu sehen, in den beiden anderen Werken ein wenig fremd. Tatsächlich kommt die charakternächste Aussage von *Stalker* selbst, wenn er sagt: „The Zone must be respected, or it will punish.“ (*Stalker* Teil 1 53:43) *Stalker* sieht die Zone offensichtlich als lebendig an, und mehr noch: Als sich ihrer Eindringlinge bewusst⁶⁶. Es ist die Zone, die ihnen Fallen stellt, die Zone, von der Zuseher und Protagonisten sich gleichermaßen beobachtet fühlen, und wer, wenn nicht die Zone befiehlt *Writer*, der entgegen *Stalkers* Warnungen den direkten Weg zu dem Raum gehen will: „Stop. Beweg dich nicht!“ *Stalker* selbst meint zuerst, es sei wohl *Writers* Gewissen gewesen, das ihn gewarnt hätte, später sagt er allerdings: „But even if the most wretched will die if they don’t know how to behave. You have been lucky, it just warned you. (*Stalker* Teil 1 1:00:49) Mit Tarkovsky könnte man sagen: Die Zone in *Stalker*

⁶⁶ Selbst wenn diese Aussage an das Bergsteigersprichwort „den Berg zu respektieren“ erinnert und vielleicht auch so gemeint war?

unterwirft in ihrer Funktion als Agent die sie Betretenden einem Test, und zwar: Des Glaubens. Er (oder sie) muss an die Wahrheit der tödlichen Fallen glauben; muss an die ungeschriebenen und fremden Regeln glauben, die also z.B. besagen, nie umzukehren; und schlussendlich zu glauben an die Wunder jenes Raumes, der angeblich alle Wünsche erfüllt.⁶⁷

Keine außer den beiden erwähnten Quellen beschäftigt sich mit der Zone als Charakter, und *Picknick* wird in dieser Hinsicht beinahe garnicht erwähnt: Mukherjee macht nur Andeutungen: „In *Roadside Picnic*, the Zone ultimately leaves the protagonist, Redrick Schuhart, a changed man.“ – d.h. in ihrem Einfluss auf den Protagonisten lässt sie sich als Agierender sehen. Jedenfalls scheint die Zone in *Picknick* am wenigsten in dieses Schema zu passen. Von keiner Person in der Geschichte wird ihr übergreifende Agenz zugesprochen und die ihr eigenen Effekte wirken eher wie außerirdische Naturgewalten, als willentlich koordinierte Fallen. Chaos und Unwillkür durchziehen ihre Entstehung, ihre Herkunft und ihr Dasein. Die Unmöglichkeit der Charakterisierung der Zone in *Picknick* mag man auch darin sehen, dass eine Erklärung die Unverständlichkeit der Vorgänge darin und darum auflösen würde: Einen (auch nur angedeuteten) Handelnden zu zeigen, würde ihr entweder eine außerirdische (oder wie bei Tarkovsky metaphorische) Intelligenz zusprechen – und damit die Besucher bestätigen – , es könnte so zu nah an anthropozentrische Konzepte führen. Es würde somit vielleicht die Vorgänge in ihr in Zusammenhang und Plan bringen und damit die Unmöglichkeit des Verstehens zunichte machen, die ein zentrales Thema der Erzählung darstellt. Zwangsweise zeigt die „Opfergabe an die Goldene Kugel“ (um den „meatgrinder“ temporär zu deaktivieren muss jemand sterben) gewisse Konnotationen einer Gabe an einen Gott (vgl. Lem 329); aber einerseits ist diese Idee die metaporische Definition eines nicht von Menschen geschaffenen Vorgangs; es steht nicht fest, ob das „Opfer“ ein Mensch sein muss; andererseits wird der Vorgang als sehr mechanisch sowohl in seiner Funktion als auch seinem Ablauf beschrieben – eine Falle, eben, die eine zeitlang zur „Aufladung“ braucht; und letztlich scheint es ratsam im Bezug auf ihre einzelnen Funktionen und Symboliken in der Geschichte und deren Welt, Zonen und Wish-Granter nicht als ein und dasselbe Konzept anzusehen. In jedem Fall spielt die Zone in allen drei Teilen eine zentrale Rolle, nicht nur als Geographie, sondern auch als emotionale, handlungsrelevante Instanz.

⁶⁷ Es ist vielleicht in dieser Interpretation, dass der Film Tarkovskys christliche Imagerie am meisten bestätigt, wenn die Zone den Glauben an unsichtbare (und teils ungläubwürdige) Wahrheit erfordert, und sie zu durchwandern das Leben selbst zu leben bedeutet ...

6.2.5 Die Zone als Reflektor: Der Gesellschaft und des Ich/der Mensch

Die Zone funktioniert im Bezug auf den Mensch zweiseitig: Erstens wird sie besonders in *Picknick* zur Gesellschaftskritik benutzt: "Paradoxically, by distancing themselves from the immediacy of political concerns, they [die Strugatzkis, Anm.v.m.] successfully raise the issues of freedom, choice, and history that remain short-circuited in the allegorical works by the textual replication of secrecy and control." (Gomel 102) D.h. durch das Problematisieren des Fehlens von Freiheit, Wahl und der (menschlichen) Geschichte wird auf ebenjene Aspekte von Zensur hingewiesen, die auf direkte Art und Weise nicht ausgesprochen werden durften. Richard Noonan in Akt 3 realisiert in einem Moment verzweifelter Klarheit:

It was all useless. Pointless. My God, he thought, we won't be able to do a thing! We won't have the power to contain this blight, he thought in horror. Not because we don't work well. And not because they're smarter and more clever either. It's just that that's the way the world is. And that's the way man is in this world. If there had never been the Visitation, there would have been something else. Pigs always find mud. (*Picknick* 85)

Nicht nur Red verzweifelt an der Unverbesserlichkeit der Menschen, ihrem unaufhaltsamen Drang zur Selbstvernichtung. Erst in der Zone, als er über die Opfer, die sie gefordert hat, nachdenkt, wird er sich der tiefe seines Versagens, und dessen der Menschheit als Ganzes, bewusst:

Und wieder zog an seinem Gedächtnis wie auf einem Bildschirm eine dreckige Visage nach der anderen vorbei... Alles muß verändert werden, dachte Roderic unvermittelt, nicht nur ein Lebenslauf oder zwei, nicht nur ein Schicksal oder zwei – jedes Schräubchen dieser elenden, stinkigen Welt muß ausgetauscht werden... (*Picknick* 182)

Es wurde in dieser Arbeit bereits bemerkt, dass Teil des Arguments von *Picknick* die Unverbesserlichkeit der Menschheit ist; in *Roadside Picknick* wird ihr das zum Verhängnis. Red, selbst ein Opfer ebenjener Gesellschaft, stellt den zweiten Aspekt dieser Gesellschaftskritik da: Das Individuum als ihr Produkt. Reds Ablehnung des Lebens seines Arbeitervaters ist übrigens ein weitaus direktere Kritik, vielleicht gerade am Kommunismus. (s. Moore 127, bzw. Kap.3.1.1.⁶⁸) Stalker in Tarkovskys Film ist im Gegensatz dazu ein recht unveränderlicher Charakter. Die Reise in die Zone ist für ihn kein Weg der Antworten bringt; er hat seine Berufung darin gefunden, andere auf diesem Weg zu begleiten; dem Zuseher wird stattdessen das Maß seines Leids im Laufe des Films offenbart, das jene Aufgabe mit sich

⁶⁸ Vgl. auch: *Picknick* 187: "Weil ich der Meinung bin, wenn man arbeitet, tut man das immer nur, damit's euch gut geht. Man ist ein Sklave, nichts weiter, ich aber wollte nie ein Sklave sein, wollte immer ich selbst bleiben, meinen eigenen Stiefel machen und auf euch spucken, auf eure Gemeinheit und Langeweile..."

bringt. So schreibt Nudelman:

The basic conflict in the work of the Strugatskys lies in the confrontation of opposite ethical systems. The plot in most of their works culminates in a situation of "moral choice." The main function of the protagonists is not so much physical action as ethical cognition of the opposing fantastic world, which is constructed by shifting reality along a particular ethical axis. (Nudelman 59)

Diese „ethische Erkenntnis“ oder Wahrnehmung steht für Stalker wohl im Kontrast zu den ihm antagonistisch gegenüber stehenden moralischen Systemen seiner Kameraden Writer und Professor, die zumindest vermeintlich zwei Stereotype darstellen: Den Schriftsteller, der eine Schreibblockade hat; den Wissenschaftler, dem der erfolgreiche Durchbruch fehlt. Zwar sind auch sie verzweifelt und verloren – sonst würde Stalker sie nach Eigenaussage nicht mit in die Zone nehmen – ihr Weg ist jedoch der Weg der Erkenntnis und der Wahrheit über sich selbst: So realisiert Writer: „A man writes because he is tormented, because he doubts. He needs to constantly prove to himself and the others that he's worth something. And if I know for sure that I'm a genius? Why write then? What the hell for?“ (Stalker Teil 2 14:54) Writer realisiert, dass sein tiefster Wunsch gleichzeitig nicht die Lösung ist. Writer fehlt nicht die Inspiration, wie er anfänglich meint; er ist ein Zyniker geworden, den nichts mehr erschüttert, für den die Welt ihre Wunder verloren hat; Johnson und Petrie gehen sogar so weit zu insinuieren, dass Writers Motivation in die Zone zu dringen eher Langeweile und Neugier, denn Hoffnung auf Veränderung zu sein scheinen. (J&P 149)⁶⁹ Damit steht er Stalker gegenüber, der trotz der immerwährenden Enttäuschungen die ihm das Leben und die Menschen, denen er durch den Raum Glücklichkeit bescheren will, sein Vorhaben nicht aufgibt.

Professor bleibt bis zum Ende des Films unbeeindruckt und wortkarg – „Professor remains an enigma, characterized so far mainly by his pragmatism. (R&J 146); das surreale Telefongespräch das er in der zweiten Hälfte des Films führt, stellt sich als Bestätigung Professors an seine Kollegen heraus: Er werde es tun, und habe keine Angst mehr vor ihnen, sagt er. Die Menschen vor falschen Wünschen anderer zu bewahren. Und doch lässt er sich schlussendlich von Stalker erweichen, bzw. von Writer überzeugen, der meint: der Raum erfülle nur die tiefsten, innersten Wünsche; und kein Mensch würde von diesen glücklich. Nach einigem Überlegen meint Professor: “Then it makes no sense to me at all. Why even bother coming here?“ (Stalker Teil 2 1:10:37) Professors Plan geht nicht auf: „His refusal to enter the Room [...] perhaps suggests a degree of humility and an acceptance that it is not up

“Kovács and Szilágyi suggest [...] the three men likewise embody different philosophical principles: Stalker – faith; Professor – rationalistic, scientific materialism; and Writer – an artistic principle that has degenerated into skepticism, cynicism, and egotism.” (J&P 150)

to him to save humanity from itself.” (J&P 147) Die Zone in *Stalker* verändert die Protagonisten – abgesehen von Stalker vielleicht – sie definiert sie und macht sie dem Zuseher offenbar, sie lässt sie „aus sich heraus kommen“. Ihre Erkenntnis ist aber die eigene Unabänderlichkeit – eine Conclusio, wie sie sich auch in *Picknick* findet und die nur ein Wunder ändern kann. So ist es schlussendlich Professor, und nicht Stalker, der die moralische Entscheidung am Ende trifft.

Obwohl Identität in *SSoC* thematisch eine große Rolle spielt, ist ihre Lösung ludisch insofern irrelevant, als sich an der *gameplay gestalt* nichts ändert: Der Spieler muss deshalb keine neuen Aspekte oder Mechaniken lernen. Allerdings muss er neue Orte erforschen und bekommt durch die sich ihm erschließende Handlung einen tieferen Einblick in die Welt. Als der Spieler etwa in der Hälfte des Spiels herausfindet, dass sein Avatar selbst Strelok ist, ergeben sich also trotzdem spielerische Implikationen, diese sind jedoch relativ problematisch – vgl. Forenposter Kokis Kritik (Review mit Quelle in Appendix 3.):

You might think the whole "Kill Strelok" sub-plot somehow makes the narrative more meaningful or deep or whatever but you'd be wrong, because it doesn't change a damn thing. The fact that you are Strelok has literally no impact on the game whatsoever. If the hideout door where the decoder is located - an ordinary wooden door - in Pripyat weren't locked with a Plot Key and indestructible, you could find the hideout and get the decoder to the Secret Door in NPP just by exploring the place!

Findet der Spieler also die Wahrheit über Strelok heraus, lässt das Spiel den Spieler daraufhin besagtes Geheimfach öffnen; falls er das nicht tut, kann man mit dem Geheimfach nicht interagieren, was nicht realistisch ist und den Spieler am eigenständigen Erforschen hindert, also zum „exploration“-Aspekt des Spiels schädlich ist: Theoretisch müsste es möglich sein, den Decoder einfach nur durch Zufall zu finden. So wird der Spieler gezwungen, der Nebenhandlung um Strelok zu folgen. Insofern hat Koki Unrecht: Gerade weil die Identität des Protagonisten mechanisch in den Spiel- und Handlungsverlauf integriert wurde, macht sie einen spielerischen Unterschied, d.h. der Spieler muss sich in Pripyat durch ein verfallenes Hotel kämpfen, seinen Weg in den Raum finden, wo Fang (einer von Streloks Freunden) den Decoder für die Geheimtür versteckt hat, die Gegenstände plündern, was alles so die Handlung und das Spiel vorantreibt⁷⁰ und v.a. würde der Spieler ohne sie in Pripyat nicht herumstöbern müssen – er kann das natürlich trotzdem tun. Man könnte also sagen, dass Handlung und Spielaspekte in Konflikt miteinander stehen.

⁷⁰ Das Problem, wie Koki richtig bemerkt, ist allerdings, dass diese Handlung forciert wird, der Spieler könnte logisch gesehen das Versteck auch durch pures Erforschen der Umgebung finden, es ist aber, so der Spieler dort unvorbereitet hinget, wie gesagt einfach nicht „benutzbar“.

Direkte Gesellschaftskritik wird auf einer sehr oberflächlichen Ebene von C-Consciousness selbst ausgeübt: Der (aus ihrer Sicht zumindest) schlimme Zustand der Menschen veranlasst sie erst, das Experiment das die Zone erschafft, zu beginnen. Natürlich besteht auch eine gewisse Kritik im Entwicklerstatement, dass *SSoC* als Warnung vor weiteren (Atom)unglücken zu sehen sei. Tatsächlich hat gerade die Sicht von C-CAuswirkung auf das Spiel, schließlich kann der Spieler sich Entscheiden, ob er den Begründungen des Wesens glaubt, oder nicht, woraus sich dann in der Endszene unterschiedliche Implikationen ergeben.

6.2.6 Die Zone als Drachenhöhle:

Alle Zonen teilen sich ihre Funktion als Todesfalle, besonders für Stalker und unerfahrene Eindringlinge. Gleichzeitig besitzen sie immer einen guten Grund für risikobereite Schatzsucher, sie trotzdem zu betreten – so das Verhältnis zwischen ihnen. Sie bedingen damit die narrative Motivation für die Erzählung: Ohne einen Grund sie zu betreten gäbe es keine Stalker. Sakey beschreibt dieses Verhältnis:

S.T.A.L.K.E.R. draws more inspiration from novel than film, and naturally takes significant liberties in the interest of making the game fun. The concept of the Zone as a place to which some men are irrevocably drawn, despite the dangers and in search of an all-powerful artifact, resonates through all three installments. (Sakey 110)

In *Picknick* ist die Zone ein von sicht- und unsichtbaren tödlichen Effekten übersähter Ort, der gleichzeitig voller Wunder und oftmals nützlicher, wenn auch rätselhafter bis unverständlicher Gegenstände ist, die von großem weltlichem Wert für Stalker und wissenschaftlichem Wert für die Außenwelt sind. Es scheint nicht weiter verwunderlich, dass Tarkovsky gerade diesen Aspekt der Zone aus seinem Film gänzlich entfernt hat. Wie Redrick nutzt Stalker allerdings sein Verständnis der Zone aus, um – bewusst oder unbewusst – eine gewisse Autorität seinen Kameraden gegenüber auszuspielen. So beschuldigt ihn Writer gegen Ende: „It’s not even the money. You’re enjoying yourself here. You’re like God Almighty here. [...] You revel in all that power, that mystery, your authority!“ (Stalker Teil 2 1:04:30) Stalker widerspricht schockiert und verletzt: Seine Motivation sei im Gegensatz dazu, und im Gegensatz zu seinen Schützlingen: „I bring here people like me, desperate, tormented. People who have nothing else to hope for. And I can help them.“ (Stalker Teil 2 1:05:50) Nach Eigenaussage ist also das Glück anderer sein einziger Wunsch. Ganz so ist es natürlich nicht: Er sagt auch, man hätte ihm außerhalb der Zone alles genommen, dabei missachtet er das Unglück seiner Frau über seinen Beruf (was er selbst anerkennt, aber

unfähig scheint, es zu ändern). Seine Unabänderlichkeit besteht auch darin, dass er als Stalker selbst nichts wünschen darf, es ist ihm verboten die Zone mit solcher Intention zu betreten.. Was die Zone also für ihn birgt ist vielleicht die Möglichkeit, einen Unterschied für andere zu machen,; aus diesem Grund wagt er sich immer wieder in sie hinein.

Für Strelok und seine Gruppe scheint die Zone möglicherweise den selben Wert gehabt zu haben, wie ursprünglich für Redrick – hier sind die Parallelen zwischen Picknick und *SSoC* die stärkeren. Jedenfalls verbringt der Spieler als Marked One/Strelok eine nicht unbedenkliche Zeit damit, übernatürliche Artefakte zu sammeln und bei diversen Händlern zu verkaufen, oder selbst zu benutzen. Ein sich durch alle drei Werke ziehendes Element ist das Schleudern von Nüssen – oder im Falle von *SSoC* Schraubenmuttern, die der Spieler werfen kann – um Fallen auszulösen. Das ist eine Art sci-fi Überbleibsel in *Stalker*, in dem die Fallen nur in den Erwähnungen des Protagonisten vorkommen, ihre Existenz wird nie tatsächlich bewiesen. Tarkovsky meint einige Zeit nachdem er den Film herausbrachte, dass seiner Meinung nach die Zone eine Erfindung Stalkers sei. (Tassone-Itv.)

Tatsächlich ist im Spiel wenig über Streloks Vergangenheit, seine Motivationen bekannt, außer dass er einer der erfahrensten Stalker ist – was hauptsächlich auch dadurch impliziert wird, dass er der einzige Stalker ist, der erfolgreich bis ins Kernkraftwerk selbst vordringen konnte und eine Gruppe erfahrener Männer bei sich hat (die Handlungen der Gruppe ziehen sich auch durch die Fortsetzungen des Spiels). In nicht während des Spielens zu findenden (also nur in den Dateien gespeicherten, un-integrierten) Dialogzeilen erzählt man sich über Streloks Truppe:

Well, there used to be this group led by Strelok. There were all sorts of legends about it going around the Zone...good and bad, but few people really knew the truth. The truth is that they wanted to deal with the Zone, find out what created it. That's why military stalkers were after them but they didn't know where to look. (gefunden hier:⁷¹)

In *Call of Pripjat*, dem Spiel das chronologisch auf *SSoC* folgt, trifft der Spieler später auf Strelok – man übernimmt die Rolle eines Major Degtyarev – , der diesmal seine Intention äußert, die Zone zu vernichten, was wohl bedeutet, dass das längste Ende, in welchem Strelok C-C tötet, das kanonische ist; was einigermaßen mit obigem Zitat übereinstimmt⁷². Seine zweite Reise ins Herz der Zone (mithilfe des Spielers) in *SSoC* gründet sich zuerst in

⁷¹ <http://stalker.wikia.com/wiki/Talk:Strelok> 30.01.2013

⁷² All das ist reichlich spekulativ und erklärt die ursprüngliche Motivation von Strelok und Co. mit „Sie wollten die Zone befrieden oder zerstören und vermuteten, dass die Lösung hinter einer verschlossenen Tür mitten im Gebäude von Reaktor #4 läge.“

persönlicher Motivation – seine Erinnerung wiederzuerlangen – und weitet sich dann auf eine globale Quest aus, das Übel das die Zone darstellt, zu vernichten. Ob er derjenige ist, der in *SSoC* eine Wahl für oder gegen das Wohl der Menschheit trifft, und welche das genau ist, bleibt dem Spieler überlassen; bzw. stellt er seine Entscheidung am Ende der „besten“ cutscene – wie erwähnt – selbst als fragwürdig dar.

6.2.7 Die Zone und ihre Ästhetik des Verfalls

Dies ist ein visueller, aber deskriptiv und somit zumindest sekundär erzählerisch interessanter Aspekt, den sich die Zonen teilen; vielleicht sogar die wichtigste und interessanteste Gemeinsamkeit. Für einen visuellen Vergleich einiger dieser Aspekte, siehe Appendix 7. Finden sich auch mehr einzelne Elemente aus *Picknick in SSoC*, umso mehr teilen sich *GSC Gameworlds* Spiel und Tarkovskys Film das Vorherrschen von grasbewachsenen Ruinen; finsternen Tunneln in rostiger Verschalung; weite Ebenen von brusthohem Gras auf denen verstreut verwarloste (Militär-)Fahrzeuge stehen; menschliche Überreste liegen in Gebäuden, unbegraben und aus unbekanntem Gründen verstorben. Dabei kommt diese Passion für Entropie aus zwei unterschiedlichen ideologischen Richtungen.

Nach Green ist die Szenerie der Zone im Film Teil einer werkübergreifenden Thematik: “In its ascetic unity the film reveals many typically Tarkovskian features, not least the numerous vanitas motifs with their connotation of the transience of life. The whole film is shot amidst scenes of dilapidation and ruin and might indeed be regarded as the epitome of Tarkovsky’s aesthetic of decay.” (Green 102) Bei Tarkovsky lässt sich das verlassene Gelände als symbolisch (oder bildhaft) für die Vergänglichkeit allen Lebens sehen; schließlich *ist* die Zone das Leben, so Tarkovsky; ein Motiv das dies verdeutlicht ist in Teil 2 53:31, eine Szene, in der die Kamera langsam über den Schwarzen Hund hinweg auf ein zuerst unerkennbares Knäuel in einer Totale zoomt, das sich als zwei ineinander verschlungene Skelette in der Halbnähe herausstellt. Dabei wirkt dieser sichtbare Verfall zum einen extrem atmosphärisch – so ist es dank ihm, dass Zuseher wie Protagonisten ein Gefühl körperloser Bedrohung verspüren, trotz dem Ausbleiben jeglicher Gefahren vor denen Stalker warnt. Zum anderen ist er natürlich handlungsmotiviert: Truppen waren, so die caption zu Beginn, kurz nach dem unerklärten und namenlosen Ereignis in die Zone gesandt worden; niemand kehrte zurück; so wandern die drei Protagonisten in einer Szene an einer Gruppe verfallener und seltsam ziellos platzierter Panzer vorbei. Unbezweifelbar ist etwas an diesem Ort geschehen, selbst wenn sich darauf nur mehr indirekte Hinweise finden lassen. Gleichzeitig entbehren diese Bilder des

Verfalls nicht einer gewissen Faszination, einer unheimlichen und bedrückenden Schönheit. Sakey hat für ebenjene Ästhetik – die gleichzeitig ein Gefühl ist – in *SSoC* den Ausdruck „environmental estrangement“ (ca. „umweltbedingte Entfremdung“) geprägt. Er kritisiert die Fähigkeit von Computerspielen, komplexe, bzw. subtilere Emotionen hervorzurufen und meint, die Verbindung zwischen Spieler und Spielwelt werde durch Anwendung dieser Ästhetik intensiviert und pointiert:

S.T.A.L.K.E.R. uses environmental estrangement to snatch you from this world and put you into another one: one that is unwelcoming, unknowable; obscene. Yet despite this it also creates a need to be in that world, for all that you are unwanted. The player becomes part of the territory, not despite but because of the bleak, depressing emptiness of S.T.A.L.K.E.R.'s Exclusion Zone, the unnatural, ghostly quality that evokes a feeling that you're an uninvited visitor in a haunted and unreal place. (Sakey 95)

Es ist dieses Gefühl, das sich *Stalker* mit *SSoC* teilt, besonders wenn der Spieler einmal nicht mit seiner Waffe im Anschlag auf Monolith-Soldaten oder Räuber zielt, und so seine Umgebung auf ihn wirken kann, etwa, wenn er – oder sie – düstere Korridore durchforscht oder durch verfallene Wohnbauten streift; eine Faszination des Verfalls und des Unheimlichen, die besonders Kenner von Horrorfilmen zu schätzen wissen. Nicht umsonst wechseln sich in *SSoC* dem tatsächlichen *Shooter* in FPS zugehörige Sequenzen mit säumigen Episoden ab, in denen wenige Gegner zu finden sind, die dann zumeist einzelne, wohlplatzierte Monster sind; beide Elemente sind Teil des Spielflusses und ergänzen sich gegenseitig. Seltsamer Weise beschreibt dieses Konzept auch das Verhältnis zwischen dem Protagonist in *Stalker* und „seiner“ Zone bei Tarkovsky, eine wohl zufällige, aber dennoch bemerkenswerte Parallele.

Die Faszination mit der verfallenen Umgebung ist weder masochistisch, noch gänzlich negativ. “[...] the value of environmental estrangement goes beyond simply creating forlorn, gloomy realms, and certainly beyond creating horror. It can even be used to create positive reactions. There is great beauty in *S.T.A.L.K.E.R.*'s ruined buildings, crumbling bridges, and rusted-out industrial parks [...]” (Sakey 106) In *SSoC* wie in *Stalker* also ist die Ästhetik des Verfalls mehr als ein *faible* für das Hässliche. Nachdem Sakey einen Vergleich zwischen der Anwendung des „environmental estrangement“ von verschiedenen Spielen gemacht hat, fasst er zusammen, dass es sich durch eine „düstere Philosophie“ und „einen Ursprung in Osteuropa, besonders den ex-Staaten der Sowjetunion“ auszeichne. (Sakey 108) Auch Rossignol identifiziert das Spiel als typisch ukrainisch (bzw. post-sowjetisch), und seine Ästhetik als “urbaner Verfall”:

And it's not simply our urban decay fetish manifesting itself that makes *Stalker's* zone so appealing (although that's undoubtedly a part of it), it's the fact that it connects the dots between these rich Russian fictions and the most immediate form of gaming: first-person exploration. GSC's greatest achievement is probably in taking that most American of gaming forms, and managing to turn it into something that's distinctly Ukrainian, distinctly Chernobylian. (Myth and Reality #3)

Die Faszination und „Spielästhetik“ kommt von der Erkundung und Entdeckung jener verwüsteten Landschaften. Gleichzeitig distanziert sich *SSoC* als Genre von seinen ursprünglich amerikanischen Wurzeln. (vgl. Extra Credits S2EP17) Im Bezug auf die Ästhetik trifft dieser Vergleich auch auf *Picknick* zu. Zweifellos ist die Atmosphäre der harmonischer Zone bedrückend und bedrohlich; zweifellos zeichnen sich alle Zonen durch eine gewisse Verlassenheit und Leere aus; im Gegensatz zu Spiel und Film fehlt aber *Picknick* die „Ästhetik des Verfalls“ beinahe gänzlich; Verfall steht in der Zone in Kontrast mit Zeitlosigkeit, ist also Teil ihrer anomalen Resonanz: Denn innerhalb der Zone scheinen „Blasen“ von Zeitlosigkeit zu existieren, dargestellt in jener Szene, wo Kirill Redrick auf die unerklärlichen Unterschiede des Zustands der Trucks in der Zone hinweist.

6.2.8 Die Zone als Utopie vs Dystopie

In alle drei Zonen lässt sich in ein dynamisches Wechselverhältnis zwischen diesen sich gegenüberstehenden Zukunfts/Weltvisionen feststellen. Dabei tragen die düstere Atmosphäre bzw. Ästhetik des Verfalls einen Großteil der visuellen und emotionalen Kraft sowohl der Utopie, als auch der Dystopie. Die am deutlichsten utopisch orientierte Zone ist jene in *Stalker*: Dennoch geben sich hier Tod und Erneuerung, Gefahr und Frieden die Hand. Tarkovsky zeigt eine Welt ohne Menschen (ein bekanntes Topos der Science Fiction), eine Welt in der Gras verrostete Wagen überwuchert und deren Musik Vogelzwitschern, Tropfen von Wasser und das Knirschen von Schuhen auf Glas sind (und einen Großteil der Musik im Film ersetzen). Diese Ambivalenz zieht sich durch den gesamten Film: Die Gefahr der Zone für Menschen; die Hoffnung, die der Raum als Ziel verspricht; den Frieden, den *Stalker* ausstrahlt, als er sich kurz nach Betreten der Zone ins Gras legt um so offenbar die Zone zu „begrüßen“.

Das Überwachsen menschlicher Artefakte und damit verbundene Imagerie setzt Green mit der (christlichen) Reinigung in Zusammenhang. Die Wiederkehr der vier Elemente – Erde, Wind, Wasser, Feuer wäre zu bemerken, wobei besonders Wasser eine reinigende Funktion innehat. (Green 102) Wasser wäscht z.B. der „*Stalker's Dream*“ über algenbewachsene und

verbleichte Reste menschlicher Kultur (Waffen, Ikonen, Geld) hinweg, eine Vorahnung der Vergänglichkeit – wie auch ein Zeichen der Erneuerung durch die Natur. Salvestroni beschreibt die Zone als einen Teil von Tarkovskys polarisierender Welten als “an anti-world which is dynamic, malleable, and full of color, the dominion of possibility and of choice.” (Salvestroni 294) Zu dieser Annahme kommt sie offenbar, weil hier der wunscherfüllende Raum steht. Die Freiheit, die die Zone beschert, ist allerdings ebenso wahr, wie tückisch: Auf der einen Seite ist sie ein veränderliches Regelwerk dem man gehorchen muss, auf der anderen Seite ist, so Stalker, man hier gänzlich frei; wobei diese Freiheit wohl mitunter im Fehlen von gesellschaftlichen Zwängen und Grenzen besteht – verglichen mit den verwaschenen Farben, dem Unglück und Lärm (z.B. des Zugs am Anfang), der körperlichen Bedrohung der bewaffneten Grenzpatrollien und dem Schmutz der Außenwelt wirkt die Zone insofern tatsächlich paradisisch.

Im Gegensatz dazu kontextualisieren viele zeitgenössischere Essays über *Stalker* das *setting* als eine Prophezeiung oder Vorahnung des Chernobyl-Unglücks,⁷³ u.a. Tyrkins Artikel „In Stalker Tarkovsky foretold Chernobyl“, das sich dann vergleichsweise wenig mit den möglichen Vorhersagen des Regisseurs auseinandersetzt; Dyer bemerkt zumindest, neben der Todeszone um Chernobyl, dass die Strahlung sowohl in Realität als auch in Tarkovskys Film bei Stalkerkindern zu Geburtsdefekten führte. (Dyer 78) Die dystopischen Implikationen, die GSC Gameworld in ihrem Spiel überdeutlich visualisieren, sind insofern ein Weiterspinnen dieses Szenarios.⁷⁴ Obwohl sich viele topologische Parallelen zwischen Film und Spiel finden, ist der dystopische Aspekt von *SSoC* weitaus stärker ausgeprägt: Es herrschen ständige Kleinkriege, die Strahlung macht große Gebiete schwer bis gänzlich unbegebar und bringt monströse Mutationen hervor. *SSoC* fragt: Würde die Welt so oder ähnlich aussehen, wenn wir noch weitere, schlimmere Katastrophen zuließen? Und doch gibt es hier ein utopisches ‚Moment‘. Die phantastischen Hintergründe für das Entstehen der Zone zeigen den Wunsch nach Veränderung: Eine in der Science Fiction verbreitete Theorie der „Noosphere“⁷⁵, die besagt, dass alles intelligente Leben ein weltumspannendes Feld erzeugt, bzw ihm angehört, ein Feld das an Komplexität und Selbstbewusstsein wächst, je vernetzter

⁷³ Im Geiste des Topos, dass eine der Funktionen von Literatur, im Besonderen der Science Fiction, darin bestehe Hypothesen oder Vorhersagen über die Zukunft anzustellen.

⁷⁴ Es ist bemerkenswert, dass eine Vorhersage der Science Fiction rückblickend Realität wurde und daraufhin wieder in die Zukunft gesponnen wurde.

⁷⁵ vgl. <http://en.wikipedia.org/wiki/Noosphere>; kommt ua. in Greg Bear's *Blood Music* vor. Dieses Konzept ist in *SSoC* relativ konsequent durchdacht und verankert: Beinahe alle in Chernobyl durchgeführten (fiktiven) Experimente stehen mit Gedankenkontrolle, oder zumindest dem menschlichen Gehirn in Zusammenhang. Die Noosphere ist hier die logische Konsequenz, der Apex dieser Experimente.

menschliche Geister zueinander sind. In *Shadow of Chernobyl* versucht C-Consciousness dieses Feld zu beeinflussen um so negative Gefühle in Menschen zu verringern. Das „Abfallprodukt“ dieses offenbar fehlgeschlagenen Versuchs ist die Zone. Könnte C-C Kontrolle über das Experiment erlangen? Was geschieht tatsächlich, wenn Strelok sich entscheidet, beizutreten? Die düsteren Implikationen sind allerdings, dass die Zone unverändert bleibt. *SSoC* ist ein finsternes Spiel: Die Wunschmaschine, in *Stalker* und *Picknick* letzte Hoffnungsinstanz für jene, die alle Hoffnung fahren ließen, stellt sich hier als tödlichste aller Fallen heraus, die nicht die innersten Wünsche, so gut oder schlecht sie auch sein mögen, erfüllt, sondern korrumpiert und gegen den Wünschenden benutzt, ihn verkrüppelt oder in den meisten Fällen tötet. In einer Welt aus Fallen ist ihr Herz die tückischste und größte. Das utopische Moment liegt nun in der erst im End-Dialog mit C-C erwähnten Noosphere selbst, einer phantastischen Vorstellung, dass alles Leben miteinander in einer wachsenden Verbindung steht; die dystopischen Aspekte wiederum bestehen darin, dass eine Einmischung in dieses Feld das natürliche Gleichgewicht des Bewusstseins – und damit der Welt – durcheinander bringt.

Die dystopischen Implikationen in *Picknick* sind die einer Invasion (Außerirdischer), deren Beweggründe ebenso unverständlich sind, wie ihre Verursacher; es ist nicht einmal sicher, dass der Besuch eine Invasion ist oder war: Der Besuch hat Landstriche unbewohnbar gemacht und mit tödlichen Stoffen gefüllt, die in den Händen von Menschen erschreckende Auswirkungen haben können: In Akt 2 befüllt und entnimmt Redrick einen Porzellancontainer mit „Hexensäure“, der, so stellt sich in Akt 4 heraus, später 35 Menschen getötet und hunderte verkrüppelt hat, nachdem man offenbar versucht hatte, die Flüssigkeit in ein anderes Gefäß zu füllen. (*Picknick* 90) Nicht nur die Zustände in der Zone und ihre Auswirkungen nach draußen sind dystopisch, sondern auch ihre Beschreibung: Wieder finden sich menschenverlassene Landstriche voller tödlicher Fallen, von Anomalien versengte Erde und mutierte Bewohner – so berichtet man von Schäfern, die sich durch die Mutation an die Bedingungen der Zone angepasst hätten; die mutierten Stalker-Kinder wurden bereits hinlänglich erwähnt. (*Picknick* 108)

So unverständlich wie die Intentionen der Besucher sind ihre Hinterlassenschaften zweischneidig: Sie bringen nicht nur großes Leid, sondern offensichtlich auch viele quality-of-life-Verbesserungen:

Ich bin mir absolut sicher, daß wir in den meisten Fällen die Nägel mit dem Mikroskop einschlagen. Trotzdem, dieses und jenes haben wir uns dienstbar gemacht: Die *Attacks*, die *Armreifen*, die die Lebensprozesse stimulieren, einige Sorten quasibiologischer Materie, die einen gewaltigen Umschwung

in der Medizin bewirken... Wir haben neuartige Beruhigungsmittel in die Hand bekommen, Mineraldünger, die die Agronomie revolutionieren... (Picknick 136)

Die Menschheit hat damit einen Schritt in die Zukunft gemacht; vielleicht werde sie auf diese Weise von den Besuchern für die „grausamen Wunder der Zukunft“ vorbereitet, so Pilman. Diese möglicherweise utopische Zukunft ist jedoch gleichzeitig in sich problematisch, ja gefährlich, denn sie ist möglicherweise „grausam“,⁷⁶ womit sie sich ihre Eigenschaft mit der Goldenen Kugel/ dem Raum teilt, deren Wunder auch ebenfalls grausam sein können. Wie in *SSoC* ist das größte Gewicht der Utopie im Gegensatz zur Dystopie auf das Ende der Handlung verlagert: Auch hier ist es ambiguitiv, denn der Leser erfährt nie, ob Reds Wunsch in Erfüllung geht, oder nicht. Tatsächlich gibt es in *SSoC* die Dialogoption eines Professor Kruglov-NPCs, den der Spieler in Wild Territory vor einem Angriff von Banditen retten kann. Kommt man ihm rechtzeitig zur Hilfe, ergeben sich zwei weitere Aufgaben zusammen mit ihm. Der Wissenschaftler spricht in einem der wenigen Momente des Spiels positiv über die Zone und äußert sich dabei auf eine Weise, die frappierend an das obige Zitat Pilmans erinnert:

The Zone is a wonderful gift to humanity. Of course normal existence here is not possible due to the high radiation levels, and aggressive mutants. All of these things are obviously extremely dangerous but they are also things of great scientific value. The Zone is almost a natural experiment, a treasure for scientists! The extent to which humanity's knowledge could be increased through the study of the Zone is unfathomable. Technology, medicine, new plants- medical and edible, biotechnology, cures for incurable diseases...anything! Perhaps we can solve the food problem for the entire planet. If people didn't interfere, science could lead humanity into a new Golden Era!⁷⁷

Diese utopische Aussicht, ebenfalls von einem Wissenschaftler, bezieht gleichzeitig die immerwährende Gefahr mit ein, die von der Zone ausgeht, sie entsteht sozusagen aus einer dystopischen Vision heraus.

Gomel vergleicht das Ende von Picknick, welches sie eine „utopian transformation of reality“ nennt, mit dem von Tarkovskys *Solaris*-Verfilmung. Sie schließt sich Csicsery-Ronays Artikel über die Handlung als Märchen an, die Csicsery mit dem Sehnsucht nach einem Utopia gleichsetzt, was u.a. in Reds Bitte an die Kugel (und seinen Weg dahin) zu sehene ist; Reds Bitte/Wunsch wird hier als „Wunsch nach einer utopischen Transformation der Realität“ identifiziert(Gomel 103), wie sie nur in Märchen zu finden sei, deren Symbolik und Struktur

⁷⁶ Tatsächlich gibt es dieses Adjektiv nur im Englischen, „cruel“, im Deutschen sind heißt es hier nur „die künftigen Wunder“.

⁷⁷ Gefunden in den Fußnoten hier: <http://stalker.wikia.com/wiki/Kruglov> 30.01.2013

sich die Strugatzkis vermehrt bedienen. (Cscicsery-Abstract) Wie in den beiden andern Werken ist das Utopische eine größtenteils unerfüllte *Möglichkeit*, deren potentielle Realisierung entweder durch Entscheidungen der Protagonisten, oder den Abbruch der Erzählung unterbunden wird.

6.3 Der Stalker und die ihn umgebenden „supporting characters“:

Eine Erkenntnis des vorhergehenden Kapitel ist wohl, dass Zone und **Stalker** eine so tief verwobene Beziehung haben, dass es unmöglich ist, beide gänzlich von einander zu trennen. Bei Tarkovsky könnte man sogar so weit gehen, zu sagen, ohne Stalker gäbe es keine Zone. Es ergäbe daher wenig Sinn, hier spezifische Eigenschaften zu diskutieren, die bereits zum Großteil erwähnt wurden. Stattdessen soll dieses Kapitel sie in Bezug auf den Protagonisten und die ihn umgebenden Figuren zusammenfassen. Sie ergeben einen zweiten Aspekt der in der Adaptionstheorie relevant ist: Die Figuren, die übernommen werden. Auch hier sind die drei Werke relativ eigenständig.

Die Stalker-Figur zeichnet sich in jedem der drei Texte durch ihr instinktives Verständnis der Zone aus. Es sichert dem Stalker einerseits sein Überleben und erklärt sein intimes Verhältnis zu ihr – sie ist sozusagen sein natürliches Umfeld. Selbst von Strelok ist bekannt, dass nur wenige Stalker ein solches Verständnis der Zone haben⁷⁸, wie er – jedenfalls ist er einer der wenigen, der es schafft, mehrmals ins Herz der Zone vorzudringen. Der Stalker kommt, wo es bekannt ist (wieder bleibt Strelok ein Fragezeichen, die Antwort liegt aber auf der Hand) aus der Unterschicht, wobei sich Stalker aus Tarkovskys Film durch eine Redrick nicht zuschreibbare Belesenheit auszeichnet, und eine gewisse Weisheit, deren Ursprung in seinem Verhältnis zur Zone selbst liegt. Beide lehnen aber die Außenwelt und die Regeln ihrer Herkunft ab – Red seinen Arbeitervater und Stalker die hoffnungslose, ernüchterte Weltansicht seiner Begleiter – und haben dem gegenüber ein gewisses Gefühl von Freiheit, das ihnen nur in der Zone gegeben ist.

Stalker benötigen einen Motivator um die Zone zu betreten: In den Fällen von Red und Strelok sind dies wohl zuerst die andersweltlichen Artefakte die ihnen die Zone verspricht;

⁷⁸ Ein gutes Beispiel hierfür ist eine Szene, wo Red mit Kirill das erste Mal im Buch die Zone betritt:

I thought I'd toss the nut and then we'll quietly move along, like coasting on melted butter, without disturbing a blade of grass. Thirty seconds and we're on the asphalt. And suddenly I broke out in a sweat! My eyes were blinded by it. And I knew that I wouldn't be throwing the nut there. To the left, as many as you want. The road was longer that way, and there was a bunch of pebbles that didn't seem too cozy, but I was ready to throw in that direction. But not straight ahead. (Picknick 20)

Strelok und Stalker teilen sich darüber hinaus eine ideologisch orientierte Quest, nämlich die Welt zu verbessern; der eine, um Menschen zu ihren Wünschen zu führen, der andere, um die Menschen vor den Schrecken der Zone zu befreien (so der Spieler sich in diese Richtung entscheidet); am Ende des Buches gesellt sich Red zu diesem Impuls dazu, der gleichzeitig seinen Wendepunkt als Charakter anzeigt; wobei diese Motivation bei Red und Stalker aus einer Kritik am status quo der Gesellschaft hervorgeht, während sie bei Strelok vom status quo der Zone allein ausgeht, denn über die Außenwelt und seine Beziehung zu ihr erfährt der Spieler nichts. Aufgrund der ideologischen Antriebe mit der sie die Zone betreten, etabliert sich auch der Charakter der Protagonisten, bzw ihre Entwicklung: So distanziert sich Red von seinen anfänglich finanziell und persönlich motivierten Zügen in die Zone: Zwar betrachtet er sich kritisch, doch kommt er erst am Ende zu der Erkenntnis seiner tatsächlichen Misere als Abbild und Opfer menschlicher Misstände: „[...] sie haben mir Denkvermögen und Sprache genommen,“ und nur über dieser Erkenntnis, die eine Selbsterkenntnis ist: „Nie und nimmer hätte das geschehen dürfen!“ (beides *Picknick* 187) beschließt er, nicht für sich selbst, sondern für alle Menschen zu wünschen. Stalker in Tarkovskys Film, sich seiner eigenen Ohnmacht bewusst, ist eine konstante Figur, deren Einfluss stattdessen den (Selbst-)Erkenntnisprozess seiner Schützlinge Professor und Writer fördert, scheinbar nie zu seiner Befriedigung: „Calling themselves intellectuals, those writers and scientists! They don't believe in anything. They've got the organ with which one believes atrophied for the lack of use,“ beschwert er sich am Ende des Films bei seiner Frau. Stalker ist schockiert von deren fehlenden Glauben an sich selbst und an Wunder: “They have empty eyes [...] The only thing they can think about is how to sell themselves not too cheap.” (Stalker Teil 2 1:23:11) Im Gegensatz dazu ist die Suche nach der Identität des amnesischen Marked One in *SSoC* direkt mit der ludodiegetischen Mechanik des Spiels verwoben: Folgt der Spieler-Protagonist den Hinweisen, eröffnen sich ihm Wege und Erklärungen seiner Vergangenheit die ihm schlussendlich sein Ich und gleichzeitig sein Ziel aufgeben: Er ist Strelok und hatte vor, hinter das Geheimnis von Reaktorblock 4# und des Monolith zu kommen. Entscheidet man sich also der Haupthandlung zu folgen, erfüllt man damit Streloks „Schicksal“. Bleibt der Spieler/Protagonist seiner Vergangenheit unwissend, so reflektiert sein Wunsch an den Monolith auf diese Weise sein Schicksal als Ergebnis seiner Entscheidungen in der Zone.

Wissenschaftler, Militärs, Schriftsteller: In allen drei Texten stellen Wissenschaftler die rationale, generell aber freundlich gesinnte Opposition eines Stalkers dar, weil sie andere Ziele verfolgen (nicht Geld und Wünsche, sondern eben Erkenntnis). Sie stehen insofern in *Picknick* und *SSoC* in einem Dreiecksverhältnis mit Stalkern und Militärs, letzere sind in allen

drei Texten antagonistisch gesinnt und fungieren oft als relativ gesichtslose Grenzpolizei zwischen Zone und Außenwelt. Das heißt, während Stalker Einsamkeit, Gesetzlosigkeit und kulturtheoretisch gesprochen „the other“ verkörpern, sind die „eggheads“ zwar tendenziell ein integrativer Teil der Gesellschaft, in ihrem Wissensdrang auf Stalker aber gewissermaßen angewiesen: Stalker sind bekannt für ihre Fähigkeit die Zone zu navigieren, sie kennen ihre Geheimnisse besser als alle anderen. Wissenschaftler stehen zwar vom Aufbau der Geschichtswelten eher auf der Seite der Militärs, haben aber keine Kontrollfunktion und bilden somit einen neutralen Bereich.⁷⁹ In *Picknick* werden diese beiden Seiten durch Reds Freund Kirill, der in einem Labor arbeitet, und Captain Quarterblood, der Red tief schätzt weil er denkt, dieser habe sich von seiner illegalen Arbeit abgewandt verkörpert; Red teilt seine Sympathie aus verständlichen Gründen nicht, Quarterblood kommt ihm am Ende des zweiten Aktes auf die Schliche und lässt ihn verhaften. Kirill hingegen ist ein Freund, dem Red in seiner Funktion als Stalker (und aufgrund einer offiziellen Erlaubnis die Zone zu betreten) hilft, das „full empty“-Artefakt zu finden. Ebenso hilft Marked One bestimmten Wissenschaftlern, besonders Prof. Sakharov, Strahlungsmessungen vorzunehmen; lebt Prof. Kruglov noch, weil der Spieler/Protagonist ihn gerettet hat, begleitet dieser den Spieler bei den Messungen. Im Gegensatz dazu bekämpft man das Militär an einigen Stellen (Stalker sind schlussendlich illegal); u.a. als sich der Spieler durch Pripyat auf das Gelände des Kraftwerks vorarbeitet. Nicht alle Soldaten sind allerdings gänzlich feindlich gesinnt.⁸⁰

Die entstellte Tochter & die liebende Ehefrau: Sie sind analytisch problematisch, weil sich für sie kein Equivalent in *SSoC* findet. Die Probleme die Stalker und Redrick mit ihrer jeweiligen Familie erleben, sind sich sehr ähnlich. Sie sind ein gutes Beispiel für relativ direkt übernommene Elemente, besonders die – allerdings im Film weniger radikal realisierte – Mutation der Tochter und die bedingungslose Liebe der Ehefrau – die besonders in *Stalker* große emotionale Schmerzen durchleben muss. Die meisten der für diesen Abschnitt relevanten Geschehnisse und Charaktereigenschaften wurden bereits in anderen Zusammenhängen erwähnt.

⁷⁹ Die Wissenschaft ist also sozusagen immer auf der Seite der „Guten“.

⁸⁰ So kann der Spieler, bevor er vom ersten „hub“, der Rookie Village wo Sidorovich der Händler einen Großteil der Aufträge an Marked One vergibt – und ihm dabei bei seiner Erinnerungsfindung hilft – um seinen Weg weiter in die Zone zu finden, eine Gruppe von Militärs bestechen, um kampflös tiefer vorzudringen; alternativ kann er sich auf ein Feuergefecht mit ihnen einlassen.

7. Conclusio

Die übergreifende narrative Struktur, die sich *Picknick*, *Stalker* und *Shadow of Chernobyl* teilen, ist die Geschichte einer Figur, eines sogenannten Stalkers (auf Deutsch in *Picknick*: „Schatzgräber), der durch eine fremdartige, feindliche, in sich geschlossene Topologie namens Zone reist, die ihm instinktiv vertraut ist. Der Grund für seine Reise ist in allen Fällen eine übernatürliche Instanz, die Sagen nach Wünsche erfüllt. Innerhalb und um diese Struktur herum variieren die Geschichten stark zueinander, wobei wiederum *Stalker* und *SSoC* spezifische Elemente aus ihrem/n Vorgänger/n übernehmen.

So bedienen sich auf der Präsentationsebene (nach Schmidts Ebene 4) beide Nachfolger der medialen Darstellungselemente ihrer Vorgänger: Der Film *Stalker* integriert (allerdings v.a. im Vorspann und in der „caption“) Schrift und selbstverständlich Sprache. *Shadow of Chernobyl* macht sich Schrifttexte weitaus mehr zunutze, wenn es um Interaktion des Spielers mit freundlich gesinnten und damit dialogbereiten Figuren in der Spielwelt geht (sie haben immer ein bestimmtes Repertoire an möglichen Antworten oder Missionstexten), sowie bei den Einträgen im PDA-Computer des Spielers (Tagebuch und Missionslog). Zusätzlich kommunizieren Figuren mündlich mit dem Spieler; wie die schriftliche ist diese Kommunikation aber einseitig: Abgesehen von einigen wenigen vordefinierten Fragen sagen die Figuren dem Spieler nur, was er zu tun hat, der Spieler hat nur die Option an- oder abzulehnen. An handlungsrelevanten Stellen im Spiel werden außerdem Filmsequenzen eingespielt, die die zurückkehrende Erinnerung des Protagonisten darstellen. Sie bieten innerhalb des „affordance“-Modells des Spiels auch Belohnungen und Ruhepole für den Spieler, der eben einen schwierigen Abschnitt hinter sich gebracht hat. Auf medialer Ebene ist wegen all diesen Fakten nutzt Tarkovskys Film *Stalker* eigentlich seine audiovisuellen Mittel effektiver als *SSoC*, weil er seine Bilder noch stärker betont und Ton eine größere Rolle spielt, und auch, weil hier weitaus mehr auf sprachlicher Ebene kommuniziert wird.

In dieser Hinsicht ist die Ratio Agenz/Handlungsfunktion (nach Barthes) zu Kommunikation bei *Stalker* am fokussiertesten auf sprachliche Interaktion und zwischenmenschliche Beziehungen: Die Figuren führen relativ wenige handlungsrelevante Aktionen durch, der Film betont vielmehr Streitgespräche und Offenbarungen der drei einander gegenüberstehenden Protagonisten, sowie visuelle Details; wohingegen *Picknick* sich hier die Waage hält: Aktionen sind oft Personenbezogen, stehen in einem Verhältnis zu Redrick und seinen Mitmenschen; andererseits gibt es oft auch zwischenmenschliche Interaktionen ohne große Handlungsrelevanz (Indize nach Barthes). *SSoC* hingegen ist fast gänzlich aktionsbetont: Der

Spieler/Protagonist tut ständig etwas (hauptsächlich Schießen) um in der Welt und schlussendlich der Erzählung voranzukommen. Menschliche Interaktion beschränkt sich auf vordefinierte, minimale Optionen: Handel (für Ausrüstung), Information (zur Welt), Aufgabenstellung (zur Handlung oder Nebenhandlungen), Kampf bzw Unterstützung im Kampf gegen andere.

Bezüglich der Charakterisierung lässt sich sagen: Die Stalker-Protagonisten unterscheiden sich stark zueinander: Während Redrick ein verrohter Mann ist, dessen soziales Gefüge der Arbeiterklasse entspricht, ohne sie tatsächlich zu sein (vielmehr weigert er sich, dieser anzugehören), und dessen Sprache ebenso roh und informell ist, der nichtsdestotrotz selbstreflektiv und kritisch die Welt betrachtet, ohne sich über seine Kritik erheben zu können. Das führt ihn dazu, dass er in seinem (teilweise selbstverschuldeten) Unglück nur mehr eine „höhere Macht“ in Form der Goldenen Kugel als Lösung seiner Probleme sieht. Im Gegenzug wird Stalker in Tarkovskys Film als ein ebenfalls einfacher Mann dargestellt, der dem russischen Prototypen des „holy fool“ entspricht, ein gutmeinender, gläubiger Narr. Stalker versucht von Anfang an, seinen Mitmenschen zu helfen, und es ist dies seine Motivation die Zone zu betreten. Allerdings teilt er sich eine (nur in Rückverweisen erwähnte) Vergangenheit mit Red: Auch er besitzt keine legale Arbeit, für sein Übertreten der der Zonengrenze wurde er offenbar für mehrere Jahre ins Gefängnis gebracht. Zu seinem Leid entscheiden sich aber die Menschen, die er zu dem Raum führt, der hier die Wunschmaschine darstellt, oftmals dagegen, diesen zu betreten: Im Falle von Writer und Professor, weil der eine bemerkt, dass sein innerster Wunsch nicht die Lösung seines Problems (Inspirationslosigkeit) darstellt, und der andere nie einen Wunsch hatte, sondern den Raum zerstören wollte, um schlechte Menschen davon abzuhalten, ihn für ihre Zwecke zu nutzen. Im Protagonisten Stalker lassen sich nichtsdestotrotz Reste des ursprünglichen Skripts von *Stalker* erkennen, das näher an seinem Vorgänger *Picknick* war, bis Tarkovsky sich für eine Entfernung der meisten phantastischen Elemente einsetzte. Beide Stalker-Figuren nutzen aber ihre Autorität und ihr Wissen über und in der Zone gegenüber ihren Schützlingen aus um Macht auszuspielen, jedenfalls beschuldigt Writer dessen Stalker. In beiden Fällen lernt der Zuseher auch das Leben des Protagonisten außerhalb der Zone kennen, das in beiden Fällen von Armut und einer problematischen Beziehung zu seiner Frau (die unglücklich über die gefährvolle Arbeit ihres Mannes ist und meint, ihr wurden so die besten Jahre ihres Lebens geraubt) und einer durch den Einfluss der Zone veränderte und gehandicapte Tochter. Im Gegensatz dazu erfährt der Spieler über Strelok (was übrigens „shooter“ auf Russisch bedeutet) wenig bis garnichts, das Spiel zeigt nur sein Leben in der Zone, seine sozialen

Kontakte beschränken sich auf seine Auftraggeber (Händler und Wissenschaftler) und damit auf gegenseitigen Nutzen, sowie, hauptsächlich in seiner Vergangenheit, auf seine Kumpane, besonders Doc, der eine Art Vaterfigur sein könnte. Auch spricht er nichts im eigentlichen Spiel und nur wenig in den Zwischensequenzen: All diese Fakten dienen dazu, dem Spieler das Gefühl zu geben, er verkörpere teilweise mehr sich selbst in der Spielwelt, als dass er einen eigenständigen Charakter steuere, dessen Schicksal er beobachtet und nur leitet. Marked Ones/Streloks Schicksal ist abhängig davon, wie sich der Spieler im Lauf der Handlung entscheidet – und es sei auch betont dass Strelok kein „leeres Blatt“ darstellt, er scheint beispielsweise durch eine beinahe tödliche Begegnung mit etwas Unerwähnten tief in der Zone traumatisiert zu sein. Je nachdem, ob der Spieler den Haupthandlungsstrang verfolgt (die Reise zum Monolith oder Wish-Granter) ohne die parallel dazu verlaufende, optionale Vergangenheitssuche des Protagonisten mit einzubeziehen, oder nicht, ergeben sich unterschiedliche Enden, die in ihrem Ausgang positiver werden, je mehr sich der Spieler für das Erforschen der Geheimnisse der Zone entscheidet. Ansonsten stirbt der Spieler als namenloses Opfer einer großen, tödlichen Illusion, die die Wunschmaschine in *SSoC* darstellt. In allen drei Fällen sind die Figuren nicht nur mit der Zone in Verbindung, ihr Schicksal steht auch in direktem Zusammenhang mit der jeweiligen Wunschmaschine. Während in *Picknick* also die Handlung auf die Figur bezogen eine Art Tragödie darstellt, ein „fall to misery“ (das Unglück der Schuhart-Familie) ist es in *Stalker* der martyrische Glaube des Protagonisten, sowie die damit kontrastierende zufriedene und ungetrübte Weltsicht seiner Tochter bzw. die (unglückliche, aber bedingungslose) Liebe seiner Frau, die das Ende ausmachen. In *SSoC* stellt das Spiel eine Art „rise to power and memory“, eine Rückkehr zu Streloks alter Stärke (Waffen, Ausrüstung, Artefakte, Beziehungen) und Erinnerung, und schlussendlich die Erfüllung seiner Pläne – die Lüftung des Geheimnisses und die Zerstörung der (bösen?) Macht, die dahintersteckt.

Der Erzählmodus variiert zwischen und innerhalb der analysierten Medien: Während der Erzähler in *Picknick* zuerst in der ersten Person Präteritum erzählende Redrick ist, wechselt das Buch in den darauffolgenden Kapiteln auf einen narrativen und nichtmehr figuralen Erzählmodus, der aber trotzdem auf den Blickpunkt und die Gedankenwelt einer einzelnen Figur beschränkt bleibt, wobei dies in Akt drei ausnahmsweise nicht Redrick ist, sondern sein Bekannter, Richard Noonan: Durch diesen Perspektivwechsel erfährt der Leser gewisse, ihm sonst verborgen gebliebene Details sowohl über Noonan, als auch, eventuell, über Redrick und seine Familie. Gedanken und die (kritische) Betrachtung anderer und über sich selbst werden oft wiedergegeben. Wie etabliert, ist in *Stalker* die Kamera die die Erzählwelt

strukturierende und den Zuseher leitende Erzählinstanz, es gibt keinen intra- oder extradiegetisch verorteten Erzähler oder implizierten Autor. Dabei betont der Film durch seine bevorzugte Darstellung Stalkers zu Beginn und Schluss diesen als Hauptfigur; sobald die drei Männer aber zusammentreffen, in der Auswahl ihres Motivs, ihrer Bewegung und ihrer Einstellung ist sie tendenziell ungebunden, bevorzugt aber Naheinstellungen auf Gesichter, lange, langsame Zooms auf Objekte oder Landschaften, langsame Fahrten in der Nahe über Menschen oder Gegenstände sowie eine Schulterperspektive hinter den Figuren. *SsoC* wird aus der ich-Perspektive gespielt, der Spieler blickt also durch die Augen seines Avatars: Allerdings gibt es einige extradiegetisch verankerte Informationen für den Spieler, das sogenannte „Interface“.

Während in *Picknick* problemlos die Gedankenwelt der Helden als solche wiedergegeben werden kann (Reds Intentionen gegenüber Arthur etwa.), ist das in beiden anderen Medien nur andeutungsweise möglich, sie muss audiovisualisiert werden. In *Stalker* gibt es hierzu die zwei Szenen mit Stalkers Tochter (durch plötzlichen Wechsel von seipia zu Farbe wird ihre ungetrübte Weltsicht impliziert), die einen ebenso radikalen Bruch mit der bisherigen Weltsicht darstellt, wie der von Noonan in *Picknick*; diese gibt in beiden Fällen dem Leser ein neues Verständnis der erzählten Welt. In den meisten anderen Szenen wird das Beisein von anderen Figuren dazu genutzt, die jeweiligen Sprechenden einen Monolog über sich selbst führen zu lassen (der manches Mal in einen Dialog übergeht), in dem sie ihre Gedanken, ihre Gefühle und Ängste aussprechen; dies ist aufgrund der einzelgängerischen und wortkargen Marked-One-Figur in *SsoC* nicht möglich. Vorteile, die das visuelle Medium gegenüber dem Buch hat sind Mimik und Gestik, besonders letztere wird in *Stalker* oft genutzt: So werden zwar keine Gedanken dargestellt, aber dafür auf ihre Weise innere Vorgänge reflektiert bzw. typisch menschliche Vorgänge gezeigt (beispielsweise der Schmerz von Stalkers Frau, als er geht). Zwar kann ein Buch auch Gesichter beschreiben, diese haben aber nicht dieselbe Intensität wie in einem visuellen Medium. *SsoC* könnte sich mit seiner Kombination aus Bild und Schrift die Vorteile beider Vorgänger bedienen, es tut dies aber in teilweise eingeschränktem Rahmen, weil dramatische Narration und zwischenmenschliche Beziehungen oder Konflikte (auf emotionaler Ebene) keinen großen Anteil am Spiel haben und deshalb dort, wo sie vorkommen, vergleichsweise minimalistisch sind; daher beschränkt es sich auf faszinierende Umgebungen und Effekte. Die cutscenes von Streloks Erinnerungen sind dennoch eine Visualisierung sonst „unsichtbarer“ weil interner Ereignisse, gehören aber, das sei zu erwähnen, eben nicht direkt in das Spiel, sie befinden sich also, wenn das Spiel Schmidts Ebene 4 ist, auf Ebene 3, die noch nicht „medialisiert“ ist. Das Buch springt von

einer Darstellung zur nächsten, und diese bilden zusammen mehr oder weniger kohärente Visualisierungen oder Konzepte in der Vorstellung des Zusehers. Dahingegen zeigt der Film immer konkrete Bilder auf die Kamera beschränkt, die z.B. im Falle des Gesichts, so lange gezeigt werden, wie es für nötig scheint. Der Spieler wiederum nimmt zwar die Welt im Rahmen des Bildschirms wahr, was er dabei aber sieht und wie lange, bleibt logischerweise ihm überlassen.

Was Zeit betrifft, macht *Picknick* drei große temporale Sprünge, wobei jedes Kapitel jeweils ungefähr einen Tag, oder einen Teil davon, aus dem Leben Redrick Schuharts bzw. Richard Noonans erzählt. Dabei wurden jene Momente im Leben der Protagonisten ausgewählt, die für ihr Leben Schlüsselmomente darstellen, in denen sie entweder zukunftsbestimmende Entscheidungen treffen, oder aber von ihnen betroffen sind. Zeit wird auch genutzt um, die Veränderung der Charaktere über einen Zeitraum darzustellen, bzw, jene Veränderung, der sie durch ihre Entscheidungen unterworfen sind. Dabei gibt es durch Erwähnungen von Figuren zwar Rückblenden, aber keine Vorblenden oder tatsächliche Zeitwechsel auf der Ebene des implizierten Autors. Der Zeitverlauf während der Erzählabschnitte ist nicht rigoros bestimmt, aber es gibt außerhalb der Zone gelegentlich Orientierungspunkte, und der Leser kann auf sein Verständnis vertrauen, wie lange gewisse Ereignisse dauern. In der Zone scheint Zeit allerdings uneinschätzbar – und an manchen Orten sogar stehen zu bleiben. Auch in *Stalker* läuft Zeit chronologisch, auch hier gibt es wenige Rückreferenzen, besonders die Erzählung Stalkers von Porcupine: Diese wird aber nicht visualisiert. Auch finden sich Hinweise auf Stalkers Leben außerhalb der Zone. Der Zeitfluss ist zwischen den zwei Teilen unterbrochen (allerdings ist unklar, für wie lange), und grundsätzlich zwischen gewissen Schnitten gebrochen: Wenn also geschnitten wird, dann merkt der Zuseher daran, ob und wie sich der Raum verändert, wieviel Zeit mindestens vergangen sein mag. Weiters ist zwischen dem Ende der Reise in die Zone und der Rückkehr des Trios in die Außenwelt ein großer Einschnitt: Ihre Rückkehr wird nicht dargestellt und macht einen Bruch im Film aus, der wohl v.a. aufgrund der Länge gemacht wurde, der Film dauert über zwei Stunden, bzw. weil die Rückreise als ereignislos gelten kann: Das Gros der Handlung ist bereits geschehen. Im Gegensatz zu den entwicklungsrelevanten Momenten in *Picknick*, ist der Charakter in *Stalker* unveränderlich, und es ist deshalb nicht ein besonderer Tag für ihn, sondern einer wie viele andere. In *SSoC* wird Zeit gewissermaßen als „Herausforderung“ genutzt, rechtzeitig auf Gefahren reagieren, oder eine Aktion durchzuführen um ihr Folgen abzuwenden. Obwohl *SSoC* in Echtzeit gespielt wird, läuft die intradiegetische Uhr schneller. Dabei gibt es abgesehen von den cutscenes keine Einschnitte in den Zeitverlauf, Zeit ist linear und

verfolgbar durch eine intradiegetische Uhr. So verläuft die Zeit auf dieser Ebene „realistisch“, 24h entsprechen einer Stunde Realzeit; daraus ergibt sich dass ein Tag einer Mission entspricht, was ungefähr so lange ist, wie ein Spieler durchschnittlich spielt, wenn man eine Standard-Filmlänge als durchschnittlich betrachtet. Eine „session“ ist also ca. so lange wie *Stalker*, abhängig davon, wie gut der Spieler ist und wie genau er seine Umgebung erforscht. Dieser Zeit entspricht übrigens auch ein Kapitel von *Picknick*. Was sich hieraus schließen lässt ist, dass alle drei Medien (absichtlich oder nicht) nach einer Art „normalisierter Rezeptionszeit“ strukturiert sein mögen.

Raum ist in *Picknick* ein Netzwerk sozialer Beziehungen, zwischen denen sich die Protagonisten hin- und herbewegen, die sie pflegen oder umstürzen, und durch die sie ihr Leben erhalten und aufbauen; aber auch ein Ort des Schicksalsschläge und der menschlichen Bedrohung; die Zone im Gegensatz ist zwar weitaus gefahrvoller, sie ist aber auch ein Ort an dem Redrick Macht über ander besitzt, die ihm außerhalb nicht gegeben ist. Sie ist ein Ort der Möglichkeit (Geld zur Erhaltung seiner Familie; Wünsche gehen in Erfüllung). Raum ist auch in unterschiedliche Abschnitte zerbrochen, die in einem topologisch nicht absolut klaren Zusammenhang stehen: Zumeist werden nicht die Zwischenräume, sondern spezifische oft wiederkehrende Schauplätze betont, die mit bestimmten Personen verbunden sind. Sie alle spielen aber in der fiktiven Stadt Harmont. In *Stalker* gibt es auch eine räumliche Dichotomie Zone-Außenwelt; die karge, laute, von Armut und Schmutz gezeichnete und in filmischem sepia-Ton gehaltene Stadt steht hier in starkem Kontrast zur ruhigen, grünen, mysteriösen Zone in der ungreifbare Todesfallen lauern, die allerdings – im Gegensatz zur Außenwelt – gerade für solche Menschen keine Gefahr darstellen, die in der Außenwelt verlorene Seelen sind. Der „physische“ Raum ist gut fassbar, weil der Film ihn durch lange ungeschnittene Kamerafahrten und Zooms betont und unterstreicht; oft ist er in mehrere visuelle Ebenen unterteilt, die immer neue Dinge in Focus und Detail setzen. Er ist allerdings auch sowohl für Zuseher als auch für die Protagonisten trügerisch und gehorcht möglicherweise nicht-euklidischen Gesetzen, sondern von einer Art „Zonen- (oder Traum-)Logik“ bestimmt. Die durch die Kamera bestimmte Betrachtung und die Fortbewegung der Protagonisten wirkt dabei sehr fließend, weil selbst zwischen den wenigen Schnitten oft nur geringe Szeneriewechsel vorgenommen wurden. Dennoch gibt es einige Szenen, in denen die Schnitte so gesetzt sind, dass der Zuseher den Weg nicht nachvollziehen kann. Während der Weg von außen in die Zone in dieser Hinsicht besonders ungebrochen war, fehlt der Rückweg – der, wie Stalker sagt, nicht auf demselben Pfad wie der Hinweg erfolgt (ein Bruch im Raum ist hier immer auch ein Bruch in der Narration). In *SSoC* ist Raum in große, nicht-lineare

Außengebiete sowie kleinere, eher lineare unterirdische Gebiete unterteilt. Sie sind alle durch Ladebildschirme miteinander verbunden, wobei das Verlassen eines Gebiets und das subsequente Betreten des nächsten meist auch einen sehr großen räumlichen Sprung (und damit Bruch) in der geschichtlichen Welt darstellt (in der präsentierten sind diese Abschnitte einfach nicht realisiert), weil die betretbare Welt nur einen Teil des implizierten Zonen-Ausschnitts darstellt, sie sind sozusagen ein „best of“. Je nach Offenheit oder Geschlossenheit der Karte werden variierende Spielweisen gefördert, wo die Waffen des Spielers auf unterschiedliche Gegner und in unterschiedlichen Umständen mehr oder weniger nützlich sind. Daraus ergibt sich, dass die Welt in *Picknick* durch die Auswahl des Erzählers in der Vorstellung des Lesers angedeutet wird, während sie in *Stalker* durch Kamera und Bewegung begrenzt realisiert wird, und in *SSoC* durch die Bewegung und das Blickfeld des Spielers und die Grenzen der designten und somit „erzählten“ Spielwelt.

Zuletzt sollen noch einmal die wichtigsten Aspekte der Zone zusammengefasst werden: (1) Der kreative Prozess, der für ihre Entstehung auf extradiegetischer Ebene (also ihr Design) verantwortlich ist, war in allen drei Fällen von Schwierigkeiten geplagt, die in ihre Erzählung mit eingeflossen sind: Besonders gesellschaftskritische Aspekte in *Picknick* und *Stalker* sind hier zu nennen. *Stalker* und *SSoC* haben bis zu ihrer Veröffentlichung unterschiedliche Realisierungen und Variationen ihrer Geschichte gehabt, während *Picknick* v.a. mit Zensurproblemen in der UdSSR zu kämpfen hatte. Alle drei spielen an mehr oder weniger realen, mehr oder weniger fiktiven Orten: Während die Zone in *Picknick* bei einer fiktiven Stadt liegt, die zumindest in Andeutungen irgendwo auf dem nordamerikanischen Kontinent liegt, ist sie in *Stalker* an einem ungenannten Ort, auch nah an einer Stadt irgendwo in der UdSSR, wohingegen sie tatsächlich in der Nähe von Tallinn gefilmt wurde. In *SSoC* ist die Zone in der realen Todeszone von Chernobyl gelegen, wobei sie dem simulatorischen Design der Entwickler unterworfen wurde und stark verändert, bzw. durch ihre Veränderung in der fiktiven, alternativen Geschichte noch weniger der Realität entspricht. (2) Die Zone fließt immer in die Außenwelt: Durch eine Art „Strahlung“ die durch *Stalker* in ihre Kinder übertragen wird; durch ihre seltsamen Ausgeburten, die Artefakte, und durch ihr Wachstum. In *Stalker* ist davon allerdings nicht mehr viel übrig. Sie steht insofern auch immer in einem Verhältnis zur Außenwelt, meistens in einem binären, das aber in sich komplexer ist: Beide Seiten haben gute und schlechte Eigenschaften, sind in sich problematisch. (3) Die Zonen stehen außerdem symbolisch für die Grenzen des menschlichen Wissens in *Picknick*, für die Prüfung des Lebens und das Leben ansich in *Stalker*, für die Gefahren und Folgen menschlichen Versagens in *SSoC*. (4) Der Zone lassen sich anthropomorphe Eigenschaften

zusprechen, sie ist auf einer unerklärlichen Ebene „bewusst“: Durch die mögliche intendierte Beobachtung/Beeinflussung der „Besucher“ in *Picknick*; in Tarkovskys Film durch ihr „Erwachen“ sobald sie jemand betritt, den „Respekt“ den die sie Betretenden ihr zollen müssen, die wiederum von Stalker gegeben werden. In *SSoC* ist es die offensichtliche Verkörperung der Zone durch Common Consciousness, deren (zumeist vor der Erzählung im Spiel geschehenen) Taten viele der Hürden des Spielers darstellen. (5) Die Zone – bzw. die in ihrer Mitte gelegene und mit ihr verknüpfte Wunschmaschine – zwingt ihre Durchwanderer und Bittsteller zur Reflexion und macht ihr Innerstes für die Zuseher offenbar: Das fragwürdige „wahre“ Herz von Redrick, Stalkers Passion und „wretchedness“, Professors Glaube und Furcht vor den Folgen der Zone; Writers Hass auf die Menschen und seine Unfähigkeit, sich zu ändern; Marked Ones Erinnerungen und schlussendlich seine Gier, seinen Menschenhass (je nach Ende), oder aber auch sein Heldentum, wenn er Common Consciousness zerstört. (6) Die Zone hat immer eine Doppelfunktion als gefahrenvolle, fremde Welt, die nichtsdestotrotz mehr oder weniger weltliche Schätze bietet: Artefakte und wissenschaftliche Erkenntnisse in *Picknick* (sowie die Kugel), Freiheit von gesellschaftlichen Zwängen (und mögliche Wunscherfüllung) in *Stalker*, und ebenfalls Artefakte und (fiktive) wissenschaftliche Erkenntnis in *SSoC*. (7) Ein übergreifendes ästhetisches Konzept ist die Zone und ihre „Ästhetik des Verfalls“ oder „urban decay“: In allen drei Werken wird eine ehemals von Menschen besiedelte Welt ohne sie gezeigt, in der menschliche Konstrukte zerfallen und verlassen daliegen. Dies entbehrt nicht einer gewissen, unheimlichen Faszination, die besonders in den visuellen Medien *Stalker* und *SSoC* betont wird, auch *Picknick* entbehrt aber nicht einem gewissen Interesse hieran. (8) Damit zusammen hängen die einander gegenüberstehenden, aber nicht konkurrierenden utopischen und dystopischen Elemente der Zone: Die Zone ist immer sowohl ein Ort der Freiheit und des unergründeten Wissens, durch die Wunschmaschine auch ein Ort der Möglichkeit und der wortwörtlichen Utopie (eine Welt ohne Krieg und Hass, wie C-Consciousness sie ersehen, etwa), und gleichzeitig eben ein Ort an dem Gefahr und sogar Tod warten, ein Ort, an dem Menschen nicht nur keinen wirklichen Platz haben, sondern an dem die gesamte Ökologie und ihre unbegreiflichen Regeln feindlich gesinnt sind. Sie ist voll von Verfall und der Kontamination – durch Strahlung und andere, fremdere Auswirkungen. Außerdem ist die Zone ein Ort des Betrugs und der Feindseligkeiten: In *Picknick* durch Arthur und Burbridge, in *SSoC* durch Monster, Banditen etc.; und zumindest durch die ideologischen und sozialen Konflikte in *Stalker*.

8. Appendix

1.) Freytags Dreieck des Senkens und Fallens einer Handlung (Pinchbeck 220)

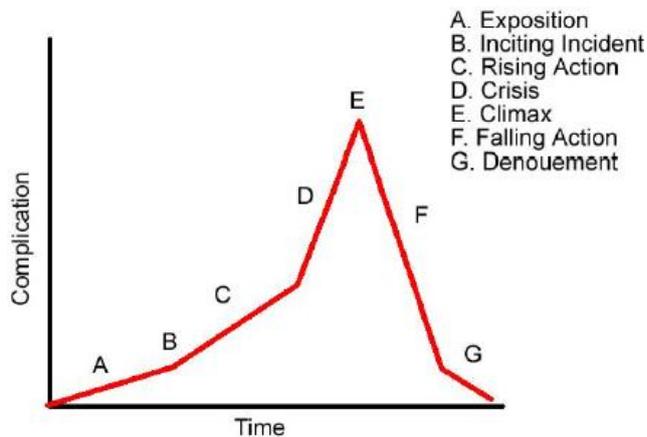


Fig 69. Laurel's updated version of Freytag's triangle

2.) Plot-Motivatoren in Ego-Shootern (Pinchbeck 243):

	No Travel	Static Target	Traveling /Ambiguous Target
Location Focus	Secure	Reach Extraction	Infiltrate Escape
Object Focus	Defend	Find [Operate] [Destroy] [Retrieve]	Deliver
Agent Focus	Protect	Locate [Rendezvous] [Rescue] [Kill]	Follow [Escort]

Fig 79. A summary of plot drivers.

3.) SSoC: Eine elaborierte Kritik:

Quelle <http://www.ttlg.com/forums/showthread.php?t=136620>

“1. The Story

There is nothing particularly wrong with SSoC's story, but there is something very wrong with the narrative. Simply speaking, there *is* no narrative in SSoC. The main quest line is just a series of fed-ex tasks. Which wouldn't be that bad in itself, but...

- Bring Sid the USB drive from Nimble. You can't read the drive, and Sid doesn't tell you what's on it.
- Get the military documents from Agroprom and bring them to the Barkeep. You can't read

them and Barkeep doesn't tell you what they're about.

- Get the documents from X18. You can't read them and, yes, Barkeep doesn't tell you what they're about.

- Turn off the thing in X16 which as far as I'm aware doesn't relate to the rest of the game in any way whatsoever.

- Flip the Brain Scorcher switch.

- NPP.

And that's it. Here's the real problem: nobody tells you anything in SSoC and there is no motivation to go forward other than the fact that you can and well, this is a videogame so it has an end so let's go there. The NPCs treat the player like a retard who wouldn't understand the mystical intricates of what's going on anyway or simply a disposable muscle to do shit without asking any questions. So you know nothing through the entire game and then when you open the Secret Door in the NPP and get the whole story in ten minute long monologue of a ghost pensioner - noosphere, who made the Zone, why, when and how - it feels almost like a bunch of random bullshit and deus ex machina despite the fact it makes perfect sense and there really aren't any plot holes in it or anything.

You might think the whole "Kill Strelak" sub-plot somehow makes the narrative more meaningful or deep or whatever but you'd be wrong, because it doesn't change a damn thing. The fact that you are Strelak has literally no impact on the game whatsoever. If the hideout door where the decoder is located - an ordinary wooden door - in Pripjat weren't locked with a Plot Key and indestructible, you could find the hideout and get the decoder to the Secret Door in NPP just by exploring the place! As if that wasn't enough the Strelak sub-plot is literally forced down your throat and follows the main quest religiously, breaking away only once when you need to backtrack to Agroprom to meet Doctor. You'd have to be a console ADD kiddie to miss this. I know you did.”

4.) „Real life Exclusion Zone vs the Zone of SSoC”

Quelle: <http://www.eurogamer.net/articles/stalker-the-zone-screenshot-gallery>





5.) Titelscreen *Stalker*-Film



6.) *Stalker*: Gesichtsausdrücke

Verweinter Stalker:



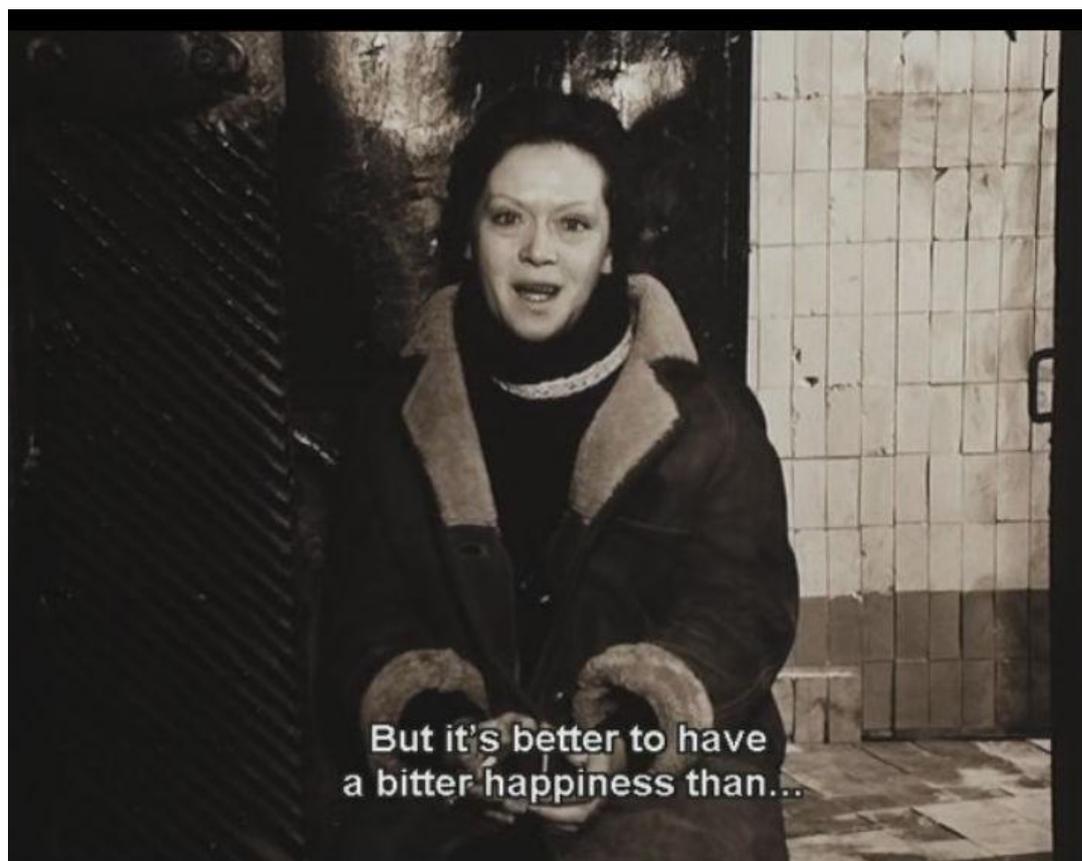
Wütender Writer:



Friedlicher Stalker:



Stalkers Frau versucht zu lächeln:



7.) Szenerie-stills Vergleich in *Stalker* und *Shadow of Chernobyl*

Auf der Fahrt in die Zone:



Auch *Shadow of Chernobyl* arbeitet mit Farb-farblos-Kontrasten: In Bereichen hoher radioaktiver oder anomaler (psi-)Aktivität, legt sich ein graugelber Filter über das Bild:



Die drei Helden sind angekommen, das Bild wird farbig:



Gerissene Leitungen und Autowracks gibt es auch an verschiedenen Stellen auch in S.T.A.L.K.E.R.:



Writer, während er durch den Meat-Mincer wadet:



Eine ähnlich unheimliche Tunnelszene in *SSoC*, deren lange, oft leere Gänge genretypisch (vereinzelte) monströse Gegner beinhaltet:



Film und Spiel haben ein faible für desolate Maschinen:

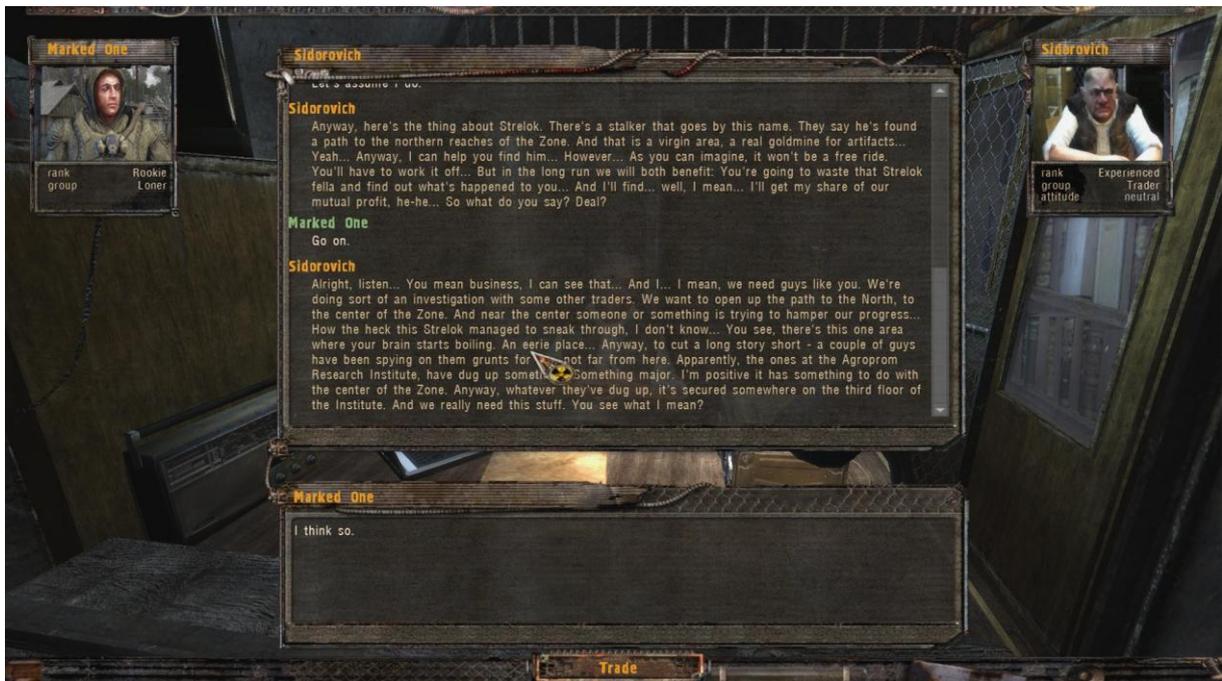


Eine der wenigen farbigen Szenen in der Außenwelt in *Stalker* zeigt die Familie vor einem Kernkraftwerk nach Hause wandernd:



8.) Dialogfenster

Zwischen Marked One und Sidorovich, dem Händler zu Beginn des Spiels:

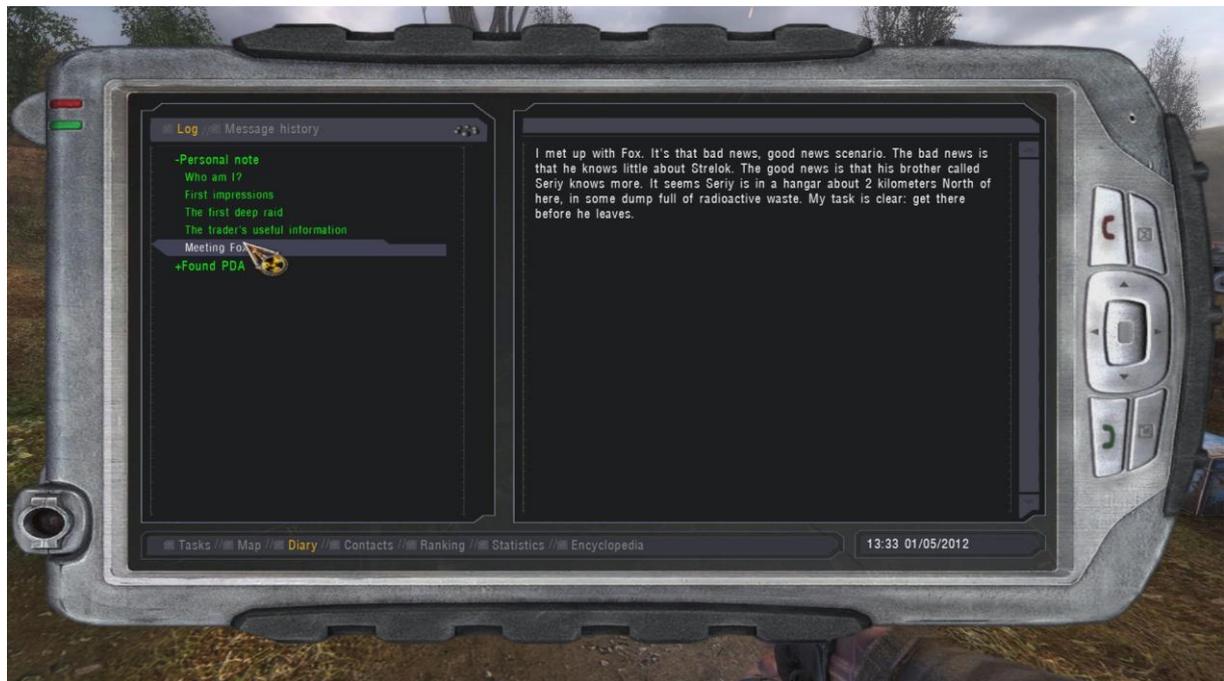


9.) Der PDA

Marked Ones erster Auftrag und ein Ausschnitt aus der Karte (ist zoombar und updatet sich mit Infos zu Geheimverstäcken und Aufträgen)



Marked Ones Tagebucheinträge in seinem PDA:



Hier ein Ausschnitt aus dem zweiten Eintrag, „First impressions:“

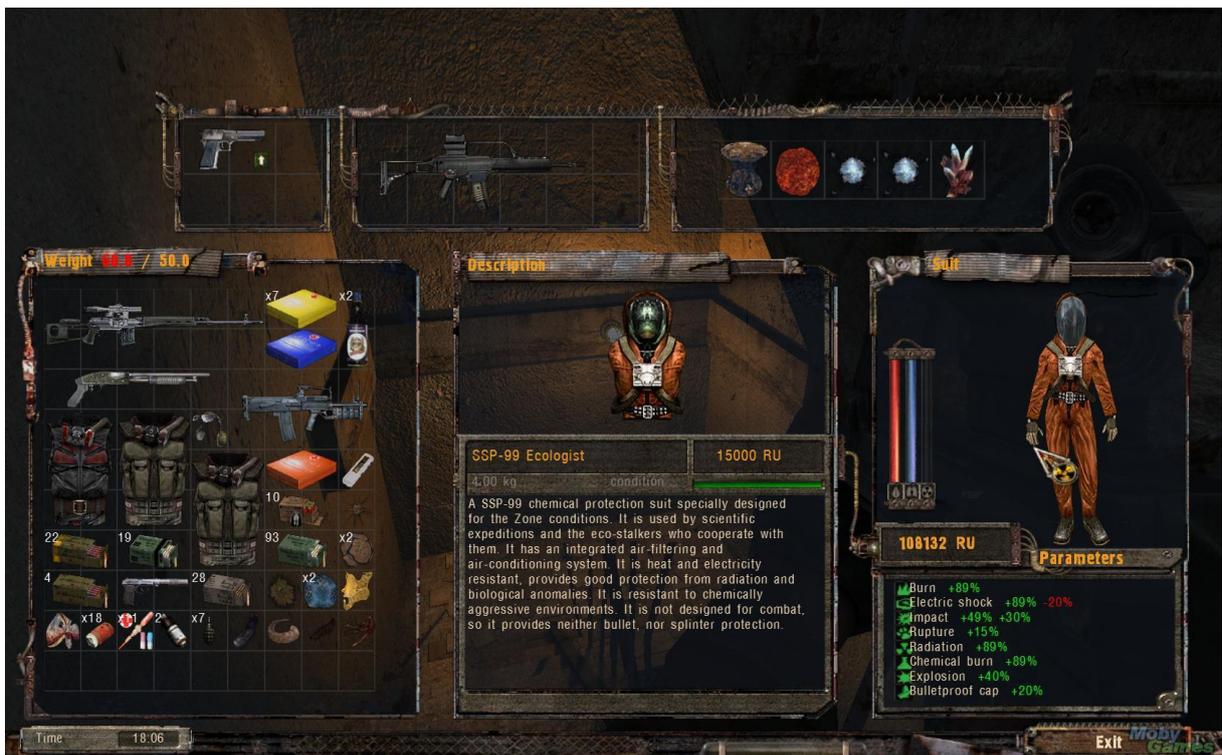
Well, well... Got some fresh air, saw the local wildlife... Interestingly I seem to remember some of it already, but it's all in a haze... Had a chance to try the local "amusement" called anomalies... Judging by the fact that I survived I've probably come across them before, but my brain stubbornly refuses to remember... Sidorovich is one clever bastard - he knows he can use me almost for free and that's exactly what he wants to do. Still, maybe he'll help me find this bloody Strelok fella... He's my only connection with my past.

10. Streloks Inventar

(hier nach ungefähr 3h Spiel): Oben links: leichte und schwere Waffe; Oben rechts: Getragene Artefakte. Links: Der Inhalt von Streloks Rucksack. Mitte: Gegenstandsbeschreibung. Rechts: Streloks „paperdoll“ die einen „Stalker“-Schutzanzug trägt, seine Lebensanzeige (rot), seine Ausdauer (blau) sowie div. prozentuale Resistenzen die ihm Anzug und Artefakte bescheren.



Das Inventar eines fortgeschrittenen Spielers:



11. Vergleich *Stalker*: „Stalker begrüßt die Zone“ (Teil 1 ab 42:32) und *SSoC*: „Das gute Ende“:



Stalker und Strelok liegen friedlich im Gras



Über Stalkers Hände krabbelt ein kleines Insekt ...



...während vor Strelöks Augen eine Libelle davonfliegt.





12.) „Taxonomy of environmental objects“ in: Pinchbeck 19

		Increase in significance →		← Increase in significance	
		Generic Gameplay (likely to actively impact on play)	Critical Gameplay (will/must always be triggered)	Corroborative Diegetic (no gameplay or story significance)	Story Diegetic (no gameplay, but story information)
	Static	Architecture Lights Unobtrusive windows Ladders Static Crates Anomalies (STALKER), lava, slime Flame jets, steam etc		Weather Textures	Posters Graffiti
ISTATE	Movable/Moving	Movable Crates Desks, Furniture (FEAR) Moving architecture (SCARAB – HALO3)	→ May also appear here	Cups, glasses	
	Controlled Trigger (Finite/Infinite)	Exploding Barrels Parameter Triggers (health, damage, ammo, guns, items etc) Breakable Crates + Windows Buttons, levers, valves, dials Spawn point	Keys/Keycards Cascading sequences Goal triggers (also be Parameter Trigger) Steam, fire etc (that links to being turned off) Spiritwalkers+ gravchutes (PREY) Vehicle bridges (QUAKE)	Light switches, flushing toilets	Cuisine triggers PNPCs
>ISTATES					
	Multiple Trigger (Finite/Infinite)	Doors, Lifts Vehicles (HALO, FC) Vending Machines (Bioshock)			PDA's Book of Dagon (CTH)
	Independent Object	Agents (Hostile or Non-Hostile)	Bosses PNPCs	Seagulls (HL2) Pigs (Far Cry)	PNPCs

Effects avatar

Doesn't effect avatar

13.) Shadow of Chernobyl: Interface und Spiel:

Ecke li o: Karte; Ecke li u: Haltung des Charakters (Stehend, Hockend, Kniend); daneben fünf angelegte Artefakte. Mi: Fadenkreuz (Auflösung zur Darst. zu gering); Gegner und Hand der Spielfigur mit feuernder Waffe; Ecke re u: Leben (roter Balken), blauer Balken zeigt „Haltbarkeit“ der Schutzrüstung. Zahlen: Munitionsangaben. Typische Kampfszene mit mutiertem Stalker, sog. „Snork“:



Game over Nachricht mit totem Marked One in Anfänger-Ausrüstung:



14.) Karte der betretbaren Gebiete verglichen mit dem Gesamtgebiet:

Quelle:

http://images3.wikia.nocookie.net/_cb20100227035536/stalker/images/thumb/5/5a/MAP_OF_THE_ZONE_2.jpg/300px-MAP_OF_THE_ZONE_2.jpg



15.) Kardinalfunktionen von *Picknick*, *Stalker* und *SSoC* nach Barthes:

Hier sind die Kardinalfunktionen (nach Barthes) der Handlungen in den drei Erzählungen in ihrer Ganzheit aufgelistet:

Kardinalfunktionen von *Picknick*:

Akt I

1. Redrick beschließt mit seinem Freund Kirill die Zone offiziell zu betreten um ein „full empty“ zu holen.
2. Red und Kirill finden das Artefakt; Redrick misstraut dem Silbernen Spinnennetz, sagt aber nichts
3. Redrick betrinkt sich und erfährt das Kirill gestorben ist (er gibt sich die Schuld). Die Polizei führt eine Stalker-Rahzzia durch, doch Red schafft es ungesehen zu entkommen.
4. Demnach trifft auf Guta, die ihm erzählt, dass sie schwanger ist und das Kind behalten möchte, obwohl es von einem Stalker ist. Red stimmt ihr zu.

Akt II

5. Red und Buzzard entkommen knapp aus der Zone, die sie illegal betreten haben. Buzzard hat seine Beine verloren, doch Red rettet ihn, wofür Buzzard ihm von der Goldenen Kugel erzählt.
- 5A: (eine Rückreferenz) Er bemerkt, Red habe versucht ihn zu töten, aber es nicht getan. (Red löst die Artefakte für Geld ein und besucht dann Buzzards Tochter um ihr dessen Anteil zu geben)
- 5B: (geschieht ebenfalls nicht in der Erzählung selbst) Red nimmt eine Probe von der Hexensäule mit.
6. Red geht sich in seine Stammkneipe, das Borscht, betrinken. Dort wird er von der Polizei verfolgt
7. Er entkommt ihnen gerade lang genug um mit Geld, und dem witches' jelly das er aus der Zone entwendet hat, Gutas und Monkeys Lebensunterhalt zu bezahlen.

Akt III

8. Noonan besucht (nach dem Gespräch mit seinem Auftraggeber und danach mit Pilman) Guta und ihre Tochter,
9. Monkey verliert ihre Menschlichkeit.
10. Red wird aus dem Gefängnis entlassen.

Akt IV

11. Red und Arthur haben illegal die Zone betreten.
- 12 Red rettet Arthur mehrmals vor Fallen das Leben, zum ersten mal bei einer Hitze-Anomalie, allerdings nur um ihn, Arthur, was dieser nicht weiß, als „Opfer“ für den Meat-Grinder zu benutzen, der die Goldene Kugel bewacht, damit Red sich Menschlichkeit für seine Tochter wünschen kann.
13. Red rettet Arthur vor einer Elektrizitäts-Anomalie.
14. Er beschließt, Arthur nicht zu warnen, als dieser unwissend in seinen Tod läuft.
15. Als der Weg frei ist, beschließt Redrick entgegen seinen ursprünglichen Intentionen, Arthurs Wunsch zu wünschen.

Kardinalfunktionen von *Stalker*

Teil 1

1. Stalker ignoriert in seinem Haus das Flehen seiner Frau, nicht zu gehen.
2. Stalker trifft sich mit Professor und Writer in der Bar.
3. Das Trio schafft es trotz der angreifenden Grenzache in die Zone
4. Writer beschließt, trotz Stalkers Warnung den direkten Weg zu dem Raum zu gehen, kehrt aber, als er eine Stimme zu hören glaubt, um.

Teil 2

5. Professor hat seinen Rucksack vergessen und beschließt, ihn –wieder entgegen Stalkers Warnung – zu holen. Unerwarteter Weise treffen die zwei andren ihn kurz darauf wieder. Hiernach rasten sie an einem Bächlein.
6. Writer zieht den Kürzeren und muss den Meat-Grinder (hier nicht zwangsweise tödlich) als erster gehen, es geschieht ihm allerdings nichts.

7. An der Grenze vor dem Raum beschließt Writer, er wolle sich nichts wünschen, denn er erkennt dass er so nie mehr schreiben würde.
8. Professor enthüllt seinen Plan, den Raum zu sprengen.
9. Stalker fleht um Nachsicht, „outet“ sich als „holy fool“ und die drei Männer geraten in ein Handgemenge, bei dem Stalker verliert.
10. Dennoch beschließt Professor, den Raum nicht zu zerstören.
11. Zurückgekehrt stellt sich heraus dass Stalkers Frau ihn immernoch liebt, seine Tochter ist ungeheilt, enthüllt aber eine innere Ruhe (sie liest ein Gedicht) und übernatürliche Kräfte.

Kardinalfunktionen von SSoC

[Vor Beginn der Interaktive:

1. Marked One wird durch eine höhere Macht aus dem Death Truck geschleudert.
2. Ein Stalker findet ihn und bringt ihn zu Sidorovic.
3. Sein Taschencomputer enthüllt einen einzelnen Auftrag: Kill the Strelök. Marked One erwacht, das Spiel beginnt] Es stellt sich heraus dass er keine Erinnerung hat. Zusammen mit Sid beschließt er, der einzigen Spur zu folgen, die er hat: Strelök.
4. Sidorovic gibt Marked One einige Aufträge, für deren Erfüllung er Marked One erzählt, dass Strelök in den unerschlossenen Norden der Zone gegangen ist.
5. Marked One soll Militärdokumente für Sid zu stehlen. Sids Kontakt, Journeyman, ist tot. Sid leitet Marked One weiter an Fox, der schwer verwundet ist.
6. Marked One verarztet Fox, der schickt ihn weiter nördlich zu Grey,
7. Grey sendet ihn weiter an Mole.
8. Marked One rettet Mole, der ihm den Weg zu den Agroprom Sewers zeigt, wo die Militärdokumente sein müssen, und wo sich offenbar auch ein Geheimversteck Strelöks befinden soll.
9. Marked One findet die Militärdokumente in den Sewers. Er bringt sie zum Barkeeper in der 100RADS BAR in Rostok. Der trägt Marked One auf, Dokumente aus Lab X18 unterhalb der Dark Valley zu stehlen.

A: Marked One findet Strelöks Geheimversteck, darin Strelöks USB-Stick, wo er von Strelöks Partnern Fang und Ghost erfährt, Fang wäre tot, man müsse Ghost finden, um näheres zu erfahren. Ghost wurde zuletzt in Yantar gesichtet, wo er für einige Wissenschaftler gearbeitet habe.
10. Marked One bricht erfolgreich in X18 ein und findet die Dokumente. Er bringt die Dokumente zum Barkeeper. Er trägt ihm auf, mehr info über einen Psi-Emitter zu finden, der angeblich in X18 gebaut wurde. Dafür soll Marked one in Labor X16 eindringen, das in Yantar liegt.

A Marked One rettet Kruglov und bringt ihn nach Yantar zu Prof. Sakharov.
11. Marked One hilft Kruglov/Sakharovs Laborassistent die Messungen vorzunehmen. Er erhält einen Psi-Schutzhelm als Belohnung, der gegen die Emissionen von X16 schützen soll.

A Von Kruglov erfährt er, dass Ghost in X16 gegangen sein soll.
12. Marked One bricht in Labor X16 ein und schaltet den Psi-Emitter ab. Er kehrt zu Sakharov zurück, der in zum Barkeep zurückleitet, der ihm aufträgt, den Brain Scorcher abzuschalten, um den Weg zum AKW zu öffnen.

A: Er findet die Leiche von Ghost in X16. Über einem Flashback an Erinnerungen wird Marked One zu dem Stalker Guide weiterleitet.

A Er trifft später auf Guide, der erklärt, Doc, einer von Strelöks Gruppe, wäre gerade in Strelöks Versteck in den Agroprom Sewers.

A Er kehrt in die Argoprom Sewers zurück, wo er beinahe von einer selbstauslösenden Falle getötet wird. Doc rettet ihn, und hilf ihm sich an sein Leben als Strelök zu erinnern.
13. Strelök (oder Marked One, wenn er keine Erinnerung hat) dringt in Lab X19 ein und deaktiviert den Brain Scorcher.

14. Er trifft mit einer Gruppe befreundeter Stalker in Pripyat zusammen und arbeitet sich durch die Stadt durch.

A Er findet das Hotelzimmer mit dem Decoder.

15 Er dringt in den Sarkophag von Reaktor#4 ein. [vom Gelände des AKWs an gibt es keine Rückkehr]

A Er wünscht vom Wish-Granter: Eine von fünf cutscenes wird gespielt. Das Spiel endet.

16 Strelok/MO nutzt den Decoder um in das geheime Labor vorzudringen, wo er den Kommunikator mit Common Consciousness findet, die ihm ihre Geschichte erklären und ihn vor eine Wahl stellen.

A Er beschließt, CC beizutreten. Das Spiel endet, eine cutscene wird gespielt, in der er sich in eine längliche Vorrichtung/Kammer legt. Nach einem Schnitt sieht man Doc sich der fragt, was aus ihm geworden sei. Das Spiel endet.

17 Strelok beschließt, CC zu bekämpfen. Er schafft es über anomale Risse im Raum bis zu CC. Eine cutscene wird gespielt, die ihn zeigt, wie er auf die lebenserhaltenden Vorrichtungen schießt und nachher ins Freie tritt. Das Spiel endet.

9. Bibliographie

9.1 Primärquellen

Strugatzki, Arkadi und Boris: *Picknick am Wegesrand*. Übers.v. Friedrich Griese aus dem Polnischen. Suhrkamp-Verlag, Frankfurt am Main 1981.

Strugatskiĭ, Arkadiĭ und Boris: *Roadside Picnic*. Übers.v. Antonina Bouis aus dem Russischen. Orion Books Ltd. 1977

S.T.A.L.K.E.R.: *Shadow of Chernobyl*. GSC Gameworld. Ukraine/Kiev 2006

Tarkovsky, Andrei: *Stalker*. Mosfilm. RusCiCo Ed. 1979 (163min Laufzeit)

9.2. Quellen zu *Picknick am Wegesrand*

Cscicsery-Ronay, Istvan: Science Fiction and the Thaw. In: *Science Fiction Studies*, Vol. 31, No. 3, Nov 2004/ <http://www.depauw.edu/sfs/abstracts/icr94intro.htm> 28.01.2013.

Givens, John Brothers and Russian Science Fiction. Editor's Introduction. In: M.E. Sharpe (Hg): *Russian Studies in Literature*, Vol. 47, No. 4, Herbst 2011, S. 3-6.

Gomel, Elana: The Poetics of Censorship. In: *Science Fiction Studies*, Vol. 22, No. 1, März 1995, S. 87-105.

Gopman, Vladimir: Science Fiction Teaches the Civic Virtues. An Interview with Arkadii Strugatsky. Übers. v. Mark Knighton. In: *Science Fiction Studies*. Vol. 18, No. 1, März 1991. <http://www.depauw.edu/sfs/interviews/Gopman53interview.htm> 28.01.2013

Kluger, Daniel: Fables of Desire. In: *Science Fiction Studies*, Vol. 31, No. 3, Nov. 2004, S. 415-417.

Lem, Stanislaw About the Strugatskys' "Roadside Picnick". Übers.v. Elsa Schieder und R.M.P. in: *Science Fiction Studies*. Vol. 10, No. 3, Nov. 1983, S. 317-332.

Rafail, Nudelman Science Fiction and the Ideology of Soviet Society. In: *Science Fiction Studies* Vol. 16, No. 1=März 1989, S. 38-66.

Salvestroni, Simonetta: The Ambiguous Miracle in 3 Novels by the Strugatsky. Übers.v. Raphael Aceto und R.M.P. In: *Science Fiction Studies*, Vol. 11, No. 3, Nov. 1984, S. 291-

303.

Simon, Erik: The Strugatskys in Political Context. In: Science Fiction Studies, Vol. 31, No. 3, Nov. 2004, S. 378-406.

Slusser, George: Structures of Apprehension: Lem, Heinlein and the Strugatskys. In: Science Fiction Studies, Vol. 15, No. 1, März 1989, S. 1-37.

Strasser, Felix: Der "Picknick-Komplex" als Höhepunkt im Gesamtwerk der Brüder Strugackij. Dipl.-Arb. Klagenfurt, Alpen-Adria-Univ. Institut für Slawistik, 2008, S. 109.

Tascicova, Petronela Die Protagonisten im Werk von Arkadij und Boris Strugackij. Dipl.-Arb., Univ. Wien, Institut für Slawistik, 2007, S. 104.

9.3. Quellen zu Tarkovskys Stalker

Bos, Elana The Cinema Art of Andrei Tarkovsky. Within the Soviet politics. 2008. S. 30
http://elanabos.com/pdf/history_thesis-tarkovsky.pdf 28.01.2013

Dyer, Geoff: Die Zone. Übers.v. Marion Kagerer. Schirmer/Mosel, München 2012.

Green, Peter: Andrei Tarkovsky. The winding quest. Macmillan, Basingstoke. 1993.

Guerra, Tonino: A conversation between Andrei Tarkovsky and Tonino Guerra. Übers.v. David Stringari. In: Panorama, Vol. 676, 3. April, 1979, S. 160, 161, 164, 168, 169, 170.
http://people.ucalgary.ca/~tstronds/nostalghia.com/TheTopics/Stalker_GP.html 28.01.2013.

Guibert, Hervé: Le noir coloris de la nostalgie. Übers.v. Malgorzata Sporek-Czyzewska. In: Le monde, 12. Mai 1983. S. 131-136. Gefunden unter:
<http://people.ucalgary.ca/~tstronds/nostalghia.com/TheTopics/Symbols.html> 28.01.2013.
Weitere Informationen zur Quelle nicht nachverfolgbar.

Johnson, Vida/Petrie, Graham: The Films of Andrei Tarkovsky. A visual fugue. Indiana Univ. Press, Bloomington, 1994.

Moore: Vagabond Desires. In: Alien Identities: Exploring Difference in Film and Fiction. Pluto Press, London, 1999. S. 121-139.

Polin, Greg: Stalker's meaning in terms of temporality and spatial relations. In: nostalghia.com

http://people.ucalgary.ca/~tstronds/nostalghia.com/TheTopics/Stalker_GP.html 28.01.2013.

Salvestroni, Simonetta: The Science Fiction Films of Andrei Tarkovsky. In: Science Fiction Studies, Vol. 14, No. 3, 1987, S. 294-306.

Strugatski, Boris: Working for Tarkovsky. Übers.v. Erik Simon. In: Science Fiction Studies, Vol. 31, No. 3, Nov. 2004, S. 505-509.

Surkova, Olga: Pered novymi zadachami. Übers.v. „Jan“ für nostalghia.com. in: Iskusstvo Kino, Vol. 7, 1977, S. 115-118.
<http://people.ucalgary.ca/~tstronds/nostalghia.com/TheTopics/Stalker/atinterview.html>
28.01.2013 (Eine Kopie des russischen Originals befindet sich hier:
http://people.ucalgary.ca/~tstronds/nostalghia.com/TheBibliography/Article_Scans/article4bx.jpg)

Tassone, Aldo: *Entretien avec Andrei Tarkovski (sur "Stalker")*. Übers. v. Zygmunt Kwiatkowski. In: Positif, Vol. 247, Okt. 1981, S. 23-26.
<http://people.ucalgary.ca/~tstronds/nostalghia.com/TheTopics/Stalker/atpos.html> 28.01.2013

Tyrkin, Stas: In *Stalker* Tarkovsky foretold Chernobyl. In: Komsomolskaya Pravda, März 2001. [Weitere Informationen zur Quelle sind nicht gegeben, es findet sich aber auf der website direkt ein link zum russischen Original
<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:tGMoGQhRDUIJ:people.ucalgary.ca/~tstronds/nostalghia.com/TheTopics/Stalker/sharun.html+&cd=2&hl=en&ct=clnk&client=firefox-a> 29.01.2013

9.4. Quellen zu S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Leon T. Harrison: Narratology in the Zone. The World of ST for MDIA 206, Victoria University, Wellington.

Mukherjee, Souvik: Egoshooting in Chernobyl: Identity and Subject(s) in the S.T.A.L.K.E.R. Games. Präsentiert im März 2009 auf der "Computer Games/Players/Game Cultures conference" in der Universität Magdeburg. Das Dokument wurde vor dem 29.01.2013 von der hosting-site genommen
(http://www.academia.edu/279978/Egoshooting_in_Chernobyl_Identity_and_Subject_s_in_the_S.T.A.L.K.E.R_Games), es findet sich aber weiterhin unter
http://www.google.at/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=0CDDcQFjAC&url=http%3A%2F%2Fwww.freewebs.com%2Freadinggamesandplayinbooks%2FMagdeburg.do&ei=mhsHUfq9JofVsgam6IGACg&usg=AFQjCNHLiJrHM_LZ-oyfThlB1HNSNM1zUzQ&bvm=bv.41524429,d.Yms 29.01.2013

Pinchback, Dan/Martin, Joe: Unlimited Hyperbole Season One, Episode One. Podcast. In:

Hyperbole and other words Joe Martin knows.
<http://joemartinwords.com/2012/05/24/unlimited-hyperbole-1/#more-1050pinchbeck-podcast>
29.01.2013

Rossignol, Jim: S.T.A.L.K.E.R. I.N.T.E.R.V.I.E.W. In: Rock-Paper-Shotgun, 10. Dez., 2007
<http://www.rockpapershotgun.com/2007/12/10/stalker-interview/> 29.01.2013

Rossignol., Jim: S.T.A.L.K.E.R. – the myth and reality #1. In: ComputerAndVideoGames, 9. Sep. 2007. <http://www.computerandvideogames.com/171458/features/stalker-the-myth-and-reality-1/> 29.01.2013

Rossignol., Jim: S.T.A.L.K.E.R. – the myth and reality #3. In: ComputerAndVideoGames, 11. Sep. 2007 <http://www.computerandvideogames.com/171756/features/stalker-myth-and-reality-3/> 29.01.2013

S.T.A.L.K.E.R.: Developer Diary #1. In: stalker-game, 13. Feb. 2007 http://www.stalker-game.com/en/?page=dev_diary&item=1 29.01.2013

S.T.A.L.K.E.R.: Developer Diary #3. In: stalker-game, 13. Feb. 2007 http://www.stalker-game.com/en/?page=dev_diary&item=3 29.01.2013

Sakey, Matthew: Alone for All Seasons: Environmental Estrangement in S.T.A.L.K.E.R. in: Well Played 2.0. Video Games, Value and Meaning. Hrsg.v. Drew Davidson. ETC Press 2010, S. 92-114.

Stitjanov, Alexej “Koan”: Koan’s Gift: Oblivion Lost Design Document Pack. Olddesignedocument. In: No Mutants Allowed, Sep. 8, 2012 <http://www.nma-fallout.com/forum/viewtopic.php?t=62338> bzw. direkter link zum Download der Dateien: http://www.nma-fallout.com/forum/dload.php?action=file&file_id=1418 29.01.2013

Winslow-Yost, Gabriel: In the Zone of Alienation. Tarkovsky as Video Game. In: New York Review of Books, 1. Mai 2012, <http://www.nybooks.com/blogs/nyrblog/2012/may/01/zone-chernobyl-tarkovsky-video-game/> 29.01.2031

Für einige im Text ausgewiesene Quellen wurde außerdem „The S.T.A.L.K.E.R. Wiki“ benutzt: http://stalker.wikia.com/wiki/Main_Page 29.01.2013

S.T.A.L.K.E.R.: 2.000.000 copies sold. In: S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, 3. Sept. 2008. <http://cs.stalker-game.com/en/?page=news&subpage=2> 30.01.2013

9.5. Quellen zur Adaptionstheorie, allgemeinen Narratologie und Filmtheorie

Bluestone, George: Novel into Film. Johns Hopkins Univ. Press, Baltimore Md., 2003

Brian McFarlane: Novel To Film: An Introduction to the Theory of Adaptation. Clarendon Press, Oxford, 1996.

Elliott, Kamilla: Rethinking the Novel/Film Debate. Cambridge Univ. Press, 2003

Hutcheon, Linda: A Theory of Adaptation. Routledge, London/New York. 2006.

Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen, 2007.

Ryan, Marie-Laure: Narrative across media. The languages of storytelling. Univ. of Nebraska Press, Lincoln, Neb., 2004

Shepherd, Barret: Adaptation of Novels into Films. A Study of Six Examples, with an Accompanying Screenplay and Self-analysis. Master-Arb., Faculty of Arts and Social Science, Univ. of Waikato, 2009. S. 271.

Stam, Robert/Burgoyne, Robert/ Flitterman-Lewis, Sandy: New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism and Beyond. Routledge, USA/Canada, 1992

9.6. Quellen zur Videospieltheorie und interaktiven Narratologie

Backe, Hans-Joachim: Story Progression in Computer Games. Ruhr-Univ. Bochum. 2008
http://homepage.ruhr-uni-bochum.de/hans-joachim.backe/docs/Backe_Story%20Progression_online.pdf 29.01.2013

Ben-Porat, Ziva: Allusive Inter-Textuality. In: Lit. Linguist Computing, Vol. 27, No. 3, 2012, S. 261-271.

Betts, Tom: Pattern Recognition: Gameplay as negotiating procedural form. IN. DiGRA 2011 Conference: Think Design Play. <http://www.digra.org/dl/db/11340.02077.pdf> 29.01.2013

Perron, Bernard/Mark J.P. Wolf: The Video Game Theory Reader 2, Routledge, London/New York, 2009

Brand, Jeffrey E./Knight, Scott J.: The Narrative and Ludic Nexus in Computer Games: Diverse Worlds II. In: Changing Views – Words in Play, Juni 2005 <http://www.digra.org/dl/db/06278.57359.pdf> 29.01.2013

Brown, Douglas: Gaming DNA – On Narrative and Gameplay Gestalts. In: Situated Play, DiGRA 2007 Conference, Sept. 2007 <http://www.digra.org/dl/db/07311.40380.pdf> 29.01.2013

Calleja, Gordon: Experiential Narrative in Game Environments. In: Breaking New Ground, Innovation in Games, Play, Practice and Theory. London: Brunel Univ. Sept. 2009 <http://www.digra.org/dl/db/09287.07241.pdf> 29.01.2013

Kücklich, Julian: Perspectives of Computer Game Philology In: Game Studies. The international journal of computer game research. Vol. 3, No. 1, Mai 2003. <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/> 29.01.2013

Lindley, Craig: The Semiotics of Time Structure in Ludic Space. In: Game Studies. The international journal for computer game research. Vol. 5, No. 1, Okt. 2005. <http://www.gamestudies.org/0501/lindley/> 29.01.2013

Lindley, Craig: The Gameplay Gestalt, Narrative and Interactive Storytelling. Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere Univ. Press, 2002. <http://www.digra.org/dl/db/05164.54179.pdf> 29.01.2013

Pinchbeck, Dan: Story as a function of gameplay in FPS. An analysis of FPS diegetic content 1998-2007. Dr.phil-Arbeit, Univ. of Portsmouth, 2009. <http://www.thechineseroom.co.uk/thesis.pdf> 29.01.2013

Portnow, James/Floyd, Daniel (Ed.)/Theus, Allison: The Myth of the Gun. In: Extra Credits Season 2, Ep. 27. <http://www.penny-arcade.com/patv/episode/the-myth-of-the-gun> 29.01.2013

Ryan, Marie-Laure: Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations. In: ICIDS 2008 Proceedings of the 1st Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling: Interactive Storytelling, Springer-Verlag Berlin, Heidelberg 2008 <http://users.frii.com/mlryan/plottypes.pdf> 29.01.2013

Schut, Kevin: Technology tells a tale. Digital games and narrative. In: Level Up Conference Proceedings, Nov. 2003. <http://www.digra.org/dl/db/05150.17157> 29.01.2013

Abstract

Diese Diplomarbeit vergleicht Erzählweise und Inhalte des Buchs *Picknick am Wegesrand* (Strugatski, Boris und Arkadi: 1972), des Films *Stalker* (Tarkovsky, Andrei: 1979) und des Spiels *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (GSC Gameworld: 2006) mit einander. Bei dem Vergleich wird angenommen, dass der Film eine (freie) Adaption des Buches ist, während das Spiel Elemente beider Vorgänger übernimmt, ohne aber eine direkte Adaption zu sein.

Dazu werden zuerst die Inhalte der drei Werke bereits mit Bezug auf ihre medialen Einzigartigkeiten wiedergegeben und kontextualisiert. Ausgehend von in der Adaptionstheorie etablierten Unterschieden der medialen Umsetzung von Erzählungen untersucht diese Arbeit jeweils drei globale Dichotomien zwischen *Picknick* und *Stalker*: Zuerst zwischen diegetischem und mimetischem Erzählen in Buch und Film, wobei sich hier beide Medien jeweils ihrer spezifischen Erzählmittel bedienen: In *Picknick* wird das konfliktreiche Innenleben des Protagonisten Redrick Schuhart offenbart, wohingegen in *Stalker* die Ideologien dreier Männer: Stalker, Writer und Professor aufeinandertreffen, die jeweils einen „heiligen Narren“, einen freudlosen Zyniker und einen radikalen Wissenschaftler. Der darauffolgende Vergleich zwischen *Shadow of Chernobyl* und seinen Vorgängern geht einen Schritt weiter und stellt das Konzept der interaktiven Erzählung, auf deren Verlauf der Spieler einen gewissen Einfluss nehmen, und der virtuellen Welt, in der er sich bewegen kann, der eher passiven und direkter gelenkten Rezeption von Buch und Film gegenüber. Hier betrachtet der/die RezipientIn keine Figur von außen, sondern beteiligt sich aktiv an ihrem Schicksal: Die Grenzen zwischen den beiden verschwimmen. Die medialen Eigenheiten der drei Werke sind demzufolge die schriftliche Narration, die keinerlei Visualisierung benötigt und deshalb abstrakte Konzepte einfacher darstellen kann; die durch Schnitt, Kamerabewegung und mise-en-scene geleitete Aufnahme der Ereignisse auf Film; und die an die Spielfigur gebundene und ebenfalls visuell orientierte ich-Perspektive des Spielers.

In einem eher auf Inhalte als auf Erzählweise bezogenen weiteren Vergleich wird besonders das Konzept der „Reise zur Wunschmaschine“ in den drei Werken analysiert: Sie stellt den gemeinsamen Kern der Geschichten dar: In allen Fällen ist die Hauptfigur ein „Stalker“ genannter *outlaw*, der durch eine nur als „Zone“ designierte, mit phantastischen Elementen und tödlichen Gefahren angereicherte Topologie wandert, um zu einer darin gelegenen, märchenhaften Instanz zu gelangen, die Wünsche erfüllen soll.

PERSÖNLICHE DATEN

Geboren am: 27. Jänner 1988

Adresse: Heindlg. 3-5/2/34, 1160 Wien

Telefon: mobil: 0699 190 818 39

Em@il: niko.egger@gmx.at



SCHULBILDUNG

- 1994-1998: Volksschule Wichtelgasse
- 1998-2002: GRG 16 Maroltingerg., Unterstufe(Latein ab 3.Klasse)
- 2002-2006: GRG 16 Maroltingerg., Matura-Abschluss

ARBEITSPRAXIS

- Berufspraktikum Februar 2004 in der Wirtschaftskammer Österreich
- Ferialpraktikum Juni 2004 in der Abteilung für Bildungspolitik der WKÖ
- 9 Monate Zivildienst bei Johanniter Unfall Hilfe
- 1 Monat Ferialpraxis bei Post AG
- 3 Monate bei AGO Wien
- 1 Monat Ferialpraktikum bei der Kronenzeitung im Juli 2010
- Nachhilfe bei LernQuadrat in Deutsch und Englisch seit 2012

STUDIUM

- Vergleichende Literaturwissenschaften: 10. Semester
- Unterrichtsfach Englisch: 9. Semester
- Unterrichtsfach Deutsch: 4. Semester

SPRACHKENNTNISSE

Englisch	sehr gute Kenntnisse (elf Schuljahre)
Französisch	mittlere Kenntnisse (vier Schuljahre)
Russisch	Grundkenntnisse (drei Schuljahre)
Latein	(6 Schuljahre)

EDV-Kenntnisse: Windows (ME und aufwärts) & Anwendungen (Office, etc., sowie generelles Hardware-Verständnis), tippt nach 10-Fingersystem

Interessen: Literatur, Musik, Filme, Computer