

Vortrag beim Kolloquium „Game Studies“
an der Ludwig-Maximilians-Universität München am 15. Februar 2011:
*Erzählen Computerspiele Geschichten? Versuch einer Antwort am Beispiel von
„Max Payne I“ (2001)*

Mein Dissertationsprojekt "Erzähltheorie des Films" ist von einer sehr konkreten Frage ausgegangen, welche auch für die Computerspiel-Forschung von Bedeutung ist: Gibt es im Film ein Pendant zur Instanz des Erzählers in der Literatur? Oder anders gewendet: Ist es sinnvoll, trotz der Bilder und Töne des Films, die Präsenz und Unmittelbarkeit suggerieren, von erzählerischer Mittelbarkeit, von einer narrativen Vermittlungsebene auszugehen? Während des Forschungs- und Schreibprozesses an meiner Arbeit hat sich gezeigt, dass ich diese konkrete Ausgangsfrage nur in einem größeren medientheoretischen und narratologischen Rahmen beantworten kann, der mediale Eigentypik und narratives Potenzial einer Erzählform ins Verhältnis setzt. Genau an dieser Stelle wird meine Arbeit auch für die Computerspiel-Forschung interessant, welche sich unter anderem mit der Frage auseinandersetzt, ob und wodurch Computerspiele Geschichten erzählen bzw. narrative Elemente enthalten. Meine Dissertation ist in Zusammenhang mit filmischen Erzählen der Frage nachgegangen, welche Bedingungen erfüllt sein müssen, um einen Text als eine Erzählung zu verstehen. Für diesen Vortrag habe ich mir am Beispiel von *Max Payne I* (2001) überlegt, ob diese Kriterien auch auf Computerspiele zutreffen.

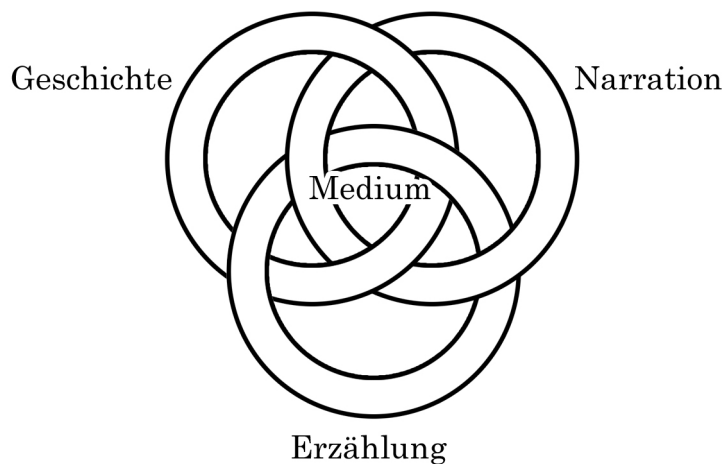
In Anlehnung an Gérard Genettes *Discours du récit* (1972) habe ich den Begriff 'Erzählung' als wechselseitige Verschränkung dreier Ebenen verstanden. Eine Erzählung lässt sich in die Dimensionen *erzählte Welt (histoire)*, *konkreter Text (récit)* und *Kommunikationsakt (narration)* differenzieren. Genette zufolge ist die erzählte Welt oder *Geschichte* als "Gesamtheit der erzählten Ereignisse", der konkrete Text oder die *Erzählung* selbst als "Diskurs, der von diesen Ereignissen erzählt" und die *Narration* als der "reale oder fiktive Akt, der diesen Diskurs hervorbringt" zu verstehen. Der Begriff 'Erzählen' bzw. 'Erzählung' lässt sich nur als die wechselseitige Verschränkung dieser drei Ebenen definieren.

Die Ebene des konkreten Texts (*récit*) ist die einzige der drei Ebenen, die substantiell vorliegt. Die beiden anderen, die darin erzählten Ereignisse (*histoire*) und der den Text konstituierende Kommunikationsakt (*narration*), müssen erst im Rezeptionsprozess erschlossen werden. Umgekehrt wird ein Text nur als *Erzählung* eingestuft, sofern er mittels *Narration* eine *Geschichte* erzählt. Welche notwendigen Bedingungen erfüllt sein müssen, um einen Text als *Erzählung* im definierten Sinne wahrzunehmen, was also genau unter *Geschichte* und *Narration* zu verstehen ist, ist in der Narratologie umstritten. Mit Genette bin ich in meiner Arbeit für eine weite Definition des Begriffs *Geschichte* eingetreten. So liegt eine Geschichte vor, sobald es auch nur eine einzige Handlung oder ein einziges Ereignis gibt, denn damit gibt es bereits eine Veränderung, einen Übergang vom Vorher zum Nachher. Dieser Definition liegt die sogenannte Transformationsthese zugrunde: Erzählungen zeichnen sich dadurch aus, dass zunächst ein *Ausgangszustand* geschildert wird, welcher durch ein *Ereignis* gestört bzw. verändert wird, dieses Ereignis transformiert den Ausgangszustand in einen *Endzustand*.

Im Hinblick auf die Bestimmung des Begriffs *Narration* plädiert Genette hingegen für eine enge Definition. Dabei beschränkt er den Begriff auf die sprachliche Übermittlung einer Geschichte und klammert die Möglichkeit des Erzählens im Film, im Comic, im Computerspiel etc. aus seiner Erzähltheorie aus. Im Unterschied zu Genette bin ich jedoch auch bei der Bestimmung des Begriffs *Narration* für eine weite Definition eingetreten. Dieser erweiterte Erzählbegriff geht davon aus, dass, sobald sich die erzählte Welt durch das Prisma einer vermittelnden Instanz bricht, unabhängig vom gewählten Medium ein Erzählakt vorliegt. Um Filme oder Computerspiele als Erzählmedien zu perspektivieren, muss es also darum gehen, das Vorhandensein einer erzählerischen Vermittlungsebene zu plausibilisieren.

Bei der Beantwortung der Frage, ob ein Text als 'Erzählung' zu verstehen ist, ist zu berücksichtigen, dass die drei Ebenen *erzählte Welt/Geschichte*, *konkreter Text/Erzählung* und *Kommunikationsakt/Narration* wechselseitig verschränkt sind. In meiner Arbeit habe ich, um die die wechselseitige Konstitution der drei Ebenen anzudeuten, einen Borromäischen Knoten als Schaubild gewählt. Löst

man ein Element heraus, zerfällt die gesamte Konstruktion in für sich genommen bedeutungslose Einzelteile. Es handelt sich um eine genuine Triade irreduzibler Komponenten, die ihrer reziproken Konstitution zugrunde liegen. Die einzelnen Bestandteile der Triade lassen sich nicht unabhängig voneinander definieren, wenn nicht eine reduktionistische Verzerrung riskiert werden soll.



Als verbindendes Moment in der Mitte des Borromäischen Knotens, in welcher sich die Ebenen *Geschichte*, *Erzählung* und *Narration* überschneiden, lässt sich das jeweilige *Medium* des Erzählens einsetzen. Dieses gewährleistet die Konsistenz der Konstruktion. Entsprechend seiner Stellung in der Topologie des Borromäischen Knotens aus den drei Ebenen *Geschichte*, *Erzählung* und *Narration* lässt sich das Medium des Erzählens als das in der Mitte Befindliche, als Zwischenraum und Vermittlung konturieren. Das Medium ist der Vermittler der *Erzählung*; das selbst unsichtbar bleiben muss, um das Augenmerk auf die erzählte Geschichte zu lenken. In seiner erzählerischen Vermittlerfunktion bezeichnet Medium jedoch auch das Potenzial, die Zeichen, mit denen ein Erzähltext operiert, spezifisch gestalten zu können.

Will man nun die Frage positiv beantworten, dass es sich bei einem Text um eine Erzählung handelt, sollte – so meine These – diese wechselseitige Verschränkung der drei Ebenen gegeben sein. Beispielsweise wird auch ein Drama eine Geschichte erzählen, innerhalb derer es zu einer Transformation durch ein Ereignis kommt. Da allerdings im Drama im Normalfall keine erzählerische Vermittlungsebene auszumachen ist, fällt hier die Ebene drei

(*narrativer Kommunikations- oder Vermittlungsakt* aus). Auch werden sich Probleme ergeben, das auf der Ebene der *Erzählung* wichtige Moment der *Erzählperspektive* für das Drama plausibel zu machen. Bei der Malerei kann man etwa durch die Wahl eines bestimmten Bildausschnitts, der die Bildinformation begrenzt und die Aufmerksamkeit des Betrachters lenkt, zwar von (*Erzähl-*)*perspektive* sprechen, dafür wird aber das für Erzählungen konstitutive Moment der *Geschichte* ausfallen, da die statischen Bildanordnungen der Malerei mit Einschränkung keine Transformation darstellen können. Von *Erzählung* lässt sich also nur dann sprechen, wenn tatsächlich mittels eines *narrativen* Kommunikationsakts eine *Geschichte* erzählt wird.

Um zu klären, ob Computerspiele als Erzählmedien zu verstehen sind, ist also die Frage zu stellen, ob sie alle drei narrativen Ebenen aufweisen. Auf der ersten Ebene, der Inhaltsebene der *Geschichte*, (re)präsentieren Erzählungen eine fiktive Welt, die mit *Charakteren* bevölkert ist. Zur Analyse der Interaktionen von Charakteren im Sinne einer Figurenkonstellation lässt sich das sogenannte Aktantenschema von A. J. Greimas anwenden. Darin stehen sich sechs Aktanten in drei aufeinander bezogenen, dualen Relationen gegenüber: Ein *Subjekt* begehrt ein *Objekt*, dabei wird es von einem *Helfer* gefördert und von einem *Gegner* gehemmt, schlussendlich erhält es das Objekt von einem *Sender* und wird dadurch zum *Empfänger*. Im Hinblick auf die Verknüpfung von Handlung mit Raumstrukturen in narrativen Texten hat sich das Raumordnungsverfahren von Jurij Lotman als hilfreich erwiesen. Im Zentrum dieses topologischen Beschreibungsmodells steht der *Ereignis*-Begriff. Als *Ereignis* definiert Jurij Lotman die Verletzung einer im Text aufgebauten semantischen Ordnung bzw. das Überschreiten einer mit ihr korrespondierenden raumsemantischen Grenze. Erst durch Grenzüberschreitungen werden Texte in Lotmans Terminologie 'subjektiv'. Unter der *Geschichte* ist dann die Gesamtheit der erzählten Ereignisse bzw. Grenzüberschreitungen zu verstehen, rekonstruiert und hierarchisiert in ihrer (chrono)logischen Ordnung. Im Verlauf der *Geschichte* wird die erzählte Welt einer *Transformation* unterworfen, entweder durch 'höhere Gewalt' oder durch das Handeln der/des Protagonisten. So lässt sich eine

Handlung, die von einem *Agenten* ausgeht, von einem bloßen Vorkommnis abgrenzen, das einem *Patienten* widerfährt. Dabei folgen Erzählungen meist einem triadischen Erzählschema, welches in der Schilderung einer Ausgangssituation, ihrer Transformation und dem daraus entstandenen Endzustand besteht.

Wenn man sich nun ein Computerspiel wie *Max Payne* I ansieht, wird erkennbar, dass es viele dieser Elemente aufweist. Das Rachemotiv als thematischer Kern von *Max Payne* ist als erzählerisches Sujet *par excellence* zu verstehen. Rache weist eine genuin erzählerische Grundstruktur auf, welche dem dramaturgischen Dreischritt von *Ordnung, Störung der Ordnung* und *Wiederherstellung der Ordnung* entspricht. Die Figurenkonstellation erscheint als figurales Dispositiv aus *Täter, Opfer* und *Rächer* und die Ereignisstruktur als Handlungsdispositiv aus *Ausgangszustand, racheauslösender Urszene* und *Rachevollzug*. Ein Element, das *Max Payne* aus dem Bereich der Filmdramaturgie übernimmt, ist die von Michaela Krützen beschriebene *Backstorywound*. Der Begriff *Backstorywound* bezeichnet "ein unverarbeitetes Erlebnis aus der Vergangenheit der Hauptfigur, das die Handlung motiviert". Hier wäre die *Backstorywound* die Ermordung von Max' Frau.

Auf der zweiten Ebene, der Diskurs- oder Darstellungsebene der *Erzählung*, transformieren Erzähltexte die Ereignisse der *Geschichte* in einer Weise, dass sie für den Rezipienten ein interpretierbares Netzwerk aus (mehr oder weniger) kausalen Zusammenhängen und (mehr oder weniger) kohärenten Handlungsmotivationen ergeben. Dabei kann der Wissensstand über die erzählte Welt in der Trias Figuren – Erzählinstanz – Rezipienten flexibel gestaltet werden. Alle Erzählungen zeichnen sich also durch eine bestimmte Erzählperspektive (*Modus*) aus und unterziehen die Ereignisse ihrer *Geschichte* einer besonderen *Zeit*-Behandlung (*Ordnung, Dauer/Geschwindigkeit, Frequenz* der Handlungselemente). Möglichkeiten und Grenzen dieser Anordnung sind jedoch an die mediale Spezifik des jeweiligen Erzählmediums geknüpft. Das erzählte Geschehen wird in der Literatur etwa durch die Tempus-Modus-Flexion des Verbs zeitlich bzw. modal verortet. Die Bildebene des Films verfügt hingegen über kein solch inhärentes Zuordnungssystem. So muss der Film, beispielsweise

um eine Sequenz erkennbar als Rückblende oder Traum auszuweisen, auf konventionalisierte Darstellungsmittel wie Wischblende, Weichzeichner oder Schwarz-Weiß-Film zurückgreifen.

Auch *Max Payne* zeichnet sich durch eine restriktive Informationsvergabe und durch eine an Max' Wahrnehmungs- und Wissensstand orientierte Erzählperspektive aus. Erst durch Rückblenden offenbaren sich zentrale Vorgänge und Handlungsmotivationen der Figur. In der Filmnarratologie wird hier zwischen *handlungslogischer* und *ton* bzw. *bildlogischer* Erzählperspektive unterschieden. Die *handlungslogische* Erzählperspektive bezieht sich auf die Verteilung des *Wissens* über die erzählte Welt in der Trias Figuren, Erzählinstanz, Rezipienten. *Max Payne* ist häufig intern fokalisiert, das heißt die Spieler oder Rezipienten sind an den Wissensstand der Figur gebunden, sie nehmen keine privilegierte Position ein. Die interne Fokalisierung wird durch die *bild*- und *tonlogische* Erzählperspektive unterstützt. Obgleich es sich bei *Max Payne* um einen *third-person-shooter* handelt, der nicht exakt den Wahrnehmungshorizont der Figur simuliert, wird durch das Einnehmen der Perspektive schräg hinter der Figur eine starke Annäherung an ihre Blick- und Hörperspektive erreicht, ohne direkt mit dieser zusammenzufallen.



Bei der Filmrezeption wird eine durchgängige bild- und tonlogische POV, wie sie aus manchen *Ego-Shootern* bekannt ist, als klaustrophobisch empfunden. Den

Film als Medium kennzeichnet gerade der Wechsel der Aufmerksamkeitszentren, ein gleitendes Changieren der Perspektiven. Im Film erhöht gerade der Wechsel zwischen POV und Außensicht – was die bild- und tonlogische Erzählperspektive angeht – die Identifikation mit der Figur, da die Figur erst von außen sichtbar ist und dann direkt ihre Wahrnehmungsperspektive eingenommen wird. Zu diskutieren wäre, ob auch für Computerspiele gilt, dass ein solcher Wechsel die Immersion oder Identifikation steigert oder hemmt.

Auf der Ebene der handlungslogischen Erzählperspektive wird in *Max Payne* die aus der autobiographischen Literatur bekannte Spannung zwischen *erlebenden Ich* und *erzählenden Ich* aufgemacht, da die *voice-over*-Stimme von Max Geschehnisse kommentiert, die sich drei Jahre zuvor zugetragen haben, während Max simultan als *erlebendes Ich* im Bild zu sehen ist. Die *voice-over*-Kommentare gewähren einen Einblick in die Gedanken und Gefühlswelt der Figur und unterstützen damit die Bindung an deren Wahrnehmungshorizont. Zusätzlich wird auf der Ebene der Bild- und Tongestaltung Max' Wahrnehmung simuliert, etwa wenn die traumatische Erfahrung der Ermordung seiner Frau durch kurze Standbilder (*snapshots*) verdeutlicht wird, die in rascher Schnittfrequenz durch Weißblenden unterbrochen hintereinander geschnitten werden, oder wenn seine drogeninduzierte Wahrnehmung durch desorientierende, farblich verfremdete Bildanordnungen simuliert wird. Dies entspräche Gestaltungsmitteln des sogenannten *mind screen* oder Bewusstseinsfilms.



Die dritte Ebene, die der *Narration*, bringt in der Fiktionslogik der Texte als produzierender Akt die *Erzählung* erst hervor. Dadurch ist sie an die Medienspezifität des jeweiligen Zeichenrepertoires geknüpft, das zur Vermittlung der *Erzählung* zur Verfügung steht. Film und Computerspiel stehen grundsätzlich ähnliche Zeichen zur Verfügung: Visuelle Zeichen wie bewegte Bilder, Schnitte und Schrift werden von akustischen Zeichen wie Geräuschen, Musik und Sprache ergänzt. Um zu klären, ob Computerspiele Geschichten erzählen, müsste man nun in einem letzten Schritt zeigen, dass Computerspiele diese Zeichen erzählerisch nutzen. Schnitte in *Max Payne* dienen etwa häufig dazu, Zeitebenen oder Erzählperspektiven zu wechseln, Wahrnehmungsdispositionen zu simulieren und damit genuin erzählerische Mittel zu nutzen. Auch die Geräusche können aus der subjektiven Perspektive des Protagonisten erscheinen. Schriftelemente werden als Mittel der narrativen Informationsvergabe genutzt. Dadurch, dass *Max Payne* sowohl erzählerische Mittel des Films, wie *voice-over*-Kommentare und Schnitte als auch erzählerische Mittel des Comics, wie Panelstrukturen oder Schriftelemente, nutzt, sind die Zeichen in *Max Payne* narrativ überdeterminiert.



Wie im Film werden die Bildelemente durch eine passende Geräuschkulisse unterstützt, aber zusätzlich durch lautmalerische Schriftelemente wie „Kaboom“

ergänzt, welche durch ihre Platzierung im Bildraum Quelle und Richtung der Geräusche bzw. durch ihre Schriftart Lautstärke und Tonqualität wiedergeben.

Zumindest im Fall von *Max Payne* lassen sich Computerspiele damit auf allen drei narratologischen Beschreibungsebenen, der Ebene der *Geschichte*, ihrer textuellen Anordnung im Diskurs der *Erzählung* und der *Narration* durch erzählerisch genutzte Zeichen, als Erzählmedien perspektivieren. Ob das für alle Computerspiele gilt, wäre jeweils am konkreten *Game* zu überprüfen.