

## **Simulation vs. Narration.**

### **Zur Darstellung fiktionaler Welten in neueren Computerspielen**

Jan-Noël Thon

Es handelt sich bei der Narrativität von Computerspielen um ein nicht unumstrittenes Problem. Zwar werden die Auseinandersetzungen zwischen ‚Ludologen‘ wie Jesper Juul oder Gonzalo Frasca und ‚Narratologen‘ wie Henry Jenkins oder Marie-Laure Ryan inzwischen in einem deutlich versöhnlicheren Tonfall als noch vor einigen Jahren geführt. Doch obwohl die *Computer Game Studies* zumindest international soweit etabliert zu sein scheinen, dass keine dringende Notwendigkeit zur polemischen Markierung des eigenen Reviers mehr besteht, sind die Positionen nach wie vor recht unterschiedlich und eine tatsächliche Einigung über die Frage, ob und inwiefern Computerspiele narrativ sind beziehungsweise Narrativität aufweisen, ist bisher kaum in Sicht. Es besteht allerdings weitgehende Einigkeit darüber, dass viele neuere Computerspiele fiktionale Welten erschaffen.<sup>1</sup> Nun muss eine fiktionale Welt aber nicht notwendiger Weise narrativ dargestellt werden. Ich möchte mich daher im Folgenden mit der Frage beschäftigen, wie neuere Computerspiele fiktionale Welten darstellen, wobei ich zur Illustration meiner Überlegungen den First-Person Shooter *Halo: Combat Evolved* (Xbox, 2001) sowie das Aufbaustrategiespiel *Warhammer 40.000: Dawn of War* (PC, 2005) heranziehe.

#### **Fiktionale Welten**

Henry Jenkins schreibt in „Game Design as Narrative Architecture“: „Game designers don’t simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces.“<sup>2</sup> Bemerkenswert ist hier zunächst Jenkins Beobachtung, dass es sich bei vielen der in Computerspielen dargestellten Räume um „evocative spaces“ handelt, die sich auf Geschichten und Genrekonventionen beziehen, welche den Spielern bereits vor Spielbeginn bekannt sind. Tatsächlich lässt sich auch abseits der von Jenkins bemühten *Star Wars*-Umsetzungen feststellen, dass die von Computerspielen erschaffenen fiktionalen Welten keineswegs ausschließlich durch die Spiele selbst erschaffen werden. Vielmehr beziehen sich neuere Computerspiele in der Regel zusammen mit weiteren kulturellen Artefakten auf dieselbe fiktionale Welt. Zwar erfährt der Spieler im Verlauf des Singleplayermodus von *Halo* einiges über die Welt des Spiels, jedoch

werden darüber hinaus auch für ein tieferes Verständnis der Spielhandlung durchaus relevante Informationen durch andere kulturelle Artefakte vermittelt. Hier wäre neben dem 2004 erschienenen zweiten Teil von *Halo* etwa die Anleitung zum Spiel und die Homepage des Entwicklers Bungie zu nennen, auf der detaillierte Informationen zur fiktionalen Welt und der Vorgeschichte der Spiele zur Verfügung gestellt werden. Neben einer großen Anzahl an ‚inoffiziellen‘ Beiträgen von Fans sind zudem vier offiziell lizenzierte *Halo*-Romane veröffentlicht worden. Obwohl die Produktion des ursprünglich für 2008 angekündigten Kinofilms zunächst auf unbestimmte Zeit verschoben wurde, lässt sich also feststellen, dass *Halos* fiktionale Welt durch eine Vielzahl verschiedener Medien und eben nicht nur durch die Spiele selbst dargestellt wird. Da es sich hierbei größtenteils um narrative Medien handelt, bietet es sich an, in diesem Zusammenhang vom narrativen Kontext eines Computerspiels zu sprechen. Dieser narrative Kontext ist im Fall von *Warhammer 40.000* wohl sogar noch stärker ausgeprägt, findet das Spiel doch in einer sehr komplexen, in erster Linie durch verschiedene Tabletop-Spiele bekannt gewordenen fiktionalen Welt, dem sogenannten ‚Warhammer-Universum‘, statt. Zwar existiert auch hier bisher kein Film, jedoch sind bei Heyne inzwischen ganze zwanzig *Warhammer 40.000*-Romane in deutscher Übersetzung erschienen. Es geht mir im Folgenden nun aber weniger um derartige narrative Kontexte neuerer Computerspiele, als vielmehr um die Frage, wie fiktionale Welten innerhalb dieser Spiele dargestellt werden.

### **Simulation vs. Narration**

Unstrittig dürfte sein, dass es sich bei den von Computerspielen dargestellten fiktionalen Welten nicht um statische Welten handelt, denn es kommt in diesen Welten zu Zustandsveränderungen, zu Ereignissen. Für Jenkins bieten nun jeweils bestimmte Computerspiele den Spielern die Möglichkeit, eine durch das Spiel vorstrukturierte Geschichte selbst handelnd nachzuspielen, in den durch die jeweiligen Spiele dargestellten Räumen nach Informationen über vergangene Ereignisse innerhalb der Spielwelt zu suchen, oder sogar eine nicht durch das Spiel vorstrukturierte Ereignisfolge zu erspielen, die er als „emergent narrative“<sup>3</sup> bezeichnet. Obwohl er betont, dass es sich bei diesen Phänomenen um eine Form des räumlichen Erzählens, des „environmental storytelling“<sup>4</sup> handelt, wären zahlreiche Computerspiele nach Jenkins also wesentlich als narrativ zu charakterisieren. Aber ist die

Darstellung von Ereignissen in den fiktionalen Welten von Computerspielen wie *Halo* oder *Warhammer 40.000* tatsächlich narrativ?

In der klassischen Narratologie wird häufig dann von einem narrativen Text gesprochen, wenn es sich bei diesem um die Darstellung von mindestens zwei Ereignissen handelt.<sup>5</sup> Die kausal motivierte, zeitlich geordnete Abfolge von Ereignissen konstituiert dabei die Geschichte, die ein narrativer Text vermittelt. Obwohl Ereignisse und ihre Darstellung in einem Roman und in einem Film sich nun offensichtlich voneinander unterscheiden, haben sie doch eine wesentliche Eigenschaft gemein: die entsprechenden Ereignisse ‚stehen fest‘, bevor sie präsentiert werden, sie sind prädeterminiert. Wenn wir beginnen, einen Roman zu lesen oder einen Film zu sehen, wissen wir, dass die Geschichte auf gewisse Weise schon erzählt ist – egal, wie simultan die Erzählung auch zu sein vorgibt. Matias Martínez und Michael Scheffel bemerken hierzu in ihrer *Einführung in die Erzähltheorie*: „Wer narrative Texte liest, tut etwas scheinbar Paradoxes, denn er nimmt das dargestellte Geschehen zugleich offen und gegenwärtig und als abgeschlossen und vergangen auf.“<sup>6</sup> Obwohl nun in Computerspielen – anders als in Romanen oder Filmen – der Großteil der Ereignisse sich erst während des Spielens aus der Interaktion der Spieler mit dem Spiel ergibt, sind auch hier bestimmte Ereignisse durchaus prädeterminiert beziehungsweise „abgeschlossen und vergangen“.

Tatsächlich vermitteln sowohl *Halo* als auch *Warhammer 40.000* eine Geschichte, deren Verlauf in weiten Teilen bereits vor Spielbeginn feststeht und durch die Spieler kaum zu beeinflussen ist. In *Halo* handelt es sich dabei um die Geschichte des genmanipulierten Supersoldaten Master Chief, der zusammen mit der künstlichen Intelligenz Cortana und einer Reihe ziemlich austauschbarer Marines gegen eine übermächtige Allianz von Aliens, eine Form von zombieartigen Parasiten, sowie eine Armee von uralten Robotern kämpft, um schließlich das gesamte Universum vor der drohenden Vernichtung durch eine geheimnisvolle Superwaffe in Planetengröße zu retten. In *Warhammer 40.000* ist es die Geschichte des Captain Gabriel Angelos von den Blood Ravens, der zusammen mit dem Skriptor Isador Akios gegen die wilde Armee der Orks, die geheimnisvolle Armee der Eldar und die Armeen des Chaos unter Führung von General Bale und dem Chaospriester Sindri kämpft, um letzteren daran zu hindern einen mächtigen Dämonen zu beschwören. Obwohl Isador Gabriel verrät, gelingt es diesem mit Hilfe des Inquisitor Toth letztendlich dennoch, den Verräter, die verschiedenen

gegnerischen Armeen und den bereits beschworenen Dämon zu besiegen und die Welt zu retten. Es lässt sich also feststellen, dass sowohl *Halo* als auch *Warhammer 40.000* weitgehend prädestinierte und kaum als innovativ zu bezeichnende Geschichten vermitteln.

Obwohl ich durchaus denke, dass die von Computerspielen dargestellten Räume und die nicht-prädestinierten Ereignisse, die in diesen Räumen stattfinden, wesentlich zur Darstellung der fiktionalen Welt der jeweiligen Spiele beitragen können, halte ich es für problematisch, hier pauschal von Narration zu sprechen, ob nun emergent oder nicht. Vielmehr habe ich schon an anderer Stelle vorgeschlagen, im Hinblick auf das Geschehen in Computerspielen zwischen narrativen und ludischen Ereignissen zu unterscheiden.<sup>7</sup> Während narrative Ereignisse bereits vor Spielbeginn im Programmcode festgelegt sind und durch verschiedene, insbesondere an filmischem Erzählen orientierte Erzähltechniken dargestellt werden, ergeben sich ludische Ereignisse erst während des Spielens aus der Interaktion der Spieler mit dem Spiel. Um letztere auch terminologisch klar von ersteren abzugrenzen, lässt sich der Modus, in dem ludische Ereignisse dargestellt werden, in Übereinstimmung sowohl mit dem ‚Ludologen‘ Gonzalo Frasca<sup>8</sup> auch mit der ‚Narratologin‘ Marie-Laure Ryan<sup>9</sup> als Simulation bezeichnen.

## **Simulation**

Simulation meint nach Frasca die Modellierung eines Ursprungssystems durch ein anderes System, wobei letzteres zumindest teilweise das Verhalten des Ursprungssystems beibehält.<sup>10</sup> Dabei muss es sich bei dem Ursprungssystem nicht um ein real existentes System handeln.<sup>11</sup> Computerspiele können also durchaus fiktionale Welten simulieren, die sich stark von unserer Welt unterscheiden – wie das ja sowohl in *Halo* als auch in *Warhammer 40.000* der Fall ist. Der Begriff der Simulation zielt dabei auf jene Bereiche der fiktionalen Welt, auf die die Spieler über das Interface einwirken können und die die Schauplätze für das eigentliche Spielgeschehen bilden. In beiden Spielen handelt es sich bei solchen Schauplätzen um das, was Mark J. P. Wolf als interaktive dreidimensionale Umgebungen bezeichnet<sup>12</sup>, also um auf einem zweidimensionalen Bildschirm dargestellte dreidimensionale Räume, in denen die Spieler ihre Avatare beziehungsweise ihre Spielfiguren mehr oder weniger frei bewegen und darüber hinaus mit verschiedenen anderen Figuren und Objekten interagieren können.

In *Halo* werden die Schauplätze dabei größtenteils aus der Perspektive des Avatars dargestellt. Die räumliche Position des Avatars fällt also mit der Position, aus welcher der Raum dargestellt wird, zusammen. Eine Ausnahme stellen die Teile des Spiels dar, in denen der Avatar sich in einem Fahrzeug befindet. Hier wird der Schauplatz aus einer Position etwas oberhalb und hinter dem Avatar dargestellt. Mit Britta Neitzel<sup>13</sup> ließe sich also in *Halo* von einem subjektiven beziehungsweise während des Steuerns von Fahrzeugen von einem semi-subjektiven Point of View sprechen. Demgegenüber stellt *Warhammer 40.000* seine Schauplätze von einer Position aus dar, die nicht mit der Position einer einzelnen Figur in der Spielwelt verbunden ist. Der Spieler kann hier den Ausschnitt des Raums, der auf dem Bildschirm dargestellt wird, relativ frei bestimmen. Ein solcher – nach Neitzel – objektiver Point of View ist nötig, da das Ziel von Strategiespielen im Wesentlichen im Aufbau großer Armeen und der Kontrolle des Spielraums besteht und es sich bei den Schauplätzen in *Warhammer 40.000* daher meist um recht weitläufige Landschaften handelt.

Was passiert nun während des Spielens mit und in diesen Landschaften? Jesper Juul spricht im Hinblick auf Computerspiele von einer ‚Zustandsmaschine‘:

Briefly stated, a state machine is a machine that has an initial state, accepts a specific amount of input events, changes state in response to inputs using a state transition function (i.e., rules), and produces specific outputs using an output function.<sup>14</sup>

Es spielen also im Wesentlichen drei Formen von Regeln eine Rolle bei der Simulation fiktionaler Welten durch Computerspiele. Erstens gibt es Regeln, die die Möglichkeiten der Spieler zur Interaktion mit den Schauplätzen festlegen. Zweitens gibt es Regeln, die die Auswirkungen dieser Interaktion, das Verhalten der Schauplätze und ihres Inventars und damit die aus der Interaktion der Spieler mit den Schauplätzen resultierenden ludischen Ereignisse bestimmen. Drittens gibt es Regeln, die die Art der Darstellung der Schauplätze und der in ihnen stattfindenden Ereignisse festlegen.

Während die bereits angesprochene Frage der Perspektive, aus der die Schauplätze dargestellt werden, in den Bereich der Darstellungsregeln fällt, ist die Interaktion des Spielers mit den Schauplätzen wesentlich durch die vom Spiel vorgegebenen Interaktionsmöglichkeiten bestimmt. So ermöglicht *Halo* seinen Spielern eine verhältnismäßig direkte Kontrolle des Avatars. Jeder Tastendruck, jede Bewegung mit der Maus entspricht genau einer

Bewegung des Master Chief. Im Übrigen ist eine Interaktion mit den Schauplätzen hier ausschließlich über den Avatar möglich. Dagegen kontrollieren die Spieler in *Warhammer 40.000* nicht eine einzelne Spielfigur, sondern benutzen Maus und Tastatur, um je nach Situation die Kontrolle über verschiedene Einheiten oder Gebäude zu übernehmen. Der Spieler kann hier nach Belieben zwischen verschiedenen Spielfiguren wechseln und ein Klick mit der Maus reicht aus, um eine ganze Armee über eine weite Strecke zu bewegen oder den Gegner angreifen zu lassen.

Das Spielgeschehen selbst ist dagegen wesentlich durch die Spielmechanik bestimmt. So können etwa die verschiedenen Fähigkeiten der Spielfiguren als ein zentraler Bestandteil der Spielmechanik verstanden werden. Gehen, Laufen, Springen, Ducken und nicht zuletzt das Aufnehmen und Benutzen einer Vielzahl verschiedener Waffen sind Fähigkeiten des Avatars, denen im Spielverlauf eines First-Person Shooters eine zentrale Funktion zukommt. Ähnliches gilt für die Fähigkeiten der Einheiten in *Warhammer 40.000*. Es macht offensichtlich einen Unterschied für die ludische Funktion einer Spielfigur, ob ich mit ihr neue Gebäude bauen oder Raketen auf den Gegner abfeuern kann. Neben dem Spektrum möglicher Handlungen der Spielfiguren, die eng mit den Interaktionsregeln verknüpft sind, bestimmt die Spielmechanik auch das Verhalten der nicht von den Spielern kontrollierten Objekte innerhalb der verschiedenen Schauplätze, das heißt in konfliktlastigen Spielen wie *Halo* und *Warhammer 40.000* vor allem die Fähigkeiten der jeweiligen computergesteuerten Verbündeten und Gegner sowie die Auswirkungen der diversen, von diesen wie von den Spielfiguren benutzten Waffen.

Um meine Überlegungen noch einmal zusammenzufassen: Die Simulation von Ereignissen in den fiktionalen Welten heutiger Computerspiele lässt sich als wesentlich durch die jeweiligen Interaktionsmöglichkeiten, die Spielmechanik sowie die Darstellungsregeln bestimmt beschreiben. Letztlich ergeben sich ludische Ereignisse aber erst während des Spielens durch die Interaktion der Spieler mit dem Spiel. Insofern lassen sich ludische Ereignisse sowohl in *Halo* als auch in *Warhammer 40.000* recht klar von den gänzlich prädeterminierten, narrativen Ereignissen unterscheiden, die hauptsächlich zur Vermittlung der linearen Geschichte der jeweiligen Spiele beitragen.

## **Narration**

Bei der Darstellung narrativer Ereignisse bedienen sich *Halo* und *Warhammer 40.000* zweier unterschiedlicher Erzähltechniken, nämlich Cut-Scenes und geskripteten Ereignissen. In Anlehnung an Hugh Hancock lässt sich als Cut-Scene zunächst jedes nicht-interaktive Element in einem Computerspiel bezeichnen, das – erstens – zur Vermittlung einer Geschichte oder – zweitens – zur Ausgestaltung der fiktionalen Welt beiträgt.<sup>15</sup> Insofern es sich bei diesen um filmische Darstellungen handelt, lässt sich etwa mit Hal Barwood feststellen, dass sich Cut-Scenes in der Regel an den in Hollywoodfilmen zu findenden filmischen Konventionen orientieren.<sup>16</sup> Allerdings gibt es durchaus auch nicht-filmische Formen der Cut-Scene. So wird der Spielverlauf in *Warhammer 40.000* wiederholt von Tagebucheinträgen des Captains unterbrochen, die zwar auch filmische Elemente enthalten, aber hauptsächlich aus einer verbalen Zusammenfassung der für den Fortgang der Geschichte wichtigen Ereignisse bestehen. Allen Formen von Cut-Scenes ist dabei gemein, dass keine über den häufig möglichen Abbruch hinausgehende Partizipationsmöglichkeit der Spieler besteht. Insofern sind Cut-Scenes als nicht-interaktive Abschnitte recht klar von den interaktiven Abschnitten eines Spiels und damit vom eigentlichen Spielgeschehen getrennt.

Vor allem in *Halo* werden narrative Ereignisse aber auch innerhalb der jeweiligen Schauplätze und parallel zum Spielgeschehen vermittelt. Zwar sind hier die narrativen Ereignisse ebenfalls vor Spielbeginn festgelegt, jedoch haben die Spieler während der jeweiligen Ereignisse prinzipiell die Möglichkeit, über den Avatar weiter mit den Schauplätzen und deren Inventar zu interagieren. Hier wäre etwa die Startsequenz von *Halo* zu nennen, in welcher der gerade aufgetaute und bereits von den Spielern gesteuerte Master Chief von einem Besatzungsmitglied des Raumschiffes, auf dem er bis zu diesem Zeitpunkt im Kälteschlaf gehalten wurde, einer Reihe von Tests unterzogen wird. Es handelt sich bei diesen Tests um eine Abfolge geskripteter Ereignisse innerhalb eines als Cryo-Kammer bezeichneten Schauplatzes, die vor allem die Funktion erfüllen, die Spieler mit der Steuerung des Avatars vertraut zu machen. Den Spielern ist hier bereits in weiten Teilen frei gestellt, welche Handlungen sie den Avatar ausführen lassen, aber es sind jeweils nur bestimmte Handlungen, die das nächste geskriptete Ereignis auslösen und letztendlich ist es notwendig, die

vorgegebene Abfolge geskripteter Ereignisse auszulösen, um den Avatar aus dem eng begrenzten Raum der Cryo-Kammer heraustreten lassen zu können.

## Fazit

Ich halte es nicht zuletzt aus Gründen der terminologischen Klarheit für sinnvoll, zwischen der Narration und der Simulation von Ereignissen in den fiktionalen Welten zu unterscheiden. Andererseits scheint es mir durchaus plausibel, dass eine Abfolge von ludischen und narrativen Ereignissen als zusammenhängende Geschichte rezipiert wird, dass also nicht nur narrative Ereignisse eine Funktion innerhalb der ludischen Struktur eines Spiels, sondern auch ludische Ereignisse eine Funktion innerhalb seiner narrativen Struktur erfüllen können. Der Game Designer Richard Rouse hat vorgeschlagen, hier zwischen einer aus prädeternierten, narrativen Ereignissen bestehenden Designer-Geschichte und einer aus der Abfolge aller im Spielverlauf stattfindenden Ereignisse bestehenden Spieler-Geschichte zu unterscheiden.<sup>17</sup> Obwohl etwa Jesper Juul die unpräzise Verwendung von Begriffen wie „player story“ oder „emergent narrative“ sicherlich nicht ganz zu unrecht kritisiert<sup>18</sup>, halte ich die Frage, inwiefern ludische Ereignisse als narrativ rezipiert werden, durchaus für relevant. Über diese hier schon aus Platzgründen kaum und eigentlich wohl auch nur empirisch zu beantwortende Frage sollte jedoch nicht vergessen werden, dass Computerspiele sich bei der Vermittlung von Geschichten und der Darstellung fiktionaler Welten eben nicht nur dem Mittel der interaktiven Simulation, sondern darüber hinaus recht traditioneller und nur sehr bedingt innovativer Erzähltechniken bedienen.

---

<sup>1</sup> Vgl. Juul, Jesper: *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press 2005.

Vgl. Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, London: Johns Hopkins University Press 2001, S. 307-310.

<sup>2</sup> Jenkins, Henry: „Game Design as Narrative Architecture“. In: Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan (Hg.): *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Mass., London: MIT Press 2004, S. 118-130, hier: S. 121.

<sup>3</sup> Jenkins: „Narrative Architecture“, S. 128.

<sup>4</sup> Jenkins: „Narrative Architecture“, S. 121.

<sup>55</sup> Prince, Gerald: *Dictionary of Narratology. Revised Edition*. Lincoln: University of Nebraska Press 2003, S. 58: „A Narrative; a discourse representing one or more events.“

<sup>6</sup> Martínez, Matias / Scheffel, Michael: *Einführung in die Erzähltheorie*. München: C. H. Beck 1999, S. 119.



- 
- <sup>7</sup> Vgl. Thon, Jan-Noël: „Schauplätze und Ereignisse. Über Erzähltechniken im Computerspiel des 21. Jahrhunderts“. Erscheint in: Corinna Müller und Irina Scheidgen (Hg.): *Mediale Ordnungen. Erzählen, Archivieren, Beschreiben*. Marburg: Schüren. (In Vorbereitung.)
- <sup>8</sup> Frasca, Gonzalo: „Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology“. In: Mark J. P. Wolf und Bernard Perron (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge 2003, S. 221-235.
- <sup>9</sup> Ryan, Marie-Laure: *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2006, S. 181-203.
- <sup>10</sup> Frasca: „Simulation“, S. 223.
- <sup>11</sup> Frasca: „Simulation“, S. 231.
- <sup>12</sup> Vgl. Wolf, Mark J. P.: „Space in the Video Game“. In: Ders. (Hg.): *The Medium of the Video Game*. Austin, Texas: University of Texas Press 2001, S. 51-76, hier: S. 65-67.
- <sup>13</sup> Neitzel, Britta: „Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen“. In: Klaus Bartels und Jan-Noël Thon (Hg.): *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. Hamburg: Universität Hamburg 2007, S. 8-28.
- <sup>14</sup> Juul: *Half-Real*, S. 60.
- <sup>15</sup> Vgl. Hancock, Hugh: „Better Game Design Through Cutscenes“. In: *Gamasutra*, 01.04.2002. [http://www.gamasutra.com/features/20020401/hancock\\_01.htm](http://www.gamasutra.com/features/20020401/hancock_01.htm), abgerufen am 01.05.2007.
- <sup>16</sup> Barwood, Hal: „Cutting to the Chase: Cinematic Construction for Gamers“. In: *Gamasutra*, 18.05.2000. [http://www.gamasutra.com/features/20000518/barwood\\_pfv.htm](http://www.gamasutra.com/features/20000518/barwood_pfv.htm), abgerufen am 01.05.2007.
- <sup>17</sup> Vgl. Rouse, Richard: *Game Design. Theory & Practice*. Plano: Wordware 2005, S. 203-206.
- <sup>18</sup> Vgl. Juul: *Half-Real*, S. 159.

## **Inhaltsverzeichnis**

### **Medien – Diskurse – Deutungen**

*Andreas R. Becker, Doreen Hartmann, Don Cecil Lorey, Andrea Nolte*

Editorial und Danksagung 9

### **Filmgeschichte(n)**

*Franziska Heller*

Instabile Relationen: Alfred Hitchcock vs. Peter Greenaway?  
Nachfragen zu bildlichen Narrationsstrategien 11

*Oliver Schmidt*

Leben in gestörten Welten. Der filmische Raum in  
David Lynchs *Eraserhead*, *Blue Velvet* und *Lost Highway* 19

*Michael Eckardt*

Filmland Südafrika vs. Kino in Südafrika: Vom Ende der nationalen  
Produktionsgeschichtsschreibung zum Anfang einer transnationalen  
Rezeptionshistorie 28

### **Rezeption**

*Steffen Lepa / Alexander Geimer*

Jenseits des Films – Postmortem-Kino als Sinnagentur  
für jugendliche Häretiker? 36

*Thomas Schick*

Artefaktdominanz und emotionales Erleben von Spielfilmen – eine  
Untersuchung am Beispiel von Hans Weingartners *Das weiße Rauschen* 44

*Henriette Heidbrink*

Filmtherapie?! – Überlegungen zu den therapeutischen Potenzialen  
des narrativen Films 52

### **Computerspiele**

*Michael Liebe*

Bedeutung und Interaktion im und mit Computerspiel. Ein Modell zur  
Beschreibung der Handlungsaktualisierung in Computerspielen 60

<i>Jan-Noël Thon</i>	
Simulation vs. Narration. Zur Darstellung fiktionaler Welten in neueren Computerspielen	68
<i>Andreas Jahn-Sudmann</i>	
Die kulturelle Sphäre der Independent-Games – Terra incognita an den Rändern der Populärkultur?	77
<b>Netzkultur</b>	
<i>Doreen Hartmann</i>	
Wenn Elefanten träumen, bewegt sich was. Über neue Möglichkeiten im computeranimierten Film	85
<i>Andreas R. Becker</i>	
Netzereignis – Ereignisnetz. Zur Frage medialer Ereignisse im Internet	94
<b>Televisionen</b>	
<i>Beatrice Bacu / Peter Klimczak</i>	
J.A.G. – Im Auftrag der Ehre. Serielle Strukturen, ihre Funktion und das Pentagon	103
<i>Annekatriin Bock</i>	
„If you figure it out...“ – Erfolg von TV-Kriminalserien am Beispiel <i>CSI – Crime Scene Investigation</i>	111
<i>Christian Hißnauer</i>	
Hamburger Schule – Klaus Wildenhahn – Eberhard Fechner Fernsehdocumentarismus der zweiten Generation	118
<b>Klang – Körper</b>	
<i>Silke Martin</i>	
Die Sichtbarkeit des Tons im Film – Akustische Modernisierungen des Films seit den 1920er Jahren	127
<i>Kristina Köhler</i>	
Zwischen Bewegung und Stillstand: Tanz als ‚Testbild‘ bewegter Bilder	135
<i>Kerstin Volland</i>	
Körpergedächtnis und Erinnerungs-Tattoos – Leiblichkeit in <i>Memento</i>	143

## **Theorie – Philosophie**

*Guido Kirsten*

Die Geburt der Dispositivtheorie aus dem Geiste der Ideologiekritik 150

*Simon Frisch*

„Politique des auteurs“: der subjektive Faktor in Film und Filmkritik 158

*Birgit Leitner*

Die Schrift der Autoren / auteurs 166

*Axel Roderich Werner*

„What the hell am I looking at?“ Möglichkeitsräume – mise-en-abyme – Visual Thinking. Medienphilosophie als Beobachtung dritter Ordnung 174

*Tim Raupach*

„You can't beat the feeling“ – Streifzüge durch die Architektonik moderner Warenästhetik 181

## **Gender**

*Andrea Haller*

„Ein Stück Leben, eine Episode – vielleicht!? – auch aus unserem Dasein!“ Kinoprogrammgestaltung und weibliches Publikum im Kaiserreich 189

*Björn Schäffer*

Asta Niensens *Hamlet*: Gender-Transposition und Maskerade im Film von Svend Gade (1920) 197

*Bernd Elzer*

„Manliness is not all swagger and swearing“: Nicht-hegemoniale Männlichkeiten im Hollywood-Kino der 1950er Jahre 205

## **Mediale Identitäten**

*Marlene Rathgeber*

Soundtrack of our Lives! Das Mixtape als Medium der Selbstinszenierung 213

*Thomas Waitz*

Lifehacking. Medien und Selbsttechnologien 221

## **Konstruktionen – Reflexionen**

*Andrea Nolte*

„If I can make it there...“ – New York als kulturelle Folie indischer Identität im populären Hindi-Film 229

*Christian Stewen*

Framing the children. Fantasie, Unschuld und Geschichte als Momente der Konstruktion von Kindheit im US-amerikanischen Spielfilm der Gegenwart 239

*Lisa Gotto*

*Right here, Right now.* Evolution und Animation im Videoclip 247

*Michael Fürst*

Monströse Begegnungen. Zur Medienreflexivität im Horrorfilm 255

*Rania Gaafar*

Zeitbilder in melancholischen Zwischenräumen: Identitäten der Erinnerung in den Filmen Atom Egoyans 263

*Tobias Ebbrecht*

Filmen im Zwischenraum – Die dokumentarische Methode von Romuald Karmakar 271

## **Bildlichkeit**

*Kayo Adachi-Rabe*

Das Paradox im Zeitkristall 279

*Katja Hoffmann*

Unschärfe. Zur Polyvalenz eines ikonografischen Prinzips 286

**Die Herausgeber** 294

**Die Autoren** 294

### **Empfohlene Zitierweise**

"Simulation vs. Narration. Zur Darstellung fiktionaler Welten in neueren Computerspielen." In: Andreas Becker/Doreen Hartmann/Don C. Lorey/Andrea Nolte (Hg.): *Medien - Diskurse - Deutungen. Beiträge des 20. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg: Schüren 2007. S. 68-76.