

Michael Mosel

Deranged Minds

**Subjektivierung der Erzählperspektive
im Computerspiel**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

M. Mosel: Deranged Minds

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2011

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Lektorat und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-940317-96-4

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	7
1	Einleitung	9
2	Forschungsstand Subjektivität/Subjektivierung	13
2.1	Subjektivierung in der Literaturtheorie	14
2.2	Subjektivierung in der Filmtheorie	17
2.3	Subjektivierung in den Game Studies	23
2.4	Das Verständnis von Subjektivierung in dieser Arbeit	25
3	Narration	27
3.1	Subjektivierung in der Literatur – das Genette'sche Erzählmodell	27
3.1.1	Der erzähltheoretische Modus	29
	3.1.1.1 Distanz	29
	3.1.1.2 Fokalisierung	32
3.1.2	<i>Stimme</i>	37
3.2	Subjektivierende Narration im Film – theoretische Anpassungen	39
3.2.1	Der Modus im Film	41
	3.2.1.1 Distanz im Film	41
	3.2.1.2 Fokalisierung und Okularisierung im Film	43
3.2.2	Die <i>Stimme</i> im Film	47
3.2.3	Beispiel	49
4	Verschiedene Modelle audiovisueller Subjektivierung im Film	53
4.1	Point of View in the Cinema: Edward Branigan	54
4.2	Weitere Verfahren zur Subjektivierung: <i>Film noir</i>	60
4.3	Subjektivität von Filmbildern nach Jean Mitry	63
5	Subjektivierung im Computerspiel	67
5.1	Theoretische Anpassungen	68
5.1.1	Point of View (PoV)	69
	5.1.1.1 Der subjektive Point of View	70
	5.1.1.2 Der semi-subjektive Point of View	72
	5.1.1.3 Der objektive Point of View	74
	5.1.1.4 Alterationen	75

5.1.2	Point of Action (PoA)	77
	5.1.2.1 Subjektiver Point of Action	78
	5.1.2.2 Semi-subjektiver Point of Action	79
	5.1.2.3 Objektiver Point of Action	79
	5.1.2.4 Subjektivierung: Die vierte Wand fällt?	80
5.2	Subjektivierungsverfahren	81
5.2.1	Narrative Subjektivierungsverfahren	81
	5.2.1.1 Analepse mit Voice-over-Erzählung	82
	5.2.1.2 Elliptische Erzählungen	85
5.2.2	Audiovisuelle Subjektivierungsverfahren	87
	5.2.2.1 <i>Perception shot</i>	87
	5.2.2.2 Darstellung von Träumen	95
	5.2.2.3 Perspektiv-Übernahme	98
5.2.3	Computerspielspezifische Subjektivierungsverfahren: Interface	102
	5.2.3.1 Software-Interface: Graphical User Interface (GUI)	104
	5.2.3.2 Hardware-Interface: Controller und Eingabemethoden	109
6	Fazit	121
	Literaturverzeichnis	127
	Filmverzeichnis	137
	Spieleverzeichnis	139
	Register	141

Vorwort

Das vorliegende Buch bildet den würdigen Abschluss meines 13 Semester andauernden Studiums der Medienwissenschaft, Psychologie und Informatik an der Philipps-Universität Marburg und stellt die leicht überarbeitete Fassung meiner Masterarbeit im Fach Medienwissenschaft dar. Bevor nun in der hierauf folgenden Einleitung das Forschungsvorhaben näher vorgestellt wird, möchte ich einige kurze Worte zu meiner Motivation, mich mit subjektiven Erzählungen im Computerspiel zu beschäftigen, verlieren.

Dass Computerspiele ihre Erzählungen subjektivieren – was dies genau bedeutet, wird hoffentlich nach der Lektüre dieses Buches klar sein – fiel mir bereits auf, als ich in meiner Jugend anfing, Computer zu spielen. Dabei bemerkte ich, dass gewisse Aspekte der audiovisuellen Darstellung von Computerspielen auf Bedingungen der Wahrnehmung und/oder auf den Zustand des Avatars hinweisen und so auch als Interface-Elemente agieren – auch wenn ich dies zum damaligen Zeitpunkt noch nicht so bewusst artikulieren konnte.

Dieser Gedanke wurde wieder wichtiger für mich, als ich mich im Rahmen meines doch eher filmwissenschaftlich geprägten Studiums mit dem *Film noir* zu beschäftigen begann. Seine Verfahren, die psychischen Befindlichkeiten seiner Protagonisten in der Erzählweise und dem audiovisuellen Stil zu manifestieren, faszinierten mich. So war ich beeindruckt zu beobachten, wie sich in einigen diesbezüglich extremen Filmen – man denke hier nur an *Lost Highway* (1997) von DAVID LYNCH oder *Memento* (2000) von CHRISTOPHER NOLAN – die fast gesamte Filmform aus Kombinationen filmischer Verfahren ergab, die offensichtlich dem Aufbau der Psyche ihrer labilen Protagonisten nachempfunden waren.

Dieses Interesse mündete schließlich in einer Publikation (MOSEL 2009b) über das *Film noir*-Computerspiel, das sogenannte *game noir*, in dem ich genau dies untersuchte: die Möglichkeiten von – an den *Film noir* angelehnten – Computerspielen, die Psyche ihrer Protagonisten durch ästhetische und narrative Mittel formal erfahrbar zu machen. Seitdem bemerkte ich beim Computerspielen regelmäßig die verschiedensten subjektivierenden Elemente. Jüngere Schlüsselspiele waren dabei *Batman: Arkham Asylum* (2009) und die Enden der *Call of Duty: Modern Warfare*-Teile (2007 und 2009), die eine extreme Subjektivierung zur erhöhten Dramatisierung gekonnt einsetzen.

So lag es nahe, mich zum Abschluss meines Studiums genauer mit diesem Thema auseinanderzusetzen und zu versuchen, mich diesem Phänomen im Computerspiel anzunähern und es theoretisch in den Griff zu bekommen. Ich hoffe, dass mir dies gelungen ist und es auch – trotz des nicht ganz einfachen theoretischen Zugangs – Vergnügen bereitet, die folgenden Seiten zu lesen.

Hervorhebungen in Zitaten sowie Buch-, Film- und Computerspieltitel werden *kursiv* gekennzeichnet. Bei erstmaliger Erwähnung wird der deutsche Titel (sofern vorhanden) und das Erscheinungsjahr genannt. Autorennamen stehen in KAPITÄLCHEN.

Natürlich möchte ich mich an dieser Stelle auch bei einigen Menschen bedanken, die mich in völlig unterschiedlichen Bereichen beim Schreiben dieser Arbeit unterstützt haben. Eine vollständige Liste aller mir hilfreicher Menschen würde hier leider den Rahmen sprengen – aber Ihr seid nicht vergessen. Besonderer Dank geht an meine Freundin JASMIN FINKERNAGEL, meinen Verleger WERNER HÜLSBUSCH sowie an PETER RIEDEL, ANETT MÜLLER, CHRISTIAN WALDSCHMIDT, MILAN BARTHEL, Prof. ANGELA KREWANI, Prof. ANDREAS DÖRNER, MARIAM DOOSE, JAN BAART, LUISA AHA, DOREEN FRÄSSDORF, CHRIS MOSEL und BENJAMIN BEIL für den wissenschaftlichen Austausch. Last but not least möchte ich meiner Familie danken.

Marburg und Lich, im Mai 2011

MICHAEL MOSEL