



Interaktive Inszenierungen

Zur Filmizität von Computerspielen

Matthias Stork, Los Angeles

1. Computerspiele und Filmizität – Ein Thesenentwurf

Ein Mann in einem grauen Seidenanzug bahnt sich seinen Weg durch eine in gleißendes Licht getauchte Penthouse-Suite. In seinen blutverschmierten Händen befindet sich eine Schrotflinte. Der Mann hechtet schnellen Schrittes ins Treppenhaus, ächzt und keucht, als er die harten Stufen herunterstürmt. Er erreicht eine Parkgarage; Motorengeräusche ertönen in der Ferne. Er beschleunigt seinen Schritt, ignoriert den stechenden Schmerz in seiner Rippengegend. Plötzlich stürmen zehn verummte Gestalten auf ihn zu, schwerbewaffnet. Als die ersten Schüsse abgefeuert werden, sucht er Schutz hinter einem massiven Betonpfeiler und entsichert die Schrotflinte. Für wenige Sekunden verharrt er in dieser Position – ein kurzer Blick auf das Gewehr zeigt an, dass er noch zwei Ladungen hat; er stürzt sich ins Chaos. Sein erster Schuss trifft einen *Gegner* mitten in die Brust. Bevor dieser rücklings auf dem Asphalt aufschlägt, hat er bereits sein zweites Ziel *anvisiert* und *abgedrückt*. Der erneute Kugelhagel setzt gleich zwei Angreifer außer Gefecht; Schmerzensschreie hallen durch den *Raum*. Dann ist die Waffe leergefeuert. Seine Widersacher entladen nun im Gegenzug ihr Arsenal. Der Mann, jetzt im vollen Adrenalinrausch, nimmt die Situation wie in Zeitlupe wahr. Er lässt die Schrotflinte fallen, wirft sich zur Seite und entgeht einer Barrage von Kugeln, die an ihm vorbei ins Nichts zischt. Aus derselben Bewegung heraus zieht er, immer noch im freien Fall, zwei Pistolen, Marke *Desert Eagle*, und stimmt in den Schusswechsel ein. Seine Reaktion dauert nicht länger als fünf Sekunden. Blutige Fontänen entladen sich auf der horizontalen Achse des *Bildschirms*, als der Mann seinen aggressiven Konterangriff *steuert*. Als er auf dem harten Boden landet, sind all seine *Gegenspieler* bereits ausgeschaltet. Und eine automatisierte Bildersequenz beginnt ...

Die oben beschriebene Szene könnte aus einem Hollywood-Actionfilm stammen. Das Szenario erinnert unweigerlich an den oft imitierten Klassiker DIE HARD. Die Actionchoreografie wiederum findet ihre Entsprechung in dem Science-Fiction-Werk THE MATRIX. Und auch Erinnerungen an den populären TV-Serienhit 24 um den waffenversierten Spezialagenten Jack Bauer werden wachgerufen. In Wirklichkeit jedoch handelt es sich um

eine Gameplay-Passage aus dem Computerspiel MAX PAYNE 3, ein Third-Person-Shooter, der bewusst filmische Stilmittel remedialisiert (vgl. Bolter/Grusin 2000), um das interaktive Spielerlebnis so involvierend wie möglich zu gestalten. In obigem Beispiel interagiert der Spieler mit der Spielfigur über eine mobile, funktionalisierte Kameraperspektive, dramaturgisch-effektive Einstellungswechsel und steuerbare Zeitdehnungen, bis seine Aktionen eine filmisch inszenierte Bilderfolge auslösen. Damit steht der dritte Teil der Saga um den melancholischen Polizisten aus New York – bestehend zudem aus MAX PAYNE und MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE – exemplarisch für die von dem Medium Computerspiel mobilisierte Strategie, dem Film narrative und stilistische Konventionen zu entlehnen und in digitalen Strukturen zum Einsatz zu bringen. Mit Hilfe dieses konzeptuellen Ansatzes kultiviert die Computerspielindustrie bereits seit den späten 70ern eine mediale Hybridisierung, die zwischen spielergesteuerten und videobasierten Abschnitten alterniert (vgl. Gish 2012).

Dieses als *ludonarrative Dissonanz*¹ bekannte Phänomen definiert das moderne Computerspiel als einen Grenzen überschreitenden Medientypus. Auch MAX PAYNE 3 positioniert sich stellvertretend an der Demarkationslinie zwischen spielerischer Immersion und (Film)-Rezeption, in dessen Zusammenhang das spielerzentrierte, interaktivitätsfördernde *Gameplay* konkret von den periodisch eintretenden filmischen Einschüben, den sogenannten *cutscenes* oder *cinematics*, abgesetzt wird.² Letztere dienen dem Computerspiel in erster Linie zur ansprechenden (und verständlichen) Vermittlung von Handlungsinformationen durch konventionalisierte audiovisuelle Muster. MAX PAYNE 3 erweitert diese expositorische Taktik noch, indem die eingestreuten Aufnahmen aufwändige Actionsequenzen zeigen, die nicht mehr den Handlungsablauf, sondern den spektakulären Effekt in den Vordergrund stellen. Die im Verlauf von *cutscenes* einsetzende Auflösung des normativen Verhältnisses zwischen Spieler und Spielfigur (eine Art notwendiger Interaktivität) wird generell als Unterbrechung des Spielflusses und des damit verbundenen Spielerlebnisses moniert.³ Die im Rahmen dieser Debatte fokussierte Dichotomie von interaktiver Spielmechanik und passiven Zwischensequenzen ignoriert jedoch die universell intermediale Struktur von Computerspielen. Filmische Elemente treten nicht nur in den hochwertig inszenierten *cutscenes* in Erscheinung. Sie sind auch konstitutiver Bestandteil des *gameplay*. Tatsächlich prägt der umfangreiche Fundus der Filmästhetik das audiovisuelle Interface des Computerspiels und dessen Darstellungsmodi. Anders ausgedrückt wird die im analogen Zeitalter geschaffene Sprache des Films für die digitale Ära adaptiert. In dieser Hinsicht lässt sich die

¹ Dieses Konzept wurde 2007 von Clint Hocking, einem künstlerischen Leiter bei UbiSoft (mittlerweile Lucas Arts), entwickelt, um auf Konflikte zwischen den narrativen Videosequenzen und den Passagen eines Computerspiels hinzuweisen. Der Begriff ist ein Neologismus, der sich aus ‚Ludologie‘, der Lehre vom Spiel, und der ‚Narratologie‘, der Erzähltheorie, zusammensetzt (vgl. Hocking 2007).

² Kirkland (2009: 118) unterscheidet in diesem Kontext zwischen der „nonparticipatory nature of cinematic spectatorship“ und „video games’ perceived interactivity“.

³ Diese Sichtweise wird vor allem von Ludologen vertreten. Siehe hierzu Juul (2001).

These wagen, dass Computerspiele über eine erhöhte Filmizität verfügen – d.h. filmische Darstellungskonventionen interaktiv aufbereiten – und damit eine Form des interaktiven Films konstituieren.

2. Wechselwirkungen zwischen Filmen und Computerspielen

Die Auseinandersetzung mit der Beziehung zwischen Filmen und Computerspielen ist im Wesentlichen durch den Begriff der Intermedialität⁴ geprägt. Auch wenn beide Medien sich grundsätzlich voneinander unterscheiden, existieren doch distinkte Wechselwirkungen zwischen ihnen. Geoff King und Tanya Krzywinska (2002: 1) stellen dementsprechend fest: „the boundary between cinema and video games appears to be a permeable one, with movements both ways between one medium and another.“ In dieser Hinsicht kennzeichnet die beiden Medien eine dialogische Struktur, eine „dynamische Korrespondenz“ (Paech 2002: 279), die sich auf unterschiedlichen Ebenen manifestiert.

Zuerst sei hier auf den journalistischen Diskurs hingewiesen, der Filme und Computerspiele kontinuierlich miteinander in Verbindung bringt und kritisch reflektiert. Der amerikanische Filmkritiker Roger Ebert beispielsweise ist berüchtigt für seine Tiraden gegen die kunstvolle beziehungsweise kunstlose digitale Unterhaltungsform und ihr zunehmendes Eindringen in die Sphäre des Films.⁵ In vielen Rezensionen bemüht er den Vergleich mit Computerspielen, um die Oberflächlichkeit einer Filminszenierung zu rügen. Derartig abwertende Diskursstrategien sind bereits seit Jahrzehnten in der populären Filmkritik verankert. Bereits zu Beginn der 80er Jahre attestierte die *New York Times*-Kritikerin Janet Maslin der Computerspieladaptation *TRON* (1982) visuelle Eleganz ohne Tiefgang:

[*Tron*] is beautiful – spectacularly so, at times – but dumb. Computer fans may very well love it, because “Tron” is a nonstop parade of stunning computer graphics, accompanied by a barrage of scientific-sounding jargon. Though it’s certainly very impressive, it may not be the film for you if you haven’t played Atari today. (Maslin 1982)

Ebert und seine Gefolgsleute setzten diesen Trend kontinuierlich fort, wobei dieser eindimensionale kritische Tenor durchaus als programmatischer Feldzug beziehungsweise Schutzmaßnahme verstanden werden kann, die Position des Films in der Hierarchie der unterhaltungsorientierten, kommerziellen Kunst zu solidieren.

Umgekehrt gelingt es dem Computerspiel wiederum, aus seiner Nähe zum Kino Kapital zu schlagen. Spielkritiker verwenden Rekurse auf den Film in der Regel, um zu untermauern, dass Computerspiele durchaus in der Lage sind, vergleichbare Effekte und Emotionen zu erzielen. Seth Shiesel, Journalist bei der *New York Times*, führt regelmäßig komparative

⁴ Für eine umfassende Einführung in das Konzept der Intermedialität siehe Schröter (1998) oder Rajewsky (2002).

⁵ Siehe hierzu Ebert (2010). Der Artikel resultierte in einer vehementen Kritik an Ebert und seiner Einstellung gegenüber dem digitalen Unterhaltungsmedium.

Analysen durch, die Film und Computerspiel einander gegenüberstellen. In seiner Besprechung des Action-Adventures UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION zum Beispiel, treffend betitelt „Adventures Worthy of the Big Screen“, bescheinigt er dem Spiel „the finest, most exciting action-adventure movie in years“ (Shiesel 1011) zu sein. Als primäre Gründe nennt er die tempoartige Inszenierung der Spielsequenzen sowie die grafisch exzeptionell eingekleideten Videoabschnitte. An dieser Stelle des Meinungsspektrums wird die filmische Dimension der Computerspiele positiv besetzt, nämlich im Rahmen der Argumentation, dass das Medium die eigene mediale Struktur erfolgreich einsetzt, um das altgediente Medium Film neu, aber in adaptierter Form aufleben zu lassen.

Die von Shiesel gelobte UNCHARTED-Trilogie weist in der Tat einen deutlichen Bezug zum Genre der Abenteuer- und Actionfilme auf. Der nach der Figur Indiana Jones modellierte Protagonist Nathan Drake reist auf der Suche nach exotischen *MacGuffins* in fremde Länder, stürzt sich ohne mit der Wimper zu zucken in halsbrecherische Situationen, die meist der einstudierten *chase*-Dramatik nachempfunden sind, und versteht es gekonnt, mit klein- und großkalibrigen Waffen umzugehen. Die Werbekampagne des Spiels stellte diese filmischen Referenzen plakativ zur Schau.⁶ Das Medienkonglomerat *Sony*, welches neben Filmen und Fernsehserien auch Computerspiele produziert, engagierte den Schauspieler Harrison Ford, den originären Dr. Jones, als Werbeträger, um die das UNCHARTED-Produkt umgebende filmische Aura noch zu intensivieren und seinen kulturellen (und ökonomischen) Wert exponentiell zu steigern.⁷ Gleichmaßen betonte ein Werbespot zum zweiten Teil, UNCHARTED 2: AMONG THIEVES, die Nähe des Spiels zum Actionfilm.

Diese Vermarktungspraxis ist weitläufig intermedial austariert. Im Rahmen der gegenwärtigen *Convergence Culture* (vgl. Jenkins 2006) sind Hollywoods Großproduktionen darauf ausgerichtet, mediale Synergien zu schaffen, um die Profitrate der Industrie zu maximieren. Der Kinostart der Comicadaption THOR wurde daher simultan von der Veröffentlichung des Spiels THOR: GOD OF THUNDER begleitet.⁸ Der Blockbuster THE AVENGERS kam anfänglich noch ohne komplementäre Computerspielvariante aus, was im Angesicht der rekordbrechenden Einspielergebnisse jedoch umgehend revidiert wurde.⁹ Die Neuverfilmung des *Spider-Man*-Mythos, THE AMAZING SPIDER-MAN, kam gemeinsam mit der Computerspielversion auf den Markt, weltweit. Ebenso werden seit langer Zeit einträgliche

⁶ Siehe das Behind-The-Scenes-Video „Harrison Ford Playing Uncharted 3 in Japan“ (URL: <http://www.youtube.com/watch?v=tI3tsWus2KQ>), das die offenkundigen Referenzen zur Filmserie INDIANA JONES aufzeigt.

⁷ Kirkland (2009: 117) resümiert: „[f]oregrounding video games' similarity to cinema enhances the form's cultural value.“

⁸ Der Trend zu Filmadaptionen in der Computerspielindustrie stellt kein neues Phänomen dar. Bereits Anfang der 80er Jahre sicherte sich die Entwicklungsfirma *Atari* die Rechte an dem zur damaligen Zeit erfolgreichsten Film aller Zeiten: E.T. – THE EXTRATERRESTRIAL. Seitdem wurden Spiele zu unzähligen Filmserien entwickelt, unter anderem ALIEN, INDIANA JONES, JAMES BOND und STAR WARS.

⁹ Für weiterführende Informationen siehe Gaudiosi (2012).

Computerspielserien auf die Kinoleinwand überführt, angefangen mit SUPER MARIO BROS. aus dem Jahr 1993 über LARA CROFT: TOMB RAIDER und RESIDENT EVIL bis hin zu PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME. Der Disney-Animationsfilm WRECK-IT RALPH greift unverblümt verschiedene ikonografische Formen des Computerspiels auf, die in der parallelen Computerspielproduktion ebenfalls zum Einsatz kommen.

Diese Form des intermedialen Marketings ist allerdings nicht nur auf die extratextuelle Sphäre beschränkt. Innerhalb von Filmen und Computerspielen werden vergleichbare Taktiken appliziert. Zum Beispiel kommt in einer Szene des Science-Fiction-Kriegsfilms BATTLE LOS ANGELES inmitten des zerstörten LA-Stadtkerns deutlich ein Werbeplakat für das Computerspiel RESISTANCE 3 zum Vorschein. Sowohl der Film als auch der Ego-Shooter – beide Unterhaltungsprodukte sind im Verleih von *Sony* erschienen –, handeln von einer Alien-Invasion, der mittels militärischer Intervention Einhalt geboten werden soll. Ähnliche marketingorientierte Grenzübergänge finden über die direkte Partizipation von Schauspielern, Regisseuren und Autoren statt. Der amerikanische Charakterdarsteller Ray Liotta wurde in diesem Zuge als Sprecher der Figur Tommy Vercetti in GRAND THEFT AUTO: VICE CITY besetzt, was nicht zuletzt auf seine Rolle in Martin Scorseses Gangster-epos GOODFELLAS zurückzuführen ist. Kiefer Sutherland transferierte seine Militärfigur Jack Bauer aus der Serie 24 in das Spiel CALL OF DUTY: WORLD AT WAR. Robert Downey Jr. verkörperte den IRON MAN Tony Stark auch im Spiel zum Film. Sean Connery holte sogar seine alte Walter PPK für seine Rolle als James Bond in 007: FROM RUSSIA WITH LOVE noch einmal aus der Nostalgiekammer. Actionikone John Woo lieh derweil seinen Namen mitsamt seiner bewährten Inszenierungstechniken dem Spiel STRANGLEHOLD, das sich als eine Fortsetzung seines kultigen Actionhits HARD-BOILED präsentiert. Der Independent-Filmemacher James Gunn schrieb das Drehbuch für das Spiel LOLLIPOP CHAINSAW; alles im Sinne der Profitmaximierung.

3. Computerspiele filmisch inszenieren

Die oben skizzierten diskursiven, industriellen und ökonomischen Wechselwirkungen zwischen Filmen und Computerspielen belegen, dass ihr intermedialer Austausch kulturelle Hochkonjunktur hat. Im wissenschaftlichen Diskurs sind diese intermedialen Prozesse ebenfalls ausführlich diskutiert worden, wobei sich hier zwei oppositionelle Ansatzpunkte herausgebildet haben. Zum einen zeigt sich ein wachsendes Interesse, Computerspiele über den Referenzrahmen des Films zu erschließen. Mit Hilfe filmwissenschaftlicher Methoden wird versucht, die ästhetisch-narrativen Strukturen von Computerspielen in einen bereits existierenden Kontext einzugliedern.¹⁰ Demgegenüber positioniert sich der ludologische Ansatz, der die exklusiven Eigenschaften von Computerspielen zum Fokus der wissenschaftlichen Enquete erklärt. Dem von Roger Caillois formulierten Prinzip *ludus* folgend,

¹⁰ Für wissenschaftliche Ansätze, die filmspezifische Methoden anwenden, siehe Rehak (2003) und Wolf (2001).

werden Computerspiele hier als digitale Regelsysteme untersucht, deren Funktionalität sich aus dem Zusammenspiel von Spiel und Spieler ergibt. Im Hinblick auf die übergreifende Systemstruktur werden filmische Konventionen als sekundär deklariert. Computerspiele werden als in sich geschlossene Systeme verstanden, die kontinuierlich digitale Prozesse umsetzen und auf diese Weise das Spielerlebnis in Einklang mit den Handlungen der Spieler bringen.¹¹ Diese Argumentationsweise gründet jedoch darauf, dass die in Computerspielen ausgeführten Prozesse darauf ausgelegt sind, Informationen an die Spieler zu liefern und den Spielfluss auf diese Weise in Gang zu setzen und aufrecht zu erhalten. Demnach erfordert das Computerspiel eine Sprache oder besser gesagt ein Interface, um mit den Spielern in Kontakt zu treten sowie im Weiteren dafür zu sorgen, dass die zum Spielerlebnis notwendigen Regeln auch eingehalten werden können.

Im vorliegenden Text versuche ich eine Brücke zwischen diesen Ansätzen zu schlagen, in der Hoffnung das prozessorientierte Spielerlebnis in direkte Verbindung mit dem Rezeptionsmodus des Films zu bringen. In dieser Hinsicht strebe ich an aufzuzeigen, dass beide Ansätze genutzt werden können, um produktive Kollisionspunkte zwischen den Medien zu finden und aufzuarbeiten. Diese Auseinandersetzung mit den Parallelen zwischen Filmen und Computerspielen dient der Anerkennung beider Medien als eigenständige Formen der Kunst und Unterhaltung, sowie dem tieferen Verständnis ihrer ästhetischen Aufmachung.

In diesem Zusammenhang gilt es nun, konkret zwischen dem bereits im ersten Abschnitt angesprochenen *gameplay* und den Zwischensequenzen (*cutscenes*) zu unterscheiden. Im *gameplay* interagiert der Spieler direkt mit dem Regelsystem des Computerspiels. Die Aktionen des Spielers haben konkrete Auswirkungen auf den Verlauf des Spiels. *Cutscenes* wiederum stellen diese Interaktivität vorübergehend ein und versetzen den Spieler für kurze Zeit in einen passiven Zustand.¹² Im Stil kurzer Filmsequenzen¹³ vermitteln sie dem Spieler wichtige handlungsspezifische Informationen. Hier wird nicht nur die Möglichkeit zur narrativen Ökonomie geschaffen; auch die aktuellen Leistungen der Computergrafik können zur Schau gestellt werden.¹⁴ *Cutscenes* halten sich bei der Informationsvergabe generell an die im klassischen Hollywoodkino entwickelten filmischen Darstellungsnormen, allen voran an das Kontinuitätssystem der Montage, das über eine progressive Einstellungs-

¹¹ In diesem Kontext sei vor allem auf Texte der Ludologen Jesper Juul (2009) und Espen Aarseth (1997) verwiesen.

¹² Es gibt jedoch bedeutsame Ausnahmen: In *RESIDENT EVIL 4* zum Beispiel müssen Spieler im Verlauf von *cutscenes* Handlungen durchführen.

¹³ Die an Filmen modellierten Zwischensequenzen wurden erstmalig 1979 in dem Spiel *SPACE INVADERS PART II* eingeführt. Später wurden in Echtzeit gedrehte Filmsequenzen verwendet, bevor sich computeranimierte Szenen als Norm etablierten. Für eine audiovisuelle Darstellung zur Geschichte von *cutscenes* siehe Stork (2012).

¹⁴ *Cutscenes* sind in dieser Hinsicht auch die effektivste Variante, ein neues Spiel visuell zu bewerben. Der Großteil des Marketing-Materials zu Computerspielen umfasst computeranimierte Mini-Filme.

folge ein logisch-realistisches Abbild der eigenen Welt anzeigt.¹⁵ Im *gameplay* sind diese Praktiken ebenfalls im Einsatz, auch wenn sich ihre Präsentation üblicherweise nicht mit der eines konventionellen Films deckt (die monoton fixierte Kameraposition im *gameplay* kontrastiert beispielsweise mit der multi-perspektivischen Darstellung des Films). Nichtsdestotrotz ist es evident, dass das System des Computerspiels filmische Techniken verwendet, um das Spielerlebnis der Spieler zu strukturieren beziehungsweise es, teils auch gemeinsam mit den Spielern, zu inszenieren. Die Sprache des Films wird hier auf das digitale Interface des Computerspiels transferiert.

Das filmische Interface hat einen erheblichen Einfluss auf die räumliche Perspektivengestaltung in Computerspielen. Die zunehmende Digitalisierung hat die Kommunikationsweisen sowie die Seh- und Erlebnisgewohnheiten/-bedürfnisse verändert, wobei ein Paradigmenwechsel hin zur räumlichen Aufbereitung von Daten vollzogen wurde. Die Datenverarbeitung in digitalen Medien findet dementsprechend auf räumlicher Ebene statt. Hierfür hat sich die Filmsprache, im Besonderen die multifunktionale Kamera, als äußerst effektiv erwiesen. Der schon banal erscheinende Mauscursor beispielsweise erlaubt die dynamische Handhabung von Windows-Fenstern über variierende Einstellungsgrößen und die allgegenwärtigen Apple-Touchscreens operieren auf der Basis horizontaler Schwenks und Zooms. Digitale Medien sind damit „subjected to the camera’s particular grammar of data access“ (Manovich 2001: 80).

In Computerspielen ist es in erster Linie die mobile Kamera, in Form einer Steadycam, die das filmische Interface konstituiert. Durch ihre dynamische Präsenz verleiht sie der räumlich-perspektivischen Bildorganisation einen kontinuiertsstiftenden Charakter und befähigt den Spieler zu einem flexiblen, gar kreativen Umgang mit dem digitalen Handlungsraum.¹⁶ Im Film fungiert der Kamerablick als narrative und stilistische Autorität. Er „organisiert das Bild, er setzt den Rahmen, wählt den Ausschnitt, der von der Welt gezeigt wird, er bestimmt, was zu sehen ist“ (Hickethier 2007: 54). Im Computerspiel ordnet sich die mobile Kamera den Aktionen des Spielers unter. Der Spieler operiert zwar innerhalb eines vorgegebenen Rahmens – was hier wörtlich zu verstehen ist, wenn man die fixierte Perspektive von Ego-Shootern und Scrolling-Actionspielen (2D-Plattformspiele wie SUPER MARIO BROS. zum Beispiel) bedenkt –, die ultimative Inszenierung des perspektivischen Raums, wie die Spielfigur sich bewegt, Aufgaben löst, Gegner konfrontiert, speist sich jedoch aus der Interaktion von filmischem Interface und Spieler.

¹⁵ Für eine umfassende Beschreibung des klassischen Kontinuitätssystems siehe Bordwell/Thompson (2010).

¹⁶ Unter kreativem Umgang mit dem digitalen Handlungsraum im Computerspiel verstehe ich die individuelle Leistung eines jeden Spielers, die durch das Spiel bereitgestellten perspektivischen Möglichkeiten zu nutzen, um Szenen zu kreieren, die dem Film ähnliche ästhetische und emotionale Eigenschaften aufweisen. In diesem Zusammenhang verwende ich auch den Begriff der interaktiven Inszenierung der Computerspiel-Erfahrung. Der Spieler inszeniert Szenen durch das Spielen selbst.

Das daraus resultierende Spielerlebnis ist im Wesentlichen durch die digital erzeugte Kontinuitätsästhetik determiniert, die jegliche Form der bildzerschneidenden Montage negiert und stattdessen die innere (oder interne) Montage einsetzt, die sich durch eine umfassende Schärfentiefe und Kameramobilität auszeichnet (vgl. Hickethier 2007: 156ff.). Der im Computerspielbild dargestellte Raum ist damit allzeitlich erkennbar, navigierbar und, zu einem bestimmten Grad, auch modifizierbar. Die mobile Kamera operiert als „Wahrnehmungsorgan eines beweglichen spannenden Sehens“ (Beicken 2004: 39), durch das der Spieler in die Weiten des Bildraumes vordringen kann. Die Kamera ist an die Handlungen des Spielers respektive der Spielfigur gekoppelt. Die Struktur des Bewegungsraumes ist folglich relativ und manifestiert sich durch die interaktive Inszenierung von filmischem Interface und Spieler.¹⁷

Eine frühe Form dieser interaktiven Inszenierung findet sich in Scrolling-Actionspielen wie GRAND THEFT AUTO (GTA). Hier fungiert die Vogelperspektive als das dominante Interfacemuster für die räumliche Perspektivierung. Dieser Blickwinkel macht den Raum „überschaubar“ (Hickethier 2007: 59) und versetzt den Spieler damit in eine „überlegene Position“ (Krämer 2006: 167), ähnlich einer allwissenden Erzählinstanz. Trotzdem ist das Blick- und Handlungsfeld des Spielers und, im Weiteren, der Spielfigur auf die Kadrierung beschränkt. Diese ist jedoch mobil konfiguriert. Sobald der Spieler die Figur aus dem Kader heraus bewegt, erweitern sich Perspektive und Raum. In GTA kommt hier die parallele Kamerafahrt zum Einsatz, indem sie das Bild zur Seite schiebt und die Spielfigur im visuellen Zentrum des Bildes behält. Gleichzeitig nimmt auch die Kamera Fahrt auf und folgt der sich stets fortbewegenden Figur. Wichtig ist hier nochmals hervorzuheben, dass die kontinuiertsstiftenden Techniken des Films an die Aktionen des Spielers und der Figur gebunden sind. Steigt die Spielfigur beispielsweise in ein Automobil, so wird automatisch ein Zoom ausgelöst, der das Geschehen fokussiert und es dem Spieler erlaubt, die sich im Bild abspielenden Aktionen genauer in Augenschein zu nehmen. Der Zoom verharrt auf dem Auto, solange der Spieler eine gedrosselte Geschwindigkeit einhält. Beschleunigt er jedoch merklich, wird die Kameralinse wieder eingefahren und die Ausgangseinstellung wieder aufgenommen. Anhand dieser Konventionen – Kameramobilität und Zoom – kann der Spieler nun in interaktiver Manier sein Spielerlebnis inszenieren. Hieraus ergeben sich unzählige Remediationsoptionen, die von Usern gezielt eingesetzt werden können, um die Rezeption des Spiels an den eigenen filmischen Erfahrungshorizont zu koppeln. Auf diese Weise erschließt sich dem filmisch versierten User eine neue Genussquelle für das *gameplay*, eine Art metatextuelles Spielerlebnis.

Das filmische Inszenierungspotenzial steigt in der modernen Third-Person-Shooter-Fassung des Kulthits GTA enorm an. GTA 4 gebraucht ein weitaus raffinierteres filmi-

¹⁷ Der Spieler ist in dieser Hinsicht dafür verantwortlich, wie der virtuelle Raum erfahren wird. Das Computerspiel selbst gibt Regeln vor, doch die Leistung des Spielers, allen voran die Bewegung der Kamera, legt die Erfahrung und Konfiguration des virtuellen Raumes fest.

ches Interface. Hier dient nicht mehr die Vogelperspektive als dominante Form zur Raum- und Blickgestaltung, sondern die auf die Spielfigur fokussierte Halbtotale. Die Kamera ist immer noch an die Spielfigur gekoppelt, wieder in Form einer Kamerafahrt, eines *tracking shots*, vermag es nun aber, indem sie sich hinter der Spielfigur positioniert und sich ihrem Bewegungsrhythmus minutiös anpasst, die Fläche eines drei- statt zweidimensionalen Raums zu durchlaufen. Es besteht die Möglichkeit, einen Rundumschwenk zu vollziehen, um die Figur und den sie umgebenden Raum aus einer variablen Perspektive heraus wahrzunehmen. In angespannten Actionpassagen alterniert die Kamera zwischen verschiedenen Einstellungsgrößen. Zieht die Spielfigur zum Beispiel eine Feuerwaffe und presst sich gegen eine Wand oder ein Auto, so bewegt sich die Kamera nach vorne, um die Situation präziser einzufangen und dem Spieler die höchstmögliche Steuerungsfunktionalität zu bieten. Mit dieser Form der Bewegung geht natürlich auch eine gehobene Emotionalisierung der Spielhandlung einher, wodurch der Inszenierungscharakter, die Filmizität des Interface, betont wird. Hier erfüllt die mobile Kamera ihr Potenzial als „Grundmittel der dynamischen Gestaltung“ (Beicken 2004: 39), das „die sinnliche Überwältigung [...], die Erzeugung des Gefühls, in einen Ablauf direkt einbezogen zu sein“ (Hickethier 2007: 64) hervorruft.

Über die explizite Subjektivierung der räumlichen Perspektive wird dieser Effekt beziehungsweise Affekt noch verstärkt. Ego-Shooter suggerieren, dass die vom Spieler initiierten – und von der Spielfigur im Handlungsraum des Computerspiels ausgeführten – Aktionen sich unmittelbar ereignen, da sie direkt von der Sichtweise des Spielers/der Figur ausgehen. Die Perspektiven von Spieler und Figur, bisher aufgespalten, verschmelzen hier zu einer untrennbaren Einheit. Es handelt sich in diesem Fall um eine subjektive Kamera, bei der die Perspektive des Spielers und die der Figuren identisch sind. Hier werden (figurenbezogene) Bewegungsabläufe mit dem visuellen Feld gleichgesetzt. Die höchst artifizielle Steuerung ist darauf ausgelegt, den menschlichen Blick relativ naturgetreu umzusetzen (auch wenn der Realismusgrad der Funktionalität der Ziel- und Handlungsfunktion untergeordnet ist). Die im Film relativ selten verwendete subjektive Kamera stellt damit den Inbegriff des filmischen Interface im Action-orientierten Computerspiel dar, eine Form der visuellen (und kognitiven) Kontinuität, gepaart mit der Interaktion zwischen Spieler, Figur, und Spiel, und angereichert mit der Möglichkeit zu einem inszenierten filmischen Spielerlebnis.

Dass Spieler das filmische Interface nutzen können, um ihr Spielerlebnis mittels stilistischer Konventionen des Kinos zu inszenieren, wird besonders deutlich, wenn man über den ästhetischen Fokus der mobilen Kamera hinausgeht. In dem Ego-Shooter *TIMESHIFT* verfügt der Spieler über die Fähigkeit, die temporale Ebene des Spiels zu manipulieren. Der Ablauf der Zeit kann verkürzt, zurückgespult und vollständig angehalten werden. Die unterschiedlichen Manifestationen der Zeit haben auch deutliche Auswirkungen auf die Bildgestaltung, die *Mise en Scène*. Die Zeitlupe taucht den Handlungsraum in ein blaues

Licht, die Zeitumkehrung ist durch einen gelblichen Farbton markiert, und das Standbild ist durch weißes Licht gekennzeichnet. Das Regelsystem des Spiels beinhaltet Szenarien, in denen Spieler diese temporalen Techniken gezielt einsetzen müssen. Beispielsweise muss die Zeit zurückgespult werden, um einen kürzlich explodierten Schacht wieder zugänglich zu machen. Neben diesen spezifisch handlungsorientierten Passagen offeriert das Spiel zusätzlich ein narratives, filmisch-interaktives Potenzial.¹⁸ Die Zeitlupe etwa dient erfahrenen Cineasten zur Stilisierung von Gewalt oder der präzisen Choreografie von Actionszenen. Über den Rückspulmodus können weiterhin multi-perspektivische Abläufe geschaffen werden. Das Spielerlebnis beziehungsweise dessen Wahrnehmung wird dadurch dynamisiert, ähnlich der repetitiven Darstellung spektakulärer akrobatischer Leistungen in Hong-Kong-Actionfilmen. Über den *freeze frame* kann der Spielfluss bewusst gestört und unterwandert werden, was im Film deutlich auf die Intervention des Filmemachers hinweist und medienreflexiv als eine Zurschaustellung des medialen Inszenierungscharakters gedeutet werden kann. Diese Form von narrativ-ästhetischer Kontrolle befähigt den Spieler, als eine Art Regisseur des persönlichen Spielerlebnisses zu agieren.

Ähnliches Inszenierungskapital lässt sich auch in dem offenkundig filminspirierten Spiel L.A. NOIRE feststellen. Die dem Genre des *Film Noir* entlehnten Handlungsmuster befähigen den Spieler, sich in einen langjährig bestehenden Diskurs einzuspielen und aktiver Teil der berüchtigten schwarzen Filmserie zu werden. Der Protagonist des Computerspiels, der Polizeibeamte Cole Phelps, löst Kriminalfälle und versucht gleichzeitig mit seiner Kriegsvergangenheit ins Reine zu kommen. Rückblenden, schwarz-weiße Farbgebung und ein authentisch rekonstruierter historischer Schauplatz situieren die Spielhandlung im *Film Noir*. Das elaborierte *gameplay* lässt den Spieler zu einem Mitglied des LAPD werden. Über Befragungen und Verhöre muss festgestellt werden, ob Verdächtige, Zeugen und Opfer die Wahrheit sagen oder lügen. Die direkte Konfrontation, das Lesen in den fein gerenderten Gesichtszügen dieser Nicht-Spieler-Charaktere (NSC) weist dem Spieler Autorität und Interaktionspotenzial zu. Auf der Basis von Beobachtungen, Indizienbeweisen und schierer Intuition wird die klassische Gegenüberstellung von Polizist und zivilen Personen im Rahmen des Computerspiels filmisch inszeniert. Konventionen wie das Schuss-Gegenschuss-Verfahren, Großaufnahmen und sich überlagernde Dialoge tragen wesentlich zur Filmizität des Spiels bei. Diese Filmizität findet sich auch vermehrt in dem Third-Person-Shooter RED DEAD REDEMPTION, einer Hommage an den amerikanischen Western. Hier kann der Spieler in bester Sergio Leone-Manier Duelle zwischen dem Kopfgeldjäger John Marston und seinen schießwütigen Widersachern inszenieren, inklusive Rundkameranahen, Holster-Perspektiven und alternierender Close-Ups. Über zusätzliche Stilisierungsmethoden wie den Zeitlupeneffekt (hier *Dead Eye* genannt), Blutexplosionen und multiple Kamerawinkel werden auch Szenen aus den Filmen von John Woo und Sam

¹⁸ Vergleiche hierzu die von Britta Neitzel (2005) erstellte Analyse zur Narration von Computerspielen.

Peckinpah evoziert, zum Beispiel der Restaurant-Schusswechsel in A BETTER TOMORROW oder die berühmte Agua Verde-Sequenz in THE WILD BUNCH.

Wie in diesen Beispielen deutlich wird, fungiert die Sprache des Films als ästhetischer Dreh- und Angelpunkt des ästhetischen Erlebens in Computerspielen.¹⁹ Action-orientierte Computerspiele machen von der in sich geschlossenen Grammatik der Filmsprache Gebrauch, um ihre komplexen Systeme einer breit gefächerten, visuell ausgerichteten Kundenmasse erkenntlich und verständlich zu machen. Es handelt sich damit um eine Form der Remedialisierung, demnach sich neue Medientypen alte Medienstrukturen aneignen und modifizieren. Durch ihre interaktive Natur gelingt es besonders Computerspielen mittels der Remedialisierung der Filmsprache das Spielerlebnis zum gesteigerten Filmerlebnis zu transformieren, ja, Spielern sogar die Möglichkeit zu geben, filmische Szenarien interaktiv selbst zu inszenieren und einen filmisch geprägten Nostalgieeffekt zu erleben, also bekannte Filmsequenzen- und/oder -techniken im Computerspiel anzuwenden. Brookey (2010: 45) bemerkt entsprechend: „Interactivity, then, is not just a means of character control; it is also a way for game players to construct their own environments and narrative spectacles.“ Diese Form der spielbasierten interaktiven Filminszenierung wird insbesondere in dem Computerspiel MAX PAYNE 3 deutlich.

4. Fallbeispiel – MAX PAYNE 3

Wie viele Spiele aus der kreativen Schmiede des Entwicklerhauses Rockstar Games zeichnet sich auch MAX PAYNE 3 durch eine erhöhte Filmizität aus, welche Spieler in den Genuss von hochwertigen computeranimierten Filmsequenzen kommen lässt und sie im Weiteren befähigt, diese im interaktiven Gameplay zu rekonstruieren oder gar, basierend auf ihrem eigenen cineastischen Erfahrungsschatz, selbst zu inszenieren. Die beiden Vorgänger des dritten Teils, MAX PAYNE und MAX PAYNE 2 – THE FALL OF MAX PAYNE kombinierten Formen des Genrekinos mit dem distinktiven Seitenlayout und der Grafikart von *Graphic Novels* und schufen dadurch eine medienspezifische Spielatmosphäre. 2008 wurde die Figur von Max Payne Teil ihrer Inspirationsquelle und debütierte auf der Kinoleinwand, eine Entwicklung, die im dritten Teil, trotz mäßiger Besucherzahlen, offenkundige Spuren hinterlassen hat. Die stilistischen Rekurse zu seriösen Comics wurden entfernt und durch mehr zeitgenössisch orientierte Filmverweise ersetzt.

Die handlungsorientierten *cutscenes* in MAX PAYNE 3 weisen immer noch dieselben filmischen Querverweise auf wie dessen Vorgänger. Die Geschichte wird von Max selbst in Rückblenden erzählt, gemäß klassischer *Film Noir*-Tradition. Der Protagonist ringt auch Jahre nach den Ereignissen im Debütspiel noch mit seiner Mitschuld an dem Tod seiner Familie und versucht seine Depression mit Alkohol zu betäuben. Die grau vernebelten Straßen von New York sind dem sonnengebleichten Smog von Sao Paulo gewichen und

¹⁹ Siehe auch Manovich (2001: 86), der das filmische Kontinuitätssystem als „the cultural interface, a toolbox for all cultural communication“ ansieht.

Max arbeitet nicht mehr unter dem Deckmantel des NYPD, sondern verdingt sich als Bodyguard für einen wohlhabenden Großindustriellen. Auch der visuelle Stil der *cutsscenes* hat sich, zum Teil, geändert. Die aus den Vorgängern bekannten Wackeleffekte und rauschenden Toneffekte, gepaart mit Überbelichtungen und weichgezeichneten Bildströmen, finden sich auch in MAX PAYNE 3: „Die Bildgestaltung erscheint fokussiert durch das zentrale Bewusstsein des Ich-Erzählers“ (Kamp/Rüsel 2007: 107). Das Spiel bedient sich der filmischen Methode des *Mindscreen*, um die Spieler in den Bewusstseinszustand von Max zu versetzen. Über Techniken wie den Erzählkommentar und POV-Einstellungen wird Max' Sicht an den Spieler weitergegeben. In MAX PAYNE 3 lassen sich hier jedoch Änderungen ausmachen, die nicht nur auf die fortschrittliche Grafik zurückzuführen sind. Die Spieldesigner setzen in den *cutsscenes* vermehrt Doppel- und Mehrfachbelichtungen ein. So wird die Figur von Max oft mehrmals im Bild gezeigt, indem verschwommene Silhouetten im Vorder- und Hintergrund zum Vorschein kommen. Das Spiel weist außerdem einen distinkten Video-Look auf: unscharf, grobkörnig, als ob die Szenen mit einem herkömmlichen Camcorder aufgezeichnet wurden. Diese Ästhetik zeichnet sich auch durch regelmäßige Bildstörungen aus, die durch Verzerrungen, Unschärfen und bizarre Farbmixturen umgesetzt werden. Zusätzlich experimentiert das Spiel mit einer Vielzahl von optischen Effekten. Regelmäßig kommen Bildteilungen, *split screens*, aggressive Zoomeinstellungen und Kameraschwenks und aufdringliche Untertitel zum Einsatz, die den subjektiven Effekt untermauern, indem sie Max' durch Alkoholkonsum geschürte Paranoia betonen. Die persönlichen Impressionen von Max grenzen an ein audiovisuelles Chaos, ein die Regeln des Kontinuitätsstils sprengender Darstellungsmodus, der seine Entsprechung in den exzessiven Werken radikaler Regierebellen findet, darunter das kontroverse Duo Nevelidine/Taylor und ihre CRANK-Serie und vor allem der radikale Actionkinoveteran Tony Scott.

Die *cutsscenes* in MAX PAYNE 3 reproduzieren die Ästhetik von Scotts Stilexplosionen MAN ON FIRE und DOMINO. Neben den südamerikanischen Schauplätzen sowie dem Rache- und Kidnapp-Motiv entlehnt das Spiel vor allem Scotts Chaos-Ästhetik, deren waghalsige Bildmanipulationen konventionelle Kontinuität rigoros unterwandern.²⁰ Für eingeschworene Actionfans wird die Rezeption der *cutsscenes* damit zu einem speziell filmischen Erlebnis, da es konkret an bestimmte Filme erinnert, und auch reguläre Kinogänger erinnert das Computerspielspektakel an eine Version des Mainstream-Actionfilms à la THE BOURNE ULTIMATUM und THE HUNGER GAMES. Das *gameplay* von MAX PAYNE 3 ist ebenfalls actiongeladen, aber weit weniger chaotisch. Wie oben ausgeführt, dominieren hier die mobile Kamera und die innere Montage. Das kontinuiertsstiftende filmische Interface erlaubt es dem Spieler nicht, das Chaos der *cutsscenes* zu imitieren. Die Actionszenen im Spiel zeichnen sich vielmehr durch absolute ästhetische Kontrolle aus; das Spielerlebnis ist durch

²⁰ Für eine audiovisuelle Darstellung unkonventioneller Actionästhetik siehe Stork (2011).

Kontinuität geprägt. Das *gameplay* stellt damit einen deutlichen Kontrapunkt zu den Videosequenzpassagen dar.

Der Anfang der beschriebenen Actionszene verdeutlicht diesen Kontrast. Die Szene in der Parkgarage wird durch eine kurze *cutscene* eingeleitet. Eine heftig schwenkende Kamera liefert eine Reihe verschwommener Bilder, die aufzeigen, wie die Gruppe krimineller Handlanger einen Halbkreis um Max bilden und ihre Waffen auf ihn richten. Dramatische Zooms heben die Bewegungen der Männer hervor, schnelle Schnitte zeigen, wie sie auf Max zustürmen; die bereits erwähnten Überbelichtungen verfremden den Blick des Spielers auf das Geschehen. Dann setzt das *gameplay* ein. Ein präzise konfigurierter visueller Fokus auf die Spielfigur und ein beständiger, sich in Balance befindender Handlungsraum erzeugen eine kontrollierte, übersichtliche Umwelt, in der der Spieler die ihm zur Verfügung stehenden filmischen Stilisierungselemente nutzen kann, um aus dem Actiongenre bekannte Szenarios zu inszenieren.

So wird mit Hilfe der Zeitlupentechnik nicht nur Kugeln ausgewichen und die Präzisionsrate der Zielsteuerung maximiert. Sie dient auch der Nachempfindung cooler Posen aus Filmen wie *THE MATRIX* oder *THE KILLER*. Besonders erfolgreiche Manöver werden mittels der Kugelkamera (der *Bullet Cam*) eingefangen, die eine interaktive Mischung aus *cutscene* und Spieleraktivität darstellt. So wird ein vom Spieler ausgeführter Schuss durch eine Videosequenz dokumentiert – die Kamera folgt hierbei der abgefeuerten Kugel bis sie in den Gegner eindringt und ihn niederstreckt. Der Spieler hat allerdings die Möglichkeit, während der Sequenz weitere Schüsse abzugeben und den Kugelhagel noch zu intensivieren, was an die oft maßlosen Schusswechsel in den Filmen John Woos erinnert. Die Kugelkamera sowie die durch in Zeitlupe ausgeführten Sprungbewegungen generierten Einstellungswechsel bringen den Spieler näher an das brutal stilisierte Geschehen heran und vermitteln einen Eindruck von verfremdeter Unmittelbarkeit. Sobald der Zeitlupenmodus eingeschaltet wird, verfällt die mobile Kamera in einen Explizierungsmodus: Dreht sich Max im Flug zur Seite, wechselt die Halbtotale nahtlos in die Halbnahe, um eine optimale Perspektive zu garantieren. Doch mit dieser Detailfülle steigt auch das Inszenierungspotenzial. Kugeln verfehlen Max um Haaresbreite, das Geräusch abgefeuerter Waffen wird zum melodischen Hallen und die eigens abgegebenen Salven entwickeln sich zu impressiven Actionchoreografien. Die anmutig ausgeführten Angriffskombinationen, zu denen Max Payne imstande ist, seine physische Allmacht, erfüllen den Spieler potenziell mit dem Affekt des ‚physical empowerment‘ (vgl. Purse 2011), die im Actionfilmgenre wohl am häufigsten angestrebte emotionale Reaktion beim Rezipienten. Die detailliert dargelegten Bewegungsabläufe der Spielfigur werden durch ihre Verbindung zu verwandten Filmszenen und ihre ästhetische Ausdruckskraft phänomenologisch aufgeladen. Das sich auf dem Bildschirm abspielende, selbst inszenierte Spektakel wird von dem Spieler interaktiv bezie-

hungsweise reziprok in physisches Erleben umgewandelt.²¹ Der Spieler wird damit nicht nur zum Regisseur nostalgischer Kinoerinnerungen, sondern zum Verwalter persönlicher emotionaler Effekte. Das filmische Interface und die Struktur von Computerspielen ermöglichen in dieser Hinsicht die Herstellung interaktiver Inszenierungen, die das Spielerlebnis intermedial gestalten, ähnlich der Rezeption und Produktion eines maßgeschneiderten, computer-basierten Actionfilms.

5. Ausblick – Computerspiele filmisch erfahren

Im Rahmen der stetig fortschreitenden Remedialisierung intermedial ausgerichteter digitaler Populärkultur hat sich das filmische Interface als primäres Vehikel zur Vergabe audiovisueller Informationen etabliert (dies bezieht sich nicht nur auf Konsolenspiele, sondern ist auch in dem boomenden Bereich der Handyspiele und Browserspiele zu verzeichnen). Besonders in Computerspielen wird deutlich, wie ein hoher Grad von Filmizität aktiv involvierendes Spielen und im Weiteren die Möglichkeit zur interaktiven Inszenierung persönlicher Filmerlebnisse bereitstellt. Harrison Gish hat dieses Phänomen in einer Selbststudie zum Erleben des John Woo-inspirierten (und -produzierten) Spiels STRANGLEHOLD (2007) dargestellt. Seine Analyse legt dar, wie die von Actionspielen ausgehende Faszination durch das Spielerlebnis immens gesteigert werden kann. Doch das filmische Interface ist nicht nur auf Spiele beschränkt, die offensichtliche Parallelen zu bestimmten Formen des Genrekinos aufweisen. Filmische Stilkonventionen prägen die ästhetisch-funktionale Struktur von Computerspielen generell. Jedes Computerspiel remedialisiert bestimmte Aspekte der konventionalisierten Filmsprache. Das Spielerlebnis ist damit unweigerlich filmisch geprägt und muss auch dementsprechend aufgefasst werden.

Über den Autor

Matthias Stork, M. A.; Student der Film- und Medienwissenschaft an der University of California – Los Angeles; Video Essayist bei dem indiewire-Blog *Press Play* (Autor der *Chaos Cinema*-Serie); Co-Chefredakteur der Zeitschrift *Mediascape*; Mitherausgeber des Sammelbandes *Superhero Synergies: Studying Genre in the Age of Digital Convergence* (Scarecrow Press, Dezember 2013); Forschungsinteressen (u. a.): Film und Computerspiele, Kinotechnologie, Hollywood Production Studies, Filmbildung und der Essay Film.

²¹ Vgl. hierzu Vivian Sobchacks (1992) phänomenologische Theorie zur filmischen Empfindsamkeit des Zuschauers.

Filme

- 24 (USA 2001-2010, Joel Surnow & Robert Cochran)
- A BETTER TOMORROW (CITY WOLF, Hong Kong 1986, John Woo)
- BATTLE LOS ANGELES (WORLD INVASION: BATTLE LOS ANGELES, USA 2011, Jonathan Liebesman)
- THE BOURNE ULTIMATUM (DAS BOURNE ULTIMATUM, USA 2007, Paul Greengrass)
- DOMINO (USA 2005, Tony Scott)
- E.T. – THE EXTRATERRESTRIAL (E.T. – DER AUSSERIRDISCHE, USA 1982, Steven Spielberg)
- HARD BOILED (Hongkong 1992, John Woo)
- THE HUNGER GAMES (DIE TRIBUTE VON PANEM – THE HUNGER GAMES, USA 2011, Gary Ross)
- GOODFELLAS (GOODFELLAS – DREI JAHRZEHNTE IN DER MAFIA, USA 1990, Martin Scorsese)
- IRON MAN (USA 2008, Jon Favreau)
- LARA CROFT: TOMB RAIDER (USA 2001, Simon West)
- MAN ON FIRE (MANN UNTER FEUER, USA 2004, Tony Scott)
- PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME (PRINCE OF PERSIA: DER SAND DER ZEIT, USA 2010, Mike Newell)
- DIE HARD (STIRB LANGSAM, USA 1988, John McTiernan)
- RESIDENT EVIL (USA 2002, Paul W.S. Anderson)
- SUPER MARIO BROS. (USA 1993, Annabel Jankel & Rocky Morton)
- THE AMAZING SPIDER-MAN (USA 2012, Mark Webb)
- THE AVENGERS (USA 2012, Joss Whedon)
- THE KILLER (Hongkong 1989, John Woo)
- THE MATRIX (USA 1999, Andy & Larry Wachowski)
- THOR (USA 2011, Kenneth Branagh)
- TRON (USA 1982, Steven Lisberger)
- THE WILD BUNCH (THE WILD BUNCH – SIE KANNTEN KEIN GESETZ, USA 1969, Sam Peckinpah)
- WRECK-IT RALPH (RALPH REICHT'S, USA 2012, Rich Moore)

Computerspiele

- 007: FROM RUSSIA WITH LOVE (007: LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU, 2005, Electronic Arts)
- CALL OF DUTY: WORLD AT WAR (2007, Activision)
- GRAND THEFT AUTO (1997, BMG Interactive)

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (2002, Rockstar Games)
 GRAND THEFT AUTO 4 (2008, Rockstar Games)
 L.A. NOIRE (2011, Rockstar Games)
 LOLLIPOP CHAINSAW (2012, Warner Bros. Interactive)
 MAX PAYNE (2001, Rockstar Games)
 MAX PAYNE 2 – THE FALL OF MAX PAYNE (2003, Rockstar Games)
 MAX PAYNE 3 (2012, Rockstar Games)
 RED DEAD REDEMPTION (2010, Rockstar Games)
 RESIDENT EVIL 4 (2005, Capcom)
 RESISTANCE 3 (2011, Sony Computer Entertainment)
 SPACE INVADERS PART II (1979, Midway)
 STRANGLEHOLD (2007, Midway Games)
 THOR: GOD OF THUNDER (2011, Sega)
 TIMESHIFT (2007, Vivendi Games (Sierra Entertainment))
 UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE (UNCHARTED: DRAKES SCHICKSAL, 2007, Sony Computer Entertainment)
 UNCHARTED 2: AMONG THIEVES (2009, Sony Computer Entertainment)
 UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION (2011, Sony Computer Entertainment)
 WRECK-IT RALPH (2012, Disney Interactive und Activision)

Literatur

Bordwell, David (1997): Film Art: An Introduction. New York: McGraw-Hill.
 Aarseth, Espen (1997): Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
 Beicken, Peter (2004): Wie interpretiert man einen Film? Stuttgart: Reclam.
 Bolter, Jay David/Grusin, Richard (2000): Remediation: Understanding New Media. Cambridge, Mass.: MIT Press.
 Bordwell, David/Thompson, Kristin (2010): Film Art: An Introduction. New York: McGraw Hill.
 Brookey, Robert Alan (2010): Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries. Bloomington: Indiana University Press.
 Caillois, Roger (2001): Man, Play and Games. Chicago: University of Illinois Press.
 Ebert, Roger (2010): Video Games Can Never Be Art. In: Blogs.Suntimes.com (Roger Ebert's Journal), veröffentlicht: 16.04.2010, URL: http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html, Zugriff: 17.06.2012.

- Gaudiosi, John (2012): 'The Avengers' Get Video Games from Ubisoft. In: HollywoodReporter.com, veröffentlicht: 11.05.2012, URL: <http://www.hollywoodreporter.com/news/avengers-video-games-ubisoft-323031>, Zugriff: 18.06.2012.
- Gish, Harrison (2012): Wolf, Mark JP: Representations of Video Games in Hollywood Cinema. In: Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology and Art of Gaming. Santa Barbara: Greenwood, S. 525-529.
- Hickethier, Knut (2007): Film- und Fernsehanalyse. Stuttgart: Metzler.
- Hocking, Clint (2007): Ludonarrative Dissonance in Bioshock. In: clicknothing.typepad.com (Clint Hockings Blog), veröffentlicht: 07.10.2007, URL: http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html, Zugriff: 10.06.2012.
- Jenkins, Henry (2006): Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Juul, Jesper (2001): Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narrative. In: Gamestudies.org (Game Studies. The International Journal of Computer Games Research), veröffentlicht: 01.07.2001, URL: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, Zugriff: 15.06.2012.
- Juul, Jesper (2009). A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players. Cambridge: MIT Press.
- Kamp, Werner/Rüsel, Manfred (2007): Film. Berlin: Volk und Wissen Verlag.
- King, Geoff/Krzywinska, Tanya (2002): ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces. London, New York: Wallflower Press.
- Kirkland, Ewan (2009): Resident Evil's Typewriter: Survival Horror and its Remediations. In: Games and Culture, 4, 2, S. 115-126.
- Krämer, Felix (2006): SpielFilmSpiel. München: kopaed.
- Manovich, Lev (2001): The Language of New Media. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Maslin, Janet (1982): Tron. In: NewYorkTimes.com (New York Times Online), veröffentlicht: 09.07.1982, URL: <http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9500E7DB103BF93AA35754C0A964948260>, Zugriff: 12.06.2012.
- Neitzel, Britta (2005). Narrativity of Computer Games. In: Raessens, Joost/Goldstein, Jeffrey: The Handbook of Computer Game Studies. Cambridge, Mass.: MIT Press, S. 227-245.
- Paech, Joachim (2002): Intermediale Figuration am Beispiel von Jean-Luc Godards Histoire(s) du Cinéma. In: Eming, Jutta/Lehmann, Annette/Maassen, Irmgard (Hg.): Mediale Performanzen. Freiburg: Rombach, S. 275-297.
- Purse, Lisa (2011): Contemporary Action Cinema. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Rajewsky, Irina O. (2002): Intermedialität. Tübingen: Francke.
- Rehak, Bob (2003): Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar. In: Wolf, Mark J.P./Perron, Bernard (Hg.): The Video Game Theory Reader. New York: Routledge, S. 103-127.
- Schröter, Jens (1998): Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs. In: montage/AV, 7, 2, S. 129-154.

Shiesel, Seth (2011): Adventures Worthy of the Big Screen. In: NewYorkTimes.com (New York Times Online), veröffentlicht: 07.11.11, URL: <http://www.nytimes.com/2011/11/08/arts/video-games/uncharted-3-drakes-deception-review.html>, Zugriff: 19.06.2012.

Sobchack, Vivian (1992): The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience. Princeton, N.J.: Princeton University Press.

Stork, Matthias (2011): Chaos Cinema: The Decline and Fall of Action Filmmaking. In: blogs.indiewire.com (Press Play Video Essay Blog), veröffentlicht: 22.08.11, URL: http://blogs.indiewire.com/pressplay/video_essay_matthias_stork_calls_out_the_chaos_cinema, Zugriff: 18.06.2012.

Stork, Matthias (2012): Transmedia Synergies: Remediating Films and Video Games. In: tft.ucla.edu (UCLA Mediascape Journal), URL: http://www.tft.ucla.edu/mediascape/Winter2013_TransmediaSynergies.html, Zugriff: 15.03.2013

Wolf, Mark J.P. (2001): Space in the Video Game. In ders. (Hg.): The Medium of the Video Game. Austin, TX: The University of Texas Press, S. 52-75.