

Kevin Pauliks
Wuppertal

Fotografiereflexion im Computerspiel

Das fotografische Fragment als Zeit- und Raumausschnitt in *Life is Strange*

Abstract: Computerspiele sind aufgrund ihrer Digitalität in der Lage, andere Medien auf vielfältige Weise zu reflektieren. Besonders spannend ist eine solche Medienreflexion, wenn kontrastreiche Medien wie die Fotografie und das Computerspiel aufeinandertreffen: Fotografische Kontingenz kollidiert mit algorithmischer Intentionalität, das starre Bild der Fotografie mit dem interaktiven Bild des Computerspiels. Der Beitrag untersucht anhand der Computerspielserie *Life is Strange* (2015–) ein solches Zusammentreffen. Das Fragmentarische dient als Vergleichsparameter: Während Fotografien Wirklichkeitsfragment bleiben, scheint die Defragmentierung des Bildes in panoramaartigen 3D-Spielen geglückt zu sein. Doch 3D-Spiele bleiben durch *Agency* und *Spatial Cells* einer Ganzheit enthoben. Die Fotografiereflexion in *Life is Strange* wirkt dem entgegen, indem sie Handlungsfreiheit einschränkt und Raumzellen plausibilisiert.

Kevin Pauliks (M.A.) ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Allgemeine Soziologie, insbesondere Handlungs- und Interaktionstheorien an der Bergischen Universität Wuppertal. Von 2011 bis 2016 studierte er an der Philipps-Universität Marburg Medienwissenschaft und Soziologie. Seine Forschungsinteressen sind Internet-Memes, Gedächtnis und Serialität, Todesdarstellungen in Medien sowie Medienreflexion im Computerspiel. Er promoviert zur Kommunikation mit Internet-Memes in digitalen Kulturen.

Veröffentlicht durch AVINUS
Sierichstr. 154
22299 Hamburg
unter der Lizenz CC BY-SA 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Web: www.ffk-journal.de
ISSN 2512-8086

1. Einleitung

„Friends For Life“ steht auf einem Polaroidfoto geschrieben, dessen innere Kadrierung die vier versammelten Freunde voneinander trennt (Abb. 1). Ihre Körper werden links und rechts vom jeweiligen Bildrand abgeschnitten. Nur der Körper in der Mitte bleibt von der inneren Kadrierung weitestgehend unbeschadet, hält das Bild zusammen und verbindet die Freunde miteinander. Schließlich weist auch der Umgebungsraum eine innere Kontinuität auf: fallen die Blätter doch vom linken und mittleren Rahmen scheinbar simultan herunter. Gleichwohl ist der Baum, dessen Blätterwerk durch den Ausschnitt des Bildes nicht zu erkennen ist, nur ein Bruchstück seiner vollen Gänze.

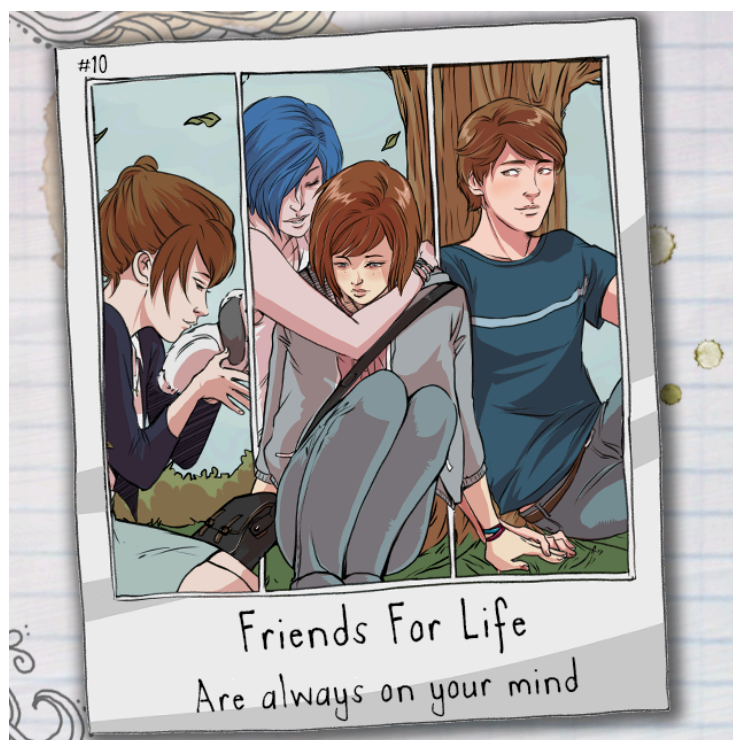


Abb. 1: Reflexion des fotografischen Schnitts in einem Fanart zu *Life is Strange*

Aus dem Fanart der Comiczeichnerin Emma Vieceli zu dem Computerspiel *Life is Strange* (2015–) lassen sich bereits einige Überlegungen zum Verhältnis von Fotografie und Computerspiel ableiten. Zwar handelt es sich bei dem Bild um eine Zeichnung, die aber die fotografische Medialität reflektiert.¹ Dass es um analoge Fotografie geht, wird durch den Rahmen ersichtlich, der die Materialität eines Sofortbildes

¹ Es ließen sich im gleichen Zuge natürlich auch Überlegungen zum Verhältnis von Fotografie und Zeichnung bzw. Malerei anstellen: Während die Zeichnung/Malerei eine Bildfläche

nachahmt. Wichtiger noch: Die Rahmung der ‚Fotografie‘ zerschneidet Körper und Raum. In diesem Sinne lässt sich die Fotografie als ein *Ausschnitt* der Wirklichkeit, als ein Fragment bezeichnen.² Die Computerspielfigur Max Caulfield wirkt dem entgegen, indem sie die einzelnen Fragmente – ihre Freunde – miteinander panorama-artig verbindet.

Die Fotografie und das Computerspiel sind prinzipiell unterschiedliche Bildtypen, mit andersgearteten medialen Eigenschaften.³ Aus dieser bildtheoretischen Sichtweise heraus soll die Differenz der beiden Medien über das Fragment bestimmt werden. Wenn Fotografien Fragmente sind, welche Defragmentierungsmöglichkeiten gibt es? Hier wäre beispielsweise an das Panorama zu denken, welches sich wiederum strukturelle Eigenschaften mit dem Computerspiel teilt.⁴ Tendiert das Computerspiel demgegenüber also zur Defragmentierung? Oder anders gefragt: Was ist das Fragmentarische des Computerspiels? Hier wäre an sogenannte „Spatial Cells“⁵ zu denken.

Nachdem das Fragmentarische zunächst begrifflich auf die Fotografie und das Computerspiel übertragen worden ist, sollen abschließend beide Bildmedien am Beispiel von *Life is Strange* aufeinandertreffen und zusammengeführt werden. Wie beobachtet das Computerspiel den fotografischen Schnitt? Und welche Rückschlüsse lassen sich daraus auf das Computerspiel ziehen?⁶

2. Die (De-)Fragmentierung des Bildes

68

2.1 Der Zeit- und Raumschnitt der Fotografie

Jede Fotografie bewegt sich in einem Spannungsfeld zwischen Kontingenz und Intentionalität. Die Fotografie nimmt die Kontingenz der Welt in sich auf, indem sie das abbildet, was auch anders sein könnte, jedoch nicht ohne die Intentionalität eines Fotografen,⁷ der jenes singuläre Ereignis einem anderen vorzieht.⁸ Der Fotograf wählt aus, wann und wo er das Foto schießt, ist im Gegensatz zum Maler jedoch nicht in der Lage, die Wirklichkeit im vollen Umfang selbst zu gestalten. Dabei ist

ausfüllt, schneidet die Fotografie etwas aus der Wirklichkeit aus. Siehe zum Male-
rei/Fotografie-Verhältnis Dubois 1998: 174f.

² Vgl. ebd.: 157f. Siehe auch Ruchatz 2015: 37.

³ Vgl. Wiesing 2005: 110ff.

⁴ Lambert Wiesing verneint zwar, dass immersive Techniken wie das Panorama oder auch das Stereoskop in einer gemeinsamen Tradition mit dem Computerspiel stehen würden (vgl. Wiesing 2005: 108), die zahlreichen Veröffentlichungen in den Game Studies zur Immersion stellen dies jedoch in Frage. Siehe für einen Überblick Pietschmann 2009.

⁵ Wolf 2011: 22.

⁶ Vgl. Kirchmann/Ruchatz 2014: S. 9f. Siehe auch Pauliks 2015.

⁷ Für eine bessere Lesbarkeit soll im Folgenden auf eine gendergerechte Schreibweise verzichtet werden und die maskuline Form für beide Geschlechter gelten.

⁸ Vgl. Ruchatz 1998a: 209.

Kontingenz nicht einfach nur Zufall, das Eintreten eines unerwarteten Ereignisses, welches nur der einzelnen Fotografie anhaftet, sondern die gesamte mediale Bedingung der Fotografie: der Lichtabdruck.⁹ In dieser Hinsicht wäre die Fotografie ein produktionsbedingtes Fragment, eine verhinderte Ganzheit, die sowohl konzeptionsbedingte Intentionalität (Kadrierung, Brennweite, Motiv usw.) als auch überlieferungsbedingte Kontingenz (Lichtabdruck) aufweist, wobei beide Formen je nach Fotografieform (Dokumentation, Kunst, etc.) verschieden stark ausgeprägt sein können.¹⁰

Kontingenz ist die Bedingung jeder Fotografie, denn es braucht „nicht die *möglich-erweise* reale Sache, auf die ein Bild oder ein Zeichen verweist [wie es z. B. in der Malerei der Fall wäre], sondern die *notwendig* reale Sache, die vor dem Objektiv platziert war und ohne die es keine Photographie gäbe.“¹¹ Auch wenn die konzeptionsbedingte Intentionalität – z. B. durch Komposition – in einer Fotografie noch so stark ausgeprägt sein mag, bleibt sie schlussendlich immer ein Lichtabdruck – die „Spur *eines* Wirklichen“¹², wie Philippe Dubois es ausdrückt. „Aufgrund dieser Genese referiert jede Fotografie auf diejenige reale Situation, die sich im Augenblick der Aufnahme vor dem Objektiv befand: auf einen bestimmten Raumausschnitt zu einem bestimmten Zeitpunkt.“¹³ Diesen Ausschnitt, der für die Fragmentierung der Fotografie verantwortlich ist, gilt es, im Folgenden zu beleuchten, um schließlich auch mögliche Formen der Defragmentierung diskutieren zu können.

Nach Dubois ist der fotografische Schnitt untrennbar mit dem Akt verbunden, der den Lichtabdruck hervorbringt. Beim Fotografieren wählt der Fotograf eine Kadrierung aus, dessen Rahmengrenzen ein jegliches Außerhalb abschneiden. Dadurch wird ein Bruchteil der Welt in eine zweidimensionale Fläche projiziert und das Raum-/Zeitkontinuum durchbrochen.¹⁴ Dubois vergleicht dieses zeiträumliche Herausreißen mit einem Akt der Gewalt: Der fotografische Schnitt ist ein endgültiger Bruch, „ein Axthieb, der eine Zone des Wirklichen abtrennt und das Umfeld ausschließt“¹⁵, sodass was einmal herausgelöst wurde, nicht wieder eingefügt werden kann. Was in Dubois' blumigen Worten so klingt, als würde die Fotografie ein schwarzes Loch hinterlassen, meint schlicht, dass durch die Fotografie ein Moment

⁹ Vgl. Barthes 2014: 12ff.

¹⁰ Michael Braun unterscheidet zwischen überlieferungs-, produktions- und konzeptionsbedingten Formen des Fragments. Während das überlieferungsbedingte Fragment durch äußere, kontingente Einwirkungen zustande kommt, wird beim konzeptionsbedingten Fragment eine Ganzheit absichtlich verfehlt. Das produktionsbedingte Fragment lässt sich zwischen diesen beiden Polen anordnen. Vgl. Braun 2009: 283f.

¹¹ Barthes 2014: 86 (Hervorhebung im Original).

¹² Dubois 1998: 49 (Hervorhebung im Original). Selbst bei digitaler Fotografie – so lässt sich argumentieren – ist der physikalische (nicht aber der chemische) Prozess noch vorhanden, insofern das eintreffende Licht in elektronische Daten enkodiert wird und ebenfalls ein Indexbild bildet. Vgl. Gunning 2004: 40.

¹³ Ruchatz 1998a: 206.

¹⁴ Vgl. Dubois 1998: 157.

¹⁵ Ebd.: 175.

der Zeit und ein bestimmter Raum festgehalten wird. Es geht also um das Durchschneiden einer Zeit- und Raumkontinuität, die vor der Fotografie so nicht möglich gewesen wäre.

Als Fragment steht der fotografische Schnitt folgerichtig in einer Beziehung zu seiner Ganzheit, wenn Dubois das Verhältnis von On und Off untersucht. Das Off ist Dubois zufolge eine virtuelle Präsenz, ein ausgeschlossener Raum, der im On durch eine Kontiguitätsbeziehung markiert sein kann. Wie im einleitenden Beispiel die fallenden Blätter des Baumes ein Blätterwerk implizieren, verweisen Fotografien auf eine solche „Absenz, von der man weiß, daß sie präsent ist“¹⁶ oder – im Sinne von Barthes – während des Fotografierens präsent gewesen sein muss. Damit ist eine Fotografie nicht nur ein Index für An-, sondern zugleich auch für Abwesendes, insofern im Bild darauf verwiesen wird.¹⁷

Im Gegensatz zum Film, so stellt Dubois fest, handelt es sich jedoch um ein grundsätzlich anderes Off.¹⁸ Dies lässt sich auf die Bildlichkeit der beiden Medien zurückführen: Während es dem Film als ein Bewegtbild möglich ist, ein Bildobjekt vom On ins Off und wieder zurückzuführen, kann die Fotografie nur ein starres Bildobjekt darstellen.¹⁹ Was also einmal im On der Fotografie ist, muss dort endgültig bleiben, kann „nie aus dem fotografischen Raum heraustreten und erst recht nie später zurückkehren“²⁰. Der Begriff der virtuellen Präsenz für das fotografische Off ist deshalb ungünstig gewählt: „So wird all das virtuell genannt, was außerhalb des Rahmens [...] liegt und momentan nicht sichtbar ist, aber potentiell zur Ansicht kommen kann.“²¹ Eine solche Potentialität, das Off ins On zu holen, kann es aufgrund der starren Bildlich- bzw. Zeitlichkeit der Fotografie nicht geben. Zu bedenken ist, dass es sich bei der Starrheit nicht um einen medialen Mangel handelt, auch wenn es im Vergleich zu anderen Medien wie dem Film so erscheinen mag, sondern es sich viel eher um eine Medienspezifik handelt – ist doch gerade die Fotografie wie kein anderes Medium in der Lage, zeitliche Vergänglichkeit festzuhalten.²²

Ebenso wie die Starrheit könnte auch die Fragmentarität des fotografischen Bildes als ein scheinbarer medialer Mangel gewertet werden. Die Fotografie arbeitet sich zumindest an ihrer Defragmentierung ab, was auch aus dem wissenschaftlichen Diskurs zum fotografischen Fragment hervorgeht.²³ Es muss dabei zwischen verschiedenen Defragmentierungsmöglichkeiten unterschieden werden. Die medienhistorisch naheliegendste ist die Komposition. In Anlehnung an klassische Künste wie

¹⁶ Ebd.: 176.

¹⁷ Solche Indizes der Exteriorität können nach Dubois implizierte Bewegungen, Kamerablicke, die das Dispositiv offenlegen, das Dekor oder auch Binnenkadrierungen sein. Vgl. ebd.: 176–196.

¹⁸ Vgl. ebd.: 176ff.

¹⁹ Vgl. Wiesing 2005: 113f. u. 122.

²⁰ Dubois 1998: 177.

²¹ Günzel 2013: 161.

²² Vgl. Wiesing 2005: 113.

²³ Siehe neben Dubois 1998: 210 auch Ruchatz 2015 und Gieser 2013: 144ff.

die Malerei positioniert und arrangiert der Fotograf sein Bildsujet in einem Atelier, bearbeitet und retuschiert das Bildobjekt nachträglich in der Dunkelkammer oder bedient sich der Montage, um letztlich Kontingenz zu reduzieren.²⁴ Die Kontingenz der Welt lässt sich allerdings nie gänzlich aus der Fotografie tilgen, weshalb es sich nur um den Versuch der Defragmentierung handeln kann – das fotografische Bild bleibt daher fragmentarisch. Dennoch würde es sich um eine stark ausgeprägte Form der konzeptionsbedingten Intentionalität handeln.

Eine weitere Möglichkeit Fragmentarität zu reduzieren, basiert auf einer intermediären Ergänzung bevorzugt durch Text.²⁵ Diese Art der Defragmentierung führt darauf zurück, dass Fotografien Bedeutungsfragmente sind. Barthes zufolge ist das fotografische Bild denotativ und muss erst mit kulturellen Codes aufgeladen werden.²⁶ Neben der Kontextualisierung durch Zeit- und Ortindizes kann der Begleittext das fotografische Bild zusätzlich konnotieren.²⁷ Der Text klammert sich dann als eine „parasitäre Botschaft“²⁸ an die Fotografie und defragmentiert unwiderruflich ihre Bedeutung.

Eine letzte und die für die folgenden Überlegungen bedeutendste Möglichkeit der Defragmentierung ist die serielle Ergänzung des fotografischen Bildes. Einer Minimaldefinition nach wäre fotografische Serialität „eine Reihung von Fotografien, also die Begleitung von Fotografien durch weitere Fotografien“²⁹. Eine solche Serie kann entweder auf einer zeitlichen Strukturierung oder einer Verbindung durch Ähnlichkeit basieren.³⁰ Ein Beispiel für die serielle Ergänzung wäre die Stereoskopie, bei der es immer zwei Doppelbilder mit leichter perspektivischer Varianz geben muss, um den 3D-Effekt zu evozieren.³¹ Ein anderes Beispiel ist das Panorama, das aus einzelnen Bildern ‚zusammengenäht‘ ist und genau dies zu kaschieren vermag, um den Eindruck eines randlosen Bildes zu erwecken.³² Beide Defragmentierungsstrategien zielen auf eine Naturalisierung der Wahrnehmung ab,³³ weshalb sowohl die Stereoskopie als auch das Panorama bestrebt sind, „anstelle fotografischer Wirklichkeitsfragmente die Erfahrung von Ganzheit anzubieten.“³⁴ Im Prinzip werden also bei dieser Form der fotografischen Defragmentierung Fragmente mit anderen Fragmenten ergänzt. Inwieweit Panoramen eine Ganzheit ermöglichen, soll im nächsten Abschnitt anhand des Computerspiels diskutiert werden. Was hat das Computerspiel mit dem Panorama gemein?

²⁴ Vgl. Ruchatz 2015: 38. Siehe auch Gieser 2013: 143.

²⁵ Vgl. Ruchatz 2015: 47.

²⁶ Vgl. Barthes 1990: 13.

²⁷ Vgl. Scott 1999: 47.

²⁸ Barthes 1990: 21.

²⁹ Ruchatz 1998b: 31.

³⁰ Vgl. ebd.: 32.

³¹ Vgl. Ruchatz 2015: 37. Siehe zur Serialisierung der Stereoskopie auch Stiegler 2015: 7–16.

³² Vgl. Ruchatz 2015: 55.

³³ Vgl. ebd.: 46.

³⁴ Ebd.: 56.

2.2 Ein Panorama des Computerspiels

Bestimmte Formen des Computerspiels stehen in einer Tradition zum Panorama.³⁵ In Ego-Shootern wie *Quake* (1996) ist es beispielsweise möglich, eine Sichtwinkelerweiterung von bis zu 170° einzustellen.³⁶ Aber auch ohne einen erweiterten Blickwinkel weisen Computerspiele eine dispositive Ähnlichkeit zum Panorama auf. Statt dass der Spieler aber seinen Blick *auf* den Bildträger ändert, wie es bei einem gemalten oder analog-fotografierten Panorama der Fall wäre, navigiert er seinen Blick *im* Spiel. Ähnlich funktioniert das Navigieren in digitalen 3D- oder auch Bewegtbildpanoramen, in denen der Blickwinkel wie im Computerspiel mehr oder weniger frei bestimmbar ist.³⁷

Eine solche Art der Rezeption lässt sich als ‚Sehenhandeln‘ bezeichnen, bei der Interaktion und Sehen zusammenfallen. Das hat zur Folge, dass ein Spieler etwas anderes wahrnimmt als ein Nicht-Spieler, insofern „dieser nicht einfach sieht, sondern *sehenhandelt*.“³⁸ Das Sehenhandeln hat dabei keinerlei Auswirkungen auf den Bildträger, denn wenn der Spieler beispielsweise im Spiel schießt, zerstört er damit nie den Bildschirm. Auch das Bildsujet spielt keine Rolle, da es egal ist, was dargestellt wird. Allein das Bildobjekt, „was anwesend ist, ohne dass es materiell gegenwärtig wäre“³⁹, ist durch den Computerspieler als „artifizielle Präsenz“ manipulierbar.⁴⁰

Die Manipulierbarkeit des Bildobjekts wird beim Computerspielen durch ein Regelwerk eingeschränkt, weshalb Computerspiele bildtheoretisch als Simulationen gefasst werden können.⁴¹ Das Bildobjekt ist abhängig von seinen simulierten Materialeigenschaften. Dem Rezipienten werden ebenfalls Grenzen gesetzt, weshalb dieser das Bildobjekt nicht völlig frei manipulieren kann.⁴² Diese Art von Einschränkung bezeichnet Ian Bogost als „Simulation Gap“⁴³. Eine solche Simulationslücke hat zur Folge, dass der Spieler eben nicht mit jedem Objekt im Bild interagieren kann, sondern nur mit denen vom Spiel vorgegebenen. Dies dient der Komplexitätsreduktion, „um den Unterschied zwischen Spiel und Nicht-Spiel überhaupt etablieren zu können.“⁴⁴

³⁵ Vgl. Fassone 2017: 109.

³⁶ Vgl. Günzel 2012b: 239.

³⁷ Hier ein digitales 3D-Panorama von der Stadt Marburg: <http://www.gigapixel-marburg.de> (09.09.2017). Bei genauerem Hinsehen sind Bruchstellen zu erkennen, die die Fragmentarität der Fotografie offenlegen. Das Bewegtbildpanorama steht mit seiner „interaktiv dynamisierbare[n] Bildgrenze“ (Rothöler 2014: 104) sogar dem Computerspiel noch näher.

³⁸ Günzel 2008: 301.

³⁹ Ebd.: 300.

⁴⁰ Vgl. ebd.: 300f. und Günzel 2012b: 207–216. Siehe zum Bildobjekt als artifizielle Präsenz Wiesing 2005: 121.

⁴¹ Vgl. Wiesing 2005: 120. Jesper Juul kommt zu dem gleichen Schluss: „On a basic level, a game with fictional world can be seen as a simulation, as the implementation of a fictional world in the rules of a game.“ (Juul 2005: 170).

⁴² Vgl. Wiesing 2005: 121.

⁴³ Bogost 2006: 129.

⁴⁴ Günzel 2012a: 345.

Die bildtheoretischen Überlegungen zeigen, dass Computerspiele zwischen einer Naturalisierung der Wahrnehmung (u. a. Egoperspektive, physikalische Gesetzmäßigkeiten usw.) und einer Simplifizierung durch die *Simulation Gap* changieren. Es zeichnet sich wie bereits bei der Fotografie ein Spannungsfeld zwischen Kontingenz und Intentionalität ab, wobei sich Computerspiele – im Umkehrschluss zur Fotografie – gerade durch Intentionalität auszeichnen. Im Computerspiel gibt es keine Kontingenz, jedenfalls keine echte, weil alles bereits durch den Programmcode determiniert ist.⁴⁵ Die „künstlich implementierte Physik“ bzw. „die artifizielle Präsenz einer Physik“⁴⁶ hat zur Folge, dass alles eben nicht anders sein könnte:

Es ist [...] offensichtlich, dass in digitalen, auf Software basierenden Spielen [...] kein Platz ist für echte Ungewissheit im Sinne von Kontingenz, denn hier müssen alle Komponenten sehr genau miteinander koordiniert sein, damit das Spiel als Spiel überhaupt funktionieren kann.⁴⁷

Die einzige Möglichkeit, Kontingenz in das Computerspiel zu bringen, ist durch das menschliche Handeln – das *Sehenhandeln*.

Die Navigation im Computerspiel bedarf einer Bewegung, die zwangsläufig auf den Entscheidungen des Spielers beruht.⁴⁸ Der Freiheitsgrad des Spielers, mit dem Bildobjekt zu interagieren (*Agency*), ist je nach Form des Computerspiels verschieden stark begrenzt.⁴⁹ In sogenannten „single-screen games“⁵⁰ wie z. B. *Pong* (1972) gibt es nur ein permanentes On, das auch durch Navigation nicht verlassen werden kann. Mark Wolf vergleicht dieses mit dem frühen Filmbild der Brüder Lumière, das ebenfalls nur aus einer Einstellung bestand. So wie die Arbeiter in dem Film *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon* (F 1895) in ein Off verschwinden, das niemals gezeigt wird, würde auch die Kugel in *Pong* in ein solches Off fliegen.⁵¹ Wolf vergisst bei dem Vergleich allerdings, dass das Filmbild im Gegensatz zum Computerspielbild eine externe Referenz besitzt, weshalb die Arbeiter nach dem Verlassen ins Off auch nicht einfach aufhören zu existieren. Die Kugel in *Pong* existiert nach dem Verlassen des Bildschirmrandes hingegen genauso wenig wie das Off selbst.⁵² *Single-screen games* stellen daher wie keine andere Computerspielform eine Ganzheit dar.

Springt man von *Pong* mindestens zwei Jahrzehnte in die Zukunft und betrachtet ein „interactive three-dimensional environment“⁵³, ergibt sich ein vollkommen anderes Bild. Wie oben angemerkt, scheinen solche 3D-Umgebungen auf den ersten Blick dem Panorama zu gleichen, wie auch Günzel feststellt:

⁴⁵ Vgl. Fassone 2017: 14.

⁴⁶ Wiesing 2005: 121.

⁴⁷ Rautzenberg 2015: 65.

⁴⁸ Vgl. Wolf 2011: 18f. u. 23.

⁴⁹ Vgl. Günzel 2012a: 339.

⁵⁰ Wolf 2011: 18.

⁵¹ Wolf 1997: 14.

⁵² Vgl. Günzel 2012a: 336. Siehe auch Nohr 2013: 7ff.

⁵³ Wolf 1997: 20.

Je leistungsfähiger die sogenannten Offscreenbuffer der Grafikkarten sind, desto weniger paradoxal fällt die Gestaltung des Offscreensraums aus, der nun schlichtweg die kontinuierliche Fortsetzung des Onscreenraums nach Maßgabe der nichtbildlichen Wirklichkeit ist.⁵⁴

Das Umschauen in 3D-Umgebungen zeichnet sich demnach durch eine räumliche Kontinuität aus, solange der Computer in der Lage ist, weiter Bilder zu errechnen. Dies sorgt zwar für eine panoramaartige Struktur, bei der das *Ganze* jedoch nicht überschaubar ist.

Die Raumstruktur bleibt nämlich durch sogenannte *Spatial Cells* fragmentiert. Solche Raumzellen sind voneinander abgeschlossene Räume, die die Spielfigur umschließen und von ihr begehbar sind. Definieren lassen sie sich vor allem über ihre Grenze: „The defining of spatial cells naturally depends on their boundaries, which may [...] help the player to conceptualize the game in pieces, rather than as a large unwieldy whole.“⁵⁵ Bei Computerspielen, die aus mehr als einem Bildschirmbild bestehen, muss sich der Spieler kognitiv eine Karte davon machen, wie die einzelnen Teilräume zum Ganzen gehören.⁵⁶ Weil es spezifischer Durchgänge wie etwa digitaler Türen bedarf, um in andere Zellen zu gelangen, ist für die Orientierung des Spielers die Erkenntnis bedeutsam, wie die einzelnen Zellen miteinander verbunden sind. Die einzelnen Raumteile treten Wolf zufolge über ihre Permeabilität, Visualität, Reversibilität und Kontinuität in eine Beziehung zueinander.⁵⁷ Die Permeabilität entscheidet darüber, ob ein Durchgang passierbar ist, wofür es zumeist visuelle Hinweise gibt. Sind Räume *wiederbegehbar*, dann kann von einer Reversibilität gesprochen werden, ebenso wie die Kontinuität festlegt, ob ein Durchgang immer an den gleichen Raum anschließt.

Zusammengefasst besitzt das Raumbild des 3D-Spiels also durch Offscreenbuffer eine innere Kontinuität, wohingegen die Raumstruktur als Ganzes in *Spatial Cells* unterteilt bleibt. Auf der Handlungsebene des Computerspiels wird durch *Agency* jeder Spieler – wie geringfügig auch immer – divergent spielen, andere Pfade beschreiten und alternative Blickwinkel einnehmen, kurz: ein abweichendes Spielerlebnis haben.

⁵⁴ Günzel 2013: 169f.

⁵⁵ Wolf 2011: 23. Siehe zur Grenze im Computerspiel auch Fassone 2017.

⁵⁶ Vgl. ebd.: 19.

⁵⁷ Vgl. ebd.: 25ff. Wolf spricht bei Letzterem eigentlich von Kontingenz. Aus den oben angeführten Bedenken soll die Beständigkeit des Raumanschlusses hier mit dem Begriff Kontinuität beschrieben werden.

3. Medienreflexion im Computerspiel

Wie ich bereits an anderer Stelle versucht habe zu zeigen, reflektiert *Life is Strange* die Fotografie auf vielfältige Weise.⁵⁸ Dabei ging es primär um den Zeichencharakter des fotografischen Bildes, statt um den Schnitt. Wie das *Fanart* von Emma Vieceli bereits in der Einleitung gezeigt hat, scheint aber auch der fotografische Schnitt in *Life is Strange* eine zentrale Rolle zu spielen. Wie reflektiert also das Computerspiel die Fotografie?

Medienreflexion lässt sich zunächst als eine „prüfend-fragende Vergleichspraxis zum Zwecke der Selbsterkenntnis“⁵⁹ definieren. Jürgen Fohrmann zufolge kann ein solcher Vergleich wie folgt vollzogen werden:

Ein Medium a lässt sich bestimmen im Bezug auf ein Medium b, wobei man eine gemeinsame Bezugsgröße c benötigt. Der Vergleich findet ebenfalls in einem Medium (d) statt, das intrikaterweise in der Regel mit einem der verglichenen Medien identisch ist. Und der Vergleich vollzieht sich in einer Form (einem Text, einem Bild o. ä.) (e).⁶⁰

Das Medium Fotografie (a) soll demnach in Bezug zum Computerspiel (b) bestimmt werden, wobei der Vergleich ebenfalls im Computerspiel stattfindet (b=d). Als Vergleichsparameter (c) wird der Schnitt des Bildes herangezogen und im Folgenden (e) differenziert.

3.1 Fragmentierung: Die Raumzelle als Raumausschnitt

Ähnlich wie in dem Film *Butterfly Effect* (USA 2004) hat die Spielfigur Maxine (Max) Caulfield die Fähigkeit, in der Zeit zurückzureisen. Damit kann der Spieler nicht nur stets seine getroffenen Entscheidungen revidieren, sondern auch Räume erreichen, die diegetisch in der Vergangenheit liegen. Durch die Fokussierung auf eine diegetische Fotografie ist Max in der Lage, in den fotografischen Vergangenheitsraum einzutreten, an die Stelle, an der das Foto geschossen wurde. Das Scharfstellen der diegetischen Fotografie markiert den Durchgang visuell. Durch ein Justieren der Joysticks lässt sich vom Spieler das Bild scharfstellen und als Weg passierbar machen. Zwischen den Raumbildern wird damit eine Kontinuität erzeugt, denn das, was auf der diegetischen Fotografie sichtbar ist, wird in einen dreidimensionalen Computerspielraum übersetzt. Dabei kommt es jedoch auch zu einem zeitlichen Bruch. Spielt der Spieler in der Regel eine 18-jährige Maxine, ist sie nun deutlich jünger. Die Gestalt des Avatars variiert also zwischen den Räumen und markiert damit deutlich eine Differenz zwischen den Teilen. Nichtdiegetisch stellt auch der Ladebildschirm einen Bruch dar, der die einzelnen Teilräume voneinander abtrennt. Exklusivität erlangt dieser Vergangenheitsraum durch die Unmöglichkeit, während des Spielverlaufs wieder besucht werden zu können. Der Durchgang ist im Sinne von Wolf daher sichtbar, passierbar und kontinuierlich, aber nicht reversibel.

⁵⁸ Vgl. Pauliks 2015.

⁵⁹ Kirchmann/Ruchatz 2014: 9.

⁶⁰ Fohrmann 2004: 7.

Die Exklusivität der ‚fotografischen‘ Raumzelle ist dabei ambivalent: Einerseits wird der Lichtabdruck der Fotografie, der allein auf ein singuläres Ereignis referiert, reflektiert, denn ebenso wie ein fotografisches Ereignis nicht wiederholbar ist, ist auch das Besuchen dieses ‚fotografischen‘ Raums nur einmal im Spiel möglich. Andererseits wird die Fotografie als ein Speichermedium inszeniert, das Vergangenes konserviert und wieder erlebbar macht. Die Raumzelle siedelt sich demnach in ihrer Inszenierung als fotografisches Gedächtnis zwischen Externalisierung und Spur an.⁶¹ Der Durchgang in die *Spatial Cell* reflektiert dabei in erster Linie die Externalisierung der Wahrnehmung durch die Fotografie.⁶² Im wörtlichen Sinne findet eine Immersion in das fotografische Bild statt, bei der die zweidimensionale, starre (diegetische) Fotografie in ein dreidimensionales, interaktives Raumbild transformiert wird.

Die Reflexion der fotografischen Spur bedingt hingegen nicht nur die Singularität als Exklusivität, sondern plausibilisiert die Raumgrenze, wenn die Raumzelle als fotografischer *Raumausschnitt* inszeniert wird. Der Durchgang durch die diegetische Fotografie in die Raumzelle gleicht nämlich einer Einbahnstraße. Während der Spieler die Raumzelle bereits in ähnlicher Form aus der diegetischen Gegenwart kennt und weiß, wie die Teilräume miteinander in Verbindung stehen, sind ebendiese Durchgänge nun blockiert. Will der Spieler seine *Zelle* verlassen, dann äußert sich Max wie folgt dazu: „Whoa, it’s all blurry here, like I can’t step out of the photographic bounds...“ (Abb. 2). Der *Raumausschnitt* hat zur Konsequenz, dass Max nicht über die Raumgrenze in das fotografische Off treten kann, wodurch das starre Bildobjekt der Fotografie von dem interaktiven Bildobjekt des Computerspiels differenziert wird. Was einmal im On einer Fotografie ist, kann eben nicht mehr raus-treten, ebenso wenig wie aus dem Off etwas in das fotografische Bild eintreten kann. Dieser Logik nach kann die Spielfigur sich nur im On der diegetischen Fotografie bewegen.

⁶¹ Vgl. Ruchatz 2004: 92.

⁶² Vgl. Ruchatz 2003: 110.



Abb. 2: Die ‚fotografische‘ Grenze hindert Max daran, die Raumzelle zu verlassen

Bemerkenswert ist zudem, dass die Raumgrenze als unscharf („blurry“) bezeichnet wird, was gerade nicht im Sinne von Dubois einen sauberen Schnitt nahelegen würde. Schaut man sich die Grenze genauer an (Abb. 3), dann fällt auf, dass es sich bei der Unschärfe um das Ende des fotografischen Films handeln muss. Die Spielfigur kann aber nicht aus dem fotografischen Film in die Unschärfe schreiten, sondern wird zuvor durch eine Wand gestoppt, womit ein exakter Raumschnitt vorliegt. Der Zeitschnitt wird wiederum über eine Zeitschleife vollzogen, durch die sich die Szene solange wiederholt, bis der Spieler die richtige Aktion ausführt.



Abb. 3: Mit dem ‚fotografischen‘ Film endet auch die Raumzelle

Solche Eingrenzungen fungieren im Sinne der *Simulation Gap* zur Komplexitätsreduktion: Hätte der Spieler mit seiner Spielfigur unbegrenzten Zugang zu weiteren Raumzellen in der diegetischen Vergangenheit, könnte dies aufgrund der *Agency* zu zeitlichen Paradoxien in der Gegenwart führen und muss deshalb eingeschränkt werden.⁶³ Das fotografische Fragment wird in *Life is Strange* also nicht nur in Differenz zur Raumzelle reflektiert, sondern kaschiert zugleich auch die *Simulation Gap*.

3.2 Defragmentierung: Auf der Spur der dreidimensionalen Fotografie

In einer Traumsequenz lässt *Life is Strange* das gesamte Spiel Revue passieren. Die Spielfigur Max befindet sich in einer surrealen Umgebung, in der ein Weg an einzelnen Szenen aus dem Spiel vorbeiführt. Zum einen erinnert ein solches Dispositiv an „amusement park attractions“⁶⁴ als *Environmental Storytelling*, zum anderen spiegelt sich darin aber auch die erstarrte Zeit des fotografischen Bildes wider. Läuft der Spieler mit Max an einer der Szenen vorbei, wird diese ausgeleuchtet und mit Zitaten aus dem Spiel unterlegt. Die Figuren, die darin abgebildet sind (oftmals auch Max selbst), bleiben währenddessen erstarrt. Dies steht wiederum im Kontrast zur Spielfigur, die frei um die statuenhaften Figuren herumgehen kann. Einzelne Szenen aus dem Spiel werden also als dreidimensionale Standbilder reinszeniert, wie beispielsweise aus der Nachbildung der Bahnschienen-Szene, die so bereits im Spiel stattgefunden hat, hervorgeht (Abb. 4–5). *Life is Strange* operiert hier in einem Modus des „Es-ist-so-gewesen“⁶⁵, nur dass es nicht wie eine Fotografie auf die notwendig reale Sache, sondern auf sich selbst verweist.

Die Selbstreferentialität steht im Zeichen der Erinnerung. Der Spieler soll sich zum Schluss nochmal der ikonischen Szenen des Spiels besinnen. Während mit der Starrheit des fotografischen Bildes Vergangenes festgehalten werden kann, trägt das interaktive Bild des Computerspiels dazu bei, das Festgehaltene erfahrbar zu machen. Der Spieler sieht die Szenen eben nicht nur aus einer Perspektive, wie es bei einer zweidimensionalen Fotografie der Fall wäre, sondern kann sie sich aus multiplen Betrachtungswinkeln anschauen, mit Max an sie herantreten und um sie herumgehen, sodass die beiden Figuren aus Abbildung 5 nicht nur von hinten, sondern im gleichen Moment des dreidimensionalen Fotos auch von vorne sichtbar sind. Die Spielfigur als interaktives Bildobjekt wird vom starren Bildobjekt der Fotografie abgesetzt, womit die Flüchtigkeit des Computerspielens in einen Vergleich zu der fotografischen Beständigkeit gestellt wird.

⁶³ Vgl. Juul 2004: 136.

⁶⁴ Jenkins 2004: 123.

⁶⁵ Barthes 2014: 87 (Hervorhebung im Original).



Abb. 4–5: Die Originalszene (oben) und die Reinszenierung (unten)

Die Traumsequenz stellt eine Defragmentierung der seriellen Geschichte des Spiels dar, denn die Teilräume werden in einen linearen Gesamtzusammenhang montiert. Gerade in Spielen mit einem hohen Grad an *Agency*, wie es in *Life is Strange* der Fall ist, ist ein einheitliches Spielerlebnis nicht zwingend gegeben. Die Kontingenz, die durch den Spieler ins Computerspiel gebracht wird, weiß dies zu verhindern. Eine durchschaubare Raumstruktur sowie die *Simulation Gap* arbeiten dem entgegen. Aus diesem Grund ist der Erinnerungsweg linear gestaltet und den Szenen ihre Bewegung genommen. Die starre, fotografische Bildlichkeit wirkt in *Life is Strange* komplexitätsreduzierend, weil sie die Interaktion verhindert. Und ebenso bringt sie dem Spieler Einheitlichkeit, wenn sich die fragmentarischen Raumzellen als 3D-Fotografien zu einer Ganzheit ergänzen.

4. Fazit und Ausblick

Der fotografische Schnitt in *Life is Strange* wird in Form von (1) Fragmentierung und (2) Defragmentierung reflektiert. Im ersten Fall ist die Raumzelle des Computerspiels durch eine strikte Grenzziehung von der Ganzheit der Raumstruktur abgetrennt. Im zweiten Fall werden zuvor begehbare Raumzellen als dreidimensionale Standbilder reinszeniert und zu einem Ganzen seriell ergänzt. Serialität wäre eine Möglichkeit, die (De-)Fragmentierung weiterzuverfolgen. Wie nochmals aus dem *Fanart* von Vieceli (Abb. 1) hervorgeht, kommt ein Foto auch in *Life is Strange* selten allein.⁶⁶ Die Nummer in der oberen linken Ecke zeigt an, dass das gemalte Foto aus einer Reihe entnommen ist, was in einem direkten Bezug zum Spiel steht, das nicht als eine Ganzheit erschienen ist, sondern nach und nach in einzelnen Episoden produziert, distribuiert und rezipiert wurde. Statt also nur von der Fragmentierung des Bildes auszugehen, würde sich auch die serielle Fragmentierung zur Untersuchung anbieten. Darüber hinaus könnte die Medienreflexion im Computerspiel weiter untersucht werden, zumal das Computerspiel als Medium eine äußerst große Formenvielfalt zulässt und dadurch andere Medien facettenreich abbilden kann. Für das fotografische Fragment würde sich hier vertiefend die Frage nach der konzeptionsbedingten Intentionalität im Angesicht der fehlenden Kontingenz der Computerspielfotografie stellen, die eigentlich das ausmacht, was jede Fotografie ist: ein Lichtabdruck.⁶⁷

Literaturverzeichnis

- Barthes, Roland (1990): „Die Fotografie als Botschaft“. In: Ders. (Hrsg.): *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 11–27.
- Barthes, Roland (2014): *Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie*. 15. Aufl., Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Bogost, Ian (2006): *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge: MIT Press.
- Braun, Michael (2009): „Fragment“. In: Lamping, Dieter (Hrsg.): *Handbuch der literarischen Gattungen*. Stuttgart: Kröner, S. 281–286.
- Dubois, Philippe (1998): *Der fotografische Akt. Versuch über ein theoretisches Dispositiv*. Amsterdam/Dresden: Verlag der Kunst.
- Fassone, Riccardo (2017): *Every Game is an Island. Endings and Extremities in Video Games*. New York/London: Bloomsbury.
- Fohrmann, Jürgen (2004): „Der Unterschied der Medien“. In: Ders./Schüttpelz, Erhard (Hrsg.): *Die Kommunikation der Medien*. Tübingen: Niemeyer, S. 5–19.

⁶⁶ Vgl. Ruchatz 1998b.

⁶⁷ „The simulated photograph [...] is a rendering of events from a virtual world that is sunless“ (Giddings 2013: 42).

- Giddings, Seth (2013): „Drawing without Light. Simulated Photography in Videogames“. In: Lister, Martin (Hrsg.): *The Photographic Image in Digital Culture*. 2. Aufl., Hoboken: Routledge, S. 41–55.
- Gieser, Laura (2013): „Fotografie und Fragmentarität am Beispiel von Jeff Wall“. In: Malcher, Kay et al. (Hrsg.): *Fragmentarität als Problem der Kultur- und Textwissenschaften*. München: Fink, S. 133–156.
- Gunning, Tom (2004): „What’s the Point of an Index? Or, Faking Photographs“. In: *Nordicom Reviews* 1.2, S. 39–49.
- Günzel, Stephan (2008): „Böse Bilder? Sehenhandeln im Computerspiel“. In: Faulstich, Werner (Hrsg.): *Das Böse heute. Formen und Funktionen*. München: Fink, S. 296–305.
- Günzel, Stephan (2012a): „Die Ästhetik der Grenze im Computerspiel“. In: Engelke, Henning et al. (Hrsg.): *Film als Raumkunst. Historische Perspektiven und aktuelle Methoden*. Marburg: Schüren, S. 331–350.
- Günzel, Stephan (2012b): *Egosooter. Das Raumbild des Computerspiels*. Frankfurt a. M.: Campus.
- Günzel, Stephan (2013): „Außerhalb des Bildes – das Off als Virtualität“. In: Hipper, Lenore et al. (Hrsg.): *Paradoxalität des Medialen*. Paderborn: Fink, S. 161–173.
- Jenkins, Henry (2004): „Game Design as Narrative Architecture“. In: Harrigan, Pat/Wardrip-Fruin, Noah (Hrsg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press, S. 118–130.
- Juul, Jesper (2004): „Introduction to Game Time“. In: Harrigan, Pat/Wardrip-Fruin, Noah (Hrsg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press, S. 131–142.
- Juul, Jesper (2005): *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Kirchmann, Kay/Ruchatz, Jens (2014): „Einleitung: Wie Filme Medien beobachten. Zur kinematografischen Konstruktion von Medialität“. In: Dies. (Hrsg.): *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*. Bielefeld: Transcript, S. 9–42.
- Nohr, Rolf F. (2013): „Raumfetischismus. Topografien des Spiels“. *Repositoryum Medienkulturforschung* 3, S. 1–24.
- Pauliks, Kevin (2015): „Medienreflexion im Computerspiel. Life is Strange als Spiegel der Fotografie“. *Pixeldiskurs. Spiele, Kultur, Perspektiven*.
<http://pixeldiskurs.de/2015/11/08/medienreflexion-im-computerspiel-life-is-strange-als-spiegel-der-fotografie> (12.09.2017).
- Pietschmann, Daniel (2009): *Das Erleben virtueller Welten. Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen*. Boizenburg: vvh.
- Rautzenberg, Markus (2015): „Gerahmte Ungewissheit. Medialität und Kontingenz im digitalen Zeitalter“. In: *Paragrana* 24.2, S. 57–73.
- Rothöler, Simon (2014): „Die zwölfte Fläche. Streaming, Mapping, Stitching Places: Zu ‚Haiti 360°‘ und ‚People’s Park‘“. In: *ZfM* 11.2, S. 102–112.
- Ruchatz, Jens (1998a): „Die Chemie der Kontingenz. Zufall in der Fotografie“. In: Peter Zimmermann (Hrsg.): *Eigentlich könnte alles auch anders sein*. Köln: König, S. 199–224.
- Ruchatz, Jens (1998b): „Ein Foto kommt selten allein. Serielle Aspekte der Fotografie im 19. Jahrhundert“. In: *Fotogeschichte* 18.68/69, S. 31–46.
- Ruchatz, Jens (2003): „Externalisierung. Gedächtnisforschung als mediale Anthropologie“. In: *Handlung Kultur Interpretation* 12.1, S. 94–118.

- Ruchatz, Jens (2004): „Fotografische Gedächtnisse. Ein Panorama medienwissenschaftlicher Fragestellungen“. In: Erll, Astrid/Nünning, Ansgar (Hrsg.): *Medien des kollektiven Gedächtnisses. Konstruktivität, Historizität, Kulturspezifität*. Berlin/New York: De Gruyter, S. 83–105.
- Ruchatz, Jens (2015): „Die stereoskopische Reise. Zur seriellen Ergänzung fotografischer Fragmente“. In: *Augenblick* 62/63, S. 36–57.
- Scott, Clive (1999): „Title and Caption. Projecting the Photographic Image“. In: Ders. (Hrsg.): *The Spoken Image. Photography and Language*. London: Reaktion Books, S. 46–74.
- Stiegler, Bernd (2015): „Das Gesetz der Serie. Stereofotografien als Erkundung visueller Spielräume im 19. Jahrhundert“. In: *Augenblick* 62/63, S. 7–16.
- Wiesing, Lambert (2005): „Virtuelle Realität. Die Angleichung des Bildes an die Imagination“. In: Ders. (Hrsg.): *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 107–124.
- Wolf, Mark J. P. (1997): „Inventing Space. Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games“. In: *Film Quarterly* 51.1, S. 11–23.
- Wolf, Mark J. P. (2011): „Theorizing Navigable Space in Video Games“. In: Günzel, Stephan et al. (Hrsg.): *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*. Potsdam: Univ. Press, S. 18–49.

Medienverzeichnis

Life is Strange. Dontnod Entertainment, 2015–; PlayStation 4.

82

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Fanart von Emma Vieceli, https://scontent.ftxl1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/13925328_1164190456936200_5444622986546793905_n.png?oh=bf31b6e14261ed7c521034ddea0f11c1&oe=5A1733A7 (09.01.2016).

Abb. 2–5: Screenshots aus *Life is Strange* (2015–).