

## Digitales Journal für Philologie

Sonderausgabe # 2:

### Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart

Hg. v. Maren Conrad, Theresa Schmidtke und Martin Stobbe

#### AUTORIN

Johanna Lindner (München)

#### TITEL

Die unendliche Heldenreise – Remediationen und Unendlichkeitsversuche des Computerspiels

#### ERSCHIENEN IN

Maren Conrad, Theresa Schmidtke u. Martin Stobbe (Hg.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Sonderausgabe # 2 von *Textpraxis. Digitales Journal für Philologie* (2.2017) / [www.textpraxis.net](http://www.textpraxis.net)

URL: <http://www.uni-muenster.de/Textpraxis/johanna-lindner-heldenreise>

URN: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:hbz:6-61269469109>

DOI: <http://dx.doi.org/10.17879/61269468472>

URN und DOI dienen der langfristigen Auffindbarkeit des Dokuments.

#### EMPFOHLENE ZITIERWEISE

Johanna Lindner: »Die unendliche Heldenreise – Remediationen und Unendlichkeitsversuche des Computerspiels«. In: Maren Conrad, Theresa Schmidtke u. Martin Stobbe (Hg.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Sonderausgabe # 2 von *Textpraxis. Digitales Journal für Philologie* (2.2017). URL: <http://www.uni-muenster.de/Textpraxis/johanna-lindner-heldenreise>, DOI: <http://dx.doi.org/10.17879/61269468472>.

#### IMPRESSUM

*Textpraxis. Digitales Journal für Philologie*  
ISSN 2191-8236

Westfälische Wilhelms-Universität Münster  
Graduate School Practices of Literature  
Germanistisches Institut  
Schlossplatz 34  
48143 Münster

#### Redaktion dieser Ausgabe:

Sona Arasteh-Roodsary, Ina Batzke,  
Seth Berk, Jayna Jain, Thomas Kater,  
Lena Hoffmann, Kerstin Mertenskötter,  
Levke Teßmann, Kerstin Wilhelms,  
Elisabeth Zimmermann

[textpraxis@uni-muenster.de](mailto:textpraxis@uni-muenster.de)



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 Internat. Lizenz.

**Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel  
in der Gesellschaft der Gegenwart**

Ed. by Maren Conrad, Theresa Schmidtke and Martin Stobbe

**AUTHOR**

Johanna Lindner (München)

**TITLE**

Die unendliche Heldenreise – Remediationen und Unendlichkeitsversuche des Computerspiels

**PUBLISHED IN**

Maren Conrad, Theresa Schmidtke and Martin Stobbe (eds.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Special Issue # 2 of *Textpraxis*. *Digital Journal for Philology* (2.2017) / [www.textpraxis.net](http://www.textpraxis.net)

**URL:** <http://www.uni-muenster.de/Textpraxis/en/johanna-lindner-heldenreise>

**URN:** <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:hbz:6-61269469109>

**DOI:** <http://dx.doi.org/10.17879/61269468472>

URN und DOI serve the long-term searchability of the document.

**RECOMMENDED CITATION**

Johanna Lindner: »Die unendliche Heldenreise – Remediationen und Unendlichkeitsversuche des Computerspiels«. In: Maren Conrad, Theresa Schmidtke and Martin Stobbe (eds.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Special Issue # 2 of *Textpraxis*. *Digital Journal for Philology* (2.2017). URL: <http://www.uni-muenster.de/Textpraxis/en/johanna-lindner-heldenreise>, DOI: <http://dx.doi.org/10.17879/61269468472>.

**IMPRINT**

*Textpraxis. Digital Journal for Philology*  
ISSN 2191-8236

Westfälische Wilhelms-Universität Münster  
Graduate School Practices of Literature  
Germanistisches Institut  
Schlossplatz 34  
48143 Münster  
Germany

*Editorial Team of this Issue:*

Sona Arasteh-Roodsary, Ina Batzke,  
Seth Berk, Jayna Jain, Thomas Kater,  
Lena Hoffmann, Kerstin Mertenskötter,  
Levke Teßmann, Kerstin Wilhelms,  
Elisabeth Zimmermann

[textpraxis@uni-muenster.de](mailto:textpraxis@uni-muenster.de)



# Die unendliche Heldenreise

## Remediationen und Unendlichkeitsversuche des Computerspiels

[N]arrative is international, transhistorical, transcultural: it is simply there, like life itself.<sup>1</sup>

Narration ist überall gegenwärtig und überall mitkonstruierend für Welterfahrung an sich. Um eine Welt zu konstruieren, wird diese in ein in sich stimmiges System eingeordnet. Nach Koschorke beinhaltet Erzählen an sich immer schon Musterbildung. Bekannte Erzählmuster erlauben es, sonst chaotische Ereignisse zu typenhaften und leicht wiedererkennbaren Strukturen zu verdichten. Koschorke begründet dies folgendermaßen: »Als Mittel der Komplexitätsreduzierung und als ein den kognitiven Prozess verkürzendes Verfahren ist Schemabildung ein Grunderfordernis der psychischen Ökonomie.«<sup>2</sup>

Geschichten sind für Menschen nach dieser Argumentation Weltzugang und Organisation von Welt. Musterbildung erleichtert dabei den Zugang dazu noch einmal und schafft eine gemeinsame Basis für RezipientInnen. Ein bedeutendes kulturelles Großnarrativ ist das, für das weltweit rezipierte Hollywoodkino sehr wichtige, Modell der Heldenreise.

Spätestens seit den 1980er Jahren hat das Modell der Heldenreise, vor allem über Script Consultants, im Hollywoodkino Einzug gehalten und gilt gemeinsam mit einigen weiteren gelehrten Standards wie dem Motivieren des zielorientierten Protagonisten mithilfe einer Backstorywound<sup>3</sup> bedeutend und normativ für die heutige Filmproduktion.<sup>4</sup> Zahlreiche erfolgreiche Hollywoodfilme der letzten 30 Jahre folgen diesem Modell. RezipientInnen sind mit diesen Mustern vertraut und können so ohne größere kognitive Anstrengung dem Verlauf der Narration folgen.

Gleichzeitig scheinen Filme der letzten Jahre aus ihrem linearen Ordnungsmuster ausbrechen zu wollen. Nach Jurij M. Lotman zeigen Filme immer auch alternative Lebensentwürfe auf, so dass »[...] der Eindruck eines unendlichen Variantenreichtums

---

1 | Roland Barthes: »Introduction to the Structural Analysis of Narratives«. In: Susan Sontag (Hg.): *A Barthes Reader*. New York 1982, S. 261–295, hier S. 252.

2 | Albrecht Koschorke: *Wahrheit und Erfindung. Grundzüge einer Allgemeinen Erzähltheorie*. Frankfurt / M. 2012, S. 151.

3 | Nach Thompson und Krützen beginnt ab ungefähr 1909 bis 1916 der klassische Hollywoodfilm, in dem eine psychologisierende Charakterzeichnung üblich wird. Die Figuren reagieren nicht einfach mehr nur auf die Geschehnisse um sich herum, ihre Reaktion wird psychologisch motiviert. Eine gängige Praxis ist die Anlage einer Backstorywound. Diese beinhaltet ein traumatisches oder stark einschneidendes Ereignis in der Vergangenheit der Protagonisten. Dieses Ereignis wird ein Schlüssel zum Verständnis einer Figur. Folgt man diesem Muster, ist in *Heavy Rain* die Backstorywound des Protagonisten durch den Tod des ersten Sohnes gleich zu Beginn ausgestellt. Vgl. Michaela Krützen: *Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt*. Frankfurt / M. 2004, S. 32.

4 | Vgl. Sid Field: *Filme schreiben. Wie Drehbücher funktionieren*. Hamburg 1994, S. 14f.

unserer Welt«<sup>5</sup> entsteht. Diese Eigenschaft versuchen neuere Filme immer häufiger selbst mit zu verhandeln.

Der Filmwissenschaftler David Bordwell schreibt dazu 2008: »Recent cinema is becoming more experimental – forking path plots turning up more often.«<sup>6</sup> In diesen Filmen wird, wie zum Beispiel in *Lola rennt*<sup>7</sup>, ein spezifischer Punkt der Narration als Fixpunkt markiert. Von diesem aus werden dann verschiedene mögliche Handlungsverläufe vor den passiv betrachtenden ZuschauerInnen durchexerziert.

Das Medium Computerspiel hingegen besitzt andere, weitreichendere Möglichkeiten. Computerspiele geben häufig vor, den Status einer rein linearen Erzählung zu verlassen. Sie sind schon vorher festgelegt, werden aber beim Spielen durch die SpielerIn jedes Mal unterschiedlich neu aktualisiert. Computerspiele scheinen also eine andere Art von Narration zu ermöglichen, die gleichzeitig viele unterschiedliche Varianten von Welt konstituieren und nicht nur eine. Gleichzeitig finden gegenseitige Remediationen, die unter anderem von Computerspielseite auf den Film zurückgreifen, statt.

Whenever one medium seems to have convinced the viewers of its immediacy, other media try to appropriate that conviction.<sup>8</sup>

Das neuere Medium Computerspiel scheint sich also an Konventionen des Films zu halten, um für die RezipientInnen eine höhere Unmittelbarkeit des Mediums zu erreichen. So gibt es unter anderem Tendenzen, die bekannten Großnarrative und Konstruktionsmuster aus dem Film auch bei Narrationen des Computerspiels zu übernehmen. Als Beispiel ist *Heavy Rain*<sup>9</sup> zu nennen.

Im Folgenden soll zunächst die historische Entwicklung des, für das bekannte Hollywoodkino wegweisenden, Modells der Heldenreise skizziert werden. In einem weiteren Schritt wird an dem Beispiel des Spiels *Heavy Rain* zu zeigen sein, wie dieses normative Muster auch in Computerspielen weiter angewandt wird. Hier ist zu klären: Wie wirkt sich die Übernahme dieser normativen Großnarrationen im Zusammenspiel mit den spezifischen Eigenschaften des Mediums Computerspiel aus? Wiederholt das Spiel das Modell durch einen Prozess der Remediation lediglich in einer größeren Unmittelbarkeit für die RezipientInnen oder birgt es innovative narrative und strukturelle Chancen oder Irritationsmomente?

Lotman schreibt über das Wesen der Kunst: »das Kunstwerk [ist] grundsätzlich eine Abbildung des Unendlichen im Endlichen, des Ganzen in einer Episode [...]«.<sup>10</sup> Computerspiele wie *Heavy Rain* und weitere, die sich einem Variantenreichtum von Handlungsmöglichkeiten öffnen, scheinen aus dieser endlichen Abbildung ausbrechen zu wollen, indem sie innerhalb bekannter Muster das Unendliche aller möglicher Welten darzustellen beziehungsweise den Umfang der abgebildeten Episode zumindest so weit wie möglich auszudehnen versuchen. Es wird als auf der einen Seite ein bekanntes Modell genutzt, das sich stark auf filmische und auch literarische Vorbilder bezieht, die ganz deutlich umrissen sind, und auf der anderen Seite wird versucht, variantenreiche unendliche Welt

5 | Jurij M. Lotman: »Mögliche Welten. Gespräche über Film«. In: *montage/av* 3.2 (1994), S. 140–150, hier S. 143. [http://www.montage-av.de/pdf/03\\_02\\_1994/03\\_02\\_1994\\_Jurij\\_Lotman\\_Moegliche\\_Welten.pdf](http://www.montage-av.de/pdf/03_02_1994/03_02_1994_Jurij_Lotman_Moegliche_Welten.pdf) (zuletzt eingesehen am 8. Januar 2016).

6 | David Bordwell: *Poetics of Cinema*. New York 2008, S. 172.

7 | *Lola rennt*. R.: Tom Tykwer. D 1998. DVD. 76 Minuten.

8 | Jay David Bolter u. Richard Grusin: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, London 1999, S. 9.

9 | *Heavy Rain*. Quantic Dream 2010 (gespielt in der Version vom 8. Januar 2016).

10 | Jurij Lotman: *Die Struktur literarischer Texte*. Stuttgart 1993 [1972], S. 301.

zu erzeugen. Beide Ziele gemeinsam scheinen sich zu widersprechen. Mit Hilfe meiner folgenden Analyse soll untersucht werden, ob *Heavy Rain* dieser Versuch, das eigentlich sehr begrenzende Heldenreisemodell in sich unendlich zu machen, gelingt.

## Entwicklung des Heldenreisemodells im Hollywoodkino

Joseph Campbell veröffentlicht sein Werk *Der Heros in tausend Gestalten* bereits 1949. In diesem Werk untersucht er Mythen, Sagen, Religionen und Märchen und leitet von diesen eine einheitliche Grundstruktur ab. Er ging soweit, diese allem menschlichen Erzählen zugrunde zu legen und geht sogar noch einen Schritt weiter, indem er die Idee eines alles bestimmenden Mythos, des sogenannten Monomythos formuliert.

Der Traum ist verpersönlichter Mythos, der Mythos entpersönlichter Traum, und beide sind auf die gleiche Weise symbolisch für die Dynamik der Psyche. Aber während im Traum die besonderen Konflikte und Schwierigkeiten des Träumenden die Formen verzerren, sind die Probleme und Lösungen, die der Mythos zeigt, für die ganze Menschheit unmittelbar gültig.<sup>11</sup>

Der Monomythos ist nach Campbell also nicht nur ein erzählerisches Muster, sondern ein psychisches, das den Träumen aller Menschen inhärent ist. Seine Argumentation ist in diesen Punkten allerdings eher spekulativ und stützt sich auf einzelne Erzählungen und persönliche Empfindungen. Verständlicherweise wurde dieser psychologische Aspekt bei der späteren Übernahme durch den Film vernachlässigt. Wichtiger für DrehbuchautorInnen war die Erzählstruktur als ein Muster, das auf fast jeden Mythos und dergleichen zutreffen soll. Trotzdem ist der Aspekt des Monomythos in eingeschränkten Aspekten nicht zu vernachlässigen, da er auf die gemeinsame kulturelle Schemabildung einer Gesellschaft hinweist. In dem Modell befindet sich der Held in seiner Alltagswelt, wird berufen und übertritt in Folge dessen eine Schwelle in eine neue, unbekannte, oft phantastische Welt. Dort muss er Prüfungen standhalten und gegen einen Antagonisten bestehen, häufig stehen ihm Helfer/Gefährten zur Seite. Er muss eine finale große Prüfung bestehen und erhält eine Belohnung. Am Ende übertritt er eine weitere Schwelle und kehrt zurück in seine Alltagswelt.<sup>12</sup> Diese Struktur soll auf beinahe alle Geschichten unserer Kultur zutreffen. Es ist festzuhalten, dass der Held bei Campbell immer ohne Ausnahme männlich ist, eigentlich sogar sein muss.<sup>13</sup> Das könnte einer der Gründe sein, wieso viele klassische Hollywooderzählungen auf männliche Helden setzen. Dies ist allerdings nur ein Teilaspekt und beleuchtet nicht den gesamten Zusammenhang, der in diesem Zusammenhang nicht ganz beleuchtet werden kann. Anzumerken ist außerdem, dass Campbell stets deskriptiv vorgeht, er arbeitet die Struktur heraus, wendet sie aber selbst nicht an. Dies geschieht erst in der Übernahme durch DrehbuchautorInnen.

Im Jahr 1997 schreibt Christopher Vogler sein Werk *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, in der deutschen Übersetzung: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers: über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*. In diesem Lehrbuch für DrehbuchautorInnen führt er den kurzen Text *A Practical Guide to The*

---

11 | Joseph Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt / M. 1949, S. 26.

12 | Vgl. ebd., S. 36–44.

13 | »Das Weib ist das Leben, der Held der, der es erkennt und meistert.« Ebd., S. 116. Das heißt, in Campbells Auslegung der Heldenreise verhelfen Frauen den Helden dazu, zu ihrem Leben zu finden. Ihre Funktion ist die Erfüllung eines Zwecks, nicht selbst agierende Handlungsträgerinnen zu sein und Handlungsmacht zu besitzen.

*Hero with a Thousand Faces*<sup>14</sup> ausführlich aus, den er schon länger für Drehbuchseminare verwendet hatte und der bei seinem Arbeitgeber Walt Disney zu einer Grundlage für DrehbuchautorInnen geworden war. In diesem arbeitet er Campbells Konzept der Heldenreise zu einem Konzept für das Schreiben von Drehbüchern aus. Er benutzt das Modell in Seminaren als wichtige Struktur für jedes Drehbuch und wendet es aktiv in seiner Arbeit an. In *The writers journey* schreibt er: »Es half mir beim Durcharbeiten und Beurteilen von über 6.000 Drehbüchern für ein halbes Dutzend Studios.«<sup>15</sup> Zudem gibt er an, als Storyberater für *Die kleine Meerjungfrau* und *Die Schöne und das Biest* und vor allem für *König der Löwen* aktiv mit dem Modell der Heldenreise gearbeitet zu haben. Als weitere bekannte Drehbuchautoren, die sich aktiv der Struktur des Heldenreisemodells bedienen, führt er George Lucas und Steven Spielberg an.<sup>16</sup>

Ein weiterer wichtiger Anhänger Campbells und des Modells der Heldenreise ist Syd Field. Er veröffentlicht 1979 *Das Drehbuch. Das Grundmuster der dramatischen Struktur*. Hier bezieht er sich ebenfalls auf Campbell, vereinfacht allerdings die Struktur und teilt jeden Film, angelehnt an die klassische Trias der Dramentheorie, in drei Teile auf: Anfang bzw. Exposition, Mitte, Konfrontation, Ende bzw. Auflösung.<sup>17</sup> Das Werk ist als genaue Anleitung für DrehbuchschreiberInnen zu verstehen. Field besteht hier auf die Einhaltung der Struktur und die Zielorientiertheit eines jeden Drehbuchs. Dies setzt er zudem in Seminaren um. Beide Werke sind immer noch wichtige Grundlagen für Studierende der Filmwissenschaften und DrehbuchautorInnen, vor allem in den USA.

Es ist festzuhalten, dass das Modell der Heldenreise im modernen Hollywoodkino nicht zufällig auftritt, sondern es aktiv gelehrt wird und als Grundstruktur hinter vielen Drehbüchern steht.

Ein Werk, das keinen Leitfaden bietet, sondern aus filmwissenschaftlicher Perspektive eine Analyse des Modells vornimmt, legt Michaela Krützen mit der *Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt* aus dem Jahr 2011<sup>18</sup> vor. Sie macht deutlich, in wie vielen Hollywoodfilmen auf das Modell der Reise des Helden zurückgegriffen wurde und entwickelt das Modell insofern weiter, als es noch umfangreicher auf das moderne amerikanische Kino anwendbar ist. Sie verbindet Campbell mit Field und stellt die Phasen Trennung, Prüfungen, Ankunft mit jeweiligen Wendepunkten und zu überwindenden Schwellen heraus. Die Aufschlüsselung des Modells soll bei der filmwissenschaftlichen Analyse filmischer Erzählungen helfen und es auch praktizierenden DrehbuchautorInnen erleichtern, typische Filmmuster zu erkennen, zu verstehen und zu durchschauen.

---

14 | Christopher Vogler: *A Practical Guide to The Hero with a Thousand Faces*. 1985. Dieses Werk war als siebenseitiges Memo im Umlauf und hat keine offizielle Edition. Nachzulesen ist das Memo hier: [http://www.thewritersjourney.com/hero%27s\\_journey.htm](http://www.thewritersjourney.com/hero%27s_journey.htm) (zuletzt eingesehen am 9. Januar 2016).

15 | Christopher Vogler: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers: über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*. Frankfurt / M. 1998, S. 43.

16 | Vgl. ebd., S. 50.

17 | Vgl. Syd Field: »Das Drehbuch. Das Grundmuster der dramatischen Struktur«. In: Ders. u.a. (Hg.): *Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis*. München 1996 [1986], S. 11–120, hier S. 11f.

18 | Michaela Krützen: *Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt*. Frankfurt / M. 2004.

## Das Heldenreisemodell im Film heute

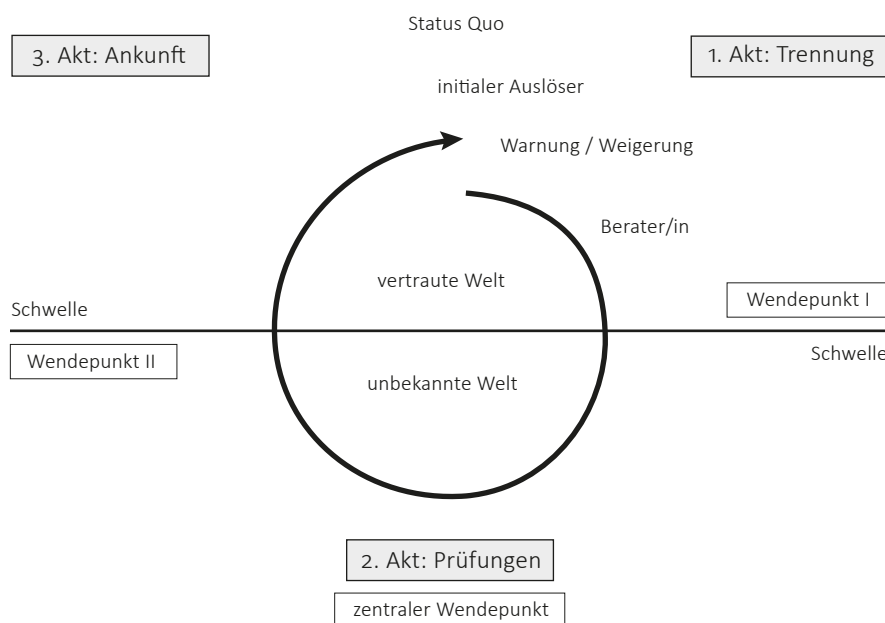


Abb. 1: Heldenreisemodell in Hollywoodkino.  
Eigene Abbildung nach filmspezifischer Weiterentwicklung des Modells durch Krützen

Dieses Modell wird in dieser Arbeit für die genaue Analyse des Spiels *Heavy Rain* genutzt und wird daher im Folgenden genauer ausgeführt.

Im ersten Akt wird der Held in seiner vertrauten, aber fehlerhaften Welt eingeführt. Das Modell ist, wie bei Campbell, in zwei Welten eingeteilt, eine vertraute Welt des Helden und eine fremde oder unbekannte Welt. Nach dem ersten Wendepunkt beginnt die Reise des Helden in die unbekannte Welt, am Punkt der Trennung. Erst gibt es eine kurze Phase der Weigerung, die er überwindet und nach der er zu seinem wie auch immer gelagerten Abenteuer aufbricht. Dabei ist diese Trennung nicht unbedingt räumlich oder zeitlich zu verstehen. Der Held muss nicht einmal den Raum verlassen, die Narration des Films kann trotzdem das gesamte Heldenreisemodell durchlaufen. Wichtig ist dabei nur, dass sich die beiden Welten grundlegend voneinander unterscheiden. In dem zweiten Teil des Modells (2. Akt) findet nun die Prüfung des Helden statt. Der Held muss Prüfungen und verschiedene Hindernisse überwinden. Dabei wird ihm ein Antagonist entgegengestellt. In diesem Abschnitt gibt es den sogenannten zentralen Wendepunkt, nach dem sich die Bewegrichtung des Protagonisten im Hinblick auf seine Umgebung grundlegend ändert. Wird der zweite Wendepunkt erreicht, überschreitet der Held die Schwelle der Welten erneut. Er kehrt wieder zurück in seine alte Welt. Allerdings ist nicht alles wie vorher, der Fehler, der den Beginn dominiert, ist nun beseitigt. Situation und Charakter des Helden haben sich auf irgendeine Weise geändert und meistens verbessert.<sup>19</sup>

19 | Vgl. ebd., S. 124.



## Das Heldenreisemodell im Computerspiel

Wie schon zuvor dargelegt, beeinflussen sich Medien durch Remediation ständig gegenseitig. Das neuere Medium Computerspiel lehnt sich teilweise an filmische Traditionen an, um den SpielerInnen mehr Unmittelbarkeit zu ermöglichen. Durch die Übernahme bekannter Medienmuster tritt das für einige SpielerInnen noch ungewohntere Medium, das narrativ angelegte Computerspiel, in den Hintergrund. Wäre das Muster gänzlich neu innerhalb dieses neueren Mediums, würde das Medium selbst sehr viel stärker hervortreten und so seine Unmittelbarkeit verlieren. Doch es gibt noch mehr Gründe, wieso sich das strukturelle Modell der Heldenreise so gut für Computerspiele zu eignen scheint.

Spiele, die die Möglichkeit besitzen, SpielerInnen durch Entscheidungsfreiheit und freier Welterkundung riesige Freiheiten zu geben, tun sich mitunter schwer, eine einheitliche Narration aus diesen vielen Möglichkeiten zu festigen. Damit nicht alle Handlungen beliebig erscheinen, eignet sich das Modell der Heldenreise eventuell, um eine bekannte Form aufzuzeigen, an der sich RezipientInnen orientieren können. Unendliche Möglichkeiten also einzuschränken, in einem Maß, dass diese trotzdem noch vorhanden zu sein scheinen. Das ist ein schwieriger Balanceakt.

Computerspiele, die der SpielerIn einen Avatar bereitstellen, mit dem sie die Welt und das Narrativ des Spiels erkunden kann, stellen damit oft gleichzeitig den Helden der Geschichte aus. In dem Modell der Reise des Helden ist der Held als besonders markiert. Die Geschichte dreht sich um ihn, er bringt die Geschichte voran, seine innere Entwicklung wird nachgezeichnet. Dieser Fakt macht das Modell zu einem für das Computerspiel einfach zu übernehmenden. Der Avatar ist der Held. Die SpielerIn ist die Hauptperson der Geschichte. Hinzu kommt, dass die Einführung in die bekannte Welt und die steigende Herausforderung an den Helden nach Übertritt der Schwelle in die unbekannte Welt gut zu typischen Herausforderungsstrukturen des Computerspiels passt. Der Beginn lässt sich so leicht als Tutorial umsetzen. Unter anderem deswegen orientieren sich viele Spiele, die eine Narration besitzen, an dem Modell, so beispielsweise beliebte Spielreihen wie die *Mass Effect*-<sup>20</sup> und *Dragon Age*<sup>21</sup>-Reihen. Besonders stark ist der filmische Bezug bei dem Spiel *Heavy Rain*, das nicht nur das Modell übernommen hat, sondern auch viele weitere filmische Traditionen wie spezifische Kameraführung und ähnliches. Im Folgenden wird das Modell der Heldenreise nach Krützen, wie vorher beschrieben, zu einer strukturalistischen Analyse des Spiels genutzt und darauf angewendet, um Potentiale und Probleme der Remediation herauszuarbeiten.

### Die Heldenreise in *Heavy Rain*

*Heavy Rain* ist 2010 für die Sony Playstation erschienen, entwickelt wurde es unter der Leitung von David Cage. Die besondere Betonung eines Namens, der als Genius hinter dem Werk steht, ist bereits untypisch für den konventionellen Duktus von Computerspielen. Sie erinnert mehr an Hollywoodkino und auch Literatur, Kunst und weitere Medien. Das Spiel wird in der Presse oft als »Interactive Film«<sup>22</sup> eingestuft. Beworben wurde

---

20 | *Mass Effect*. Microsoft Game Studios, Electronic Arts 2007, 2010, 2012 (gespielt in der Version vom 8. Januar 2016).

21 | *Dragon Age*. Electronic Arts 2009, 2011, 2014 (gespielt in der Version vom 8. Januar 2016).

22 | Vgl. Greg Tito: *Heavy Rain is Not a Game*, 18. Dezember 2009. <http://www.escapistmagazine.com/news/view/96957-Heavy-Rain-Is-Not-a-Game> (zuletzt eingesehen am 9. Januar 2016).



das Spiel mit Sätzen wie: »Jede noch so kleine Entscheidung kann alles verändern.« und »Wie weit würdest Du gehen, um jemanden zu retten, den Du liebst?«<sup>23</sup> Das Spiel wird den SpielerInnen so als ein interaktiver Film verkauft, der sich an ihre Sehgewohnheiten anpassen soll und ihnen gleichzeitig volle Macht über den Handlungsverlauf verspricht.

Zunächst ein kurzer Überblick über den Plot des Spiels: Die Grundstory beinhaltet, dass ein Serienmörder aufgrund der am Tatort zurückgelassenen Origami-Figuren, kurz Origami-Killer genannt, Kinder entführt und schließlich tötet. Der Sohn des Protagonisten Ethan wird entführt, der besorgte Vater bekommt Instruktionen des Origami Killers und muss verschiedene Prüfungen bestehen, um an Informationen zu gelangen, wo sein Sohn festgehalten wird. Dabei stehen ihm weitere Figuren zur Seite, die ebenfalls in dem Fall ermitteln, oder mit ihm zu tun haben. Je nach Vorgehensweise der SpielerInnen kann der Sohn am Ende des Spiels gerettet werden, oder auch nicht.

Es gibt insgesamt vier spielbare Figuren: den Vater Ethan Mars, die Reporterin Madison Paige, den FBI Agenten Norman Jayden und den Privatdetektiv Scott Shelby. Alle können, bis auf den »Helden« der Geschichte, zu jedem Zeitpunkt sterben und sind dann auch tatsächlich intradiegetisch verstorben. Es gibt keine Möglichkeit, außer das Spiel zu beenden und von einem anderen Speicherpunkt neu zu laden, um diese Ereignisse rückgängig zu machen. Jede Figur kann theoretisch zur Identifikationsfigur für RezipientInnen werden. Auf diese Weise vervielfältigt sich die Heldenreise das erste Mal. Sie könnte, soll hier aber an dieser Stelle nicht, für jede Figur einzeln nachvollzogen werden. Für eine Rettung Shauns reicht es aus, wenn eine Figur erfolgreich ermittelt und handelt. Das muss nicht unbedingt Ethan sein. Je nach Präferenz können Handlungsstränge der einzelnen Figuren dann auch vernachlässigt werden. Ethan kann beispielsweise jede seiner Prüfungen abbrechen. Das Ganze gibt einerseits mehr Handlungsspielraum für Sehende/Spielende, andererseits vermindert es die besondere Stellung, die Helden in dem konventionellen Modell der Heldenreise einnehmen. Schon hier kann es zu Irritationsmomenten bei der so eindeutigen Remediation kommen.

Im Spiel wird der RezipientIn als erstes Ethan Mars, der in der filmischen Tradition als Protagonist zu verstehen wäre, vorgestellt. Und zwar wäre er eben deshalb als solcher zu verstehen, da er als erste Figur und mit ausführlicher Hintergrundgeschichte eingeführt wird. Die SpielerIn beginnt damit, das Haus von Ethan zu erkunden und sich mit der Spielsteuerung vertraut zu machen. Sie kann sich frei bewegen, die Kameraperspektive ist allerdings strikt vorgegeben, die Perspektive kann nur begrenzt und auf vorgegebene Einstellungen hin verändert werden. Das Familienglück Ethans mit zwei Kindern und seiner Frau wird ausgestellt und in der nächsten Szene zerstört: ein Sohn Ethans kommt bei einem Unfall ums Leben.

Nun beginnt die eigentliche Spielhandlung, in der den Figuren nun »vertraute Welt« (1. Akt), in der der fehlerhafte Beginn ausgestellt wird. Die SpielerInnen spielen mit Ethan eine Alltagssituation nach und werden so mit dem neuen depressiveren Ethan vertraut, der offenbar von seiner Frau getrennt lebt und sich das Sorgerecht für den verbleibenden Sohn mit ihr teilt. Bei einem Ausflug zu einem Spielplatz wird der Sohn, Shaun, entführt. Ethan macht sich auf die Suche, übertritt die Schwelle (Wendepunkt I), findet die Instruktionen des Antagonisten, des Origami-Killers, und befindet sich nun (2. Akt) in einer für ihn »unbekannten Welt«, in der er Prüfungen bestehen muss. Dabei steht ihm mit Madison, wie bereits erwähnt, eine Gehilfin zur Seite. Ein eindeutiger zentraler

---

**23** | Ohne Verfasser: *Werbung für Heavy Rain auf Amazon.de*, undatiert. <http://www.amazon.de/Sony-Computer-Entertainment-Heavy-ungeschnitten/dp/Boo178635A> (zuletzt eingesehen am 4. Januar 2016).

Wendepunkt, also der Punkt an dem sich die innere Bewegrichtung des Helden grundlegend ändert, lässt sich allerdings nicht festmachen. Die Entscheidung Ethans, sich auf die Suche nach seinem Sohn zu machen, ist zwar ein Punkt, an dem er sich weiterentwickelt, doch dieser Punkt ist funktional im Heldenreisemodell als »Übertritt über die Schwelle« markiert. Als grundlegende Änderung der inneren Bewegrichtung des Helden, die bleibend ist, kann sie nicht eingestuft werden. Hier wird deutlich, wie sehr sich das »Drehbuch« des Spiels an dem Modell orientiert und aktiv seine Struktur nachahmt.

Wenn die SpielerIn es geschafft hat, genug Prüfungen zu bestehen oder mit einer weiteren Figur erfolgreich genug zu ermitteln, gibt es einen finalen Kampf (Wendepunkt II) gegen den Origami-Killer. Hier wird, ob das Kind nun gerettet wird oder nicht, die Schwelle in die Alltagswelt erneut übertreten.

Der dritte Akt, die Ankunft, wird der RezipientIn nur noch in Cutscenes vermittelt, auf die sie keinen Einfluss mehr hat. Je nach Spielweise folgt entweder ein Happy End, in dem Madison und Ethan als Paar mit Shaun zusammen in eine neue schöne Wohnung ziehen und offensichtlich sehr fröhlich sind. Oder aber Shaun wurde nicht gerettet, Ethan begeht Selbstmord, der Origami-Killer entkommt, um nur zwei Haupttrichtungen zu nennen. Weitere Konstellationen sind möglich.

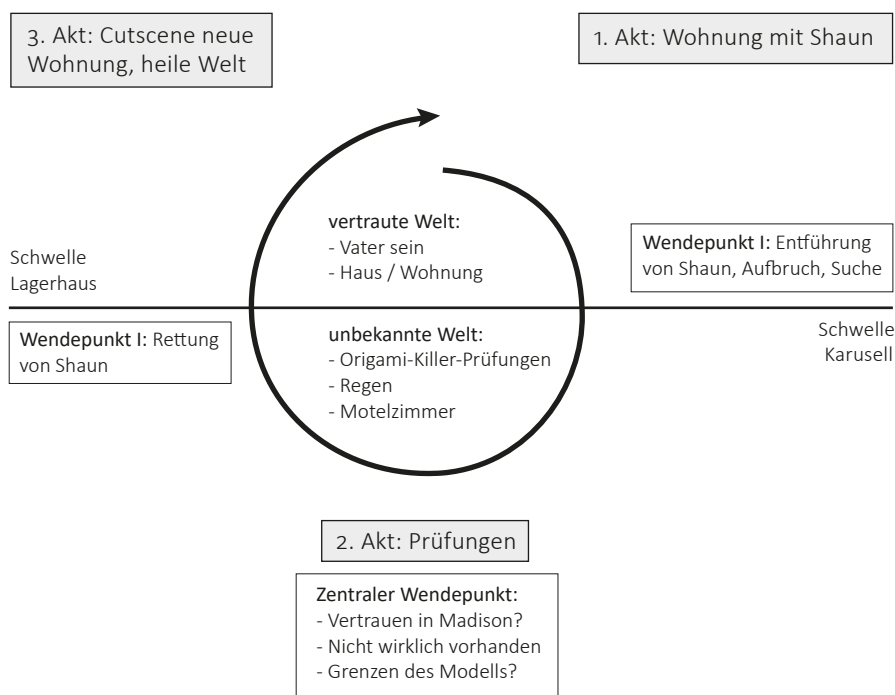


Abb. 2: Heldenreisemodell in *Heavy Rain*. Eigene Abbildung nach Krützen

Das Spiel zeigt eine auffällige Übereinstimmung mit der Struktur des Heldenreisemodells. Und dennoch passt *Heavy Rain* nicht ganz in das Modell. Es fallen einige Irritationsmomente auf.

Der erste dadurch, dass, wie schon erwähnt, noch zwei weitere Protagonisten zur Verfügung gestellt werden, die genau das gleiche Ziel verfolgen wie Ethan, nur jeweils unter anderer Motivation. Es wird dadurch möglich, das Spiel so zu spielen, dass Ethan keine einzige seiner Prüfungen besteht oder sogar auch nur antritt, er seinen Sohn nicht selbst rettet, er aber trotzdem das gleiche Happy End bekommt, das er auch bekommen hätte, hätte er alle Prüfungen selbst bestanden. Das macht die Prüfungen des Origami-Killers

funktional bedeutungslos und nimmt den SpielerInnen, zumindest außerhalb der Erstrezeptionserfahrung, in der sie dies noch nicht wissen können, viel Erfolgsdruck und Einfluss auf das Geschehen. Die Prüfungen sind außerdem aus der restlichen Narration herausgehoben und vor allem an die Herausforderungsstruktur eines Computerspiels angelehnt. So sind sie gleichzeitig Proben im Sinne der Heldenreise und auch wieder nicht, da das Bestehen oder Nichtbestehen der Proben keinen Beitrag zu der charakterlichen Weiterentwicklung von Ethan leistet. Ethan wird gleichzeitig durch eine Vorgeschichte motiviert, seine Handlungsweise wird erklärt, doch eine Weiterentwicklung im Laufe des Spiels findet nicht wirklich glaubhaft, in sich logisch oder nachvollziehbar statt. Er bleibt während des gesamten Spieles gleich, nur in der Cutscene werden auf einmal jeweils sehr unterschiedliche Endstadien von ihm gezeigt. Entweder als bester Vater oder als suizidales Wrack. Doch wieso ist eine glaubhafte Charakterentwicklung im Laufe der Heldenreise, die im Film so gut funktioniert, in dem Fall des Computerspiels so schwierig?

### Agency und Identifikation: Wer ist dieser Held eigentlich?

Orientiert sich die RezipientIn beim Spielen von *Heavy Rain* an dem ihr aus dem Film bekannten Modell der Heldenreise, ist sie es gewöhnt, die Geschichte in ihrem vorgegebenen, bekannten System weiterzudenken und im weiteren Verlauf der Handlung abzugleichen, ob ihre Erwartungen erfüllt wurden, oder nicht. In *Heavy Rain* befindet sie sich in gewisser Weise zwar noch in diesem System, ist aber eigentlich nicht länger allein dem Erwarten und Erfüllen oder Nichterfüllen ausgeliefert.<sup>24</sup> Sie erhält eine eigene *Agency*, kann also in bestimmten Grenzen mitbestimmen, welche ihrer Erwartungen erfüllt werden sollen, und welche nicht. Janet Murray definiert den Begriff der *Agency* als »the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices.«<sup>25</sup> Die bekannte Struktur des Films bietet zwar einen gemeinsamen Ausgangspunkt für alle durch Filme geprägten RezipientInnen und erleichtert den Einstieg in das neuere Medium des Computerspiels, allerdings hat dies auch problematische Folgen. Denn durch das bekannte Großnarrativ herrscht bereits ein kollektives Einverständnis darüber, was aus welcher Handlung folgen muss. So wird wenig Spielraum für neue Handlungswege gelassen. Das bekannte traditionelle Modell der Heldenreise nimmt hier beinahe eine wertende Instanz ein. Da sich *Heavy Rain* so offensichtlich an das Kino und die praktizierte Tradition des Heldenreisemodells anschließt, erwartet die SpielerIn wahrscheinlich die Auflösung der Geschichte nach diesem Modell, das ein Happy End präferiert, bei dem alle Charaktere überleben, die Handlung gut aufgelöst und der Antagonist bestraft wird. Durch diese implizite Wertung nimmt das Spiel den SpielerInnen die Chancen, die angelegten anderen Möglichkeiten der Erzählung auszuformulieren. Auch ein Ende, an dem Shaun stirbt, Ethan den Freitod wählt und ähnliche Szenarien sind mögliche valide Variationen der Narration. Hier wirkt der Anschluss an die filmischen Sehgewohnheiten der SpielerInnen und die normativen Vorgaben des Hollywoodkinos limitierend auf das kreative Potential des Spiels.

Das normative Grundmuster schränkt die *Agency* der SpielerInnen noch mehr ein. An dieser Schnittstelle zeigt sich ein grundlegendes Problem glaubhafter Weiterentwicklung und erzählerischer Ausgestaltung von Protagonisten in Computerspielen. Die

24 | Vgl. Koschorke: *Wahrheit und Erfindung* (Anm. 2), S. 50.

25 | Janet H. Murray: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Massachusetts 1998, S. 324.

angelegten Eigenschaften einer Spielfigur stimmen meist eher nicht mit denen der jeweiligen SpielerIn überein. Das ist natürlich auch der Fall in Filmen oder Literatur. Hier wird die RezipientIn in der Rezeption aktiv, indem sie beim Schauen oder Lesen stets gedanklich mitkonstruiert, Verstehensprozesse durchläuft und sich nach Lacan immer wieder durch ihre Spiegelung in dem betrachteten Medium selbst konstituiert.<sup>26</sup> Das Spiel bildet einen Teil dieser Prozesse nun aber durch die Möglichkeit der individuellen Steuerung und Entwicklung von Figuren bildlich und systemisch ab. Der Verstehensprozess ist Teil des Spiels und fließt direkt in die Medienerfahrung ein.

Je genauer diese Verläufe der Entwicklung durch das Spiel vorgeschrieben werden, desto weniger Chancen hat die SpielerIn, ihre eigene Geschichte mit ihrer persönlichen Figur zu spielen. Je mehr eigene Entscheidungen die SpielerIn treffen kann, desto mehr wird die Figur zu ihrer ganz eigenen Figur mit eigener Handlungsmacht. Wird ihr diese Kontrolle wieder entrissen, kommt es zu Irritationsmomenten und plötzlichem *Agency*-Verlust. Vor allem in Cutscenes findet eigentlich ein Medienwechsel von Spiel zu Film statt, der beide Medien in diesem Moment sehr sichtbar erscheinen lässt. Im umgekehrten Fall heißt das auch, je weniger genau die Eigenschaften und Handlungen der Figuren vorgezeichnet sind, desto weniger deutlich ist die Figur vorgezeichnet und desto weniger stark ist sie auch häufig in die Narration eingebunden.

Als Gegenbeispiel für ein Spiel, das nicht so stark an ein konventionalisiertes Modell gebunden ist und den Avatar nicht genauer charakterlich definiert, kann *Gone Home*<sup>27</sup> angeführt werden. In diesem Spiel nimmt die SpielerIn die Rolle einer amerikanischen Jugendlichen ein, die nach einer längeren Reise in das neue Haus der Eltern und der jüngeren Schwester zurückkehrt. Das Haus ist leer, die Geschichte der verschwundenen Schwester muss von der SpielerIn selbst rekonstruiert werden, indem nach Zetteln, Fotos und Briefen gesucht wird. In einem Interview mit Tobias Unterhuber sagt eine der Entwicklerinnen des Spiels, Karla Zimonja auf die Frage, wieso die gespielte Figur nicht die sei, die die Geschichte als Protagonistin behandelt:

Ja, wir glauben, dass das Überlagern von SpielerIn und Figur, die es erlaubt, kognitive und emotionale Kongruenz zwischen beiden Instanzen herzustellen, eine gute Idee ist, um die Erlebarkeit zu erleichtern.<sup>28</sup>

Das heißt, die Spielfigur und die SpielerIn starten das Spiel mit fast kongruentem Hintergrund, was den Wissensstand angeht. Die SpielerIn hat in diesem Spiel zwar keinerlei Möglichkeiten, die Narration zu modularisieren, lediglich die Hinweise in unterschiedlicher Reihenfolge zu lesen, doch bekommt sie trotzdem eine sehr hohe *Agency*. Die Narration liegt hier im Raum, bei *Heavy Rain* auf einem festen filmischen Zeitstrahl.

*Heavy Rain* soll gleichzeitig die normierte Hollywoodreise vollziehen, glaubhafte Charaktere erschaffen, die alle eine eigene Entwicklung erfahren und verspricht im Voraus schon absolute autonome Entscheidungsfreiheit und Handlungsmacht für die SpielerIn.

So wirkt es inkonsistent, wenn die SpielerIn etwas tun muss, von dem sie nicht will, dass es so passiert. Eben genau, weil sie an anderen Stellen die Möglichkeit hat, sich gegen die unliebsame Entwicklung der Handlung zu entscheiden. Im Film wären diese Stellen als für die Geschichte funktional und so geschehend zu akzeptieren, im Spiel, vor

---

26 | Vgl. Jacques Lacan: *Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion*. Berlin 1986, S. 64.

27 | *Gone Home*. Fullbright 2013 (gespielt in Version 1.01).

28 | Tobias Unterhuber: *Die Kunst der Kongruenz – PAIDIA im Gespräch mit Karla Zimonja*, 2. Oktober 2015. <http://www.paidia.de/?p=6473> (zuletzt eingesehen am 04. Januar 2016).

allem bei vorgegebener unendlicher Entscheidungsfreiheit, funktioniert dies nicht mehr und wirkt inkohärent. Die Vereinigung von filmischen und spielerischen Traditionen ist zugleich auch ein Kampf der Formen.

## Das Unendliche im Endlichen

Wie schon zu Beginn eingeführt, ist nach Lotman »das Kunstwerk grundsätzlich eine Abbildung des Unendlichen im Endlichen, des Ganzen in einer Episode [...]«. <sup>29</sup> *Heavy Rain* und auch andere Spiele, in denen viele Entscheidungen zumindest vorgegeben werden, verhandeln die Idee Lotmans der in unendlicher Variation existierenden Welten, die durch Medien erst sichtbar gemacht werden, <sup>30</sup> noch expliziter als Filme. Sie versuchen, das Versprechen der unendlichen Möglichkeiten und unterschiedlichen Welten innerhalb einer Narration einzulösen, sind bei dem Versuch allerdings schon zum Scheitern verurteilt. Auch Spiele wie *Heavy Rain* kommen nicht weit über die Möglichkeit, am Ende der Geschichte verschiedene filmische Cutscenes zu zeigen, hinaus. Der zentrale Unterschied ist dabei eigentlich nur, dass die verschiedenen Enden einzeln erspielt werden müssen und nicht nacheinander gezeigt werden.

Es wurde nun nachgewiesen, dass das Spiel *Heavy Rain* die Struktur des Heldenreisemodells aufnimmt und filmische Stilelemente nutzt. Was zunächst gut zu funktionieren scheint, weist schnell Irritationsmomente und Momente des Sichtbarwerdens des Mediums auf. Dabei kann die Verbindung von einem hochgradig normativen Muster, bei dem wenig kognitiver Aufwand benötigt wird, um Sinn zu generieren und vorgegebener Entscheidungsfreiheit, bei der hohe kognitive Involvierung evoziert wird, zu einer Inkohärenz und zu fast schizophränen Protagonisten führen. Das Versprechen der Unendlichkeit kann nicht eingelöst werden. So werden wohl Literatur, Film und Computerspiel in Zukunft noch weiter experimentieren, mit dem Ziel, irgendwann aus der Endlichkeit des Kunstwerkes auszubrechen.

---

29 | Lotman: *Die Struktur literarischer Texte* (Anm. 10), S. 301.

30 | Jurij M. Lotman: »Mögliche Welten. Gespräche über Film«. In: *montage/av* 3.2 (1994), S. 140–150, hier S. 143. [http://www.montage-av.de/pdf/03\\_02\\_1994/03\\_02\\_1994\\_Jurij\\_Lotman\\_Moegliche\\_Welten.pdf](http://www.montage-av.de/pdf/03_02_1994/03_02_1994_Jurij_Lotman_Moegliche_Welten.pdf) (zuletzt eingesehen am 8. Januar 2016).

## Literatur- und Medienverzeichnis

- BARTHES, Roland: »Introduction to the Structural Analysis of Narratives«. In: Susan Sontag (Hg.): *A Barthes Reader*. New York 1982, S. 261–295.
- BOLTER, Jay David u. Richard Grusin: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, London 1999.
- BORDWELL, David: *Poetics of Cinema*. New York 2008.
- CAMPBELL, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt / M. 1949.
- Dragon Age*. Electronic Arts 2009, 2011, 2014 (gespielt in der Version vom 8. Januar 2016).
- FIELD, Syd: »Das Drehbuch. Das Grundmuster der dramatischen Struktur«. In: Ders. u.a. (Hg.): *Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis*. München 1996 [1986], S. 11–120
- FIELD, Syd: *Filme schreiben. Wie Drehbücher funktionieren*. Hamburg 1994.
- Gone Home*. Fullbright 2013 (gespielt in Version 1.01).
- Heavy Rain*. Quantic Dream 2010 (gespielt in der Version vom 8. Januar 2016).
- KOSCHORKE, Albrecht: *Wahrheit und Erfindung. Grundzüge einer Allgemeinen Erzähltheorie*. Frankfurt / M. 2012.
- KRÜTZEN, Michaela: *Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt*. Frankfurt / M. 2004.
- LACAN, Jacques: *Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion*. Berlin 1986.
- Lola rennt*. R.: Tom Tykwer. D 1998.
- LOTMAN, Jurij M.: *Die Struktur literarischer Texte*. Stuttgart 1993 [1972].
- LOTMAN, Jurij M.: »Mögliche Welten. Gespräche über Film«. In: *montage/av* 3.2 (1994), S. 140–150. [http://www.montage-av.de/pdf/03\\_02\\_1994/03\\_02\\_1994\\_Jurij\\_Lotman\\_Moegliche\\_Welten.pdf](http://www.montage-av.de/pdf/03_02_1994/03_02_1994_Jurij_Lotman_Moegliche_Welten.pdf) (zuletzt eingesehen am 8. Januar 2016).
- Mass Effect*. Microsoft Game Studios, Electronic Arts 2007, 2010, 2012 (gespielt in der Version vom 8. Januar 2016).
- MURRAY, Janet H.: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Massachusetts 1998.
- OHNE VERFASSER: *Werbung für Heavy Rain auf Amazon.de*, undatiert. <http://www.amazon.de/Sony-Computer-Entertainment-Heavy-ungeschnitten/dp/B00178635A> (zuletzt eingesehen am 4. Januar 2016).
- TITO, Greg: *Heavy Rain is Not a Game*, 18. Dezember 2009. <http://www.escapistmagazine.com/news/view/96957-Heavy-Rain-Is-Not-a-Game> (zuletzt eingesehen am 9. Januar 2016).
- UNTERHUBER, Tobias: *Die Kunst der Kongruenz – PAIDIA im Gespräch mit Karla Zimonja*, 2. Oktober 2015. <http://www.paidia.de/?p=6473> (zuletzt eingesehen am 04. Januar 2016).
- VOGLER, Christopher: *A Practical Guide to The Hero with a Thousand Faces*. 1985. [http://www.thewritersjourney.com/hero%27s\\_journey.htm](http://www.thewritersjourney.com/hero%27s_journey.htm) (zuletzt eingesehen am 9. Januar 2016).
- VOGLER, Christopher: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers: über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*. Frankfurt / M. 1998.