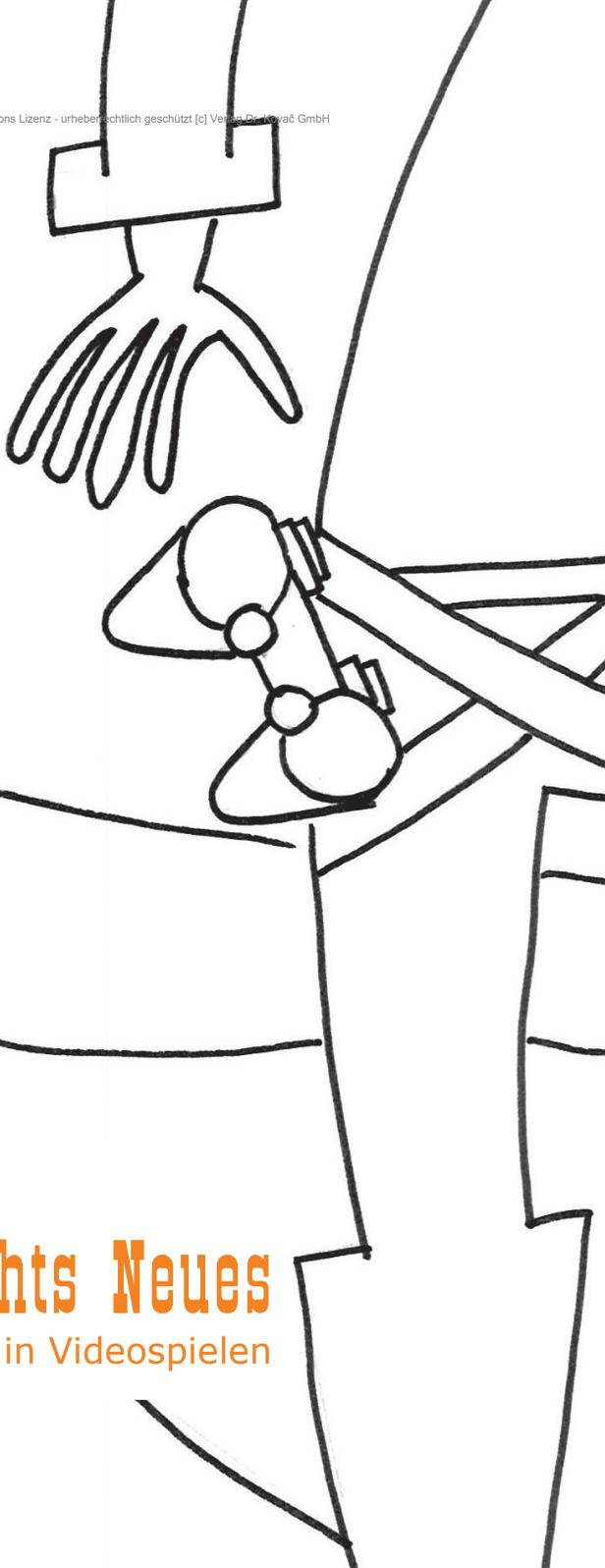


Verlag Dr. Kováč

© 2019. Veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kováč GmbH



**Matteo Riatti**

# Im Western nichts Neues

Remediation von Genres in Videospielen

Schriftenreihe

**Schriften zur Medienwissenschaft**

Band 42

ISSN 1616-9336 (Print)

Verlag Dr. Kovač

**Matteo Riatti**

**Im Western nichts Neues –  
Remediation von Genres  
in Videospiele**

**Verlag Dr. Kovač**

**Hamburg**

**2018**



VERLAG DR. KOVAČ GMBH

FACHVERLAG FÜR WISSENSCHAFTLICHE LITERATUR

Leverkusenstr. 13 · 22761 Hamburg · Tel. 040 - 39 88 80-0 · Fax 040 - 39 88 80-55

E-Mail [info@verlagdrkovac.de](mailto:info@verlagdrkovac.de) · Internet [www.verlagdrkovac.de](http://www.verlagdrkovac.de)

### **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

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

ISSN: 1616-9336 (Print)

ISBN: 978-3-339-10162-4

eISBN: 978-3-339-10163-1

Zugl.: Dissertation, Universität Passau, 2018

© VERLAG DR. KOVAČ GmbH, Hamburg 2018

Umschlagillustration: © Marco Riatti

Printed in Germany

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, fotomechanische Wiedergabe, Aufnahme in Online-Dienste und Internet sowie Vervielfältigung auf Datenträgern wie CD-ROM etc. nur nach schriftlicher Zustimmung des Verlages.

Gedruckt auf holz-, chlor- und säurefreiem, alterungsbeständigem Papier.  
Archivbeständig nach ANSI 3948 und ISO 9706.

# Inhaltsverzeichnis

1. Die Game Studies und ihre Begriffe.....	1
1.1 Das Videospiele.....	4
1.2 Zur Nonlinearität.....	6
1.3 Zur Interaktivität .....	10
1.4 Zur Narrativität.....	16
1.5 Zur Textualität.....	19
1.6 Zur Freiheit .....	31
1.7 Zur Remediation .....	34
2. Das Westerngenre .....	39
2.1 Der Westen vor dem Western.....	39
2.2 Der Western als filmische Gattung .....	45
2.3 Der Western als semiotisches Konstrukt.....	54
2.4 Der Mythos Western .....	62
2.5 Die Struktur des US-Western.....	77
2.6 Die Struktur des Italo-Western .....	91
3. Der ludische Western .....	105
3.1 Spielerische Genres.....	106
3.2 Remediation.....	109
4. Videospieleanalyse .....	117
4.1 CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD.....	121
4.2 CALL OF JUAREZ .....	138
4.3 CALL OF JUAREZ: Gunslinger .....	149
4.4 RED DEAD REDEMPTION .....	159
4.5 HARD WEST .....	179

4.6	DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE.....	188
4.7	THE WESTERNER .....	194
4.8	LEAD AND GOLD .....	202
5.	Synthese.....	211
5.1	Soundtrack und Filmmusik.....	212
5.2	Figuren, Rollen und Archetypen.....	216
5.3	Remediation und Referenz.....	219
5.4	Dominanz spielerischer Prinzipien.....	222
5.5	Spiel und Narration.....	224
5.6	Frontier .....	227
5.7	Ästhetik im Transfer.....	228
5.8	Das Spiel im Film.....	232
6.	Schlussbetrachtung.....	239
	Referenzen.....	247

## **Abbildungsverzeichnis**

Abbildung 1: Würfel .....	24
Abbildung 2: Quellen des Westerngenres .....	45
Abbildung 3: Bedeutungsverschiebung nach Barthes.....	65
Abbildung 4: Grenzüberschreitung des Westerner .....	82
Abbildung 5: Bedeutungsverschiebung im Italo-Western.....	96
Abbildung 6: Das Aktantenmodell.....	217
Abbildung 7: Adaption zwischen Spiel und Film.....	236

# 1. Die Game Studies und ihre Begriffe

Am Anfang war PONG. Das von Atari 1972 entwickelte Ping-Pong-Spiel wird als Urvater des Videospieles bezeichnet.<sup>1</sup> In jeder Dokumentation hat PONG seinen Platz, wenn es um die Entstehung, die kulturelle Praxis oder die Produktion von Videospiele geht. Mit der Zeit hat sich das Videospiel gewandelt, es hat sich aus einer Subkultur heraus entwickelt zu einem populären, alltäglichen Gegenstand. Sei es auf dem Handy, dem Smartphone, dem Computer oder dem Tablet, jede digitale Apparatur hält Videospiele bereit und so zieht sich das Hobby durch alle Bevölkerungsschichten.

Als neues Medium musste sich das Videospiel mit kritischen Fragen zu seiner Wirkungsweise auseinandersetzen. Die Debatten über das Gefährdungs- und Gewaltpotenzial durch das Spielen am Rechner liegen zum Teil weit vor ersten wissenschaftlichen Diskursen über Videospiele. In den Vereinigten Staaten erregte erstmals 1976 DEATH RACE das Aufsehen einer breiten Öffentlichkeit, als es das willkürliche Überfahren von Menschen zum Spielziel erhob.<sup>2</sup> In den Neunziger Jahren gehörten die Ego-Shooter zu den erfolgreichsten Videospiele. Nicht zuletzt gilt DOOM als Prototyp vieler moderner Videospiele und genießt einen Stellenwert wie ihn KING KONG für das Kino hatte.<sup>3</sup> Aufbauend auf dem erfolgversprechenden Rezept des Ego-Shooters mit seiner perspektivischen Darstellung sowie der Rahmung der Spielhandlung durch eine Narration, wurde durch DOOM das Bild eingehend geprägt, das in der Öffentlichkeit von Videospiele entstand. Was für Fans als Meilenstein der Darstellungstech-

---

<sup>1</sup> Atari 1972.

<sup>2</sup> Exidy 1976.

<sup>3</sup> id Software 1993.

nik und der dramatischen Inszenierung galt, war für Kritiker ein Programm zur Simulation oberflächlicher Gewaltorgien. Zu den ideellen Nachfolgern von DOOM gehörten etwa QUAKE und das auf derselben Engine basierende HALF-LIFE.<sup>4</sup> Die von Fans entwickelte Gratis-Modifikation COUNTER-STRIKE sollte zumindest in Deutschland den Startschuss für die emotional geführte Killerspieldebatte abgeben.<sup>5</sup> Das Spiel rückte in den Mittelpunkt der Medienberichterstattung um den Amoklauf von Erfurt im Jahr 2002, als ein Schüler 16 Menschen erschoss und sich danach selbst das Leben nahm. COUNTER-STRIKE solle ihm als Inspiration und zur Vorbereitung für die Tat gedient haben. Die in der Killerspieldebatte hervorgebrachten Anschuldigungen rufen heute unter Vertretern der Spielebranche polemische Erinnerungen wach. Die vom ZDF produzierte FRONTAL<sup>21</sup> Sendung zum Killerspiel vom 26.04.2005 gilt als einer der Höhepunkte einer weniger sachlich als vielmehr emotional geführten Debatte. Schlecht recherchierte Behauptungen, unsachliche Berichterstattungen und die Reduzierung von Videospiele auf dargestellte Gewaltmomente wurden von Seiten der (jungen) Spieler als Ausdruck eines politischen Machtapparats gedeutet, der im Sinne einer Nicht-Gamer Wählerschaft Druck auf die nachkommende Generation ausübte.

Mit dem Abklingen der Debatte wurde es eine Zeitlang still, bis das Videospiele allmählich seinen Einzug in die hegemoniale Kultur nahm. Heutzutage ist die Killerspieldebatte nur noch Teil des Ursprungsmythos einer Gesellschaft von Gamern, die darin den Ausdruck der eigenen Persistenz, Ausdauer und der Überzeugung vom kulturellen Wert des eigenen Mediums sieht. Mit dem Ende der Gewaltdebatte, mehr aber noch mit der

---

<sup>4</sup> Valve 1998; Eine Engine ist ein zur Verfügung gestellter Baukasten für die Programmierung von Videospiele. Videospiele, die auf dieselbe Engine zurückgreifen, weisen oftmals spielerische oder audiovisuelle Ähnlichkeiten auf.

<sup>5</sup> Valve 2000.

Verbreitung von Videospiele hat sich auch das wissenschaftliche Interesse von Fragestellungen der Medienrezeption und der Pädagogik hin zu den Kulturwissenschaften verlagert. So verstehen sich die *Game Studies* derzeit als Sammelbecken verschiedener kulturtheoretischer Perspektiven auf den Gegenstand. Die *Game Studies*, auch als Ludologie bezeichnet, entstanden gegen Ende der neunziger Jahre, erheblich später also als die im ökonomischen Bereich angesiedelte Spieltheorie. In Deutschland traten die *Game Studies* im internationalen Vergleich noch etwas später auf, möglicherweise aufgrund der lange Zeit herrschenden Vorbehalte (im Zuge der Gewaltdebatte).

Die Konsolidierung der Game Studies wird auf die von Henry Jenkins als „Blutfehde“ bezeichnete wissenschaftliche Debatte zurückgeführt, in der Narratologen und Ludologen das Videospiel zum Gegenstand des eigenen Forschungsbereiches zu erklären suchten.<sup>6</sup> Umso aufschlussreicher ist die Frage, welchen Anteil die Narratologen sich von dem Forschungsbereich erhofften. Für PONG von 1972 erscheint eine narratologische Interpretation wenig fruchtbar. Doch die narratologischen Arbeiten Brenda Laurels über *Computers as Theatres* und Janet Murrays *Hamlet on the Holo-deck* waren die ersten elaborierten Arbeiten zum Videospiel überhaupt.<sup>7</sup> Die Ludologen unternahmen nach 1997 den Versuch, auf die spielerischen Elemente zu verweisen, um das Videospiel nicht nur auf solche Formen zu begrenzen, die eine narrative Grundstruktur zum Gegenstand des Spiels machten. „If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories“, provozierte Markku Eskelinen und erhielt als Antwort Janet Murrays These, alle Spiele erzeugten letztlich

---

<sup>6</sup> Vgl. Jenkins 2004, S. 118.

<sup>7</sup> Laurel 1991; Murray 1997.

Narrationen.<sup>8</sup> Eine Vermittlerposition nahm Espen Aarseth ein, der betont, dass eine ausschließlich narratologische oder eine rein ludologische Perspektive Videospiele jeweils auf einzelne Aspekte reduziere und so zur Vernachlässigung des Gesamten führe.<sup>9</sup>

Es gibt Videospiele, die Geschichten erzählen und im eigentlichen Sinne des Wortes narrativ sind. In *MAFIA* durchlebt der Spieler das Schicksal des Pentito Tommy Angelo, der vom Aufstieg und dem Untergang seiner ehemaligen Mafia-Familie berichtet.<sup>10</sup> Es gibt andere – siehe *PONG* – für die eine narrative Komponente nur schwer plausibel zu machen ist. Beispielhaft für die Problematik narratologischer Spielanalysen ist Janet Murrays Interpretation von *TETRIS* als narrative Metapher über das alltägliche Leben in der heutigen Zeit als „constant bombardment of tasks that demand our attention“.<sup>11</sup> Ist *PONG* dann eine narrative Metapher über das Hin und Her im Leben? Ganz abgesehen von der Frage, ob Narrationen unbedingt in narrativen Metaphern, sozusagen ‚der Moral von der Geschicht‘ kulminieren müssen, legen es solche erhitzten, aber unfruchtbaren Debatten nahe, zunächst einmal den Terminus *Videospiel* genauer zu bestimmen.

## 1.1 Das Videospiel

Als Videospiel wird zunächst ein jedes Spiel bezeichnet, das mithilfe eines Computer dargestellt wird. Dazu gehören Konsolen-, Handhelds oder PCs, Handys und Smartphones. Der Rechner ist also das Spielgerät oder der Spielapparat, auf dem oder durch den gespielt wird. Wenn vom *Videospiel* die Rede ist, dann wird eine Menge von unterschiedlichen spielerischen Konzepten über den technischen Apparat kategorisiert. Dabei sagt der Rechner an sich nichts über die Beschaffenheit oder das Regelsystem

---

<sup>8</sup> Eskelinen 2001.

<sup>9</sup> Vgl. Aarseth 2004.

<sup>10</sup> Illusion Softworks 2002.

<sup>11</sup> List 1984; Murray 1997, S. 144.

des Spiels aus. Ebenso funktionieren die Begriffe *Brettspiel* – alle Spiele die auf einem Brett gespielt werden – oder *Ballspiel* – alle Spiele die einen oder mehrere Bälle als Spielgerät beinhalten. Unter Brettspielen gibt es etwa ‚Mensch ärgere Dich nicht‘ und Schach, bei den Ballspielen Völkerball und Fußball, bei den Videospiele MAFIA und PONG. All diese Spiele sind miteinander kaum vergleichbar, obwohl sie paarweise auf dasselbe Spielgerät zurückgreifen. Natürlich kann der Spielapparat Verwandtschaften zwischen spielerischen Systemen nahelegen. In jedem Ballspiel herrschen ähnliche aerodynamische Gesetze, das Trägheitsprinzip und die Schwerkraft. Und für jedes Videospiele bedarf es eines Bildschirms für die visuelle Ausgabe. Diese Gemeinsamkeiten machen jedoch nicht jedes Ballspiel oder Videospiele zum selben spielerischen System: Der Ball hat beim Völkerball eine komplett andere Funktion als im Fußball. Genauso liegen trotz des selben Spielgeräts Welten zwischen den genannten Videospiele PONG und MAFIA. Und so gibt es für das Videospiele viele differenzierbare spielerische Systeme: Ego-Shooter, Rollenspiele, Geschicklichkeitsspiele, Strategiespiele, interaktive Filme. Die Übersicht zeigt, dass sich Aussagen über die Narrativität nicht auf das Videogerät, auf den Bildschirm per se, sondern auf bestimmte Videospiele konzentrieren sollte. Das heißt, dass Videospiele hinsichtlich ihrer spielerischen Konzeption untersucht werden müssen. Dafür ist der technische Apparat gegebenenfalls von einer Analyse auszuschließen, schließlich ist die Funktionsweise von Schach auf dem Computer wie auf dem Brett dieselbe. Die Auseinandersetzung mit dem Videospiele dient also zwei Gründen: erstens in deskriptiven Ansätzen herauszufinden, was für Videospiele es gibt und wie diese funktionieren, und zweitens zu ergründen, wie der Spielbegriff selbst in Frage gestellt wird. Inwiefern unterscheidet sich das Videospiele von anderen Spielen dadurch, dass es auf einem Computer realisiert wird? Gibt es Distinktionsmerkmale, die nur durch einen Computer realisiert werden können? Was bleibt übrig ohne den Computer?

Die häufig beschworenen Distinktionsmerkmale des Videospieles gegenüber anderen Spielen liegen im Ursprung der *Game Studies*, genauer im schon oben beschriebenen Streit zwischen Ludologen und Narratologen. Es geht um das, was bei Videospieleen erstmals möglich erschien und zu einem Merkmal des Unterhaltungsmediums wurde: Der Spieler erfährt eine Geschichte, die er selbst beeinflussen kann. Die Geschichte entfaltet sich also in Abhängigkeit seines Nutzers bzw. „Lesers“, der freie, interaktive Zugriff auf die Handlung erlaubt ein nonlineares Storytelling. Hierin liegt eine Überschneidung von spielwissenschaftlichen und narratologischen Theorien. Bis heute tauchen diese Schlagwörter zur Umschreibung von Videospieleen im Diskurs auf – sowohl unter den Nutzern, im Journalismus als auch in den wissenschaftlichen *Game Studies*. Nonlineares und interaktives Storytelling sind die Begriffe, die Verwendung finden, um zu zeigen, was im Videospiele möglich sei und als Novum für die Spiele nur im technischen Rahmen von Videospieleen realisiert werden könne. Dabei sind diese so häufig zitierten Distinktionsmerkmale keine exklusiven Videospieleaspekte und lassen sich nicht auf alle Videospiele gleichermaßen anwenden. Es kann nicht die Rede davon sein, dass das Videospiele das Spiel oder die Erzählung durch seine technischen Neuerungen revolutioniert hätte. Vielmehr halten solche Annahmen das Videospiele vom wissenschaftlichen Zugriff fern.

### **1.2 Zur Nonlinearität**

Espen Aarseth hat die Kritik der erwähnten Schlagwörter und die Aufdeckung von Missverständnissen innerhalb der Videospielewissenschaften in einem Metadiskurs zum Programm der eigenen Forschung gemacht. So hat er ausführlich dargestellt, wie Videospiele den Blick auf die Begrifflichkeit von Text verändern sollten und die vermeintliche Nonlinearität vom Apparat des Computers befreit. Als Beispiele für *Cybertexte* nennt Aarseth keineswegs nur digitale Texte (sondern z.B. auch das *I Ging*) und

entkräftet damit den Exklusivitätsanspruch der Nonlinearität für die Videospiele. Als Beispiele, in denen die Nutzer den Verlauf einer Narration beeinflussen können, nennt Aarseth klassische literarische Formen. Zu seinen Beispielen gehören Raymond Queneaus CENT MILLE MILLIARDS DE POÈMES und um zu betonen, wie alt die Idee ist, nennt er nonlineare Grabinschriften des Antiken Ägypten.<sup>12</sup> Aarseth spricht dabei von ergodischer Literatur. Damit sind Systeme gemeint, die in ihrem Ablauf zwar unvorhersehbare Ergebnisse, jedoch innerhalb eines festen Rahmens liefern, also wie ein Spiel, das durch sein Regelwerk eine begrenzte Reichweite von denkbaren Ausgängen ermöglicht. Queneaus CENT MILLE MILLIARDS DE POÈMES ist ein von Aarseth genanntes Beispiel für ergodische Literatur, denn es handelt sich um eine Kartei, bestehend aus zehn Sonetten, deren jeweils vierzehn Verse sich beliebig an die Stelle derselben Zeile der anderen Sonette verschieben lassen. Damit kommt Queneaus Sonette produzierende Maschine auf  $10^{14}$  also *cent mille milliards de poèmes*. Ausgangspunkt dieses ergodischen Systems sind 140 Verse die nach dem Programm des vorgegebenen Textes zu einer begrenzten (wenngleich unübersehbaren) Anzahl von 100.000.000.000.000 Gedichten zusammengesetzt werden können.

Für Franz Kafkas DER PROZESS ist keine vom Autor vorgegebene Reihenfolge der Kapitel bekannt. Lediglich das einleitende und das abschließende Kapitel sind zweifelsfrei als solche zu erkennen und an der Anklage der Hauptfigur Josef K. beziehungsweise seiner Verurteilung festzumachen. Für die dazwischen liegenden acht Kapitel haben sich die Herausgeber des Werkes um eine Rekonstruktion der von Kafka intendierten Reihenfolge bemüht. Ob es diese jemals gab ist unbekannt, zumal Kafka die Fragmente des Werkes in unterschiedlichen Heften und ohne chronologische Datierung verfasste. In der mathematischen Operation

---

<sup>12</sup> Queneau 1985; vgl. Aarseth 1997, S. 9.

$(8!=8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1)$  ergeben sich dann 40.320 denkbare Reihenfolgen. Dabei ist es eine ganz anderen Frage, ob oder wie die Anzahl von Wegen zum Ziel für eine unterschiedliche Interpretation sorgt. Das gewählte Beispiel ist besonders für Videospieldanalysen fruchtbar, weil es eine Konvention unter narrativen Videospiele gibt, bei denen ein Anfang und ein Ende vorgegeben sind. Für den PROZESS bleibt in jedem der 40.320 Fälle bestehen, dass Josef K. angeklagt wurde und keiner der 40.320 möglichen Wege ihn davor bewahren konnte, zum Tode verurteilt zu werden.

Was kann *Nonlinearität* noch bedeuten? Als linear könnte eine Handlungsabfolge bezeichnet werden, wenn sich die Ereignisse auf der Ebene des *discours* in derselben Reihenfolge abbilden, wie sie auf der Ebene der *histoire* vorliegen. Ein non-linearer Text wäre dann einer, bei dem die Ereignisse der *histoire* in beliebiger Reihenfolge und nicht notwendig chronologisch auf der Ebene des *discours* positioniert sind. Dann wäre Nonlinearität erst Recht kein Novum im Videospiele. Als Beispiel mag Italo Svevos *LA COSCIENZA DI ZENO* dienen.<sup>13</sup> Der 1923 veröffentlichte Roman erzählt chronologisch dieselbe Geschichte in jedem seiner fünf Kapitel, die daher nicht wiederum chronologisch eingeordnet sind, sondern „Varianten“ der *histoire* darstellen. Und im Bereich des Films haben Quentin Tarantinos Werke maßgeblich dazu beigetragen, dass sich nicht chronologische Erzählweisen als häufig verwendete Stilmittel etabliert haben. *PULP FICTION* beginnt mit einer Szene die in der erzählten Zeit der Diegese chronologisch in der Mitte der Handlung einzuordnen ist.<sup>14</sup> Die kriminellen Handlanger Jules Winnfield (Samuel L. Jackson) und Vincent Vega (John Travolta) werden Zeuge eines Überfalls auf ein Restaurant. Bevor die Szene aufgelöst wird, wechseln Ort und Zeit. Die Einordnung des Geschehens in den Kontext gelingt durch die Verknüpfung der in der erzählten Zeit

---

<sup>13</sup> Svevo 1923.

<sup>14</sup> Tarantino 1994.

davor und danach liegenden Ereignisse. Jules Winnfield widerfährt ein Wunder, das ihn von seiner kriminellen Karriere Abstand nehmen lässt. Aus diesem Grund sieht er in der Restaurant-Szene von einem gewaltvollen Gegenangriff ab. Das Wunder muss sich also vorher abgespielt haben. Vincent Vega findet innerhalb des Films den Tod. Das Ereignis liegt zweifelsfrei nach der Restaurant-Szene. Ist *Pulp Fiction* also ein nonlinearer Film? Bezogen auf die Reihenfolge der gezeigten Handlung kann er das sein. Hier entspricht die Narration keiner konventionellen Zeitform und erzählt nicht Früheres vor Späterem sondern mischt die Ereignisse auf der Ebene des *discours* durcheinander. Losgelöst davon ist die *histoire* jedoch in jedem Fall linear und kann anders nicht sein: ganz gleich in welcher Reihenfolge welches Kapitel rezipiert wird, folgt der Rezipient der Logik die ihm vorschreibt, kausale Zusammenhänge in eine chronologisch lineare Abfolge einzuordnen. Die Interpretation der festgehaltenen Botschaft mag von der Reihenfolge der Rezeption abhängen, beeinflusst wird das Kommunikat dabei nicht. In welche chronologische Reihenfolge der Rezipient die narrativen Ereignisse stellt, ist auch nicht abhängig von der Reihenfolge in der er sie rezipiert, sondern von der Einordnung der Handlung in die Struktur des Textes.

Der Begriff der Linearität kann aber auch die Rezeption von Texten meinen, also die Konvention, etwa einen gedruckten Text in der konventionellen Art und Weise von der ersten bis zur letzten Seite zu lesen, von links nach rechts und von oben nach unten. Doch auch dann ist das Videospiel nicht exklusiv nonlinear: Zu keinem Zeitpunkt in der Rezeption eines Romans ist der Leser daran gebunden, dem Verlauf der Seitenanzahl zu folgen. Er kann beliebig vor und zurückspringen und Passagen wiederholen oder gar überspringen. Wer hat nicht schon einmal beim Krimi vorgeblättert, um die Demaskierung des Bösen vorzuziehen? Oder beim Film vor- oder zurückgespult? Kann die Informationsaufnahme bei der Rezeption denn nonlinear sein? Der Gedanke ist ein Widerspruch: Es

kann nichts rückwirkend erfahren werden. Jede Information wird nacheinander und entsprechend linear vom Rezipienten aufgenommen. Welcher Linearitätsbegriff auch vorliegen mag, im Videospiel ist demnach Nonlinearität nichts Spezifisches und nichts Neues.

## 1.3 Zur Interaktivität

Videospiele sind nicht per se interaktiv. Diese provokante These nimmt einen soziologischen Interaktionsbegriff zur Grundlage der Argumentation.<sup>15</sup> Aus dem Lateinischen von „inter“ (zwischen) und „agere“ (handeln) impliziert der Begriff eine wechselseitige Wirkung. Die Ungenauigkeit, Interaktivität als eine exklusive Eigenschaft von Videospielen zu nennen, liegt zunächst darin begründet, dass es nicht „das Videospiel“ gibt. Es gibt vielmehr zahllose Spiele die durch einen Computer mit audiovisueller Ausgabe realisiert werden können. Darunter finden sich Spiele, die einen interaktiven Rahmen schaffen und solche, die dies nicht tun.

Videospiele werden typischerweise unterteilt nach den Modi Einzel- oder Mehrspieler. In Mehrspielermodi treten Spieler durch Zuhilfenahme computervermittelter Kommunikation in einen spielerischen Kontakt. Bei Einzelspielermodi folgt der Spieler Spielanleitungen des vorliegenden Programms, ohne dabei mit anderen Spielern zu interagieren. Diese in Videospielen klassische Unterscheidung ist von traditionellen Spielen und Sportarten übernommen und weist auf ein qualitatives Distinktionsmerk-

---

<sup>15</sup> Während die Informations- und die Kommunikationswissenschaften den Interaktivitätsbegriff auch zur Beschreibung von Mensch-Maschine-Interaktion verwenden, wird hier explizit auf das soziologische Begriffsverständnis verwiesen: „Das Grundmodell, an dem sich der soziologische Interaktionsbegriff orientiert, ist die Beziehung zwischen zwei oder mehr Personen, die sich in ihrem Verhalten aneinander orientieren und sich gegenseitig wahrnehmen können.“ Jäckel 1995, S. 463; Zur Problematik der Verschlagwortung des Interaktivitätsbegriffes in den Medienwissenschaften siehe auch Jäckel 1995; Goertz 1995; Quiring und Schweiger 2008.

mal von Spielformen generell hin. Der Computer ist ein Spielgerät für Einzelspielermodi und er ist Spielgerät und Kommunikationswerkzeug zugleich in Mehrspielermodi. Die Spieler treten in Mehrspielermodi interaktiv gegeneinander an. Hier funktioniert der soziologische Interaktionsbegriff, da eine wechselseitige, kommunikationsvermittelte Interaktion von zwei oder mehr Subjekten vorliegt.

Die Unterscheidung von Videospielen nach Mehr- und Einzelspielermodi ist zentral. Sowohl in der Produktion wie auch in der Rezeption bedienen Mehrspielermodi andere Erwartungshaltungen als Einzelspielermodi. Vor allem das jüngere Marktmodell *Free2Play* hat Mehrspielermodi zum Aufschwung verholfen. Die Produzenten geben den Spielern freien Zugriff auf das Spiel und erhoffen sich durch die Vermarktung von virtuellen Ausrüstungsgegenständen Profit. Die Abgabe der absoluten Hoheit durch das Gratismodell hat die Mehrspielervideospiele näher an sportliche Spiele gerückt, für die es auch keine Abgaben an einen etwaigen Urheber gibt.

Mit der einhergegangenen Reichweitenerhöhung haben sich die sogenannten *eSports* (professionalisierte Videospielewettbewerbe werden als ‚electronic Sports‘ bezeichnet), soweit entwickelt, dass sie ein Element in der begrifflichen Deutungshoheit über Termini wie ‚Spiel‘ oder ‚Sport‘ geworden sind. Auch hier wirft das Videospiele nicht nur Fragen über seine Beschaffenheit auf, sondern es stellt die Begrifflichkeiten verwandter Systeme in Frage. Die aktuelle Forschung ist darum bemüht, den selbsterklärten elektronischen Sport auf sportliche Aspekte hin zu untersuchen. Während der DOSB (Deutsche Olympische Sport Bund) die beantragte Ratifizierung von Videospielen als olympische Sportart abgelehnt hat, gelten Videospiele in weiten Teilen Skandinaviens, Japan und in Nordamerika

bereits als Sportarten.<sup>16</sup> *eSportler* bekommen Fördergelder und Reisevisa für internationale Turniere. Auch im Grad der Professionalisierung zeichnen sich starke Parallelen zu olympischen Sportarten ab: Preisgelder, Übertragungen und Zuschauerzahlen (auch gefüllte Stadien bei Live-Events wie zur ESL in der Commerzbankarena in Frankfurt) schlagen in ihrem Ausmaß einen Großteil aller olympischer Sportarten. Die Tatsache, dass sich Talent und Training auszahlen und Stars hervorbringen und sich wie auch beim Sport Doping, Wettbetrug und Schiebung als Systemfaktoren vergleichbar ausbilden, sorgen für eine implizite Kritik am Verständnis des Begriffes ‚Sport‘. Laut der vom DOSB herausgegebenen Erklärung gegen die Aufnahme in den Kanon olympischer Sportarten mangle es den *eSports* an spezifischem motorischem Anspruch. Eine Regel, die beim Schach (ist zwar nicht olympisch, vom DOSB aber als Sportart gelistet) jedoch kein Kriterium war und für die *eSports* haltlos erscheint. So befindet sich die mentale und motorisch-körperliche Belastung eines *eSportlers* auf dem Niveau von Leistungssportlern.<sup>17</sup>

Auch hier zwingt das Videospiele, bestehende begriffliche Vorstellungen zu hinterfragen. Am Beispiel des *eSports* zeigt sich, dass der Sportbegriff kein allein an spielerischen Regeln festgemachter Begriff ist, sondern eine Vorstellung über sich wandelnde Konzepte und Wertvorstellungen. Dazu gehören Ideale über Athletik, Körper, Gesundheit, Leistung, Disziplin sowie Fairplay, von denen einige mit der sportlichen Praxis bei kompetitiven Videospiele konkurrieren oder auch inkompatibel erscheinen. So ist das Videospiele als jüngere Erscheinungsform noch unter der strengen Beobachtung als eventuell jugendgefährdendes Medium stigmatisiert. Es ist dem Videospiele auch hier abträglich, dass eine Ausdifferenzierung der Videospieleformen noch nicht im Konsens des kulturellen Wissens etabliert

---

<sup>16</sup> Vgl. Woytewicz 2015.

<sup>17</sup> Vgl. Kühl 2016.

ist.<sup>18</sup> Schon die simple Unterscheidung zwischen Einzel- und Mehrspielermodi erbringt viele für den Diskurs wertvolle Aspekte. Denn Videospiele können eine Grundlage für interaktives soziales Handeln schaffen – etwa als Kommunikationsmedium – tun dies aber nur in Abhängigkeit oder unter Berücksichtigung menschlicher Kommunikationspartner.

Beim Einzelspielermodus tritt der Spieler in keinen direkten Kommunikationsakt mit anderen Menschen. Eine Interaktion durch wechselseitigen Austausch findet nicht statt. In einem algorithmischen Prozess werden eigene Eingaben in Spielzeichen umgewandelt und als Feedback ausgegeben. Auf einer spielimmanenten Ebene liegt also ein autokommunikativer Akt vor: die Eingabe des Spielers führt zu einem berechneten Feedback. Auf der visuellen Oberfläche liegt ein Transfer von symbolischen Bedeutungsträgern vor: das Drücken von Knöpfen führt zur Ausgabe von audiovisuellen Signalen. Auf einer spielexternen Ebene liegt ein unidirektionaler kommunikativer Akt vor. Der Programmierer gleicht in diesem Sinne dem Autor, der dem Leser einen Text zur Verfügung stellt. Auf der Codeebene ist ein Videospiele ein ausschließlich linguistisches Konzept. Videospiele transformieren Zeichen: Die motorische Eingabe wird übersetzt in linguistische Befehle auf der Codeebene des Videospiele. Die Befehle werden erneut übersetzt in audiovisuelle Ausgabesignale. Am Ende handelt es sich um einen Feedbackloop. Dass der Spieler im Einzelspielermodus sich eigentlich in einem geschlossenen Bedeutungskreis selbst beschäftigt, wird verschleiert durch die Transformation der gesendeten und empfangenen Zeichen. Die besondere Funktion des Dispositivs liegt in

---

<sup>18</sup> „Kulturelles Wissen (kW) soll dabei heißen: Gesamtmenge aller von den Mitgliedern einer Kultur, das heißt in einer bestimmten Zeitphase  $T_i$  (z.B. etwa einer Epoche) in einem bestimmten Raum  $R_j$  (z.B. deutsches Sprachgebiet und/oder Europa), für wahr gehaltene Propositionen. Jede solche Proposition ist ein Wissensselement“ Titzmann 2011, S. 90.

der Verschleierung von Ursache und Wirkung. Da die abstrakten Zeicheneingaben (Pfeiltasten, Cursor, Buttons) in komplexe Bedeutungsgehalte umgewandelt werden (gehen, springen, schießen, reden) und die Ausgabe audiovisuell erfolgt, ist nicht immer ersichtlich, dass die Ausgaben Folge der eigenen Eingaben sind. Zu unterschiedlich sind die gesendeten Zeichen von den empfangenen audiovisuellen Signalen. Weil der Computer in den Algorithmen eines Videospiele die Zeichen stark umwandelt, erscheint es, als würde der Computer mitspielen. Dabei ist ein Rechner zu keiner menschlichen Interaktion fähig.<sup>19</sup> Der Computer verbirgt, dass er wie eine aufgestellte Wand beim Tischtennis, die Bälle (Signale) nur zurückwirft. Was beim Tischtennis zu jeder Zeit als Folge der eigenen Handlung sichtbar bleibt (der Ball kommt in dem Gegenwinkel zu dem er geschlagen wurde mit entsprechender Geschwindigkeit zurück – seine Bewegung ist unmittelbar mit dem Schlag verbunden), kann beim Computer den Bezug zur Eingabe komplett verlieren. Der Mauscursor kann ein Gespräch auslösen, eine Tür öffnen oder eine Figur befehligen – das ursprüngliche Zeichen wird in einen ganz anderen – arbiträr zugeordnete

---

<sup>19</sup> John R. Searle hat den Begriff der (künstlichen) Intelligenz mit seinem Gedankenexperiment des *Chinese Room Argument* in Frage gestellt. In dem Gedankenexperiment übersetzt ein Mensch anhand einer Zeichentabelle Schriftzeichen des Englischen in das Chinesische, ohne der chinesischen Sprache mächtig zu sein. Die jeweils gelungene Übersetzung mag dem Nutzer des Dienstes nahelegen, der Übersetzer sei tatsächlich der Sprache mächtig. Dies überträgt Searle auf Computeralgorithmen, die lediglich grammatikalischen Regeln folgen. So ist in Frage zu stellen, ob tatsächliche Intelligenz vorliegt. Der Computer kann keine menschlichen Sprachen und ist nicht in der Lage, Bedeutung zu übersetzen – im Resultat kann er jedoch eine vermeintlich intelligente Leistung vollbringen und sein Nutzer mag davon ausgehen, dass der Computer in der Lage war, Bedeutung zu erschließen und intelligent zu antworten. Ein spielender Computer ist eine entsprechend absurde Vorstellung: Der Computer kann nicht spielen, für den Spielenden mag sich allerdings das Gefühl einstellen, dass die computerisierten Mit- oder Gegenspieler tatsächlich intelligent auf die Spieleingaben reagieren. Vgl. Searle 1980.

ten – Bedeutungsgehalt übersetzt. Wenn eine Spielfigur etwa auf die Eingabe des Spielers reagiert, dann tut sie das nicht, weil der Rechner ein Gegenspieler oder Mitspieler ist, sondern weil der Spieler eine Kette von Algorithmen angestoßen hat, die unwiderruflich zu diesem ‚Return‘ geführt hat. Er spielt also weiterhin mit sich selbst.<sup>20</sup> Es macht einen eklatanten Unterschied, ob der Spieler beim Videospiele mit dem Computer ‚spielt‘ oder durch den Computer hindurch mit anderen Menschen. Erstes wird als Mensch-Maschine-Interaktion bezeichnet (wobei der Interaktivitätsbegriff dabei in Frage zu stellen ist), zweites ist computervermittelte Kommunikation.

Inwiefern liegt zwischen dem Rezipienten und dem Werk eine interaktive Beziehung vor? Denn das Videospiele verlangt dem Nutzer natürlich Eingaben ab, um durch die Handlung zu führen. Was, wenn sich der Interaktivitätsbegriff auf ebendiese aktive Beteiligung des Rezipienten alleine bezieht? Denn die Eingaben sind traditionellerweise motorischer Natur: Bedienung von Maus, Tastatur, Controller oder Joystick. Ist dieser motorische Input jedoch interaktiver als das Blättern der Seiten in einem Buch? Und wie steht es mit Videospiele, die eine Spracheingabe als Steuerungselement haben? Um das Argument motorischer Interaktion vollends ad absurdum zu führen: sogenannte EEG Headsets ermöglichen heute schon registrierbare Steuerungseingaben via Gedankenkontrolle. Inwiefern verlangt ein Videospiele dem Spieler mehr *interaktive* Leistung ab als dem Leser eines Buches? Die Interaktivität kann sich also nicht auf die Eingabe beschränken. Doch auch für die Rolle des Rezipienten ist das Videospiele nicht elaborierter als bisher bekannte Formen der Unterhaltungsindustrie,

---

<sup>20</sup> Vgl. Riatti 2014.

die Botschaften durch alphanumerische oder pictographische Texte vermitteln.<sup>21</sup> Die Fiktion eines Films, eines Textes oder eben eines Videospiele entsteht und lebt nicht im Medium, sondern beim Lesen und setzt damit das lesende Subjekt voraus.<sup>22</sup> Mit Interaktivität ist dann die Beziehung zwischen Leser und Text gemeint.

### 1.4 Zur Narrativität

Der Videospielebegriff wurde zunächst in seiner Ausrichtung auf den Computer als Spielgerät kritisiert. Außerdem wurden die für die Definition von Videospiele häufig genannten Konzepte von Interaktivität und Nonlinearität in „traditionellen“ Formen der Literatur und dem Film nachgewiesen, woraus folgt, dass sie nicht als spezifisch für das Videospiele gelten können. So konnte dem Videospiele letztlich kein spielerisches oder narratives Novum auf formaler Ebene zugeordnet werden. Dem Exklusivitätsanspruch von nonlinearem oder interaktivem Storytelling beim Videospiele wurde damit widersprochen. Wenn nun das Videospiele für die Betrachtung vom Computer befreit und nur hinsichtlich seiner spielerischen Aspekte beobachtet wird, welche Ähnlichkeiten bleiben dann zur Literatur und zum Film bestehen? Diese Frage richtet sich gerade nicht auf die Unterschiede, sondern auf die Gemeinsamkeiten, mit dem Ziel, die Begrifflichkeiten von Struktur und Text aufzuklären. Das heißt, nicht das Videospiele soll beobachtet, sondern der vorängigen Frage nachgegangen werden, wie überhaupt Bedeutung in Spiele und in Texten entsteht, um

---

<sup>21</sup> So ist auch beim *Westerngenre* die von Vilém Flusser bezeichnete *Auswanderung aus dem alphanumerischen Code* festzustellen. D.h. das Genre wird im Zuge seiner Remediation vom Schriftlichen zunehmend ins Graphische übertragen. Westernliteratur spielt gegenüber den Filmen und Videospiele heutzutage kaum noch eine Rolle für die poplärkulturelle Reproduktion der Genremerkmale. Vgl. Flusser 1996.

<sup>22</sup> „[U]n testo vuole lasciare al lettore l'iniziativa interpretativa, anche se di solito desidera essere interpretato con un margine sufficiente di univocità. Un testo vuole che qualcuno lo aiuti a funzionare.“ Eco 1979, S. 52.

schließlich das Videospiele im differentiellen System der Medien verorten zu können.

Eine Geschichte ist eine festgehaltene Handlungsabfolge – ob sie sich tatsächlich abgespielt hat oder nicht. Sie wird verortet in einem raumzeitlichen Kontext mit Figuren, angenommenen Regeln und einer Sequenz von Aktionen. Hier gibt es starke Überschneidungen mit dem, was als Spiel verstanden wird, denn auch das Spiel setzt eine begrenzte Raumzeit voraus, bestimmt Figuren, diktiert Regeln und schafft damit den Rahmen für eine mögliche Abfolge von Handlungen. Nimmt man ein Spiel wie das Fußballspiel, dann gibt es keine Geschichte, bevor das Spiel nicht abgelaufen ist. Nach der Begegnung kann man diese allerdings nacherzählen. Im Rahmen des spielerischen Regelwerks ist eine Abfolge von Handlung entstanden. Spiele sind nicht Erzählungen, sondern Spiele produzieren Erzählungen. Espen Aarseth hat dafür das von Michail Bachtin entwickelte Konzept des Chronotopos aus der Literaturwissenschaft entlehnt, um Spiele als Maschinen zur Produktion von Texten zu bezeichnen.<sup>23</sup> Der Chronotopos ist nach Bachtin ein Modell über die Beschaffenheit des Weltentwurfes eines Textes.<sup>24</sup> In ihm sind die Schauplätze, die Figuren, ihre Beziehungen zueinander und die raumzeitlichen Gesetzmäßigkeiten der Diegese festgehalten. In gewisser Weise entspricht der Begriff ‚Chronotopos‘ dem der ‚Storyworld‘. Gemeint ist also eine Vorstellung über die erzählte Welt. Darko Suvin spricht von *possible Worlds* (PW) als aus einem Text hervorgehenden, fiktiven Weltentwurf.<sup>25</sup> Dieser Weltentwurf entsteht aus einer Reihe von Annahmen, auf die der Leser beim Befragen des

---

<sup>23</sup> Aarseth stellte seine Gedanken zum Thema während der *Tübingen Winter School „Transmedial Worlds in Convergent Media Culture“* 2014 vor.

<sup>24</sup> Vgl. Bachtin und Dewey 2008, S. 7.

<sup>25</sup> Vgl. Suvin 1989, S. 34.

Textes trifft.<sup>26</sup> Leerstellen füllt der Leser aus der Erfahrung seiner natürlichen Umwelt, wenn ein Text nicht spezifiziert, welche physikalischen Gegebenheiten vorherrschen, dann setzt der Leser die seiner Umgebung ein.<sup>27</sup>

Ein Beispiel: Der Chronotopos von HARRY POTTER besteht aus einem an der Realität angelehnten Weltentwurf, der Schauplatz ist England und die meisten irdisch physikalischen Gesetzmäßigkeiten gelten.<sup>28</sup> Allerdings gibt es die Zauberschule Hogwarts und Zauberer leben versteckt unter den Menschen. Die Figuren sind etwa Harry Potter, Ron Weasley, Hermine Granger und Professor Dumbledore sowie der Bösewicht Voldemort. Implizit gehen aus dieser Figurenkonstellation Erwartungshaltungen hervor: Die Handlung spielt sich im Spannungsverhältnis Gut und Böse ab. Die konkrete, in sieben Bänden vorliegende Geschichte ist dann eine Handlungsabfolge innerhalb dieses Weltentwurfes. Alle Handlungen spielen sich im Rahmen des vom Chronotopos zur Verfügung gestellten Regelwerkes ab. Joanne K. Rowling, die Autorin, hat den Chronotopos von HARRY POTTER erfunden und eine Handlungsabfolge als Narration veröffentlicht. Das Resultat ist textlich festgehalten.

Espen Aarseth setzt den Begriff Chronotopos in Verbindung mit Spielen und greift dabei zurück auf die Arbeiten Gonzalo Frasca über Spielesessions und die Produktion von Handlungssträngen in Spielen. In einer spielerischen ‚session‘ entsteht nach Frasca eine konkrete Sequenz von Bedeutungsträgern. Das heißt, der Spieler entscheidet sich in einer ‚session‘ für Handlungsabfolgen, die im Rahmen des Regelwerkes denkbar, erlaubt

---

<sup>26</sup> Suvin stützt sich auf Lubomir Dolezel, siehe auch: Doležel 1998.

<sup>27</sup> Vgl. Suvin 1989, S. 39.

<sup>28</sup> Rowling 1996.

oder einfach möglich sind.<sup>29</sup> Das Spiel mit all seinen Schauplätzen, Grenzen und Regeln sowie Subjekten (und diese sind auch vom Regelwerk festgelegte und handlungsberechtigte Akteure) stellt dann den Chronotopos dar. Die in einer ‚session‘ produzierte Handlungsabfolge bildet die Sequenz, die im Nachhinein nacherzählt werden kann. An dieser Stelle verbinden sich die Begrifflichkeiten. Ergodisch ist nicht der zugrundeliegende Text, sondern das System, das die Literatur hervorbringt. Denn der Chronotopos ist ein Spielraum der über Zeit und Handlung (ergon und hodos) Bedeutung herstellt. Und diese Sequenz kann narrativ sein: „[N]arrative is a finite and coherent sequence of actions, located in the spacetime of a PW, proceeding from an initial to a final state of affairs, and signifying possible human relationships.“<sup>30</sup> Aus einem literarischen Text lassen sich die Regeln des Chronotopos durch Interpretation der präsentierten Handlung erschließen, genau wie beispielsweise aus der Interpretation eines Spielverlaufes viele Regeln des Fußballspiels zu erschließen sein können. Die Werte und Normen, die in der Struktur eines Spiels zugrunde liegen, sind allerdings auch direkt aus den expliziten Regeln abzuleiten. Wenn in einem Videospiel eine Narration vorliegt, dann sind die Gebote und Verbote sowohl aus der Struktur der Erzählung als auch aus dem Regelwerk für die mögliche spielerische Handlung abzuleiten.

### **1.5 Zur Textualität**

Das Spiel stellt hier den Textbegriff in Frage und bietet eine Perspektive auf die Produktion von Text. Wie kann dann das Spiel im Text gefunden werden?

---

<sup>29</sup> Vgl. Frasca 1999.

<sup>30</sup> Suvin 1989, S. 40.

Jeder Text formiert seine (1) lesbare Oberfläche aus einer vom (2) Programm gewählten Auswahl aus der (3) verfügbaren Datenbank.<sup>31</sup>

Die lesbare Oberfläche ist das Artefakt des jeweiligen Textes, also die visuell wahrnehmbare Oberfläche. Damit sind die Buchstaben auf dem Papier, die Bilder des Films oder die graphischen Darstellungen im Videospiel gemeint. Also der jeweilig konkret vorliegende, rezipierbare Text – im semiotischen Sinne, das jeweilige Zeichenkonstrukt. Das Programm stellt eine vorgeschlagene Art und Weise der Rezeption vor. Welches Programm sich zum Lesen eines Textes anbietet erfährt der Leser aus der Konvention, der eigenen Erfahrung im Umgang mit Texten oder durch die Interpretation der paratextuellen Ebene der lesbaren Oberfläche. Ein gedrucktes Buch impliziert, dass das Folgen der Zeilen und Seitenzahlen das Programm sein könnte. Ist das Buch „Lexikon“ betitelt, lautet das Programm nicht mehr, der Seitenzahl zu folgen, sondern Informationen nachzuschlagen, die alphabetisch geordnet sind. Die Datenbank ist schließlich die Gesamtheit der vorliegenden Zeichen. Der klassische Roman wartet mit der Datenbank auf, die identisch mit der lesbaren Oberfläche ist. Das Programm zur Rezeption lautet dann „Lese von der ersten bis zur letzten Seite“. Für das Lexikon ist eine Datenbank gegeben, die nach dem Programm „Suche und finde die relevanten Informationen“ zu durchforsten ist, um die für die gewünschte Lektüre relevante lesbare Oberfläche zu erstellen. Hier liegt für Aarseth der Unterschied zwischen Text und Cybertext: ein Cybertext ist einer, bei der sich der Leser durch die Datenbank und das Programm stets bewusst ist, auf der lesbaren Oberfläche niemals die gesamte Datenbank in einer Session abzurufen, vielmehr hat er Anteil an der Komposition des Textes.<sup>32</sup> Bei einem Videospiel könnte das Programm heißen „Finde einen der Wege zum Ziel“. Der Rezipient ist sich

---

<sup>31</sup> Hinz 2006, S. 123.

<sup>32</sup> Vgl. Aarseth 1997, S. 5.

hier, wie auch bei der Lektüre eines Lexikons bewusst, dass die sich ihm entfaltende lesbare Oberfläche nur der in einer Session abgerufene Teilbereich der Datenbank ist. Bedeutung entsteht beim Rezipienten unter Berücksichtigung aller drei Ebenen. Und der Wechsel des Programms, der lesbaren Oberfläche oder der Datenbank zieht unterschiedliche Interpretationen nach sich. Letztlich macht die spielerische weil unabhängige Entscheidung des Rezipienten den Text und nicht der Autor.

Einige Beispiele zur Verdeutlichung:

Allzu bekannt ist der spätantike Spruch: *Sator Arepo Tenet Opera Rotas*. Aus der Übersetzung etwa „Der Sämann Arepo hält (oder beherrscht) das Werk der Räder“ wird der Leser nicht schlauer. Es mag dem Leser auffallen, dass sich der Satz auch rückwärts lesen lässt. Einfach umgedreht liest sich (zur Verdeutlichung mit den entsprechenden Majuskeln): *satoR arepO teneT operA rotaS*. Bereits hier bietet sich an, den Sinn und die Bedeutung des Satzes hinter der bildlichen Poesie verschwinden zu lassen. In seiner bekanntesten Form, als das SATOR-Quadrat entfaltet sich schließlich das Kalkül auf der lesbaren Oberfläche:

S	A	T	O	R
A	R	E	P	O
T	E	N	E	T
O	P	E	R	A
R	O	T	A	S

Das Programm zum Lesen des SATOR-Quadrates kann nicht nur „Lese von links nach rechts und oben nach unten“ lauten, sondern: „Lese in beliebige Richtung“, von rechts nach links und von unten nach oben. Dafür garantiert die Punktspiegelung der Buchstaben in der Mitte des Quadrats. Auch zeigt sich hier, dass die Datenbank mehrfach identisch abgerufen werden kann. Die poetische Funktion der Bildoberfläche erschließt sich erst, wenn der Leser dem Programm Folge leistet und die Datenbank mehrfach in verschiedene Richtung liest, die Aufmachung der lesbaren Oberfläche kann auf das Programm schließen lassen. Beim SATOR-Quadrat ist es deutlich, dass sich erst im Quadrat die vielfache Bedeutung, die nicht ausschließlich narrativ ist, versteckt.

Als weiteres Beispiel mag der folgende Text dienen:

**Transient cause**  
And accordingly all,  
experience hath shewn,  
that mankind are  
more disposed to suffer, while evils are sufferable  
Than to right themselves  
by abolishing  
the forms to which they are

Der Leser mag einzelne Wörter über ihre Schreibweise als älteres Englisch hohen Stils interpretiert haben. In Kombination mit der lesbaren Oberfläche, der untereinander gereihten Verse, mag kein Zweifel aufkommen, dass es sich um ein Gedicht handelt mit fett markierter Überschrift als Titel. Ist dann das, was die Verse zeigen eine ‚transient cause‘? Der Wortlaut stammt von keinem Gedicht, sondern direkt aus der US amerikanischen Unabhängigkeitserklärung. Der Titel gehört dort zum vorherigen Satz. So heißt es:

That whenever any Form of Government becomes destructive of these ends, it is the Right of the People to alter or to abolish it, and to institute new Government, laying its foundation on such principles and organizing its powers in such form, as to them shall seem most likely to effect their Safety and Happiness. Prudence, indeed, will dictate that Governments long established should not be changed for light and **transient causes; and accordingly all experience hath shewn, that mankind are more disposed to suffer, while evils are sufferable, than to right themselves by abolishing the forms to which they are accustomed.**

Die Aufmachung und die Rahmung der Datenbank bewegt den Leser dazu, ein bestimmtes Programm zur Lektüre anzuwenden. Dieses deduziert er von der lesbaren Oberfläche. Dabei spielen die Erfahrung mit Texten und das kulturelle Wissen bei der Auswahl des Programms eine Rolle.

Das Gleiche zeigt sich bei Bildern, also Zeichen, die nicht im alphanumerischen Code verfasst sind. Die Anthropologie hat gezeigt, dass es Stammesangehörigen bestimmter Zivilisationen nicht gelingt, die graphische Perspektive als Dreidimensionalität zu lesen. Im kulturellen Wissen unserer Gesellschaft ist es etabliert, von der lesbaren Oberfläche zu deduzieren, dass das folgende Bild als dreidimensional zu begreifen ist, umso bemerkenswerter ist es, dass es dem europäischen Leser nicht gelingen mag, den Körper als zweidimensionales Konstrukt von Drei- und Vierecken zu lesen.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Nach Brian Rotman fällt im frühen 14. Jahrhundert die Einführung der Zentralperspektive (der Fluchtpunkt) in Europa auf den Zeitpunkt der Entdeckung der Null im Rechnungswesen. Diese Koinzidenz ist auch ein Hinweis auf Vilém Flussers oben beschriebene Auswanderung der Zahl aus dem alphanumerischen Code – Zahlen werden vielmehr als Platzhalter in einem graphischen System betrachtet. Die kulturelle Konvention einer pictographischen Interpretation von Zahlen bestand schon lange vor

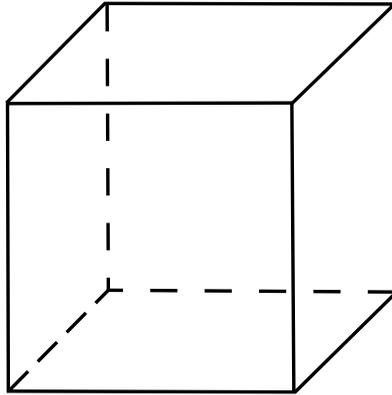


Abbildung 1: Würfel

Ein letztes Beispiel sei das folgende Gedicht:

### **Die Nöte und der Gedanke**

Sterben und doch lächeln!  
Was lächeln die Gedanken?  
Schlangen.  
So entbehrlich  
und so zerfleischt  
sterben die Nöte.<sup>34</sup>

Das Interessante an diesem Gedicht ist, dass sich die Frage nach dem Autor erübrigt, denn es gibt keinen. Das Gedicht wurde *online* generiert und

---

der Digitalisierung. Vgl. Rotman 1987, S. 7–21.; Vgl. Monaco et al. 2009, S. 163: James Monaco zeigt, wie die Sehkonventionen die Perception formen. Als Beispiel nimmt er den 45° Winkel zur Darstellung von Dreidimensionalität. Er beruft sich auf Derogowski 1972.

<sup>34</sup> Gedicht Nummer 8718800, <http://www.poetron-zone.de/poetron.php>, letzter Abruf.: 09.02.2016.

zeigt, dass für computergenerierte Poesie die Theorie vom Tod des Autors – das Dictum über die Irrelevanz der Figur des Autors und die Promotion des Lesers zum Schöpfer von Bedeutung im Text – längst selbstverständlich geworden ist. Bedeutung und Sinn entstehen hier nicht bei der Produktion, sondern in der Rezeption, denn der Computer kennt keine Bedeutung und weiß nicht zu dichten. Es gibt einen Programmcode, der als Ergebnis einer algorithmischen Folge Werte ausspuckt in einer Form, die vom entsprechend gebildeten (programmierten) Leser für ein Gedicht gehalten werden. Wer an diesem Gedicht Gefallen findet, kann sich nur selbst auf die Schulter klopfen: Der Sinn hat sich ihm als Eigenleistung erschlossen. Prosaisch hätte es verwirren können, doch die Lesekonvention in Versen untereinander geschriebener Zeilen suggeriert dem Leser, er habe dem Programm Folge zu leisten „mache Sinn!“.

Bedeutung und Wirkung eines Textes hängen also zusammen mit der Art und Weise, in der sich ein Text präsentiert und den Perspektiven, die der Nutzer zur Interpretation heranzieht. Die Beispiele zeigen, wie einfach eine veränderte lesbare Oberfläche, ein anderes Programm oder eine bestimmte Auswahl aus der Datenbank dazu führen, Bedeutungen umzugestalten.<sup>35</sup> Der vermeintlich tote Autor beeinflusst den Leser also durch die Manipulation der Textoberfläche.

Mit Bezug auf die Erfahrungen und das kulturelle Wissen im Umgang mit Texten bietet sich eine neue Sichtweise auf die oben beschriebene Killerspieldebatte an. Die Berichterstattungen, die sich überwiegend auf augenscheinliche Interpretationen beschränkten, sorgten für eine oberflächliche Darstellung. Denn die lesbare Oberfläche eines Videospiele ist nur ein Teil eines gesamten Spielkomplexes und die nicht strukturelle Interpretation

---

<sup>35</sup> Stéphane Mallarmés *Un coup de dés* ist auch erwähnenswert. In seinem Gedicht hat der Autor Schriftgröße, Schrifttyp, Zeilenabstand und die Platzierung der Textteile zum Teil der Leseerfahrung gemacht. Siehe dazu: Mallarmé 1914.

etwa von Gewaltmomenten segmentiert den im Videospiegel entstehenden Text in seine Einzelteile. Es ist eine Sache, darzustellen dass in Videospie-len symbolisch getötet werden kann, es ist eine andere zu zeigen, in wel-chem Bedeutungskontext eine Tötung steht. Das umstrittene DOOM baut die Struktur seiner Handlung um die Gewaltmomente auf, die den Spieler in die Position rücken, das eigene Handeln als Notwehr und Bedrohungs-abwendung zu begreifen. Deutlicher wird die unterschiedliche Interpre-tation einer Praxis unter *Progamern*.<sup>36</sup> Es ist beim Videospiegel QUAKE III ARENA in der kompetitiven Szene üblich, die graphischen Details des Spiels dergestalt herunterzulegen, dass anstelle der humanoiden Avatare nur noch sich farblich unterscheidende Formen auf der lesbaren Oberflä-che erscheinen.<sup>37</sup> Die im Shooter dargestellten Waffen werden ausgeblen-det und die Ton- und Grafikeffekte auf einfachste Signale reduziert. Hier-durch wollen die (professionellen) Spieler nicht abgelenkt werden von dem Setting, das eine tödliche Schießerei mit all seinen Bildeffekten nach-zeichnet. Sie blenden aus, dass es sich um mehr handeln könnte, als um einen einfachen Geschicklichkeitswettbewerb, bei dem letztlich nur rele-vant erscheint, wer das eigene Zielkreuz als erster auf das feindliche, sich bewegende Ziel richtet. Die Spieler haben die Sehkonvention verinner-licht, das Dargestellte als Leistungsvergleich in einem Geschicklichkeits-spiel zu lesen, wo Kritiker dagegen eine Gewaltorgie wahrnehmen. In An-lehnung an den oben gezeigten Würfel: wo sich den einen ein Bezug zu einem spielerischen System und einer tieferen Interpretation, also zu einer Struktur, erschließt, sehen andere nur die Form der Darstellungsoberflä-che.

---

<sup>36</sup> Als solche werden Spieler bezeichnet, die mit kompetitiven Videospie-len ihren Lebensunterhalt verdienen.

<sup>37</sup> id Software 1999; Als Avatar wird die Spielfigur oder das Abbild des Nutzers im digitalen Raum bezeichnet.

Über den Textbegriff wird hier eine Verwandtschaft zwischen Literatur, Film und Videospiel angenommen. Alle Formen tragen an den Rezipienten Forderungen und Bedingungen zur Interpretation heran. Am Ende entsteht ein Text, der in der Rezeption mit Bedeutung aufgeladen wird. Der gemeinsame Nenner ist schließlich die Sprache als primäres, unhintergebares Zeichensystem. Die medialen Formen von Film, Literatur und Videospiel usw. sind dann Konventionen zur Konstruktion von Texten. In dieser Sichtweise auf das Videospiel sind Analyse und Diskurskritik nicht einfach auf der lesbaren Oberfläche, dem Programm oder der Datenbank abzulesen, sondern darin, wie sich diese Faktoren gegenseitig bedingen. Die Struktur und der Usus der Konventionen im Videospiel müssen zum Betrachtungsgegenstand werden, wenn seine soziale Wirkung in Frage steht.

Genau wie die Literatur oder der Film kreiert auch das Videospiel eine Erfahrung aus dem Zusammenspiel der verschiedenen Ebenen. Das bedeutet, dass der Umgang – das Programm – im Sinne einer Anleitung zur Partizipation des Nutzers, dass die visuelle Darstellung – die lesbare Oberfläche – und die Vielfalt an spielerischen Handlungen – die Datenbank – den Nutzer zu verschiedenen Teilen in seinen Bann ziehen können. Das heißt auch, dass nicht jedes Spiel narrativ sein muss oder möchte, oder nur unter dem Gesichtspunkt der Narration Sinn ergibt. Genau wie das SATOR-Quadrat, wie beim Film oder einem Gemälde kann ein Videospiel hinsichtlich verschiedener Perspektiven untersucht werden. Die ludische Perspektive ist damit auch nur eine von vielen und darf nicht losgelöst von den anderen Auslegungsweisen betrachtet werden.

Wie ein Leser einen Text durchdringt, so durchdringt der Spieler die Zeichen des Videospiels. Roland Barthes hat mit seinen poststrukturalistischen Perspektiven in *LE PLAISIR DU TEXTE* gezeigt, dass nicht alleine Kohärenz und Sinn Teil der Leseerfahrung sind, der Umgang mit Texten lässt sich nicht auf eine unidirektionale Kommunikationsform von Autor

zu Leser reduzieren.<sup>38</sup> In der Übertragung auf das Videospiele stellt sich also die Frage, ob oder wie sich auch hier *plaisir* (der Genuss, Sinn aus den Zeichen herzustellen, etwa durch die Annahme von Kohärenz, einer Chronologie oder einer Narration) oder *jouissance* (der Genuss, die Zeichen hinsichtlich ihrer Darstellung als aufgelöstes Ensemble zu begreifen, sie sozusagen auf ihrer Oberfläche zu rezipieren) beim Rezipienten einstellen? Barthes' *jouissance du texte* erinnert nicht zuletzt an den Begriff der Immersion, der für Videospielewelten als so häufige Sensation genannt wird.<sup>39</sup> In Barthes' Essay steht *le plaisir du texte* am Ende seiner Argumentation vom Tod des Autors. Der Tod des Autors ist eine für die Untersuchung von Videospiele bedeutsame These. Die Rolle des Spielers für die Produktion des Textes und damit auch für die Interpretation und die Produktion von Sinn liegt in einem anderen Maße vor, als es in der Literatur der Fall ist. Was ist *le plaisir du texte*? Der Rezipient erfährt bei der Durchdringung des Textes die Bestätigung seiner Kultur, seines Seins. Es ist die Befriedigung, die sich in der Interpretation und in der Bestätigung derselben einstellt. *Le plaisir* liegt damit nicht am Ende einer (erfolgreich) übertragenen Botschaft. Vielmehr versagt hier das klassische Kommunikationsmodell von Sender, Botschaft, Medium und Empfänger: Der Tod des Autors rückt die Betrachtung der Beziehung vom Empfänger zur Botschaft und dem Medium in den Mittelpunkt. Dies stellt Aarseth gleichermaßen für den Cybertext fest. Für ihn liegt der Fokus der Kommunikation

---

<sup>38</sup> Barthes 1991.

<sup>39</sup> „The experience of being transported to an elaborately simulated place is pleasurable in itself, regardless of the fantasy content. Immersion is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus.“ Murray 1997, 98f.

bei klassischer Literatur anders als bei Cybertexten. So drehe sich der Fokus bei klassischer Literatur auf dem Kommunikationsakt zwischen Autor und Leser, gleich dem Sender-Empfänger-Modell. Beim Cybertext hingegen verschiebt sich der Fokus stärker auf dem Umgang des Rezipienten mit dem Medium.<sup>40</sup> Dadurch rückt der Autor der Botschaft in den Hintergrund und verschleiert auch seine ideologische Funktion. Der Leser erfährt etwas über sich, wenn er sich an Knotenpunkten eines Cybertextes entscheiden muss, welchem Pfad (*hodos*) er folgen möchte.

Ein häufiger Trend liegt in Videospielen heutzutage darin, den Spieler vor moralisch aufgeladene Abzweigungen zu stellen. Videospiele scheinen eine scheinbar unendliche Konfigurierbarkeit der lesbaren Oberfläche zuzulassen und damit tatsächliche kreative Prozesse zu ermöglichen. Am Beispiel des Videospieles *DEUS EX* lässt sich im Rückgriff auf die Narratologie jedoch zeigen, dass die beliebige Rekombination von Handlungen die lesbare Oberfläche weder zwangsläufig mit zusätzlicher Bedeutung auflädt noch für die *histoire* von Bedeutung sein muss.<sup>41</sup> Nur ein Bruchteil der Handlungen muss narrativ ereignishaft sein, während der Großteil dagegen narrativ ereignislos bleiben kann: *DEUS EX* ist im besonderen Maße dafür bekannt, dem Spieler die Freiheit über verschiedene Lösungswege anzubieten. Doch genau wie in Franz Kafkas *PROZESS* sind bei *DEUS EX* Anfang und Ende vorgegeben. Jede sich dazwischen abspielende, ludisch konfigurierbare, Handlung ist in dem Sinn ereignislos, dass Entscheidungsmomente die Handlung letztlich nicht beeinflussen, sondern immer in derselben lesbaren Oberfläche münden. Zwar gibt es drei verschiedene Endsequenzen, von diesen kann der Spieler jedoch nicht abweichen und die im Spiel zuvor getroffenen Entscheidungen spielen bei der

---

<sup>40</sup> Vgl. Aarseth 1997, S. 22.

<sup>41</sup> Ion Storm Austin 1999.

Auswahl der Endsequenz keine Rolle.<sup>42</sup> Damit ist auch die Reichweite an moralischen Implikationen limitiert. Letztlich beantwortet der Spieler die Anfrage des Autors, sich für eine von mehreren Optionen zu entscheiden und nicht etwa das Schicksal der Figuren selbst zu gestalten.

Die narrative Ereignislosigkeit ist jedoch nicht als für die Rezeption irrelevant zu verstehen, auch die Lektüre eines Textes erfolgt nicht unter Beschränkung auf die Narration. Das für die Rezeptionserfahrung Erhebliche liegt nicht allein in dem ‚Was‘ der Handlung sondern in dem ‚Wie‘. Eine Dramaaufführung ist nicht spannend, weil das Ende nicht bekannt ist, sie ist spannend obwohl das Ende bekannt sein kann. Dies trifft so auch auf das Videospiel zu, das stets gerahmt, weil ergodisch ist. Die narrativ ereignislosen Passagen von DEUS EX sind ebenso wie die acht mittleren Kapitel von Kafkas PROZESS Teil der Erfahrung. Um es mit Roland Barthes zu sagen: *plaisir* oder *jouissance du texte* liegen auch beim Videospiel vor. Ein Videospieltext basiert auf den Funktionen der Sprache, gleich der Literatur.

Selten werden Spiele auf eine Autorenabsicht und die aus der unidirektionalen Kommunikationsrichtung ausgehenden Macht hin in Frage gestellt. Diese Bezugnahme auf den Leser lässt den Autor, der den Rahmen der Entscheidung stellt, immer tiefer in den Hintergrund rücken. Dabei ist die ideologische Funktion von Spielen historisch nicht unproblematisch: In der hellenischen Kultur, die bei Johann Huizinga als grundlegend agonistische beschrieben wird, stellt Norbert Elias die ideologischen Momente der Olympischen Spiele fest.<sup>43</sup> Die Wettkämpfe während der Friedenszeit der Olympischen Spiele dienten als Vorbereitungen für den Krieg. Sport als Unterrichtsfach und die damit einhergegangene soziokulturelle Etablierung von Sport in Deutschland nahm seinen Anfang aus

---

<sup>42</sup> Siehe dazu Riatti 2016b.

<sup>43</sup> Huizinga 1991, 59ff.; Elias 1986.

preußischen Bemühungen, die Jugend vorzeitig für machtpolitische, vorwiegend militärische Zwecke auszubilden.<sup>44</sup> Heutzutage werden Spiele und sportliche Aktivitäten so betrachtet, dass sie mit gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Interessen gekoppelt werden. Das spiegelt sich in etlichen Forschungsbemühungen unter dem Stichwort ‚Gamification‘ wider, die das Spielen als kulturelle Praxis für spieleexterne Zwecke nutzbar gestalten sollen. Generell rückt beim Videospiel an die Stelle des Autors ein Produktionskomplex, ein Entwicklerstudio und eine Industrie, in der bedeutungsgestaltende Kompetenzen nicht in den Händen Einzelner liegen.<sup>45</sup> Es gibt keinen zuordenbaren Urheber der Aussage, sondern eher eine diskursgeleitete, aus dem Firmenkonsens und Label entspringende Ideologie. Dem Leser steht also eine pluralistische Autoreninstanz gegenüber, wobei sich diese im Sinne von Barthes‘ *Tod des Autors* und in Anbetracht der Entscheidungen an den Knotenpunkten ohnehin relativiert.

### 1.6 Zur Freiheit

Es heißt oft, der Spieler habe Handlungsfreiheit. Dieser Freiheitsgedanke folgt aus der angenommenen Interaktivität und der vermeintlichen Non-linearität, die als Begrifflichkeiten schon in Frage gestellt wurden. Der Spieler habe in Videospielen die Möglichkeit, die Handlung selbst zu beeinflussen und eine eigene Narration zu erstellen. Er sei dahingehend freier als der Leser eines Romans. Als Vorwegnahme sei auf das 3-Ebenen

---

<sup>44</sup> Vgl. Krüger 1975, S. 13–18; Das Vorbild dazu lieferten die Engländer, die den Sport im Schulwesen des Empire aus politischem Interesse zum Machterhalt und für die innere Ordnung installierten, vgl. Allen 2014.

<sup>45</sup> Schon beim Vergleich von Literatur zu Film merkt Frank D. McConnell an „And film [...] has spawned a theory of interpretation that exalts the individual personality of the creator beyond any comparable literary theory precisely because the individual touch, the signature of a sole creator, is so much less immediately apparent in film than in the novel or the lyric.“ McConnell 1977, S. 10. Gleich ist es beim Videospiel, wo man ebenfalls von größeren Teams mit vielen Entscheidungsträgern aus verschiedenen Bereichen ausgehen kann. Beim Buch ist die Produktionsapparatur üblicherweise kleiner.

Modell verwiesen, wonach das Programm eines Romans lautet „Lese von der ersten bis zur letzten Seite“, aber das Programm ist eine Rezeptionssuggestion und kein Diktat. Freie Einflussmöglichkeit muss kein qualitativer Sprung sein, Übergänge sind denkbar und auch vorhanden. Einerseits ist das Programm beim Videospiel ein anderes, andererseits ist auch der Spieler des Videospieles nicht wirklich frei. Genau genommen ist das Videospiel sogar restriktiver als die Lektüre eines Buches und auch restriktiver als ein „normales“ Spiel. Denn ein Videospiel ist ein Softwarepaket und Software ist die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine, durch die der Nutzer auf die Hardware zugreift und rechnerische Aufgaben koordiniert. Softwarepakete jeder Art (BIOS, Betriebssystem, Programm, Applikation oder Videospiel) räumen und grenzen durch ihre Programmierung die Eingabeoptionen ein. Jede aktuelle Befehlseingabe wurde von dem jeweils laufenden Softwarepaket im Vorfeld erlaubt. Eine Eingabe ist nur möglich, weil der Spieler die eingeräumten, sehr wohl begrenzten Regeln für Handlungsoptionen annimmt und sich entsprechend der Restriktionen verhält.

*„The computer programmer [...] is a creator of universes for which he alone is the lawgiver. [...] No playwright, no stage director, no emperor, however powerful, has ever exercised such absolute authority to arrange a stage or a field of battle and to command such unswervingly dutiful actors or troops.“<sup>46</sup>*

Wie restriktiv Videospiele sind, lässt sich am Beispiel des Falschspielens exemplifizieren: In einem Videospiel liegen sämtliche spielerische Regeln in der Programmiersprache vor. Ein Falschspielen ist von Seiten des Programmierers nicht vorgesehen. Eingebaute Cheatcodes sind ebenfalls

---

<sup>46</sup> Weizenbaum 1984, S. 115.

vom Programmierer eingefügte Optionen zur Gestaltung des spielerischen Prozesses und sind insofern vorgesehene Optionen.<sup>47</sup> Ein tatsächliches Schummeln findet auf der Ebene des Programmcodes statt. Möchte sich der Spieler entgegen der Regeln verhalten, so muss er den tatsächlich vorliegenden Text manipulieren, Verstöße gegen Regeln in Videospielen müssen immer intentional erfolgen. Es gibt keinen Affekt, wie bei nicht digitalen Spielen, spontan zu mogeln wenn die anderen Spieler nicht schauen: z.B. in *Monopoly* Geld aus der Bank zu stehlen oder die Würfel für ein anderes Ergebnis umzustoßen. Möchte der Spieler des Videospiele schummeln, so muss er vorsätzlich und im Voraus den Programmcode umschreiben, er muss ihn angreifen und die Restriktion der Spielregel in eine neue Handlungsrestriktion umwandeln. Das Regelwerk eines digitalen Spiels ist aufgrund seiner binären Programmierung derart konstituiert, dass nur eine weitere – quasi illegal eingefügte – Regel das Abweichen von der bestehenden Regel ermöglicht.

Es ist indes eine ganz andere Frage, ob Spielende (jeglicher Spielart, auch losgelöst vom Computer) überhaupt als frei handelnd bezeichnet werden können. So muss die Entscheidung zum Spielen unweigerlich frei gefällt werden (es ist kein Spiel für jemanden, der zum Spielen gezwungen wird).<sup>48</sup> Im Spiel gibt der Spielende jedoch seine Freiheit auf, wenn er sich dem Regelwerk unterwirft, das jedes Handeln immer als spielerisches Zeichen interpretiert, kompatible Handlungen als Spielhandlungen annimmt

---

<sup>47</sup> Vgl. Nohr 2008, 39#.

<sup>48</sup> Eine der grundlegenden Annahmen über die kulturelle Praxis des Spielens ist, dass sie nur im freien Willen bestehen kann. Siehe dazu auch Johann Huizingas und Roger Caillois darauf aufbauende Definition des Spielbegriffes: „Alles Spiel ist zunächst und vor allem ein freies Handeln. Befohlenen Spiel ist kein Spiel mehr.“ Huizinga 1991, S. 16 ; „[on peut] définir essentiellement le jeu comme une activité [...] libre: à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux;“ Caillois 1958, S. 43.

und jedes anderen handeln als regelwidrig ablehnt. Wer sich an einem Spiel beteiligt, der muss den Regeln Folge leisten und ist gerade nicht frei.

### 1.7 Zur Remediation

Eine Videospieldanalyse die sich auf die Deskription von Stilmitteln beschränkt, die das Videospiel dem Film entnimmt, lässt eine vertiefte kritische Diskursanalyse vermissen. Für die deutschsprachigen Game Studies sind Rolf Nohrs Arbeiten hervorzuheben, der die subtilen Machtdiskurse, die unter der semiotischen Oberfläche in Videospielen zum Ausdruck kommen, zum Inhalt seiner Forschung macht.<sup>49</sup> Die Aussagen von Videospielen liegen zwischen Narration, Darstellung und Spiel versteckt. Mit einer vertieften Auseinandersetzung dieser Interdependenzen können die Game Studies der Stigmatisierung von Videospielen im öffentlichen Diskurs mit kulturtheoretischen Argumenten begegnen. Daher sollten Parallelen zu den Film- und Literaturwissenschaften erarbeitet werden. So konzipierte Game Studies finden sich in demselben Gegenwind, den die Literatur- und die Filmwissenschaften in vergleichbarem Maße zu Zeiten ihrer Konstituierung erfuhren. Die Vorsicht gegenüber neuen medialen Formaten kann als diskursgeleiteter Abwehrmechanismus verstanden werden: Das Videospiel bedroht die bestehende Hegemonialstellung bereits etablierter Formate, es birgt ein auf den ersten Blick mehrfaches Bedrohungspotential für etablierte Unterhaltungsprogramme. Als digitales Me-

---

<sup>49</sup> „Sinnvoll konzipierte *Game Studies* sollten sich ihrem Objekt aus einer theoretischen Trias von Zeichentheorie, Ästhetik und Ludizität (als Handlungstheorie) nähern, die konsequent darauf setzt, das >Objekt< Spiel als einen an Techniken anhängenden und in kulturelle wie intersubjektive, historisch variable Zusammenhänge eingebundenen Gegenstand zu begreifen.“ Nohr 2008, S. 16.

dium akkumuliert das Videospiel Zeichensysteme popkultureller Herkunft und imitiert diese in ununterscheidbarer Qualität.<sup>50</sup> Es hat eine dem Kinofilm vergleichbar zügige Entwicklung zu einem der wesentlichen Träger in der Unterhaltungsindustrie hingelegt und entwickelt sich zu einem Leitmedium – wenn es nicht gar schon als eines bezeichnet werden muss.

Was ist nun das Novum im Videospiel? Es gibt kein exklusives Distinktionsmerkmal über die Feststellung hinaus, dass Videospiele Aspekte von Film, Literatur und Spiel in bislang unbekannter Art und Weise verbinden. Das Neue des Videospieles ist nicht die Schöpfung, sondern die Rekombination in einer Remediation. Deshalb erscheint es erfolgversprechend, Videospiele in ihre Bestandteile zu zerlegen und als strukturelle Gebilde zu analysieren. Wirklich neu sind die Systematiken nicht, doch auf dem Computer gelingen Verknüpfungen verschiedener medialer Konventionen schlichtweg schneller und weniger aufwendig. Das Novum des Videospieles ist also die *Convenience*. Das Lexikon auf dem Rechner (siehe Wikipedia) liefert angeforderte Informationen erst einmal nur schneller als der gedruckte Brockhaus. Genauso verhält es sich beim gedruckten Hypertext. Dort muss der Leser zwischen den Seiten hin- und herspringen. Er muss „Blättern“, um die anschließenden Textstellen zu finden. Beim Videospiel, das unter der Oberfläche eine Hypertextstruktur aufweist, übernimmt der Rechner das „Blättern“.<sup>51</sup> Jeder Erzählstrang wird sofort dargestellt, ohne Aufmerksamkeit auf die Struktur zu lenken.

---

<sup>50</sup> Mit dem Personal Computer und dem Internet ist jeder Haushalt zum privaten Labor für die Remediation geworden und damit ist ein Wandel der Sehkonvention eingetreten. Der Computer, das Internet und das Videospiel haben jeweils Einfluss ausgeübt auf unsere *Ways of seeing*. Siehe dazu auch Berger 2008, S. 1–33.

<sup>51</sup> Viele klassische Pen & Paper Rollenspiele wurden mit ihren Spielmechanismen zu Vorlagen für Videospiele. Das Würfeln, die Stochastik, das Kartographieren und die *Mise en Scène* der Narration werden dabei auf den Rechner übertragen, sodass durch die Automatisierung der Spielfluss vereinfacht wird.

Beim Videospiele sind die Übergänge zwischen den einzelnen Teilen Übergangslos. Mehr noch wird der textliche Unterbau durch die graphische Gestaltung verschleiert.<sup>52</sup>

Durch die digitale Speicherung von Informationen ist im Computer die fehler- und verlustfreie Reproduktion von Medieninhalten möglich und zum Charakteristikum des Mediums geworden. Videospiele bedienen sich in der gesamten Breite der medialen Inszenierungsmöglichkeiten. Sie greifen auf musikalische Untermalung, sprachliche Vertonungen, bildliche und filmische Inszenierungsmuster zurück, um die eigene Spielsystematik in ein multimodales Angebot einzubetten. In der historischen Entwicklung des Videospiele zeichnen sich die Einflüsse ab, die aus anderen medialen Quellen stammen. Schon im Urvater der *Jump&Runs*, *DONKEY KONG*, bekam die spielerische Handlung ein mikronarratives Gewand.<sup>53</sup> Der damals noch namenlose Protagonist (heute als Kultfigur *Super Mario* bekannt) hat einen Turm zu besteigen, um die Prinzessin vor dem Gorilla zu retten. Der Entwickler hat die Narration vom Filmklassiker *KING KONG* entnommen.<sup>54</sup> Seit jeher besteht dieser vermutlich stärkste Trend in der Videospieleentwicklung, die den Film zum Vorbild für die dramaturgische Inszenierung herbeigekommen hat, und zwar in sowohl seinen typischen narrativen Mustern als auch in seiner Bildersprache. Wie der Film besteht

---

<sup>52</sup> „Virtual reality is immersive, which means that it is a medium whose purpose is to disappear. This disappearing act, however, is made difficult by the apparatus that virtual reality requires.“ Bolter und Grusin 2002, S. 21–22; „To understand immediacy in computer graphics, it is important to keep in mind the ways in which painting, photography, film, and television have sought to satisfy this same desire. These earlier media sought immediacy through the interplay of the aesthetic value of transparency with techniques of linear perspective, erasure, and automaticity, all of which are strategies also at work in digital technology.“ Bolter und Grusin 2002, S. 24.

<sup>53</sup> Nintendo 1981.

<sup>54</sup> Cooper 1933.

auch das Videospiele aus einer für das menschliche Auge als flüssig wahrgenommenen Sequenz von mehr als 24 Bildern pro Sekunde. Videospiele appellieren an die Sehkonventionen des filmischen Publikums, wenn in den Blickwinkeln und Perspektiven der Spiele und der Zwischensequenzen Einstellung gewählt werden, die Informationen nach dramaturgischen Gesichtspunkten ins Geschehen rücken.

Neben den dramaturgischen Aspekten erhebt die Bildsprache der Videospiele auch Ansprüche an die spielerische Informationswiedergabe. Der Spieler muss zu jedem Zeitpunkt über sämtliche Informationen verfügen, die für eine erfolgreiche spielerische Kommunikation vonnöten sind. Dasselbe gilt für adaptierte Muster anderer Medieninhalte wie etwa musikalische Untermalung oder sprachliche Vertonung und natürlich Narration. Dass der Film hier als einflussreichste Quelle eingesetzt wird, liegt mitunter daran, dass auch schon im Film viele verschiedene Medien remediert auftauchen. Das Videospiele ist mit seiner konfigurierbaren, in Echtzeit berechneten Oberfläche sozusagen einen Schritt weiter, sollte aber, wie auch der Film, als aus Einzelteilen zusammengesetztes, multimediales Angebot verstanden werden.



## 2. Das Westerngenre

Die vorliegende Arbeit hat sich die Untersuchung einer spezifischen Quelle zur Aufgabe gemacht. Die Adaptionen von Gattungsmerkmalen beim Sprung vom Film zum Videospiel soll am Beispiel des Westerngenres untersucht werden. Der Western ist ein für den Film etabliertes, quasi mythisiertes Genre, das konkrete Assoziationen an die Ikonographie, die *Mise en Scène*, die Charaktere und die Narration stellt. Es kann dahingehend als besonders demonstratives, weil kanonisiertes Vorbild für die Untersuchung von gattungsspezifischen Adaptionen in Videospielwelten dienen. An diesem Beispiel wird untersucht, welche für den Film konstituierenden Genremerkmale übernommen und welche vernachlässigt werden.

### 2.1 Der Westen vor dem Western

Der *Western* ist historisch verankert. Sämtliche genreprägende Einflüsse speisen sich aus einem historischen oder zumindest für historisch angenommenen Rahmen: die Besiedlung des US-amerikanischen Westens. Eckdaten sind die Entdeckung des Landwegs zum Pazifik durch die Lewis-und-Clark-Expedition 1804-1806, der *Goldrush* in Kalifornien ab 1848, der *Homestead Act* von 1862, der US-Amerikanischen Bürgern die unentgeltliche Inbesitznahme von Land einräumte und der Sezessionskrieg von 1861-1865. 1893 prägte William Jackson Turner den Begriff der *Frontier*, der sich als Theorie zur Staatsgründung der vereinigten Staaten gegen bestehende Modelle durchsetzte und für das Selbstverständnis der

US-amerikanischen Bevölkerung einen besonderen Stellenwert einnahm.<sup>55</sup> So wird auch die These vom US-amerikanischen Exzeptionalismus auf das 19. Jahrhundert zurückgeführt.

Die historische Epoche diente als Quelle für den Stoff der Belletristik, wodurch sich der *Western* als Genre erstmals in der Literatur etablierte. Dort prägten die Legenden um den Kundschafter und Abenteurer Daniel Boone und vorwiegend James Fenimore Coopers *LEATHERSTOCKING-TALES* das Bild des Westens.<sup>56</sup> Die von 1823 bis 1841 veröffentlichte Saga gilt als Grundstein der Western-Literatur die in den Vereinigten Staaten in *dime novels* und *pulp-magazines* (Groschenheften) bald Nachfolge fand.<sup>57</sup>

Für den cinematographischen Western gilt die Literatur als bedeutendster Einfluss. John G. Cawelti führt die Entstehung des Westernfilms im Wesentlichen auf die literarische Vorlage *THE VIRGINIAN* von Owen Wisters zurück.<sup>58</sup> Brian Garfield meint sogar, dass fast alle erfolgreichen Filme aus literarischen Vorlagen entstanden sind:

---

<sup>55</sup> „American democracy was born of no theorist's dream; it was not carried in the Susan Constant to Virginia, nor in the Mayflower to Plymouth. It came out of the American forest, and it gained new strength each time it touched a new frontier.“ Turner 1920, S. 293; Frederick Jackson Turner stellte seine *Frontier*-These „as a polemic“ – also als Angriff – gegen zwei Thesen zum Wesen US-amerikanischer Geschichtsschreibung. Hermann Edouard von Holst erklärte die US-amerikanische Geschichtsschreibung aus der Sklavenkontroverse als zentrales Paradigma der Werte- und Normenbildung. Wohingegen Herbert B. Adams die US-amerikanischen Institutionen als Resultat von Englisch-Deutschen Elitengründungen zurückführt. Turners Frontierthese hatte sich gegenüber den beiden bestehenden historischen Schulen durchgesetzt. Vgl. Smith 1970, S. 250.

<sup>56</sup> Vgl. Smith 1970, S. 51, 1970, S. 59; Cooper 1823.

<sup>57</sup> Vgl. Rieupeyrou 1964, S. 35–40; Folsom 1966, S. 39–59; Smith 1970, S. 90–111; Bold 1987, S. 10–18

<sup>58</sup> Vgl. Cawelti 1971, S. 2; „[...] what is probably the most popular Western ever written“ Folsom 1966, S. 19.

„With few exceptions like *The Wild Bunch*, no outstanding Western screen classics have been produced that were not based on previously published written material. That statement includes, emphatically, John Ford's celebrated Westerns. The quality of most Western films is in direct proportion to the quality of the published source on which the production was based. If one is well versed in novelists and screenwriters as one is in directors, one may find that the names of the writers are a far more dependable index of film quality than are the names of the directors.“<sup>59</sup>

Einen bildlichen Eindruck vom Wilden Westen dokumentierten die Maler George Catlin (1796-1872) und Frederic Remington (1861-1909). Catlin studierte das Leben der Indianer Nordamerikas und hielt seine Erfahrung schriftlich und in Gemälden fest.<sup>60</sup> Remington prägte mit seinen Gemälden die Vorstellung vom berittenen Westerner als virilem Idol.<sup>61</sup> Charles Schreyvogel (1861-1912) und Charles Marion Russel (1864-1926) bauten auf die Werke Remingtons auf und entwarfen ein Bild vom Westen aus sekundären Quellen und Berichten.<sup>62</sup> Auch James Kenneth Ralston (1896-1987) und Earl W. Bascom (1906-1995) orientierten sich als Künstler des 20. Jahrhunderts nach der Zeit des *Old American West* am Thema. Bascom, der unter anderem als Rodeoreiter Berühmtheit erlangte, illustrierte den Cowboy in seiner Beziehung zum Pferd. Die Künstler lieferten die bildli-

---

<sup>59</sup> Garfield 1982, S. 14.

<sup>60</sup> Vgl. Catlin 1861, 1876.

<sup>61</sup> Vgl. Bold 1987, S. 45.

<sup>62</sup> Russel und Schreyvogel wurden ferner auch als Schüler Remingtons bezeichnet, ohne jemals in unmittelbarem Kontakt mit ihm gestanden zu haben. Vgl. Samuels und Samuels 1982, ix, 1982, S. 34, 1982, S. 300.

chen Impressionen für die Landschaften und das dortige Leben und schufen damit die räumliche Vorstellung für das, was von den Filmen aufgegriffen werden sollte.<sup>63</sup>

In den Groschenheften wurden pseudohistorische Geschichten erzählt. Die des Waldläufers William Frederick Cody führten durch zahlreiche Ausschmückungen zur Legende von Buffalo Bill. Cody, der das Potential der ihm angedichteten Figur erkannte, gründete eine Künstlergruppe, um die Erzählungen über den *Wilden Westen* als Showformat zu vertreiben. Mit seiner WILD WEST SHOW gilt Cody als einer der Begründer des modernen Showbusiness. Henry Nash Smith unterstellt, dass an der Figur Buffalo Bills beispielhaft der Bezug vom Westen als historischer Epoche zum Mythos über den Westen verschmolzen ist und dass nicht einmal Cody selbst mehr zwischen seinem historischen Ich und seinem Alter Ego im Showbusiness zu unterscheiden in der Lage war.<sup>64</sup> Die Performanceshows zeigten Reit-, Schieß- und Seilkünstler, tourten durch die Vereinigten Staaten und in Europa und verbreiteten so das Image eines Lebens in der Natur des US-amerikanischen Westens.<sup>65</sup> Die Werbeplakate dieses Showbusiness orientierten sich an den Wild-West Malereien und versprachen, die Landschaften und die Menschen von den Gemälden vor den Zuschauer zum Leben zu erwecken. Besonders Schreyvogels Malerei war von Codys Wildwestshows geprägt und baute damit – anders als die Bilder eines Remington – nicht wirklich auf gelebter Erfahrung des *Wilden Westens* auf. Cody förderte Schreyvogel als Mäzen, der als Künstler nicht den Western festhielt, sondern bereits das von Buffalo Bill aus dem historischen Kontext entnommene mythisierte Bild der *Frontier*. So musste sich Schreyvogel auch der Kritik Remingtons erwehren, der 1903 historische

---

<sup>63</sup> Vgl. Tailleux 1993, S. 44–50; Etulian 1974, S. 23.

<sup>64</sup> Vgl. Smith 1970, S. 108.

<sup>65</sup> Vgl. Rieupeyrou 1964, S. 45–49; Esselman 1974, S. 15.

Ungenauigkeiten in Schreyvogels *CUSTER'S DEMAND* monierte.<sup>66</sup> Der Verlauf der Debatte verhalf Schreyvogel unweigerlich zu größerer Bekanntheit. Ihm stand die Öffentlichkeit mit der Meinung zur Seite, dass die Wirkkraft des Werkes gegenüber den kleineren historischen Detailfehlern von größerer Bedeutung sei.<sup>67</sup>

John Ford soll über die Photographie auf das Monument Valley als Drehort gekommen sein, dessen Panorama seitdem im kulturellen Gedächtnis untrennbar mit dem *Westerngenre* verbunden ist. Als für den *Western* einflussreiche Photographen nennt Roger Taillieur Alexander Gardner (1821-1882), Mathew B. Brady (1822-1896), Tim O'Sullivan (1840-1882) und Camillus Fly (1849-1901).<sup>68</sup> Brady, Sullivan und Gardners Lebenswerk ist im engen Zusammenhang mit dem US-amerikanischen Sezessionskrieg entstanden.

Über den cinematographischen *Western* stellt Martin Linz fest: „In der mediengeschichtlichen Genealogie des Kino-*Western* als erstem Kino-Genre überhaupt sind so gut wie alle Medien der „populären“ wie der „hohen“ Kultur vertreten.“<sup>69</sup> Das Genre *Western* speist sich letztlich aus den historischen Tatsachen und ihrer literarische, malerische, photographische und filmische Aufarbeitung sowie der Interpretation im Showbusiness.<sup>70</sup> Die verschiedenen Quellen dienen sich wechselseitig zur Auslegung, wodurch der Bezug zur historischen Tatsachen in weiten Teilen verloren geht. In dem *genre américain par excellence* sind die historischen Wahrheiten den mythischen Vorstellungen über den *Wilden Westen* zum Opfer gefallen. Die Belletristik, der Film, die Malerei, die Photographie

---

<sup>66</sup> Vgl. Dippie 1994, S. 38.

<sup>67</sup> Vgl. Horan 1969, S. 36.

<sup>68</sup> Vgl. Taillieur 1993, S. 40–44.

<sup>69</sup> Linz 1983, S. 19.

<sup>70</sup> Vgl. Linz 1983, S. 19.

und schließlich auch alle Videospiele zum Western beziehen sich auf das Zeichengeflecht, das nur noch vage Verbindungen zur Geschichtsschreibung nachweisen kann.<sup>71</sup> Ein *Western* ist, egal in welchem Medium, eine Erzählung, die im Kontext aller genannten Quellen entstanden ist, auf diese referiert und im Kontext des Gesamtkomplexes von Zeichen durch den Rezipienten erkannt und interpretiert wird.<sup>72</sup>

---

<sup>71</sup> „[...] Western history is notable in Westerns primarily because of its absence.“ Folsom 1974, S. 81.

<sup>72</sup> Vgl. dazu auch Hans Robert Jauß' Gedanken zur Literatur in: Jauß 1970, S. 175: „Ein literarisches Werk, auch wenn es neu erscheint, präsentiert sich nicht als absolute Neuheit in einem informatorischen Vakuum, sondern prädisponiert sein Publikum durch Ankündigungen, offene und versteckte Signale, vertraute Merkmale oder implizite Hinweise für eine ganz bestimmte Weise der Rezeption. Es weckt Erinnerungen an schon Gelesenes, bringt den Leser in eine bestimmte emotionale Einstellung und stiftet schon mit seinem Anfang Erwartungen für 'Mitte und Ende', die im Fortgang der Lektüre nach bestimmten Spielregeln der Gattung oder Textart aufrechterhalten oder abgewandelt, umorientiert oder auch ironisch aufgelöst werden können.“

# Das Westerngenre

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

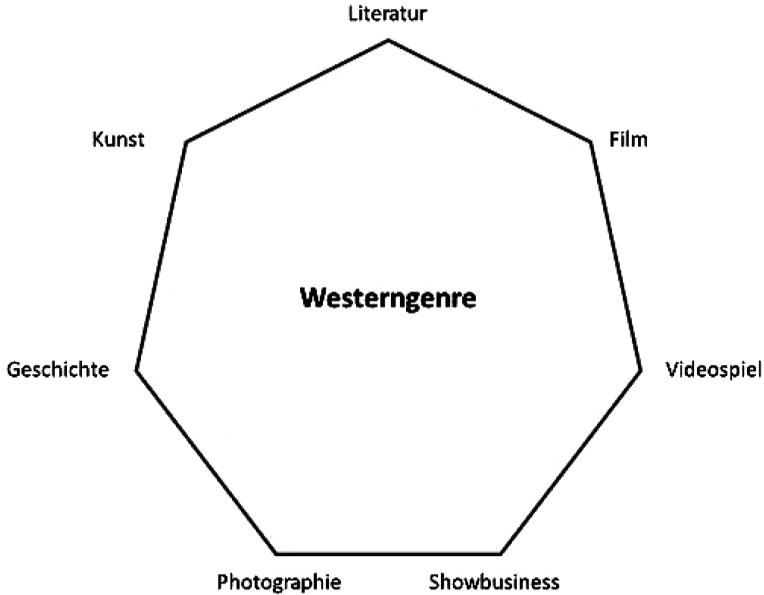


Abbildung 2: Quellen des Westerngenres

Wie zu zeigen sein wird, erweitern auch die Videospiele den Kanon des Westerngenres, indem sie sich, wie die ‚klassischen‘ Medien zuvor, auf Zeichen und Narrationen früherer *Westernquellen* beziehen und anschließend ihrerseits zitiert werden. Die Darstellung soll keine gleichmäßige Gewichtung implizieren und keine Nähe zwischen den verschiedenen Formaten andeuten.

## 2.2 Der Western als filmische Gattung

Als *genre américain par excellence* bezeichnet der französische Filmkritiker André Bazin den Western und stellt fest, dass es sich um das einzige Genre handelte, das so alt ist wie der Kinofilm selbst.<sup>73</sup> Der stilprägende Film *THE GREAT TRAIN ROBBERY* von 1903 ist gerade einmal acht Jahre jünger als

---

<sup>73</sup> Vgl. Bazin 2000, S. 140.

der von den Gebrüdern Lumière 1895 entwickelte Cinematograph und begründete damit als erster Vertreter das Western Genre.<sup>74</sup> Als filmischer Genrebegriff wird *Western* erstmals 1912 in einem Artikel des *Motion Picture World Magazin* erwähnt.<sup>75</sup> Ein *Western* umschreibt Erzählungen im Kontext einer konkreten, historisch-raumzeitlichen Verortung: Die Handlung spielt sich zur Zeit und am Ort der zivilisatorischen Erschließung des US-amerikanischen Westens ab. Semantische und syntaktische Elemente sind von verschiedenen Tradierungen des historischen *Westens* übernommen und ihrerseits erweitert worden. Der heute geläufige Begriff *Western* umschreibt primär Filme, beruft sich dabei aber auf die Begriffsprägungen der Geschichtsschreibung, der Literatur und des Showbusiness. Das geredefinierende Element ist jedoch nicht unumstritten. John G. Cawelti ist der Meinung, „[...] the Western is a story which takes place on or near a frontier [...]“<sup>76</sup>, verweist damit auf das in vielen Western abgebildete Motiv der *frontier* und koppelt das Genre untrennbar an den US-amerikanischen Mythos von der Staatenbildung der Nation an der Grenze zur Wildnis und als Abgrenzung zu den Eingeborenen.

Ein Genre hat keinen festen Körper, keine feste Form. Es ist vielmehr ein wandelbares Konzept, das im Konsens kulturellen Wissens geteilt wird und somit raumzeitlich und historisch gebunden ist und aus kollektiver Zuschreibung gebildet wird. „The way in which the genre term is applied can quite conceivably vary from case to case. Genre notions [...] are sets of cultural conventions. Genre is what we collectively believe it to be.“<sup>77</sup> Als im Diskurs ausgehandelte Vorstellung wandelt sich auch die Interpretation eines Genres in Abhängigkeit zu seinen Beobachtern, ihrer Entwicklung und dem Wandel der Bedeutung von Zeichen. „What we think of as

---

<sup>74</sup> Vgl. Nachbar 1974a, S. 2.

<sup>75</sup> Vgl. McMahan 2002, S. 133.

<sup>76</sup> Cawelti 1999, S. 20.

<sup>77</sup> Tudor 1974, S. 18.

the 'same' text will change as it passes from one system to another, either in its passage through time, and thus its introduction into very different contexts, or its translation into other systems."<sup>78</sup> So kann ein Genre auch als Orientierungshilfe im Zeichengeflecht einer Gesellschaft betrachtet werden. Sigmund Ongstad setzt Genres daher in den direkten Vergleich zu Kommunikationskonzepten „such as code, habitus, register and discourse."<sup>79</sup> Als solches Konzept hilft es dem Rezipienten, die richtigen Schlüssel zur Deduktion von Bedeutung anzusetzen, bleibt aber ein stets geöffnetes und erweiterbares Konstrukt:

„Genres can somewhat simplistically be seen as kinds of kinds of kinds (etc.) of cultural communication. [...] What constitutes a kind for one person does not necessarily constitute the same kind for another. [...] [A]nd accordingly, a kind is not a fixed category, but something partly stable and partly open. [...] This mix of flexibility and stability allows a genre system to encompass additional or changing *kinds* in a never-ending-process.“<sup>80</sup>

Unter der Annahme, kulturell für besonders wichtig angenommenes Wissen werde mehrfach öffentlich aufgearbeitet, um es durch Rekurrenz zu stabilisieren, argumentiert Richard Slotkin, konsistente Genres entstünden aus den tiefsten ‚concerns‘ eines Kulturkreises.<sup>81</sup>

Verschiedene Genretheorien bemühen sich, sämtliche Konzepte von Genrebildungen zu umfassen und verweisen auf die vielfältigen Kategorisierungen, die sich in ihrer Modularität unterscheiden. Im Ergebnis klingen

---

<sup>78</sup> Frow 2005, S. 130.

<sup>79</sup> Vgl. Ongstad 2010, S. 40.

<sup>80</sup> Ongstad 2010, S. 40.

<sup>81</sup> Vgl. Slotkin 2008, S. 8; als Beispiel für einen solchen „concern“ sei auf John Lenihan verwiesen: „The western movie is one of the mechanisms a democratic society used to give form and meaning to its worries about its own destiny at a time when its position seemed more central and its values less secure than ever before.“ Lenihan 1980, S. 9.

die Erklärungsversuche meist so abstrakt und unspezifisch wie in Barry Keith Grants *Film Genre Reader*: „Stated simply genre movies are those commercial feature films which, through repetition and variation, tell familiar stories with familiar characters in familiar situations.“<sup>82</sup>

Die Problematik von Genre-Definitionen liegt darin begründet, dass diese nicht auf eine definitorische Autorität zurückgeführt werden können, es gibt keine absolute, ein Genre bestimmende Instanz. Vielmehr akkumulieren sich aus verschiedenen Methoden Genrebegriffe, die im wechselseitigen Abgleich schließlich konsensfähig getragen werden. Zudem werden Genres aufgrund unterschiedlicher Modularitäten kategorisiert. Filmgenres werden etwa bezüglich narrativer Strukturen (Drama, Komödie), Motive (Abenteuer, Krimi, Liebe) oder atmosphärischer Gesichtspunkte (Horror, Action, Thriller, Erotik) unter verschiedenen Aspekten gebildet. Ein Film mag daher gleichzeitig mehreren Genres zugeschrieben werden. Überlappungen oder Hybride sind eher die Regel als die Ausnahme. Dabei hängt es auch jeweils von der Perspektive auf den Gegenstand ab, nach welchen Kriterien ein Film einem Genre zugeordnet werden soll. Es wird immer nach einem Paradigma über verschiedene semiotische Ebenen hinweg gesucht. Janet Staiger differenziert die Genrekonzeption in vier verschiedenen Modi:

1. *idealistic method* – ein Genre entsteht durch den Abgleich von Filmen mit einem Prototypen, der damit zur Basis des Genres erklärt wird
2. *empiristic method* – gemeinsame Merkmale mehrerer Filme werden zum Kanon eines Genres zusammengefasst
3. *a priori method* – einer apriorischen Genredefinition folgend wird ein Korpus von Filmen zum Genre zusammengefasst

---

<sup>82</sup> Grant 1986, ix.

#### 4. *social convention method* – das Genre wird aus der Deduktion der im kulturellen Konsens der Rezipienten ausgemachten Merkmale zusammengefasst<sup>83</sup>

Die ersten drei Ansätze gründen in Kritiker- oder Forscherkreisen. Die *social convention method* ist dagegen eine lebendige, weil am Usus bemessene und damit eine stets aktualisierbare Methode zur Bestimmung eines Genres. Für die theoretische Konstruktion von Genres warnt Tzvetan Todorov vor derselben Problematik bei der Kategorisierung in der Literatur: „Le danger est toutefois d'une nature différente: c'est que les catégories dont nous nous servons auront toujours tendance à nous conduire hors[...]“<sup>84</sup> Theoretische Genrebegriffe sind per se unpräzise, da sie in einem konstruktivistischen Prozess aus der jeweiligen Wissenschaft (Literatur-, Film-, Videospiel-) entstanden sind und tautologisch auf den eigenen Deduktionen aufbauen.<sup>85</sup> So können sich historische Genres (also auch von den Lesern/Kunden nach der „social convention method“ gefundene und im Diskurs angewandte) von theoretisch modellierten Genres stark unterscheiden.

Peter Wuss kategorisiert Filme in seiner kognitionsbasierten Genre-Theorie anhand der sich beim Rezipienten einstellenden emotionalen Wirkung.<sup>86</sup> Er unterscheidet dabei klassische und populäre Genres. Wuss'

---

<sup>83</sup> Staiger 2012, S. 203–217.

<sup>84</sup> Todorov 1976, S. 26–27; Todorov problematisiert, dass Genres nach Kriterien definiert werden, denen andere Werke nur unter dem Gesichtspunkt der gewollten Genrebildung gerecht werden. Todorov 1976, S. 8.

<sup>85</sup> „That is, we are caught in a circle which first requires that the films are isolated, for which purposes a criterion is necessary, but the criterion is, in turn, meant to emerge from the empirically established common characteristics of the films“ Tudor 1977, S. 18.

<sup>86</sup> Vgl. Wuss 1999, S. 315.

klassische Genres orientieren sich mit der Aufteilung in Drama/Komödie/Tragödie an antiker Genretheorie.<sup>87</sup> Unter populäre Genres fallen dann der Horrorfilm, die Detektivgeschichte, der Western usw. Die Taxonomie umfasst Filme, denen er als Wesensmerkmal das Gefühl der Spannung – Suspense – zuordnet. Spezifischer ist Torben Grodal mit seinem Kategorisierungskanon für die emotionale Bindung des Rezipienten zu den filmischen Genres.<sup>88</sup> Grodal und Wuss veranschaulichen, welche anderen Filter für Genrekategorisierung angesetzt werden könnten, jedoch überwiegen zweifelsfrei Genrekonventionen, die sich an semantischen und syntaktischen Maßstäben orientieren. Ein rationales Genreverständnis läuft jedoch dem Prinzip, der Praxis und der Intention von Genrebildung zuwider: Janet Staigers Ausdifferenzierung der Methoden zur Genrekonzeption zeigt, dass ein Genre ein vielfach ausdebattiertes aber niemals fixes Konzept ist. Es besteht aus der Sedimentierung zahlreicher Meinungen im Diskurs, die aufbauend auf verschiedenen Legitimationskriterien unterschiedliches Gewicht einbringen und verschiedene Perspektiven auf die verhandelten Gegenstände werfen.

Der Begriff *Genre* wird überwiegend in Verbindung gebracht mit konkreteren Formen wie Film, Literatur oder Spiel. Der Minimalkonsens lautet: ein Genre umfasst Filme / Bücher / Videospiele, die spezifische Gemeinsamkeiten aufweisen. Daraus folgt, dass das Verständnis des Genrebegriffs nicht auf der Ebene der einzelnen medialen Dispositive liegen kann, sondern auf einer höheren, semiotischen Ebene.<sup>89</sup> Ein Genre beschreibt

---

<sup>87</sup> „We discover that the critical theory of genres is stuck precisely where Aristotle left it. The very word 'genre' sticks out in an English sentence as the unpronounceable and alien thing it is.“ Frye 1973, S. 13.

<sup>88</sup> „Genre, according to this typology, is merely a set of dominant features of a given fiction, which shapes the overall viewer-expectations and the correlated emotional reaction.“ Grodal 2002, S. 163.

<sup>89</sup> David Fishelov schlägt als Perspektive auf den Genrebegriff Ludwig Wittgensteins „Familienähnlichkeiten“ vor. Wittgenstein verknüpft verwandte Sprachspiele anhand

also ein Zeichenmuster, in dem Informationen sortiert werden, die als benachbart oder, im Sinne der Abstammung, als voneinander ableitbar angenommen werden. Diese Verwandtschaft der Bedeutungseinheiten entsteht auf mehreren Ebenen aber immer und unbedingt auf der Basis subjektiver Erfahrung.<sup>90</sup> Das Western-Genre ist also keine konkret zu fassende, kanonisierte Form von Filmen mit bestimmten Zeichen, sondern eine Sammlung von Bedeutungseinheiten und gleichzeitig ihrer syntaktischen Verkettung. Dabei ist das Zeichengeflecht nur der erste Anreiz, um den Abgleich verwandt scheinender oder als verwandt angenommener Zeichen zu erwarten. Das Genre ist also eine mentale Operation zur Erschließung benachbarter Zeichen.<sup>91</sup> Der Rezipient ist notwendig versucht, eine Logik in alle rezipierten Zeichen zu bringen.

Es zeigt sich also, dass der Rahmen eines Genres nicht fixiert ist, sondern generell erweiterbar. Jeder weitere Film, der an das Genre anknüpft, festigt reproduzierte Zeichen und bringt neue ein. Das, was den Kern und was die Peripherie eines Genres ausmacht, ist also dynamisch. Damit weiten sich mit der Entwicklung eines Genres auch die Kriterien für die Zuschreibung eines Films zum Genre. Da das Genre in seiner unspezifischen Gesamtheit immer weiterwächst, wird das Ausmaß an notwendigen Identifikationsmerkmalen relativ. Das heißt, je unspezifischer ein Genre durch seine Entwicklung wird, desto inkohärenter können Werke sein, um ihm

---

von distinkten Ähnlichkeiten. Gleichmaßen weisen Genres Überschneidungspunkte, familiäre und auch hereditäre Merkmale auf. Dies lässt sich auch über die Grenzen verschiedener medialer Dispositive hinaus fortsetzen. Fishelov 1993, S. 55–56.

<sup>90</sup> Die Vorstellung von einem Genre steht in Relation zum zeitlichen und räumlichen kulturellen Kontext, Vgl. Schaeffer 1989, S. 141. Daher fallen heute unter den Begriff *Western* andere Filme als früher, weil sich die Anwendung des Begriffs erweitert und gewandelt hat.

<sup>91</sup> „[A] genre is not just a pattern of forms or even a method of achieving our own ends [...]. We learn to understand better the situations in which we find ourselves and the potentials for failure and success in acting together.“ Miller 2009, S. 165.

zugeschrieben zu werden. So wird ein Western heute an allen Konventionen gemessen, die für das Genre in verschiedenen Epochen galten. Der Western wird deshalb auch zur effizienteren Kategorisierung ausdifferenziert in US-, Italo-, klassische und postklassische, spätklassische und Neo-, oder etwa SciFi- und Klamauk- (und viele andere) Western. Als populäres Merkmal für einen Western überwiegt die Ikonographie. Häufig wird für die Genrekategorisierung außer dem Abgleich von Zeichen keine weitere semiotische Operation erwartet. Dazu hat Lawrence Alloway in Anlehnung an Erwin Panofsky den Begriff der Ikonographie auf die Genretheorie übertragen.<sup>92</sup> Stephen Neale merkt an:

„It should be noted that 'iconography' here tends to mean the objects, events and figures in films, as well as their identification and description. It should also be noted that Alloway tends to avoid interpretation. Partly for this reason iconology does not even figure as a term. (It tends to disappear altogether in subsequent writing on genre).“<sup>93</sup>

Alloways Ansatz zu einer Genretheorie wurde von Colin McArthur aufgegriffen, der die Ikonographie des Gangsterfilms so definiert, wie sie sich auch auf den Western übertragen ließe:

„The recurrent patterns of imagery can be usefully divided into three categories: those surrounding the physical presence, attributes and dress of the actors and the characters they play; those emanating from the milieux within which the characters operate; and those connected with the technology at the characters' disposal.“<sup>94</sup>

---

<sup>92</sup> Siehe dazu: Alloway 1963; Panofsky 1939, 1955.

<sup>93</sup> Neale 2009, S. 15–16.

<sup>94</sup> Colin McArthur wird aus einem unveröffentlichten Paper bei Hutchings 1995, S. 68 zitiert. An anderer Stelle bezeichnet McArthur die Ikonographie als primäres Kategorisierungskriterium von Filmen. Vgl. McArthur 1972, S. 24.

Die Wüstenstadt an der *Frontier*, der Cowboy und sein nur als ikonisch zu bezeichnendes technisches Repertoire (der Revolver, das Lasso, die Sporen) sind die dominierenden Zeichen im Western. Jedoch geht die Genrezuschreibung *Western* über die reine Ikonographie hinaus: „It is also unclear as to whether iconography is to be thought of one of the defining features of a genre.”<sup>95</sup> Strukturelle Merkmale, wie etwa die spezifische Anordnungen der typischen Zeichen, werden von Kritikern als Kriterien für einen Western genannt. Der Gedanke geht auf Rick Altmans *Semantic/Syntactic Approach to Film Genre* zurück. Anstatt Filme nur nach semantischen oder nach syntaktischen Gesichtspunkten zu kategorisieren, macht er auf die wechselseitige Wirkung von Paradigmen und ihrer Anordnung aufmerksam. „[...] only certain types of structure, within a particular semantic environment, are suited to the special bilingualism required of a durable genre.”<sup>96</sup> Laut Altman wird ein Genre an seinem Zeicheninventar festgemacht. Erst wenn das Inventar mehrfach aufgegriffen wird und die Zeichen in stets vergleichbare Beziehungen gesetzt werden, bildet sich eine dem semantischen Genre zugehörige Syntax heraus, die es spezifiziert und stabilisiert.<sup>97</sup> Damit verfeinert er etwa die Genredefinition des Western: Angefangen bei Jean Mitry und Marc Vernet, die den Western an einem Zeicheninventar des kulturellen Wissens einer historischen Epoche (1840-1900) festmachen, sind es bei Jim Kitses, John G. Cawelti und Will Wright strukturelle Merkmale, die den Western anhand binärer Oppositionen oder seiner narrativen Verortung an einer Grenze definieren.<sup>98</sup>

---

<sup>95</sup> Neale 2009, S. 15–16.

<sup>96</sup> Altman 1984, S. 14.

<sup>97</sup> Altman 1984, S. 16.

<sup>98</sup> Vgl. Altman 1984, S. 10–11.

### 2.3 Der Western als semiotisches Konstrukt

Wie Thomas Klein hervorhebt, gibt es ein breites Zeicheninventar, das zur Prägung des Western Genres beigetragen hat, das somit kein zentrales, definitorisches Paradigma kennt. Neben den mythisch anmutenden US-amerikanischen A-Filmen sind genauso die B-Filme des Genres und vor allem berühmte Ausreißer aus den Genre-Konventionen, etwa im Italo-Western, begriffsprägend. Dies liegt erwartungsgemäß an dem Vorstellungskonzept, dem das filmische Genre unterliegt. So bestehen Genres aus der Deduktion von aus Standardwerken erschlossenen Konventionen, aus den in der Produktion der Filme veranschlagten und angepeilten Zuschauererwartungen sowie aus semantischen oder narratologischen Ähnlichkeiten. Dabei lässt Thomas Kleins Überblick jedoch vermuten, dass der Genrebegriff beim Western fallengelassen werden muss, wenn er sich nur auf ikonologische Versatzstücke wie Hut, Revolver, Pferd und Wüste beschränkt.

Die Figur *Han Solo* aus den STAR WARS-Filmen mag bis zu einem gewissen Grad als Analogie zum Westernhelden aufgebaut sein und oszilliert zwischen Archetypen des cinematographischen Westerns wie dem altruistischen US-Westerner à la John Wayne und dem egoistischen Italo-Westerner nach dem Vorbild Clint Eastwoods.<sup>99</sup> Dies wird in dem SciFi-Epos auch ikonographisch über die Kleidung der Figur kommuniziert. Und die Reise des *Raumschiffs Enterprise* ist tatsächlich als *Trek* jenseits der mythisch konnotierten *Final Frontier* zu verstehen.<sup>100</sup>

Auch das Westerngenre bezieht seine wesentlichen Kriterien gleichermaßen aus den verschiedenen oben genannten Perspektiven. Nach Gesichts-

---

<sup>99</sup> Lucas 1977.

<sup>100</sup> Roddenberry 1966.

punkten der *idealistic method* können einerseits diskursprägende, publikumswirksame Filme wie etwa STAGECOACH oder THE ALAMO erhalten.<sup>101</sup> Dabei macht Thomas Klein darauf aufmerksam, dass der Western gerade in zahllosen B-Filmen derselben Zeit seine Kanonisierung erfuhr und demnach empiristisch etabliert sei. Ebenso tragen apriorische Wesenserklärung des Western wie auch der öffentliche Diskurs dazu bei, festzulegen, welcher Film ein Western ist und welcher nicht.

Das Genre *Western* weist eine historisch gewachsene, kohärente Inkohärenz auf. Damit ist gemeint, dass die Weltentwürfe, Erzählstrukturen und symbolischen Wertgehalte aller als *Western* definierte Filme zu einer unüberschaubaren Reichweite an Genrekonventionen geführt haben, die eine präzise Anwendung des Genrebegriffes erschweren. Entstehung und Entwicklung eines Genres müssen als Konstrukt einer Semiosphäre gelesen werden.<sup>102</sup> Damit ist ein Inventar von Zeichen und Bedeutungen unter Berücksichtigung wechselseitiger Kontextualisierungen gemeint. Ihre Stabilität bezieht die Semiosphäre aus der Spannung der Distanz von Zeichen, die als zentrale Paradigmen fungieren, zu den Zeichen an der Peripherie. Im Nukleus des Genres *Western* stünden demnach die zuvor erwähnten Zeichen wie Pferd, Revolver und Hut. Jedes Werk, das auf diese Zeichen zurückgreift, kann im Kontext der *Western* Semiosphäre als Referenz gedeutet werden. Die Semiosphäre *Western* erweitert sich so mit jedem neuen Werk, das einen Anschluss an das zuvor etablierte Zeicheninventar findet. So mag ein Film auf das Zeichen Pferd verzichten, stattdessen Grabkreuze an der Peripherie der Semiosphäre aufstellen. Ist das Werk im Diskurs als *Western* aufgefasst, dann erweitert es mit all seinen Zeichen die Peripherie der spezifischen Semiosphäre. Das Zeichen Grabkreuz steht dann in einem Bezug zum Western und weiteren Werken, die

---

<sup>101</sup> Ford 1939; Wayne 1960.

<sup>102</sup> Vgl. Lotman 2005, 205ff.

das Grabkreuz zum zentralen Motiv machen und können die Spannung des Genres erweitern, indem sie *western*fremde Zeichen in Kontext setzen. Die Semiosphäre erklärt, warum ein Genrebegriff ein zwangsläufiges Wachstum seiner semiotischen Reichweite erfährt und Genres als lebendige Konstrukte zu begreifen sind. Filme wie die genannten STAR WARS und STAR TREK haben Westerelemente aufgegriffen und damit Zeichen verknüpft, die zu einer peripheren Übertretung der Grenzen von Western und Science Fiction geführt haben.<sup>103</sup> In den selben Kontext fällt die Parallele von Blaster/Phaser zum Revolver als Symbol der Gewalt. Jeder B-Movie, jeder Comic, jedes Videospiele trägt zur Erweiterung der Western-Semiosphäre bei. Wie auch die fließenden Bedeutungen von Zeichen – durch den Wandel der die Zeichen benutzenden Gesellschaft – zum Wachstum eines Genres beitragen. Eine Semiosphäre setzt sich als ein Ensemble kulturellen Wissens zusammen und ist somit immer auch ein subjektives Konstrukt.

„In some cases it involves the idea that if a film is a „Western“ it somehow draws on a tradition, in particular, on a set of conventions. That is, „Westerns“ have in common certain themes, certain typical actions, certain characteristic mannerisms; to experience a „Western“ is to operate within this previously defined world.“<sup>104</sup>

Durch die konvergierenden Tendenzen in der heutigen Populärkultur ist das Westerngenre – so zeigen es die genannten Beispiele – näher an das Genre SciFi gerückt.<sup>105</sup> Die Semiosphäre konstituiert sich schließlich nicht nur aus Symbolen, sondern auch aus den Relationen dieser zueinander. Die polemische Reduktion, der Western sei ein Film mit Revolvern und

---

<sup>103</sup>Vgl. Brunow 2013, S. 55.

<sup>104</sup> Tudor 1977, S. 17.

<sup>105</sup> Den Begriff der *Convergence culture* hat Henry Jenkins geprägt. Siehe dazu Jenkins 2008.

Pferden, reicht zur konkreten Zuschreibung von Filmen zum Genre nicht aus. Im Nukleus der Semiosphäre überschneiden sich neben symbolischen Übereinstimmungen auch syntaktisch-strukturelle.

Juri M. Lotmans Konzept der Semiosphäre beschränkt sich auf die Spannungsbeziehungen innerhalb des Zeicheninventars. Übergeordnete Signifikate, also narrativ konstruierte Bedeutungsinhalte, Motive (wie Rache oder Habgier), die syntaktisch konstruiert werden, sind auf der visuellen Oberfläche nicht erfasst. An der Stelle der semiotischen Verschiebung, wie Roland Barthes sie in seinen *Mythen des Alltags* annimmt, entstehen aus den filmisch inszenierten Signifikaten Zeichen zweiter Ordnung.<sup>106</sup> So kann „Rache“ als narratives Motiv nur aus einer kausalen Zeichenfolge entstehen und ergibt sich aus dem Kontext der semantischen Beziehungen. Als Zeichen etabliert sich die „Rache“ dann nicht auf der zweidimensionalen Ebene der von der Semiosphäre erfassbaren Signifikate, sondern setzt sich sekundär auf diese auf.

„Mais le mythe est un système particulier en ceci qu'il s'édifie à partir d'une chaîne sémiologique qui existe avant lui: *c'est un système sémiologique second*. Ce qui est signe (c'est-à-dire total associatif d'un

---

<sup>106</sup> Roland Barthes' *Mythologies* wurde 1964 erstmals in Deutsche übersetzt und in stark gekürzter Fassung vom Suhrkamp Verlag als *Mythen des Alltags* veröffentlicht. Als Titel wurde die Überschrift von Barthes abschließenden Kapitel, in der er die methodisch-analytische Grundlage seiner Untersuchung erläutert, hergenommen. Dabei wurden aus den französischen „Les mythes aujourd'hui“ die „Mythen des Alltags“. Die Übersetzung von „aujourd'hui“ als Adjektiv für heutige, gegenwärtige Mythen wurde die substantivierte Form „Mythos des Alltags“, was eine Unterscheidung zwischen heutigen und (etwa) antiken Mythen impliziert. Diese Unterscheidung wäre aus einer wortgetreuen Übersetzung von „Les mythes aujourd'hui“ zu „Mythen heutzutage“ (oder „Gegenwärtige Mythen“) nicht hervorgegangen. Es soll darauf aufmerksam gemacht werden, dass Barthes die vermeintlichen *Mythen des Alltags* nicht als andere Formen betrachtet, als andere Mythen – die Funktionsweise der semiotischen Operation ist mythisch und er weist dies an heutigen Beispielen nach. Ins Englische wurde es korrekterweise als „Myth Today“ übersetzt.

concept et d'une image) dans le premier système, devient simple signifiant dans le second."<sup>107</sup>

Die Semiosphäre kann demnach als dreidimensionales Modell verstanden werden: Das Genre besteht aus Referenzebenen von paradigmatischen Zeichen und übergeordneten, syntaktischen Zeichenbeziehungen. Schließlich steht jedes Werk immer im Kontext vertrauter Zeichen und impliziter Hinweise, die für eine bestimmte Rezeption werben. Ein Publikum ist durchgehend geneigt, Filme oder Texte einem Genre zuzuschreiben und entsprechend der Semiosphäre zu interpretieren. Im folgenden seien dafür einige Beispiele genannt:

- Der in den USA produzierte Spielfilm *THE HATEFUL EIGHT* knüpft etwa an Genrekonventionen namentlich des Italo-Western an, insbesondere im Ausmaß der Gewaltdarstellung, der Figuren und ihrer Konstellation.<sup>108</sup> Die Ikonographie ist am Western orientiert, einen Mythos, eine *Frontier*, gibt es jedoch nicht. Die Handlungsmotive der Figuren sind Habgier, Rache, das Überleben und Gerechtigkeit. Damit verbindet der Film mehrere syntaktische Muster, was als Hommage an typische Westernstrukturen verstanden werden kann.
- Zwar erinnert die Ikonographie von *BROKEBACK MOUNTAIN* an ein Western-Setting, die männlichen Protagonisten brechen jedoch mit für den Western essentielle Männlichkeitsnormen, wenn sich zwischen ihnen eine homosexuelle Romanze entwickelt.<sup>109</sup> Auch weichen die Figuren als „Cowboys“ vom Archetyp des Westerner ab, den Robert Warshow als freien Mann nicht nur im metaphorischen Sinne bezeichnet. Nach Warshow zeichne sich der Westerner dadurch aus, dass er den ganzen Tag im Saloon sitzt, Whisky trinkt und Karten spielt und ausgerechnet nie arbeiten muss. Die Romanze entwickelt sich allerdings aus einer Arbeitsbeziehung, womit das Handwerk der Cowboys in den Vordergrund gerückt wird. Auch das Motiv und der emotionale Suspense verlangen ein Loslösen der Ikonographie von den damit verbundenen Assoziationen: In

---

<sup>107</sup> Barthes 1957, S. 199.

<sup>108</sup> Tarantino 2015.

<sup>109</sup> Lee 2005.

BROKEBACK MOUNTAIN steht der Cowboy nicht für einen Revolverhelden. In dem die Männlichkeit des Cowboys seiner sexuellen Orientierung gegenübergestellt wird, dient das in Sexualfragen streng konservative Genre als Plattform für einen sexualethischen, liberalen Diskurs, der explizit den Männlichkeitsbegriff als Konstrukt in Frage stellt.

- STAR TREK beschwört im Prolog jeder Folge den US-amerikanischen Frontier-Mythos („Space, the final frontier“ heißt es im Logbuch des Kapitäns James Tiberius Kirk, zu Beginn jeder Folge).<sup>110</sup> Eine Reihe von Analogien überträgt den Western dabei ins Weltall: Phaser sind die Revolver der Zukunft und die Raumschiffe sind die Postkutschen für die Durchquerung unwirtlicher Lebensräume. John Ford hat mit der Postkutsche in STAGECOACH einen mobilen Innenraum der Zivilisation in der Wüste skizziert, in dem soziale Konflikte von archetypischen Figuren ausgetragen werden (der Banker, die Prostituierte, der Arzt, der Spieler, der Outlaw).<sup>111</sup> Die sozialen Milieus an Bord der Postkutsche verkörpern im Raumschiff Enterprise die verschiedenen Weltraumspesies – Vulkaner, Klingonen, Androiden, Menschen, die ähnliche Konflikte austragen. Auch im SciFi-Epos steht die Handfeuerwaffe symbolisch für den Richterhammer: zur Ausübung exekutiver Gerechtigkeit in einem staatlich nicht erfassten Raum. Die Analogie der einzelnen Signifikate erstreckt sich in dieser strukturalen Figuration nicht nur über die einfache Zeichenebene, sondern bezieht die übergeordnete, kontextuell semantisierte Ebene höherer Ordnung mit ein.
- FROM DUSK TILL DAWN beginnt als das, was der Zuschauer als Roadmovie bezeichnen würde. Die kriminellen Brüder Seth und Richard Gecko reisen durch die Gebiete der USA-Südstaaten, nahe der mexikanischen Grenze, auf der Flucht vor ihren Strafverfolgern.<sup>112</sup> Die hier bewusst angedeutete Grenznähe, der Revolver des zweiten Charakters, das Wüsten-Szenario und die Gewaltszenen erinnern an Muster des (Italo-)Western. Der Film vollzieht jedoch in der zweiten Hälfte einen Bruch mit allen Genrekonventionen. Als die zwei die Grenze nach Mexiko überqueren und in einer Bar Halt machen, verwandeln sich plötzlich die Barbesucher in blutrünstige Vampire. Der Bruch ist abrupt und wirft alle geltenden Regeln des Roadmovies über Bord, um plötzlich zum

---

<sup>110</sup> Roddenberry 1966.

<sup>111</sup> Ford 1939.

<sup>112</sup> Rodriguez 1996.

Vampirfilm zu wechseln. Seth Gecko kommentiert das Ganze: „I don't want to hear anything about ‚I don't believe in vampires‘ because I don't fucking believe in vampires, but I believe in my own two eyes, and what I saw is fucking vampires“. Und er steht damit auf der Seite des verblüfften Zuschauers, der von einer Denktradition auf eine neue wechseln muss. Da der Vampirfilm phantastische Elemente aufgreift, funktionieren ursprüngliche Denkmuster nicht mehr. FROM DUSK TILL DAWN ist dabei kein Hybrid, denn es kommt nicht zur Vermengung der Genremuster. Sie werden auch im Film als gänzlich unvereinbar dargestellt, es ist eine Genre-Collage. Der Regisseur Robert Rodriguez spielt mit den Erwartungen, die der Zuschauer an einen Film stellt, den er bis zur Hälfte nach Genremaßstäben des Roadmovies interpretiert hat.

Wie die Beispiele zeigen, ist ein *Western* eine mehrfach semantisierte Narration die sowohl über Handlungsmotive, wie etwa „Rache“ oder „Habgier“, über abstrakte räumliche Strukturen, wie etwa ein Innen und ein Außen (Stichwort: *Frontier*), über demonstrative Männlichkeit und/oder durch zelebrierte Gewaltanwendung konstruiert wird.

Mark Jancovich betont die Relevanz der Deutungshoheit von Genres.<sup>113</sup> In den Diskursen zwischen Kritikern, Forschern, vor allem aber Produzenten und Konsumenten schaffen Genres Ordnung und suggerieren Vergleichbarkeit. Für Produktionsprozesse stellt die Genreattribution ein Verkaufsargument dar und einen Bewertungsrahmen für Kritikermeinungen. Genrezuschreibungen rahmen also Qualitätsansprüche, die an Filme gestellt werden und ganze Produktionen können motiviert und gezielt auf ein Genre ausgerichtet sein. In der Folge von Claude Lévi-Strauss' *STRUCTURES DES MYTHES* wurden in Genres mythische Qualitäten vermutet, die

---

<sup>113</sup> Vgl. Jancovich 2002, S. 477; „The historical development of the culture's repertoire of genres is driven not only by social and cultural change but by the specialized discourses of artists and producers who work in that form and by the institutions that control the production and distribution of their artifacts.“ Slotkin 2008, S. 7; Genres werden zwischen den Kulturschaffenden und den Rezipienten ausgehandelt und sind somit Teil eines Machtdiskurses über die Bedeutung der Inhalte.

den Zuschauer auf einer unterbewussten Ebenen ansprechen.<sup>114</sup> In Hollywood hatten vor allem die mythologischen Untersuchungen Joseph Campbells einen prägenden Einfluss. Darin geht Campell, anders als Levi-Strauss, von einer einzigen narrative Grundstruktur im Mythos aus, dem *Monomythos*. Dieser kann in filmischen Produktionen reproduziert werden, um erfolgversprechend an die mythischen oder archetypischen Denkstrukturen des Publikums zu appellieren.<sup>115</sup>

Der Western ist ein vergleichsweise spezifisches Genre, da es Ansprüche sowohl auf der semantischen als auch der syntaktischen Ebene erhebt. Vielleicht ist es gar das restriktivste von allen Genres, denn es gibt eine konkrete ikonographische Vorstellung, eine raumzeitliche Verortung der Handlung und typische (mythische) Plotstrukturen. Die einzelnen Filme weisen eine übergreifende ikonische Konstanz auf und das Genre hat auch über seine stärkste Phase hinaus eine Stabilität bewiesen. Das sind Eigenschaften, die der Western mit einem Mythos gemein hat, was zum einen den konkreten Rahmen des Genres absteckt, zum anderen jedoch auch seine Geschlossenheit ausmacht.<sup>116</sup>

---

<sup>114</sup> Vgl. Altman 1999, S. 19; Bazin 2000, S. 142; Vgl. McConnell 1977, S. 14 Lévi-Strauss 1955.

<sup>115</sup> Vgl. Campbell 2008; in Larsen und Larsen 2002, S. 541 wird George Lucas zitiert: „[I]t came to me that there really was no modern use of mythology...The Western was possibly the last generically American fairy tale, telling us about our values. And once the Western disappeared, nothing has ever taken its place. In literature we were going off into science fiction...so that's when I started doing more strenuous research on fairy tales, folklore, and mythology, and I started reading Jo[seph Campbell's] books. Before that I hadn't read any of Joe's books...It was very eerie because in *reading The Hero with a Thousand Faces* I began to realize that my first draft of Star Wars was following classic motifs...so I modified my next draft [of Star Wars] according to what I'd been learning about classical motifs and made it a little bit more consistent.“ Aufbauend auf Campbell hat Vogler 1998 als Anleitung für Drehbuchschreiber großen Anklang gefunden.

<sup>116</sup> Zum Vergleich Hans Blumenbergs Beobachtung des Mythos: „Ikonische Konstanz ist in der Beschreibung von Mythen das eigentümlichste Moment. Die Konstanz seines

## 2.4 Der Mythos Western

Will Wright, John G. Cawelti, Christopher Frayling oder Austin Fisher haben sich den meistuntersuchten Genrestömungen, dem klassischen und dem Italo-Western angenommen. Wrights *SIXGUNS AND SOCIETY* stellt einen Vorreiter in der methodischen Komparatistik von Western dar. In seiner Analyse des US-amerikanischen Westernstreifens orientiert er sich an Claude Lévi-Strauss' Mythenanalyse und gibt dem schwammigen Genrebegriff dadurch einen konkreten Bezugspunkt. Ein Western ist demnach ein Streifen mit einer bestimmten Struktur, die sich aus der wechselseitigen Beziehung wiederkehrender Mytheme ergibt. Das von Claude Lévi-Strauss ausgearbeitete Konzept über die *Struktur der Mythen*, das die Methodik zu seiner Analyse von (amerikanischen) Mythen darstellt, zerlegt Narrationen in einzelne Bestandteile, um sie anschließend in mehreren Dimensionen anzuordnen. Dadurch sind die Interpretationen der einzelnen

---

Kernbestands läßt den Mythos als erratischen Einschluß noch in Traditionszusammenhängen heterogener Art auftreten. [...] Die hochgradige Haltbarkeit sichert seine Ausbreitung in der Zeit und im Raum, seine Unabhängigkeit von lokalen und epochalen Bedingungen.“ Blumenberg 1984, S. 165. „Dieses Streben nach Eindeutigkeit, klaren Erzählstrukturen und ebenso klaren Trennlinien zwischen Gut und Böse steht im Western meines Erachtens noch deutlicher im Vordergrund als in anderen Filmgenres wie zum Beispiel dem *Film Noir*. Den Grund dafür sehe ich nicht zuletzt darin, dass der Western auf einem mehrere hundert Jahre alten nationalen mythologischen Komplex aufbaut. Auch im Bereich nationaler Mythologien ist nicht Mehrdeutigkeit und Vielschichtigkeit das angestrebte Ziel. Die *frontier*-Mythologie als im Licht der historischen Entwicklungen der vergangenen 400 Jahre zentrales mythologisches Gebilde der USA kann ihre Hauptfunktion der kollektiven Identitätsstiftung nur erfüllen, wenn ihre Botschaften klar und unzweideutig bei den EmpfängerInnen ankommen. Würde eine nationale Mythologie die individuellen und die kollektiven Identitäten der Menschen hinterfragen, verwischen oder dekonstruieren anstatt sie zu festigen und zu re-affirmieren, würde sie ihrem Hauptzweck ganz eindeutig verfehlen. Die dem Western immer wieder vorgeworfene erzählerische Einförmigkeit liegt vor allem in diesen Zusammenhängen begründet. Vor dieser Grundlage ist das Genre zu betrachten und sind auch die Variationen innerhalb seiner Erzählung zu analysieren.“ Weidinger 2006, S. 15.

Bestandteile zur Entschlüsselung von Sinneinheiten nutzbar.<sup>117</sup> Lévi-Strauss stellt für mythische Narrationen fest, dass semantische Einheiten aller Versionen eines Mythos in vergleichbaren binären Oppositionen strukturiert sind. Die kleinsten, nicht weiter zerlegbaren Teile, die Mytheme, bilden in der syntaktischen Anordnung des Mythos eine Bedeutung höherer Ordnung. Die Lesart, die er zur Verdeutlichung mit musikalischen Partituren vergleicht, erfasst mythische Strukturen in Erzählungen in einer sowohl synchronen als auch diachronen Struktur. Das bedeutet, dass nicht die narrative Sequenz, sondern auch die achronistische Frequenz von Sinneinheiten zum Gerüst der mythischen Kernaussage sämtlicher Versionen eines Mythos gehört.<sup>118</sup> Im Mythos werden also sprachliche Zeichen über ihre Denotate hinaus mit einer sekundären Bedeutung aufgeladen.

Roland Barthes hat an dieser Stelle weiter gedacht und die Entschlüsselung von Bedeutung, nach Lévi-Strauss' Vorbild, auf gegenwärtige kulturelle Aussagen übertragen. In seinen *Mythologies* führt Barthes aus, wie sich die Bedeutung von Zeichen auf sprachlichen Ebenen auch in alltäglichen Bereichen, vergleichbar zu mythischen Strukturen, verschieben.<sup>119</sup> Für Barthes ist der Mythos daher kein Gegenstand, sondern eine Form, eine Aussage ist mythisch, wenn sich an ihr eine semiotische Operation vollzieht. Dabei geht es um eine Bedeutungsverschiebung vom Signifikat und Signifikant eines Zeichens, auf das Zeichen und einen Signifikant hö-

---

<sup>117</sup> Vgl. Lévi-Strauss 1955.

<sup>118</sup> Lévi-Strauss erklärt die Bedeutung von Mytheme aus dem Ödipus-Mythos: die Eheschließung von Ödipus und seiner Mutter Iokaste steht in binärer Opposition zur Ermordung des Vaters Laios durch Ödipus. Die beiden Mytheme strukturieren so eine Kernaussage über die moralischen Implikationen zur Über- oder der Unterbewertung familiärer Bindungen.

<sup>119</sup> Barthes 1957.

herer Ebene. Barthes entschlüsselt in seinen Mythen des Alltags die rhetorischen Tropen und fördert so die unter den semantischen Oberflächen liegenden Botschaften zutage. Im Vordergrund steht die mythologisierte gegenwärtige, auch populäre, Kultur.<sup>120</sup> Dafür löst er den Mythos von den inhaltlichen Elementen und verankert ihn in der Modalität, d.h. in der Struktur der Aussage. Nicht was erzählt wird, sondern wie etwas erzählt wird, macht einen Mythos, er ist damit kein Objekt, sondern eine Form.<sup>121</sup> Baut die Literatur auf der Sprache als primärem Zeichensystem auf, so setzt sich der Mythos wiederum der Literatur auf. Barthes zeigt dies anhand der konnotativen Bedeutungsladung auf der Oberfläche mythischer Strukturen. Seine Mythenanalyse alltäglicher Botschaften setzt die Aussagen in den Kontext kollektiver kultureller Wissens Elemente und verortet Mythen damit als über den Rahmen ihres Textes hinaus verweisende, scheinbar selbstverständliche Wahrheiten. So verformt der Mythos seine Aussagen, was Barthes zu einer Kritik an der ideologischen Funktion der Massenkultur führt. Wenn er die heutigen mythisierten Sachverhalte von Produkten der Unterhaltungsindustrie aufdeckt, knüpft Barthes an die Kritik an der Kulturindustrie Theodor W. Adornos an.<sup>122</sup> Für den amerikanischen Film als Teil der Massenkultur bietet sich an dieser Stelle Robert

---

<sup>120</sup> „Popular culture is one of the sites where the struggle for and against a culture of the powerful is engaged: it is also the stake to be won or lost in that struggle. It is the arena of consent and resistance. It is partly where hegemony arises, and where it is secured. [...] That is why 'popular culture' matters. Otherwise, to tell you the truth, I don't give a damn about it.“ Hall 1981, S. 239.

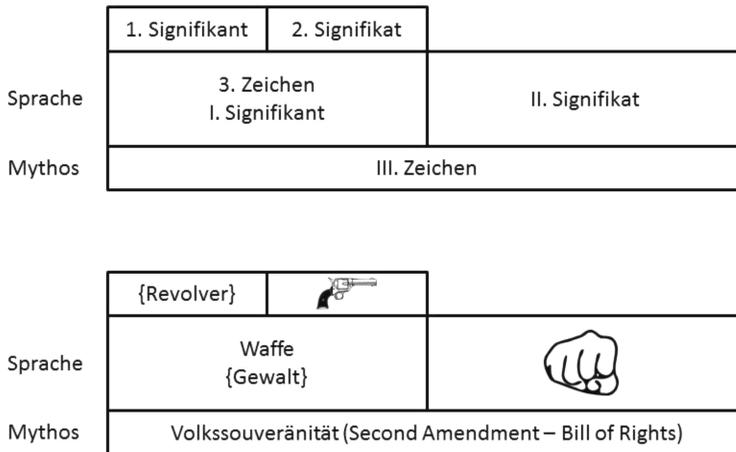
<sup>121</sup> Mircea Eliade zeigt Mythenstrukturen in der Massenkultur auf, dafür knüpft er an moderne Mythentheorie an und verweist auf Umberto Eco's „Il mito di Superman“. Eco und Chilton 1972; Eine Figur wie Superman hat dahingehend mythische Kraft, da seine Existenz ein Weltbild aufrechterhält: „[...] the myth of Superman satisfies the secret longings of modern man, who [...] dreams of one day proving himself[...] a „Hero“.“ Eliade 1963, S. 185.

<sup>122</sup> Siehe dazu: Adorno und Horkheimer 1947.

## Das Westerngenre

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

Warshows Sicht auf die Dinge an: „America, as a social and political organization, is committed to a cheerful view of life. [...] it becomes an obligation of citizenship to be cheerful.“<sup>123</sup> Für Warshow, der sich mit dem Gangsterfilm und dem Western auseinandergesetzt hat, gibt es Traurigkeit nur als Motiv, wenn sie letztlich dem Optimismus zuträglich erklärt wird. Der Held muss also nur sterben, wenn er sich für ein höheres Wesen opfert. Die Massenmedien schärfen demnach die Normen und Werte der Gesellschaften, um eine Fröhlichkeit und Sorglosigkeit zu bestätigen, die sich aus dem Vertrauen in die bestehende Ordnung speist, sie produzieren Zufriedenheit als allgemein angestrebten Zustand. „Nobody seriously questions the principle that it is the function of mass culture to maintain public morale, and certainly nobody in the mass audience objects to having his morale maintained.“<sup>124</sup>



*Abbildung 3: Bedeutungsverschiebung nach Barthes*

<sup>123</sup> Warshow 2002b, S. 97.

<sup>124</sup> Warshow 2002b, S. 98.

## Das Westerngenre

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

Das Diagramm ist Roland Barthes MYTHOLOGIES entnommen, das untere ist seine Anwendung auf den Western. Im Kontext des amerikanischen Westerngenres steht der Revolver nicht denotativ, sondern verweist über die die Waffe implizierende Gewalt auf die Rechtsordnung im Wilden Westen. Der Revolver vollstreckt, in den Händen des altruistischen Westerners, die staatlich gewollte Ordnung. An der Frontier wird der Westerner in der Abwesenheit des Staatsapparates zum Richter und der Revolver zum Richterhammer.

Der Western wird oft im Kontext US-amerikanischer politischer Mythen oder gar als Gründungsmythos der Nation bezeichnet. Richard Slotkin argumentiert, die USA hätten im Westernfilm ein Gefährt für die ‚concerns‘ rund um die eigene Staatenbildung gefunden und verarbeitet darin ihre geschichtlichen Erfahrungen. Diese sind durch ständige Rekurrenz mythisch konventionalisiert und gehen schließlich als symbolische Abstraktionen in den Sprachgebrauch des kulturellen Kollektivs ein. Es geht um ‚social remembering‘: Der Mythos erfüllt als Mnemotechnik eine Funktion für den Diskurs, indem Wissens Elemente an geschichtliche Ereignisse gebunden werden. Für den Amerikaner nennt Slotkin als mythisch aufgeladene Ereignisse *Pearl Harbor*, *The Alamo* oder *Custer’s Last Stand* aber natürlich auch die *Frontier*. Diese Mythen binden Ideologie und sind damit politische Konstrukte aus der Staatenbildung der USA.<sup>125</sup> In einer narrati-

---

<sup>125</sup> „The concepts of ideology, myth, and genre highlight three different but closely related aspects of the culture-making process. Ideology is the basic system of concepts, beliefs and values that defines a society’s way of interpreting its place in the cosmos and the meaning of its history. In any given society certain expressive forms or genres - like the credo, sermon, or manifesto - provide ways of articulating ideological concepts directly and explicitly. But most of the time the assumptions of value inherent in a culture’s ideology are tacitly accepted as „givens“. Their meaning is expressed in the symbolic narratives of mythology and is transmitted to the society through various

ven „cause-and-effect“-Struktur baut der politische Mythos die eigenen Aussagen auf, verweist auf historische oder kosmologische Beweisführung und entzieht sich gleichzeitig in seiner tautologischen Geschlossenheit der kritischen Analyse.

„Although myths are the product of human thought and labor, their identification with venerable tradition makes them appear to be products of „nature“ rather than history – expressions of a trans-historical consciousness or of some form of „natural law“.“<sup>126</sup>

Der Mythos Western hält in Diegesen einen Entwurf von Werten und Normen, legitimierten Handlungs- und Denkmustern bereit. Ein in vielen Filmen rekurrerendes Thema ist der Freiheitstopos der Vereinigten Staaten. Die mit dem *Homestead Act* etablierte Rechtsordnung für die Besiedlung und die damit einhergehenden Rechte zur Verteidigung des eigenen, frei erworbenen Grund und Bodens werden im Genre mit geradezu idealtypischen Handlungsmustern unterlegt, wie etwa bei dem 1952er Western SHANE.<sup>127</sup> Dazu gehört das für den Western grundlegende Second Amendment der Bill of Rights von 1791: das Recht US-amerikanischer Bürger, Waffen zu tragen. Dies stellt gewissermaßen eine soziale und ethische

---

genres of mythic expression.“ Slotkin 2008, S. 5 Der Western ist dann ein solches Genre mit mythischer Aussagekraft.

<sup>126</sup> Slotkin 2008, S. 7; Mythen entwickeln sich also um gesellschaftliche Problemstellungen und bieten Handlungsmuster an. Früher oder später stoßen mythische Zustandserklärungen an ihre Grenzen - wenn Ideologie und Mythos als Dissonanz wahrgenommen werden - etwa über gesellschaftliche Ungleichheitsverhältnisse. Schließlich steht am Ende einer mythischen Argumentation die Überlagerung durch ein historisch aufgearbeitetes, jedoch remythisiertes neues Gedankengut. Und so geht nach Slotkin ein Mythos immer nur an einem neuen Mythos zugrunde.

<sup>127</sup> Stevens 1953.

Grundordnung des Westerns bereit und sichert genretypische Figurenkonstellationen, Spannungen, Konflikte, sowie die Problemlösung durch Waffengewalt.

Als mythische Aspekte des Western können festgehalten werden:

- Er beinhaltet für wahr angenommene Glaubenssätze über die US-amerikanische Geschichte (THE ALAMO)
- Er wird tradiert in Erzählungen epischen Ausmaßes, die die Konstituierung der USA beschwören (HOW THE WEST WAS WON)
- Er behandelt Teile des Gründungsmythos der US-amerikanischen Gesellschaft<sup>128</sup> (*Homestead Act, Manifest Destiny, Frontier, American Civil War*)
- Die Charaktere dieser Erzählungen haben eine nahezu archetypische Gestalt (HIGH NOON, THE ALAMO, STAGECOACH)<sup>129</sup>

---

<sup>128</sup> Richard Slotkin zeigt anhand der amerikanischen (u.a. Wildwest-) Literatur von 1600-1860, wie sich die US-Kultur aus den sozialen und psychologischen Ängsten der Siedler speiste, sich in einer ‚neue Welt‘ gegenüber den Bedrohungen (etwa der Eingeborenen) zu behaupten, ohne den Bezug zur europäischen Zivilisation zu verlieren. Die Gründungsmythen der Vereinigten Staaten berufen sich demnach auf die Divergenz zur europäischen Tradition, markieren die Nation am Rande der Frontier zum Neuanfang (s.u.) und erklären die Besiedlung damit zur mythischen Tatsache. „[T]he colonists would be preoccupied with defining, for themselves and for others, the precise nature of their constantly changing relationship to the wilderness. This made for a highly self-conscious literature with a tendency toward polemic and apology, in which the colonists simultaneously argued the firmness and stability of his European character and (paradoxically) the superiority of his new American land and mode of life to all things European.“ Slotkin 1987, S. 15. In diesem Kontext versteht sich auch Frederick Merks Sicht auf die in den Vereinigten Staaten angenommene *Manifest Destiny* der Nation. Die *Manifest Destiny*, die notwendige, unaufhaltbare Expansion der Vereinigten Staaten über den gesamten Kontinent, betrachtet Merk als Mythem, das die Tilgung der Alten Welt (Europa) in der Erschaffung eines neuen Himmelreichs auf Erden beschreibt. Vgl. Merk 1995, S. 3. Der Grundgedanke einer heiligen Mission bei der Besiedlung Nordamerikas geht indes auf die Puritaner zurück. Vgl. Heimert und Delbanco 2001, 89f.

<sup>129</sup> Zinnemann 1952.

Jim Kitses macht den US-Western an vier Konstanten fest, die sich hier leicht übertragen lassen. Der Western arbeite erstens US-amerikanische „History“ auf und verwendet sie, um zweitens „Themes“ grundlegender Widersprüche in den Köpfen der Amerikaner zu behandeln, greift dabei auf drittens „Archetype“-Figuren und -Strukturen aus der Tradition der Wildwestliteratur und der Pulp-Magazine zurück, die sich bereits als Träger für mythische Bedeutungsgehalte bewährt haben und wahrt oder reproduziert dabei viertens die „Icons“ des medienübergreifenden Genres, die emblematische, allegorische Aussagekraft aus rituell etablierten Sinneinheiten beinhalten.<sup>130</sup>

Die von Frederick Jackson Turner 1893 propagierte *Frontier* gilt als häufig recurrierendes Element für Filme – nach einigen Genretheoretikern sogar als das bedingende Grundgerüst –, die als Western bezeichnet werden.<sup>131</sup> Zum Kanon des Westerngenres gehören also (pseudo)historische, mythisch aufgeladene Erzählungen über die Staatenbildung der USA. Alle Gründungserzählungen benötigen schon dadurch, dass sie einen absoluten Anfang setzen wollen, eine mythische Dimension.<sup>132</sup> In ihnen wird die Identität, das „Wesen“ einer (politischen) Gemeinschaft festgelegt, die dann für alle Zeiten unveränderlich gelten soll. Der Mythos-Western ist kein autochthoner, religiöser Mythos, er ist ein politischer Mythos, wenn er gleichermaßen grundlegende gesellschaftliche Credos manifestiert – über die politisch, gesellschaftliche Ordnung in den USA, über das Recht

---

<sup>130</sup>Vgl. Kitses 1999, S. 67–68, „The model we must hold before us is of a varied and flexible structure, a thematically fertile and ambiguous world of historical material shot through with archetypal elements which are themselves ever in flux.“ Kitses 1999, S. 63.

<sup>131</sup> Vgl. Cawelti 1999, S. 20.

<sup>132</sup> Albrecht Koschorke weist auf die Schwierigkeit aller Gründungserzählungen hin, dass sie beanspruchen, einen Neuanfang zu markieren, gleichzeitig jedoch nicht darauf verzichten, von dem zu berichten, was ‚vorher‘ war. Vgl. Koschorke 2007.

auf Waffenbesitz – und behauptet, historisch akkurat zu sein.<sup>133</sup> Er umfasst auch kein den religiösen Ursprungsmythen analoges, kanonisiertes Ensemble an beständigen Mythen, er ist prinzipiell weniger normativ. Gleichzeitig weist der Western standardisierte, obligatorisch wiederkehrende Figuren auf, wie den fremden Revolverhelden, die Dirne, den Sheriff, Barkeeper, Totengräber, die Farmerstochter und so weiter. Diese Figuren speisen sich aus einer romantisierten und auf stereotype Charaktere reduzierten Geschichtsschreibung über die amerikanische *Frontier*. Daniel Boone, oder die Wild-West Legende William Frederick Cody alias *Buffalo Bill* sind legendäre, historische Figuren, auf deren Leben *Frontier*-Erzählungen aufbauen und als Vorlage für die Helden des Western dienen. In gewisser Weise lassen sich in den Sagen um Westernhelden, jenseits ihrer realhistorischen Grundlagen, geradezu archetypische Schemata ausmachen.<sup>134</sup> Diese können anhand Christian Voglers Lehrbuch für Drehbuchschreiber *A WRITER'S JOURNEY im Western* wiedergefunden werden. Darin

---

<sup>133</sup> „[I]f we stand back from the western, we are less aware of historical (or representational) elements than of form and *archetype*. This may sound platitudinous: for years critics have spoken confidently of the balletic movement of the genre, of pattern and variation, of myth. This last, ever in the the air when the form is discussed, clouds the issues completely. We can speak of the genre's celebration of America, of the contrasting images of Garden and Desert, as national myth. We can speak of the parade of mythology that is mass culture, of which the western is clearly a part. We can invoke Greek and medieval myth, referring to the western hero as a latter-day knight, a contemporary Achilles. Or we can simply speak of the myth of the western, a journalistic usage which evidently implies that life is not like that. However, in strict classical terms of definition myth has to do with the activity of gods, and as such the western has no myth.“ Kitses 1999, S. 61; Im Gegensatz zum theologischen Mythos, der als Ursprungsmythos eine religiöse Funktion bedient und sich als wahr bezeichnet, spricht Karl Kerényi dem 'unechten' politischen Mythos den Anspruch auf Wahrheit ab. Er fuße ausschließlich auf seiner funktionalen, technischen Anwendbarkeit. Der Politische Mythos ist somit auch ein „modernerer“, er ist aus einer Intention geschaffen und damit vom Mythos als Urbild menschlicher Erfahrung zu unterscheiden. Vgl. Kerényi 1967, S. 238.

<sup>134</sup> Dabei hat sich das diegetische Schema verinnerlicht, sodass der Westerner von den historischen Figuren gelöst wurde. Die Figur ist zur Allegorie geworden: Winnetou

hat Vogler Campbells *Heldenreise* um die Archypenlehre von Carl Gustav Jung ergänzt.<sup>135</sup> Die Figuren (der Held, der Mentor, der Schwellenhüter, der Herold, der Gestaltwandler, der Schatten, der Trickster) lassen sich auf die typischen Charaktere des Western übertragen. Der Westernheld wäre sozusagen eine Neuauflage des Ritters auf seiner „quête“ und dahinter der antiken Monstervernichter (Herakles, Theseus usw.).<sup>136</sup> Die *Frontier* zwischen der zivilisierten und der wilden Welt ist gewissermaßen ein Transfer der Burgmauer in der mittelalterlichen Aventüre: das Monster entspricht der (indianischen) Wildnis, der Ritter ist der Westerner und die Zivilisation ist die Burg.<sup>137</sup> Der Held ist eine Inkarnation männlicher Körper- und Entschlusskraft.<sup>138</sup>

---

und Old Shatterhand hat es nie gegeben, sie sind Platzhalter für Aspekte der legendären, historischen Personen.

<sup>135</sup> „Jung suggested there may be a **collective unconscious**, similar to the personal unconscious. Fairy tales and myths are like the dreams of an entire culture, springing from the collective unconscious. [...] The archetypes are amazingly constant throughout all times and cultures, in the dreams and personalities of individuals as well as in the mythic imagination of the entire world.“ Vogler 1998, S. 29.

<sup>136</sup> „La légende assure le passage vers l'immortalité et dote ses bénéficiaires des dimensions extra-humaines utiles à la survie. Pour cette raison, le héros du western, arraché à la terre et magnifié par la voix populaire, se comporte comme un composite savant d'Achille et d'Hector, de Beowulf le Germanique, de Roland le Franc, de Lancelot et du Cid. Bandit bien aimé ou conquérant sans armure autre que celle de son courage et de sa vaillance, son combat, vu sous l'angle d'une synthèse épique embrassant toutes vertus mêlées ses différentes incarnations en les circonstances les plus diverses, tient de la grande guerre des Bharatas, des guerres puniques, carolingiennes et de la «Reconquista» espagnole. Dressé contre les légions hostiles ou contre les mauvais champions des causes opposées à la sienne, il bat et vainc.“ Rieupeyrou 1964, S. 421.

<sup>137</sup> „On parle souvent d'épique et d'épopée à propos du western. Celui-ci nous fournirait un équivalent moderne des romans de chevalerie [...]“. Dort 1993, S. 55. Bernard Dort bezieht sich auf Jean Gili: „L'homme a toujours eu le goût des récits merveilleux où il projette son image, le preux chevalier du XIIeme siècle, le fulgurant cowboy du XXeme, vivent de la même existence, l'histoire ne fait que donner une caution supplémentaire à leur vraisemblance.“ Gili 1969, S. 264.

<sup>138</sup> Auf die Frage, warum mit dem Cowboy ausgerechnet eine „marginal group of rootless proletarian drifters“ zur Ikone amerikanischer Werte wurde, antwortet Eric

Das adelige Ideal des Ritters wird somit auf eine nichtständische Gesellschaft übertragen. Der Westerner ist ein Mann des Volkes, aber er trifft „souveräne“ Entscheidungen. Solange die Staatsgewalt die *Frontier* nicht erreicht, bedarf es einer ritterlichen Figur mit (selbsternannten) richterlichen Kompetenzen. Für die Durchsetzung seines Rechts bedient sich der Westerner als Grenzgänger der gewaltsamen Methoden von jenseits der *Frontier*. Fähigkeiten, Talente und Erfahrungen bringt der Held aus der jenseitigen Welt in die diesseitige Gesellschaft.<sup>139</sup> Er sticht unter den Bürgern hervor, verbindet die Fähigkeiten der Outlaws oder Indianer mit den Werten der neuen Ordnung und überbrückt so die kritische Phase, in der es noch immer eines Ritters bedarf, es jedoch keinen mehr geben sollte.<sup>140</sup> Damit erzählt der Western die Geschichte von der Rückkehr des einst losgezogenen jungen Mannes, der im Überwinden der Gefahren in der Wildnis für Leib und Seele einen Status erkämpft hat. Wenn sich Campbells Heldenreise an der Figur des Westerner orientiert, dann ist der Westernfilm das letzte Drittel des biographischen Profils seines Helden: Er war

---

Hobsbawm mit der Feststellung, „[t]he groups that generate the heroic myth most easily, I suggest, are populations specializing in horsemanship, but in some sense still linked to the rest of society; at any rate in the sense that a peasant or city lad can conceive of himself becoming a cowboy or gaucho or Cossack.“ Hobsbawm 2013, S. 273.

<sup>139</sup> In Campbells Heldenreise ist die Rede vom *Elixier*, das der Held in der Unterwelt findet und das ihm Fähigkeiten über das Menschsein hinaus verleiht. Doug Williams beschreibt den Westerner ferner als puritanisches Pendant hellenischer Heldenfiguren, deren Grenzgänge mit versagter Progenitur bezahlt werden (am Ende reitet der Westerner häufig alleine dem Sonnenuntergang entgegen). Vgl. Williams 1999, S. 97.

<sup>140</sup> „As already indicated, there are three central roles in the Western: the townspeople or agents of civilization, the savages or outlaws who threaten this first group, and the heroes who are above all „men in the middle,“ that is, they possess many qualities and skills of the savages, but are fundamentally committed to the townspeople.“ Cawelti 1971, S. 46; So wie Cawelti die Struktur eines Western beschreibt, rückt er sie in die Nähe von Superheldencomics. Auch dort begegnen sich überlebensgroße Helden, die sich durch ihre definierten Künste und Talente abheben. Die Bürger dienen als gesichtslose Masse zur Identifikation des Gemeinwohls. Vgl. Kniep 2001, S. 139.

bereits in der Unterwelt (jenseits der *Frontier*) und kehrt mit dem Wunderelixier zurück. Deshalb gibt es keinen jungen Westerner. Jugend ist ein entschiedener Makel, so wird Chico von den *THE MAGNIFICENT SEVEN* aufgrund seines Alters zunächst nicht als siebter, ebenbürtiger Westerner aufgenommen.<sup>141</sup> Der Westerner ist der um die Bewährungsprobe der Wildnis gereifte Mann, eine Ikone für den heldenhaften Krieger – der nur ein solcher sein kann, sofern er keiner Familie sein gefahrvolles Leben und seinen Tod zumuten muss. Deshalb verliert sich die Figur, wenn sie sich wieder in die Gesellschaft eingliedert: Symbolisch ist die Hochzeit der Tod des Helden, der dabei im Ideal der Vaterfigur, das Überwinden der Gefahren an die nachkommenden Helden aufgeben muss.

Die Fackel der *most successful creation of American movies, men with guns* ist laut Robert Warshow vom Gangster auf den Westerner übergegangen. Vom Westerner, so scheint es, hat sie der amerikanische Polizist oder (Ex-)Soldat übernommen. Sylvester Stallones *RAMBO* ist der kritische Kommentar auf den zum Scheitern verurteilte Versuch, die von Warshow als notwendig bezeichneten, gewaltbereiten Helden in die Gesellschaft zu integrieren.<sup>142</sup> Sie müssen im Fremden, im Außen verbleiben, damit im Innen die demokratisch legitime Staatsgewalt ungehindert arbeiten kann. Damit erklärt sich auch das derzeitige virile Idol in den vereinigten Staaten: Die aktuelle mythisierte Figur ist der *Special Forces Commando*.<sup>143</sup> Die

---

<sup>141</sup> Sturges 1960; *THE MAGNIFICENT SEVEN* ist ein Remake von Akira Kurosawas *DIE SIEBEN SAMURAI* (Kurosawa 1954). Sturges Westernhelden gehen also auf den Samurai, den adeligen Ritter zurück. Sergio Leones *PER UN PUGNO DI DOLLARI* ist wiederum ein Remake von Kurosawas *YOJIMBO* (Kurosawa 1961), womit der von Clint Eastwood gespielte, namenslose Cowboy auf die Figur des Ronin (den Herrenlosen oder entehrten Samurai) zurückgeht.

<sup>142</sup> Kotcheff 1982.

<sup>143</sup> Beispielhaft sind die belletristisch angehauchten US-Bestseller Biographien amerikanischer Elitesoldaten, etwa: Kyle 2012 oder Wasdin und Templin 2011. Ebenso die Romane Tom Clancys die sich überwiegend mit der Thematik amerikanischer Spezialeinheiten befassen. Werke aus Clancys Schaffen sind mehrfach verfilmt worden (u.a.

Lederfransenhose ist in Camouflage aufgegangen und das Pferd ist dem Helikopter (bezeichnenderweise der *Air Cavalry*) gewichen.

So kennt die Geschichte des Westerngenres auch ein konkretes historisches Ende: Intradiegetisch bearbeitet der Western das Thema vom Ende des autochthonen, dem Volke entwachsenen Ritters, mit der Ausdehnung der Staatsgewalt über das gesamte Territorium verliert der Westerner seine Funktion im kontinentalen Amerika. Als mythische Figur schafft er sich gemäß der Dialektik des mythischen Bewusstseins selbst ab. Seine Funktion erlischt im eigenen Land mit dem Fortschritt der Zivilisation, denn die *Frontier* ist nicht nur eine geopolitische Grenze, sondern auch Marker einer historischen Epoche. Der Westerner steht am Scheidepunkt einer Zeit, in der man ihn brauchte, obgleich es ihn nicht mehr hätte geben sollen.

Das anaphorische Begriffspaar „Wilder Westen“ dient als Eigenname für eine geographisch verortete Gegend, wie auch für eine historische Epoche, ist jedoch nicht werturteilsfrei, sondern stellt eine bestimmte, idealisierte und ideologisierte Vorstellung als historische Tatsache dar. „Wild“ impliziert die Besiedlung eines bis dato unzivilisierten Westens der Vereinigten Staaten und wird in direkter Opposition zu „zivilisiert“ verwendet. Er legitimiert also schon im Begriffsgebrauch die Aneignung eines Landes, und zwar durch „Zivilisierte“, also Weiße (und Christen). „Western“ hat nicht nur das Denotat „Erschließung nordamerikanischer Territorien im

---

McTiernan 1990; Robinson 2002) und der Publisher Ubisoft hat sich die Namensrechte des verstorbenen Autors gesichert, um weiterhin unter dem Label Videospiele vermarkten zu können (darunter die Reihen *SPLINTER CELL*, *RAINBOW SIX* und *GHOST RECON*) Der Archetyp des Supersoldaten, der sich eigenmächtig auch mal über Befehle (korrumpierter) Vorgesetzter hinwegsetzt, um stets im Sinne höherer Ideale zu handeln, ist auch in den Videospieldreihen *CALL OF DUTY*, *BALLTFFIELD*, *MEDAL OF HONOR* oder *CRYSIS* zu finden. Ubisoft Montreal 2002; Red Storm Entertainment 1998, 2001; Infinity Ward 2001; Digital Illusions CE 2002; DreamWorks Interactive 1999; Crytek 2007.

19. Jahrhundert“ auf dem Hintergrund des US-amerikanischen Gedankens des *Manifest Destiny*. Auf höherer Ebene steht der „Western“ für ein Ensemble politischer, gesellschaftlicher Theorien und für die Legitimierung der gesellschaftlichen Ordnung in der Geschichtsaufbereitung.

„All human groups like to be flattered. Historians are therefore under perpetual temptation to conform to expectation by portraying the people they write about as they wish to be. The result is mythical: the past as we want it to be, safely simplified into a contest between good guys and bad guys, „us“ and „them“. [...] One person's truth is another's myth.“<sup>144</sup>

Der Mythos unterscheidet sich von der Geschichtsdeutung vor allem in seiner Funktion. Er fragt nicht nach dem, „was geschehen ist“, sondern fasst eine Gesamtheit ins Auge und fragt danach, „warum (ist/) musste

---

<sup>144</sup> MacNeill 1986, S. 12–13; Man denke nur an die *Schlacht von Alamo*. Die Auseinandersetzung im texanischen Unabhängigkeitskrieg von 1836 wurde trotz der Niederlage zum Symbol des Willens der Texaner, sich den Vereinigten Staaten anzuschließen. Als solche wird sie auch in John Wayne's *The Alamo* inszeniert. Modell sind DIE NIBELUNGEN (Lang 1924), die Niederlage wird als freiwilliges Selbstopfer inszeniert, das den Sieg in der kommenden Schlacht garantiert. Die politisch bedenkliche Immigration US-amerikanischer Bürger in mexikanisches Staatsgebiet, die überhaupt zur Spannung und zum Konflikt geführt hatte, wird in den mythischen Erzählungen von den Heldentaten des Abenteurers und in Fort Alamo gefallenen Kriegshelden Davey Crockett nicht erwähnt. Laut Menchaca 2001, S. 201 war das mexikanische Texas 1834 von angloamerikanischen Siedlern quasi schon annektiert worden: im mexikanischen Staatsgebiet lebten 30.000 US-Immigranten gegenüber gerade einmal 7.800 Mexikanern.

etwas geschehen“.<sup>145</sup> Im Western werden also Ereignisse gedeutet, um den Rezipienten gesellschaftlich normative Handlungsmuster nahezulegen.<sup>146</sup>

„Myth fulfils in primitive culture an indispensable function: it expresses, enhances and codifies belief; it safeguards and enforces morality; it vouches for the efficiency of ritual and contains practical rules for the guidance of man. Myth is thus a vital ingredient of human civilization; it is not an idle tale, but a hard-worked active force; it is not an intellectual explanation or an artistic imagery, but a pragmatic charter of primitive faith and moral wisdom.“<sup>147</sup>

Wie der Western beweist, ist die Unentbehrlichkeit des Mythos nicht auf „primitive Gesellschaften“ beschränkt. Der Western ist also nicht nur ein

---

<sup>145</sup> Gesellschaften ziehen den Mythos der Wissenschaft dort vor, wo die mythische Interpretation einen praktischen Nutzen hat, den die Wissenschaft nicht oder noch nicht erfüllt. Vgl. Hübner 1987, S. 251 Wo die (Geschichts-)Wissenschaft keine Antwort liefern kann, sorgt der Mythos für die Verbannung des Ungewissen, Bedrohlichen. Daher betrachtet Kurt Hübner den Mythos als ebenbürtige Alternative zur wissenschaftlichen Ontologie. Vgl. Hübner, S. 91.

<sup>146</sup> Für Ernst Cassirer ist der Mythos die Ursprungsfunktion menschlicher Sinnbildung. Gesellschaftliche Konstrukte wie Sprache, Religion, Kunst, Wissenschaft und Geschichte sind distinkte Einheiten, die sich in ihren Strukturen auf mythische Konzeptionen stützen. Vgl. Cassirer 1944, S. 110 Der Mythos ist das Fundament symbolischer Formen, das sich affektgeleitet manifestiert. Vgl. Cassirer 1944, S. 124, Das heißt, Mythen bilden sinnbildliche Weltentwürfe subjektiver Erfahrungen ab. Der Western wäre dann als Mythos das Produkt gesellschaftlich geteilter Wahrnehmung. Vgl. Cassirer 1946, S. 66, Cassirer stellt empirisch-wissenschaftliche und mythische Weltbilder gegeneinander und argumentiert, dass sich Mythos und wissenschaftliche Erkenntnis in ihrer Modalität unterscheiden, dies jedoch keine qualitative Bewertung geschaffener Wahrheitsgehalte zulässt. Vgl. Cassirer 1953, S. 78, Vielmehr handelt es sich beim Mythos um eine „in sich geschlossene Form der Auffassung, die in aller Verschiedenheit des objektiven Vorstellungsmaterials sich behauptet.“ Cassirer 1925, S. 281. Die semantische Geschlossenheit hat durch eine tautologischen Argumentation ein Weltbild zur Folge, das ohne außenstehende Perspektiven (etwa durch empirische Methoden) eine in sich bestehende Wahrheit sichert. So schirmt sich auch der Western als Mythos mit seinen Widersprüchlichkeiten kommentarlos gegen die historischen Tatsachen ab.

<sup>147</sup> Malinowski 1974, S. 19.

semantisch und syntaktisch kanonisiertes Genre, sondern ein mythologisiertes Genre.

### 2.5 Die Struktur des US-Western

Der Western ist ein zeitgenössischer Mythos, die Strukturen von Westernfilmen ähneln einander, als wären sie Versionen ein und desselben Mythos. Orte und Figuren sind austauschbar und die Kernaussage, quasi die Moral des Westernstreifens, ist oftmals vergleichbar. Zu dem Schluss kommt Will Wright in seiner strukturalsemiotischen Analyse der in den USA erfolgreichsten Western.<sup>148</sup> Dabei macht er vier grundlegende Muster aus und ordnet diese zeitlichen Epochen und damit Stilrichtungen des Westerngenres zu:<sup>149</sup>

#### 1. The classical Plot, 1930-1950 (Beispiel: SHANE)

Der Westerner zieht in eine Stadt oder Region ein und beschützt die Anwohner vor Banditen oder Indianern. Am Ende wird der Westerner eingegliedert und legt seine Waffen nieder – oder er verlässt die Gesellschaft. So wie die Banditen oder Indianer den Frieden durch ihr gewaltbereites Handeln bedroht haben, so tritt der Westerner ihnen als Nicht-Bürger gewaltbereit entgegen. Die Gesellschaft braucht ihn, um für Gerechtigkeit zu sorgen, da diese nur mit Mitteln außerhalb gesellschaftlich akzeptierter Methoden erreichbar ist. Ist die Gefahr gebannt, muss auch der Westerner von der Bildfläche verschwinden und sich – um das Gleichgewicht von Gewaltlosigkeit aufrechtzuerhalten – selbst aus dem Plot tilgen.

#### 2. The vengeance variation, 1950-1960 (Beispiel: STAGECOACH)

Der Westerner sinnt auf persönliche Rache in einer Gesellschaft, die nicht in der Lage ist, sein Verlangen nach Gerechtigkeit zu tolerieren oder sein

---

<sup>148</sup> Wright 1977.

<sup>149</sup> Vgl. Wright 1977, S. 15.

Urteil umzusetzen. Da sich seine Vendetta zufällig gegen eine gesellschaftliche Bedrohung (Banditen oder Indianer) richtet, koinzidiert sein persönliches Motiv mit dem gesellschaftlichen. Am Ende wird der Held von dem persönlichen Rachegeiz geläutert und handelt aus Selbstlosigkeit, wenn er die Bedrohung im Dienste der Gesellschaft besiegt.

### 3. The transition theme, 1950-1960 (Beispiel: HIGH NOON)

Der Westerner beschützt die Gesellschaft vor einer Bedrohung wird aber dennoch, oder deswegen, von der Gesellschaft ausgestoßen, und verlässt am Ende die Gemeinschaft, die seiner Schirmherrschaft nicht würdig ist.

### 4. The professional plot, 1958-1970 (Beispiel: THE MAGNIFICENT SEVEN)

Eine Gruppe professioneller Westerner nimmt Geld für Aufträge entgegen und handelt monetär motiviert für die Gerechtigkeit, Sicherheit und Ordnung. Die Protagonisten agieren als Kollektiv und sind ungeachtet unterschiedlicher Herkunft eine Einheit. Dadurch ergänzen sie sich in ihren Expertisen. Am Ende verlassen sie die Gesellschaft mit dem Ende ihres Auftrags oder sterben gemeinsam.

Für Will Wright ist das Westerngenre ein spezifisch US-amerikanisches, soziales Phänomen. In seiner Analyse macht er die verschiedenen Plot-Strukturen an zeitlichen Etappen fest und führt ihre Thematiken auf zeitgenössische Diskurse zurück. Demnach handle der Western jeweils zentrale Widersprüchlichkeiten anhand direkter Gegenüberstellungen aus. Als Beispiele nennt er die binären Oppositionen von 'inside society/outside society', 'good/bad', 'strong/weak', 'wilderness/civilisation' und leitet daraus im Sinne Claude Lévi-Strauss' Mythenanalyse verschiedene Kernaussagen ab.<sup>150</sup> Der *classical plot* betont die Pflicht des Einzelnen, sich wie

---

<sup>150</sup> Wright 1977, S. 16–28, vgl. Frayling 2006, S. 27.

der Westener auf seine Talente und Fähigkeiten zu berufen, um im gesellschaftlichen Kontext zum Wohle der Gemeinschaft beizutragen. Demgegenüber erzählt die *vengeance variation* von der Restriktion der Freiheit des Einzelnen (die gächete Selbstjustiz des Rächers), der seine Motive mit einer geschlossenen Gesellschaft in Einklang bringen muss. Das *transition theme* betont die Pflicht des Bürgers, sich unter Umständen dem Konformitätszwang zu entziehen und die Werte und Normen trotz der Ignoranz der Mitbürger zu leben. Und der *professional plot*, den Wright im Kontext einer firmenorientierten Marktwirtschaft betrachtet, sieht vor, dass der Experte im Rahmen seiner vertraglichen Vereinbarung die eigens vorgesehene Funktion – wie ein Zahnrad in einem Mechanismus – erfüllt.<sup>151</sup> In der von Wright herausgearbeiteten Chronologie zeichnet sich bereits die Entwicklung des Mythos ab, der im Verlauf der Jahre entzauert wurde. Der *classical plot* mit seinen einfachen Oppositionen von Gut und Böse und seiner politischen Botschaft, der Pflicht jedes Einzelnen zum Kollektiv beizutragen, verliert sich zunehmend in den persönlichen Motiven bei der *vengeance variation*, der Gesellschaftskritik im *transition theme* und ist schließlich bei der monetären Motivation des Helden im *professional plot* aufgelöst. Typisch für den US-Western bleibt allerdings, dass der Westener der Gesellschaft hilft, auch wenn er deren Werte nicht teilt oder aus anderen Motiven als Staats- oder Gesellschaftstreue handelt.

„Myths use the past to tell us how to act in the present. In tribal societies, since the mythical past is the only past worth knowing, myths can stand for history. In our society they cannot, but they can fulfill a major function, which is to present a model of social action based upon a mythical interpretation of the past.“<sup>152</sup>

---

<sup>151</sup> Vgl. Wright 1977, S. 187.

<sup>152</sup> Wright 1977, S. 187–188.

Gerade die historische Komponente des Western wurde mehrfach als Wesenszug des Genres gedeutet. Die französischen Filmkritiker André Bazin, Jean-Louis Rieuepyrout und Jean Wagner haben den Western gar als untrennbar von der US-amerikanischen Geschichte bezeichnet.<sup>153</sup> Der Western ist zudem gekoppelt an die Produktionsbedingungen des US-amerikanischen Studiosystems. Dort ist er als das erste Filmgenre der Geschichte entstanden, und nur dort ist der ‚echte‘ Western denkbar. Nicht-amerikanischen Produktionen fehle laut Rieuepyrout der Bezug zur historischen Genauigkeit, sodass Filme anderer Herkunft nur als Parodien denkbar sind. So hat auch Wagner die historische *Frontier* aus Frederick Jackson Turners Staatstheorie zur tragenden narrativen Achse erklärt und folgert, dass der Western ein Medium zur Vermittlung von US-amerikanischen Idealen sei.<sup>154</sup> Dagegen macht John G. Cawelti die *Frontier* nicht als Wesensmerkmal sondern nur als Voraussetzung für einen Western aus.<sup>155</sup>

Die *Frontier* ist nicht nur die topographische Grenze zwischen einem zivilisierten Osten und einem wilden Westen, die Turner als prägendes Element der US-amerikanischen Staatenbildung und seiner Gesellschaft deutete, es ist die Achse der binären Oppositionen in den mythisch anmutenden Western. Dort tritt sie einmal denotativ auf und dann mehrfach symbolisiert an Figurenkonstellationen, Werten und Orten. Neben Wright stellt auch Jim Kitses den Western als von absoluten Gegensätzen geprägten Film dar, wobei der Unterscheidung von *wilderness* und *civilization* die

---

<sup>153</sup> Vgl. Frayling 2006, S. 26.

<sup>154</sup> Vgl. Wagner 1961.

<sup>155</sup> Vgl. Cawelti 1999, S. 20; Cawelti bleibt unspezifisch, was die räumliche Verortung betrifft. Dem stimmt Dieter Rünzler zu wenn er behauptet: „Wo 'der Westen' zu finden ist, war seit jeher von zweitrangigem Interesse. Die Essenz des Begriffs 'der Westen' liegt nicht in der Kategorie des Raumes, sondern in seinem Wesen.“ Rünzler 1995, S. 10.

höchste Wichtigkeit hat.<sup>156</sup> Die kleinsten Bedeutungseinheiten, also die Mytheme, ergeben sich dann an den Grenzüberschreitungen und den Transfers über die *Frontier* hinweg. Sie ist ein strukturelles Element, eine semantisch aufgeladene Grenze deren Überschreitung narrativ ereignishaft ist.

An dieser Stelle bietet sich Juri M. Lotmans Auseinandersetzung mit der *Struktur literarischer Texte* an. Lotmans Begrifflichkeiten dienen der Analyse von sekundär modellbildenden Systemen, also von auf der Sprache aufbauende Medien und ist für die Narrationen von Western übertragbar.<sup>157</sup> Der Western lässt sich hinsichtlich seiner klaren Gegensätze, Grenzüberschreitungen und Extrempunkten auf relativ wenige strukturelle Merkmale herunterbrechen.<sup>158</sup> Dabei ist vor allem der Begriff des *Ereignis'* als sujethafte Grenzüberschreitung auf den Westerner und seine Bewegung über die *Frontier* hinaus anzuwenden, wenn etwa *Shane* als einsamer Westerner aus der Wildnis in die dörfliche Gemeinschaft zurückkehrt und damit von jenseits der *Frontier* die Wesenszüge wie Männlichkeit, Gewaltbereitschaft oder Stärke mitbringt.<sup>159</sup>

---

<sup>156</sup> „Thus centrale to the form we have a philosophical dialectic, an ambiguous cluster of meanings and attitudes that provide the traditional thematic structure of the genre. This shifting ideological play can be described through a series of antinomies, so: The Wilderness – Civilization; The Individual - The Community; Freedom – Restriction; Honor – Institutions;“ uvm. Kitses 1999, S. 59. „Jedes Element ist entweder mit Konnotationen der Wildnis oder der Zivilisation belegt und in der Regel in hohem Maß positiv oder negativ aufgeladen.“ Weidinger 2006, S. 91.

<sup>157</sup> Vgl. Lotman 1993, S. 22.

<sup>158</sup> Siehe dazu auch Renner 2004.

<sup>159</sup> „Ein Ereignis im Text ist die Versetzung einer Figur über die Grenze eines semantischen Feldes“ Lotman 1993, S. 330.

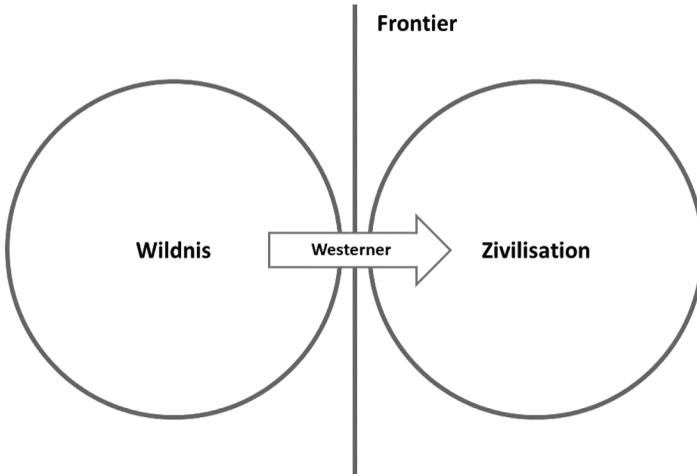


Abbildung 4: Grenzüberschreitung des Westerner

Ein klassisches Strukturelement des Western lässt sich mit Juri M. Lotmans Grenzüberschreitungstheorie darstellen. Die *Frontier* ist die unpassierbare narrative Grenze. Die Narration beginnt mit der ereignishaften Grenzüberschreitung des Westerner, der Eigenschaften aus dem Raum der Wildnis in die Zivilisation bringt.

Der Westerner ist die vom Western untrennbare Figur. Die Figur entstand mit den Westernerzählungen, den Legenden der Groschenromane und war somit Grundlage für die Verfilmungen durch die das Genre bis heute Bestand hat. Wildwestlegenden wie *Buffalo Bill*, *Jesse James* oder *Billy the Kid* basieren auf historischen Figuren. In den amerikanischen Westernproduktionen löste sich der Bezug zu den historischen Figuren auf und an die Stelle rückte der Westerner als Allegorie der Werte der zuvor genannten Helden. Das Studiosystem aus Hollywood koppelte die Namen großer Schauspieler an die freier gestaltbare allgemeine Figur des Westerner. Gary Cooper, Burt Lancaster oder auch John Wayne wurden somit zu personifizierten Sinnbildern ihrer in Western verkörperter Rollen. „The two

most successful creations of American movies are the gangster and THE WESTERNER: men with guns.“<sup>160</sup> Die nach Robert Warshow erfolgreichsten Figuren des amerikanischen Films sind vor allem eines: die Personifikation eines Widerspruchs. Der Westerner wie auch der Gangster leben dem Kinozuschauer den Wert von Gewalt vor in einer Gesellschaft, die besagten Wert ablehnt und seine Anwendung sanktioniert. Es ist laut Warshow, als würde der Diskurs um das Thema Gewalt nicht umhinkommen in einem Medium wie dem Film der Aussage Ausdruck zu verleihen, Gewaltanwendung könne produktiv sein – wenn dem ansonsten überall widersprochen werden muss:

„One of the well-known peculiarities of modern civilized opinion is its refusal to acknowledge the value of violence. This refusal is a virtue, but like many virtues it involves a certain willful blindness and it encourages hypocrisy.“<sup>161</sup>

Denselben Widerspruch sieht er in der Annahme, ein Held sei jemand der Heldenhaftes vollbringt. Vielmehr gelte:

„A hero is one who looks like a hero. [...] He is there to remind us of the possibility of style in an age which has put on itself the burden of pretending that style has no meaning, and, in the midst of our anxieties over the problem of violence, to suggest that even in killing and being killed we are not freed from the necessity of establishing satisfactory modes of behavior.“<sup>162</sup>

Der US-Westerner ist eine Ikone der Gerechtigkeit, sein Gegenbild ist der Gangster „[The Gangster’s] strength is not in being able to shoot faster or

---

<sup>160</sup> Warshow 2002a, S. 105.

<sup>161</sup> Warshow 2002a, S. 121; „A non-violent Western is as odd, as unthinkable, as a vegetarian steakhouse.“ French 2005, S. 69.

<sup>162</sup> Warshow 2002a, S. 123–124.

straighter than others, but in being more willing to shoot. [...] With THE WESTERNER it is a crucial point of honor not to „do it first“; his gun remains in the holster until the moment of combat.“<sup>163</sup>

Der US-Westerner ist gebunden an Gesetze der höheren Ordnung, die er vertritt. Er tötet nur in Notwehr und mordet nur Tyrannen. Das Duell ist das Motiv des fairen Zweikampfs, in dem sich das Gute und das Böse gegenüberstehen. Der Bandit ist sich seiner Unterlegenheit bewusst und meidet deshalb die direkte Gegenüberstellung mit dem Helden oder manipuliert das Duell: *Frank Miller*, der Widersacher in Fred Zinnemanns *HIGH NOON*, tritt dem *Marshal Will Kane* (Gary Cooper) nur in Begleitung seiner Bande gegenüber. Als seine Verstärkung von Kane besiegt wird, stellt er sich noch immer nicht dem Duell, sondern zieht *Amy Kane* – die

---

<sup>163</sup> Warshow 2002a, S. 110; siehe auch: Nachbar 1974b, S. 102.

Der Wesenszug, als Erster zu schießen wurde nirgends so kontrovers diskutiert wie an der Figur Han Solo aus den Star Wars filmen. Harrison Ford spielt den gerissenen Weltraum-Outlaw Han Solo, der in der an einen Saloon erinnernden Cantina-Szene erstmals ins Geschehen rückt. Han Solo wird vom Alien Kopfgeldjäger Greedo unter vorgehaltener Waffe festgehalten. In der ursprünglichen Filmfassung von 1977 verwickelt Han Solo Greedo in ein Gespräch, um unter seinem Tisch die eigene Waffe auf den Kopfgeldjäger zu richten. Han drückt ab und tötet Greedo. 1997 wurden die Star Wars Filme in einer neuen „Special Edition“ herausgegeben, mit überarbeiteten Filmeffekten. In dieser Fassung wurde die Szene wie folgt überarbeitet: Greedo feuert aus kürzester Distanz auf Han Solos Kopf und verfehlt ihn, dieser reagiert mit der unterm Tisch durchgeladenen Waffe und erschießt Greedo in Notwehr. Diese Änderung sorgte in der Star Wars Gemeinde für Empörung, da sie die beliebte Figur Han Solos anders in die Geschichte einleitet. Denn die Figur entspricht im weiteren Verlauf der Handlung eher dem Muster eines listigen, auf eigene Vorteile bedachten Individualisten. An Han Solos Figur wurden häufig Vergleiche zwischen der Weltraumsaga und Westernfilmen gezogen. Gemessen an den Genrekonventionen des Western handelt es sich bei dem selbstverliebten, kühnen und machitischen Weltraum-Outlaw, um einen Italo-Westerner – und dieser zeichnet sich dadurch aus, dass er zuerst schießt. Der Ausdruck „Han Shot First“ ist darüber zu einem Appell für die Treue zu Originalfassungen und gegen filmisch überarbeitete Neuauflagen geworden. An dieser Stelle verdeutlicht die Kontroverse den empfindlichen Bruch, der sich über die Interpretation einer einzigen Szene bei den Rezipienten eingestellt hat.

Frau des Helden – als Geisel schützend vor sich. Der Held im US-Western besiegt das Böse trotz ungleich verteilter Chancen und manifestiert das Gute als bedingungslose Konsequenz seines Handelns.<sup>164</sup>

Jane Tompkins bezeichnet den US-Western als antifeministisch und hochgradig phallisch. Die Frau nimmt dabei die untergeordnete, nebenstehende Rolle ein und wird mit allen Werten identifiziert, die dem tugendhaften Westerner entgegengesetzt verortet sind. Der Western an sich sei ein der *domestic novel* entgegengesetztes Genre, das von Männern für Männer entstanden ist. Der Frau wird dabei konsequent der Raum des privaten Domizils zugeordnet.<sup>165</sup> Die Passivität der Frau als narratives Objekt zieht sich als Konstante durch das gesamte Genre, sie erfüllt die Funktion einer Trophäe zur Belohnung für den männlichen Helden und dient der Bestätigung seiner Männlichkeit.<sup>166</sup> Die vom Westerner zu verteidigende

---

<sup>164</sup> In der US-Amerikanischen Unterhaltungskultur ist die binäre Gegenüberstellung von Gut und Böse im Duell in beispielhaftem Maße beim Wrestling erhalten geblieben. Barthes und Jenkins haben sich mit dem Wrestling auseinandergesetzt, vgl. Barthes 1957, S. 13–26; Jenkins 2007. Die Fehden zweier Rivalen werden in dem Schauspiel bis heute nach dem immer gleichen Prinzip narrativ aufgebaut. Dazu gehört es, dass der Böse die Bedingungen des Kampfes zu seinem Vorteil manipuliert, um seine Unterlegenheit (der Böse ist immer schwächer) auszugleichen: typischerweise besiegt er den Guten, indem er den Schiedsrichter ablenkt oder ungesehen unerlaubte Waffen einsetzt. Der Gute erholt sich von dem Schlag, um in einem Rückkampf – meist nach vom Bösen diktierten Regeln – entgegen aller Chancen und trotz erneuter Trickereien siegreich davon zu gehen. Dabei verzichtet der Gute meist in einem kritischen Moment auf vergleichbar ungerechte Mittel. So beweist er, dass seine Tüchtigkeit (American Toughness) alles ist, was ihn zum besseren und dabei ehrlichen Sieger macht. Der gute Wrestler (genannt Face) wird sich nicht auf das Niveau herunterlassen des bösen Wrestlers (Heel).

<sup>165</sup> Vgl. Tompkins 1993, S. 32–39.

<sup>166</sup> „Even in the greatest Westerns, the woman is imposed on the action, as a star, and is generally destined to be 'had' by the male lead. But she does not exist as a woman. If you cut her out of the film, in a version which you can imagine, the film becomes much better. In the desert, the essential problem was to survive. Women were an obstacle to survival! Usually, the woman not only holds up the story, but she has no real character, no reality. She is a symbol. She is there without having any reason to be there, simply

Gesellschaft zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass sich in ihr Frauen befinden und sie im Western ausschließlich dort, innerhalb der Gesellschaft, anzutreffen sind.<sup>167</sup> Jim Kitses kritisiert zwar Tompkins Sicht der Dinge und bricht dem Western eine Lanze, wenn er auf STAGECOACH verweist, wo es *Dallas* (Claire Trevor) – einer weiblichen Figur – gelingt, *The Ringo Kid* (John Wayne) von seinen Rachegeleüsten zu befreien.<sup>168</sup> Kitses scheint zu übersehen, dass sich *The Ringo Kid* dennoch seinen Erzfeinden stellt und sie tötet. *Dallas'* Einfluss auf den Helden mag ihn zwar von den persönlichen Rachegeleüsten befreien, die von den *Plummer Brüdern* ausgehende Gefahr muss aber trotzdem getilgt werden. Der Mann muss also tun, was der Mann tun muss, die Frau bleibt wirkungslos, sie erinnert lediglich an die Werte diesseits der *Frontier*. Kitses widerspricht sich letztlich selbst, sind doch Frau und Mann in seiner strukturalsemiotischen Analyse des Western auf den gegensätzlichen Achsen von *wilderness* und *civilization* zu verorten.<sup>169</sup> Tompkins legt dar, wie sich der Mann im Western durch seine Aktionen (Zustandsänderungen durch die Anwendung von Gewalt) profiliert und das pflichtbewusste Handeln zur Tugend erhebt, während die Frau, auf rein objekthafte Funktionen beschränkt, das Handeln der Männer moralisch kommentiert. Dies macht Tompkins am Gebrauch von Sprache fest: „Westerns are full of contrasts between people who spout words and people who act.“<sup>170</sup> Da die Frauen reden werden sie

---

because one must have a woman, and because the hero must prove, in some way or another, that he has 'sex-appeal'." Sergio Leone zitiert bei Frayling 2006, S. 129.

<sup>167</sup> „The most important single fact about the group of townspeople is that there are women in it. Character groupings in the Western often show a dual as well as tripartite opposition: the hero and the savages are men while the town is strongly dominated by women. This sexual division frequently embodies the antithesis of civilization and savagery. Women are primary symbols of civilization in the Western.“ Cawelti 1971, S. 47.

<sup>168</sup> Vgl. Kitses 2007, S. 17.

<sup>169</sup> Vgl. Kitses 1999, S. 59.

<sup>170</sup> Tompkins 1993, S. 51.

in ihrem Wirken vom Mann beschnitten, „[t]he pattern of talk cancelled by action always delivers the same message: language is false or at best ineffectual; only actions are real.“<sup>171</sup> Die weiblichen Werte werden in abwertender Weise auf jene männliche Figuren übertragen, die dem Westerner gegenüberstehen: „Westerns treat salesmen and politicians, people whose business is language, with contempt.“<sup>172</sup> Bei SHANE versteht die Frau dennoch, dass Gewalt gelegentlich ein notwendiges Übel ist, um Gerechtigkeit herbeizuführen. Es dominiert der männliche Wille, der die Gewalt zum Werkzeug deklariert. Die Pistole ist ein Werkzeug (und als solches bezeichnet es Shane) für das Gute oder das Böse und wird zur Zivilisierung der Wildnis, wie eine Spitzhacke oder ein Pflug, benötigt. Weiblicher Pazifismus wird zwar zum Ideal erklärt, aber als naive Weltvorstellung präsentiert.<sup>173</sup> Die Frau kann im privaten Raum als einzige Einflussmöglichkeit den eigenen Partner beschwichtigen und beraten, dieser ist jedoch nicht an die Worte und Werte der Frau gebunden, denn er muss schließlich immer auch Gewalt anwenden. Erst durch die Gewalt ist der Frieden herzustellen.<sup>174</sup> Auch Pam Cook hat die Rolle der Frau als Protagonistin im Western untersucht und muss feststellen: „[I]t's unusual for the woman who starts out wearing pants, carrying a gun and riding a horse to be still doing so at the end of the movie. Suitably re-clad in dress or skirt, she prepares to take her place in the family, leaving adventure to the men.“<sup>175</sup> „For women can never really be heroes in the Western: that would mean the end of the genre.“<sup>176</sup>

---

<sup>171</sup> Tompkins 1993, S. 51.

<sup>172</sup> Tompkins 1993, S. 51.

<sup>173</sup> Fisher 2014, S. 66.

<sup>174</sup> Dieses Credo der „Regeneration through violence“ deduziert Richard Slotkin aus der US-amerikanischen Literatur aus der Zeit des *Wilden Westens* in Slotkin 1987.

<sup>175</sup> Cook 1999, S. 294.

<sup>176</sup> Cook 1999, S. 297.

Die amerikanischen Ureinwohner spielen im US-Western eine wichtige Rolle. Die Indianer sind das wilde, aber unter Umständen edle Pendant zum zivilisierten Siedler. An ihnen manifestiert sich die Bestimmung der Vereinigten Staaten als heilige Missionierung: Der Indianer steht auf der anderen Seite der Frontier und kontrastiert den US-Bürger. Er sorgt für die Spannung an der Grenze und stellt die Bedrohung der christlichen Werte dar. Der Indianer ist also das Andere, das Fremde und steht in binärer Opposition zum Eigenen, Bekannten.

„The ones [Indians] I saw functioned as props, bits of local color, textural effects. As people they had no existence. Quite often they filled the role of villains, predictably, driving the engine of the plot, threatening the wagon train, the stagecoach, the cavalry detachment – a particularly dangerous form of local wildlife. But there were no Indian characters, no individuals with a personal history and a point of view.“<sup>177</sup>

Jane Tompkins stellt fest, dass der Indianer auch stets eine unbekannte Figur blieb. Er hat keinen Charakter und wird unausweichlich vom *Manifest Destiny* eingeholt werden. Zwar nehmen Indianer eine Gegenposition zum Westerner ein, der Gegenspieler ist jedoch meistens einer aus den eigenen Reihen. Der Westerner besiegt den Indianer, denn die Eingliederung seines Landes ist ohnehin eine unaufhaltbare Entwicklung.<sup>178</sup> Vielmehr erfüllt der Westerner die Funktion, die Sabotage der offensichtlichen Bestimmung durch die eigene Gesellschaft zu verhindern, indem er die Pervertierten ausschaltet. Das Duell ist schließlich eines zwischen zwei

---

<sup>177</sup> Tompkins 1993, S. 8.

<sup>178</sup> „The use of violence is morally justified because the hero uses it to aid the historic progress of civilization.“ Nachbar 1974b, S. 102.

Revolvermännern und nicht zwischen einem indianischen Bogenschützen und einem Pistolero.

John G. Cawelti erkennt einen Wandel in der Figur des US-Westerner, durch den der klassische Western in den postklassischen Western übergegangen ist. Das klassische Motiv der 1940er und 1950er Jahre, dass Gewalt ausschließlich zur Läuterung einer korrumpierten Gesellschaft erlaubt sei, habe sich angesichts des in den USA ausgeweiteten Misstrauens in den Staatsapparat gewandelt: Nicht der Staat, sondern die eigene Familie schützt das Individuum, die er durch enge, vasallenartige Verbindungen an sich knüpft.<sup>179</sup> Das Ende des Western wird auf die Entglorifizierung und Entmythisierung US-amerikanischer Außenpolitik im Zuge des Vietnamkrieges zurückgeführt, der zudem die Idee oder die Vorstellung eines nationalen Helden in eine Krise stürzte.<sup>180</sup> Der Westerner hat als mythisches Vorbild mit seiner stoischen, konservativen und unerschütterlich systemtreuen Art für den US-amerikanischen Bürger an Glaubwürdigkeit verloren.<sup>181</sup>

Verschiedene Faktoren sorgten für einen Systemwandel in Hollywood. Das Kino verlor durch den Aufschwung des Fernsehens an Zuschauerzahlen.<sup>182</sup> Zudem hatte sich das Publikum an den epischen Narrativen des

---

<sup>179</sup> Vgl. Cawelti 1974.

<sup>180</sup> Vgl. Coyne 1997, S. 189.

<sup>181</sup> „Im Zuge der Frauen- und Bürgerrechtsbewegung, im Schatten des Vietnamkriegs und der an politischen und sozialen Spannungen reichen Präsidentschaften Johnsons und Nixons erscheint es nahezu logisch, dass sich insbesondere innerhalb jüngerer und gebildeterer Bevölkerungsschichten eine durchaus als leidenschaftlich zu bezeichnende Ablehnung eines Erzählmodells entwickelte, das ein autoritär-patriarchales Gesellschaftssystem als amerikanisches Ideal inszeniert.“ Weidinger 2006, S. 246.

<sup>182</sup> „One important factor in the decline of the movie-going audience was the growth in popularity of television.“ McDonald 2013, S. 68.

Western sattgesehen und damit auch an den Stars, die auch über ihre Rollen hinaus in der Öffentlichkeit zu Allegorien aufgebaut wurden.<sup>183</sup> Die gängige Praxis, Stars mit Langzeitverträgen an die Studios zu binden, zu Produkten zu entwickeln und diese zu vermarkten wurde aufgegeben.<sup>184</sup> Stattdessen wurden flexiblere Modelle implementiert:

"Rather than an individual company containing the source of the labour and materials, the entire industry became the pool for these. A producer organised a film project: he or she secured financing and combined the necessary labourers [...] and the means of production."<sup>185</sup>

Anstelle Stars zu erschaffen, rückte der Film als Kunstwerk in den Vordergrund für den die Schauspieler auf Basis kurzzeitiger Verträge angeheuert wurden.<sup>186</sup>

Henry Fonda gibt ausgerechnet im Italo-Western *IL MIO NOME È NESSUNO* den passenden Kommentar auf den bevorstehenden Ruhestand der von ihm verkörperten, amerikanischen Heldenfigur. Im Plot wird der Protagonist *Jack Baeuregard* – eine Wildwest-Legende – von seinem Bewunderer *Nobody* in den Ruhestand geschickt. Henry Fonda spielt den alten, schwachen, vom Abenteuer ermüdeten, besonnenen Ex-Helden, der nicht mehr recht in die Zeit passt, in der er lebt. In den 1960er Jahren erreichten

---

<sup>183</sup> Richard Dyer sagt über die Stars: "We love them because they represent how we think that experience is or how it would be lovely to feel that it is. Stars represent typical ways of behaving, feeling and thinking in contemporary society, ways that have been socially, culturally, historically constructed." Dyer 1987, S. 17. Die John Waynes und Gary Coopers verkörperten im Starsystem innerhalb und außerhalb der Filme den Prototypen eines idealtypischen US-Amerikanischen Bürgers. Vgl. Basinger 2007, S. 130.

<sup>184</sup> Vgl. McDonald 2013, S. 5.

<sup>185</sup> Staiger 2015, S. 330.

<sup>186</sup> Vgl. Basinger 2007, S. 523.

folgende Stars ihre „Rente“: Gary Cooper (starb 1961), John Wayne, Henry Fonda, James Stewart. In ihre 50er kamen Burt Lancaster, Kirk Douglas, Gregory Peck, Dean Martin, Glenn Ford, William Holden und Richard Widmark. Mit den alternden Stars ging auch die Thematik der Filme in eine über, die das Altern oder das Überholtwerden behandelte. Das Genre ist im US-Kino mit seinen Stars gealtert und mit der Glanzzeit seiner Stars verwelkt.<sup>187</sup> Sergio Leone erlaubte sich als Co-Regisseur von *IL MIO NOME È NESSUNO* den Seitenhieb auf den Tod des amerikanischen Western, wenn auf einem Grabkreuz im Hintergrund der Name des US-Westernregisseurs (Sam) Peckinpah zu lesen ist.

### 2.6 Die Struktur des Italo-Western

Das im Amerika der 1950er-Jahre erfolgreiche Genre wurde in den 1960er-Jahren von italienischen Regisseuren aufgegriffen. Deren Interpretation des Genres setzt auf Strukturen, die vom nationalhistorischen, mythischen Kontext gelöst sind – die Folge ist eine Radikalisierung und Polemisierung der übrigen Positionen: Wo sich im US-Western zwei Männer als Vertreter verschiedener Ideologien duellieren, wird das Duell im Italo-Western zum reinen Ausdruck von Männlichkeit. Als Grenze zwischen Wildnis und Zivilisation ist die *Frontier* ein eigentümlich US-amerikanisches Modell und Frayling stellt fest, dass diese Achse für Gegenüberstellungen im europäischen Westernfilm nicht gegeben sein kann. Nach Bazin, Rieuepeyrou und Wagner muss es im Italo-Western eine andere Achse geben. Denn Frayling stellt fest, dass auch der Italo-Western zwar klare binäre Oppositionen aufbaut, diese jedoch andere sind:

„More appropriate oppositions at work in the Italian Westerns [...] would be 'victim/executioner', 'Gringo/Mexican', 'inside the local community/outside the local community', 'pro-faction/anti-faction',

---

<sup>187</sup> Vgl. Coyne 1997, S. 136.

'family-oriented/self-oriented', 'amity/enmity' and 'money/commitment to a cause'.<sup>188</sup>

Auch beim Italo-Western gibt es eine Achse, eine *Frontier*, an der die Werte gebrochen werden. Diese ist jedoch nicht gebunden an den Mythos der US-amerikanischen Staatenbildung und damit sowohl von historischer als auch von idealistischer Motivation befreit.

„It was the spaghetti Westerns [...] that first eliminated the morality-play dimension and turned the Western into pure violent reverie [...] What made these [...] popular was that they stripped the Western form of its cultural burden of morality. They discarded its civility along with its hypocrisy. In a sense, they liberated the form: what the Western hero stood for was left out, and what he embodied (strength and gun power) was retained. Abroad, that was probably what he had represented all along.“<sup>189</sup>

Für nicht Amerikaner - die die US-Topoi nicht zu deuten oder rezipieren wussten – war der Westerner schon immer der Repräsentant männlicher Ideale und nicht nationaler Ideale. Anders als im Selbstverständnis eines politischen Mythos wie dem US-amerikanischen *Manifest Destiny* und der Idee eines *Virgin Land*, brauchte es in den Visionen europäischer Westernproduktionen keinen Hüter einer heiligen Ordnung. Der Bezug zum Glauben an eine nationalstaatliche Vorhersehung wurde in den italienischen Western pervertiert, parodiert und sarkastisch kommentiert. In der Wildnis des Italo-Western ist der Mann auf sich allein gestellt. So erklärt sich auch, warum *Django* in dem mit einem Kreuz beschlagenen Sarg ein Maschinengewehr versteckt.<sup>190</sup> Die christliche Verpackung ist Mittel zum

---

<sup>188</sup> Frayling 2006, S. 50.

<sup>189</sup> Kael 1974, S. 172.

<sup>190</sup> Corbucci 1966.

Zweck in einer Welt in der sich göttliche Vorsehung nicht in die Angelegenheiten zwischen Männern einmischt.

Frayling definiert in Anlehnung an Wright drei Plotmuster des Italo-Western, die er als zentrale Struktur in den italienischen Filmen bezeichnet.<sup>191</sup>

### 1. Servant of Two Masters plot (Beispiel: PER UN PUGNO DI DOLLARI)<sup>192</sup>

Der Westerner (meist ein Kopfgeldjäger) reitet in eine Stadt ein und findet zwei Parteien vor. Er bietet beiden seine Dienste an und lässt sich jeweils eine Belohnung versprechen. Er spielt die Parteien gegeneinander aus und führt sie in einen vernichtenden Konflikt, um am Ende mit der Beute (und dem doppelten Lohn) davonzureiten.

### 2. transitional plot (Beispiel : DJANGO; IL BUONO, IL BRUTTO, IL CATTIVO)<sup>193</sup>

Es handelt sich um eine Modifikation des *Servant of Two Masters* plot. Die beiden Parteien werden an einem historischen Ereignis festgemacht und erhalten eine semantische Aufladung. Die Sympathie des Protagonisten für eine der beiden Parteien offenbart seine Gesinnung in einem Konflikt, der eine moralische Bedeutung bekommt. Dadurch wird der Westerner kritisch verortet.

### 3. The Zapata-Spaghetti Plot (Beispiel: GIÙ LA TESTA)<sup>194</sup>

---

<sup>191</sup> Frayling 2006, S. 51.

<sup>192</sup> Leone 1964; Carlo Goldoni verfasste 1745 die Komödie IL SERVITORE DI DUE PADRONI (oder auch als ARLECCHINO SERVITORE DI DUE PADRONI bekannt), die stilistisch der Commedia dell'Arte nachempfunden ist. Das Motiv, *Diener zweier Herren* ist also ein klassisches Komödienmotiv.

<sup>193</sup> Corbucci 1966; Leone 1966.

<sup>194</sup> Leone 1971.

Es gibt zwei Protagonisten: einen Gringo (Europäer oder Amerikaner) und einen Mexikaner. Der Gringo ist ein professioneller, gelassener Experte (für Schießkunst oder Sprengstoff etc.) und der Mexikaner ist ein aufbrausender, impulsiver Bandit. Der Mexikaner wird in einen politischen Konflikt hereingezogen und entwickelt sich zu einer Leitfigur einer mexikanisch-revolutionären Idee. Schließlich arbeiten beide zusammen mit verschiedenen Motiven – für die Revolution oder für einen lukrativen Raub. Am Ende trennen sich die beiden, weil der Gringo die Werte der Revolution nicht annimmt, oder er stirbt durch den Mexikaner, oder er wird konvertiert und stirbt für die Revolution.

Fisher vertieft die Kategorisierung Fraylings und Slotkins und untersucht die politische Aussagekraft beim italienischen Film. Dafür entlehnt er den Begriff des *Repressive State Apparatus (RSA)* von Louis Althusser und bezeichnet Plotmuster als *RSA-Narrative* oder als *Insurgency Plot*, die den notwendigen Widerstand gegenüber fremder Intervention und damit eine direkt anti-amerikanische und anti-imperialistische Einstellung thematisieren.<sup>195</sup>

Für Fisher war der Italo-Western das Gefährt, in dem die Regisseure linksradikale politische Kommentare zur Lage der Nation einbringen konnten. Die *RSA-Narrative* spiegelt in diesem Kontext die Skepsis gegenüber der Legitimität des italienischen Staatsapparates wider. Ungleich dramatischer als in kleineren systemkritischen Kommentaren der amerikanischen Filme zeigen sich die staatlichen Strukturen in den Italo-Western korrumpierter, unterdrückender und vor allem unumgebar.<sup>196</sup> Fisher pflichtet in

---

<sup>195</sup> „Appareil répressif d’État“ bei Althusser 1970; vgl. Fisher 2014, S. 84.

<sup>196</sup> Vgl. Fisher 2014, S. 118 Fisher liefert damit das Gegenstück zum US-amerikanischen Plotmuster, das Richard Slotkin als *Counter-Insurgency Plot* bezeichnet. Für Slotkin stehen die *Magnificent Seven* (Sturges 1960) stellvertretend für die militärischen Speerspitzen der vereinigten Staaten für Operation jenseits der eigenen *Frontier* und stehen so in direkter Verbindung zur US-amerikanischen Außenpolitik. Vgl. Slotkin 1989.

seiner Interpretation des Westerner als staatskritischer Figur bei: „Where institutional law fails, the hero is duty-bound to take the law into his own hands, and use aggression of equal or greater force than that of his enemy.“<sup>197</sup>

Nach Christopher Fraylings ist der Italo-Westerner vor allem ein Stilphänomen „The heroes and villains of Spaghetti Westerns are almost invariably obsessed by 'style', 'image', 'ritual', and their confrontations or interactions are, typically, symbolic ones [...].“<sup>198</sup> Frayling verbindet die Eigenschaften des Italo-Westerner mit den Idealen eines „Latin machismo, rather than American toughness.“<sup>199</sup> List und Tücke sind Tugenden des Italo-Westerner, der sich ihrer bedient um seine Feinde zu überwinden. Das komödiantische Moment der Italo-Western beruht zu weiten Teilen auf dem Prinzip, dass Ideale des ehrlichen Helden hinterfragt werden, indem Mittel zum Einsatz kommen, die die Praktikabilität über Werten wie Ehre und Aufrichtigkeit einordnen.<sup>200</sup> Ein ikonisches Beispiel liefert Sergio Leone in *PER UN PUGNO DI DOLLARI*, in dem der von Clint Eastwood gespielte Held einen kugelsicheren Panzer unter seinem Poncho trägt und seinen Widersacher im Showdown provoziert ihm aufs Herz zu schießen, bis sein Gewehr leergeschossen ist. Ähnlich verhält es sich mit Djangos Maschinengewehr, das er als Superwaffe im hölzernen Sarg, wie in einem trojanische Pferd, in die Stadt seiner Widersacher schmuggelt. Für den Italo-Westerner gibt es keine Ritterehre, sondern nur das Faustrecht, das den Getöteten zum Verlierer macht. Um es anders auszudrücken: der Italo-Westerner ist selbst Bandit, um den Banditen besiegen zu können. Auch er steht außerhalb der Gesellschaft und ist deshalb nicht integrierbar. Er ist wie der Detektiv, der außerhalb der gesellschaftlichen

---

<sup>197</sup> Fisher 2014, S. 64–65.

<sup>198</sup> Frayling 2006, S. 61.

<sup>199</sup> Frayling 2006, S. 61.

<sup>200</sup> Vgl. Landy 1999, S. 220.

## Das Westerngenre

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

Ordnung steht und der, um Fälle aufklären zu können, wie ein Delinquent handeln und denken können muss. Sir Arthur Conan Doyles drogenabhängiger Sherlock Holmes ist das Paradebeispiel.<sup>201</sup>

Der Italo-Westerner ist eine vom patriotisch-idealistischen Pathos befreite Version eines rein virilen, heterosexuellen Vorbilds.<sup>202</sup> Denn was für den US-Western laut Jane Tompkin gilt, verstärkt sich beim Italo-Western in der Fixierung auf die „importance of manhood as an ideal. It is not one among many, it is *the* ideal, certainly the only one worth dying for. It doesn't matter whether a man is a sheriff, or an outlaw, a rustler or a rancher, a cattleman or a shepherd, a minger or a gambler. What matters is that he be a *man*.“<sup>203</sup>

Das Duell im Italo-Western ist eines zwischen zwei Männern mit gleichen Chancen. Alles ist erlaubt, was nicht bedeutet, dass es ein faires Duell sein muss. Der Italo-Western setzt die Anarchie an die Stelle der Vollstreckung. Das Misstrauen in den oder die Abwesenheit des Staatsapparates sind die Motive für Waffengewalt. So ist der Revolver in den Händen des Italo-Westerner ein Zeichen illegitimer Gewalt.

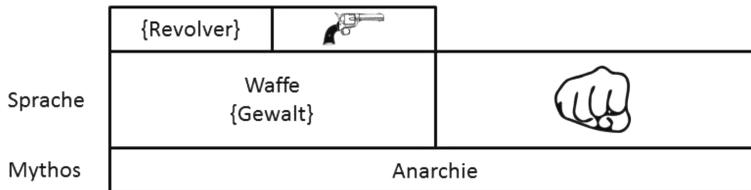


Abbildung 5: Bedeutungsverschiebung im Italo-Western

<sup>201</sup> Vgl. Kracauer 1925.

<sup>202</sup> Siehe S.81.

<sup>203</sup> Tompkins 1993, S. 17–18.

Im Italo-Western steht der Revolver für etwas anderes als im klassischen US-Western. Hier ist er nicht Richterhammer der Rechtsprechung in den Händen des altruistischen, staatsstreuen Helden, sondern Ausdruck der Unordnung und der willkürlichen Gewalt, geführt vom egoistischen Antihelden.

Austin Fisher führt das auf den gesellschaftlichen Produktionskontext zurück. Das Italien der 1960er-Jahre ist gezeichnet vom Misstrauen in den Staatsapparat und verbindet heldenhafte Wertvorstellungen nicht mit Patriotismus. Das Pendant des Gesetzlosen und zugleich aufrichtigen Helden ist anders als beim US-Western kein *Spirit of the sacred land* sondern eher eine Robin-Hood-Figur, die sich von den Reichen und Korruptierten nimmt, jedoch ohne die altruistische Komponente, den Armen zu spenden. Er raubt innerhalb eines für illegitim erklärten Rechtssystems. Fisher betont die Rolle italienischer Brigaden- und Banditenlegenden aus der Zeit unmittelbar nach dem Zweiten Weltkrieg, auch im Kontext mafiöser Strukturen, die als Vorbild für die Filmbilder der italienischen Western gelten.<sup>204</sup> Das von starken regionalen Unterschieden geprägte Italien kennt nicht die Staatstreue, die der US-Western in all seinen Filmen predigt. Und so kämpft der Italo-Westerner auch nicht für die Ideale einer Nation, sondern in erster Linie für sich selbst. Christopher Frayling zieht den Begriff „amoral familism“ des Soziologen Edward C. Banfield heran, um das grundlegende Handlungsmotiv eines Italo-Westerner an einem gesellschaftlichen Credo festzumachen. 1958 hat Banfield in seiner Unter-

---

<sup>204</sup> Der Bandit ist im Italien der Nachkriegszeit eine reale Figur. Der Süden hatte von 1860 bis noch nach dem 2. WK mit Briganten zu kämpfen, die sich in den Bergen Süditaliens verschanzten. Diese Banditen wurden als Widerstandskämpfer gegen einen als illegitim wahrgenommenen Staatsapparat zum Teil von der Bevölkerung glorifiziert. Vgl. Fisher 2014, S. 61–62.

suchung THE MORAL BASIS OF A BACKWARD SOCIETY das Gemeinschaftsgefüge einer süditalienischen, dörflichen Gesellschaft untersucht.<sup>205</sup> Banfield konnte in der Auswertung qualitativer Interviews Verhaltensmuster ausmachen, die er als amoralisch familiär (*amoral familism*) bezeichnet. Damit ist gemeint, dass sich konstruktiver sozialer Umgang auf unmittelbare, meist familiäre Kreise begrenzt. Mit Vertrauen und Gefälligkeiten begegneten die Anwohner des Dorfes Chiaromontes überwiegend den eigenen Peers, von denen sie eine unmittelbare Verpflichtung zur Gegenseitigkeit erwarten konnten.<sup>206</sup> Dies geschah zu Lasten der Dorfgemeinschaft: Man konnte sich nicht darauf verlassen, dass Bürger zum Wohle einer gesichtslosen Gesellschaft in ‚Vorkasse‘ gingen. Christopher Frayling arbeitet Banfields *amoral familism* in seinen Vergleich von Italo- und US-Western ein. Demnach sei es ein Merkmal italienischer Westernhelden, dass sie ihre Loyalität nur auf das unmittelbare soziale Umfeld (auch in egoistischer Absicht) beschränken. Damit ist der Italo-Westernheld ein Gegenentwurf zum US-Westernhelden, der seine Fähigkeiten in den Dienst der Gesellschaft, meist unter dem Zeichen oder im Namen des Sheriffsterns stellt. In Sergio Leones PER UN PUGNO DI DOLLARI wird die Existenz einer Dorfgemeinschaft sogar geleugnet, da es außer funktionstragenden Figuren keine Statisten am Schauplatz gibt.<sup>207</sup>

Was sich im Mikrokosmos der Dorfgemeinschaften aus den Western abzeichnet, lässt sich auf eine höhere Ordnung übertragen: Der Italo-Westerner verspürt keine Obligation gegenüber der Gesellschaft und damit auch nicht gegenüber den Regeln und Gesetzen, die von staatlichen Instanzen installiert wurden. Der Italo-Westerner kennt nur direkte face-to-

---

<sup>205</sup> Banfield 1958.

<sup>206</sup> Banfield hat zum Zeitpunkt der Veröffentlichung den Namen Chiaromontes aus Gründen der Diskretion in *Montegrano* abgeändert.

<sup>207</sup> Leone 1964.

face Kommunikation – die italienische Einstellung (Zoom auf die Augenpartie, typischerweise von Sergio Leone in Duellen eingesetzt) betont die Symbolik der Augen als Spiegel der Seele. Die Loyalität des Westerner aber auch sein Misstrauen gilt immer nur einem konkreten Gegenüber: Er hat Freunde oder Feinde. Sein Handeln ist an Identitäten und Gesichter gebunden und nicht an Prinzipien und Ideologien. *Amoral familism* findet sich laut Frayling in den Motiven vieler Italo-Western wider. Tuco (Eli Wallach), *il brutto* aus Sergio Leones *IL BUONO, IL BRUTTO, IL CATTIVO* fühlt sich nur seinem leiblichen Bruder moralisch verpflichtet. Und Colonel Douglas Mortimers Mission in *PER QUALCHE DOLLARO IN PIÙ* beschränkt sich auf die Rache am Mord seiner Schwester. Die jeweils von Clint Eastwood gespielten Westerner, Monco und Blondie, pflegen zu ihren Komplizen, mit denen die Beute am Ende geteilt wird, reine Zweckfreundschaften.<sup>208</sup> Leone beschreibt den Italo-Westerner nicht als einen Cowboy, der seinen Unterhalt aus ehrlicher Arbeit verdient und in der Stunde der Wahrheit den Revolver im Sinne der Gerechtigkeit schwingt. Vielmehr ist Leones Pistolero ein gewaltbereiter, zynischer Herumtreiber, der dank oder mithilfe seines Schießeisens über die Runden kommt. Anders als der US-Westerner, der sich durch seinen Kontakt mit der Natur jenseits der *Frontier* definiert, definiert sich die italienische Figur nur aus der Waffe:

„Il cowboy è un personaggio abbastanza sfruttato; ossia, era conosciuto da tutti perché gli americani lo avevano sfruttato da ogni punto di vista. Il pistolero no. Era ancora un personaggio da scoprire.“<sup>209</sup>

Der Italo-Western brachte mit seinen Schauspielern eine Vielzahl unverbrauchter Gesichter ins Rennen, die als gemeinsames Merkmal jünger,

---

<sup>208</sup> Frayling 2006, S. 59–60.

<sup>209</sup> Sergio Leone, zitiert bei Garofalo 1999, S. 115.

männlicher, roher, greifbarer als die alternden Stars des US-Western wirkten: Franko Nero, Gianni Garko, Terence Hill oder Clint Eastwood spielten raue Männer mit geheimnisvollen oder gar verheißungsvollen stahlblauen Augen. Sie verkörperten die Idee einer im Western neuen Figur: den Pistolero.

*Cinecittà* und der Standort Europa hatte zur Produktion der Italo-Western entscheidende markttechnische Vorteile gegenüber dem großen Vorbild aus Hollywood. Die Produktionen waren günstiger und befreit von den starren Konventionen und dem Systemwandel des amerikanischen Studiosystems. Das für den Western so wichtige Szenenbild brauchte sich vor den Kulissen des Monument Valley nicht zu verstecken und die Produktionskosten waren auch dank des unterschiedlichen Lohnniveaus weitaus geringer. Der von Sergio Leone entdeckte Clint Eastwood war mit seiner Gage von \$15.000 USD in *PER UN PUGNO DI DOLLARI* im italienischen Vergleich zwar relativ teuer, gegenüber den Stars aus Hollywood jedoch ein Schnäppchen.<sup>210</sup> Die Unabhängigkeit von Stars als Publikumsmagneten

---

<sup>210</sup> John Wayne soll für den 1959 gedrehten *Rio Bravo* (Hawks 1959) eine Gage von \$850.000 USD erhalten haben. Damit entfielen in etwa 28% des Budgets von \$3.000.000 USD alleine auf den Hauptdarsteller. Sergio Leone hatte für *PER UN PUGNO DI DOLLARI* (1964) ein Gesamtbudget von nur \$200.000 USD zur Verfügung. Eastwoods Gage betrug mit \$15.000 USD gerade einmal 7% des Budgets. Das Marktvolumen des US-amerikanischen Western befand sich aufgrund einer Übersättigung des Marktes zu dem Zeitpunkt bereits im freien Fall. Während US-Western in den 1950er-Jahren über 34% des Umsatzes in Hollywood ausmachten, waren es Anfang der 1960er-Jahre weniger als 9%. Vgl. Frayling 2012, S. 121; Vgl. Buscombe 1988, S. 426–427. Die Relation der Kosten gegenüber dem Publikumsinteresse rechtfertigte keine größeren Investitionen mehr. Der italienische Western war um ein vielfaches preiswerter mit günstigen Filmsets in Italien und Spanien und geringeren Gagen. Vgl. Fisher 2014, S. 38–40. Es gab dabei Bemühungen italienischer Produzenten, die Italo-Western als US-Produktionen zu tarnen. Denn die Filme wurden für den internationalen Markt ausgelegt und sollten vor allem in den Vereinigten Staaten Gewinne einspielen. Es wurde zur Marketingstrategie, dass die Schauspieler und Regisseure amerikanisierte Künstlernamen erhielten. Dabei merkt Dimitris Eleftheriotis an, dass die Italiener mit Humor und zunehmendem Selbstbewusstsein ihre Namen auswählten. Bezeichnend ist Mario

erlaubte es, Western in Serie zu drehen mit wandelnden Hauptdarstellern. Beim Italo-Western sind die Helden wie *Django* oder *Sartana* weder an Schauspieler gekoppelt, noch von den immer gleichen Regisseuren in Szene gesetzt. Die Figuren sind zudem entkoppelt von einer übergeordneten Diegese und dienen als implizite Genrebezeichnungen innerhalb des größeren Genres. Filme mit den Namen Django oder Sartana im Titel, halten ein Versprechen gegenüber den Erwartungen der Zuschauer: „DJANGO SPARA PER PRIMO“, „NON ASPETTARE DJANGO, SPARA“, „PER 100.000 DOLLARI T’AMMAZZO“, „LA VENDETTA È IL MIO PERDONO“, „DIO PERDONI LA MIA PISTOLA“ und bei den Sartana Filmen „SE INCONTRI SARTANA PREGA PER LA TUA MORTE“, „SONO SARTANA, IL VOSTRO BECCHINO“, „BUON FUNERALE AMICO... PAGA SARTANA!“. Wie in allen Serien sollte der Erfolg früherer Produktionen mit dem Namen übertragen werden und mit ihm das Versprechen, den Helden wiederzusehen. Das bekannteste Beispiel bleibt jedoch der von Clint Eastwood namenlosen Revolverhelden aus Sergio Leones Dollar-Trilogie. Er wird in den Filmen *Joe*, *Manco* und *Blondie* gerufen. Letztere zwei Bezeichnungen gehen auf äußerliche Merkmale ein. Wie in *IL BUONO, IL BRUTTO, IL CATTIVO* durch den ikonischen Poncho angedeutet wird, könnte es sich in jedem der drei Filme um dieselbe Figur handeln. Dieser Vermutung lässt Sergio Leone außer durch intertextuelle Referenzen keine besondere Bedeutung zukommen: Ob es sich um denselben Helden handelt ist nicht von Bedeutung, wichtiger ist, wofür er steht. Deshalb braucht die Figur keinen konkreten Namen, sondern spezielle Attitüden. Die Helden des Italo-Western werden nicht physiognomisch identifiziert, sondern durch ihren Habitus. *Ringo*, *Sartana*, *Django*, *Trinity* und der namenlose Pistolero von Sergio Leone sind Charaktere,

---

Costas Künstlername „John W. Fordson“. Vgl. Eleftheriotis 2002, S. 108; Weitere Beispiele: Stanley Corbett (Sergio Corbucci), E.B. Clutcher (Enzo Barboni), Ennio Morricone (Dan Savio), Bob Robertson (Sergio Leone), Terence Hill (Mario Girotti), Bud Spencer (Carlo Pedersoli), Franco Nero (Francesco Sparanero).

die austauschbar und in jede andere Geschichte einsetzbar sind. Die dramaturgische Funktion des Charakters ist im Italo-Western zentral – nicht seine geschichtliche Einordnung. Die Helden haben keinen Namen, keine Nation, keine Identität, sie sind nicht prinzipiell amerikanisch, sondern bleiben anonym und sind eben keine Allegorien für nationalpatriotische, sondern vordergründig für virile Ideale.<sup>211</sup>

Das Ideal der Männlichkeit wird im Vergleich zum US-Western noch stärker betont und die Rolle der Frau weiter reduziert. Nirgends wird dies deutlicher als in *C'ERA UNA VOLTA IL WEST*, in dem die Frau – *Jill McBain* (Claudia Cardinale) – unterworfen bleibt, Opfer einer Vergewaltigung durch den Bösewicht wird, jedoch auch von positiv besetzten Helden ihrer eventuellen Unabhängigkeit beraubt und in die einzig akzeptierte Rolle der Frau zurückgedrängt wird, die sie zu erfüllen hat: die der Hausfrau.<sup>212</sup>

Auch die Rolle des amerikanischen Ureinwohners wurde in den europäischen Filmen häufig anders interpretiert.<sup>213</sup> Dass der Indianer in den Italo-Western eine untergeordnete Rolle spielt, wird darauf zurückgeführt, dass es sich aufgrund des Angebots an günstigen, südländischen Schauspielern anbot, die Bedrohung für den Helden authentischer mit (mexikanischen, oder einfach nichtamerikanischen) Banditen zu besetzen. Für die Filme hatte dies den besonderen Effekt, dass sie die Handlung noch weiter von ihrer historischen Epoche und der Verortung entfernten. Denn mit der Besiedlung Amerikas wurde der Kontakt zu den Ureinwohnern zu

---

<sup>211</sup> Eleftheriotis 2002, S. 124.

<sup>212</sup> Vgl. McGee 2007, S. 188.

<sup>213</sup> Vor allem die Verfilmungen von Karl Mays Heldenfigur, Winnetou, stellt einen Genentwurf dar. Hier ist es der Indianer, der in der Naturverbundenheit eine Reinheit gegenüber den korrumpierten Expansionsbemühungen des amerikanischen Staates darstellt. Hier wird das Motiv des *edlen Wilden* aufgegriffen, dass sich vereinzelt auch im klassischen US-Western findet, etwa bei Ford 1950.

einer konkreten, historischen Tatsache mit ihren spezifischen territorialen, religiösen und wirtschaftlichen Konflikten. Die Figur des Banditen hingegen ist befreit von allen legitimen oder illegitimen Motiven zur Gegenwehr an der Frontier. Der Bandit ist eine aus allen historischen Epochen bekannte und vor allem geographisch unspezifische Figur. Er ist stets als egoistisch-ökonomischer Gegenpol zum Helden positioniert, wodurch die Konflikte in den Italo-Western auch unter diesem Gesichtspunkt von politischem Gewicht befreit werden.

Mit den Strukturen des US- und des Italo-Western wurden die beiden größten Strömungen des cinematographischen Western vorgestellt. Es ist davon auszugehen, dass gerade diese prägend für die Konzeption von Videospiele im Westerngenre sind. Zunächst stellt sich jedoch die Frage, wann ein Videospiel ein ‚Western‘ ist und ob es so etwas wie einen ludischen Western gibt. Schließlich handelt es sich beim Begriff Western um eine Genrebezeichnung, die keine spielerischen Elemente oder Aspekte bedenkt. Im Folgenden wird untersucht, wie ein Western spielerisch umgesetzt werden kann und inwiefern spielerische Systeme den Subgenres des Western überhaupt zugeordnet werden können.



### 3. Der ludische Western

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Videospiel kränkelt an der oftmals ignorierten Vielfältigkeit von verschiedenen Spielkonzepten. Wie bereits festgestellt wurde, bestimmt der zur Darstellung benötigte Computer nur minimal die Art des Spiels, weswegen Behauptungen über „das Videospiel“ nur irreführend sein können. Zur Verdeutlichung der Problematik können die Erhebungen von Medienverbänden hinzugezogen werden. Der Digitalverband Deutschlands *Bitkom* spricht von der umfassenden Etablierung von Videospiele in allen Altersgruppen und beiden Geschlechtern und bekräftigt dies in der eigenen Erhebung von 2015.<sup>214</sup> Ähnlich fällt das Urteil der amerikanischen *Entertainment Software Association* (ESA) von 2016 aus.<sup>215</sup> Allerdings findet in den Erhebungen keine Ausdifferenzierung der Geschlechter und Altersklassen auf die Endgeräte und Spielgenres statt. Nimmt man zum Vergleich den Sport mit seinen zahllosen Disziplinen, denen so unterschiedliche Spielsysteme zugrunde liegen, wie sie bei verschiedenen Videospiele denkbar sind, dann zeigt sich, wie kritisch die Vernachlässigung einer Ausdifferenzierung ist. Die Bestandserhebung des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) von 2015 offenbart, dass beispielsweise Alter und Geschlecht die wesentlichsten Merkmale für die Wahl einer Disziplin sind. Vor allem beim Geschlecht zeichnen sich Unterschiede ab: Von den 61 gelisteten Sportarten weisen lediglich der Alpinsport, das Schwimmen und der Eisschnelllauf ein ausgeglichenes Geschlechterverhältnis auf.<sup>216</sup> In ausdifferenzierten Erhebungen bei Videospiele wurde festgestellt, dass es je nach Spiel, Gerät und Konsumverhalten zum Teil eklatante Geschlechterunterschiede gibt (Menschen deren Unterhaltungsangebot sich auf Videospiele

---

<sup>214</sup> Vgl. Bitkom 2015.

<sup>215</sup> Vgl. Entertainment Software Association 2016.

<sup>216</sup> Vgl. DOSB 2015.

beschränkt werden als Hardcore Gamer bezeichnet, diese sind zu 98% männlich).<sup>217</sup> Daher kann angenommen werden, dass Männer andere spielerische Systeme bevorzugen als Frauen, historisch etablierte Geschlechterunterschiede erhalten oder aber bewusste Abgrenzungen der Geschlechter reproduziert werden.<sup>218</sup> In jedem Fall führt eine einfache Annahme, Videospiele seien an sich vergleichbar in die Irre: Das ludische, semantische oder soziale Angebot eines jeden Videospieles kann grundlegend unterschiedlich sein und appelliert entsprechend an eine jeweils bestimmte Zielgruppe. Wenn nun das Westerngenre als Auswahlkriterium der Untersuchung herbeigegenommen wird, dann steht der semantische Bezugsrahmen im Mittelpunkt, schließlich handelt es sich bei dem, was als Westerngenre definiert wurde, um ein semiotisches Konstrukt.

### 3.1 Spielerische Genres

Der Computer, der als Recheneinheit den Feedback-Loop des spielerischen Systems generiert, sollte ebenso als Spielapparat verstanden werden wie der Ball, das Brett oder der Würfel. Nun weisen auch Ball-, Brett- und Würfelspiele unter sich Familienähnlichkeiten auf. Der Ball hat als physikalischer Körper spezifische Eigenschaften, die sich in verschiedenen Ballspielen abzeichnen, und doch ist das Tennisspiel mit dem Fußball nicht vergleichbar. Die Vergleichbarkeit spielerischer Systeme erschließt sich aus den ihnen immanenten Regelwerken und nicht aus dem Spielgerät. Das Spielgerät ein Kommunikationsmedium, das das Spiel in bestimmtem Maß färbt, jedoch nicht bestimmt. Schließlich ist die Bedeutungsaufladung des Umgangs und der Positionierung des Spielapparates für die im Spiel sich befindliche Kommunikation unterschiedlich semiotisch aufzuladen. Dies erfolgt schließlich durch das Regelwerk.

---

<sup>217</sup> Vgl. Fritsch et al. 2006.

<sup>218</sup> Vgl. Riatti 2016a.

Genrebegriffe beziehen sich bei Videospiele überwiegend auf die Spiel-systeme und weniger direkt auf die semantische oder narrative Oberfläche des dargestellten Weltentwurfes. Videospiele werden nach verschiedenen Perspektiven und Bezugspunkten geordnet, aber fast immer in Bezug auf das Gameplay. Und wie beim Film liegt die Kategorisierung auch hier in den Händen der Produzenten und Konsumenten, der Kritiker und Journalisten gleichermaßen. Spiele werden nach Sinneseindruck (Action, Horror, Comedy), nach spielerisch übergeordneten Systembegriffen (FPS d.h. Ego-Shooter, Strategie, Simulation), nach narrativen Strukturen (Adventure, Drama) oder auch als hybride Kombinationen (Action-Adventure, Horror-Shooter, Survival-Strategy) definiert. Es hat sich dabei eine Distanzierung von filmischen Genrebegriffen abgezeichnet oder zumindest ihre Modifikation bzw. Hybridisierung hin zu unverwechselbaren Videospielgenres. Und so überwiegen die spielerischen Unterscheidungskriterien. Mit dieser Tendenz zeichnet sich auch das Unabhängigkeitsstreben der Branche ab. Die wesentlichen Unterscheidungsmerkmale von Videospiele sind also das Bedienkonzept und das Spielziel. *First-* oder *Third-person-Shooter* beschreiben konkret die Kameraführung und das spielerische Konzept: geschicklichkeitsbasierte Schießereien entweder aus einer Verfolgerperspektive oder mit subjektiver Kamera. Strategiespiele verlangen vom Spieler stochastische Auswertungen und intuitive Abschätzungen. Diese Genrebezeichnungen stützen sich jedoch auf keinen Aspekt der graphischen Gestaltung und des Weltentwurfes, in dem sich die Handlung abspielt. Das Westernvideospiele ist also ein Konstrukt, die nicht spielerische, sondern gestalterische und semantische Qualitäten zum Vergleichskriterium erhebt. So ließen sich auch Weltkriegsspiele, Sci-Fi-Spiele oder Phantasie-Spiele zu Kategorien zusammenfassen, jedoch nur unter Vernachlässigung spielerischer Merkmale.

<b>Spielgenre</b>	<b>Strategie</b>	<b>Shooter</b>
<b>Ikonographie</b>		
<b>Science-Fiction</b>	STARCRAFT HALO WARS HOMEWORLD	UNREAL DOOM HALO
<b>Western</b>	DESPERADOS HARD WEST	RED DEAD REDEMPTION CALL OF JUAREZ
<b>Weltkrieg</b>	COMPANY OF HEROES PANZERS	CALL OF DUTY MEDAL OF HONOR

Videospiele können anhand ihrer Ikonographie oder ihrer spielerischen Systematik verglichen beziehungsweise unterschieden werden.

Die Shooter UNREAL, DOOM und HALO sind spielerisch verwandt und rahmen die Handlung in Sci-Fi-Weltentwürfen. Allerdings sind diese Shooter aus ludischer Perspektive verwandt mit den Spielen anderer *ikonographischer Genres*, zum Beispiel mit CALL OF DUTY oder CALL OF JUAREZ. Die visuelle Ebene hat demnach nicht per se mit der spielerischen Ebene zu tun. Im Anschluss erfolgt eine Analyse von Westernvideospiele, bei der die Auswahl des Korpus anhand der visuellen Ebene gewählt ist. Das Augenmerk ist also auf Videospiele gerichtet, die spielerisch unterschiedlich konzipiert sein können.

Zudem wird die Struktur des Weltentwurfes zum Abgrenzungskriterium. Die auch für die Genrefindung bei Filmen herangezogene Methode wird mit der Verwendung des cinematographischen Begriffs zum Spiegel für die Betrachtung von Videospiele. Damit sind die in Western typischen Strukturen gemeint, wie das Innen- und Außen von Städten, die Wildnis

jenseits einer *Frontier* und der Konflikt von Gut gegen Böse. Da ein filmischer Genrebegriff zugrunde liegt, kann ein Westernvideospiele zunächst nur anhand cinematographischer Elemente definiert werden. Es wird zu zeigen sein, ob das Western-Genre auch anhand spielerischer Systeme identifiziert werden kann und welche ludischen Elemente dabei zum Erwartungshorizont eines Westernvideospiele gehören (müssen).

### 3.2 Remediation

Martin Linz führt den cinematographischen Western auf seine Wurzeln in der Western-Literatur zurück. Den Film betrachtet er als Akkumulation der vorangegangenen populär- und hochkulturellen Medien. In dem Versuch, die Literaturwissenschaft als medienwissenschaftliche Analyseverfahren für den Westernfilm zu etablieren, übt Linz Kritik an der Trivialisierung des filmischen Dispositivs, für das er einen Verfall gegenüber schriftlicher Narrationen feststellt. Auf diese Art unternimmt Martin Linz für Literatur und Film das, was im Weiteren für den Transfer vom Film auf das Videospiele erfolgen soll.<sup>219</sup>

„Medienästhetisch sensibilisiert, kann der gattungstheoretischen Analyse nicht entgehen, wie die weitere Ausprägung eines Genres bedingt ist durch das semiotische Novum eines Mediums, insbesondere durch den jeweiligen Stand seiner technisch-materialen Spezifika. Kreativer, expressiver und publikumsattraktiver als der Roman bringt der Film die gattungsspezifischen Hauptmerkmale des Western, sein soziales, historisches und geographisches Setting, seine personale Konfliktstruktur und sein Action-Grundmuster zur Geltung.“<sup>220</sup>

---

<sup>219</sup> Vgl. Linz 1983, S. 21.

<sup>220</sup> Linz 1983, S. 22; siehe dazu auch: Kraus 2006.

Damit ist die von Linz erwähnte *Genealogie* fortzuführen, ergänzt nun auch das Videospiel die Gattung des Western, in der medienspezifisch eigenen Art des Aufgreifens früherer medial verarbeiteter Vorlagen als eigenes Medium.

„We offer this simple definition: a medium is that which remediates. It is that which appropriates the techniques, forms, and social significance of other media and attempts to rival or refashion them in the name of the real. A medium in our culture can never operate in isolation, because it must enter into relationships of respect and rivalry with other media.“<sup>221</sup>

Jay David Bolters und Richard Grusins Konzept der Remediation wird am Beispiel des Computers besonders deutlich. Die Remediation sei das zentrale medienwissenschaftliche Paradigma im digitalen Zeitalter.<sup>222</sup> Sie gehen dafür von Marshall McLuhans Auffassung aus, der Inhalt jedes Mediums sei stets ein anderes (vorhergehendes) Medium: „The content of writing is speech, just as the written word is the content of print, and print is the content of the telegraph.“<sup>223</sup> Eine Remediation ist also dann gegeben, wenn ein vorhergehendes Medium durch das neue insofern ersetzt werden kann, als dass die Funktionen absorbiert werden, weiterbestehen und erweitert werden können. Das setzt einen Komplexitätssprung in der Funktionsweise des Mediums voraus: Das remedierende Dispositiv muss über Zitier- und Modulierkompetenzen verfügen. Nun umfasst der Computer alle vorherigen Medien und kann sie kopieren, simulieren, assimilieren und zusammenführen. Damit geht auch einher, dass neue Medien

---

<sup>221</sup> Bolter und Grusin 2002, S. 65.

<sup>222</sup> „Again, we call the representation of one medium in another *remediation*, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media.“ Bolter und Grusin 2002, S. 45.

<sup>223</sup> McLuhan 1995, S. 8.

stets ältere Formate und Modi aufgreifen, sodass die Nutzer in der Lage sind, die Lesekonventionen früherer Medien auf die neuen anzuwenden. Und so ist auch die Entwicklung des Videospieles in all seinen Formen geprägt von den Konventionen der Unterhaltungsindustrie mit seinen Modellen von Textualität, Bildersprache, Dramaturgie etc.<sup>224</sup>

Im Hinblick auf das Videospiele sind für die Remediation damit zwei technische Grundlagen zentral: digitale Prozessierung und audiovisuelle Ausgabe. Digitale Speicherformate ermöglichen die Erfassung und Speicherung von Schrift-, Ton- und Bildformaten, und durch die gestaltbare Ausgabe kann jeder Inhalt in vom Original nicht unterscheidbarer Qualität wiedergegeben werden. Es ist nicht selten, dass Film- oder Literaturvorlagen für die Produktion von Videospiele herangezogen werden. Von der angenommenen Zitierfähigkeit erfolgreicher Genres anderer medialer Dispositive verspricht sich die Branche übertragbare Erfolge. Daher lassen sich Genrekonventionen des Films oder der Literatur vermehrt in kommerziell profitablen Videospielefranchises nachweisen. Die Remediation filmischer Stilmittel ist bei zahlreichen Videospiele zu beobachten, von einfachen Referenzen bis hin zu konfigurierbaren Kopien bekannter filmischer Szenen. Die Beispiele reichen vom nachspielbaren Film *INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE* bis hin zu den filmgetreu nachgestellten Kriegsszenen der Filme *SAVING PRIVATE RYAN* oder *ENEMY AT THE GATES* in den Videospiele *MEDAL OF HONOR* und *CALL OF DUTY*.<sup>225</sup>

Videospiele remedieren die Filme, indem sie einzelne Elemente aufgreifen und in den virtuellen Räumen anordnen. Wenn man nun den Western als dem jeweiligen Medium übergeordnete Semiosphäre versteht, dann tragen Gemälde mit Bildsprache, Wildwest-Shows mit Schauwerten, die

---

<sup>224</sup> Vgl. Bolter und Grusin 2002, S. 47.

<sup>225</sup> LucasArts 1989; Spielberg 1989, 1998; Annaud 2001; DreamWorks Interactive 1999; Infinity Ward 2001.

Literatur mit Narrationen und der Film mit seiner *Mise en Scène* zum Gesamtkomplex der semantischen und syntaktischen Oberfläche des Genres bei, wobei die jeweiligen Elemente natürlich nicht jeweils nur aus den Formaten einzeln hervorgegangen sind, sondern auch frühere aufgenommen und erweitert haben. Westernvideospiele erweitern dann ebenfalls das Genre, indem sie auf den verschiedenen Ebenen anknüpfen und eigene Elemente einbringen. Diese können bildlich, narrativ oder (und vor allem) ludisch sein. Vereinfacht ausgedrückt: In der Literatur liest man, welche Geschichten der Western erzählt – im Film sieht man, welchen Feinden sich der Held stellt – und im Videospiele erfährt man (am eigenen Avatar), welchen Herausforderungen sich der Westerner stellt.

„Man vergegenwärtige sich nur, daß die Mehrzahl der Westernfilme, insbesondere jene, die als „chefs d’oeuvres“ der Gattung gelten, auf Romanvorlagen basieren. [...] Selbst die Filmkritik ist geprägt vom Denkmuster, das die Schrift gegenüber den audiovisuellen Medien privilegiert.“<sup>226</sup>

Die jeweils nachfolgende mediale Umsetzung basiert zum größten Teil auf dem direkt vorhergegangenen populären Medium. Die Videospieleästhetik des Western ist entsprechend vom cinematographischen Western inspiriert. Die Wildwestmalerei wird zwar auch remediiert, anteilig am Gesamtumfang des Videospiele spielt die Bildsprache von Wildwest-Gemälden allerdings eine untergeordnete Rolle.

Die Remediation kann auch als auf technische Aspekte fokussierte Theorie über intertextuelle Referenzialität betrachtet werden. Wenn das Westernvideospiele Zeichenebenen, Dialoge, Bilder und Figuren von den zahllosen medialen Vorgängern übernimmt, dann ist das Videospiele ein Sam-

---

<sup>226</sup> Linz 1983, S. 21.

melsurium von Referenzen des Western-Genres. Die Referenzen sind dabei von unterschiedlicher Qualität: Es gibt direkte, indirekte und stiltreue Referenzen. Die Stiltreue ist dabei sicherlich der auffälligste Aspekt, der über eine große Anzahl an zunächst unspezifischen Zeichen gesetzt wird: wie im Film trägt jeder Mann Hut und Revolver, Narrationen beschäftigen sich mit Motiven wie Habgier oder Rache und bildliche Darstellungen werden den historisch zutreffenden Stilen nachempfunden.

Die Idee von filmischen Genres ist entstanden am ersten Genre, dem Western, da erst mit ihm eine Taxonomie sinnvoll und nutzbar erschien.<sup>227</sup> Die Ausdifferenzierung von filmischen Genres hat sich also erst danach entwickelt und hat die Genreforschung vor das bis heute bestehende Problem geführt, dem Western einen Platz einzuräumen. Schließlich geht der Western – eigenartigerweise – nicht in den Genres Drama, Thriller, Action-, oder Abenteuerfilm auf. Sein spezifischer Code von Narrationen, Motivmustern, Ikonographien, Strukturen und Figuren unterscheidet ihn von den genannten Genres, die allesamt nur Teilaspekte verschiedener Western festhalten. Und mehr als Filme anderer Genres, wird ein Western durch die angenommene Verwandtschaft, die sich über mehrere semantische Bereiche erstreckt, an anderen Western gemessen. Wird also ein Film zum Western erklärt, dann wird er geadelt oder getadelt, da er im selben Atemzug mit vielen prägenden Werken der Filmgeschichte genannt werden kann. Derweil ist der Kanon an Westernfilmen derart groß, konsolidiert und rezipiert, dass es keine Kritik ohne genreinterne Komparatistik

---

<sup>227</sup> Der Western gilt als erstes filmisches Genre überhaupt. Kein anderes Genre hat so viele filmhistorisch bedeutsame Streifen hervorgebracht und die Entwicklung filmischer Formate geprägt. Durch das drückende Übergewicht an Westernproduktionen im Hollywood der 1950er und 1960er-Jahre haben sich viele filmische Mittel (Szenenbild, Narratologie, Maske, Requisite) am Western entwickelt. Clint Eastwoods *Dirty Harry* ist ein Beispiel dafür, wie der Westerner zur Vorlage des Actionhelden der 1970er-Jahre wurde. Siegel 1971.

gibt. Jedes Zeichen, das im Western aufgrund seines kleinen Spielraumes an Symbolen aufkommt, ist dem Zuschauer bekannt und wird in den Kontext zu den vorherigen Verkettungen gesetzt. Damit bietet sich das Westerngenre zur Rekonstruktion seiner formatübergreifenden Remediation an.

Der historische Bezug ist verloren gegangen und der Western referiert mehr auf die Ableger seines Genres als auf historische Tatsachen.<sup>228</sup> Dies ist es, was den Western zum Mythos macht. An diesem Punkt stellt sich auch für Videospiele die Frage, auf welchen Vorstellungen des Western sie aufbauen und wo die Anknüpfungspunkte zu historischen Tatsachen gesucht werden. Gibt es einen Anspruch an Legitimität und Glaubwürdigkeit, oder setzen die Videospiele das Setting vorwiegend aus dramaturgischen Gründen ein? Daran schließt sich die Frage an, welche medialen Quellen die Videospiele konkret aufgreifen. Aus den Referenzen an das Westerngenre lässt sich die Remediation nachvollziehen und eine Entwicklung festhalten, die der Western beim Sprung auf den Computer vollzieht. Die Referenzen an das „Feld des Western“ funktionieren auf verschiedenen Ebenen: Es gibt semantische Referenzen, an denen Symbole mit Bedeutung aufgeladen werden und simulierte Referenzen, wenn etwa eindeutig übertragene Zeichen aus Filmen vorliegen. Erwartungsgemäß

---

<sup>228</sup> Frayling argumentiert, der italienische Western baue nicht auf dem politischen Mythos des Western auf – der amerikanisch ist – sondern allein auf dem cinematographischen Mythos. Der historische, Wilde Westen ist Referenzpunkt für den US-amerikanischen Mythos des Western. Dieser ist wiederum Referenzpunkt für den italienischen Western. Der Bezug zum historischen Kontext ging dabei als erstes verloren. Frayling 2006, S. 124.

sind die Videospiele auf Stilreferenzen hin zu untersuchen, wie die Westernästhetik ikonographisch übertragen wird.<sup>229</sup> Schließlich sind in Videospielen Selbstreferenzen von besonderer Bedeutung, da Spiele immer auf ihre Regelgebundenheit referieren müssen.

Für die verbreitete Vorstellung vom Westerngenre überschattet der Italo-Western oft die US-amerikanischen Produktionen. Es ist den italienischen Filmen geschuldet, dass mit der Figur des Westerner Erwartungen an Kaltblütigkeit und Schießkunst einhergehen und der Gedanke an einen edlen und selbstlosen Helden als Wesensmerkmal verloren gegangen ist. Wenn heute zum Beispiel in der Populärkultur auf das Westerngenre angespielt wird, dann geschieht dies häufig durch den Einsatz der gepfiffenen Melodie aus Ennio Morricones Titellied für *IL BUONO, IL BRUTTO, IL CATTIVO*. Damit liegt die Überlegung nahe, dass sich auch die Westernvideospiele vorwiegend an den Konventionen des Italo-Western orientieren.

---

<sup>229</sup> Gräf 2014, S. 221–249.



## 4. Videospielanalyse

Da sich der vorangegangene Theorieteil den cinematographischen Western zur Grundlage gemacht hat, wird die filmische Analyse der Videospieldinhalte zum Vergleichspunkt der Untersuchung, während für die ludische Analyse spieltheoretische Anknüpfungspunkte gefunden werden müssen. Es wurde bereits in Frage gestellt, ob es so etwas wie ein ludisches Westerngenre geben kann. Für die Frage wird insbesondere die Untersuchung des Multiplayertitels *LEAD AND GOLD* (s.u.) von Bedeutung sein, da das Spiel den Rahmen für spielerische Interaktion zwischen mehreren Teilnehmern stellt und keinen Pfad entlang einer dramaturgischen Narration vorgibt. Damit ist eine Diskrepanz zwischen dem Multiplayertitel und allen Singleplayertiteln zu erwarten.

Die Analyse der Videospiele gliedert sich in zwei Teile: eine filmanalytische Interpretation nach Gesichtspunkten der Narration, Inszenierung, Figurenkonstellation sowie audiovisuelle Ausgestaltung und eine spielsystematische Analyse.

James Monaco erläutert in Berufung auf Christian Metz' *LANGAGE ET CINÉMA*, wie sich die Filmsprache als semiotischer Code zusammensetzt. Dieser Code greift wiederum zurück auf sprachliche Codes der Allgemeinkultur.<sup>230</sup> Der Zuschauer tritt an einen Film mit der geschulten Perspektive heran, die sich aus den Lesekonventionen der Literatur, der Malerei, der Photographie usw. zusammensetzt. Als Beispiel nennt er das „Feld des Western“ und das „Feld des Films“ in deren Schnittmenge etwa John Fords *THE SEARCHERS* liegt.<sup>231</sup> Die Westernvideospiele verorten sich dann in der Schnittmenge von Videospield und Westernliteratur, sowie -Film und -Malerei. Als spezifische Schnittmenge wird der Western dort

---

<sup>230</sup> Vgl. Monaco et al. 2009.

<sup>231</sup> Ford 1956.

an den Kulturbereich des Spiels angeknüpft. Die Videospiele können hinsichtlich folgender filmanalytischer Parameter untersucht werden: Semiotik, Syntax, *Mise en Scène*, Montage sowie Ton. Durch die spielerisch eingeräumten Freiheiten sind alle Bereiche relativiert zu betrachten: im Videospiel liegt die Kameraführung gegebenenfalls beim Spieler, damit ist die *Mise en Scène* Teil des Perspektivspiels der Figuren. Montage muss es nicht im filmischen Sinne geben, kann und wird jedoch auch in Zwischensequenzen nach filmischen Vorbild oftmals eingesetzt. Syntax und Semantik können in ihrem Bedeutungsgehalt ebenfalls von der Auswahl der Handlungsmuster des Spielers abhängen, d.h. wie oft und in welcher Reihenfolge er narrative Ereignisse auslöst.

Für die Analyse der narrativen Momente in den Singleplayertiteln wird das Augenmerk auf die Handlung gelegt. Der Plot der narrativen Videospiele kann mit den Plotstrukturen abgeglichen werden, die Will Wright und Christopher Frayling herausgearbeitet haben, um die strukturellen Konventionen entweder des US-amerikanischen- oder des italienischen Films einzuordnen. Zum besonderen Untersuchungsgegenstand muss die Figurenkonstellation mit Fokus auf den Protagonisten, den Westerner, werden. Es stellt sich die Frage, wie die Videospiele die Hauptfiguren einführen und entwickeln, um sie in Relation zu den anderen Figuren zu stellen, etwa um das Verhältnis zu weiblichen Figuren zu durchleuchten. Hier gibt der cinematographische Western als antifeministisch bezeichnete Strukturen vor, die für die Videospiele zu be- oder entkräften sind. Schließlich müssen auch das Verhältnis der Widersacher und ihre Relation zu Dritten, namentlich der Gesellschaft, bewertet werden. Aus der Figurenkonstellation lässt sich für die Westernvideospiele ein Werte- und Normenmuster feststellen, das an den Konventionen der Westernsubgenres gemessen werden soll: Wird eine gesellschaftliche Norm vorgegeben und welche Rolle spielen die Hauptfiguren dabei, die Ordnung zu bedrohen oder wiederherzustellen?

Eine raumsemantische Analyse soll die *Frontier* als narratives Mythem zugänglich machen. Videospiele, die die Fokalisierung in die Hände des Spielers legen und eine Bewegungsfreiheit einräumen, gestalten die Bedeutung von räumlichen Grenzen anders, als es vom Film bekannt ist. So können die Bewegungen der Figuren über topographische oder semantisch aufgeladene Grenzen als narrative Ereignisse identifiziert werden, um festzustellen, ob und welchen gestaltenden Einfluss der Spieler auf die Erzählung und ihre Ereignisse ausüben kann. Räume sind in Videospiele mit besonderer Bedeutung aufgeladen. Das heißt, das spielerische Abläufe und die Narrationen oft an Orte gekoppelt sind und werden erst vorangetrieben, wenn die Spielfigur diese Bereiche betritt. Um dieser interpretativen Tiefe gerecht zu werden, kommt hier die raumsemantischen Untersuchungen zum Einsatz, die die Filmsemiotik entwickelt hat.<sup>232</sup> Damit wird die vom Spieler beeinflusste Bewegung zum Gegenstand: Welche Räume und Grenzen können überhaupt gezielt oder müssen zwangsweise durchschritten werden? Finden sich narrative Extrempunkte und werden durch die Räumlichkeiten Ordnungssätze etabliert, die vom Spieler gehalten oder gebrochen werden? Und gibt es Anfangs- und Endpunkte, um die Narration zu rahmen?<sup>233</sup>

Unter den verschiedenen Definitionsansätzen des Western findet sich als einziges übergreifendes Paradigma: die Ikonographie. Ob sich der cinematographische Western an einer Grenze abspielt oder nicht, oder ob er historisch und geographisch verortet ist oder spezifischen narrativen Mustern folgt: Ein Western ist ein Film, der wie ein Western aussieht. Beim Film bedeutet das Schauplatz, Requisite und Maske, diese Assets

---

<sup>232</sup> Vgl. Gräf 2014, S. 185–201.

<sup>233</sup> Für Narrationen bedarf es eines Bezugssystems, das mit einem Anfangs- und einem Endpunkt festgelegt wird. Diese Punkte können nicht beliebig frei sein. Siehe dazu: Hinz 1995. Für Videospiele heißt das, dass sie nur narrativ sein können, wenn die Handlung an fixen Punkten festgemacht ist.

sind mit ihrer Symbolik konstituierend für das Westerngenre. Damit wird es von Interesse sein, wie die Videospiele die Ikonographie des Genres aufgreifen und adaptieren. Für die spezifische Ästhetik des cinematographischen Western sind auch *Mise en Scène*, Einstellung, Dramaturgie und die musikalische Untermalung verantwortlich, die zu weiteren Betrachtungspunkten werden und hinsichtlich der unterschiedlichen Machart von Videospiele, jeweils mit Rücksicht auf die medialen Eigenarten, gewichtet werden müssen.

Für die ludischen Aspekte ist ein Vergleich mit dem cinematographischen Western nicht ohne Weiteres anwendbar. Dies ist der Wahl des Untersuchungsgegenstandes geschuldet: Mit dem Westerngenrebegriff ist eine Auswahl nach Kriterien erfolgt, die keine spielerischen Klassifizierungen berücksichtigt. Die Westernvideospiele verwenden spielerische Systeme die in den Kontext des filmischen Genres gesetzt werden. Damit wird es Teil der Analyse, Spielsituationen zu identifizieren und auf Handlungsmuster der Filme zu übertragen. Welche sinnhaften Operationen werden in den Westernvideospiele reproduziert? Dabei ist es wichtig zu unterscheiden, in welchem Bedeutungskontext spielerisches Handeln steht und ob dieses in abstrahierter Form noch immer nur mit dem Western als Genre identifiziert werden kann. Ein im cinematographischen Western typisches Motiv, wie etwa die Anwendung von Gewalt, ist kein ausschließliches Motiv des Western und Waffengewalt ist auch per se nicht nur über Revolver und Duelle auszudrücken. Gleichzeitig ist es doch zu erwarten, dass Westernvideospiele solchen Spielsituationen Platz einräumen, die die Ausübung von Gewalt in die Hände der Spieler legen. In einem weiteren Schritt wird es dann wichtig, diese Muster in den Rahmen des narrativ in den Videospiele aufgebauten Werte- und Normenkatalog einzuordnen. Um bei dem Beispiel zu bleiben: Wann muss der Spieler Gewalt anwenden und wird sie als *ultima ratio* dargestellt oder trivialisiert? Schließlich muss der Einfluss des Spielers auf die Gestaltung von Räumen,

Figuren und der Narration untersucht werden. Welche Handlungsfreiheit wird eingeräumt und was bedeutet das für die Verkettung von Ereignissen? So kann abgeglichen werden, mit welchen ludischen Systemen der Western realisiert wird. Erst damit kann das Entscheidungsmoment in Videospielen hinsichtlich moralisch ethischer Dimensionen vertieft werden: Wird der Spieler vor moralische Entscheidungen gestellt und welche Bedeutung oder welchen Einfluss hat dies auf die weitere Narration?

## 4.1 CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD wurde 2009 vom polnischen Entwickler Techland programmiert und von Ubisoft veröffentlicht.<sup>234</sup> BOUND IN BLOOD ist der zweite Teil der CALL OF Juarez-Serie und erzählt die Vorgeschichte zum Vorgänger, es handelt sich also um ein Prequel.<sup>235</sup> Die Handlung beginnt zur Zeit des US-amerikanischen Sezessionskrieges und wird über den Verlauf mehrerer Kapitel erzählt, von denen jedes einzelne in verschiedene Missionen unterteilt ist. Die Levelstrukturen können weitestgehend als linear bezeichnet werden: Der Spieler durchquert Städte, Prärien und Gebirgspässe, ohne dass ihm die Freiheit gegeben wäre, von einem vorgezeichneten Pfad abzuweichen. In zwei Zwischenkapiteln kann der Spieler optionale Aufträge annehmen und frei die Gegend erkunden, ohne dass die erzählte Zeit voranschreitet.

### *Handlung*

Im Mittelpunkt steht die Geschichte der Geschwister Ray und Thomas McCall, die zu Beginn auf der Seite der Südstaaten im Krieg kämpfen. Wegen des sich verschiebenden Frontverlaufs, fürchten die McCalls, dass die

---

<sup>234</sup> Techland 2009.

<sup>235</sup> Um die Analyse der Narration nachvollziehbarer zu gestalten werden BOUND IN BLOOD und der Vorgänger CALL OF JUAREZ in der Chronologie ihrer intradiegetischen Erzählung abgehandelt und nicht in der Reihenfolge der Veröffentlichung.

Familienranch geplündert wird und entschließen sich, trotz der drohenden Todesstrafe zur Verteidigung des eigenen Landguts zu desertieren. Jedoch misslingt die Rettung ihrer Ranch und so treibt es die Brüder als Outlaws in den ‚Wilden Westen‘. BOUND IN BLOOD greift den Mythos Western also direkt bei der Genese seiner archetypischen Figuren auf. Die Gebrüder McCall sind das Resultat des Sezessionskrieges, der als Mythem die Epoche des Western eröffnet. Sie sind autochthone Figuren der Nachkriegsgesellschaft und das Resultat der nationalen Unsicherheit.

Nach der Ermordung eines Sheriffs werden die Gebrüder zu Gesuchten und flüchten mit ihrem jüngeren Bruder, dem angehenden Priester William, über die amerikanisch-mexikanische Grenze ins Exil. Dort erfahren sie vom sagenumwobenen Schatz des Aztekenkönigs Montezuma. In der Hoffnung, das Gold des Schatzes für den Wiederaufbau der Heimatfarm nutzen zu können, schließen sich die Brüder dem berüchtigten Banditen Juan „Juarez“ Mendoza an. Gemeinsam morden, plündern und schmuggeln sie, um allmählich dem Aztekengold auf die Spur zu kommen. Ihre Wege kreuzen sich mit dem ihres einstigen Befehlshabers Colonel Barnsby, der ebenfalls nach dem Aztekengold zur Refinanzierung der Südstaatenarmee sucht.

Derweil entbrennt ein Konflikt zwischen den McCall Brüdern um die schöne Mexikanerin Marisa, die Geliebte Mendozas. Marisa verspricht sich heimlich beiden Männern in der Hoffnung, sie würden sie von ihrem gewalttätigen Peiniger Mendoza befreien. Der Streit eskaliert, als Marisa Thomas alleine zum Gold führt. Ray stellt die beiden in der Schatzkammer und wittert Verrat. William stellt sich zwischen die beiden und wird beim Schlichtungsversuch von Ray erschossen. Als Colonel Barnsby auftaucht, tun sich die McCall Brüder ein letztes Mal zusammen, um ihm entgegenzutreten. Sie erschießen Barnsby und vergraben das verfluchte Gold. In der Trauer um ihren jüngeren Bruder legen die McCalls ihren Zwist bei.

Thomas heiratet Marisa und Ray übernimmt das Priesteramt seines verstorbenen Bruders, um diesen zu ehren.

Der Plot wird aus der Sicht des dritten Bruders William erzählt. William ist der jüngste der drei und war als Priester in Ausbildung während des Krieges vom Dienst an der Waffe befreit. William begleitet seine Brüder ins Exil. Dabei stellt er fest, wie der Krieg seine Brüder verändert hat und macht es sich zur Aufgabe, sie auf den Weg ins Licht des Glaubens zurückzuführen. Williams Bemühungen, Ray und Thomas an die Worte des Herrn zu erinnern, bleiben weitestgehend erfolglos. Besonders der ältere und zynische Ray verspottet Williams Hang zum Glauben wiederholt. Das zeigt sich eindringlich an ambivalenten Symbolik die sich in der Figur Rays vereint: Er trägt einen metallenen Brustpanzer, um sich gegen Kugeln zu schützen. Rays Brustpanzer – eine Referenz an den Panzer, den Joe (Clint Eastwood) in *PER UN PUGNO DI DOLLARI* im Showdown unter seinem Poncho trägt – ist mit einem großen Kreuz verziert. Für den eigennützigen Zweck, sein eigenes Leben zu schützen, ist ihm das christliche Symbol recht. An anderer Stelle rechtfertigt er das kaltblütige Morden durch das Verdrehen biblischer Zitate. Williams Belehrung darüber, dass es für die Absolution nie zu spät sei – wie man an den mit Jesus gekreuzigten Räuber sehe –, benutzt Ray, um sich zu beruhigen, dass der jeweils nächste Mord keinen Unterschied mache.

Die Missionen greifen Motive verschiedener Westernfilme auf und vermischen diese mit ludischen Elementen benachbarter Spielgenres. Der Kampf um die Stellung an der Brücke erinnert mit seinen Schützengräben an die Weltkriegsszenarien aus den frühen *CALL OF DUTY* Spielen.<sup>236</sup> Das Szenario der Brücke ist direkt aus *IL BUONO, IL BRUTTO, IL CATTIVO* von Ser-

---

<sup>236</sup> Infinity Ward 2001.

gio Leone entnommen. In enger Anlehnung wird es zur Aufgabe der Geschwister wie *il buono e il brutto*, die Brücke zu sprengen, um den Konflikt aufzulösen. Beim Versuch, den Vormarsch zu den Brückenpfeilern zu sichern, bedienen sich die beiden den vor Ort platzierten Gatling-Guns: Das seit DJANGO (1966) ikonische Maschinengewehr ergänzt so das Sammelurium von semantischen Referenzen des Italo-Western, das Sperrfeuer auf die Brücke ist indes GIÙ LA TESTA entnommen.

### *Figuren*

Sämtliche Figuren von CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD zeichnen sich durch eine ikonische Konstanz aus. Die Figuren sind statisch und die Konflikte entstehen aus unausweichlicher Notwendigkeit. William berichtet von etlichen Städten aus denen das Trio vertrieben wurden. Häufig prügeln sich die zwei anderen Brüder auch untereinander, etwa wegen der Mädchen, die Thomas Ray ausspannt. Wiederholt zieht Thomas, der auch im Weiteren als Allegorie für die Sünde der Lust (Luxuria) herhalten kann, den Neid (Invidia) seines älteren und oftmals als hässlich bezeichneten Bruders Ray auf sich. Als sich der Vater eines Mädchens als Sheriff herausstellt und sich den beiden gegenüberstellt, um die Ehre der Tochter zu verteidigen, verbünden sich Ray und Thomas. Sie töten den Gesetzeshüter und begeben sich aus der Freiheit, die das Ende des Bürgerkriegs für sie brachte, in die Delinquenz. Ray warnt Thomas, dass er auch ihn töten werde, falls Thomas ihm erneut ein Mädchen ausspannen sollte. Hier wird der spätere Plot präfiguriert, denn weder Ray noch Thomas lassen sich von ihren Sünden abbringen, worauf sich der Konflikt der beiden mit dem Auftreten der schönen Mexikanerin Marisa zwangsläufig erneut entzündet.

Den Hauptfiguren lassen sich die charakterisierenden Sünden zuschreiben. Colonel Barnsby, der auch nach Ende des Bürgerkriegs mit seiner Miliz danach trachtet, die Nordstaaten zu bekämpfen, um die in seiner Sicht gottgewollte Sklaverei über niedere Völker zu reinstallieren, ist getrieben

von Wut (Ira). Der Banditenführer Mendoza hat in seiner Habgier (Avaritia) nur das Aztekengold im Sinne und verrät dafür seine Freunde sowie seine Mitstreiter und ist ohne weiteres bereit, Marisa – die schwanger von ihm ist – sterben zu lassen. Und der Apachenhäuptling Running River ist, gewissermaßen stereotyp, als stolzer (Superbia) Anführer seines Stammes blind für die Warnungen des ‚Bleichgesichts‘ Williams, der ihm davor warnt, Mendoza zu vertrauen.

Tugendhaft sind lediglich William und der Häuptlingssohn Seeing Farther. Es sind auch die einzigen zwei Figuren, die im Verlaufe der Geschichte eine Freundschaft untereinander entwickeln. Beide sind in der misslichen Lage, Verantwortung gegenüber Ihren Verwandten übernehmen oder einfordern zu müssen. William ist nicht nur der jüngste, er ist auch der körperlich schwächste McCall Bruder – als Priester verabscheut er zudem jede Form von Gewalt. Entsprechend handlungsunfähig bleibt William gegenüber seinen Brüdern und kann nur im Hintergrund Fäden ziehen, um das Unglück von seiner Familie fernzuhalten. Seeing Farther ist zwar der Häuptlingssohn, jedoch ist seine Mutter eine Weiße. Running River erkennt erst nach dem Verlust Seeing Farthers seinen Fehler, ihm aufgrund seiner blauen Augen nie vertraut zu haben. Seeing Farther bezeichnet William als weißen Schamanen und zeigt sich tolerant für den anderen Glauben. William respektiert die Kultur der Apachen und findet in Seeing Farther gleichermaßen einen Freund und Lehrer. Beide Figuren opfern ihr Leben für die Sünden ihrer Nahestehenden – womit CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD eine zwar auf William fokalisierte, aber dennoch gleiche Interpretation für beide Charaktere zulässt. Auf Williams Tod folgt, dass Ray mit der Priesterweihe ins Zölibat eintritt und seiner Sünde den Nährboden entzieht. Ebenso Thomas, der die Ehe mit Marisa eingeht und damit seiner Wollust ein Ende setzt. Running River benennt sich nach dem Tod Seeing Farthers zu Calm Water um, er betont die Ruhe und die Einsicht darüber, dass er im Stolz über seine Herkunft kein Vertrauen zu

Fremden aufbauen konnte. Zeichen seiner Verwandlung ist die Vergeltung für Barnsby's Mord an Seeing Farther. Damit werden sowohl William als auch Seeing Farther zu Figurationen Jesu, die mit ihrem Tod die Sünder erlösen.

Der Westerner, so bedeutsam seine Funktion für die bedrohte Gesellschaft auch ist, kann nach der Beseitigung der Bedrohung nicht in ihr verbleiben. *BOUND IN BLOOD* reproduziert das narrative Muster der Tilgung des Helden, das für den cinematographischen Western programmatisch ist und orientiert sich an den Heldenfiguren und Konstellationen des Italo-Western, denn eine Zuordnung nach Muster des US-Western von Altruisten (Gut) gegen Egoisten (Böse) ist nicht übertragbar. Das Geschwisterpaar, die Protagonisten Ray und Thomas, sind keine Figuren, die per se altruistisch bzw. im Sinne eines gesamtgesellschaftlich überzeugenden Credo handeln, sie sind angetrieben von Rache, Geldgier und Selbstsucht. Das vorsätzliche Motiv, das Aztekgold für den Wiederaufbau der heimatischen Ranch zu verwenden, verblasst hinter den zahllosen Momenten, in denen den zweien demonstrative Virilität wichtiger erscheint. Ihre Gegenspieler, Juan Mendoza und Colonel Barnsby, stehen den zwei Geschwister in nichts nach, sie ähneln ihnen mehr, als dass sie sich unterscheiden. Es ist kein Gut gegen Böse, es ist vielmehr eine Narration, in der der Zuschauer aus Gründen der Fokalisierung die Perspektive der der McCall einnimmt und geneigt ist, sie als geringeres Übel zu identifizieren. Dass der rassistische, militärpolitisch hassgetriebene Colonel Barnsby mit dem Aztekgold ein menschenverachtendes, politisches System zu etablieren sucht, wird von den McCall Brüdern gänzlich ignoriert, er ist nicht aufgrund politischer Motive ihr Gegner. Im ersten Teil der Serie erfährt man, dass Ray und Thomas selbst rassistische Tendenzen haben, wenn sie in dem Stiefkind Billy aufgrund seiner mexikanischen Hautfarbe kein Familienmitglied erkennen möchten. Colonel Barnsby ist, wie Mendoza, Gegenspieler, da sie Konkurrenten um das Gold sind, aber nicht, weil sie sich

im Sinne höherer Werte als Speerspitze moralischer Wertvorstellungen verstehen. Die Wertelosigkeit, der Mangel an Ideologie, wird bereits früh erkennbar, wenn die McCalls in dem historisch als hochgradig politisiert aufgearbeiteten Sezessionskrieg mit keinem Wort die politischen Argumente aufgreifen, sondern Soldaten des Südens sind, weil ihre Heimat schlicht südlich der Front liegt. Damit egalisiert *BOUND IN BLOOD* die Implikationen der grauen Südstaatenuniform, genau wie es Sergio Leone in *IL BUONO, IL BRUTTO, IL CATTIVO*, handhabt, wo die Farbe der Uniform gegenüber dem Kriegstreiben für irrelevant erklärt wird: In der entsprechenden Filmszene verwechseln die Protagonisten einen Zug Unionstruppen mit Konföderierten, da der Staub der Wüste die Uniformen grau gefärbt hat. Barnsby und Mendoza, die als politisch motivierter Kriegstreiber beziehungsweise Bandit eine klare Bedrohung für die Gesellschaft darstellen, stehen den zwei Brüdern gegenüber, deren Ziele zufälligerweise mit den Werten und Normen der Gesellschaft zusammenfallen: Mendoza und Barnsby müssen unschädlich gemacht werden. Die explizit egoistische Vorgehensweise der Helden macht evident, wieso auch sie nach dem Konflikt aus der Gesellschaft entfernt werden sollten: Das Mittel zur Beseitigung der Bedrohung ist unrechtmäßige, letale Gewalt. Die Brüder müssen nach vollendeter Arbeit „verschwinden“ und so geschieht es am Ende, wenn nach der Tötung Mendozas und Barnsby die beiden Westerner ihre Pistolen für das Leben in der Ehe beziehungsweise für das Priesteramt an den Nagel hängen.

Über eine dritte Figur wird eine implizite Botschaft des Plots ersichtlich. Der Indianerhäuptling Running River legt ebenfalls zum Ende das virile Verhaltensmuster und damit das Laster seiner Selbstsucht ab. Dies geschieht in der Folge der Ermordung seines Sohnes. So geschieht die Tilgung der handelnden, archetypischen Figuren nur auf zwei Arten: entweder durch den Tod (Barnsby, Mendoza) oder durch die Läuterung über einen Heilsbringer. Bei Thomas ist es Marisa, die ihn sozusagen zivilisiert

und ihm das Wilde austreibt. Bei Ray ist es William, der die Wertlosigkeit von Neid und Eifersucht durch seine selbstlose Opferung hervorhebt. Bei Running River ist es der Sohn, der im Martyrium die Haltlosigkeit der weißenfeindlichen (rassistischen) Vorbehalte aufzeigt. Der Lebenswandel der drei wird von drei christlichen Sakramenten begleitet: Thomas tritt in die Ehe ein, Ray erhält die Priesterweihe und Running River benennt sich zu Calm Water um. Die bildsprachliche Metapher von Running River zu Calm Water spiegelt das Zeichen wider, in dem seine Taufe steht: er ist von den Ereignissen geprägt worden, besonnener und ruhiger geworden. Die messianische Funktion Williams – der für die Sünden seiner Brüder stirbt – steht ebenso wie das Martyrium Seeing Fathers im Kontext einer christlichen Botschaft. Die Eingliederung in die Gesellschaft, die Zivilisierung, ist somit eine religiöse Mission. Damit entfernt sich BOUND IN BLOOD noch weiter von der säkularisierten Sprache des US-Western und rückt näher zum Italo-Western, wenn die immense religiöse Konnotation im politisch wertbefreiten Plot zugelassen wird.<sup>237</sup>

Mit Ausnahme von Marisa gibt es keine weiblichen Figuren. Die Mutter der McCalls oder Thomas' vergangene Gespielinnen werden am Rande erwähnt, sie nehmen in der Narration jedoch keine tragende Rolle ein. Marisa rückt hingegen in den Mittelpunkt des Geschehens, wenn sich der Konflikt um Ray und Thomas ihretwegen zuspitzt. Beide haben sie gleichzeitig in einem mexikanischen Wirtshaus gesehen – Ray sah sie wenige

---

<sup>237</sup> In PER UN PUGNO DI DOLLARI hilft der Namenslose Protagonist einer Familie, Maria, Josef und ihrem namenslosen Kind (eine Anlehnung an die Heilige Familie) aus den Fängen des Antagonisten. In PER QUALCHE DOLLARO IN PIÙ wird der Antagonist darüber diabolisiert, dass er mit seiner Bande in einer entweihten Kirche haust. Tuco hat in IL BUONO, IL BRUTTO, IL CATTIVO Respekt vor dem Kreuz und hört nur auf Ratschläge seines Bruders, einem Mönch und DJANGO lässt göttliche Gerechtigkeit walten, wenn er sein Maschinengewehr aus dem mit einem Kreuz beschlagenen Sarg holt.

Augenblicke vorher. Er beansprucht sie damit für sich und sieht sich gegenüber Thomas im Recht, da dieser ihm schon mehrfach Mädchen ausgespannt hat. Rays Ansprüche an an Marisa bleiben solche im eigentlichen Sinne: Er will sie besitzen. Thomas, der sich kein einziges Mal über Marisa äußert (ganz im Gegensatz zu Mendoza und Ray), entwickelt Gefühle, die von Marisa erwidert werden. Während es für Thomas die erste Frau zu sein scheint, die ihm etwas bedeutet, wird sie für Ray zum Symbol des Führungsanspruches in der McCall Familie. Auch für Mendoza ist Marisa lediglich ein Prestigeobjekt. Sie ist die schwächste Figur in der Erzählung, bleibt passiv und fremdbestimmt. Ihre Rebellion gegenüber den Besitzansprüchen Mendozas und Rays besteht ausschließlich in der Partnerschaft mit Thomas. Sie versucht die McCalls zu ihren Beschützern zu machen, indem sie ihnen ihre Intimität verspricht, entwickelt zwar Gefühle für Thomas, jedoch erst nachdem sie sich auch Ray versprochen hat. Marisa ist zugleich *damsel in distress* und *femme fatale*.

Die männlichen Figuren, darunter vor allem Ray und Thomas, stehen im Zeichen einer extremen Maskulinität. Der Streit um eine Frau, der sich bei der Sherifftochter Betsy angekündigt und bei Marisa eskaliert, ist nicht zuletzt ein Wettkampf der Männlichkeit. Das Faustrecht bleibt als Determinante durch die gesamte Erzählung bestehen. So gesehen handelt es sich bei den beiden um Antihelden, denen als Vorlage mehr der italienische als der US-amerikanische Western dient. Auf Ray und Thomas trifft Christopher Fraylings Beschreibung des Italo-Westernhelden als amoralisch familiär motiviert zu: CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD erzählt die Geschichte einer geschlossenen Familie. Während Thomas und William auch Verbindungen nach außen stricken, vertraut Ray niemandem außer den eigenen Brüdern und beobachtet selbst diese skeptisch. Als er sich von Thomas dadurch verraten fühlt, dass er und Marisa ihn haben glauben lassen, William sei tot, verliert er den Boden unter den Füßen und tötet in seiner Orientierungslosigkeit William, der sich zwischen ihn und

Thomas stellt. Rays Weltbild wird zerstört, als er meint, für seine Loyalität keinen Gegenwert zu erhalten. Da es für ihn außer der Familie keine sozialen Kontakte gibt, verliert er mit dem Vertrauen in den Familienbund auch den Verstand.

Die zwei sind zudem stilistisch besessene Helden nach dem Ideal des latin-machismo: Sie tragen ein martialisch-symbolisches Accessoire. Rays Brustpanzer mit Christuskreuz ist dabei so ikonisch wie Thomas' Weste mit den jeweils vier Wurfmessern zu jeder Seite, die sein Kampfgeschick gegenüber Rays brachialer Panzerung ausdrücken. In den animierten Zwischensequenzen bewegen sich die beiden langsam und kontrolliert. Es gibt keine Hektik in ihren Bewegungen, wenn sie ihre Colts zücken, spucken, fluchen oder zuschlagen. Jede Geste wirkt platziert und bewusst inszeniert, als seien sie sich der Aufmerksamkeit eines ständig anwesenden Publikums bewusst. Wie in Sergio Leones Filmkunst platziert auch in BOUND IN BLOOD erst der Blick der Kamera die Figuren im filmischen Raum. Das heißt, die Figuren werden füreinander wahrnehmbar, wenn sie im Bild auftauchen und sind wie auf einer Bühne installiert, ohne dass sie geographisch den Raum betreten müssen. Dieses Aufbrechen des Raumes dient dem dramaturgischen Zweck, wenn im Showdown der Antagonist vermeintlich aus dem Nichts auftaucht. Damit wird die Illusion einer räumlichen Realität preisgegeben und die Virtualität der Fiktion tritt hervor.<sup>238</sup>

### *Remediation*

Der Drehbuchautor Haris Orkin, der für den Vorgänger CALL OF JUAREZ arbeitete und die Figur Ray McCalls mitgestaltete, nennt als Einflüsse die

---

<sup>238</sup> Christopher Frayling bezeichnet Sergio Leone als „a talented but undisciplined art director who breaks the golden rule 'If you notice it, it's bad'". D.h. Leone setzt die Medialität des Films als Stilmittel ein, anstatt die Künstlichkeit zu verbergen. Frayling 2006, S. 39.

Protagonisten der Filme *PALE RIDER*, *UNFORGIVEN*, *NEVADA SMITH* und *THE SEARCHERS*.<sup>239</sup> Die genannten Filme wirken zunächst aufgrund des Entstehungszeitraums von 1956 bis 1992 schwer vergleichbar. Dabei markiert *THE SEARCHERS* einen der ersten als postklassisch bezeichneten Western. Ebenso der Streifen *NEVADA SMITH*, der Einflüsse des Italo-Western verzeichnet. Bei *PALE RIDER* und *UNFORGIVEN* hat Clint Eastwood Regie geführt, der sein Handwerk bei Sergio Leone gelernt hat. Orkin bezieht sich damit ausschließlich auf US-amerikanische Werke des postklassischen Western oder mit Bezügen zum Italo-Western.

Die Handlung wird im Spiel auch über gezeichnete Bilder erzählt: entweder in den *Secrets* (siehe Seite 129), in denen es in Dialogen weiterführende Informationen über die Beziehung der McCalls und ihr Leben gibt (also narrativ ereignislos, aber informativ ergänzend bleibt) oder in den Ladesequenzen zwischen den Missionen des Einzelspielermodus. Hier werden die Geschehnisse zwischen den ludischen Sequenzen durch Illustrationen elliptisch erzählt. Diese sind überwiegend mit Monologen unterlegt, die fast ausschließlich von William geführt werden. Er übernimmt die Rolle des Erzählers und verknüpft mit eigenen Kommentaren die Handlung. Die Zeichnungen orientieren sich vom Stil her an den dynamischen Darstellungen Remingtons und Schreyvogels, allerdings nicht in Farbe, sondern schwarz auf einem sepiafarbenen Untergrund gezeichnet. Sowohl die sepiafarbene Tönung als auch abgedunkelte Ränder simulieren eine gestalterische Nähe zur frühen Photographie.

*CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD* setzt den Plot, der überwiegend durch die Gemälde getragen wird, über die Malerei hinaus in den Kontext des Mediums der Photographie. Damit suggerieren die Zwischensequenzen einen dokumentarischen Charakter und sind in ihrem Stil sowohl an den

---

<sup>239</sup> Ford 1956; Hathaway 1966; Eastwood 1985, 1992.

Gemälden als auch an den Photographien des Wilden Westens angelehnt. Das narrative Grundgerüst des Videospiele ist eine Remediation dieser Quellen, während die spielerischen Sequenzen in photorealistischer Echtzeitgrafik die Ästhetik des cinematographischen Western nachstellen.

In allen Levels sind Schriftrollen versteckt, die der Spieler aufsammeln kann. Für jede Schriftrolle schaltet der Spieler im Hauptmenü ein *Secret* frei. Bei den *Secrets* handelt es sich um entweder Gemälde der McCalls mit Audioaufnahmen ihrer Dialoge. Diese Dialoge spielen sich, so lassen die dazugehörigen Gemälde vermuten, zwischen den Missionen des Spiels statt. Oder es werden Photographien von bekannten Wildwest Photographen freigeschaltet. Diese sind unkommentiert und lediglich mit Künstlernaame und Datum versehen. Die Dialoge der älteren McCall Brüder beleuchten vor allem die Beziehung untereinander, indem sie sich in nostalgischen Momenten an ihre Streiche in der Kindheit erinnern. Damit greift das Spiel auf eine im Western häufige Form zurück: den Buddy-Film. Zwar entsteht zwischen Ray und Thomas auch die für den Plot zentrale Spannung, über die weitesten Strecken dominiert jedoch die familiäre Loyalität über die brüderliche Rivalität. Die Männerfreundschaft und ihr Wert wird in den Mittelpunkt gerückt. Durch die familiäre Verbindung ist die homoerotische Konnotation wie bei BUTCH CASSIDY AND THE SUNDANCE KID, die sich sogar die Frau teilen (der eine führt die körperliche, der andere die geistige Beziehung), oder die Blutsbruderschaft *Old Shatterhands* und *Winnetous*, negiert. Das gelegentliche Katz' und Maus-Spiel der McCalls orientiert sich vielmehr an den Streichen der Zanni aus der italienischen *Commedia dell'Arte*, das Christopher Frayling auch bei den Filmfiguren des Italo-Western feststellt. Beispielhaft sind die Vorbilder aus IL BUONO, IL BRUTTO, IL CATTIVO sowie PER QUALCHE DOLLARO IN

PIÙ.<sup>240</sup> In den Filmen gehen die Protagonisten schicksalhafte Verbindungen ein und überwinden damit die zum Teil sehr großen Differenzen, spielen sich dabei aber regelmäßig gegeneinander aus. Das hat bei den McCalls eine andere Dynamik als etwa bei *Blondie (il buono)* und *Tuco (il brutto)*, da die McCalls sprichwörtlich BOUND IN BLOOD sind. Die Verwandtschaft erhöht den Druck, sich angesichts der Gefahren nicht im Stich zu lassen. Das beinhaltet auch die Verbindung zu William, der in der Familie vorrangig schutzbedürftig ist.

### *Orte und Räume*

Die Fokalisierung liegt durchweg auf den McCall Brüdern, die Narration folgt den dreien auf ihrer Odyssee durch den Wilden Westen. Sie durchqueren Schauplätze auf beiden Seiten der amerikanisch-mexikanischen Grenze. Zu den Innengebieten gehören Städte, Geisterstädte, Indianerdörfer, Höhlen, Minen und die Schatzkammer im Finale. Zwischen den geschlossenen Räumen bewegen sich die Figuren überwiegend außerhalb der spielerischen Passagen in den bildlich untermalten Sequenzen und ansonsten in Wüsten- und Waldlandschaften. Damit akkumuliert BOUND IN BLOOD Landschaftsbilder und Ortschaften, die in der gesamten Reichweite des Westerngenres liegen.

Mit dem Mord an einem Sheriff werden die McCall Brüdern zu Outlaws, die vor der US-amerikanischen Regierung auf der Flucht sind. Dies geschieht zu Beginn der Narration und stellt gleichzeitig die letzte Mission dar, in der die beiden sich in einer nordamerikanischen Stadt aufhalten können. Der städtische Raum ist mit ihrem Übertritt in die Delinquenz unpassierbar geworden. Die zwei fliehen nach Mexiko, in dem nicht eine Regierung, sondern jeweils lokale Parteien das Sagen haben. Daher können sie sich in der Obhut Mendozas frei bewegen. Mexiko liefert damit

---

<sup>240</sup> Leone 1965.

den direkten Gegenentwurf zu den USA. Der Plot treibt die zwei zwar auch wieder zurück über die Grenze, dort halten sie sich aber ausschließlich abseits der Städte im Indianerterritorium auf, das somit als Gebiet jenseits der Frontier semantisiert und fern vom Zugriff nationalstaatlicher Rechtsprechung ist. Im indianischen Territorium greift allerdings dieselbe Logik wie in Mexiko: Auch der Raum des Wilden Westens ist nicht frei von sozialen Normen und keineswegs natürlich oder unkultiviert im Sinne Frederick Jackson Turners Frontier-These. Im Indianerterritorium obliegt die Kontrolle über die sozialen Normen den Indianerhäuptlingen und damit lokalen Instanzen. Der Unterschied zwischen den USA und dem mexikanischen bzw. indianischen Raum liegt in der Art und Weise der Rechtsprechung. Die USA haben einen verwaltungsbasierten staatlichen Apparat, während die Mexikaner und die Indianer ein quasi feudales System betreiben. Damit bekommt die Loyalität einen besonderen Stellenwert. Dieselbe Loyalität fordert Colonel Barnsby zunächst ein und versteht die McCall Brüder später als seine Feinde, da diese mit ihrer Fahnenflucht das feudale System der Treue verraten haben, nach dem er seine konföderierten Staaten aufbauen möchte.

BOUND IN BLOOD spielt damit komplett abseits eines demokratisch organisierten, gesellschaftlichen Alltags. Die Figuren integrieren sich nicht in ein gemeinsames Ganzes, sondern stehen nur in gegenseitiger Relation. Die McCall Brüder heuern als Handlanger bei Mendoza an und suchen keine Zuflucht, um einem geregelten Leben nachzugehen. Ein geregeltes Leben, das mit dem Ende des Bürgerkrieges in den US-amerikanischen Städten angedeutet wird, ist zu keinem Zeitpunkt eine Option. Mit dem Fokus auf den individuellen Interessen der Figuren und ihre überlebensgroße Darstellung tritt das Thema der Ordnung im öffentlichen Raum in den Hintergrund.

Obwohl CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD mit seiner Narration nach dem Sezessionskrieg, also in einer bedeutsamen Selbstfindungsphase der amerikanischen Nation situiert, ist, spielen weder das *Manifest Destiny* noch die *Frontier* eine Rolle. Im Mittelpunkt steht ausschließlich das Familiendrama der McCalls, die Narration räumt soziokulturellen, ethischen Fragestellungen keinen Platz ein. Die beiden Antihelden, die die Handlung anführen, taugen auch nicht als moralische Vorbilder und William, der gesellschaftstaugliche Werte vorlebt, besetzt eine schwache Rolle. Es wird kein Bezug auf eine nationalstaatliche Ordnung genommen und damit läßt der Plot auch unter der Oberfläche nicht zur epischen Lesart ein. Hier distanziert sich BOUND IN BLOOD vom US-Western, der zur Tugend aufruft und das Wertesystem der Nation am Protagonisten manifestiert.

Auf spielerischer Ebene gibt es keine topographische Grenzüberschreitung zwischen einem kultivierten und einen naturbelassenen Raum. Selbst in Missionen mit Kontakt zu den amerikanischen Ureinwohnern gibt es kein narratives Gewicht auf Themen der Zivilisierung oder Erschließung. Vielmehr werden die Weißen als verdorbene, zerstörerische und hinterhältige Figuren inszeniert, die von Sünde getrieben sind. Sie haben keine heilsbringende Funktion, sondern führen zwei im Spiel vorkommende indianische Stämme in den Ruin. Die Indianer sind auch nicht ausnahmslos als *wild* inszeniert. BOUND IN BLOOD differenziert die indianischen Stämme aus: Die Comanchen sind ohne weiteres feindlich gesinnt, die Apachen jedoch stehen im Kontakt mit den amerikanischen Siedlern und gewähren einen Blick auf eigene elaborierte kulturelle Wertvorstellungen. Eine einfache Unterscheidung von Weißen als Zivilisierte und Rothäutigen als Wilde ist nicht haltbar. Und es sind vor allem die Weißen, die eine religiöse Missionierung brauchen – wie William mit seinem Martyrium demonstriert.

### *Historische Verortung*

Die Geschichte von *BOUND IN BLOOD* ist exakt verortet. Die Handlung beginnt während des US-amerikanischen Sezessionskriegs entlang der Front im US-Bundesstaat Georgia. Die Protagonisten desertieren, um in ihre Heimat zu fliehen und schlagen sich nach Ende des Krieges als Desperados bis nach Mexiko zur fiktiven Stadt Juarez durch, die wie im Vorgänger an die Grenzstadt Ciudad Juárez angelehnt ist. Der Verlauf der Geschichte wird begleitend kommentiert: Colonel Barnsby ist ein Stellvertreter südstaatlicher Ideologie und obwohl die Helden keinen politischen Zwist mit ihm austragen, stehen die Schattenseiten des Krieges im Vordergrund der ersten Kapitel. Barnsby ist selber ein Opfer des Krieges, da seine Familie in einem Massaker der Nordstaatenarmee getötet wurde. *CALL OF JUAREZ* stellt den Krieg dar, wie es Sergio Leone in *IL BUONO, IL BRUTTO, IL CATTIVO* gemacht hat: Ungeachtet der Farbe der Uniform bringt der Krieg auf beiden Seiten das Schlechteste im Menschen hervor. Die ehemaligen Soldaten Thomas und Ray hat der Krieg ebenso aus der Bahn geworfen wie ihren Widersacher Colonel Barnsby.

Mit der historischen Verortung wird das Geflecht an Werten und Normen in den Kontext geschichtlicher und politischer Ideologie gestellt. Da die Protagonisten jedoch an den politischen Folgen des Krieges vorbei nach dem Goldschatz suchen, genau wie die Protagonisten von *IL BUONO, IL BRUTTO, IL CATTIVO*, bleibt ein Urteil über die politischen Motive aus. Anders als in Sergio Leones Film ist der Widersacher Teil einer politischen Partei und somit impliziert die Handlung eine Kritik an der politischen Vorstellung der Südstaatenarmee. Zudem stilisiert die Handlung so die Protagonisten zu Helden eines politischen Ideals, das sie im Kampf gegen Barnsby durchsetzen, ohne dass sie persönlich dafür (oder dagegen) stehen. Obwohl die Wertvorstellungen der McCalls weitestgehend verborgen bleiben (rassistische Tendenzen im Vorgänger *CALL OF JUAREZ* aber

zweifelsfrei vorzufinden sind), kämpfen sie gegen die menschenverachtenden Ideale Colonel Barnsbys. Das Handeln der McCalls fällt quasi zufällig mit altruistischen Wertmustern zusammen. Man denke hier an die Helden der Italo-Western die sich als Kopfgeldjäger verdient machen, gleichzeitig aber das Interesse an eigener Bereicherung positive Effekte für die Gesellschaft mit sich bringt.

### *Spielerisches System*

Wie der Vorgänger ist auch BOUND IN BLOOD über die weitesten Strecken ohne jegliche Form von Knotenpunkten – es gibt keine Abweichung vom vorgegebenen Pfad. Die Erzählung der Odyssee der McCall Brüder steht im Mittelpunkt. In zwei freien Spielabschnitten darf der Spieler kleinere Kopfgeldjagden ausführen. Ihm ist dabei selbst überlassen, wie lange er weiträumige aber endliche Wüstenregionen durchstreifen möchte. Er kann diese Passagen auch überspringen und direkt mit der Haupthandlung fortfahren, ohne sich beispielsweise Geld für eine bessere Ausrüstung zu verdienen. Der Spieler kann zu Beginn jeder Mission zwischen den zwei älteren McCall Brüdern wählen. Die spielerischen Unterschiede fallen dabei geringer aus, als zwischen Billy und Ray aus dem Vorgänger. Ray ist nach wie vor ein brachialer Schütze, Thomas kann auch mit Wurfmessern oder Pfeil und Bogen im Verborgenen agieren, tatsächliche verdeckte Operationen – wie mit Billy im Vorgänger – gibt es nicht. Zum Ende eines Kapitels steht meist ein Duell an. Diese sind ähnlich gestaltet wie beim Vorgänger. So werden die Duellanten von den übrigen Feinden als stilistisch narratives Moment hervorgehoben. Die Schießereien machen den Kern des Spiels aus. Es gibt keine Optionen, ihnen aus dem Weg zu gehen. Zwar werden die Schießereien oftmals als Notwehr dargestellt, in Einzelfällen lassen sich die McCalls jedoch auch als Attentäter anheuern. Ihre Tötungsabsicht gilt zwar Verbrechen und steht damit auch im Zeichen einer gesellschaftlichen Mission, die Motivation der beiden ist jedoch monetär.

## 4.2 CALL OF JUAREZ

CALL OF JUAREZ wurde vom polnischen Entwicklerteam Techland programmiert und 2006 von Ubisoft veröffentlicht.<sup>241</sup> Die Handlung des Ego-Shooters spielt im Wilden Westen, in etwa um das Jahr 1890. Der Spieler schlüpft abwechselnd in die Rollen der anfangs rivalisierenden Figuren Billy „Candle“ und seines Stiefonkels Ray McCall.<sup>242</sup> So wird die Verfolgung des einen durch den anderen im ständigen Wechsel der Perspektiven nacherzählt. Das Gameplay kann als asymmetrisch bezeichnet werden: Billy ist wenig kampferprobt, bleibt im Verborgenen und greift nur in Notfällen zur Waffe. Der ehemalige Outlaw Ray streckt jeden nieder, der sich zwischen ihn und sein Ziel stellt. Die Levelstrukturen sind weitestgehend linear: Der Spieler kann nur marginal von vorbestimmten Pfaden abweichen und es ist ein unumgängliches Ziel zu erreichen.

### *Handlung*

CALL OF JUAREZ spielt zwanzig Jahre nach den Ereignissen vom Prequel BOUND IN BLOOD und erzählt, wie der Fluch vom Gold des Aztekenschatzes die McCall Familie wieder einholt. Thomas und Marisa sind verheiratet und leben gemeinsam auf einer kleinen Ranch in der amerikanisch-mexikanischen Grenzstadt mit dem passenden Namen Hope. Ray, der Bruder von Thomas, betreut als Priester die Kirchengemeinde im selben Ort. Billy ist der uneheliche Sohn Marisas, der von Thomas nie als eigener Sohn akzeptiert wurde. Die Handlung wird aufgenommen, als Billy erfolglos von seiner Schatzsuche nach dem Gold von Juarez heimkehrt – die häufigen Prügelstrafen seines Ziehvaters waren Anlass, die Heimat zu verlassen. Auf der Ranch findet er Thomas und Marisa ermordet vor, Ray

---

<sup>241</sup> Techland 2006.

<sup>242</sup> Die Fokalisierung liegt so jeweils auf einem der Protagonisten. Da sich die zwei zu Beginn bekämpfen, bekommt der Spieler einen Einblick in die Wirkung des entgegengesetzten Point-of-view in der Narration Vgl. Müller und Grimm 2016, 91ff.; Gräf 2014, 297ff.

vermutet in Billy den Täter und zwingt ihn zur Flucht. Ray jagt mit fanatischem Eifer den Adoptivsohn seines Bruders und ist blind für Billys Unschuld. Billy flieht auf die Ranch seiner Geliebten Molly – aufgrund der mexikanischen Herkunft hat er im rassistisch geprägten Texas Schwierigkeiten, andere Verbündete zu finden. Ray geht indes ein Bündnis mit Banditen ein, um die Ranch zu plündern. Als die Banditen Mollys Ranch angreifen, ihre Familie töten und sie entführen, kommen Ray Zweifel an seinem Handeln. Billy flieht in die Wildnis und begegnet dort Calm Water, dem gealterten Indianerhäuptling, der ihn lehrt, sich seiner Verantwortung und seinen Feinden zu stellen. Unabhängig voneinander beschließen Billy und Ray, es mit den Banditen aufzunehmen. Diese stellen sich als Handlanger Juan Mendozas heraus, der das Duell gegen Ray in *BOUND IN BLOOD* überlebt und Rache an Thomas und Marisa genommen hat, um den Standort des vergrabenen Aztekenschatzes nahe Juarez ausfindig zu machen. Gemeinsam besiegen die zwei Mendoza und befreien Molly. Dabei opfert Ray sein Leben für Billy, den er im Sterben als Teil seiner Familie bezeichnet. Schließlich verlassen Billy und Molly Juarez und lassen das Gold vergraben.

Die Handlung der Spiele *CALL OF JUAREZ* und *CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD* verlaufen im selben Chronotopos. Die Figuren, ihre Geschichten und die Schauplätze sind eingebunden in dieselbe Diegese. Die Ergodizität von *BOUND IN BLOOD*, das als Prequel später veröffentlicht wurde, aber intradiegetisch die Vorgeschichte erzählt, ist notwendigerweise eingeschränkt: Der Ausgangspunkt der Handlung von *CALL OF JUAREZ* entspricht in jedem Fall dem Ende von *BOUND IN BLOOD*. Dem Spieler ist keine Freiheit eingeräumt, das zu ändern. So ist die grenzenlose Wut Ray McCalls über die Ermordung des Bruders Thomas erst durch die Geschichte von *BOUND IN BLOOD* zu erklären. Ray hat als Sühne für den Mord an seinem Bruder William das Priesteramt übernommen und als ersten Akt Thomas und Marisa getraut. Die Ehe der beiden ist für Ray mehr als

das religiöse Sakrament. Es ist für ihn das Zeichen seines Ruhestands als Outlaw, das Zeichen seines neuen Lebensabschnittes und das Zeichen der Versöhnung mit Thomas. Die Ehe zwischen Thomas und Marisa markiert den Punkt in der Beziehung der beiden verbliebenen Brüder, in der sie ihren Zwist begraben haben – dafür ist ihr Bruder William gestorben. Ray beschuldigt Billy, der als unehelicher Sohn Mendozas die schmerzvolle Erinnerung an die Zeit als Outlaw aufrecht erhält.

Billy ist nach dem verstorbenen dritten McCall Bruder William benannt. Er weist Parallelen zu seinem verstorbenen Stiefonkel und Namensvetter auf. Er ist im Vergleich zu seinem Stiefvater Thomas und Stiefonkel Ray nicht gewalttätig. Anders als die beiden ist er in der Lage, vertrauensvolle, zwischenmenschliche Beziehungen – etwa mit Molly oder Calm Water – einzugehen. Dies wurde bei Thomas und Ray erst durch den aufopferungsvollen Tod Williams möglich. Der Kontrast wird spielerisch betont, zumal Billy weder auf dieselben Schießkünste, noch auf die Bewaffnung der McCall Brüder zurückgreifen kann. In vielen von Billys Spielabschnitten ist das Töten daher gar nicht erst möglich. An die machistischen Charakteristika der McCalls kann Billy zu Anfang nicht anknüpfen, er meidet den Konflikt und weicht ihm aus, wo er kann. Dieses Verhalten wird jedoch intradiegetisch sanktioniert: Indem sich Billy seinen Feinden nicht stellt, bringt er seine Geliebte, Molly, in Gefahr und macht sich angreifbar. Calm Water, ist für den narrativ ereignishaften Charakterwandel Billys verantwortlich, wenn er ihn zu einem neuen Credo erzieht: Billy lernt, dass er sich seinen Feinden stellen muss. Seine Vermeidungsstrategie wird auch zu keinem Zeitpunkt als anzustrebendes, gewaltscheues Verhalten in Szene gesetzt, sondern stets als schwache Charaktereigenschaft. In dem Wilden Westen von 1890 muss auch Billy lernen, dass ein Mann ein Mann sein muss. Damit folgt er Ray, der zu Beginn sein gewaltloses Leben an den Nagel hängt, da er die Gerechtigkeit für den Mord an Thomas nur über Waffengewalt als realisierbar versteht.

Das Aktive, das Verändernde wird in CALL OF JUAREZ mit männlichen Wertemustern in Verbindung gebracht. Gewalt ist per se kein Übel, sondern ein Werkzeug zum Wandel von Missständen. Dies wird gegenüber der Passivität der weiblichen Figur Mollys als *damsel in distress* hervorgehoben. Billy der zu Anfang der Handlung von seinem Auszug heimkehrt, ist nicht gereift. Er hat sich zwar in selbstständiger Arbeit (Goldsuche) versucht und sexuelle Erfahrung gesammelt (Molly), seine sinnbildliche Pubertät hat er jedoch nicht überwunden. Diese wird über das als männlich inszenierte Verhaltensmuster der Standhaftigkeit, der Gewaltbereitschaft und des Kampfes semantisiert. Erst als Billy sich dieser Tatsache stellt, wird er selbstständig, indem er die Kontrolle über sein Leben mit Gewalt erkämpft. CALL OF JUAREZ vermittelt die Wertigkeit von männlich konnotierten Eigenschaften und die Notwendigkeit der Akzeptanz von Gewalt als Mittel in der Gesellschaft – wie das klassische Westergener.<sup>243</sup>

### *Figuren*

Das dichte intertextuelle Geflecht spannt sich über die Charaktere und die Handlungsmotive, sodass sich Rückschlüsse auf die Werte und Normen erschließen lassen.

Die zentralen männlichen Figuren sind Billy, Ray, Mendoza und Calm Water. Die Unzahl an bewaffneten Kontrahenten, denen sich die Protagonisten in den Spielabschnitten stellen, haben keine ausdifferenzierte Persönlichkeit und fungieren als Abschieß-Statisten. Mendoza hebt sich als Antagonist von seinen Handlangern ab. Als mexikanischer Bandit steht er sowohl für das Äußere der gesetzestreuen Gesellschaft, als auch das nationale Äußere. Sein Verhaltensmuster ist inkompatibel zu den Wertvorstellungen der im amerikanischen Raum spielenden Handlung. Seine Motive sind Habgier und Rache: Er hat sich bei Thomas McCall für den Raub

---

<sup>243</sup> Vgl. Warshow 2002a, S. 121.

seiner Frau Marisa aus BOUND IN BLOOD gerächt und trachtet noch immer nach dem Goldschatz. Sein chauvinistisches Weltbild drückt sich darin aus, dass er Molly als Druckmittel gegen die McCalls gefangen nimmt und die weibliche Figur zum Objekt der Handlung macht.

Billy und Ray stehen zunächst in Opposition zueinander wegen der falschen Beschuldigung und der rassistischen Einstellung Rays. Billy hat als ungewollter und unehelicher Adoptivsohn mit mexikanischer Abstammung auch in der eigenen Familie Diskriminierung erfahren. Seine Art, damit umzugehen, beschränkt sich auf die Flucht. Ray sucht hingegen die Konfrontation und versucht Billy – ohne weitere Investigation – auszuschalten. Ohne sich zu begegnen, lernen die beiden Figuren auf der Reise von der Lebensart und Einstellung des anderen. So ist eine Annäherung festzustellen, die vor dem Showdown zur Verbrüderung gegen Mendoza führt. Auf seiner Flucht muss Billy sich wiederholt zur Wehr setzen und lernt auch unter seinem Mentor Calm Water, dass er sich seinen Feinden stellen muss. Ray lernt am Schicksal der seinetwegen bedrohten Molly, seine Wut zu kontrollieren. Der Wandel der Charaktereigenschaften bewegt die zwei aufeinander zu, sodass der familiäre Bund an Bedeutung gewinnt. Zum Ende erkennt Ray in dem gereiften, standhafteren Billy, die männlichen Wesenszüge der McCalls.

Ray McCall hat sich seit den Ereignissen von BOUND IN BLOOD ganz dem Glauben und der christlichen Mission gewidmet. Er betrachtet das Leben und Treiben in der Gesellschaft mit Argwohn und interpretiert im Gegensatz zu seinem verstorbenem Bruder William die christlichen Werte nicht mit dem Fokus auf Vergebung und Nächstenliebe. Für Ray stehen die Sünde und ihre Buße im Vordergrund. Er betrachtet den Menschen als ein seinen Lastern erlegenes Mängelwesen und äußert sich abfällig über die Kirchenuntreue. Er ist zutiefst verbittert ob seiner Vergangenheit und versteht seine kirchliche Arbeit als Buße für die begangenen Sünden. Sein psychisches Leiden betrachtet er als Gottes Bestrafung und Teil seiner

Läuterung. Daher verbindet er den Glauben mit der Einsicht in die eigene Sünde und mit selbstaufgelegter Strafe. Er versteht die Jagd nach dem Mörder seines Bruders als göttliche Mission und somit als Prüfung seiner Gottestreue. Quasi als Racheengel überträgt er sein christliches Glaubensverständnis in die Tat, Sünde muss gesühnt werden. Seinen persönlichen Wunsch nach Rache kleidet er in das Gewand des Glaubens. So instrumentalisiert er, was auch als psychischer Wahn verstanden werden kann, den alttestamentlichen Glaubenssatz „Auge um Auge, Zahn um Zahn“ für seine Sache, um sein Töten zu rechtfertigen. Damit verstrickt sich Ray in den theologischen Widerspruch mit dem Gebot „Du sollst nicht töten“, wenn er die Talionsformel als Aufruf zum Ausgleich körperlicher Schäden versteht und nicht als glaubenskonformes Prinzip der verhältnismäßigen Entschädigung von Körperverletzungen.<sup>244</sup> Damit offenbart sich der egoistische Charakter von Rays Glaubensbekenntnis. Sein Priesterdasein ist hochgradig persönlich motiviert aus dem Wunsch nach Erlösung für die Tötung des eigenen Bruders und womöglich aus der Angst, dafür in die Hölle zu wandern. Sein Glaube ist stark gefärbt vom Habitus aus der Zeit als Outlaw. Anders als der verstorbene William, der neutestamentliche christliche Lehre vorträgt, baut Ray auf alttestamentliche, vorchristliche Werte. Die alttestamentliche Lehre, wie an Rays Anwendung der Talionsformel deutlich wird, ist im Weltentwurf von CALL OF JUAREZ überholt und als nicht gesellschaftlich konform semantisiert. Er ist damit wie der typische Westerner ein Relikt einer älteren Zeit und bezieht Fähigkeiten und Talente aus einem Wertekatalog, der keinen Bestand mehr haben darf. Nachdem er seine Schießkünste in den Dienst der Gesellschaft gestellt hat, die vorübergehend auf diese zurückgreifen muss, um den der Gesellschaft entwachsenen Mendoza zu eliminieren, muss auch Ray die

---

<sup>244</sup> „Few passages in the Torah have been so thoroughly misunderstood as the one which states that injuries to life and limb are to be met with punishments that reflect the seriousness of the crime.“ Vgl. Plaut 1983, S. 263.

Gesellschaft verlassen: Für einen Priester solch fragwürdiger Attribute ist kein Platz. Die Figur Rays wird zum Schluss mit dem Tod getilgt. Dabei geht die Figur im Opfertod für Billy auf: Das Motiv findet sich auch bei CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD und ist für die Diegese der beiden Spiele zentral.

Molly ist die einzige weibliche Figur der Handlung. Sie ist eine der wenigen Figuren, die Billy nicht mit rassenstereotypen Vorbehalten begegnet. Die einzige andere Figur mit demselben Wertemuster ist der gealterte Calm Water, der – wie aus dem Prequel BOUND IN BLOOD bekannt – aus Gründen der eigenen Erfahrung den Rassismus abgelegt hat. Molly ist die gute Seele in der Handlung von CALL OF JUAREZ und gilt aufgrund ihrer an christlicher Nächstenliebe orientierten Moralvorstellung als schützenswert und schutzbedürftig. Mit ihrer Entführung wird sie zur *damsel in distress*, nach der sich die Protagonisten auf die Suche machen.

Die Geschichte erzählt vom individuellen Schicksal der beiden Protagonisten. Außer den hochgradig funktionalen Figuren des Plots gibt es keine außenstehenden Dritte. Zu Beginn wird im Dorf *Hope* eine Dorfgemeinschaft gezeigt, diese ist jedoch nicht Bestandteil der Narration. Neben Rays Gemeinde gibt es noch die Kundschaft des örtlichen Bordells. Letztere lässt sich im Handumdrehen vom Eigentümer aufhetzen, Billy für ein kleines Kopfgeld zu jagen. Beide Gruppierungen werden im Verlauf des Spiels nicht weiter erwähnt. Das Wohl oder Unwohl der Gesellschaft wird ausschließlich über Molly ausgedrückt. So etwas wie das ‚gemeine Volk‘ kommt nicht vor, womit CALL OF JUAREZ keine soziale Norm über den Heldenstatus erhebt oder versucht, die Protagonisten im Kontext einer gesellschaftstauglichen Rolle zu inszenieren. CALL OF JUAREZ ist wie sein Nachfolger BOUND IN BLOOD in erster Linie ein Familiendrama. Der Wilde Westen wird mitsamt mythischer Komponenten dargestellt, etwa durch das sagenumwobene Aztekengold oder die archetypischen Charaktere wie der Indianer Calm Water. Nach Joseph Campbells Terminologie kommt

ihm die Rolle des Mentors bei. Er ist der einsam lebende, vom Leben gezeichnete, weise Asket, spricht mit Billy nur in Rätseln und bereitet ihm den Weg zur individuellen persönlichen Entwicklung. Calm Water greift nicht selbst in das Geschehen ein und stirbt, unmittelbar nachdem er Billy unterrichtet hat. Seine Rolle geht damit in der Erfüllung der Bestimmung als Mentor auf. Alle Figuren lassen sich somit in eine binäre Struktur für die Unterscheidung von Gut und Böse einordnen. Die an Billy manifestierte Kernaussage über das Erwachsenwerden und der Aufruf zur Standhaftigkeit sind Teil des Westerntopos über die Werte und Ideale der Männlichkeit, nicht jedoch über die Pflichten von Bürgern für das Gemeinwohl. CALL OF JUAREZ liefert eine Anleitung über die persönliche, auf das eigene Ego konzentrierte Entwicklung.

### *Orte und Räume*

Das Geschehen spielt sich zwischen dem amerikanischen Dorf Hope und der mexikanischen Grenzstadt Juarez ab. Eine genauere geographische Verortung findet nicht statt, wobei Juarez vermutlich auf die real existierende Grenzstadt anspielt. Billys Flucht führt ihn durch zivilisatorisch nicht erschlossene, „wilde“ Gebiete. In diesem äußeren Bereich begegnet er Calm Water. CALL OF JUAREZ greift damit das Prinzip der Heldenreise auf, bei dem der Protagonist mithilfe des Mentors in einem äußeren Bereich eine Lehre erfährt und gestärkt zurückkehrt. Billys Reise beschreibt also die Entstehung eines Westerners. Zunächst ist er noch der furchterfüllte Junge der in der Wildnis zum Mann wird. Seine Grenzüberschreitung ist somit für die Handlung bedeutend ereignishaft. Diese Biographie des Westerner ist ein im cinematographischen Western untypisches Element, ist der Westerner doch üblicherweise schon zu Beginn seines Abenteuers bereits der übertalentierte Heilsbringer. Diese virilen Talente besitzt Ray hingegen von Anfang an, setzt sie jedoch destruktiv ein. Für Ray ist die Reise aus der Stadt Hope, auf den Fersen Billys, ebenfalls eine Läuterung, in der er den Zorn ablegt. Die Rückkehr in den städtischen Raum

von Juarez führt schließlich zum Showdown. Für beide Figuren wird der Auszug in den äußeren Bereich ein Akt der Resozialisierung. Der städtische Raum ist von Lügen, Intrigen und Sittenverfall gekennzeichnet: Dies prangert Ray in einer Predigt in seiner Eröffnungsszene an und Billys Ausflug in das Rotlichtviertel der Stadt Hope unterstreicht es. Dieser kulturkritische Gedanke orientiert sich am Spätwestern und dem Italo-Western, die die Gesellschaft, trotz der dort eigentlich herrschenden sozialen Ordnung, als moralisch verfallen darstellen. Dies wird in CALL OF JUAREZ vor allem deutlich an der rassistischen Art und Weise, mit der Billy behandelt wird und der frühen Einsicht, dass seine Unschuld vor einem Richter keine Rolle spielen würde.

Die Fokalisierung liegt durch die gesamte Handlung entweder bei Billy oder Ray. Das Geschehen spielt an vielen Orten, die Billy auf seiner Flucht bis hin zum Showdown in Mendozas Alcazar nahe der Grenzstadt Juarez durchquert. Ausgangspunkt ist jedoch der Grenzübertritt Mendozas in den amerikanischen Raum. Der von ihm veranlasste Mord an Thomas und Marisa McCall leitet die Handlung ein. Für die Narration können zwei Grenzen ausgemacht werden: Eine Grenze verläuft zwischen den USA und Mexiko, wobei Mendozas Alcazar den Extrempunkt in der Narration darstellt, an dem die Helden ihrem Schicksal entgegentreten müssen, bevor sie nach Hope zurückkehren können. Die andere Grenze verläuft zwischen einem als kulturell und einem als natürlich angenommenen Raum, der entlang der Vorstellung der US-amerikanischen Frontier verläuft. Jenseits der Frontier stellen sich die Figuren ihren Ängsten und überwinden ihre Schwächen. Damit wird die Reifeprüfung Billys als natürliche Entwicklung semantisiert. Die Bedeutung der Frontier wird damit als Mythem des US-amerikanischen Films aufgegriffen, jedoch nicht problematisiert. Die Bedrohung kommt aus dem zivilisierten Raum, in diesem Falle aus Mexiko.

### *Historische Verortung*

Die Handlung von CALL OF JUAREZ ist nicht konkret geschichtlich verortet. Zwar lässt sich das Geschehen aufgrund der Ereignisse von BOUND IN BLOOD in etwa auf die 1890er-Jahre datieren, dabei ist es jedoch bezeichnend, dass eine genaue Angabe nicht erfolgt. Auch eine geographische Verortung findet nicht statt. Hope ist eine fiktive Stadt. Juarez ist angelehnt an die mexikanische Grenzstadt Ciudad Juárez und spielt damit vor allem auf den Ruf der Stadt als Zufluchtsort für Kriminelle an. Durch die Namensgebung steht Hope damit in Opposition zu Juarez mit seinen Desperados. Die für den Western typische Ikonographie wird über die beiden Ortschaften am Rand der Zivilisation und den technischen Stand (Revolver, Karabiner, Kutschen) ausgedrückt. Indem eine konkrete Verortung ausgelassen wird, platziert sich das Geschehen im Kanon der Wildwestlegenden.

### *Spielerische Systeme*

CALL OF JUAREZ ist für Einzelspieler. Der Plot entfaltet sich entlang der streng linearen Levelstrukturen. Es gibt keine Abzweigungen von der Haupthandlung und damit keine Knotenpunktentscheidungen, an denen der Spieler einen Einfluss auf die vorgegebenen Werte- und Normenmuster hat. Es gibt auch keine Nebenquests oder Punktekontos, mit denen der Spieler mehr Informationen über den Weltentwurf oder Vorteile gegenüber den Kontrahenten erspielen kann. Das Spiel ist also direkt auf die Narration ausgerichtet.

Das asymmetrische Gameplay der beiden Charaktere unterstreicht die Wendungen in der Handlung. Billy ist zunächst der konfrontationsscheue junge Mann und versucht Kämpfen aus dem Weg zu gehen. In seinen spielerischen Passagen muss der Spieler zumeist schleichen, darf nicht gesehen werden und darf nur gelegentlich Feinde lautlos mit Pfeil und Bogen ausschalten. Das spielerische Konzept verstärkt das Gefühl der Flucht und der Unterlegenheit. Rays Passagen erinnern an einen klassischen Ego-

Shooter, er schießt sich mit Waffengewalt frontal durch die Gegnerhorde. Mit seinem Schutzpanzer und der bei sich geführten Bibel erinnert er an einen Paladin. Wegen der Panzerung hält er mehreren Treffern stand und ist auf weniger Deckung angewiesen als Billy. In einer Szene, in der sich die beiden auf Billys Flucht begegnen, läuft der zornesgeleitete Ray mitten in einem größeren Feuergefecht durch den Kugelhagel auf Billy zu. Seine unerbittliche Art lässt sich sowohl spielerisch als auch narrativ erfahren.

In Einzelfallsituationen stehen die Protagonisten Widersachern in Duellen gegenüber. Das Duell unterscheidet sich von den anderen Schießereien durch eine begrenzte Bewegungsfreiheit und ein alternatives Zielsystem. In den freien, spielerischen Passagen halten sowohl Billy als auch Ray einigen Treffern stand, Ray verkraftet dank seines Panzers wesentlich mehr. Im Duell ist diese Regel aufgehoben und der erste Treffer zählt. Das erhöht den Schwierigkeitsgrad und konzentriert die Herausforderung auf Aspekte der Geschicklichkeit und Geschwindigkeit. Deckungssuche und Waffenwahl, also taktische Ansprüche, werden dabei ausgeblendet. Damit ist das Kampffeld auch von jenen Elementen befreit, über die der Spieler seine Gegner überlisten kann. Das Duell ist eine reine Form der Gegenüberstellung und erhöht somit den Schwierigkeitsgrad gegenüber einem individualisierten Feind. Dieser ist ein semantisch aufgeladener Zwischengegner, der vor dem Ende eines Kapitels steht.

An den meisten Schießereien und Duellen führt kein Weg vorbei, die tödlichen Begegnungen sind unausweichliche spielerische Passagen. Das Töten ist die vorwiegende Praxis. Dies geschieht in den meisten Fällen aus Notwehr. Auch Rays Angriff auf die Farm Mollys führt er unter der irreführenden Vorstellung, die Banditen seien regierungstreue Sheriffs. Weder Billy noch Ray töten grundlos oder sadistisch motiviert, die Gewalt wird stattdessen als ultima ratio semantisiert.

### 4.3 CALL OF JUAREZ: Gunslinger

Die ersten beiden Titel der CALL OF JUAREZ Reihe gehörten noch als ein diegetischer Weltentwurf zusammen. Mit dem weniger erfolgreichen dritten Teil CALL OF JUAREZ: THE CARTEL wagten die Entwickler den Versuch, das Westernsetting aufzugeben, um einen Actiontitel zu produzieren.<sup>245</sup> THE CARTEL spielt erneut bei Juarez an der amerikanisch-mexikanischen Grenze und greift Figuren auf, die zu den Helden der Vorgänger sporadische Ähnlichkeiten aufweisen. Mit THE CARTEL hat sich aber vor allem die Marke CALL OF JUAREZ zu einem Franchise entwickelt. Es ist nicht mehr die an einen Plot gekoppelte Marke. Der narrative Rahmen wurde aufgegeben und der lose Bezugspunkt sind der Ort und die actiongeladene Handlung. Wegen schlechter Umsatzzahlen und der schlechten Kritiken sind die Entwickler nach dem Abstecher von THE CARTEL zum Westerngenre zurückgekehrt und haben mit CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER das Franchise in das alte Kostüm gesteckt.<sup>246</sup> Doch auch bei GUNSLINGER ist der narrative Bezug zu den ersten beiden Teilen aufgegeben worden. GUNSLINGER ist im Kern kein narrativer Westernshooter, es ist vielmehr eine Hommage an den Western an sich und spannt eine selbstreferentielle Metanarration über das Genre, die sich auch über ludische Aspekte erstreckt.

GUNSLINGER ist mit jenen Italo- und Postklassischen Western zu vergleichen, die unter der Textschicht das Thema des Genres selbst diskutieren. Denn die Handlung und auch ludische Elemente verbergen nicht, dass es sich um einen fiktiven Weltentwurf handelt, sie proklamieren es vielmehr. In Tonino Valeriis *IL MIO NOME È NESSUNO* wird das Westerngenre an der Figur Jack Baeuregards (Henry Fonda) festgemacht und durch *Nessuno*

---

<sup>245</sup> Techland 2012.

<sup>246</sup> Techland 2013.

(Terence Hill) in einer polemischen Beschwörung des Paradigmenwechsels abgelöst. Gleich verhält es sich bei GUNSLINGER, in dem mit der Geschichte des Kopfgeldjägers Silas Grieves die legendenumwobene Zeit des Wilden Westens persifliert wird.<sup>247</sup>

Das äußert sich auf ludischer Ebene durch das an Arcade-Shootern angelehnte Sammeln von Punkten für Abschüsse, die in grellen Farben auf dem Sichtfeld prangen. Die Vermengung der Zentralperspektive und einer entsprechend realitätsgetreuen Darstellung mit der comichaften Cellshade-Optik wie auch die extradiegetischen Anzeigen über Treffer, Abschüsse und herausfordernde Manöver stehen im Zeichen der von Bolters sogenannten *Hypermediacy*, der Verschmelzung von zwei Aspekten in der Darstellung:<sup>248</sup> Das Medium soll hinter dem Inhalt verschwinden und gleichzeitig soll der Inhalt auf die Medialität aufmerksam machen.<sup>249</sup> GUNSLINGER versucht in seiner Darstellung nicht *echt* zu sein. Das Spiel deklariert sich und seine Geschichte nicht als historisch, sondern explizit als Spiel, als Fiktion, als einer der Unterhaltung dienlicher Darstellung. Dies wird vom Plot der Hauptstory gespiegelt.

---

<sup>247</sup> Valerii und Leone 1973.

<sup>248</sup> Unter Cellshade wird ein sogenannter Rendereffekt verstanden. Die Funktionsweise gleicht einem Filter in der Photographie oder beim Film. Das Bildmaterial wird für ästhetische Zwecke in Echtzeit überarbeitet. Bei der Cellshade-Optik werden die Konturen in den Videospieldwelten mit einem dicken schwarzen Rand betont und alle Farben pastellartig verstärkt. Dies verleiht der Spielgrafik einen Comiclook.

<sup>249</sup> „In every manifestation, hypermediacy makes us aware of the medium or media and (in sometimes subtle and sometimes obvious ways) reminds us of our desire for immediacy.“ Bolter und Grusin 2002, S. 34. Hypermediacy tritt wie hier bei der Kombination verschiedener medialer Erkennungsmerkmale auf, wenn eine Comic-Optik der photorealistischen, dreidimensionalen Videospiegelgrafik aufgelegt wird und spielerische Informationen (etwa über Treffer) explizit gezeigt werden. Deutlich sichtbar werden Merkmale von Film, Comic und Spiel vermengt und erinnern so an die mediale Beschaffenheit des Ganzen.

### *Handlung*

Der bekannte Kopfgeldjäger Silas Greaves kehrt 1910 in einem Saloon in Abilene, Kansas, ein. Er gibt sich zu erkennen und die Gäste des Lokals bitten den gealterten Helden, von seinen Taten zu berichten. So beginnt Greaves davon zu erzählen, wie er zahllosen historisch belegten Persönlichkeiten des Wilden Westens begegnet ist und Banditen wie Billy the Kid oder Jesse James erschossen habe. Greaves gibt sich so vor seinen Zuhörern als die bedeutendste und legendärste Figur ihrer Zeit. All seine Heldentaten werden in Rückblenden vom Spieler durchgespielt und durch ergänzende Informationen historisch belegt, jedoch stets in den Zusammenhang mit der Figur Greaves' gebracht. Die Binnengeschichten werden von Greaves' Erzählung gerahmt, der nach all den Jahren auf der Suche nach dem letzten der drei Mörder seiner Brüder ist und zum Schluss kommt, dass es sich dabei um den Bartender handeln muss. Greaves tötet oder vergibt dem Bartender (als spielerisches Entscheidungsmoment) und schließt damit seine Reise ab.

GUNSLINGER spielt im wahrsten Sinne des Wortes mit den Konventionen der Videospielezeption. Denn eine Unterscheidbarkeit von ludischen und narrativen Elementen wird immer wieder aufgelöst in wechselwirkenden Momenten. Während der Spieler in den Binnenerzählungen die Heldentaten Silas Greaves' nachspielt, ertönt die Stimme des Erzählenden aus dem Off und kommentiert die erspielte Handlung. Da der alte Kopfgeldjäger zum einen nicht mehr das beste Gedächtnis hat und zum anderen auf Kosten seiner Zuhörer einen Whiskey nach dem anderen bestellt, kommt es zu Verdrehern bei seiner Erzählung. So verwechselt er historische Daten und Orte und widerspricht gelegentlich den Berichterstattun-

gen und Legenden, die sich in der Diegese von GUNSLINGER um seine Person ranken.<sup>250</sup> Die Zuhörer im Saloon weisen Greaves auf die Fehler hin, der daraufhin seine Erzählung anpasst, korrigiert oder abwandelt. Dies schlägt sich auf ludischer Ebene nieder. Wenn es sich beispielsweise an einer Stelle nicht um einen Überfall von Indianern gehandelt haben kann, spinnt Greaves die Geschichte so weiter, dass er nicht von Indianern gesprochen habe, sondern von Banditen die sich wie Indianer angeschlichen hätten. In dem Moment pausiert das Spiel und die Indianer, mit denen sich der Spieler auseinandersetzen musste, werden für Banditen ausgetauscht. Damit wandelt sich der spielerische Anspruch, vor Pfeilen ausweichen hin zu Schutz vor Kugelhagel zu suchen. Für den Spieler werden Greaves ausufernde Erzählungen zunehmend zur Belastung, da sich der alternde Kopfgeldjäger vor seinem Publikum profilieren möchte und ständig von Horden von Feinden berichtet. Die spielerische Handlung, also die Binnengeschichten, erschließen sich aus der Erinnerung und werden vom vermeintlichen Wunschdenken modifiziert. Im Verlauf der Handlung wird Greaves immer ungenauer und unglaubwürdiger. Als er sich als Mörder Jesse James ausgibt, widerspricht ein Zuhörer und korrigiert, den historischen Tatsachen entsprechend, dass Robert Ford Jesse James erschossen habe und Ford noch als lebender Zeuge davon berichten könne. Greaves verbessert sich, er habe James jedoch entschieden verwundet, sodass dieser die heimtückische Ermordung durch Ford nicht mehr habe abwenden können. So gewöhnt sich der Spieler daran, dem Erzähler, dem legendären Silas Greaves, immer weniger Glauben zu schenken.

---

<sup>250</sup> Diese Art des Erzählers wurde von Wayne Clayton Booth als ‚unreliable narrator‘ bezeichnet: „I have called a narrator reliable when he speaks for or acts in accordance with the norms of the work (which is to say the implied author’s norms), unreliable when he does not.“ Booth 1961, 158f.; Nach William Riggans Klassifizierung wäre Silas Greaves ein unzuverlässiger Erzähler des Typs *The Picaro*, also Schelm oder Gauner, der in seinen Erzählungen zu Übertreibungen und Beschönigungen zugunsten des eigenen Ruhms neigt. Vgl. Riggan 1981, S. 38–78.

Greaves wird zur akkumulierten Wildwestlegende: wie auch Billy the Kid, Jesse James, Butch Cassidy, The Sundance Kid oder Wyatt Earp (denen Greaves allen begegnet sein möchte und für deren Exitus er sich verantwortlich sieht), ist Greaves selbst eine Figur die aus Mythen entstanden ist. Als Quellen für die Binnenerzählungen steuern die Leute im Saloon historische Fakten und belletristische Beiträge bei. Diese vermengen sich in Greaves Erzählung zu dem Mythos um seine Figur. Damit erzählt CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER auf der Metaebene, wie Wildwestlegenden entstehen, ohne deren Wahrheitsgehalt zum relevanten Kriterium zu erheben und thematisiert damit das Ausblenden der Wahrheit im mythischen Bereich.

Narratologische Stilmittel werden auf spielerischer Ebene erfahrbar gestaltet. An einer Stelle entschuldigt sich Greaves, er müsse zur Toilette. Der Spieler hört ihn das aus dem Off ankündigen, während er in der Binnenerzählung durch einen Zug läuft. In der Abwesenheit des Erzählers kann die Geschichte nicht voranschreiten, was sich spielerisch darin äußert, dass eine Endlosschleife von identischen Zugwagons aneinandergereiht wird. Die Endlosschleife löst sich erst wieder auf, als sich nach einer gewissen Zeit die Rückkehr des Erzählers aus dem Off angekündigt wird. Mit Hyperbeln beschönigt Greaves seine Heldentaten, was sich in einem höheren Schwierigkeitsgrad durch mehr und mehr Feinde äußert. Durch Lücken in seiner Erinnerung kommt es zu Iterationen, die den Spieler in Handlungsschleifen verwickeln und Missverständnisse seiner Erzählung werden als ironische Metaphern in der Spielwelt umgesetzt. Die Verwirrung, die im Einsatz der sprachlichen Mittel zur Verschleierung von narrativer Klarheit auch spielerisch erfahrbar wird, ist die Kernaussage von GUNSLINGER. Im Mittelpunkt stehen nicht die Handlung und ihr Inhalt, sondern die Frage, wie die Geschichte zustande kommt. Nicht was geschehen ist, sondern was unterhält, ist von Bedeutung. Und das unterhaltende Moment liegt weder auf rein ludischer noch rein narratologischer

Ebene vor, sondern im Zwischenspiel der darstellerischen Ebene, den spielerischen Elementen und der Infragestellung des erzählten Inhalts. Auch auf der graphischen Ebene wird nicht verborgen, dass es sich um ein Spiel handelt. Einblendungen über Treffer, Punkteanzeigen, Schriftzüge und die Cellshade-Optik verorten das Spiel fernab von Photorealismus und betonen seine Konstruktion. GUNSLINGER ist ein Spiel mit der Realität und ein Beispiel dafür, dass die *jouissance du texte* nicht im Plot oder im Spiel zu suchen ist, sondern in der Durchdringung beider Oberflächen und dem Kontakt mit den stilistischen Mitteln. Hier ist anstatt des Inhalts und der Klarheit die Opazität das Programm.

### *Figuren*

In GUNSLINGER gibt es zwei Figurentypen: Wildwestlegenden und gesichtslose Kontrahenten. Zivilisten gibt es lediglich in der Rahmenhandlung im Saloon. Im Abilene, Kansas, von 1910 scheint der Besuch einer Wildwestlegende sehr außergewöhnlich zu sein. Die Zivilisten spiegeln wider, wie ungreifbar Legenden sind: Jeder hat von ihnen gehört, keiner jedoch jemals einen der Helden kennen gelernt – vermutlich, weil diese nie tatsächlich existiert haben, sondern das Konstrukt eines Diskurses über den Wilden Westen sind. Unter den Zuhörern befindet sich auch als einzige Frau im ganzen Spiel die Bardame. Sie dient als Stilmittel, um die *townspeople* zu markieren, eine andere Funktion erfüllt sie in der Narration nicht.<sup>251</sup>

Die gesichtslosen Kontrahenten, Banditen, Sheriffs und Indianer sind als videospieldtypische NPCs (Non-Player-Characters) die Gegenspieler in

---

<sup>251</sup> Vgl. Cawelti 1971, S. 42.

den ludischen Sequenzen.<sup>252</sup> Auch sie sind semantisch marginalisiert: Außer um in ludischen Ebenen die Leistung des Helden durch möglichst viele Abschüsse darzustellen, haben sie keine Funktion. Wie die Indianer in den US-amerikanischen Filmen (man denke an STAGECOACH) stehen die NPCs für eine nicht spezifizierte Bedrohung, deren Überwindung zwar eine Herausforderung ist, tatsächlich jedoch in keinem Verhältnis zu den eigentlichen Aufgaben des Westerner steht. Die anderen Wildwestlegenden stellen sich Greaves zumeist am Ende eines Kapitels, für das sich der Held durch die zahllosen (und quasi bedeutungsfreien) Gegnerhorden hindurchgekämpft hat. Sie haben narrativ ereignishaften Wert, da Greaves' Heldentaten im Saloon vor allem über die Duelle mit jenen Figuren definiert werden. Auch ludisch erfahren diese Widersacher eine Aufwertung: Nach einer Schießerei muss sich Greaves mit den anderen Wildwestlegenden duellieren. Das Duell ist ein separiertes spielerisches System, bei dem die Bedienung vom üblichen Ego-Shooter Bewegungsmuster abweicht. Die Eins-zu-eins-Situation stellt Greaves einem chancengleichen Gegner gegenüber.

Silas Greaves ähnelt von der Kleidung her dem namenlosen Cowboy aus Sergio Leones Filmen. Er trägt die charakteristischen Merkmale Hut und Ponch nach Vorbild des von Clint Eastwood verkörperten Helden aus Sergio Leones Italo-Western. Sein Gesicht bleibt die meiste Zeit verborgen, die erkennbaren Gesichtszüge, die Haare und die Stimme lassen eine Nähe zu Ray McCall aus den ersten zwei CALL OF JUAREZ Titeln vermuten. Zudem trägt er eine der aztekischen Münzen aus dem Goldschatz von BOUND IN BLOOD als Talisman, die die Handlung lose mit den Vorgängern verbindet.

---

<sup>252</sup> NPC steht für Non-Player-Charakter – also vom Computer gesteuerte Figuren, die für den Spielbetrieb parametrische Positionen einnehmen. Etwa als Widersacher, Komplize, Händler oder Berater.

### *Orte und Räume*

Greaves' Reise führt ihn durch die verschiedensten Landschaftsbilder: als Außengebiete gibt es Prärien, Wüsten, Gebirgspässe und Canyons, als Innengebiete gibt es Kleinstädte, Forts, Höhlen, Goldminen, Züge und Geisterstädte. Die Ortschaften sind ein Destillat von aus dem Westerngenre bekannten Räume.

### *Intradiegetische Werte und Normen*

Die Handlung ist auf Silas Greaves' Duelle mit den Wildwestlegenden begrenzt. Er berichtet von keinen Begegnungen mit der Gesellschaft und obwohl sich die Kampfhandlungen sowohl in Städten als auch außerhalb abspielen, kommt dem zivilen Leben zu keinem Zeitpunkt eine Bedeutung zu. Silas Greaves ist von der Rache am Mord seiner Brüder getrieben und verfolgt damit ein egoistisches Interesse, nur zufällig stellt er dabei Outlaws des Wilden Westens. Dies hat ihm einen Ruf eingebracht, nicht jedoch als Retter oder Ordnungsbringer, sondern lediglich als legendärer Pistolero. Die Zuhörer im Saloon sind überwiegend an den Duellen und weniger an den gesellschaftlichen Folgen von Greaves' Handeln interessiert. Die Wildwestlegende bleibt so für sein Publikum ein Bestandteil der populären Kultur und nicht einer politischen Kultur. Greaves handelt nicht im Sinne einer höheren Macht oder auf Berufung hin. Die Zuschauer im Saloon zeigen, dass die Revolverhelden in erster Linie für ihre martialischen Fähigkeiten bekannt sind. Die gesellschaftliche Funktion des Pistoleros ist also hinter dem Schauwert seiner Talente verschwunden und seine Glorie wird bemessen im Abschneiden gegenüber anderen Pistoleros. Damit ist die Figur auf ihr agonistisches und viriles Potential reduziert. GUNSLINGER rückt jede soziohistorische Implikation über die Wildwestlegenden in den Hintergrund. Die Existenz derselben wird nicht in Frage gestellt, stattdessen wird betont, wie unbedeutend die Frage nach der Wahrheit ist. GUNSLINGER behauptet zu keinem Zeitpunkt, historisch

zu sein. Das Spiel thematisiert, wie die mythischen Erzählungen entstanden sind und zum Zeichengeflecht des legendären Wilden Westens beigetragen haben. Die mythische Komponente ist dabei nicht nationalhistorisch aufgeladen, sondern auf die Heldenfigur konzentriert. Die Pistoleros stehen Silas Greaves in einem vermeintlichen Wettkampf über die gesamte Zeit des Wilden Westens gegenüber. Das Spiel thematisiert darüber hinaus eine Vergleichbarkeit und eine Notwendigkeit des im Wettkampf ermittelten Heldenstatus. Das Heldenhafte liegt in der gewaltvermittelten Dominanz und das Faustrecht schreibt die Geschichte. Mit seinen selbstreferentiellen Momenten, vor allem der aufkommenden Zweifel über Silas Greaves, macht GUNSLINGER auf die eigene Fiktionalität aufmerksam und verschiebt die mythische Botschaft gezielt in den Raum haltloser Legenden. Die in GUNSLINGER auf Männlichkeitsideale beschränkte Botschaft wird so als Produkt des Westerngenres dargestellt. Das auf Konflikte ausgelegte Spielprinzip und die Wahl der Zentralperspektive (Ego-Shooter) verstärken die Konzentration auf gewaltverherrlichende Momente.

### *Historische Verortung*

GUNSLINGER ist historisch verortet durch die Zusammenkünfte Silas Greaves' mit historisch belegten Wildwestlegenden. Die Figuren sind jeweils auf ihren sagenumwobenen Ruf reduziert und treten ausschließlich als Revolverhelden auf. Die Darstellung der Figuren baut also auf legendären Erzählungen auf. Durch die Zusammenkünfte sind Silas Greaves' Abenteuer allesamt in den geographischen Raum des Wilden Westens zu verorten.

Ausgesprochen stark fällt die Remythisierung des Helden bei GUNSLINGER als Motiv des Italo-Western ins Gewicht. Zwar wird über weite Strecken die Authentizität der Wildwestlegenden angezweifelt, sodass der Spieler ins Zweifeln ob der Glaubwürdigkeit seines Alter Ego kommt, jedoch bekräftigt das Finale die Darstellung Silas Greaves'. Am Ende stellt sich der

gesamte, langgestreckte Bericht als wahr heraus und Greaves demonstriert im finalen Duell entweder seine Kaltblütigkeit oder seine Barmherzigkeit. Der Italo-Western entblößt das Genre zwar von seinem episch-moralischem Gewicht, verstärkt umso mehr jedoch die Mythisierung des Westerner als überlebensgroßer Heldenfigur. Wo *The Ringo Kid*, *Marshal Will Kane*, *Shane* und die *Magnificent Seven* (um je einen Vertreter der vier Plotstrukturen nach Will Wright zu nennen) ihren zahlenmäßig nur knapp überlegenen Widersachern die Stirn boten, stehen die namenlosen Helden des Italo-Western ganzen Armeen gegenüber – und meistern diese Herausforderungen ohne Mühe. So ist es bei Clint Eastwoods Darstellungen in den Leone Filmen programmatisch, dass er sechs Kontrahenten gegenübersteht und für jeden eine Kugel in seinem Revolver parat hält. Franco Nero wehrt sich auch im Finale von *DJANGO* gegen sechs Feinde und schießt dafür wundersamerweise gleich sieben Mal aus seinem Sechsschussrevolver. Sowohl Schnelligkeit als auch durch Erfahrung antrainierte Kaltblütigkeit spielen im ludischen System von *GUNSLINGER* eine Rolle: Neben der vom Spieler eingebrachten Geschwindigkeit bildet sich das Alter Ego fort. Mit gesammelten Erfahrungspunkten werden zusätzliche Talente freigeschaltet, wodurch sich Greaves von den Widersachern absetzt und in der Lage ist, zeitgleich immer mehr Kontrahenten zu besiegen. Spielerische Elemente wie die Bullet-Time dienen auf der narratologischen Ebene zur Präsentation der überlegenen Heldenfähigkeiten.<sup>253</sup> Silas Greaves entwickelt sich durch den Verlauf der Handlung zu einem immer vielseitigeren und erfahreneren Schützen.

---

<sup>253</sup> Als Bullet-Time wird seit *The Matrix* die Zeitlupe in Schießereien bezeichnet, der Kugeln durch die verlangsamte Darstellung sichtbar durch den Raum fliegen lässt. In Videospielen wird dieses Element oftmals auf Knopfdruck aktiviert und soll so die erhöhte Reaktionsfähigkeit des Helden widerspiegeln. Der Spieler vor dem Bildschirm kann in Echtzeit zielen, während sich die Figuren in der Schießerei in Zeitlupe bewegen.

## *Spielerisches System*

GUNSLINGER erinnert mit seiner Ästhetik von Treffereinblendungen und Punkten für Abschüsse an einen Arcade-Titel. Die explizite Markierung und Dokumentation aller Erfolgsmomente ist ein extradiegetisches Element. Die Punkte, die der Spieler für möglichst schnelle und präzise Treffer sammelt, sind Spieleinblendungen, die auf der narrativen Ebene des Spiels nicht relevant werden. GUNSLINGER betont damit den spielerischen Charakter der Passagen und rückt gleichzeitig die Narration in den Hintergrund. Diese wird dadurch zum reinen Rahmen für die actiongeladene Handlung.

Die Belohnungen für Kopftreffer oder nahtlos aneinandergereihte Abschüsse lesen sich martialisch und kriegsverherrlichend, schließlich wird der Spieler für möglichst effizientes Töten im besonderen Rahmen ausgezeichnet. Eine andere Lesart interpretiert diese Praxis als reines Geschicklichkeitsspiel: ein Spielmodus überspringt ganz die narrativen Passagen und setzt dem Spieler eine Stoppuhr für Bestzeiten vor. So kann der Spieler auf reine Punktejagd gehen. Dabei wird die Rahmenhandlung ausgelassen. In diesem Modus wird das Narrative verdrängt und das gesamte Westernsetting rückt in den Hintergrund angesichts der spielerischen Herausforderung. Das Setting rahmt bei GUNSLINGER die Jagd nach Punkten, die so auch als von der Narration inhaltsbefreites Spiel gelesen werden kann.

## **4.4 RED DEAD REDEMPTION**

RED DEAD REDEMPTION ist ein Open-World, Third-Person-Western des Entwicklers Rockstar Games.<sup>254</sup> Für das Western-Genre ist das Spiel in mehrfacher Hinsicht ein wichtiger Maßstab. Zum einen zählt Rockstar Games mit den Spielen der GTA-Reihe (GRAND THEFT AUTO) zu den erfolg-

---

<sup>254</sup> Rockstar San Diego 2010.

und einflussreichsten Videospieldesignern. Zum anderen ist RED DEAD REDEMPTION das wohl meist rezipierte Spiel im Westernsetting. Mit der Bewegungsfreiheit für den Helden stellt es die spielerische Handlung in den Kontext des Western-Freiheitstopos. RED DEAD REDEMPTION steht in enger Verwandtschaft zu den GTA-Spielen.<sup>255</sup> Dort schlüpft der Spieler in die Rolle verschiedener Gangster in Großstädten der USA. In der Welt von RED DEAD REDEMPTION verkörpert er den Outlaw John Marston. Auf ludischer Ebene gleichen sich viele Elemente wie Schießereien, Überfälle, Einbrüche oder Schlägereien. Ersetzt man die Pferde mit Autos und die Steppen mit Wolkenkratzern, so erhält man einen typischen GTA-Titel. Karina Kirsten bezeichnet RED DEAD REDEMPTION treffend als den GTA-Spielen in der Diegese chronologisch vorgelagert. Dafür spricht auch die enge Parallele von den Rockstar Spielen zu den Filmen Sergio Leones der sogenannten „Amerika-Trilogie“. RED DEAD REDEMPTION lehnt sich mit der Handlung um die mexikanische Revolution an ONCE UPON A TIME...THE REVOLUTION (GIÙ LA TESTA) an und die GTA-Titel spielen in den USA aus der Zeit nach ONCE UPON A TIME IN AMERICA (C'ERA UNA VOLTA IN AMERICA).<sup>256</sup>

### *Handlung*

Der ehemalige Outlaw John Marston wird 1911 von Regierungsbeamten des *Bureau* (eine Anlehnung an das FBI liegt nahe) erpresst, seine ehemalige Gang unschädlich zu machen.<sup>257</sup> Als Druckmittel halten das Bureau Marstons Sohn und Frau als Geisel, bis er den Bandenanführer Bill Willi-

---

<sup>255</sup> Vgl. Kirsten 2016, 229ff.

<sup>256</sup> Leone 1984.

<sup>257</sup> In RED DEAD REDEMPTION sind die Fronten vertauscht, wenn der Outlaw zum Sympathieträger und die Gesetzeshüter zu Antagonisten werden. Dieses staatskritische Motiv geht auf den Robin Hood Topos zurück und findet sich auch beim postklassischen Western THE MISSOURI BREAKS Penn 1976.

amson neutralisiert hat. Marston reist in den Westen und jagt Bill Williamson zunächst bis über die Grenze nach Mexiko, gerät zwischen die Fronten der Mexikanischen Revolution und kann schließlich Williamson töten. Das *Bureau* hält Marston jedoch hin, noch den zweiten Bandenanführer Dutch van der Linde auszuschalten. Nachdem er auch dieser Aufgabe nachgekommen ist, zieht sich Marston mit seiner nun befreiten Familie zurück. Einige Monate später tauchen die Beamten des *Bureau*, begleitet von Soldaten, auf Marstons Ranch auf, um auch ihn – als letzten ehemaligen Bandenanführer – auszuschalten. Marston opfert sich für seinen Sohn und seine Frau. Darauffolgend übernimmt der Spieler die Rolle des Sohns, Jack Marston, der loszieht, um den Tod des Vaters zu rächen. Das Spiel endet damit, dass Jack den verantwortlichen Befehlsgeber des Bureau, Edgar Ross, ausfindig macht und diesen im Duell tötet.

RED DEAD REDEMPTION lässt sich in verschiedene Kapitel einteilen, ohne dass diese im Spiel als solche markiert werden. Die Diegese von RED DEAD REDEMPTION spannt sich so über mehrere narrative Sequenzen, die alle jeweils einzelnen Westernplots folgen und diese im Kleinen abschließen.

Das erste Kapitel handelt von Marstons Ankunft im Wilden Westen und zeigt seine Mission auf, im Auftrag des *Bureaus* die alten Gangmitglieder auszuschalten. Dafür sammelt Marston Verbündete, um einen Angriff auf die Festung Bill Williamsons vorzubereiten. Alle Missionen spitzen sich auf den großen Coup zu, der damit das Finale des ersten Kapitels darstellt.

Im zweiten Kapitel muss Marston Williamson über die Grenze nach Mexiko verfolgen. Die topographische Grenzüberschreitung zieht einen narrativen Strukturwandel mit sich. In Mexiko ist durch die anhaltende Revolution der Rechtsstaat geschwächt, sodass mehr Desperados ihr Unwesen treiben. In der Stadt Chuparosa begegnet Marston Landon Ricketts, der in der Diegese von RED DEAD REDEMPTION als letzter wahrer Revol-

verheld und Wildwestlegende bekannt ist. Ricketts übernimmt vorübergehend eine Mentorrolle und schult Marston. Dass Marston ausgerechnet dort der Wildwestlegende Ricketts begegnet, impliziert die Zeitreise bei der Grenzüberquerung: Revolverhelden wie Ricketts hat es nach Mexiko verschlagen, da sie in den USA nicht mehr gefragt sind. Das häufig in Filmen zitierte Thema vom Ende der Revolverhelden wird somit geographisch umgesetzt. Das *Wilde*, das den Westen auszeichnet, ist kein naturbezogener, geographischer Faktor und weder Flora noch Fauna machen den Westen *wild*. Die Rechtslage, die durch eine Grenze in einen rechtsfreien Raum übergeht, markiert in diesem Fall das *Wilde*. In Mexiko ist vom alten Westen mehr übrig, da die Zivilisierung durch den geschwächten Staatsapparat ausgebremst ist. Der von Marston gejagte Bill Williamson versteckt sich bei dem mexikanischen Outlaw Javier Escuela. Da in Mexiko die Revolution tobt, gewähren weder die Rebellen noch die Regierungstruppen Marston Informationen über Escuelas und Williamsons Aufenthalt, ohne ihn zuvor für die eigenen Zwecke einzusetzen. Marston wird durchweg getröstet, erst nach einer jeweils weiteren Mission im Kampf um die Revolution zu Escuela geführt zu werden. Landon Ricketts, der die Entwicklung verfolgt, warnt Marston davor, es sei ein gefährliches Spiel, auf beiden Seiten Aufträge anzunehmen. Marston betont jedoch, dass ihm die Revolution einerlei sei und er nur im eigenen Interesse für die Strippenzieher des Bürgerkrieges arbeitet. In diesem Abschnitt orientiert sich das Videospiel stark an den Leone Filmen, die von Frayling auf die „Servant of two Masters“ und zugleich den „Zapata-Plot“ heruntergebrochen werden. Wie die Protagonisten von GIÙ LA TESTA ist Marston als außenstehender Beobachter der Revolution nicht an den politischen Ereignissen in Mexiko interessiert. Und wie in PER UN PUGNO DI DOLLARI arbeitet Marston für zwei Parteien eines Konflikts gleichzeitig. Das Mexiko-Kapitel knüpft durchweg an Elemente des Italo-Western an. Wie im Italo-

Western ist in dem Setting der Bandit das allgemeine Feindbild und nicht der *wilde* Indianer.

Im dritten Kapitel rückt die Handlung in den östlichen Teil der Landkarte, zur Stadt Blackwater. Die umliegenden Landschaften sind die fruchtbare Prärie, Tannenwälder und verschneite Gebirgspässe. Die Wüste hat Marston damit hinter sich gelassen und er hat auch nicht mehr mit Betrügnern oder Banditen zu tun. Seine Kontaktpersonen sind die Regierungsvertreter des *Bureau* und der verrückte Wissenschaftler Harold MacDougal. Das dominierende Thema ist das Ende des *Old West*, von dem der Wissenschaftler spricht. Die Regierungsbeamten setzen dieses prophezeite Ende in die Tat um, wenn sie mit Dutch Van der Linde nach dem letzten verbleibenden Pistolero auf die Jagd gehen. Dafür setzen sie Panzerwagen und vollautomatische Waffen ein. Der Spieler stellt sich in diesem Kapitel überwiegend Indianern, die sich mit Dutch Van der Linde gegen ihr Schicksal auflehnen. Dutch Van der Linde betont, es sei das Schicksal von Männern wie ihm und Marston, dass sie sterben müssten – sie seien es gewohnt und es läge in ihrer Natur, immer zu kämpfen. Das dritte Kapitel steht damit auch im Zeichen einer anthropologischen Aufarbeitung der Lehren und Fehllehren des Wilden Westens. Denn Dutch Van der Linde ist ein zivilisierter, weißer Mann, der sich als Mensch einer besonderen Art bezeichnet und eine klare Unterscheidung zu anderen Menschen zieht – dies jedoch nicht mit der Hautfarbe begründet, sondern mit charakterlichen Eigenschaften, mit sozialisiertem Habitus.

Das Spiel endet mit dem vierten Kapitel, das die Vergebung (*redemption*) zum Thema hat. Marston kehrt zu seiner Familie auf die eigene Farm zurück und geht ehrlicher Arbeit nach. In diesem Kapitel vertieft er die Viehzucht und instruiert den eigenen Sohn. Doch das Leben in Freiheit hält nicht an, da ihn sein älteres Leben einholt: Edgar Ross vom *Bureau* lässt die Farm angreifen und John Marston töten. Vergebung kann es im Wilden Westen nicht geben und eine Rückkehr in ein normales Leben auch

nicht. Obwohl Marston alles dafür getan hat, seine Sünden quasi mit gesellschaftlich- polizeilich-justizieller Arbeit zu büßen, wird er von den Regierungsbeamten ermordet. Edgar Ross fürchtet, dass das Böse oder das Gute in der Natur des Menschen liege und Marston eine Bedrohung für die Gesellschaft darstelle. Drei Jahre später rächt der Sohn Jack Marston den Tod am Vater in einem Duell mit Edgar Ross – deren These er damit ironischerweise bestätigt – und begibt sich damit auf den Pfad der Kriminalität, von dem sein Vater ihn abhalten wollte.

### *Figuren*

*Rockstar Games* sind bekannt für skurrile, überzeichnete Charaktere. In den Spielen begegnen sich stark stereotypisierte Figuren, der Weltentwurf von *RED DEAD REDEMPTION* kann dahingehend auch als hyperreal bezeichnet werden. Jede Figur entspricht einem Archetyp des Westerngenres und hat durch die jeweilige zentrale Charaktereigenschaft allegorischen Wert. Es gibt den personifizierten Kapitalismus in der Figur des euphemistisch lügenden Tinkturverkäufers Mr. West Dickens, ein dickbäuchiger, zylindertragender Unternehmer dem für einen höheren Umsatz jedes Mittel recht ist. Den Geist der Revolution verkörpert der Anführer der mexikanischen Rebellen, Abraham Reyes, ein ultraromantischer Che-Guevara-Verschnitt, der sich neben der Revolution als notorischer Latin-Lover einen Ruf macht. Für das Groteske im Wilden Westen steht der gruselige und verrückte Grabräuber, Seth Briars, der in seinem Erscheinungsbild an den verwahten Gollum aus den *Herr-der-Ringe*-Filmen erinnert. Und für schwere Bewaffnung muss sich Marston an den dauerbetrunkenen Wafenschieber Irish richten.

In der Figur John Marstons kommen Einflüsse sowohl aus Italo- als auch US-amerikanischen Western zum Tragen. Marston ist äußerlich an den namenlosen Revolverhelden aus Sergio Leones Dollar-Trilogie angelehnt (der Spieler kann Marston sogar das ikonische Outfit mit Poncho tragen

lassen, mit dem die Figur Clint Eastwoods in die Filmgeschichte eingegangen ist). Dem steht das Motivmuster entgegen, das sich nicht mit dem wortkargen Helden aus Italo-Western Tradition verbinden lässt. John Marston war einmal ein Kopfgeldjäger, er ist zur Zeit der Spielhandlung jedoch nicht an persönlicher Bereicherung, sondern am Wohl seiner Familie interessiert. Sein erster Versuch, Bill Williamson zu stellen, scheitert mitunter daran, dass Marston zunächst auf Gewalt verzichtet. Statt Williamson anzugreifen, fordert er von ihm, sich festnehmen zu lassen. Die Erzählzeit 1911 ist vergleichsweise spät für einen Western und es scheint so, als wäre Marston im Wilden Westen in eine Zeit zurückversetzt, die sich noch nicht an den Maßstäben von justizieller Bürokratie des 20. Jahrhunderts orientiert. Eine Welt also, deren Regeln er erst wieder erlernen muss, um sich zurechtzufinden.

Marstons politisches Desinteresse nimmt mitunter zynische Züge an. Damit wird verhindert, dass der Spieler die Identifikation mit der Spielfigur ablehnt.<sup>258</sup> Marston äußert sich stets unparteiisch und moralisch unangreifbar zu politischen Thematiken. Der Marshall von Armadillo, Leigh Johnson, beäugt Marston kritisch, da dieser im Auftrag der Regierung in den Westen geschickt wurde. Auch Bonnie MacFarlane traut Regierungsbeauftragten nicht, da sie nach eigenen Angaben immer von Anzugträgern hintergangen worden ist. Marston distanziert sich vehement von den politischen Implikationen seiner Mission und bricht das Thema auf die

---

<sup>258</sup> Dies kann als typisches Element für Videospielhelden festgehalten werden. Die Figuren sind oftmals neutraler Gesinnung und funktionieren wie eine Projektionsfläche für die Vorstellungskraft des Spielers. Beispielfhaft sind Gordon Freeman aus *HALF-LIFE*, der *DOOM-Marine* oder der *Masterchief* aus *HALO*, deren Gesichter im gesamten Spielverlauf nicht zu sehen ist und der Protagonist des deutschen Videospiels *GOTHIC* wird wiederum jedes Mal im Satz unterbrochen, wenn er sich mit seinem Namen vorstellen möchte. An den Stellen der fehlenden Informationen mag der Spieler seine Phantasie einsetzen und kann sich dadurch nicht an programmierten Eigenschaften stören. Valve 1998; id Software 1993; Bungie 2001; Piranha Bytes 2001.

menschliche Komponente herunter: Er wird mit seiner Familie erpresst. Was das *Bureau* beabsichtigt, stellt er nicht in Frage, wohl jedoch die Praxis, mit unlauteren Mitteln Handlanger wie ihn selbst gefügig zu machen. Aussagen über die Sicherheitslage und die Durchsetzung von Recht und Ordnung werden nicht kommentiert. So bleibt die Diegese von RED DEAD REDEMPTION von politischem Gewicht befreit. Marston handelt fremdbestimmt und sieht sich nicht als *Spirit of The West*. Das mythische Gewicht auf den Schultern eines *Shane* oder eines *Marshal Will Kane* weist er somit von sich. Anders als die zynischen Italo-Westernhelden hat Marston zumindest ein altruistisches Motiv. Spätestens mit seinem Opfertod für die Familie erfüllt er seine Funktion und distanziert sich von egomanen Westernfiguren, die im Italo-Western so dominant sind. Aber nur zu einem gewissen Grad, denn Marstons Loyalität gilt ausschließlich dem eigenen, engen Familienkreis. Gegenüber Freunden wie Bonnie MacFarlane geht er mit seinen Diensten in Vorkasse und lässt sich im Gegenzug unbedingte Kooperation versprechen. Marston passt mit seinem Verhalten in das Muster vom *amoral familism*, wenn ihm Handschlag und Face-to-Face-Versprechen wichtiger sind als vertragliche oder bürokratische Aussichten. Das wird im Misstrauen gegenüber dem *Bureau* verstärkt, das sich als Regierungsbehörde von individuellen Loyalitätsbekundungen distanziert und das Vertrauen der Bürger wiederholt verletzt, beispielsweise als Marston schließlich selbst von der Regierung gejagt wird. Damit übt sich auch RED DEAD REDEMPTION in dem romantischen Nachruf auf die Zeit, in der das Wort des Mannes einen höheren Wert hatte als jedes Gesetz und jeder Vertrag. Zudem wird mit der Kritik an den Kontrollmechanismen des *Bureau* das Bedauern ausgedrückt und der Freiheitstopos beschworen. Der ortsansässige Marshall äußert Bedenken, dass die Erschließung des Westens nun durch Regierungsbeamte als politische Mission und nicht durch die Pionierleistung in der romantischen Vorstellung vom Wilden Westen erfolgt.

John Marstons äußeres Erscheinungsbild ist untypisch für einen US-amerikanischen Westernhelden. Er liegt fernab von dem Ideal des stoischen WASP (White Anglo-Saxon Protestant), mit dem John Wayne den Westerner im amerikanischen Kino eingehend geprägt hat. Marston ist unrasiert, hat eine Narbe im Gesicht (wird von den Figuren im Plot gelegentlich als hässlich bezeichnet) und lange, ungepflegte Haare, die er unter seinem lädierten Hut trägt. Seine Kleidung (die Analyse bezieht sich auf das Standardoutfit, der Spieler kann die Outfits im Spielverlauf auch wechseln) ist für das Leben im Wilden Westen naturnah gestaltet und daher vor allem funktional und martialisch geprägt. Das Outfit erinnert stark an Clint Eastwoods Darstellungen des Italo-Westerner aus den Filmen Sergio Leones: Das Hemd unter einer Lederweste sowie der Hut sind Markenzeichen des namenlosen Westerner. Frisur und Narbe sind Clint Eastwoods Darstellung aus dem vom Italo-Western inspirierten US-Spätwestern *THE OUTLAW JOSEY WALES* nachempfunden. Zudem ist er schwer beladen mit Munitionsgürteln und trägt neben seinem Revolver und dem Messer auf dem Rücken stets ein Gewehr. Das martialische Auftreten betont seine Rolle als Pistolero und reiht ihn damit in die Tradition der Westerner des italienischen Films ein. Auf der anderen Seite ist Marstons Ausrüstung auch funktionaler Natur: Das Messer dient auch im Spiel als Werkzeug, etwa zum Häuten von erlegten Wildtieren und in der Lederschultertasche sammelt Marston Kräuter aus der Natur. All seine Kleidungsstücke sind gezeichnet von Leben in der Wildnis und machen einen heruntergekommenen Eindruck. Marston ist nicht nur ein Pistolero, sondern auch ein Trapper.<sup>259</sup>

---

<sup>259</sup> Insbesondere die Lederschultertasche, der Hut und die Narbe im Gesicht erinnern auch an die von Harrison Ford gespielte virile Ikone *Indiana Jones* – der personifizierten Abenteurerfigur des amerikanischen Films der 1980er Jahre, der ebenfalls ein Hybrid

John Marston betont wiederholt gegenüber anderen Figuren in RED DEAD REDEMPTION seine moralischen Grundwerte. Über seine Zeit als Bandenmitglied sagt er, sie hätten ausschließlich von Reichen gestohlen. Der Robin-Hood-Topos, der darüber aufgegriffen wird, relativiert die egoistische und gesellschaftsfeindliche Tätigkeit als Outlaw. Marston tritt ein für Schwächere und vor allem für Frauen, auf körperliche Angriffe gegenüber weiblichen Figuren reagiert er mit Gegengewalt. Zudem ist er ein treuer Ehemann. In all diesen Punkten zeigt sich der hybride Charakterentwurf seiner Figur: Männlichkeit und Ehrwürdigkeit ergeben sich aus Erscheinungs- und Verhaltensmustern, die aus den Wildwestentwürfen sowohl des Italo- als auch des US-amerikanischen Western entnommen sind.

Frauen spielen in RED DEAD REDEMPTION eine untergeordnete Rolle. Marstons Ehefrau ist fast über die gesamte Länge des Spiels nicht zu sehen und fungiert lediglich als abwesende *damsel in distress*. Alle Bemühungen Marstons erfolgen zur Befreiung der bedrohten Frau in der Heimat. Bonnie MacFarlane ist die junge Farmerstochter, die die Farm ihres Vaters leitet. Sie wird als hingebungsvolle und schlagfertige Frau dargestellt, die die Kontrolle über das eingezäunte Gelände hält, für die Sicherheit des Hofes nach außen zeigt sich ihr Vater verantwortlich. Bonnie MacFarlane wird auch Opfer einer Entführung und von Banditen aufgehängt, Marston muss mit einem Kunstschuss, der aus IL BUONO, IL BRUTTO, IL CATTIVO bekannt ist, das Seil ihres Galgens durchtrennen. Gewalt wird in RED DEAD REDEMPTION ausschließlich von Männern verübt. Frauen sind prinzipiell wehrlos und unbewaffnet. Sie sind außerhalb der Städte und Siedlungen entweder nur in männlicher Begleitung – das aber äußerst selten – oder, und das weitaus häufiger, als Opfer charakterisiert. Außerhalb der

---

aus Italo-Westerner (äußerlich attraktiv, sexuell aktiv, verfügbar) und US-Trapper (innere Wertevorstellungen, selbstlose Aufopferung für die höhere Sache, Repräsentant des Guten) darstellt: Spielberg 1981, 1984, 1989.

Städte werden sie von Tieren oder Banditen gejagt, überfallen und gehängt. Die stolze mexikanische Revolutionärin Luisa lässt sich vom Revolutionsführer Abraham Reyes die Ehe versprechen. Dieser nennt sie fälschlicherweise öfter Laura oder verwechselt sie mit anderen seiner zahllosen Frauen, für die er sich als romantischen Helden Mexikos in Szene setzt. Luisa wird als naives Mädchen dargestellt, deren Motive zwischen ihrer blinden Liebe für Reyes und der Revolution unklar verlaufen. An der Mexikanischen Revolution wird dabei vor allem ein Aspekt der Zivilisation thematisiert, der die Frauen in den Mittelpunkt rückt. Während Marston zunächst noch Regierungstruppen unterstützt, wird er Zeuge, wie diese vermehrt Frauen entführen und ihren Befehlshabern zur Vergewaltigung überlassen. Die unrechtmäßige Regierung wird vor allem mit dieser frauenfeindlichen, archaischen Darstellung diffamiert. Abraham Reyes liefert als Personifikation der Revolution den Gegenentwurf, in beiden Lagern dienen die Frauen jedoch als Trophäen in den männlichen Machtkämpfen. Das stark sexualisierte Thema ist somit auch im zweiten Kapitel, also im mexikanischen Raum, zentral. Frauen werden in RED DEAD REDEMPTION zur Semantisierung von gemeinem Volk und vor allem der zivilisierten Regionen als Stilmittel eingesetzt. Die einzigen waffentragenden Frauen sind während der Mexikanischen Revolution zu sehen und auch nur im Hintergrund von Zwischensequenzen. Gegenüber den ausschließlich männlichen Truppen der militärischen Diktatur signalisieren die Rebellinnen, dass die Revolution im Zeichen des gesamten Volkes steht.

### *Intradiegetische Werte und Normen*

RED DEAD REDEMPTION verzichtet auf eine narrative Ausgestaltung des Frontier-Mythos. Der Plot, der Marstons Odyssee durch den Wilden Westen dokumentiert, thematisiert nicht vorrangig das, was Richard Slotkin als ‚concerns‘ einer US-amerikanischen Gesellschaft bezeichnen würde. Stattdessen ist Marston auf einer individuellen Mission. Zwar behandeln

einzelne Missionen Thematiken von Frontier-Gerechtigkeit oder Pionierarbeit, diese stehen jedoch im Schatten der Makronarration um Marstons Familie. Angesichts des Veröffentlichungszeitpunkts steht *Rockstar Games'* Weltentwurf auch nicht im Zeichen der cinematographischen Tradition, den Frontier-Mythos in klassischen Plotstrukturen nachzuzeichnen. Es gibt auch außerhalb der Städte keinen rechtsfreien Raum, denn Marston erhält in der Wildnis Ehre und Ruhm-Wertungen, die er mit in die Städte trägt. Unrechtmäßiges Verhalten wird sozusagen von der Gesellschaft auch jenseits der Stadtgrenzen sanktioniert. Die Nationalgrenzen können indes nicht verlassen werden. Es gibt nur die Grenze zwischen den USA oder Mexiko, aber keine Frontier von Kultur zu Natur. Die nationale Grenze hat für das ludische System auch keine zusätzliche Funktion. Lediglich im Plot markiert der Grenzübertritt einen narrativen Schnitt, nicht jedoch in der Spielmechanik.

Im dritten Kapitel wird die Frontier-These gar in der Figur Harold MacDougals parodiert. MacDougal ist ein den archetypischen Darstellungen des Spiels entsprechender verrückter Wissenschaftler aus Yale. Sein Forschungsschwerpunkt ist die Anthropologie, für die er ungebremsen Eifer auf- und fragwürdige Ergebnisse hervorbringt. Von der östlich gelegenen Stadt Blackwater aus möchte er die *savages*, das *savage mind* und die *savage nature* erforschen. Damit meint er die Biologie, das soziale Leben und die Kultur der US-amerikanischen Ureinwohner. MacDougal ist ein selbsterklärter Darwinist, offenbart in den Dialogen mit Marston jedoch, wie falsch er die Lehren Darwins verstanden hat und seine Kokain- und Heroinsucht scheint einen Einfluss auf die Interpretation seiner Untersuchungsgegenstände zu haben. So groß seine Liebe für die Wissenschaft, so groß ist auch sein Unvermögen. MacDougal kommuniziert mit Ureinwohnern, als seien sie schwer von Begriff, was im Falle des Indianers Nastas, einem Informanten des *Bureau*, häufig zu Konflikten führt. Nastas kommentiert hingegen mit scharfsinniger Präzision den zerstörerischen

Einfluss des weißen Mannes auf das Land und bildet mit historischer Treffsicherheit den Gegenentwurf zu den fragwürdigen wissenschaftlichen Theorien MacDougals. Nastas stellt etwa fest, dass der weiße Mann den Untergang des Bisons bringen wird, da er nicht jagt um sich zu ernähren, sondern dieses als Sport versteht. MacDougal entgegnet in seiner Ignoranz, dass Darwin das Aussterben anzweifle und es der Evolution widerspreche: Die Jagd würde stattdessen das Bison durch mehrere Generationen stärken. MacDougal ist Autor eines wissenschaftlichen Buches, das genetische Unterschiede zwischen Weißen und Ureinwohnern propagiert, obwohl er mit größtem Erstaunen anhand von Blutproben feststellt, dass sich das Blut aller Menschen nicht unterscheidet. So hält er mit unbelehrbarer Überzeugung an dem Glauben an die notwendige Zivilisierung der wilden Natur fest. Damit wird seine Überzeugung des *Manifest Destiny* persifliert, jener Grundhaltung, die als Mythos des Alltags über zahllose klassische Western in die Populärkultur des US-amerikanischen Kinofilms Einzug erhielt. MacDougal stößt auf Gegenwehr durch die Indianer, die unter der Leitung Dutch Van der Lindes (*a civilized man turned savage, savage reintegration of the civilized man* – in den Worten MacDougals) nach dem Leben des Anthropologen trachten und ihn so aus dem Wilden Westen verjagen. Auf seiner Flucht stellt er fest, dass der *Old West* scheinbar nicht vorüber sei und er ihn sich als romantische, ehrenvolle Ära vorgestellt hat und nicht als Ort, an dem Menschen einander umbringen. Marston antwortet ihm, dass genau dies den *Old West* schon immer ausgemacht habe. Mit MacDougals Verschwinden aus der Diegese traktiert RED DEAD REDEMPTION schließlich das Paradox um die Entmythisierung des *Wilden Westens*. Marston widerspricht den romantischen und ehrenvollen Aspekten, die der Wissenschaftler der Ostküste aus Büchern, Photographien und Gemälden zu kennen meint und bricht den Mythos *Wilder Westen* auf eine gewaltvolle Gegend ohne höhere Prinzipien hinunter. Gleichzeitig jedoch suggeriert das ludische System, dass Ehre und Ruhm

eine Rolle spielen, fungieren sie doch als Währung für gute und schlechte Dienste in den Gegenden, in denen Marston sich einen Ruf verdient hat.

Ein ludisches Element von RED DEAD REDEMPTION sind zufallsgenerierte Ereignisse in die der Spieler eingreifen kann, um Konflikte aufzulösen oder zu entfachen. Inner- und außerhalb der Städte treten namenlose NPCs mit Aufgaben an den Westerner heran, derer dieser sich zum Nebenverdienst annehmen kann. Aufgaben beinhalten das Auffinden von Dieben, das Einfangen geflohener Häftlinge oder das Eingreifen bei Überfällen auf die Postkutsche (der Spieler kann jeweils für beide Seiten Partei ergreifen und sich damit einen Ruf erwerben). Als Hommage an John Fords STAGECOACH haben *Rockstar Games* das Monument Valley in der Spiellandschaft umgesetzt. Ausschließlich dort finden die zufallsgenerierten Angriffe auf die Postkutsche statt. Als eines der zufallsbedingten Ereignisse werden in Städten Prostituierte von Freiern bedroht und angegriffen. Wenn der Spieler im mexikanischen Raum eingreift, dann bedanken sich die Prostituierten und erwähnen, sie sollten sich wohl besser nicht mehr über kleine Genitalien lustig machen. Dabei handelt es sich um eine direkte Anspielung auf den Auslöser der Handlung in Clint Eastwoods UNFORGIVEN. Im Spätwestern zerschneidet ein Freier einer Prostituierten das Gesicht, da diese beim Anblick seines Gemächts kichern musste. Die Übernahme dieses narrativen Moments in RED DEAD REDEMPTION verweist auf die Männlichkeit als Währung im *Wilden Westen*. Das phallische und oft auch als frauenfeindlich bezeichnete Genre betont die Bedeutung von männlichen Werten. Daran wird der Spieler in RED DEAD REDEMPTION mehrfach erinnert: Nach seiner Ankunft in Mexiko versuchen drei Banditen einen Wegzoll von Marston zu erpressen. Marston sucht zwar keine Konfrontation, als die Banditen ihn zwingen wollen, ihnen seine Stiefel zu überlassen (und sich zum Ausziehen zu bücken), greift Marston zur Pistole und tötet

alle drei. Allein der Versuch der Erniedrigung, der Herabsetzung des anderen Mannes in eine submissive, unterwürfige Position wird vom Protagonisten mit dem Tod bestraft.

### *Remediation*

Auf der Handlungsebene wird die pseudo-historische Entwicklung des Western in dem einen Jahr der Spielhandlung nachgezeichnet. Anfangs unterstützt Marston Homesteaders auf ihren Ranches und duelliert sich mit Banditen, später steht er zwischen den Fronten der Mexikanischen Revolution und am Ende stellt er sich den FBI Agenten in motorisierten Fahrzeugen. So wirkt RED DEAD REDEMPTION wie eine Zeitreise durch das gesamte Westerngenre. Der Eisenbahn, mit der Marston zu Beginn gen Westen reist, kommt die Funktion einer Zeitmaschine zu, da sie den Helden 1911 in einen paradoxen Weltenwurf befördert, der die Geschichte des Westens von Anfang bis Ende nacherzählt. Das Spiel reiht sich damit in zahlreiche Filme des postklassischen und des Italo-Western ein, die mit selbstreferentiellen Narrationen auf den klassischen Western anspielen und das Genre als fiktives Konstrukt entlarven. Es gibt zahlreiche Beispiele, die zu fest etablierten Metaphern über das Ende des Westens und konkret über das Ende des Western-Genres wurden. In *Once upon a time in the West* steht die Eisenbahn für den unaufhaltbaren Fortschritt und die Anbindung an den *zivilisierten* Osten des Landes. Im Westerngenre überhaupt steht sie in gewisser Weise für den Anschluss an die Wertemuster der *alten Welt*. Bei Tonino Valeris *IL MIONOME È NESSUNO*, den Sergio Leone produzierte und in dem er Co-Regie führte, drängt sich eine filmhistorische Lesart auf: Die Geschichte erzählt von der alternden Wildwestlegende Jack Baeuregard (Henry Fonda), der vom namenlosen (d.h. unlegendären) Helden (Terence Hill – in Anspielung auf die Klamauk-Western Enzo Barbonis) in den Ruhestand geschickt wird. Dafür inszeniert *Nobody* ein Zusammentreffen zwischen Baeuregard und der *Wilden Horde* – einer berittenen Bande, die den *Wilden Westen* unsicher macht. Mit der

*Wilden Horde* wird auf Sam Peckinpahs Film *THE WILD BUNCH* angespielt, als weitere Referenz ist Peckinpahs Name auf einem Grabkreuz zu lesen. Dieses Kreuz kann auch als nostalgischer Kommentar auf das Ende der Wildwest-Filmkunst gedeutet werden. So wenig es Legenden wie Jack Baeuregard für das Kino der Mittsiebziger Jahre bedarf, so wenig bedarf es der Regisseure, die von den Legenden zu berichten wissen.

*RED DEAD REDEMPTION* kommentiert ebenfalls das Ende der historischen Grundlage des Wilden Westens. Der Diskurs wird über die Technologie von 1911 thematisiert. Der technische Fortschritt hat die Zeit des Wilden Westens aufgelöst: Mit vollautomatischen Feuerwaffen geht der Revolver und die Bedeutung der akkuraten Schießkunst, also der Fähigkeit des Westerner, verloren. Die Eisenbahn und die Autos ersetzen die interaktive Beziehung zum Pferd, die auf Vertrauen und Intuition fußt. Die Photographie, der Film und der moderne Journalismus lösen die Medien ab, die den Legenden Raum zur Entfaltung boten. Stärker als das Photo, deren dokumentarischer Charakter in der Mediengeschichte betont wird, ist das Gemälde eine Sekundärquelle, die durch die Feder und mit der ideologischen Färbung eines Künstlers entstanden ist. All diese technologischen Elemente sind in der Welt von *RED DEAD REDEMPTION* vorhanden, und Marston kommentiert mit Verwunderung den Werteverfall, den er in diesen Entwicklungen beobachtet. Er bedauert das Ende der Epoche, in der er als Outlaw noch aktiv war, obgleich er sein gesetzesloses Handeln mit Reue reflektiert.

Eine Quelle für *RED DEAD REDEMPTION* ist der auf dem gleichnamigen Roman basierende Film *LITTLE BIG MAN*.<sup>260</sup> Der 1970 erschienene Anti-Western gilt als bedeutsamer Film des gesellschaftskritischen *New Hollywood*.

---

<sup>260</sup> Penn 1970.

John Marstons lange Reise und die episodenhaften Begegnungen mit ikonischen Figuren sind dem Abenteuer des *Little Big Man* nachempfunden. Der Held des Films begegnet unter anderem historischen Figuren, diese haben in RED DEAD REDEMPTION äußerlich ähnelnde Stellvertreter. Der Revolverheld Landon Rickets sieht Wild Bill Hicock im Film ähnlich und nimmt für den Protagonisten die gleiche vorübergehende Mentorenrolle ein. Vom betrügerischen Arzt Mr. Merriweather aus dem Film, haben sich die Programmierer von RED DEAD REDEMPTION die Verkaufsstrategien abgeschaut, mit denen Mr. West Dickens seinen Unterhalt verdient. Marston muss wie der *Little Big Man* zu Verkaufszwecken den Lockvogel als ahnungslosen, von Krankheiten geplagten Passanten spielen, dem Mr. West Dickens mit seinen Tinkturen auf die Beine hilft. Auch wurde ein Begriff direkt aus dem Film entlehnt: In Dustin Hoffmans Darstellung lernt der *Little Big Man* eine Technik zum präzisen Schnellfeuer mit dem Revolver. Dabei erklärt er dem Zuschauer, es sei wichtig, die Augen *like snake-eyes* zusammenzukneifen. John Marston kann als ludisches Element die sogenannte *Snake-Eye-Vision* aktivieren, in der das Spiel in eine Zeitlupe wechselt und der Spieler Ziele zum Abschuss markieren kann. Verlässt er die *Snake-Eye-Vision*, folgt ein Schnellschussfeuer mit hundertprozentiger Treffsicherheit – wie im Film. Eine weitere Ähnlichkeit zwischen dem *Little Big Man* und John Marston ist die Art und Weise, wie die Figuren sich nahezu schicksalhaft dem Willen anderer beugen. Marston lässt sich in fremde Machenschaften einbinden und in eine passive Rolle drängen. Er sieht sich die meiste Zeit genötigt oder ohne Alternative. Eine gewisse selbstreferentielle Note auf die Rolle des Videospielers schwingt mit: Auch John Marstons Alter Ego vor dem Bildschirm ist von der Programmierung in die exakt selbe Rolle gedrängt, was den Freiheitstopos des Wilden Westens auch extradiegetisch unterwandert. Marston vertraut sich so zwangsweise den heuchlerischen und betrügerischen Figuren an, die der Wilde Westen hervorgebracht hat und an deren Beispiel der *old*

*West* entzaubert wird. Während der *Little Big Man* zur eigenen Verwunderung und Überraschung den Wilden Westen erlebt, wirkt John Marston abgeklärt zynisch. Dies ist auch sein wesentlicher Charakterzug, aus dem all seine Kommentare über die Begebenheiten im Wilden Westen entspringen. Denselben Zynismus bringt er gegen sich selbst auf und gegen die Taten, die er vollbringt, wenn ihm zum eigenen Zweck alle Mittel recht sind. Marston ist nicht an den niederen Geschäftspraktiken Mr. West Dickens interessiert, das moralische Urteil zu Seth Briars Leichenschändungen überlässt er anderen und die Parteien der Mexikanischen Revolution sind ihm einerlei. Marston schließt daher auch keine Freundschaften, sondern geht lediglich Zweckbeziehungen ein.

RED DEAD REDEMPTION bietet eine zweideutige, paradoxe Interpretation des Westerngenres. Zum einen sind die Einflüsse des gesellschaftskritischen postklassischen Western evident, wenn der Held die Romantik des *Virgin Land* selbst in Frage stellt. Zudem hat das Leben an der vermeintlichen Frontier alle zentralen Figuren mehr oder weniger in den Wahnsinn getrieben. Es gibt keine ehrhaften Vereinbarungen und moralischen Vorsätze, stattdessen wird gelyncht, gemordet und gestohlen. Im Vordergrund von John Marstons Heldenstatus stehen die Kampfbereitschaft, die Überlegenheit und die Männlichkeit. Sein Auftreten, seine Attitüde und sein politisches Desinteresse in einem politisch verdorbenen bzw. unstabilen System lassen ihn als Westerner des italienischen Films erscheinen. Vom romantischen Bild des Hüters von Recht und Ordnung ist keine Spur – RED DEAD REDEMPTION distanziert sich also klar von den mythischen Implikationen des klassischen US-Westerns und damit von der Idee der *Frontier* als Geburtsort amerikanischer Wertvorstellungen. Auf der anderen Seite sind Ruhm und Ehre spielerisch bemessene Parameter, der Spieler erhält Boni für gesellschaftsdienliches Verhalten. Die Belohnungen für kleinere gesellschaftliche Dienste stehen dabei im krassen Verhältnis zu den politisch schwerwiegenden Missionen: Marstons Beteiligung und

zentrale Rolle in der Mexikanischen Revolution ist kaum mehr Ehrepunkte wert als das Stellen einiger Strauchdiebe. RED DEAD REDEMPTION verzichtet, genau wie sein Protagonist darauf, Stellung in politischen Fragen zu beziehen. Auf graphischer Ebene hebt sich die Wildnis gegenüber den Städten ab. Die Landschaften mitsamt ihrer Flora und Fauna sowie das von Witterungen geprägte Panorama mit Sonnenauf- und -untergängen, Vollmondnächten und Sternenhimmel inszenieren die Natur des Wilden Westens als unberührtes Idyll. Romantisch ist auch das persönliche Motiv des Helden, für die Rückkehr zur Familie und die Vergebung seiner Sünden einzutreten. Hier zelebriert RED DEAD REDEMPTION den Westerner als Alleingänger, der sich zwischen den Stationen der Zivilisation frei bewegen kann und noch immer eine unersetzbare Position aufgrund der in der Wildnis erlernten Fähigkeiten darstellt. Persifliert wird also der Wilde Westen, nicht jedoch der Westerner.

### *Spielerisches System*

RED DEAD REDEMPTION ist das umfangreichste Westernvideospiel in Sachen Spieldauer, Umgebung und spielerischer Vielfalt. Als einziges hier untersuchtes Spiel weist es eine Open-World auf. Das heißt, dass der Spieler zwischen den Missionen die gesamte Spielwelt frei erkunden kann. Jeder Raum kann erkundet und wieder besucht werden. Damit unterscheidet sich das Spiel von den anderen Titeln, die entweder nur ein einmaliges Durchlaufen durch die Levels erlauben (etwa in der CALL OF JUAREZ Reihe) oder statische Level haben (etwa bei THE WESTERNER). Die Räume in RED DEAD REDEMPTION knüpfen übergangslos aneinander an. Zeitliche Progression wird ausschließlich durch räumliche Bewegung ausgedrückt: Erst wenn John Marston an bestimmten Stellen Hauptmissionen aufsucht, dann schreitet die erzählte Zeit voran. Dazwischen kann er beliebig lange die Räume meiden, um vorher bessere Ausrüstung zu suchen. Das Gleiche gilt für die Informationsvielfalt, die erst mit den Hauptmissionen offengelegt wird: Erst wenn Marston seine Verpflichtungen gegenüber dem

Bureau erfüllt hat, wird seine Homesteader-Ranch zum spielerischen Knotenpunkt, an dem weitere Aufträge entgegengenommen werden können. Davor kann sie zwar besucht werden, es gibt aber keinen Hinweis darauf, dass es sich dabei um seine Heimat handelt. Die Bewegung der Figur dominiert also die Narration. Die Bewegungsfreiheit der Hauptfigur wirkt zwar frei, ist tatsächlich jedoch eingeschränkt. Zu drei Seiten türmen sich unpassierbare Berge und zum Osten hin grenzt die Landkarte an einen unpassierbaren See. Das Spiel stößt an die Grenze des technisch Machbaren. Spiele schaffen notwendigerweise einen in sich geschlossenen, abgegrenzten Raum. Die Begrenztheit der Spielwelt führt den Spieler also unweigerlich durch die Missionen, die zwar nicht streng linear abgearbeitet werden müssen, jedoch einer gewissen Reihenfolge unterliegen. Erst wenn bestimmte Schlüsselemente gefunden wurden, werden weitere Teile der Landkarte zugänglich oder tauchen Personen von Interesse auf. Entlang der Narration um die Befreiung der Familie Marston ist der Spieler in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt und auf streng vorgegebene Pfade festgelegt. Die Bewegung zwischen den Missionen ist geographisch begrenzt. RED DEAD REDEMPTION funktionalisiert jedoch die hinreichend gegebene Bewegungsfreiheit, um den Freiheitstopos des Wilden Westens erfahrbar zu gestalten. Es wird Teil der Spielerfahrung, sich im Wilden Westen frei zu fühlen und mit der großen Anzahl an Beschäftigungsmöglichkeiten außerhalb von kämpferischen Auseinandersetzungen ist es der Figur möglich, sich beliebig zu entwickeln: als Rancher, als Glücksspieler, als Glücksritter und Abenteurer, als Gesetzeshüter oder Verbrecher.

Der Freiheitsgedanke spielt in RED DEAD REDEMPTION eine übergeordnete Rolle, die von der Narration explizit und implizit thematisiert wird. Marston wird vom Bureau zur Kopfgeldjagd gezwungen. Jenseits der *Frontier* ist er jedoch in der Ausführung seiner Pflicht an kein Gesetz gebunden. Er ist sozusagen frei in seiner Unfreiheit. Dies setzt sich bis zu seinem Tod

hin fort, da ihn das Bureau nicht ziehen lässt und schließlich verfolgt. Der Fluch der Familie geht auf den Sohn über, der notgedrungen in die Fußstapfen seines Vaters tritt und ebenfalls zum Gejagten wird. Von diesem Pfad kann der Spieler nicht abweichen. Die narrativen Ereignisse sind an das Regelwerk des Videospieles gebunden und bestimmen die erzählte Zeit. Zwar kann sich der Spieler zwischen den Missionen in der Open-World beliebig lange beschäftigen, in der tatsächlichen Begrenztheit stößt jede repetitive, spielerische Handlung irgendwann an die Grenzen der Spielwelt und zwingt den Spieler dazu, die für die Narration relevanten Räume zu betreten. Der Spieler ist durch das Regelwerk an die Handlungsmuster gebunden, wie auch John Marston durch die Narration an ein bestimmtes Verhalten gebunden ist. Damit führen in der Freiheit aller gegebenen Bewegungen schließlich alle Wege notgedrungen auf den Pfad der Narration. Das Spiel bindet den Spieler an die Peripetie und führt ihn aus der Bewegungsfreiheit in das Familiendrama. Im Gegensatz zu den anderen Westernvideospiele thematisiert auf der spielerischen Ebene einzig RED DEAD REDEMPTION die Spannung, die im Freiheitsbegriff liegt.

## 4.5 HARD WEST

HARD WEST erschien 2015 als kickstarterfinanziertes Western-Rundenstrategiespiel. Es entstand beim polnischen Entwicklerteam CreativeForge Games.<sup>261</sup> Das Spiel erzählt in acht Episoden, die über eine Rahmenhandlung verbunden sind, vom Wilden Westen. HARD WEST muss man auf der narrativen Ebene als Genre-Hybrid bezeichnen, da sich neben den Westernelementen starke Einflüsse von Horror- und Zombiefilmen finden lassen. Das Spiel gliedert sich in zwei Modi. Der Spieler bewegt seine Gefolgschaft auf einer Landkarte in einem graphisch unterstützten Hypertext. Die Narration wird durch knotenpunktbasierte Texteinblendungen vorgetragen. Konflikte werden wie Zwischenprüfungen des Hypertextes in

---

<sup>261</sup> CreativeForge Games 2015.

einem rundenbasierten Strategiespiel ausgetragen. Hier werden die Figuren der Gefolgschaft mitsamt ihrer Ausrüstung und ihren Fähigkeiten platziert und das Ziel ist es, die feindlichen Figuren auszuschalten. Die übergeordnete Narration behandelt den Einfluss des Teufels auf die Protagonisten, die in allen Episoden in Kontakt mit Quellen dämonischer Macht geraten. Aberglaube, Magie und vor allem Wahnsinn prägen das Verhalten der Figuren. Die Vorstellung vom Wilden Westen ist in *HARD WEST* ausgesprochen düster, das prägende Motiv aller Episoden ist der Tod. Auch sind Misstrauen und Verrat an der Tagesordnung. Der Wilde Westen wird als gottverlassener Ort dargestellt. Das Leid, das bei den Menschen entsteht, wird auf dämonischen Ursprung zurückgeführt. *HARD WEST* bietet somit einen krassen Gegensatz zur romantischen Vorstellung eines von natürlicher Reinheit geprägten Wilden Westens.

### *Handlung*

In den acht Episoden begleitet der Spieler jeweils verschiedene Figuren, deren Schicksal verbunden ist. Das Kernstück ist die Geschichte von Warren und seinem Vater, die vier Episoden einnimmt. Die Episoden der anderen Figuren enthalten eine Vorgeschichte zum Hauptplot und einen parallel verlaufenden Erzählstrang. Alle Handlung spielt in einem weder zeitlich noch geographisch verorteten Wilden Westen.

Die Kapitel um Warren und seinen Vater berichten vom Verlust der Mutter und den Wegen der beiden Männer, die sich aus Verzweiflung über das Unglück trennen. Warren streift mit seiner großen Liebe Florence als Paar durch den Westen. Dabei begegnet er dem Maskierten Mann, den er im Kartenspiel besiegt. Dieser lässt aus Rache das junge Paar töten. Im Sterben verkauft Warren seine Seele an den Teufel, kehrt als Untoter zurück und ermordet den Maskierten Mann. Warrens Vater hat derweil den Beruf des Bestatters angenommen, da wie durch einen Fluch alle ihm Nahestehenden sterben. Warren und sein Vater begegnen sich erst wieder im

Fegefeuer, wo Ersterer versucht, seine große Liebe Florence aus dem Jenseits zu retten. Der Bestatter stellt sich ihm, um den Plan zu durchkreuzen und sich damit vom eigenen Fluch reinzuwaschen. Der Spieler entscheidet sich für eine der beiden Parteien. Siegt der Bestatter, wandert Warren für seine Taten in die Hölle und Florence nimmt ihren Pfad gen Himmel auf. Obsiegt Warren, dann zerstört er das Fegefeuer, als Folge kehren alle Toten auf die Erde als seelenlose Untote zurück, so auch Florence.

In den Nebenepisoden wird die Vorgeschichte vom Abenteurer Vasquez erzählt, der sich unter dämonischem Einfluss zum wahnsinnigen Banditenfürsten, dem Maskierten Mann, entwickelt. Es gibt zudem die Geschichte vom Wissenschaftler Solomon DeLear, der nach einem Heilmittel gegen den in der Region um sich greifenden Wahnsinn forscht. Eine weitere Episode berichtet über den Inquisitor Cervantes, der vom Teufel beauftragt wurde, Solomon DeLears Forschung ein Ende zu setzen. In der letzten Episode wird von Cassandra berichtet, die als einzige Zeugin von den düsteren Machenschaften des Inquisitors weiß und vor seinem Zugriff flieht. Die Nebenepisoden haben vereinzelt Berührungspunkten mit den Hauptepisoden, ohne diese jedoch zu beeinflussen.

### *Figuren*

HARD WEST rückt den Fokus auf die ludischen Elemente, sodass Handlung und Charaktergestaltung in den Hintergrund treten. Als Hauptfiguren sind Warren und sein Vater, der Bestatter, zu bezeichnen, über beide wird jedoch nicht viel berichtet. Das Schicksal der beiden nimmt mit dem Verlust der Frau und Mutter seinen Lauf und führt zur Trennung. Warren verliebt sich in Florence und streift mit ihr durch den Westen, während der Vater seiner neuen Berufung nachgeht. Beide Figuren bringen kein Handlungsmotiv mit, sondern reagieren nur auf die äußeren Umstände. So ist auch kein Werte- und Normenmuster an den beiden auszudifferenzieren, außer dass sie um ihr Überleben kämpfen.

Der zwischen Western und Horror-Szenario angelegte Plot wird ausschließlich aus einer auktorialen Erzählerinstanz vorangetrieben. Da die Vorgeschichte der Protagonisten nicht erzählt wird, verbleiben die Motive und Beweggründe unkommentiert. Wie weit die Narration hinter den ludischen Aspekten des Spiels zurückbleibt, wird auch dadurch ersichtlich, dass die gesamte Handlung weder einen Anfang noch ein Ende hat. Es wird zu keinem Zeitpunkt erläutert, warum die Figuren unter Flüchen und dämonischem Einfluss leiden und wie die Probleme zu lösen wären. Die Distanz zum seelischen Innenleben der Figuren wird aus der Perspektive und der *Mise en Scène* getragen: Lediglich in einführenden und abschließenden Videosequenzen, die aus Aneinanderreihungen von Zeichnungen mit Erzählerstimme aus dem Off bestehen, wird die Handlung einer Episode erläutert. Die Figuren sind indes nur in den Konfliktsituationen zu sehen und dort auch nur aus der Vogelperspektive. Mimik und Sprache gibt es nicht und damit fehlt auch jede Auskunft über die gegenseitigen Beziehungen der Figuren. Auch hier wird nur durch die Erzählerinstanz Auskunft gegeben.

Westernmotive wie die Freundschaft zwischen Männern oder individueller Heldenmut lassen sich in HARD WEST nicht festmachen. Auch fehlt jegliche mythische Implikation über die Werte und Normen in der Gesellschaft. Durch das realitätsferne Setting ist auch keine politische Lesart denkbar. Mit seiner Distanz zu den Helden fallen sogar Merkmale des Italo-Western weg: Es gibt keine ikonisch-stilistische Inszenierung des Helden, keine detaillierte Ästhetisierung von Gewalt und keine dramaturgische Bildsprache. Mit seiner Anzahl verschiedener Hauptfiguren in den einzelnen Episoden gibt es auch keinen Fokus auf die im Western zentrale Figur des Westerner.

Die Figuren sind stereotypisierte Charaktere sowohl aus dem Western-, dem Horror- und dem Fantasygenre. Bei den meisten ist der Name Pro-

gramm: Es gibt den Inquisitor der mit fanatischem Eifer seine Feinde verfolgt. Dem Bestatter folgt der Tod überallhin. Der (verrückte) Wissenschaftler erforscht fiktive Waffen, Elixiere und Ausrüstungsgegenstände. Und die geheimnisvolle Cassandra, benannt nach der Figur aus der griechischen Mythologie, besitzt die Gabe der Weissagung, die sie im Pokerspiel zu ihrem Vorteil einsetzt.

Die Unterscheidung zwischen männlichen und weiblichen Figuren beschränkt sich auf die graphische Darstellung: In den rundenbasierten Konfrontationen gelten dieselben Regeln für die weiblichen Figuren, die gleiche Kampfkraft entwickeln können und keine genderspezifischen Vor- oder Nachteile bringen. Nur auf der narrativen Ebene spielen Frauen die untergeordnete Rolle, so ist Florence Warrens *damsel in distress* und nur eine Episode wird von einer Frau, Cassandra, angeführt.

Da die narrativen Passagen überwiegend auf der strategischen Landkarte in Texteinblendungen dargestellt werden, haben dritte Figuren keinen Avatar, d.h. keinen Platzhalter für ihre körperliche Darstellung. Einige werden in textbegleitenden Bildern abgelichtet. Die Zusammenkünfte mit diesen Figuren fallen sehr kurz aus, zumeist in hypertextbasierten Kurzentscheidungen. Ohne die graphische Unterstützung fallen die dritten Figuren gegenüber den Hauptfiguren stark ab. Zudem treten die dritten Figuren nie in gegenseitige Beziehung. Dadurch gibt es keine Indikation an ein gesellschaftliches Leben außerhalb des Gefolges der Helden.

### *Orte und Räume*

Alle Konfrontationen spielen sich fast ausschließlich in städtischen Landschaften ab. Die Außenlandschaften werden nicht graphisch umgesetzt, sondern nur durch die strategische Landkarte illustriert und in den Texteinblendungen beschrieben. Dazu gehören Schauplätze wie Märkte, Saloons, Indianerdörfer, Friedhöfe, Ruinen, Geisterstädte, Brücken oder

Höhlen. An jedem der Schauplätze wird der Spieler vor kleinere Entscheidungsmomente gestellt, in denen er sich für oder gegen eine Aktion entscheidet, z.B. eine Höhle zu erforschen oder nicht. Belohnungen oder Bestrafungen werden dann den Charakteren in Form von neuen Ausrüstungsgegenständen, Verletzungen oder spielerisch relevanten Segen und Flüchen zugeführt. Die jeweiligen Orte legen zumeist offen, mit welcher Art von Belohnung oder Bestrafung zu rechnen sein könnte. In der Semantik des Weltentwurfes wird zu erwarten sein, dass das Öffnen eines Grabes auf dem Friedhof ein magisches Artefakt offenlegen wird, aber eventuell auch einen Fluch auf eine Figur überträgt. Fast all diese Momente sind nur einmal ansteuerbar und so verschwinden die Ortschaften von der Landkarte, sobald sie durchquert und die dort anstehenden Aufgaben gelöst wurden. Übergreifend gibt es kaum feste Ortschaften, zu denen die Figuren zurückkehren.

HARD WEST semantisiert den Raum nach Vorgaben des Vampirfilms und nicht nach üblichen Schemata des Western. Da sich alle Konfrontationen in Städten abspielen, gibt es keine Opposition zu dem städtischen Raum. Stattdessen wird das Sonnenlicht zum semantisch aufgeladenen Element. Die Figuren können Deckung im Schatten suchen, um auf Fähigkeiten dunkler Magie zuzugreifen. Auch ist es möglich, feindliche Figuren mit okkulten Magie anzugreifen, sofern diese nicht vom Sonnenlicht geschützt sind.

### *Intradiegetische Werte und Normen*

Das Spiel funktionalisiert den mythisch aufgeladenen Wilden Westen zur Implementierung seiner eigenen Mythologie. Die Revolverhelden und ihre Legenden sind das Resultat okkulten Rituale und teuflischer Machenschaften, ebenso der Goldrausch und der Genozid an den Ureinwohnern Amerikas. Der Westerner hat in HARD WEST keinen Bezug zur Gesellschaft. Die Motive aller Protagonisten sind ausschließlich auf das soziale Umfeld der einzelnen Figur bezogen oder rein egoistisch motiviert. Es gilt

kein Dorf zu schützen und keine Ordnung wiederherzustellen. Wiederholt trifft ein Held zu spät an den Ort einer Greueltat ein, um Zeuge eines vergangenen Massakers an Unschuldigen zu sein oder verübt selber eines. Damit entglorifiziert *HARD WEST* das Westerngenre und befreit sich von der romantischen Vorstellung des Wilden Westens.

Mit magischen Attacken, dämonischen Mutationen und Kannibalismus ist das Repertoire an Fähigkeiten der Helden von surrealen und phantastischen Eigenschaften gekennzeichnet. Daneben reihen sich irdische Talente wie ein Schnellfeuer oder der Konzentrationsmodus. Damit verschmelzen die dämonischen Eigenschaften mit den Pistolero- und Taschenspielertricks aus dem Westerngenre. Über welche Talente eine Figur verfügt, liegt an den ihr zugewiesenen Spielkarten. Diese findet der Spieler während seiner Reisen auf der Landkarte und kann sie den Figuren anschließend zuordnen. Insgesamt ist ein ganzes Deck an Karten in jeder einzelnen Episode zu finden und es treten Synergieeffekte auf, wenn die zugewiesenen Karten einer Hand im Poker entsprechen. So gibt es besondere Boni für beispielsweise ein Full-House oder eine Straße. Die Figuren werden im Vorfeld der Konflikte mit den Spielkarten als Talisman und mit Ausrüstungsgegenständen für den Kampf ausgestattet. Die Handfeuerwaffen sind den Vorstellungen des Westerngenres entsprungen und darüber hinaus vom Steampunk inspiriert und bis ins Groteske erweitert.<sup>262</sup> So gibt es neben der zweiläufigen Schrotflinte auch eine drei-, vier- und neunläufige Schrotflinte oder Revolver mit revolvierenden Revolvermagazinen, die so bis zu 48 Schuss fassen. Der strategische Aspekt wird durch die Waffenauswahl derart vertieft, dass sich die Schusswaffen

---

<sup>262</sup> Mit Steampunk wird eine literarische Stilrichtung der 1980er-Jahre bezeichnet, in der moderne Weltentwürfe mit technischen Entwicklungen des viktorianischen Zeitalters vermengt werden. Dort finden sich futuristische Erfindungen, die mit heutzutage überholter Technik betrieben werden, zum Beispiel dampfmotorbetriebene Hubschrauber.

grundlegend in ihrer Anwendungsweise unterscheiden. Das Design ist zwar vom Western inspiriert, deutet in seinen grotesken Abweichungen aber auf die spielerischen Vorzüge hin, ungeachtet einer technisch-realistischen Umsetzbarkeit oder Praktikabilität. Als Rüstungsgegenstände kann der Spieler die Figuren mit Stiefeln, Panzern oder Sehhilfen ausstatten, die jeweils Laufdistanz, Rüstungswert oder Treffsicherheit verbessern. Dem strategischen ludischen System folgend, lesen sich die Konflikte als Wettkämpfe des taktischen Ermessens. Die Figuren sind anderen nicht per se überlegen, sondern in der Auswahl ihrer Ausrüstung, der Deckung und der Manöver zum Einkreisen des Feindes. Nur in den gelegentlichen narrativen Einschüben, die etwa Warren als untoten Rachedämon auferstehen lassen, überflügeln Figuren mit modifizierten Charakterwerten das spielerische Gleichgewicht, sodass Taktik überflüssig wird. Die implizit vorgeschlagene brachiale Methode umschreibt auf ludischer Ebene die Rage, in der sich der Charakter befindet. Hier funktionalisiert *HARD WEST* ludische Elemente, um narrative Informationen spielerisch erfahrbar zu machen.

### *Historische Verortung*

Alle Episoden von *HARD WEST* spielen sich in einem Weltentwurf ab, der weder historisch noch geographisch verortet ist. Erst durch die Ikonographie ist das Geschehen im Setting des Wilden Westens zu verorten. Die Landschaften der strategischen Landkarte, die Erzählungen über die besuchten Ortschaften, die Figuren, ihre Tätigkeiten und ihr Äußeres, wie auch die Ausrüstung lassen sich jeweils der Semiosphäre des Westerngenres zuschreiben. Dazwischen liegen jedoch die westernuntypischen Elemente der genannten anderen Genres, wie das Horrorsetting, die räumliche Semantisierung durch das Sonnenlicht und die dämonischen Eigenschaften der Figuren.

HARD WEST ist ein Beispiel für die Dehnbarkeit des Genrebegriffes. Das Westernsetting wird hier derlei verfremdet, vor allem durch die Hybridität mit Horrorfilmelementen, dass nicht Narration und Inszenierung, sondern ausschließlich die Ikonographie und die Musik *Western* sind. Dafür sorgen der verbildlichte Stand der Technik (Revolver und Repetiergewehre), die Umgebungsdarstellung (Architektur der Wüstenstädte und das Landschaftsbild), die extradiegetischen Spielrequisiten (Spielkarten und Lederstiefel) und die elektrogitarrenlastige Musik. Die Genrehybridität wird auch auf narrativer Ebene, etwa an der Figur Solomon DeLears, deutlich. Der eifrige Wissenschaftler gründet zu seinem Schutz eine Geheimgesellschaft. Cervantes, der dabei in seiner Funktion als Inquisitor aufgeht, isoliert und tötet nacheinander die Mitglieder des Kultes aus dem Untergrund, um schließlich das Heiligtum DeLears zu finden. Die vom Inquisitor Cervantes aufgenommene Jagd auf die Mitglieder dieses Kultes bedient sich im stilistisch narrativen Repertoire der Vampirfilme.

### *Spielerisches System*

Die rundenbasierten Schlachten sind hochgradig taktisch geprägt. Als Vorreiter des spielerischen Genres hat HARD WEST den spielerischen Zufall komplett aus dem Konzept entfernt. In Spielen mit derselben Systematik (etwa JAGGED ALLIANCE, UFO: ENEMY UNKNOWN oder SILENT STORM) ist es üblich, dass die Spielfiguren prozentuale Trefferwahrscheinlichkeiten in Abhängigkeit der Charakterwerte und der Deckung des Ziels haben.<sup>263</sup> Per Zufallsgenerator werden dann die Ergebnisse jeder Kampfhandlung zusammengewürfelt und ausgewertet. HARD WEST verzichtet auf das Würfeln, indem jeder Charakter ein Konto an ‚Glück‘ hat. Das Glück funktioniert wie eine Panzerung: Ist genügend Glück vorhanden, verfehlt der Gegner und der Glückswert wird um den Betrag der Trefferquote verringert. Ist das Glück einer Figur erschöpft, dann trifft der

---

<sup>263</sup> MicroProse Software 1994; Madlab Software 1994; Nival Interactive 2003.

nächste Schuss. Dieses System erhöht den spielerischen Anspruch, indem es jeden Zufallsfaktor eliminiert. Anders als bei den anderen genannten Spielen kann nicht darauf spekuliert werden, dass das Würfelglück bei der Berechnung von Trefferwahrscheinlichkeiten anhält. Stattdessen tilgt jeder Treffer die Menge an Glück, das so berechenbar abgetragen wird.

HARD WEST eliminiert damit die überlebensgroßen Heldenfähigkeiten des Westerner. Jede Figur ist nur ein Kämpfer mit ähnlichen Ausgangswerten. Die Ausrüstung und das taktische Vorgehen sind wichtiger als Kampfgeschick, über letzteres verfügt keine Figur in erhöhtem Maß. Wie auch auf der narrativen Ebene verzichtet HARD WEST auf die Inszenierung eines überragenden Helden.

### 4.6 DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

Im Jahr 2001 wurde das von Spellbound Entertainment entwickelte DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE beim Publisher Infogrames veröffentlicht.<sup>264</sup> Der in Deutschland entstandene Titel ist ein Echtzeitstrategiespiel im Westernsetting. Vom Spielprinzip orientiert es sich an dem 1998 veröffentlichtem Spiel COMMANDOS, seine Handlung spielt jedoch nicht im Zweiten Weltkrieg, sondern im Wilden Westen.<sup>265</sup> Aufgabe des Spiels ist es, ein Team von Spezialisten durch feindliche Sektoren zu schleusen und dabei idealerweise mit gutem Timing feindliche Patrouillen zu meiden oder möglichst nacheinander auszuschalten.

#### *Handlung*

Der Protagonist, John Cooper, bietet der Eisenbahngesellschaft an, den Zugräuber El Diablo dingfest zu machen und heuert dafür verschieden Spezialisten an. Als Cooper bei seinen Nachforschungen eines Mordes beschuldigt wird, ist er gezwungen, vor dem ortsansässigen Marshal

---

<sup>264</sup> Spellbound Entertainment 2001.

<sup>265</sup> Pyros Studios 1998.

Jackson unterzutauchen. Schließlich stellt sich heraus, dass sich hinter dem Pseudonym El Diablo der Marshal selbst versteckt, der mit den Mordanschuldungen versucht hat, Cooper aus dem Rennen zu nehmen. Cooper stellt daraufhin Jackson und erschießt ihn im Duell.

### *Figuren*

In *DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE* hat der Spieler die Kontrolle über sechs Figuren, die über jeweils unterschiedliche Ausrüstung und Fähigkeiten verfügen.

John Cooper ist der Kopf der Bande, ihm eilt der Ruf des Pistoleros voraus. Er kann in kurzer Folge mehrere Schüsse aus seinem Revolver abgeben und ist geschickt im Faustkampf. Samuel „Sam“ Williams ist der Sprengstoffexperte des Teams und führt entsprechend Dynamitstangen mit sich. Dr. Arthur „Doc“ McCoy verfügt als Wissenschaftler über chemische Tinkturen zum Betäuben von Feinden. Die schöne Kate O’Hara ist eine Glücksspielerin und Illusionistin. Mit ihren Kartentricks und ihren weiblichen Reizen kann sie ihre Feinde ablenken oder verwirren. Pablo Sanchez ist ein Mexikaner, der mit Tequila Feinde berauscht, sie dank seiner Körperkraft bewusstlos schlägt und schwere Waffen tragen kann. Mia Yung ist ein chinesisches Mädchen, dass mit ihren Tarn- und Schleichfähigkeiten sowie der Bewaffnung an einen Ninja erinnert.

Die einzelnen Figuren folgen stereotypen Darstellungen aus dem Westerngenre. Cooper ist in seiner Aufmachung und seinen Fähigkeiten dem Italo-Westerner nachempfunden, der sich auf seine Fähigkeiten als Schütze verlässt und kaltblütig vollstreckt. Er führt zudem eine kleine Taschenuhr mit sich, die eine Melodie abspielt, um Feinde abzulenken oder anzulocken. Die Taschenuhr ist als simulierte Referenz *PER QUALCHE DOLLARO IN PIÙ* nachempfunden, wo dasselbe Instrument eine tragende dramaturgische Funktion einnimmt. Sein Nachname ist an den Autor der *LEATHERSTOCKING TALES*, James Fenimore Cooper, angelehnt. Cooper nimmt

den Auftrag aufgrund der 15.000 US-\$ Belohnung für die Eisenbahngesellschaft an. Er lässt sich also als Kopfgeldjäger einstellen und ist vorwiegend monetär motiviert. Erst die Fehlanschuldigung als Mörder treibt ihn, abgesehen vom Kopfgeld, an, den Drahtziehern auf die Schliche zu kommen. Doc und Kate sind stereotype Abbilder des verrückten Wissenschaftlers und der enigmatischen Kartenspielerin. In der Darstellung und der narrativen Einführung ähneln die Figuren denen aus *HARD WEST*, dort sind mit Solomon DeLear und Cassandra dieselben Entwürfe gegeben. In *DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE* haben alle Figuren jedoch grundverschiedene Eigenschaften.

Das Team zeichnet sich durch kulturelle Vielfalt aus: Der Afroamerikaner Sam, der Mexikaner Pablo und die Chinesin Mia arbeiten unter der Leitung Coopers zusammen. Auch spielt der vorige Berufsstand keine Rolle, so gesellen sich mit dem Wissenschaftler Doc und der Glücksspielerin Kate grundsatzverschiedene Berufsbilder zueinander.

Die Gruppendynamik hat Will Wright für den *Western* als sogenannten *professional plot* festgehalten. Die Helden sind vereint in ihrem gemeinsamen Ziel, sodass demgegenüber die Unterschiede in den Hintergrund treten. Die professionelle Loyalität weicht während des Abenteuers einem freundschaftlichen Gefüge. Die Spezialisten unterschiedlicher soziokultureller Ursprünge stellen fest, dass in ihren sich ergänzenden Fähigkeiten Synergien stecken. Dieses Prinzip wird in *DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE* spielerisch transportiert. Doc kann beispielsweise Feinde mit seinen Gasphiolen betäuben, aber nur Cooper oder Sanchez sind in der Lage, die bewusstlosen Körper zu tragen und vor Patrouillen zu verstecken, um keinen Alarm auszulösen. So müssen die Fähigkeiten einander ergänzend eingesetzt werden, um wirkungsvoll zu sein. Die meisten Missionen lassen sich nur meistern, wenn die speziellen Fähigkeiten in den passenden Situationen angewandt werden. In *DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE* werden die Figuren indirekt gesteuert. Das bedeutet, dass der Spieler den

Figuren Handlungsanweisungen gibt, diese aber nicht durch ein analoges Steuerungskonzept selbst durchführt. Damit ist die Bewegung an die Anzahl der einprogrammierten Animationen gebunden. Anders als in Ego-Shootern kann der Spieler also nicht mit eigenem Geschick die Figur entlang der Deckungen positionieren und gekonnte Schüsse abgeben. Die Figuren sind dadurch in ihren kämpferischen Fähigkeiten limitiert und an die feindlichen Figuren angepasst. Cooper kann zwar mit seiner Schnellfeuerfunktion auch mehrere Feinde gleichzeitig ausschalten, er stößt jedoch in den Schießereien – auch aufgrund der begrenzten Größe des Magazins seines Revolvers – an seine Grenzen. Das Spielsystem unterbindet so ein einfaches Durchschießen. Der Griff zur Waffe ist in vielen Situationen sogar kontraproduktiv, da der Lärm Alarm auslöst. Das Spielkonzept fördert lautloses und durchdachtes Vorgehen gegenüber brachialer Gewalt. Die Stärke der Heldengruppe liegt also auf der kognitiven Ebene, die Situationen richtig zu lesen und Handlungsmuster zu entwickeln.

Die graphische Darstellung – die Distanz zu den detailarmen Figuren – beschneidet das für den Italo-Western prägende Element der stilistischen Inszenierung. Spielereien mit dem Revolver und das tödliche Geschick am Abzug werden nicht detailliert dargestellt.

### *Orte und Räume*

Die 25 Missionen des Spiels finden an jeweils eigenen Schauplätzen statt. Das Team durchquert Westernstädte, Ruinen, mexikanische Grenzposten, Canyons, Minen oder Forts. Die Schauplätze sind voneinander isoliert und hermetisch geschlossen. Durch die Rahmung der Spielabschnitte entstehen enge Schnittstellen, in denen gemeinsames strategisches Vorgehen forciert wird. Erst mit dem erfolgreichen Abschließen eines Levels wird der nächsten Abschnitt frei. Ein Umgehen oder Ausweichen ist nicht möglich.

Das Echtzeitstrategiespiel macht das Sichtfeld der Figuren zum entscheidenden strategischen Faktor. Bewegungs- und Aktionsfreiheit der Figuren ist durch die Sichtweite der feindlichen Wachposten limitiert: Wird das Team entdeckt, dann kommt es zum Feuergeschehen, bei dem die NPCs aufgrund zahlenmäßiger Überlegenheit im Vorteil sind. Zum Erfüllen der jeweiligen Missionsziele wird es unabdingbar, nacheinander feindliche Wachposten lautlos auszuschalten, um die spielerischen Räume von den Bedrohungen zu befreien. Die Sichtbereiche der feindlichen Figuren können sichtbar dargestellt werden. Diese haben jeweils eine begrenzte Reichweite und einen Sichtwinkel. Die Figuren des Spielers haben kein Sichtfeld, stattdessen kann der Spieler aus der isometrischen Perspektive alle Figuren einsehen. Das Team greift also auf eine auktoriale Erzählinstanz zurück, die Einsicht über die gesamte Umgebung hat. Die Schauplätze werden zusätzlich durch die Tageszeit modifiziert. Es gibt keinen dynamischen Tag-/ Nachtwechsel, sondern bestimmte Level spielen immer nachts. In der Dunkelheit ist die Sichtweite der feindlichen Pistoleros dann eingeschränkt und so ergeben sich abweichende Spielmuster. Neben den Sichtkegeln spielt auch die akustische Wahrnehmung eine Rolle: Feindliche Figuren können von Lärm angelockt werden. Lässt Cooper die Melodie seiner kleinen Taschenuhr abspielen, dann kann er die Aufmerksamkeit eines Feindes ablenken. Bei den nächtlichen Missionen gewinnt die Akustik gegenüber den Sichtfeldern an Bedeutung.

### *Intradiegetische Werte und Normen*

Cooper ist als Kopfgeldjäger monetär motiviert. Seine Verbündeten schließen sich ihm an, da sie in seiner Schuld stehen und ebenfalls einen Teil des Kopfgeldes beanspruchen. Nur die Chinesin Mia Yung ist von persönlicher Rache getrieben, da El Diablo ihren Vater ermordet hat. Die jeweils individuellen Beweggründe sind losgelöst von dem gesellschaftlichen Auftrag, die Eisenbahngesellschaft etwa als Asset des Fortschritts o-

der der Infrastruktur zu verteidigen. Die Ziele der Protagonisten koinzidieren nur zufällig mit dem Wohl der Gesellschaft. Zivilisten nehmen im Spiel nur marginale Statistenrollen ein.

### *Historische Verortung*

Die Handlung spielt in New Mexiko um das Jahr 1881. Das Geschehen ist damit zeitlich verortet, aber an keinem konkreten historischen Ereignis festgemacht. Die Figuren und der Plot sind frei erfunden.

### *Spielerisches System*

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE fokussiert das Spielgeschehen. Es gibt nur kurze narrative Videosequenzen als Einführung, zur Illustration der Wendepunkte in der Erzählung und einen Abschluss. Die meiste Zeit betrachtet der Spieler die Handlung aus der Vogelperspektive und die Narration wird von gesprochenen Texteinblendungen der Figuren vorangetragen. Die Spielzeit der ludischen Passagen überwiegt, je nach Beherrschung, bei weitem die narrativen Passagen und stellt Keyholes bereit, d.h. das Vorankommen der Erzählung ist an spielerische Bedingungen gekoppelt. Diese können in der Reichweite der Fähigkeiten der einzelnen Charaktere sehr unterschiedlich ausfallen, auf die Erzählung hat die Vorgehensweise jedoch keinen Einfluss. Es gibt somit keine Möglichkeit, den Verlauf der Narration zu beeinflussen.

Das spielerische Handeln erstreckt sich über alle Mitglieder des Teams. Zwar wird Cooper von der Narration zum Kopf der Bande erklärt, spielerisch weist seine Figur allerdings keine expliziten Vorteile auf. Jede Figur hat ideale Einsatzbereiche und nur zusammen lassen sich diese effizient ausschöpfen. Damit macht DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE den Heldenstatus in den narrativen Passagen vorwiegend an der Figur Coopers fest, spielerisch ist dies allerdings nicht festzustellen. Es verhält sich wie bei HARD WEST, wo es zwar narrativ eingeführte Hauptfiguren gibt, diese aber nicht das spielerische Geschehen dominieren müssen. Damit bleibt

auch in *DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE* die Stilisierung des einen Westerner zur entscheidenden Figur aus.

## 4.7 THE WESTERNER

THE WESTERNER ist ein 2003 in Spanien von Revistronic entwickeltes Point&Click-Adventure.<sup>266</sup> Dieses spielerische Genre ist vor allem durch die Titel von George Lucas' Entwicklerteam LucasArts in den 1990er-Jahren bekannt geworden und hat in dieser Zeit großen Absatz gefunden. Seit 2004 hat das Entwicklerstudio Telltale Games das Genre wiederbelebt und veröffentlicht seitdem im Serienformat Point&Click-Adventures. Auch erfährt das Point&Click derzeit durch sogenannte Remastered Editions eine Renaissance, insbesondere durch die Neuauflagen der LucasArts-Spielereihen MANIAC MANSION, MONKEY ISLAND, GRIM FANDANGO und INDIANA JONES.<sup>267</sup> Der finanzielle Erfolg dieser Editionen geht auf den zum Teil legendären Ruf der Spiele als Retrotitel zurück, während Telltale Games mit dem Serienformat die Praxis der immer erfolgreichereren Fernseh- bzw. Video-on-Demand-Formate gewinnbringend auf das Videospiele umgemünzt hat. THE WESTERNER ist zu einer Zeit erschienen, in der das Genre kaum Beachtung auf dem Markt fand und quasi als tot galt. Es ist zudem ein besonderes Beispiel, da es eine Westernnarration in einem traditionell gewaltscheuen ludischen Genre erzählt.

### *Handlung*

Das Spiel erzählt vom Abenteuer des Westerner Fenimore Fillmore. Fillmore kommt in der Kleinstadt Starek City an und wird auf der Ranch der Banisters Zeuge, wie Handlanger des Großgrundbesitzers Starek die Familie bedrohen. Fillmore greift ein und kann dank seiner überragenden Fähigkeiten am Schießeszen Stareks Männer in die Flucht schlagen. Die

---

<sup>266</sup> Revistronic 2003.

<sup>267</sup> LucasArts 1987, 1990, 1989, 1992, 1998.

Banisters nehmen Fillmore zum Dank bei sich auf und bitten ihn, sie vor Starek zu beschützen, der sich alles Land um Starek City aneignen will. Fillmore muss in der Folge verschiedene Aufgaben lösen, um die Verteidigung der Banister-Ranch sicherzustellen. Dabei verliebt sich Fillmore in Rhiannon Starek, die Nichte des Widersachers, der diese jedoch an den Sohn des Großgrundbesitzers Floyd Random verheiraten möchte.

Die Verteidigung der Ranch ist ein klassisches Westernmuster. Bereits das Intro ist mit der Einführungsszene Shanes im gleichnamigen Westernklassiker quasi identisch. Fillmore ist der aus der Wildnis kommende Fremde, der, ohne es zu hinterfragen, für die Schwachen eintritt. Das gemeine Volk ist gekennzeichnet durch die Anwesenheit von Frauen, etwa Mrs. Banister. Die Gesellschaft beruft sich auf das US-Amerikanische Recht auf Eigenbesitz, den Homestead-Act und kultiviert das Land für die nachkommenden Generationen (Anwesenheit von Kindern). Als Antipode verfolgt der kinderlose, unverheiratete Starek egoistische Interessen und trachtet danach, unter Einsatz von Gewalt den eigenen Machtbereich zu vergrößern und die Gesetzgebung im rechtsfreien Raum an der Frontier zu ignorieren. Fillmore wird, aufgrund seiner moralischen Gesinnung, seiner persönlichen Motivation und Sympathie für die Banisters, zum Vertreter des Gesetzes. All seine Motive kommen mit der Rechtssetzung überein, die ihn in Abwesenheit eines Richters zum Widerstand ermächtigt.

In der Vorbereitung auf die Verteidigung der Ranch begegnet Fillmore der Nichte Stareks, Rhiannon. Random Floyd, Sohn eines Großgrundbesitzers, wird von Starek angehalten, Rhiannon aus wirtschaftlichen Gründen zu heiraten. Starek beabsichtigt, sein weibliches Familienmitglied für eine monetäre und machtpolitische Mitgift einzutauschen. Mit dieser Entscheidung leugnet er ihre Selbstbestimmung und damit den freien Willen der Frau. Die romantischen Gefühle des Protagonisten stehen hier im Gegensatz zu den Besitzansprüchen seiner Gegenspieler. Rhiannon erwidert die Liebe zu Fillmore.

### *Figuren*

Im Mittelpunkt des Spiels steht, wie der Titel zweifelsfrei andeutet, der Westerner. Fenimore Fillmore, dessen Vorname auch (siehe John Cooper aus *WANTED: DEAD OR ALIVE*) auf den Autor der *LEATHERSTOCKING TALES*, James Fenimore Cooper, verweist, reitet aus der Wildnis nach Starek City ein und wird damit wie ein Protagonist im klassischen Western vorgestellt. Fillmore ist ein begnadeter Schütze, in der Einführung siegt er zeitgleich über drei von Stareks Männern: In einer Referenz auf *THE MATRIX* weicht Fillmore den Kugeln der Männer aus und schießt ihnen anschließend wie *Lucky Luke* die Waffen aus den Händen. Fillmore greift ohne ein Versprechen auf Entlohnung ein und unterstreicht damit seinen charakteristischen Altruismus.<sup>268</sup> Fenimore Fillmore ist die einzig spielbare Figur. Da die Fokalisierung ihn nie verlässt, spielt sich die gesamte Narration immer in seiner Reichweite ab, was ihn zur Erzählinstanz macht. Seine hellblaue Kleidung, der weiße Cowboyhut und die heitere Physiognomie lassen ihn als eine fröhliche Figur erscheinen. Schon früh im Spiel erweist er sich als äußerst tollpatschig, gesprächig und humorvoll unvorsichtig. *THE WESTERNER* setzt auf einen Helden, der im chauvinistisch geprägten Westerngenre einen Gegenentwurf zum Männlichkeitsideal aufbaut. Äußerlich entspricht Fillmore nicht der Vorstellung des klassischen Westerner. Mit hellblauem Hemd und seiner karikaturhaften Physiognomie sieht er aus wie aus einem Kinderbuch. Hinzukommt, dass er seine Schießkunst gewaltmeidend einsetzt und der Tonus des Spiels stark humoristisch wirkt. Er ist aber nicht unbesiegbar, der Wirsing den es bei den Banisters zum Abendessen gibt, zwingt ihn wegen eines allergischen Schocks ins Koma. Dies, seine tollpatschige und flapsige Art und seine Schüchternheit gegenüber der angebeteten Rhiannon unterwandern das Bild des stoisch

---

<sup>268</sup> Wachowski und Wachowski 1999; Morris 1946.

männlichen Westerners. Die Persiflage auf im Western präsekte Männlichkeitsnormen wird in den Handlungsmustern der weiteren Figuren und in den Rätseln getragen. Das klassische Duell weicht dem Trinkduell und aufgrund der comichaften Ikonographie wirken nicht einmal die Handlanger Stareks bedrohlich. Die Spielwelt von THE WESTERNER parodiert das Westerngenre wie Enzo Barbonis mit LO CHIAMAVANO TRINITÀ und CONTINUAVANO A CHIAMARLO TRINITÀ. Mit seiner unkonventionellen Art, Probleme zu lösen, und den teils schelmischen Einfällen erinnert Fenimore Fillmore an die von Terence Hill gespielten Figur Nobody aus Tonino Valeriis Film IL MIO NOME È NESSUNO, der auf dem Charakter der *Trinità*-Filme aufbaut. Allerdings ist Fillmore betont antimaskulin: Gegenüber der schönen Rihannon wirkt Fenimore verschüchtert und verunsichert. Zudem bleibt er, anders als *Trinità*, konflikt- und gewaltscheu. Der Banküberfall ist auch kein eigentlicher Raub, sondern ein Einbruch mit schwerem Diebstahl, denn Fenimore bedroht niemanden, sondern knackt lediglich den Safe und entwendet eine goldene Kreditkarte. Am Beispiel der goldenen Kreditkarte löst sich der strenge Rahmen des Westerngenres auf, passt diese doch nicht in den Weltentwurf des Western. So demontiert THE WESTERNER die Figur des Westerner und auch explizit den Western als Genre, indem es das Setting als künstliches Gefährd für die klassische Narration darstellt, die hauptsächlich als Rahmen für die spielerische Handlung herhalten muss.

Als stärkste Figur der Handlung ist Rihannon zu identifizieren. Die Nichte des bösen Starek ist furchtlos, wehrhaft und talentiert. THE WESTERNER thematisiert ihre Befreiung, ohne dass sie dabei jemals in Gefahr war und lehnt sich inhaltlich an den Antihelden *Guybrush Threepwood* aus

THE SECRET OF MONKEY ISLAND an, der sich als Retter der schönen *Elaine* sieht, diese aber eigentlich besser ohne seine Hilfe auskommt.<sup>269</sup>

Starek möchte als kontrollsüchtiger Kapitalist in der Region ein Monopol aufbauen. Als frau- und kinderloser Geschäftsmann ist er nur an der Vermehrung des eigenen Kapitals interessiert. Er sieht sich von den Farmern in seiner Umgebung bedroht und versucht mithilfe von Schlägertypen diese zu vertreiben. Sein Machtanspruch auf die eigene Nichte entspringt dem egoistischen Interesse, sie gewinnbringend zu verheiraten, alle seine Motive sind monetär oder machtpolitisch. Für ihre Durchsetzung ist ihm nicht einmal die eigene Familie heilig. Fenimore ist im Gegensatz zu Starek grundlegend altruistisch eingestellt. Damit verläuft eine klare Grenze zwischen den Widersachern, die auch graphisch umgesetzt ist: Starek ist fettleibig, ungepflegt und durchweg schlecht gelaunt – Fenimore verkörpert das komplette Gegenteil.

Die Banisters sind der Prototyp einer glücklichen Farmerfamilie. Mr. und Mrs. Banister nehmen konservative Rollen ein: Sie führt den Haushalt und er arbeitet auf dem Feld. Sie haben einen Sohn, der vom Westerner Fillmore begeistert ist. Eine Parallele zu *Shane* ist auch hier zweifelsfrei gegeben. Die Banisters sind zur Verteidigung der Farm auf die Fähigkeiten des Westerner angewiesen, der sich selbstlos für diese Aufgabe einspannen lässt.

Als weitere Figuren treten die Bewohner von Starek City auf, mit denen Fenimore kommunizieren kann, um seinen Zielen näher zu kommen. Die Gemeinschaft besteht neben der Familie der Banister aus den Betreibern der ortsansässigen Lokale, Institutionen und ihren Gästen oder Funktionären. Damit sind die Banisters das Sinnbild für die Familie und für die

---

<sup>269</sup> LucasArts 1990.

schutzbedürftige Gesellschaft, während alle weiteren Figuren vorrangig funktional sind und weniger ideellen Wert haben.

### *Orte und Räume*

Fenimore bewegt sich zwischen der Farm der Banisters, Stareks Anwesen, Starek City und der unmittelbaren Umgebung, in der er etwa die zu sprengende Eisenbahnbrücke vorfindet. Der Weltentwurf von THE WESTERNER ist damit auf die Stadt und ihre Umgebung beschränkt. Fenimore verlässt den Ort erst wieder im Abspann.

Der Raum der Familie Banister wird zum Ausgangspunkt für Fenimores Mission, es wird als das schützenswerte Eigenheim semantisiert. Dort kann er als spielerisches Element Gemüse ernten, das sein Pferd benötigt, um wieder zu Kräften zu kommen. Die Farm ist geprägt von den agrarwirtschaftlichen Anforderungen: Werkzeuge und Nutzgegenstände prägen das Bild. Das Anwesen Stareks ist hingegen ein Abbild des Überschusses. Im Inneren finden sich Kunstwerke und Schmuckstücke und an das Heim grenzt keine Nutzfläche an. Starek ist kein Farmer sondern Großgrundbesitzer, sein Eigenheim drückt seinen Reichtum aus. Die Quelle des Reichtums liegt in sich selbst: das Geld arbeitet für Starek. Die Geschichte thematisiert so auch einen Klassenkampf. Die zentrale narrative Grenze verläuft in THE WESTERNER entlang der sozialen Stände und ist somit nicht primär topographisch, sondern ideologisch verortet.

### *Historische Verortung*

Die Spannungen zwischen dem industriellen Viehtreiber Starek und den Farmern gehen auf den *Johnson County War* von 1889 zurück. In dem historischen Konflikt heuerte das viehtreibende Gewerbe Söldner an, um Viehdiebe zu bekämpfen. Diese wurden schließlich auch eingesetzt, um die in Wyoming ansässigen, wirtschaftlich konkurrierenden Siedler zu vertreiben. Im Gegenzug gründeten die Siedler eine Miliz. Schließlich

musste der Konflikt vom Militär auf Befehl des Präsidenten aufgelöst werden.

### *Remediation*

Der 1946 erschienene Roman *SHANE*, der Vorlage zum gleichnamigen Film war, baut auf diesem Topos auf, genauso wie der humoristische Italo-Western *LO CHIAMAVANO TRINITÀ*.<sup>270</sup> Das Thema wird auch in Owen Wisters *THE VIRGINIAN* behandelt und im 1990 erschienenen Spätwestern *HEAVEN'S GATE*.<sup>271</sup> Das Thema des kapitalistischen Unternehmers, der aufgrund monopolistischer Ansprüche das Überleben und das Privateigentum anständiger Familien bedroht, hat sich zu einem beständigen Motiv in der Wildwestliteratur und im Film entwickelt. Der *Johnson County War* ist so zum Mythem für Gerechtigkeit und Privateigentum geworden. Heute dominiert die Perspektive, in der die Großgrundbesitzer unrechtmäßige Interessen mit niederen Mitteln verfolgten. Zu diesem Bild haben die Bücher und Filme beigetragen, obwohl die Geschichtsschreibung den damaligen Diskurs als zweigeteilt darstellt. So habe es auch Stimmen gegeben, die die Bemühungen der WSGA (Wyoming Stock Growers Association) als rechtmäßiges Ordnungshandeln bezeichneten.<sup>272</sup> Die Aufarbeitung der geschichtlichen Tatsachen des *Johnson County War* in der Fiktion sind ein weiteres Beispiel für die Mythifizierung des Wilden Westens: Heute dient der Topos als narratives Grundgerüst zur Darstellung von Werten und Normen und ist von den geschichtlichen Tatsachen befreit.

### *Spielerisches System*

Als Point&Click-Adventure liegt der Fokus in *THE WESTERNER* auf dem Erkunden des Raumes, dem Lösen von Rätseln und Problemen. Typischerweise steht die Figur eines Adventures in Abhängigkeit von anderen

---

<sup>270</sup> Barboni 1970.

<sup>271</sup> Wisters 1902; Cimino 1980.

<sup>272</sup> Vgl. Davis 2010, 272f.

Figuren, die Bedingungen an ihre Kooperationsbereitschaft knüpfen. Das Gameplay beschränkt sich auf kognitive Herausforderungen, sodass Geschicklichkeit, Schnelligkeit oder Strategie so gut wie keine Rolle spielen. THE WESTERNER verzichtet auf jedes kompetitive Element und damit auf westertypische Aktionsräume. Es gibt so gut wie keine kämpferischen Auseinandersetzungen und die, die es doch gibt, funktionieren ebenfalls als kognitive Scharmützel. Als Beispiel sei das Trinkduell genannt, in dem es darauf ankommt, auf Beleidigungen des Kontrahenten zu reagieren, um ihn aus dem Rhythmus zu bringen. Die Antwort muss sich auf die jeweilige Beleidigung reimen und inhaltlich sinnvoll widersprechen. Diese spielerische Passage ist eine Hommage an THE SECRET OF MONKEY ISLAND, wo der Spieler in dieser Art seine Fechtkämpfe austrägt. Auch dort beschränkt sich der Wettkampf auf ein Sprücheduell, wo die bessere Beleidigung den Widersacher aus dem Konzept bringt und zum Sieg verhilft. Das Gameplay von THE WESTERNER ist weitestgehend gewaltbefreit. Auf der narrativen Ebene gibt es zwar auch gewalttätige Auseinandersetzungen sowohl am Anfang wie auch zum Ende hin, bei den Schießereien wird jedoch niemand verletzt oder getötet. So betont THE WESTERNER den außergewöhnlichen Stellenwert von Gewalt als *ultima ratio*, wenn nur zum Schluss ein Showdown ansteht. Er orientiert sich damit am Muster des klassischen US-Western.

Fenimore Fillmore nimmt sich der Probleme der Banisters an und handelt in ihrem Auftrag, wenn er die Farm zur Verteidigung gegen Starek vorbereitet. Die Operation ist in verschiedene Aufgabenbereiche aufgeteilt, die zu Anfang vorgestellt werden: Ein Zug mit Verstärkung für die Stareks muss aufgehalten, die Farm der Banisters befestigt und Waffen beschafft werden. Jede dieser Aufgaben ist durch das Lösen einer Kette kausaler Bedingungen zu erreichen. Um den Zug aufzuhalten muss Fillmore die Zugbrücke sprengen. Das Dynamit muss er zuvor kaufen und dafür

eine Lizenz vorlegen. Für diese muss er jedoch die Unterschrift des Sheriffs fälschen lassen und braucht dafür eine Originalunterschrift, für die er eine Urkunde im Sheriffsbüro entwendet. Schließlich fehlt ein Zünder, also benötigt er eine Winchester, um aus der Distanz die Brücke per Schuss auf das Dynamit zu zerstören. In dieser Art funktionieren alle kausalen Rätsel, sodass der Spieler eine relativ strenge lineare Kette erfüllen muss, um im Spiel voranzukommen. In welcher Reihenfolge einige Rätsel gelöst werden, ist dem Spieler überlassen. So muss er für das Beispielrätsel eine Winchester auftreiben, die wiederum an eine eigene Rätselkette gebunden ist. Zum Lösen der Rätsel ist der Spieler angehalten, die Ausrüstung und die Umgebung sinnhaft einzusetzen. Das Spiel verweist so auf Elemente des cinematographischen Western, die sich dann als Lösungsansätze eignen: Für das oben beschriebene Rätsel erhält der Spieler keine Handlungsanweisung, es liegt an ihm herauszufinden, dass man eine Dynamitstange auch aus der Distanz durch einen Schuss auslösen kann. Der Schuss, der zur Detonation führt, ist ein im Westerngenre bekanntes Kunststück. Hier setzt *THE WESTERNER* das Westerngenre gezielt ein, um aus den Erwartungen an das Setting eventuelle Lösungsansätze vorzugeben. So liegt es an anderer Stelle auf der Hand, dass die teuren Befestigungsanlagen für die Farm der Banisters nur durch einen Bankraub zu finanzieren sind.

### 4.8 LEAD AND GOLD

*LEAD AND GOLD: GANGS OF THE WILD WEST* ist ein von Fatshark entwickelter und seit 2010 von Paradox Interactive vertriebener Multiplayershooter im Setting des Wilden Westens.<sup>273</sup> Als kompetitives Spielmodell unterscheidet es sich in der Mechanik grundlegend von den Einzelspielertiteln im Westernsetting und soll hier zur Untersuchung der wechselseitigen Bedingung von Setting bzw. Narration und ludischen Elementen dienen. Als

---

<sup>273</sup> Fatshark 2010.

ausschließlicher Multiplayer Shooter liegt der Fokus in LEAD AND GOLD auf interaktiven Auseinandersetzungen. Dafür werden alle Spieler in zwei Teams eingeteilt und wählen individuell je eine von vier Klassen: Deputy, Trapper, Gunslinger oder Blaster. In verschiedenen Modi treten die Teams dann gegeneinander an, wobei Absprache und Teamplay wichtige Faktoren sind, um durch Synergieeffekte der Figuren und die unterschiedlichen Fähigkeiten Vorteile gegenüber dem anderen Team auszuspielen. LEAD AND GOLD folgt der filmischen Vorlage des *professional plots*, wenn die Figuren Spezialisten für einzelne Fachgebiete sind. Dieses Spielprinzip ist seit der Modifikation TEAM FORTRESS in Multiplayershootern etabliert und leitet sich von der Ausdifferenzierung von Charaktertypen aus dem Genre der Rollenspiele ab.<sup>274</sup> Jede der Spielfiguren bringt ein eigenes Set an Fähigkeiten mit und spielt sich grundlegend anders.

### *Handlung*

LEAD AND GOLD hat kein übergeordnetes narratives Motiv. Jede Partie ist zeitlich begrenzt und wird nur in den Kontext einer Wild West Mikronarration gesetzt. So wird ein Goldraub in Szene gesetzt, der dem Regelwerk dem Modus *Capture the Flag* gleichkommt. Bei LEAD AND GOLD überwiegt die Nähe des ludischen Genres zu anderen Vertretern wie dem genannten TEAM FORTRESS oder etwa der Modifikation ENEMY TERRITORY, die ebenfalls auf verschiedene Charakterklassen setzen.<sup>275</sup> Der *Wilde Westen* ist hier ein Gewand, das dem spielerischen System auferlegt wird. Jesper Juul stellt fest, dass spielerische Systeme nicht an ihre Darstellungsebene gebunden sind.<sup>276</sup> Aarseth macht darauf aufbauend das Beispiel, dass Schachfiguren nicht für sich stehen, sondern im gegenseitigen Abgleich

---

<sup>274</sup> Valve 1996.

<sup>275</sup> Splash Damage 2003.

<sup>276</sup> Juul 2001.

erst ihre Funktion offenbaren und genauso verhält es sich bei den Videospielen, die ein verschiedenes graphisches Grundgerüst einsetzen.<sup>277</sup> Mit LEAD AND GOLD ist dann ein klassenbasierter Shooter gegeben, der auf das Westernsetting setzt, in der spielerischen Systematik jedoch derlei starke und dominant prägende Ähnlichkeiten zu anderen Shootern aufweist, dass die Westernikonographie – außer für die atmosphärische Darstellung – vernachlässigbar ist.

### *Figuren*

Der Spieler entscheidet sich für eine von vier Klassen: Deputy, Trapper, Gunslinger und Blaster. Die Klassen unterscheiden sich in ihrer Ausrüstung und haben verschiedene Kampfreichweiten.

Der Blaster ist mit seiner Schrotflinte auf den Nahkampf spezialisiert. Der Gunslinger ist mit seinen Revolvern für kurze bis mittlere Distanzen geeignet und durch seine hohe Schussfrequenz kann er sich gleichzeitig mehreren Gegnern stellen. Der Deputy ist dank seiner Winchester Spezialist für mittlere bis weite Distanzen und die Trapperin führt ein Scharfschützengewehr für weite Distanzen. Jede Figur bringt spezifische Ausrüstung mit sich: Der Blaster trägt etwa Dynamit und die Trapperin Bärenfallen, um das Schlachtfeld zu präparieren. Und schließlich gewährt jede Figur nahestehenden Verbündeten eine kampfkraftsteigernde Aura.

---

<sup>277</sup> Ferdinand de Saussure hat sich für den sprachlichen Strukturalismus konkret auf das Schachspiel bezogen: „D’abord un état du jeu correspond bien à un état de la langue. La valeur respective des pièces dépend de leur position sur l’échiquier, de même que dans la langue chaque terme a sa valeur par son opposition avec tous les autres termes.“ Saussure 1916, 125f. Das heißt, das arbiträr gewählte Aussehen einer Spielfigur sagt an sich nichts über die spielerische Funktion aus. Diese erschließt sich im Vergleich mit anderen Figuren und dem Spielfeld: die Bauern beim Schach sind schwächer und damit sichtbar kleiner als etwa die Dame. Ob nun Figuren mit den *klassischen* Erkennungsmerkmalen beim Schach eingesetzt werden, Charaktere aus den Simpsons abgebildet sind oder einfach nur Steine benutzt werden ist egal, sofern die Figurentypen klar voneinander zu unterscheiden sind. Vgl. Aarseth 2004.

Der Blaster führt eine Aura für Panzerung, der Gunslinger für Treffsicherheit, der Deputy für Lebenspunkte und die Trapperin für erhöhten Schaden. Die Auren wirken nur, wenn sich die Spieler in der Nähe aufhalten. Zudem wird Teamwork auch dadurch belohnt, dass sich alle Figuren gegenseitig automatisch heilen. LEAD AND GOLD liefert also Anreizpunkte für die Spieler, alle Klassentypen zu bedienen und gemeinsam taktisch vorzugehen. Die höchste Kampfkraft ist für ein Team zu erwarten, das die Synergieeffekte der spezifischen Figuren am besten ausschöpft.

Jede Figur ist ein spielerischer Archetyp der in seiner Spezialisierung und in seinem Erscheinungsbild an Entwürfen des Westerngenres orientiert ist. Lediglich die Figur des Trappers fällt in einem Punkt aus dem Rahmen, da die Figur weiblich ist. Das körperliche Erscheinungsbild orientiert sich an den effizienten Kampfreichweiten: Je nahkampforientierter die Klasse, desto wuchtiger die graphisch dargestellte, körperliche Verfassung. Der Blaster ist die stämmigste Figur und der Trapper die schwächste. Die äußere Darstellung hat jedoch keinen unmittelbaren Einfluss auf die tatsächliche Standhaftigkeit. Die Kleidung ist ebenfalls der Charakterbeschreibung und ihrem Einsatzgebiet entsprechend: Der Blaster trägt die funktionale Kleidung eines Sprengmeisters aus dem Bergbau, der Gunslinger hat den ikonischen Hut des Westerner, der Deputy trägt einen Sheriffstern auf der Weste und die Trapperin läuft auf wanderfesten Lederstiefeln mit einer Pelzmütze inklusive Fuchsschwanz und erfüllt so das stereotype Bild ihres Berufsstandes.

Ohne eine narrative Semantisierung lassen sich in LEAD AND GOLD keine Werte- und Normmuster erschließen, die über den Rahmen der spielerischen Auseinandersetzung hinausgehen. Die Klassen haben grundsätzlich funktionalen Wert und eine Unterscheidung auf qualitativer Ebene zwischen etwa der weiblichen Trapperin und den männlichen Figuren verbleibt ergebnislos: Das Geschlecht impliziert nichts weiter als die ste-

reotypisierte Darstellung – weder inhaltlich noch spielerisch tut das Aussehen der Figur etwas zur Sache. Quantitativ fällt zwar das Ungleichgewicht von drei männlichen zu einem weiblichen Avatar auf, eine moralische Implikation ist daraus allerdings nicht zu deduzieren. Es ist festzuhalten, dass es in LEAD AND GOLD überhaupt eine weibliche gibt, diese komplett gleichberechtigt im spielerischen System verankert ist und damit der westerngenretypischen Genderstereotypisierung entgegenwirkt.

Die Figuren lassen sich auf ähnliche Multiplayershooter übertragen, etwa auf ENEMY TERRITORY, wo der Covert-Ops die Rolle des Scharfschützen und der Soldier die Rolle des Nahkämpfers einnimmt. Innerhalb der klassenbasierten Shooter sind die einzelnen Charaktere dadurch bestimmt, dass sie spielerisch bedeutungsunterscheidend sind. Dieses Prinzip lässt sich bei LEAD AND GOLD besonders anschaulich auf die ähnlichen Multiplayershooter übertragen. Das Westernsetting erscheint austauschbar: Ob sich ein klassenbasierter Shooter im Western abspielt wie LEAD AND GOLD, im zweiten Weltkrieg wie ENEMY TERRITORY oder in einem abstrakt-fiktiven Szenario wie bei TEAM FORTRESS ist für das im Vordergrund stehende, kompetitive Gameplay irrelevant. Theoretisch ließe sich die graphische Ebene austauschen, ohne dass es für das Spiel von Bedeutung wäre. Dies liegt daran, dass das narrative Moment im Multiplayer untergeordnet ist. Ob Banditen Gold oder Soldaten Dokumente stehlen, hat keine tiefere Bedeutung für den weiteren Spielverlauf. Im spielerischen System ist es eine identische Operation: Ein nicht näher definiertes Objekt von ausgewiesenem Interesse (Kriegsdokumente im Weltkriegsshooter oder Gold im Wildwestshooter) wird umkämpft. Da Multiplayertitel dieser Art typischerweise keine Geschichte über den Verlauf einer Partie erzählen, ist das umkämpfte Objekt nicht tiefer semantisiert und damit austauschbar.

Außer den Spielfiguren gibt es keine weiteren Avatare in der Spielwelt. Es begegnen sich nur von Spielern gesteuerte Charaktere und das in einem

jeweils ebenbürtigen Wettkampf. Die kämpferischen Auseinandersetzungen sind narrativ nicht gerahmt. Warum die beiden Teams angreifen ist nicht relevant, im Vordergrund steht der Wettkampfgedanke. Der Bankraub gilt dann auch keiner Gesellschaft und ist kein Angriff auf Eigentum, sondern jeweils nur ein Angriff auf das andere Team. Das spiegelt sich auch darin wider, dass die Figuren symmetrisch auf beiden Seiten sind. Die Charakterklassen sind in beiden Teams identisch und unterscheiden sich auch graphisch nur durch die Farbe der Kleidung: das eine Team ist rot, das andere ist blau.

LEAD AND GOLD setzt auf Spielmodi, die aus anderen Multiplayertiteln bekannt sind und tauscht dabei die graphischen Elemente für dem Westerngenre konforme Ikonen aus. Aus *Capture the Flag* wird eine Jagd nach Goldsäcken und der Spielmodus Bankraub entspricht dem Assault-Modus, in dem sich ein angreifendes und ein verteidigendes Team gegenüberstehen.

### *Orte und Räume*

Die Kampfhandlungen werden in Wildweststädten ausgetragen oder in Außengebieten, die mit Forts an Schauplätze des cinematographischen Western jenseits der Frontier erinnern. Das Leveldesign ist für Multiplayertitel typischerweise geschlossen. Daher trifft die Beschreibung „Arena“ eher zu. Als Austragungsort der Kampfhandlung unterliegt das Leveldesign dem Anspruch, das spielerische Gleichgewicht der Parteien zu garantieren. So sind die Karten im *Capture The Flag*-Modus typischerweise punkt- oder achsensymmetrisch. Und jede Arena ist hermetisch abgeriegelt. Es gibt also keinen Bereich jenseits des Kampfes. Das punkt- oder achsensymmetrische Design ist, gerade für Westernstädte, hinreichend unrealistisch, ermöglicht aber eine absolute Chancengleichheit.

Der Raum ist in LEAD AND GOLD nach spielerischen Gesichtspunkten funktionalisiert. Da die Spielfiguren nach dem Ableben an festen Orten

wieder einsteigen, sind diese Räume als Basen der Teams zu identifizieren. Die Basen stellen daher den gefährlichsten Raum für die Mitglieder des verfeindeten Teams dar, da sie dort dauerhaft auf Widerstand stoßen. Durch die Auren der Charaktere ist der Raum in LEAD AND GOLD nicht statisch, sondern in der Mobilität von taktischem Wert: Die Distanz zu Teammitgliedern gewinnt an Bedeutung und so ist das gemeinsame Durchqueren der Arena gegebenenfalls wirksamer als flächendeckende Raumkontrolle. Über die taktischen und strategischen Aspekte hinaus sind die Räume nicht semantisiert. Da weder das blaue noch das rote Team im Sinne eines narrativ vorgestellten Wertemusters handeln, stellen die Räumlichkeiten keine übergeordneten Ideen dar. Eine narratologische Raumsemantik, die für die anderen Westernvideospiele von der Filmanalyse übertragen wurde, ist in LEAD AND GOLD nicht anwendbar.

### *Historische Verortung*

LEAD AND GOLD ist weder historisch noch geographisch verortet. Die westengenrespezifische Ikonographie lässt auf die historische Epoche schließen, die dem Wilden Westen zugeschrieben wird.

### *Spielerisches System*

Für LEAD AND GOLD greifen andere Maßstäbe, als für die bisher untersuchten Videospiele. Als Multiplayertitel steht hier die spielerische Auseinandersetzung zwischen mehreren Teilnehmern im Vordergrund. Die Programmierung des Spiels macht es zum Kommunikationskanal für die Spieler und die wechselseitige Interaktion bestimmt das Geschehen. Alle spielerische Handlung entsteht im Rahmen des gegebenen Regelwerks, jedoch in freier Ausführung durch die Spieler. Es gibt keine Vorgabe und damit keine zu erwartende dramaturgische Inszenierung. So gibt es auch keine Hauptfigur. Zwar könnte eine narratologische Interpretation von der Perspektive jedes Spielers ausgehend den jeweiligen Avatar zum Protagonisten der individuell erspielten Handlung erklären, diese Interpretation stößt jedoch an seine Grenzen, wenn diese Hauptfigur nicht an allen

narrativ ereignishaften Moment anwesend sein kann. LEAD AND GOLD hat keine Narration, sondern es entstehen Narrationen im Verlauf des Spiels. Auf der Grundlage spielerischer Freiheit entsteht jede Verkettung von Handlungen in unberechenbarem, chaotischen Muster.<sup>278</sup> Zudem gewährt LEAD AND GOLD keinen narrativen Rahmen: Missionen, Motivationen, zeitliche Abläufe werden nicht erklärt, die Figuren stehen sich schlicht in einem Wettkampf gegenüber. Das einzige Handlungsmotiv ist das spielerische Ziel, nach Vorgabe des Spielmodus das feindliche Team zu besiegen. Das Ziel wird in statistisch erspielten Werten wiedergegeben und verbleibt abstrakt. Da jede neue Partie wieder von Neuem, mit blanker Spielfeld, startet wird jede narrative Entwicklung zurückgesetzt. Eine narratologische Interpretation des Multiplayertitels stellt sich als nicht zielführend heraus.

Die Nähe zu verwandten klassenbasierten Shootern zeigt, dass in reinen Multiplayertiteln die regelgebundene Systematik über der Wahl der Ikonographie, des Settings und der gesamten Darstellung dominant ist. Um es vereinfacht auszudrücken: Das Westernsetting im klassenbasierten Shooter LEAD AND GOLD ist eine rein ästhetische und keine funktionale Wahl. Das Westernsetting hilft mit seinen Archetypen, die einzelnen spielerischen Elemente in gegenseitige Relation zu bringen. So kann der Deputy schnell und einfach durch Berufung auf kulturelles Wissen zum Western einem spielerischen Prinzip zugeordnet werden, denn seine Winchester wird im Genre mit Kampfkraft auf weiten Distanzen verbunden.

---

<sup>278</sup> Für den Sport überträgt Norbert Elias seine Figurationssoziologie auf spielerische Systeme. Im Fußballspiel beeinflusst jede beteiligte Figur alle anderen interdependent. Die Anzahl an möglichen Zuständen ist dadurch fast unendlich groß. Vgl. Dunning und Elias 1986. Diese Betrachtungsweise lässt sich auf Mehrspielervideospiele wie LEAD AND GOLD übertragen, in denen alle Spieler mit ihren Handlungsmustern die Gegner und die Teammitglieder durchgehend zur Reaktion anregen.

## Videospielanalyse

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

Ob LEAD AND GOLD zur Ikonographie den Western oder eine SciFi-Umgebung wählt ist für die spielerische Interaktion unter den Teilnehmern irrelevant. Die Farbe des Brettes ändert auch nichts an der Systematik des Schachspiels.

## 5. Synthese

Der Genrebegriff „Western“ lässt sich nicht problemlos auf Videospiele übertragen. Es können darstellerische Aspekte der Ikonographie oder narratologische Anhaltspunkte festgehalten werden, die einen Titel zum Western im cinematographischen Sinne erklären. Ein spielerisches Genre *Western* gibt es jedoch nicht. Die als *Western* befundenen Spiele weisen jedoch eine der Western-Semiosphäre entspringende Überzahl an vergleichbar semantisierten Handlungen auf. So kommt mit *THE WESTERNER* auch das eigentlich actionscheue Genre der Point&Click-Adventures nicht daran vorbei, Schießereien zu inszenieren. Es überwiegen martialische Thematiken und wiederkehrende, spielerisch erfahrbare Topoi des cinematographischen Western:

- Die Legitimation und Notwendigkeit von Gewalt
- Der Wert stoischer Männlichkeit
- Der Preis der Freiheit oder Freiheit als höchstes Gut
- Das Duell zwischen Männern
- Die Verbrüderung
- Die Stilisierung und Mythisierung

All diese Topoi ergeben sich auch aus der spielerischen Handlung, dabei beweist *LEAD AND GOLD*, wie sehr das graphische Setting eine Interpretation färbt. Im Multiplayertitel, in dem der Fokus auf dem kompetitiven Vergleich von Spielvermögen liegt, bietet sich eine narrativ entleerte, auf spielerische Funktionsunterscheidung angelegte Interpretation an. Doch gerade aus diesem Spiel geht hervor, dass mit der Ästhetik der Western-Ikonographie typische spielerische Systeme verbunden sind, die Werte und Normen der narrativen Ebene reproduzieren. Gewalthaltige Auseinandersetzungen, Machtkämpfe und Duelle sind häufig anzutreffende spielerische Elemente.

Das hängt mit der Funktionsweise von typischen spielerischen Systeme zusammen. Es liegt meist nur eine Entscheidungsmöglichkeit für oder gegen eine Handlung vor und selten eine größere spielerische Auswahl. In der Repetition der wenigen möglichen Handlungen wird der Bedeutungsgehalt der einzelnen Aktion relativiert. Der Westerner der im Film nur einmal seinen Revolver zieht, begeht damit eine außergewöhnliche Handlung, die allein durch ihre Seltenheit an Aussagekraft gewinnt. *Shane* zieht nur einmal im gleichnamigen Western, Marshall Will Kane in *HIGH NOON* ebenfalls. Das spielerische Grundprinzip der Repetition kann jedoch nicht auf einmaligen narrativen Ereignissen aufbauen. So ist in Westernvideospiele das Schießen meist das sich wiederholende, spielerische Moment. Seine Bedeutungskraft nimmt als narratives Ereignis ab: Wie im Italo-Western – in dem das Töten ein häufig wiederkehrendes, quasi trivialisiertes Motiv ist – hat der Tod einzelner Figuren nicht immer eine tiefere Aussagekraft. So hatte der Italo-Western bereits das zentrale Motiv des Duells bzw. des Kampfes entmythisiert und das Kampfgeschick in seiner Häufigkeit zum Anschauungsobjekt des Genres gemacht. Dasselbe ist bei den hier untersuchten Videospiele der Fall. Mit dem Töten ist ein zentrales Anschauungsobjekt gegeben und die Perfektionierung dieser (im Spiel simulierten) Technik ist ein Ziel um seiner selbst willen. Westernvideospiele glorifizieren nicht das politische Gewicht, die Botschaft oder den allegorischen Wert, sondern primär die Ästhetik des Tötens. Die groteske Inszenierung von Brutalität des Italo-Western kann als Vorbild für die Handlung in den Videospiele gesehen werden.

## 5.1 Soundtrack und Filmmusik

Zur spezifischen Ästhetik des Italo-Western hat die musikalische Untermauerung beigetragen. Insbesondere hat die Arbeit Ennio Morricones das filmische Subgenre geprägt und dafür gesorgt, dass stilistische Melodien bis heute im kulturellen Wissen untrennbar mit dem Western verbunden werden. Morricone versteht seine Musik als vierte filmische Dimension,

als ein fester Bestandteil der *Mise en Scène* mit narrativen Qualitäten. Nach seinem Vorbild distanzierte sich der Italo-Western von der bis dahin verwendeten, orchestralen Filmmusik und den Balladen des US-Western. Der Schwerpunkt liegt bei Morricone auf dramaturgischen Momenten und wiedererkennbaren Melodien. Für den Körper der Musik sorgen elektrische Westerngitarren sowie Chorgesang, gepfiffene Melodien und Mundtrommeln. Auch gibt es intradiegetische Scores von Uhrwerken oder von den Charakteren selbst auf der Mundharmonika gespielt, die ins Ensemble der extradiegetischen Filmmusik übergehen. Inspiriert vom Musical hatte in Morricones musikalischem Western jede Figur eine eigene, wiedererkennbare Melodie. Morricones Entdecker, Sergio Leone, setzte diese Melodien ein, um die Geschehnisse auch über die Musik zu erzählen.

„I film si producono per una grande massa di pubblico, che nella maggioranza non ama le complicazioni, non vuole impedimenti che si frappongano tra l'immaginazione e la comprensione. La maggioranza del pubblico vuole – inconsciamente, beninteso, ma consciamente nei produttori, che influenzano il prodotto – una musica che in gergo viene definita „orecchiabile“, quindi d'impianto tonale e concentrato quasi sempre su un tema conduttore e su altri temi collaterali.“<sup>279</sup>

Für Morricone ist Filmmusik nicht mit klassischen Kompositionen zu vergleichen, ist sie doch auf ein Massenpublikum zugeschnitten, dessen ungeübtes Ohr ganz im Gegensatz zum geübten Auge des Kinogängers eine andere interpretative Reichweite besetzt. Er widerspricht der Aussage, die Musik müsse dem Film weichen und dürfe den Zuschauer beim Zuschauen nicht stören. Bei Morricone ist die Musik auch Protagonist wie

---

<sup>279</sup> Morricone und Miceli 2001, S. 299.

eine Figur in dem Kinoerlebnis, die kommuniziert und kommentiert, die Gefühle der Zuschauer aufgreift, verstärkt und die Gedanken trägt. Damit sich Filmmusik neben den Bildern entfalten und ihre narrative Funktion erfüllen kann, hat sie drei Prinzipien zu folgen: *Energia*, *Spazio* und *Temporalità*. *Temporalità* ist das Tempo als Anknüpfungspunkt (Synchronisation) für die Bildersprache. *Spazio* ist der Platz, der der Musik eingeräumt wird: Räumlich im Bild, aber auch zeitlich in der Sequenz der Bilder. Die Musik ist nicht im Hintergrund, sondern im Raum verortet und als Figur des Films vorhanden. Sie braucht ihren eigenen Platz und soll vom Kinogänger bewusst wahrgenommen werden. *Energia* bedeutet hier, dass der Musik das Gewicht der psychologischen, expressiven und interpretativen Leistung zugedacht wird und sie diese ohne Einschränkung bedienen darf.<sup>280</sup>

In der Auswahl der musikalischen Untermalung orientieren sich die Westernvideospiele an den Konventionen des Italo-Western. Die CALL OF JUAREZ -Reihe, RED DEAD REDEMPTION, HARD WEST, DESPERADOS und THE WESTERNER haben allesamt tonale, von elektrischen Gitarren getragene Scores mit melodischen Akzenten. Die dramaturgische Anbindung an das Geschehen funktioniert indes anders als beim Film. THE WESTERNER und DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE sind ältere Videospiele und setzen die Musik als Hintergrunduntermalung ein. Damit ist die Musik an Schauplätze und Missionen gekoppelt. Das jüngere HARD WEST handhabt es ebenso. Die spielerischen Systeme sind in den drei Fällen auch vergleichsweise statisch, denn die Umgebung und die Ereignisse bleiben streng gerahmt. Die Schauplätze und die Handlungs- oder Konfliktsituationen entstehen nicht dynamisch, sondern bleiben statisch oder rundenbasiert. Bei den Shootern wird die Musik an das dynamische Gameplay angepasst. Beim Feindkontakt, in bestimmten geographischen Zonen oder

---

<sup>280</sup> Vgl. Morricone und Miceli 2001, S. 301.

in Dialogen mit bestimmten Figuren – und diese Situationen sind frei vom Spieler ansteuerbar – werden entsprechende Scores abgespielt. Hier wird eine an die Handlung angepasste Auswahl der Musik durch die Programmierung vorgenommen. Dieser dynamische Effekt orientiert sich an der situationsgebundenen narrativen Musik nach Vorbild des Italo-Western: Statt einer übergeordneten Titelmusik gibt es situationsbedingte, dramaturgische Lieder für die jeweiligen narrativen Momente.

Die situations- und raumgebundene Auswahl von Musik entspricht Morricones Ideen von *Temporabilità* und *Spazio*. Wenn in den genannten Shootern die Kampfhandlung aufgenommen wird, dann ertönen vergleichsweise schnellere, treibende musikalische Untermalungen, die so das Aufgreifen des Tempos anstreben. Anders als beim Film jedoch, kann es hier keine direkte Synchronisation geben. Im Film sorgt die Montage mit der Einstellungslänge für einen Rhythmus, der die Musik anschlussfähig gestaltet. Im Videospiel gibt es außerhalb der Cutscenes (die dem filmischen Prinzip folgen) – also im freien Spiel – keinen Schnitt. Dennoch wird durch das höhere Tempo ein an Kampfhandlung angepasstes musikalisches Tonbild abgegeben, das dem Prinzip der *Temporabilità* folgt. Ebenso ist eine räumliche Anpassung durch die dynamische Musikauswahl typischer Bestandteil von Videospieleleveldesign. RED DEAD REDEMPTION leitet jedes Kapitel gleich ein: Marston setzt über in ein neues geographisches Gebiet und reitet alleine auf seinem Pferd zum nächsten *Point of Interest*. Auf dem Weg läuft extradiegetische Musik, die die Geräusche der Natur und des Reitens überlagert. Die zufallsgenerierten Banditenangriffe und Naturbegebenheiten bleiben aus. Das Spiel räumt der Musik einen exklusiven Platz ein. Morricones Prinzip des *Spazio* ist hier ablesbar. Das Westernvideospiel orientiert sich in einer Remediation an den Maßstäben dramaturgischer cinematographischer Inszenierung – des Films allgemein und des Westerns im Speziellen – mit seiner musikalischen Gestaltung.

## 5.2 Figuren, Rollen und Archetypen

Nach der narrativen Minimalbedingung von Gerald Prince und seiner Erweiterung durch Michael Müller und Petra Grimm ist eine Narration notwendig an einen Protagonisten gekoppelt, der als Bezugsperson für eine sich abwickelnde Transformation steht.<sup>281</sup> Das heißt: Wenn Videospiele Geschichten erzählen, dann tun sie dies über die Aktanten. Dabei ist zu unterscheiden, dass nicht das Spiel per se narrativ ist, sondern die von den Figuren getragene Handlung. Das heißt auch, dass nur die Videospiele narrativ sind, deren Figuren individuelle Persönlichkeiten, d.h. eine (fiktive) Vergangenheit haben. Dies trifft für alle untersuchten Videospiele außer LEAD AND GOLD zu, das als Multiplayertitel mit seinen archetypischen Grundfiguren, aber auch vom Spielprinzip und dem angebotenen Unterhaltungsangebot her nicht narrativ ist.

Das von Algirdas J. Greimas entwickelte Aktantenmodell für Narrationen, das für die Analyse von Filmen fruchtbar ist, lässt sich auf die Figuren in Videospiele übertragen und legt offen, wie die Konstellationen untereinander spielerisch erfahrbar werden können.<sup>282</sup>

---

<sup>281</sup> Vgl. Prince 1974, S. 28; Müller und Grimm 2016, S. 59.

<sup>282</sup> Vgl. Greimas 1973; Müller und Grimm 2016, 86ff.

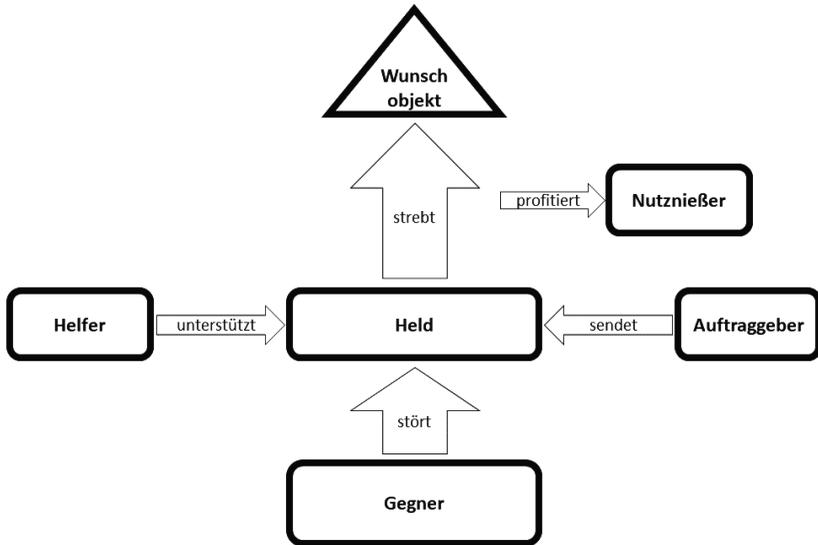


Abbildung 6: Das Aktantenmodell

Die Figurenkonstellationen lassen sich in den Videospielen auf das Aktantenmodell übertragen. Die Figurenfunktionen sind auch ludisch integriert, das heißt, dass Helferfiguren dem Helden spielerisch wirksam unterstützen und die Gegner die spielerischen Bemühungen zu unterbinden versuchen.

Bei RED DEAD REDEMPTION strebt der *Held* John Marston nach dem *Wunschobjekt*, mit seiner Familie wiedervereint zu sein. Sein *Auftraggeber* ist das *Bureau*, auf seinem Weg wird er von *Helfern* unterstützt, etwa dem Wafenschmuggler *Irish*. Der *Nutznießer* seines Handelns sind etliche Figuren wie die mexikanischen Revolutionäre, die Marston für ihre Sache auf dem Weg zu seinem *Wunschobjekt* instrumentalisieren. Auf der ganzen Strecke stören *Gegner* seine Bemühungen, dem Ziel näher zu kommen. All diese Figuren erfüllen auf der spielerischen Metaebene genau die narrative Funktion, sodass ihre Motive ludische Folgen nach sich ziehen. Marston

holt sich in der Spielwelt seine Aufträge für die segmentierten Storymissionen in den Lokalitäten des *Bureau*. In den spielerischen Auseinandersetzungen eilen ihm die *Helfer* zur Seite und leisten Schützenhilfe etwa in den Feuergefechten. Auf dem Weg zum *Wunschobjekt* profitieren die *Nutznieser* von seinem Eifer, erobern in der Spielwelt Räume für die eigene Fraktion und auf der gesamten Strecke muss Marston *Gegner* überwinden. Videospiele entlehnen nicht nur die narrativen Grundstrukturen, sie gestalten diese spielerisch erfahrbar. So ist es auch typisch für Videospiele, dass der Protagonist die einzige bewegliche Figur ist und allein dadurch als einzige Figur für narrative Grenzüberschreitung in Frage kommt und letztlich die gesamte Narration an die Hauptfigur als Bezugsperson gekoppelt ist.

Aus der Kleidung der Helden des US-Western geht der mythische Appell hervor, dass ein Held – wie im Superman Topos – in jedem Bürger stecken kann. Der Held ist oder war ein Bürger und trägt die zu seinem Beruf passende Kleidung. John Waynes Darstellungen als John T. Chance (RIO BRAVO) oder The Ringo Kid (STAGECOACH) zeichnen sich durch die äußerliche Nähe zu anderen Figuren aus und heben sich mit ihrer Kleidung nicht ab. Genauso trägt der von Gary Cooper gespielte Marshall Will Kane (HIGH NOON) eine dem Regierungsbeamten entsprechende offizielle Kleidung und Alan Ladds *Shane* trägt die funktionelle Kleidung eines Trappers. Der Italo-Western hat dazu einen Gegenentwurf geliefert: Sein Antiheld hebt sich von den Bürgern durch seine stilistische Kleidung ab. Accessoires und Ausschmückungen markieren in den Filmen die Kleidung einer eigenen Zunft. Monco (PER QUALQUE DOLLARO IN PIÙ) hat eine Schiene an der Hand und legt sich seinen Poncho zurecht, um seine Pistole besser greifen zu können, Sartana trägt eine blutrote Krawatte und Django eine abgehalfterte Nordstaatenhose. Die Kleidung muss nicht zweckmäßig als vielmehr extravagant sein, sie betont über die modische Eigenart

die Distanz zur Gesellschaft. Lee Van Cleefs Colonel Mortimer (PER QUAL-QUE DOLLARO IN PIÙ) führt eine Anzahl von modifizierbaren Feuerwaffen mit sich und bedient sich wie ein Spezialist am Werkzeugkasten, wenn er für verschiedene Distanzen und Situationen seine Ausrüstung wählt. Der Fokus auf die Waffen weist darauf hin, dass diese Figuren nicht wie die US-amerikanischen Helden in der Not zur Waffe greifen müssen, sondern dass das Töten ihr Handwerk ist. Dieser Stil ist ein Merkmal der Berufskleidung des virilen Pistolero aus dem Italo-Western und an diesen Stil sind die Figuren der untersuchten Videospiele angelehnt: John Marstons oder die schwere Bewaffnung der McCall Brüder und die ikonischen Accessoires und Narben der Figuren referieren auf die Figuren der italienischen Filme.

### 5.3 Remediation und Referenz

Die untersuchten Westernvideospiele weisen direkte Zitate und indirekte Referenzen zu Westernfilmen auf. Die Shooter sind mit ihrer Ästhetik näher an dem cinematographischen Film verortet, da der Detailgrad höher ist und die Einstellungen, vor allem in den Zwischensequenzen, filmischen Inszenierungsmustern folgen. Was Jay David Bolter als *Remediation* bezeichnet, schlägt sich in der adaptierten Filmsprache nieder, von der sich die Westernvideospiele nicht befreien. Ältere Quellen des Westerngenres wie die Wildwestliteratur, die Malerei oder die Photographie werden nur begrenzt als Extras und am Rand oder zur Illustration von narrativen Sequenzen aufgegriffen, während die Spielgrafik photorealistischen Vorstellungen folgt.

Die Narrationen orientieren sich ausschließlich an postklassischen- oder Italo-Westernkonventionen. Für die heutige Rezeption des Westerngenres stellen sich also die Filme dieses Subgenres als wichtigste Quellen heraus. Die Ausnahme macht lediglich *THE WESTERNER*, der den von Will Wright so bezeichneten klassischen Plot in Reinform aufgreift, dies allerdings als

humoristisch aufgeladene Parodie von der Ernsthaftigkeit befreit und die Vorstellung von der mythisierten Mission des Westerner untergräbt. Damit stellt keines der untersuchten Westernvideospiele den Wilden Westen als Ursprungsmythos für die Werte- und Normenvorstellungen der US-amerikanischen Gesellschaft dar. Ganz im Gegenteil thematisieren die Videospiele den Wilden Westen als historisch unzugängliche Epoche, belegen die Frontier mit gesellschaftskritischen Beobachtungen und persiflieren die Botschaften des klassischen US-amerikanischen Western. Die Entmythifizierung, die mit dem Italo-Western seinen Anfang nahm, setzt sich in den Remediationen fort.

Das Westerngenre ist eine Vorlage für einen ästhetisierten Weltentwurf, der eine bestimmte gesellschaftliche Ordnung zur Orientierungshilfe für die Zuschauer vorfiguriert. Heutige Filmproduktionen wie TRUE GRIT, 3:10 TO YUMA, DJANGO UNCHAINED, THE HATEFUL EIGHT und THE MAGNIFICENT SEVEN (allesamt amerikanische Produktionen), zeichnen das Bild einer Gesellschaft, in der das Gewaltmonopol nicht beim Staat liegt und Problemsituationen zwischen Männern (und nicht Frauen) ausgetragen werden müssen.<sup>283</sup> Der Wilde Westen ist auch im Film heute kein Setting mehr, das einen gesellschaftlichen Garten Eden und seine Erschließung an der Frontier darstellt. Im Vordergrund steht vielmehr die Problematik eines rechtsfreien Raums und die Versuchung von Macht. Dieselbe Funktion hat das Westerngenre in Videospiele. Es liefert einen Rechtfertigungsansatz für die dargestellte Gewalt und eine Erklärung für die gesellschaftlichen Missstände, die aus der Absenz staatlicher Ordnung hervorgehen. Das Westerngenre ist so auch in den Videospiele eine kulturelle

---

<sup>283</sup> Coen und Coen 2010; Mangold 2007; Tarantino 2012; Fuqua 2016.

Dystopie in einer natürlichen Utopie.<sup>284</sup> Der zwischenmenschlichen Herzlosigkeit steht die romantisierte Naturnähe gegenüber. Durch die im Westen als primitiv dargestellten Lebensumstände ist der Mann ohne die technischen Hilfsmittel auf sich alleine gestellt. Damit bildet der Western einen Urzustand ab, in dem sich Männer ungeachtet ihrer Herkunft nur als Männer begegnen und jeweils dieselbe Bewaffnung, den Revolver, und das Geschick im Umgang mit demselben zum Maßstab der Macht erklären.

Zwar lassen sich in den CALL OF JUAREZ Spielen und bei HARD WEST, den Spielen aus polnischer Produktion, stärkere religiöse Motive feststellen. Diese könnten auf die kulturelle Prägung zurückgeführt werden. Politisch aufgeladene Botschaften sind in allen untersuchten Videospiele rar gesät. Von solchen Botschaften hat sich auch der Westernfilm früh befreit, was nicht zuletzt auf marktwirtschaftliche Überlegungen zurückgeführt werden kann. Der Videospielemarkt ist zudem internationalisierter und auf eine jüngere Altersklasse zugeschnitten, als es beim Kino der Fall ist. Politische Implikationen werden damit zu unberechenbaren Faktoren für den Erfolg des Produktes. Die Spuren linksradikaler Ideologie, die Austin Fisher im Italo-Western nachweist, lassen sich in den Videospiele nicht finden.<sup>285</sup> Solche Botschaften verbleiben damit bei den Filmen der Entstehungszeit des Subgenres, in der der konkrete politische Diskurs Einfluss auf filmische Produktion haben konnte. Das Westerngenre hat beim Sprung zum Videospiele an Inhalt verloren. Es dominiert – als Konstante der Entwicklung des Genres – zunehmend die Ikonographie, die von der Entmythifizierung des Gegenstandes profitiert.

---

<sup>284</sup> Die utopische Vorstellung vom Wilden Westen als Land der unbegrenzten Möglichkeiten für Pioniere und Rancher geht aus den Dime Novels hervor und hat nachhaltig die Vorstellung vom Leben an der *Frontier* geprägt, vgl. Jones 1978, S. 16.

<sup>285</sup> Vgl. Fisher 2014, 84f.

## 5.4 Dominanz spielerischer Prinzipien

Für die Westernvideospiele kann festgehalten werden, dass filmische Aspekte hinter den spielerischen Systemen rangieren. Die Annahme liegt insofern nahe, dass es sich in erster Linie um Spiele handelt, die eine Filmsprache adaptieren zur Verkleidung oder besser gesagt zum narrativen Framing der spielerischen Inhalte. Das ergibt sich aus der Beobachtung, dass die Figur des Westerner in den Spielen nach Gesichtspunkten der spielerischen Handlungsmuster konstruiert wird. In den Shootern, die vom Spieler den geschickten Umgang mit dem Schießesens abverlangen, orientieren sich die Figuren stark an den Entwürfen des Italo-Western. Der Held ist vorwiegend Pistolero, Kopfgeldjäger und versteht sein Handwerk des Tötens. Bei den CALL OF JUAREZ-Titeln oder bei RED DEAD REDEMPTION steht die Inszenierung der heldenhaften Figur im Vordergrund. Die graphische Gestaltung der Spielumgebung mit der charakteristischen Nähe zu den Avataren ermöglicht überhaupt erst eine ästhetisch betonte Darstellung. Dazu gehören die detailreiche Ausgestaltung der Kleidung der Figuren und ihre Körpersprache sowie die Gesten und vor allem die Physiognomie. Die stoische Art und Weise, mit der John Marston oder Ray McCall ihre Feinde hinrichten und die damit einhergehende Trivialisierung von Gewaltakten als reiner Demonstration männlicher Dominanz ist ein Wesenszug der italienischen Westernfilmkultur.

Die Strategiespiele HARD WEST oder DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE entmythifizieren die Heldenfigur und berauben den Westerner seiner Überlebensgröße. Das strategische Spielprinzip bevorzugt Überlegung und Planung gegenüber Geschicklichkeit. Die isometrische Vogelperspektive kann die stilistische Zeichnung der Figuren nicht betonen und deckt sich daher mit der Perspektive, die den Fokus auf den Informationsgehalt gegenüber der Ästhetik legt.

Gleich verhält es sich bei THE WESTERNER: Das Spiel erwartet kognitive Leistung vom Spieler und geschicklichkeitsbasiert Auseinandersetzungen kommen die meiste Zeit nicht vor. Das Thema der Gewalt wird gewöhnlich narrativ entschärft, Fillmore löst seine Konflikte zumeist, ohne seinen Feinden Schaden zuzufügen und so sieht man den Protagonisten auch nicht in der Rolle des Pistolero. Ohne die spielerische Reproduktion von Gewaltakten rückt die Gewalt auch als narratives Motiv in den Hintergrund. Die Nähe zur Heldenfigur ist in THE WESTERNER betonter als in den Strategiespielen, seine Inszenierung setzt allerdings nicht auf die Betonung viriler Ideale und nicht auf die Stilisierung von Kaltblütigkeit. Die Darstellung von der Figur Fenimore Fillmore widerspricht dem Männlichkeitsstereotyp, indem seine helle Kleidung und seine fröhliche Physiognomie das Bild des bedrohlichen Pistoleros parodieren.

Daraus leitet sich die Frage ab: Gibt es spielerische Muster, die dem Western eigen sein müssen? Die These muss zunächst einmal verneint werden. So wenig es ein einheitliches Muster oder eine klare Definition vom Westerngenre gibt, so wenig können spielerische Systeme als dem Western notwendig zugehörig festgehalten werden. Es sei an dieser Stelle an die bereits erwähnte Diskrepanz von filmischen- und spielerischen Genres und die unterschiedlichen Analysemethoden erinnert. Film- und videospiegelübergreifend lassen sich hingegen ähnliche Ikonographie und narrative Strukturen festhalten. Die Gewalt ist ein rekurrierendes Thema, dem sich auch THE WESTERNER nicht entzieht. Die dort bewusst inszenierte Parodie des im Western so häufigen Gewalttopos setzt sich ausgesprochen kritisch mit dem Genre auseinander, das die Gewalt stets als Problemlösung definiert. Alle anderen untersuchten Titel kommen nicht umhin, wie Robert Warshow für den cinematographischen Western feststellte (s.o.), Gewalt als einzig wirksames (*wirksam* sei dabei nicht positiv konnotiert) Mittel darzustellen. Und auch hier ist mit Ausnahme von THE WESTERNER die Häufigkeit ein Hinweis auf den Umgang mit dem Thema

der Gewalt: Lediglich Fenimore Fillmore setzt seine Waffen als Notlösung und in Notwehr ein, für alle anderen Figuren der untersuchten Videospiele ist Gewalt ein übliches Mittel zum Zweck. Mit *THE WESTERNER* wird die gesellschaftlich akzeptierte Gewalt thematisiert – die im Sinne der Gemeinschaft einen Platz haben kann – in den anderen Spielen ist das Töten spielerisch semantisiert und damit auch verspielt dargestellt. So wird das Töten zum ästhetisierten Betrachtungspunkt und die größtmögliche Effizienz desselben zum inoffiziellen Spielziel. Diese Glorifizierung von Gewalt ist allerdings wie in der Tradition des Italo-Western als Darstellung von Überlegenheit zu interpretieren. Das entscheidende Moment liegt nicht im Töten an sich, sondern in der Demonstration der Dominanz. Die Gewaltanwendung durch die Figur des Westerner stellt diesen in den Mittelpunkt der Handlung, sein Urteil über andere wird durch seine männliche Überlegenheit gerechtfertigt. Die in den Videospiele zahllosen Gegnerhorden lassen dies gleichermaßen evident erscheinen, wie es in den Tötungsorgien in den Italo-Western der Fall ist: Sergio Corbucci hat Djangos Widersacher in dem Streifen von 1966 Masken tragen lassen, mit Ausnahme des Bandenanführers sind seine Feinde gesichtslos. Videospiele verfahren ähnlich: Jede feindliche Figur ist nur eine identitätslose Kopie. Ob der Held einen, zwei oder Hunderte gesichtslose Figuren besiegt, soll nicht jedes Mal das narrative Ereignis des Tötens darstellen, sondern eine Synekdoche für seine herausragende Fähigkeit. Das Duell zum Ende, wie etwa die Endkämpfe in den Videospiele, wird durch die zuvor angehäuften Abschüsse vorfiguriert. Lediglich das Töten des Anführers ist ein narratives Ereignis, das eine Folge für die Figurenkonstellation mit sich bringt.

## 5.5 Spiel und Narration

Die von den *Game Studies* an Videospiele herangetragene Unterscheidung von narratologischen und ludologischen Gesichtspunkten, zeichnet sich

auch an den hier gewählten Beispielen ab. Allen voran ist am Mehrspieltitel LEAD AND GOLD festzumachen, dass Videospiele ikonographisch ein Westernsetting umsetzen können, ohne genrespezifische narrative Muster aufzugreifen. Schließlich liegt es im Ermessen der Entwicklerstudios, den Fokus und damit das Verkaufsargument bei der Produktion auf entweder narrative oder ludische Schwerpunkte zu legen. Für die untersuchten Spiele zeichnet sich eine Kohärenz zwischen Hypermediacy und ludischer Schwerpunktsetzung ab. Die Spiele CALL OF JUAREZ, BOUND IN BLOOD, RED DEAD REDEMPTION und THE WESTERNER setzen ihren Schwerpunkt auf die Narration. Ein großer Teil der Präsentation im Videospiel entfällt auf Zwischensequenzen, Illustrationen, Dialoge und narrative Monologe. Das Dargestellte wird inszeniert als wäre es kein Spiel, sondern eine ‚ernste‘ Erzählung. Bei diesen Spielen ist der Grad an Hypermediacy gering gehalten. Die spielerischen Informationen werden nicht explizit sondern nur implizit vermittelt. Als Beispiel setzen unter den genannten Videospiele die drei Shooter auf eine nicht statistische Schadensanzeige. Bei klassischen Shootern ist es üblich, die Konstitution der Hauptfigur als Wert anzugeben. An die Stelle tritt hier eine über den Bildschirm narrativ vermittelte Anzeige: Wird die Figur getroffen, dann verfärbt sich der Bildschirm blutrot und Blutspritzer versperren die Sicht, die Atmung des Protagonisten wird deutlich hörbar und signalisiert einen panischen Zustand. Auch werden Munitionsanzeigen, Richtungsweisungen und weitere spielerische Indikatoren auf dem HUD (Head-Up Display) ausgeblendet, sofern sie nicht vom Spieler angefordert werden. Alle graphischen Informationen, die das Spiel als solches markieren, werden bei den Videospiele mit narrativem Schwerpunkt typischerweise ausgeblendet.

Gegenteilig verhält es sich bei HARD WEST, DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE und LEAD AND GOLD. Diese erzählen die jeweilige Geschichte mit vergleichsweise geringem Aufwand (LEAD AND GOLD sogar gar nicht). Die

spielerische Strategie und das Spielerlebnis als solches stehen im Vordergrund. Gerade bei den Strategietiteln sind Statistiken, Schadensanzeigen und Sichtfeldeinblendungen für das Spielsystem unabdingbar. Mit den zahlreichen Anzeigen auf dem Bildschirm, die sämtliche Informationen liefern, präsentiert sich der spielerische Unterbau und setzt sich über die graphische Umsetzung des Westernsettings. Hier ist der Grad an Hypermediacy vergleichsweise hoch.

Hypermediacy und Narration schließen sich per se natürlich nicht aus, jedoch zeichnet sich das Muster ab, dass Videospiele entweder versuchen, ein spielerisches oder aber ein narratives Erlebnis anzubieten. Die narrativen Videospiele entlehnen – wie gezeigt wurde – einen Großteil ihrer Ästhetik von filmischen oder literarischen Vorbildern. Die Spiele mit ludischem Schwerpunkt greifen ebenfalls als Remediation auf vorhergegangene spielerische Systeme zurück. Als Paradebeispiele dienen hier Pen&Paper-Umsetzungen von *Das Schwarze Auge* oder *Dungeons and Dragons*, die die gesamte auf Würfeln ausgetragene Spielsystematik auf den Computer übertragen, indem dieser die Würfel- und Rechenaufgaben übernimmt. Gerade bei den genannten Pen&Paper-Rollenspielen ist sowohl der Grad an Hypermediacy als auch Narrativität hoch. Dies ist ein spezifisches Merkmal des Rollenspielgenres, das typischerweise oft auf die diegetischen Weltentwürfe Fantasy, Cyberpunk oder Dystopie zurückgreift.

Für das Westernsetting sind keine elaborierten Rollenspiele bekannt. Dies könnte an den Genreerwartungen liegen, die mit dieser Kombination im Widerspruch stehen: Rollenspiele entwickeln üblicherweise ludisch und narrativ die Hauptfigur in einem fortwährenden Prozess. Die für das Westerngenre essentielle Figur des Westerner ist jedoch eine typischerweise unflexible, veränderungsresistente Figur. Während Rollenspiele den Indi-

vidualismus und den Liberalismus häufig durch den Protagonisten thematisieren, sind die Figuren des Westerngenres und so auch der untersuchten Westernvideospiele in der stoisch virilen Rollenerwartung fixiert.

## 5.6 Frontier

Narrationen werden in Videospiele häufig mit räumlichen Bewegungen und Positionen vorangetragen.<sup>286</sup> Da diese an die Spielfiguren gekoppelt sind, liegt die Kontrolle über die erzählte Zeit in den Händen des Spielers. Zwar kann der Zuschauer im Film oder der Leser eines Buches ebenfalls selbstbestimmt die Handlung aussetzen, indem er pausiert und fortfährt. In den anderen medialen Formaten ist dies ausschließlich an die Rezeption gebunden und bei Videospiele an das Erfüllen von Bedingungen. Diese Bedingungen sind meist topographischer Natur. Wenn die Spielfigur einen bestimmten Ort erreicht, wird die Handlung vorangetrieben. Dies ist bei allen untersuchten Shootern der Fall. Für die Strategiespiele gilt es auf einigen Levels, auf anderen ist die zu erfüllende Bedingung die Kontrolle des Raums. In jedem Fall machen Videospiele die Bewegung der Figuren über Grenzen hinweg zum Bestandteil der Handlung und als solche unterliegt sie dem spielerischen Prinzip der Wiederholung. Die Bewegung durch semantisierte Räume ist damit in Videospiele typischerweise häufiger und dadurch in der narrativen Sequenz relativ weniger bedeutsam. Wenn der Westerner im Film ein Dorf betritt, dann bringt seine Figur ein gesellschaftliches Ungleichgewicht zustande – oder er stellt das Gleichgewicht als Gegenpol zum Banditenführer wieder her. Die Videospiele messen räumlichen Zuständen weniger Bestand bei. John Marston kann jeden Ort beliebig oft besuchen und bewirkt damit nicht jedes Mal, dass eine narrative Sequenz folgt. Die Strategiespiele zeigen indes, dass es gar keine Rückkehr an zuvor besuchte Orte gibt. Auch hier spielen topo-

---

<sup>286</sup> Siehe dazu: Wenz 1999.

graphisch semantisierte Grenzen eine untergeordnete Rolle. In den Vordergrund rücken die gegenseitigen Relationen der Figuren, vor allem der Gegner. Durch die dominierenden spielerischen Prinzipien weichen filmische Bedeutungsträger, sodass in den Westernvideospiele die *Frontier* als Mythem des Westerngenres nicht als Bedeutungsträger identifiziert werden konnte. *RED DEAD REDEMPTION* thematisiert den Frontiermythos, indem es ihn auflöst und es mag Verschiebungen der spielerischen Prinzipien geben, wenn der Held die städtischen Gebiete verlässt, als narratives Motiv wird dies jedoch nicht behandelt. Die von Cawelti und Kitses im US-Western als programmatisch bezeichnete *Frontier* ist schon von den italienischen Regisseuren entzaubert und zur Achse von beliebigen oppositionellen Bedeutungsträgern degradiert worden. Die politische Implikation ist verloren gegangen, ohne dass dabei binäre Gegensätze als Austragungsort der Handlung aufgegeben wurden. Dasselbe Prinzip findet sich noch bei den Videospiele, in denen direkte Gegenüberstellungen zu den Brennpunkten der Handlung werden. Gegensatzpaare wie Mann/Frau, Innen/Außen, Gewalttätig/Gewaltlos prägen die Narrationen. Dies trifft allerdings nicht ausnahmslos auf die spielerischen Ebenen zu, wo die Unterscheidung von männlichen und weiblichen Figuren zum Teil egalisiert ist oder Innen- und Außenbereiche, bzw. topographische Grenzen keine spielerischen Unterschiede ausmachen.

## 5.7 Ästhetik im Transfer

Die angenommene Vergleichbarkeit von Film- und Videospieleästhetik stößt in den Punkten an seine Grenze, an denen das Videospiele über Aspekte des Films hinausgeht. Die ludischen Aspekte bringen Ansprüche mit sich, denen die remedierten filmischen Vorgaben Folge leisten. Auch unterliegen Spiele generell dem Anspruch, dass sie länger unterhalten sollen als Filme, alleine schon um den höheren Anschaffungspreis zu rechtfertigen.

Wie gezeigt wurde, übernehmen Videospiele die erfolgversprechende Ästhetik des Films. Wo der cinematographische Film jedoch eine typische Spieldauer von einer bis drei Stunden hat und dies als Charakteristikum des cinematographischen Dispositivs allgemein gelten kann, liefert das Videospiele ein audiovisuelles Unterhaltungsangebot über eine vielfach längere Zeit. Narrative Ego-Shooter gehören zu den kurzweiligsten Spielen und haben immer noch eine Spieldauer von meist mehr als sechs Stunden. Da die Geschwindigkeit, mit der die Narrationen in Videospiele erzählt werden, der Geschwindigkeit des Films ähnelt, lässt sich eine Segmentierung in Videospiele Narrationen feststellen, die eine Anpassung an filmische Ästhetik ermöglicht. Statt dass eine narrative Struktur, die aus der Zuschauergewohnheit des Kinos stammt, auf die Gesamtdauer des Videospiele gestreckt wird, ist die Einteilung in Kapitel zum Standard geworden. Videospiele Kapitel führen dann zum Film vergleichbare dramaturgische Inszenierungen in jeweils einer bis drei Stunden aus und reihen sich aneinander.

Die in Ego-Shootern monotone spielerische Anforderungen wird also in Mikronarrationen aufgeteilt, die auch im Leveldesign variieren. Es ist seit jeher in Videospiele etabliert, dass unterschiedliche Level auch verschiedenen graphisch codiert sind. Die farbliche Ausgestaltung ist beispielsweise schon bei dem Spieleklassiker *Super Marios* durch jeden Spielabschnitt verschieden und ermöglicht sowohl eine Zuordnung des spielerischen Fortschritts als auch eine Semantisierung zu narrativen Zwecken: Je tiefer die Spielfigur in die Höhle des Bösen hinabsteigt, desto düsterer wird die Umgebungsdarstellung. In den untersuchten Westernvideospiele hat diese Praxis einen spezifischen Effekt, der in der vorangegangenen Analyse jeweils als Interpretation nahegelegt hat, was als Hommage bezeichnet werden müsste: In den Shootern, RED DEAD REDEMPTION und den CALL OF JUAREZ-Spielen, begleitet der Spieler die Protagonisten durch viele verschiedene, in Kapitel unterteilte Missionen. Das in Videospiele

üblicherweise abwechslungsreiche Leveldesign erhebt den Anspruch, das monotone Schießen an die Umgebungsbedingungen anzupassen und so eine Vielzahl an Schauplätzen abzuhandeln. In allen genannten Shootern reist der Spieler wie in einer Hommage durch Landschaften, die aus den Filmen bekannt sind und so erscheint jedes der genannten Spiele wie eine Reise durch das gesamte Genre.

Das gleiche gilt für die jeweiligen Narrationen, die in den einzelnen Kapiteln in sich geschlossen abgehandelt werden: *CALL OF JUAREZ* erzählt von Billys Flucht, von Rays Rachefeldzug, Mollys Entführung und Befreiung und dem Sturm auf Mendozas Festung. *BOUND IN BLOOD* erzählt in Kapiteln vom Sezessionskrieg und seinen Folgen, dem Leben als Outlaw in Mexiko, Bündnisse mit den Ureinwohnern und Duellen mit Mendoza und Barnsby. *GUNSLINGER* bezeichnet explizit jedes Kapitel als eigene Erzählung Silas Greaves' und versteht die Rahmenhandlung als übergeordnete Makronarration mit eigenem Spannungsbogen. *RED DEAD REDEMPTION* ist ebenfalls in Kapitel aufgeteilt, die jeweils ähnlichen Schemata von Ankunft, Suchen von Verbündeten und finalem Duell folgen. Jedes der hier genannten Kapitel hat innerhalb des jeweiligen Spiels wiederum einen eigenen Schauplatz, eigene Kontrahenten und eine eigene dramaturgische Plotstruktur. Vereinfacht könnte man sagen, dass die Westernvideospiele den Inhalt mehrerer Westernfilme in Sachen Dramaturgie, Ikonographie, Schauplatz und Figurenkonstellation in einer *Remediation* zusammenfassen. Es ist üblich, dass die Spielhandlung in jedem Abschnitt auf den Anfang zurückgesetzt wird. Videospiele folgen hier dem spielerischen Grundprinzip der Repetition. Dies macht die einzelnen Level episodisch. In den untersuchten Westernvideospiele decken sich die spielerischen mit den narrativen Kapiteln, sodass auch auf narrativer Ebene von Episoden gesprochen werden kann. Die Westervideospiele bedienen sich allerdings der Figur des Westerner, die durchweg statisch bleibt. Der Protagonist bleibt in seiner Überzeugung unbeweglich und unfehlbar: Er ist ein

Idol der Männlichkeit und wird daher nicht in Frage gestellt. Mit dem Episodencharakter und der unveränderbaren Hauptfigur entsprechen vor allem die untersuchten Ego-Shooter dem narrativen Grundkonstrukt der *novela picaresca*. Nach dem Vorbild der im 16. Jahrhundert erfundenen spanischen Gattung hat auch Sergio Leone seine Figuren in den Westernfilmen umgesetzt und so eine Vorlage für erzählerische Schemata des Italo-Western geschaffen.<sup>287</sup> Die Westernvideospiele greifen dies auf: Besonders GUNSLINGER und RED DEAD REDEMPTION stehen im Zeichen dieser literarischen Gattung. Die Figuren, John Marston, die McCalls oder Silas Greaves, können als Picaros im Sinne der *novela picaresca* bezeichnet werden. Sie sind Personen niederer oder ungeklärter Herkunft bzw. heimatlos, sie bewegen sich in den kriminellen Kreisen einer ihnen feindselig gesinnten Umwelt (das ist in Shootern prinzipiell der Fall), spielen mit den moralischen Grundsätzen und setzen sich über die geschriebenen und ungeschriebenen gesellschaftlichen Gesetze hinweg.<sup>288</sup> Sie halten damit der Gesellschaft den Spiegel vor, um auf die scheinheiligen oder widersprüchlichen Zustände aufmerksam zu machen.<sup>289</sup> Dies findet sich in John Marstons Begegnungen mit den Ureinwohnern wieder, in Silas Greaves' Lügengeschichten um das Heldenhafte eines Westerners oder in den Gräueltaten der McCalls. Sie alle spielen ihren Part in einer Welt von deren Werten sie nicht überzeugt sein müssen und machen, wie ein Picaro, gute

---

<sup>287</sup> Vgl. Frayling 2012 Sergio Leone über die objektive Darstellung der Kriegsthematik in *Il buono, il brutto, il cattivo*: „Volevo mostrare l'imbecillità umana in un film **picaresco** insieme alla realtà della guerra. [...] [L]a guerra civile americana è un soggetto quasi tabù, perché la sua realtà è folle e incredibile. Ma la vera storia degli Stati Uniti è stata costruita su una violenza che né la letteratura né il cinema avevano mai mostrato come si deve. Personalmente tendo sempre a contrastare la versione ufficiale degli eventi.“ [eigene Hervorhebung].

<sup>288</sup> Vgl. Thrall und Hibbard 1960.

<sup>289</sup> Vgl. Rico 2000.

Miene zum bösen Spiel. Das in Videospiele übliche Segmentieren in narrative Einheiten hat also eine Entsprechung in einer alten literarischen Gattung: Wenn der immergleiche und unwandelbare Protagonist auf seinen Reisen mehrere disjunkte Abenteuer erlebt, ist das Westernvideospiele eine Remediation der *novela picaresca*.

## 5.8 Das Spiel im Film

Die Remediation von Videospieleinhalten in ‚klassischen‘ Medien zeigt sich bei der TV-Serie WESTWORLD. Die Serie baut auf dem gleichnamigen Film von 1973 auf.<sup>290</sup> In einem Sci-Fi Szenario wird von einem Freizeitpark der Zukunft erzählt, in dem Kunden in eine perfekt nachgebaute historische Epoche abtauchen können. Die Freizeitparks zu Themen wie Wilder Westen, Mittelalter oder antikem Rom (so in der filmischen Vorlage) sind von Androiden bewohnt, menschenähnliche Robotern, die von echten Menschen in Aussehen und Verhalten quasi nicht zu unterscheiden sind. Durch Modifikationen an den Waffen ist es für die Androiden nicht möglich, echte Menschen (Besucher des Parks) zu verletzen, während diese umgekehrt an den Androiden Macht- und Gewaltphantasien ausleben können. Verstorbene Androiden werden des Nachts aufgesammelt, repariert und am nächsten Tag wieder in den geskripteten Tagesablauf integriert.<sup>291</sup> Die Besucher sind in ein ludisches System eingebunden: Alle ihre Handlungen bleiben ohne Konsequenz für das Leben außerhalb des Freizeitparks und so experimentieren die Besucher mit der dargestellten Welt und den Androiden.

---

<sup>290</sup> Nolan 2016; Chrichton 1973.

<sup>291</sup> In Videospiele sind Ereignisse *scripted*, wenn sie unmittelbar auf vorher erfüllte Bedingungen ausgelöst werden. In etwa, dass sich die Tür am Ende eines Level öffnet, sobald der Spieler eine bestimmte Punktzahl erreicht hat.

Wie in Videospiele sind vorgefertigte Pfade für Herausforderungen und Storylines installiert, die der Besucher beschreiten kann. Diese angebotenen Quests sollen zu einer intensiveren Immersion beitragen. Besucher werden etwa vom Sheriff-Androiden angesprochen, ob sie sich nicht als Kopfgeldjäger verdingt machen möchten. Auch aus Videospiele bekannte Probleme, die die Immersion stören, werden im Narrativ der Serie behandelt. Beispielsweise wundern sich zwei Besucher über einen Programmierfehler, einen sogenannten *Bug*, in besagtem Sheriff-Androiden, der zum Abbruch eines Erzählstranges führt. Er hängt sich wie in abstürzendes Programm auf, was sich an seiner Figur in einer Art epileptischem Anfall äußert: Er stagniert in einem Satz und versucht wiederholt vergebens ein Wort auszusprechen. Für Videospielekundige ist es ein vertrautes Moment und üblicherweise hilft der Neustart des Systems oder die Aktualisierung der Software.

Wie in Open-World-Spielen üblich, sind den Spielern Freiheiten eingeräumt und das Erkunden der virtuellen Räume und ihrer Möglichkeiten gehört zum Unterhaltungsangebot. So wird die Experimentierfreude der Besucher demonstriert. Das Erschießen von Androiden ist in WESTWORLD das Pendant zum virtuellen Amoklauf, aus Langeweile eine Schießerei zu initiieren, ist ein typischer Zeitvertreib.

Es gibt direkte Referenzen an Videospiele generell und Wildwestvideospiele im Speziellen. Besucher betreten den Freizeitpark, indem sie einen Zug besteigen. Der Zug fährt durch eine Wildwestlandschaft in ein Dorf ein. Die Szene erinnert an das Intro von RED DEAD REDEMPTION, in dem die Eisenbahn ebenfalls zur symbolischen Zeitmaschine wird, das den Spieler mit der Spielfigur in die frühere Epoche versetzt. Der Konzern, der

WESTWORLD betreibt, beobachtet die Geschehnisse aus einem Kommandoraum. Herzstück des Raums ist eine isometrische Karte.<sup>292</sup> Diese ist ein Echtzeitbild des Freizeitparks und es kann frei rein- und rausgezoomt werden. Sie ähnelt damit der sog. *Minimap*, einer in Videospiele häufig aufrufbaren Karten des beispielbaren Levels. Von dort aus beobachten die Betreiber das Geschehen und betrachten einzelne Szenen in der Perspektive, die der in Strategiespielen typischen Einstellung entspricht. Konkret erinnert das an HARD WEST oder DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE.

Der *Mann in Schwarz* ist eine wiederkehrende Figur, ein Besucher, der im Freizeitpark seit über dreißig Jahren nach einem Geheimnis sucht. Er erkundet die Welt nach dem Trial&Error-Prinzip, findet seinen Weg in jede Narration, versucht, die Grenzen des Spiels auszuloten und sucht vereinzelte Puzzlestücke eines größeren Rätsels. Diese Suche nach Hinweisen ähnelt der Suche nach einem *Easteregg*. Als solche werden in den Videospieldwelten von den Programmierern versteckte Geheimnisse bezeichnet. Man könnte die Figur vom Spielertyp her als Hardcoregamer klassifizieren. Er kennt die dargestellte Welt quasi auswendig, versucht das Spiel in seiner Ganzheit zu erschließen und hinter die Kulisse zu schauen. Der *Mann in Schwarz* hat kein Mitleid mit den Androiden und begegnet ihnen mit willkürlicher, zum Teil sadistischer Gewalt. So überlässt er einem Androiden im Duell den ersten (auf Besucher nie tödlichen) Schuss und erklärt dem verdutzten Duellanten die Wirkweise der Spielwelt: „Winning doesn't mean anything unless someone else loses. Which means, you are here to be the loser.“ Hier wird auf das ludische Prinzip von Einzelspielervideospielen verwiesen, dass NPCs (in WESTWORLD entspricht das den Androiden) als überwindbare Hindernisse in die Spielwelten gesetzt

---

<sup>292</sup> Als *isometrische Perspektive* wird eine dreidimensionale Ansicht auf eine zweidimensionale Karte bezeichnet.

werden, damit der Spieler ein Erfolgserlebnis haben kann. Der Unterhaltungswert vieler Einzelspielervideospiele besteht darin, dass dem Nutzer ein Erfolgversprechen gegeben wird. Dies kann in Mehrspielervideospielen nicht garantiert werden, da menschliche Mitspieler alle am Sieg interessiert sind und schließlich der begabteste Spieler den Erfolg einfährt.

In der Pilotfolge wird das Wechselspiel von ludologischen und narratologischen Prinzipien am Beispiel einer Storyline aufgegriffen. Um die Besucher von einem dringenden Wartungsupdate abzulenken, entschließt sich das Management, eine *Bankraub-Storyline* vorzeitig zu starten. Dabei überfällt eine Räuberbande die Westernstadt. Die Ereignisse sind alle geskriptet, sodass eine packend inszenierte Schießerei unter den Androiden von den Besuchern hautnah miterlebt werden kann. Unvorhergesehen mischt sich jedoch ein Besucher in die Storyline ein, erschießt den Anführer der Räuberbande und terminiert damit den geplanten Ablauf. Der von seiner vermeintlichen Heldentat begeisterte Besucher hat das erfahren, was in den *Game Studies* als *Agency* bezeichnet wird, die Einflussmöglichkeit auf den Verlauf der Dinge, die Relevanz des eigenen Handelns.<sup>293</sup>

In *WESTWORLD* gibt es parallele Erzählstränge, die unterschiedliche Themen behandeln. Neben den Erzählungen, die sich innerhalb des Freizeitparks als actiongeladene Abenteuer abspielen, gibt es Metanarrationen außerhalb der Spielwelt, etwa Machtkämpfe innerhalb des Freizeitparkmanagements. In einem Erzählstrang steht der Erschaffer der *Westworld*, Robert Ford (eine klare Anlehnung an den Regisseur), gespielt von Anthony Hopkins, im Mittelpunkt. Er begegnet den Androiden mit väterlicher Liebe, die ihm aufgrund der Programmierung bedingungslos gehorchen, sodass er einen gottähnlichen Status in der *Westworld* genießt.

---

<sup>293</sup> „This term *agency* refers to the capacity to take action in a synthetic world, or (which is the same thing) to choose how to affect the fictional world of a certain game.“ Bateman 2011, S. 83.

Ford trifft sich regelmäßig mit einem der ersten Androiden des Parks, einer Buffalo Bill Replika, der aufgrund veralteter Mechanik schon aus der Welt ausgemustert wurde und in den Katakomben des Managementkomplexes aufbewahrt wird. WESTWORLD greift damit die bedeutsame Quelle des Wildwestmythos auf, wenn die Idee des Freizeitparks als Fortentwicklung von Buffalo Bills Wildwestshow bezeichnet wird.

Zu den Protagonisten der einzelnen Erzählstränge gehören auch Androiden, die gängigen Archetypen des Western nachempfunden sind. Da das Tagesgeschehen in der *Westworld*, wie in einem Computerspiel, oft auf den Ausgangsstand zurückversetzt wird, kehren die Figuren als feste Bestandteile aller sich im Park abspielenden Storylines immer wieder. Es gibt also mit jedem neuen Tag *den Sheriff, die Prostituierte, den Barkeeper, den Banditen, die Farmerstochter*. Diese Archetypen sind in der Diegese fest verankert und bilden sozusagen die Grundstruktur des Western.

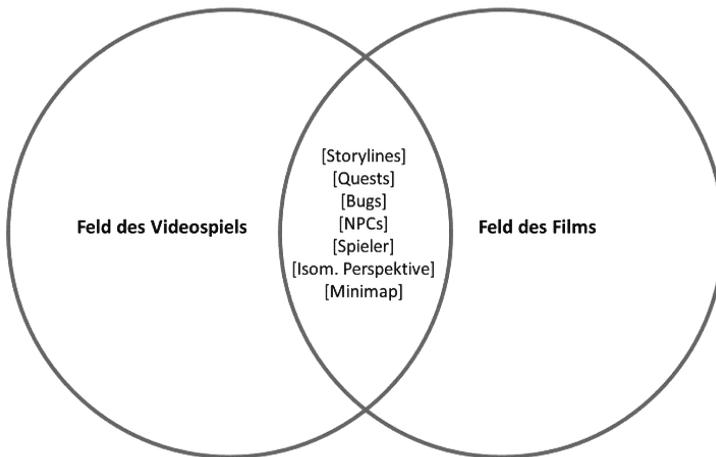


Abbildung 7: Adaption zwischen Spiel und Film

Die Serie WESTWORLD greift verschiedene Elemente auf, die aus dem Feld des Videospiele stammen. Der gleichnamige Film von 1973 hat

zwar den selben Plot, setzt diesen aber nicht in Referenz auf Videospielelemente um. Diese waren zu der Zeit noch nicht Teil des populärkulturellen Kanons des *Western*. Dies steht beispielhaft dafür, dass sich mit den Videospielen eine weitere Quelle für Narrationen im Westerngenre etabliert hat.

Die in der Serie umgesetzte Vorstellung von einer perfekt nachgebauten Welt ist eine in der Videospielebranche angestrebte Zukunftsvision. Die aktuellen Entwicklungen im Bereich der Virtual Reality (VR) deuten stark in die Richtung, dass die virtuellen Welten zunehmend den Körper des Nutzers einbinden. In *WESTWORLD* liegt die Welt mit seinen Bewohnern zwar tatsächlich vor, sie ist allerdings gemacht, fiktiv und damit virtuell. Die Serie setzt den Gedanken fort, dass die perfekte Immersion nur durch das Versetzen des Körpers eines Spielers in die Spielwelt gelingen kann. So wird der Avatar und der Spieler zum selben Körper, sodass es keines Stellvertreters, keiner Spielfigur bedarf. Schließlich thematisiert *WESTWORLD* auch die Problematik, wenn Spiele zu realistisch werden. Etwa wegen der eventuellen Effekte auf die körperliche und geistige Gesundheit der Spieler beim Verschwimmen von Spiel und Ernst. Generell wird in *WESTWORLD* in Frage gestellt, ob ein derlei realistisches Spiel wirklich konsequenzlos für das *ernste* Leben des Spielenden bleibt. Ein Gast fragt vor dem Eintritt in die *Westworld* die ihm zugeteilte Hostesse des Freizeitparks, ob sie ein echter Mensch sei und erhält als Antwort: „Well if you can't tell, does it matter?“. Kriminelles Handeln ist gegenüber den Androiden erlaubt, wenn diese von echten Menschen nicht mehr zu trennen sind, könnten sich spielerische Verhaltensweisen auf die Welt jenseits des Spiels übertragen. Damit wird die Gewaltdebatte um das (Video)Spiel aufgegriffen. Es ist bezeichnend, dass Gewaltexzesse und Prostitution in der Serie zu den häufigeren Beschäftigungen der überwiegend männlichen Kunden gehören, die so kathartische Momente ausleben können. In der *Westworld* werden mit Männlichkeit konnotierte Werte sanktionslos

erfahrbar, vor allem das Ausleben von Dominanz- und Machtphantasien, was wiederum als genretypisch, vor allem für den Italo-Western bezeichnet werden kann.

Für den Besucher des Parks ist die *Westworld* ein Chronotopos, in dem er sich zwischen den gegebenen Grenzen und in der Interaktion mit den Androiden frei bewegen kann. Wie in einem Videospiel sind die Möglichkeiten seines Handelns begrenzt, aber unzählbar vielfältig, wodurch sich ein Gefühl von Freiheit einstellt und der Freiheitstopos zum Versprechen für die Kundschaft der *Westworld* wird. Innerhalb der Diegese gibt das Westerngenre den Kunden einen Leitfaden für die bestehenden Regeln, Werte und Normen in der Spielwelt. Das heißt, dass mit der Ikonographie das Wertemuster übertragen wird, das der Kunde aus dem kulturellen Wissen (kW) über *den Wilden Westen* einbringt. Die *Westworld* ist ein Unterhaltungsangebot und bedient sich bei den dramaturgischen Elementen des Genres: Duelle, Schlägereien, Ausritte, Abenteuer, Schatzsuchen, Kopfgeldjagden, Bankraube – die Vorstellungen sind den zahlreichen Quellen des *Wilden Westen* entlehnt, wie Bufallo Bills Wildwestshow und all den Unterhaltungsangeboten, die zur Etablierung des Mythos beigetragen haben. Auf der Metaebene referiert die Serie sogar explizit Einflüsse wie das genannte Showbusiness und beruft sich im Ganzen auf die klassischen Quellen des Western, sowie auf Videospielelemente. WEST-WORLD ist auch ein besonderes Beispiel, weil es über die einfache narrative Filmumsetzung von Videospielen hinaus geht und implizit auf der Metaebene das Medium zum Gegenstand der Narration macht.

## 6. Schlussbetrachtung

Das Westerngenre kehrt immer wieder als Plattform für Narrationen zurück. Wohl nie wieder in der Menge, in der in den 1950er und 1960er-Jahren produziert wurde, aber es erfreut sich zuletzt wieder wachsenden Interesses. Daran haben auch die Videospielumsetzungen ihren Anteil. So kann vor allem RED DEAD REDEMPTION als Spiel von *Rockstar Games* als für die Populärkultur einflussreich bezeichnet werden. Die Vermengung mit immer neuen Zeichensets sorgt für eine weitere Ausdifferenzierung des Genrekerns.<sup>294</sup> Die Videospiele greifen Merkmale aus den verschiedenen Kategorien auf, vor allem jedoch scheinen sie sich am Italo-Western zu orientieren. Hier lässt sich eine Brücke zum ludischen System schlagen:

---

<sup>294</sup> Im August 2017 wird die Verfilmung von Stephen Kings Romanreihe THE DARK TOWER in den Kinos anlaufen. Erzählt wird vom Revolverhelden *Roland Deschain*, Mitglied der ritterlichen Gesellschaft *the Gunslingers*, in einem Western/Fantasy/Sci-Fi-Szenario. Der Trailer aus der Werbekampagne demonstriert beispielhaft, welche Western-Genrespezifika als zentral gesetzt werden. Vom Aufbau entspricht der Spot der von Vinzenz Hediger als Norm heutiger Trailer identifizierten Struktur: auf die Exposition (1) folgt das zentrale narrative Ereignis (2) das zur Konfrontation zwischen Protagonist und Antagonist führt. Der Ausgang des Konflikts (3) wird nicht preisgegeben, sondern dient als *Cliffhanger* für den Zuschauer. So werden bündig zwei Drittel des Plots wiedergegeben. Vgl. Hediger 2001, S. 44 Im Vordergrund stehen die ritterlichen Pflichten des *Gunslingers*, der somit an das Ideal des Helden aus dem klassischen US-Western anknüpft. Seine außergewöhnliche Begabung mit dem Revolver und die *Mise en Scène* derselben, stehen in der Tradition des Italo-Western. Der Trailer wird von Ennio Morricones *Watch Chimes* begleitet, der kryptischen Melodie einer Taschenuhr, mit der sich der Antagonist *El Indio* in PER QUALCHE DOLLARO IN PIÙ Duelle ankündigt. Die Handlung erzählt jedoch von surrealistischen Monsterjagden und kollidierenden Parallelwelten und nimmt dafür Elemente aus dem Fantasy- und SciFi-Genre auf. An diesem Potpourri von Zeichen wird ersichtlich, dass das Westerngenre primär über seine spezifische Ikonographie identifiziert wird (hier beispielhaft am Revolverhelden und den Wüstenlandschaften manifestiert). Es ist auch beispielhaft dafür, dass mit jedem Titel die Reichweite des Begriffes *Western* gewachsen ist, sodass die Unterkategorien *US-Western*, *Italo-Western*, *Postklassischer-Western*, *Sci-Fi-Western*, *Horror-Western*, *Neo-Western* der zur Unterscheidung der jeweils spezifischen narrativen und dramaturgischen Mustern notwendig geworden sind, da die Unterschiede auf der ikonographischen Ebene nicht mehr hinreichend sind.

Mit dem Mythos Western ist der Revolver als Instrument untrennbar verbunden. In spielerischen (repetitiven) Systemen rücken die Gewaltakte dadurch in den Kern. Die ästhetische Trivialisierung der Waffengewalt geht auf den Italo-Western zurück und ist in den Videospiele das typischste Merkmal. Deutlicher als in *CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER*, in dem gekonnt aneinandergereihte Kopfschüsse mit Texteinblendungen als besonders *schöne* Tötungsserien gelobt und mit Punkten belohnt werden, kann diese Ästhetisierung der Gewalt kaum umgesetzt werden.

Der Begriff *Western* bezieht sich auf ikonographische, narrative oder dramaturgische Elemente. Die Ähnlichkeiten auf der graphischen Oberfläche waren hier für die Auswahl das Hauptkriterium für die Genrezuschreibung. Allerdings ist der gewählte Begriff *Westernvideospiel* unpräzise, da er einen filmischen Genrebegriff auf einen nichtfilmischen Gegenstand zu übertragen versucht und es kein Spielsystem gibt, das ‚*Western*‘ ist. Mit dem ikonographischen, dramaturgischen und narrativen Szenario werden typischerweise Handlungen spielerisch umgesetzt, die die semiotischen Genreerwartungen eines *Western* bedienen und damit gehören actiongeladene Sequenzen zum Kern der Spiele.

Mit dem Transfer des Genres in die Videospielewelten gehen filmspezifische Elemente verloren. Für die Videospiele bedeutet das zum Beispiel, dass auf filmische narrative Strukturen verzichtet werden muss. Wenn ein Storytelling vorliegt, dann wird dieses nicht filmtypisch über den Verlauf von einer bis drei Stunden erzählt, sondern oftmals segmentiert oder gerafft, um die Spieldauer heutiger Videospielekonventionen zu erreichen. Andere cinematographische Elemente überstehen den Transfer: Auch wenn die Geschichten anders erzählt werden, werden immer noch dieselben Geschichten erzählt. Filmische narrative Grundstrukturen, die binären Oppositionen von Gut und Böse sowie die Figurenkonstellationen finden sich allesamt in den Narrationen der Videospiele wieder.

Die Westernvideospiele remedieren die Inhalte sämtlicher Quellen für das Westerngenre und wirken so auch zurück auf die Lesart der *älteren* Werke. Wenn, wie gezeigt werden konnte, das Schießen die wichtigste Praxis in den Westernvideospiele ist, dann muss sich die Unterhaltungskultur über das Genre in diesem Punkt einig gewesen sein. Der Kreis schließt sich mit *WESTWORLD*, da die Serie umgekehrt die Merkmale des Videospiele (allgemein und der Westertitel im speziellen) in das filmische Narrativ einbindet. Hier zeigt sich, wie mit den Videospiele das Genre erweitert wurde. Zum Überbegriff *Western* gehören jetzt auch die Inhalte der Spiele mitsamt ihrer Narrationen und spielerischen Muster: Die Duelle, die es in den *CALL OF JUAREZ* Titeln und bei *RED DEAD REDEMPTION* gibt, sind ein spezifisches spielerisches Element für Actionspiele im Westernsetting. Wenn in *WESTWORLD* *Bugs*, *Quests*, *Achievements* thematisiert und die Problematiken von *Agency* und *Storytelling* erläutert werden, dann bedient sich der Film bei den Elementen des Videospiele und bekräftigt mit dieser Remediation, dass die Inhalte der Videospiele in das cinematographische Genre *Western* aufgenommen wurden.

Die Malerei, der Film, die Literatur und das Videospiele schaffen als Medien Zugänge zu den fiktiven Welten wie dem *Western*. Der Rezipient betritt durch sie die Diegese von einem jeweils anderen Zugang aus und jedes Medium bietet ein spezifisches Unterhaltungsangebot. Die Literatur verlangt dem Rezipienten ein anderes Maß an Vorstellungskraft ab als der Film, der die Phantasie mit bewegten Bildern unterstützt, oder das Videospiele, das einen freien Bewegungsraum zur Verfügung stellt. Die in den *Game Studies* so häufig erwähnte *Immersion* sollte allerdings nicht als ein dem Videospiele vorbehaltenes Phänomen gehalten werden. Generell kann nicht davon ausgegangen werden, dass Videospiele den Rezipienten stärker einbinden und damit frühere Formen der Unterhaltung ablösen werden. Katie Salen und Eric Zimmerman sprechen in diesem Zusammenhang von der *immersion fallacy*, dem in der Medienwelt vorherrschenden

## Schlussbetrachtung

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

Trugschluss, dass mit zunehmender sensorischer Einbindung des Rezipienten in das Medium ein intensiveres Abtauchen in die Narration folgt. Sie argumentieren, es brauche für die Immersion keine perfekte Illusion (wie etwa bei WESTWORLD), wenn schon minimalistische Spiele wie TETRIS Spieler in ihren Bann ziehen können.<sup>295</sup>

Um die Videospiele unter den Medien verorten zu können, soll an der Stelle auf Kendall Waltons *make-believe theory* Bezug genommen werden:

„What all representations have in common is a role in make-believe. Make-believe, explained in terms of imagination, will constitute the core of my theory. I take seriously the association with children's games – with playing house and school, cops and robbers, cowboys and Indians, with fantasies built around dolls, teddy bears, and toy trucks. We can learn a lot about novels, paintings, theater, and film by pursuing analogies with make-believe activities like these.“<sup>296</sup>

Walton vergleicht das Spiel mit dem Roman, der Malerei, dem Theater und so weiter, die er allesamt als *make-believe activities* bezeichnet. Essentiell ist, dass der Rezipient den fiktiven Weltentwurf zum Leben erweckt. Chris Bateman setzt dies mit Bezug auf Coleridge für Videospiele in den Kontext: „Doesn't this necessarily imply Coleridge's willing suspension of disbelief? Isn't this what the very phrase *make-believe* is intended to convey?“<sup>297</sup>. Auch hier bietet es sich an, die Überlegungen zu den Videospiele nicht nur für die Analyse derselben, sondern als Remediation der anderen Formen zu lesen. In Spielen (ob am Rechner oder nicht) werden, wie in allen *make-believe activities*, Regeln aufgestellt und dem Spieler angeboten, die er akzeptieren kann und damit in den spielerischen Weltentwurf

---

<sup>295</sup> Vgl. Salen und Zimmerman 2010, S. 450–452.

<sup>296</sup> Walton 1993, S. 4.

<sup>297</sup> Bateman 2011, S. 79.

eintaucht.<sup>298</sup> So funktioniert ein ludischer Weltentwurf wie eine narrative Diegese nach Vorstellung des *Chronotopos*. Der Rezipient kann also, wenn er die jeweils gesetzten Grundannahmen annimmt, gleichermaßen immersiv in ein Buch eintauchen, wie in einen Film, ein Gemälde, ein Videospiel: das Ausmaß an sensorischer Einbindung ist dafür weniger relevant als seine *willing suspension of disbelief*. Und damit sind Videospiele für ein Genre wie den *Western* keine Fortentwicklung, sondern eine Erweiterung. Sie bieten einen anderen Zugang, aber keinen, der verglichen und abgewogen werden kann mit den bisherigen. Die Analyse von Videospielen, gerade an der Schnittstelle zwischen Narratologie und Ludologie, kann so Fragen beantworten, die nicht nur die Spiele betreffen. Die Analogie kann vielmehr auch das Verständnis von Literatur, Film und Kunst in eine Relation mit dem Spiel setzen. Ein Videospiel wäre dann ein weniger strenger *Chronotopos*, der dem Rezipienten Perspektivwechsel innerhalb des gegebenen Spielraums gestattet.

Inwiefern ein Rezipient in einen Weltenwurf eintaucht, liegt mitunter an seinen Präferenzen bezüglich des Mediums zum einen und der dort präsentierten Diegese zum anderen. Dies erklärt auch, warum viele Videospiele kompetitive Spielsysteme mit Narrationen von virilen Wertmustern kombinieren. Ein leistungsvergleichendes spielerisches System zielt auf eine männliche Kundschaft ab, sodass mit dem *Western* ein passendes Szenario gewählt wird, das im kulturellen Wissen mit männlichen Idealen verknüpft ist.

---

<sup>298</sup> „[I]n Walton's theory *every* representation has a corresponding fictional world: *Mona Lisa* [...] prescribes a fictional world in which it is true that a woman with no eyebrows has an enigmatic smile.“, die hier genannte *fictional truth*, ist eine Annahme, wie die Regel in einem Spiel, über die der Weltentwurf etabliert wird. Bateman 2011, S. 68.

Die Darstellung von Männlichkeitsnormen ist eine Konstante im cinematographischen Western, auch wenn sich die Normen über die Jahre und mit den Subgenres gewandelt haben. Die Filmwissenschaften zeigen, dass martialische Themenfelder und gewalttätige Auseinandersetzungen sowie das Richten eines im Kampf besiegt Kontrahenten Motive sind, die von Männern präferierte Narrationen ausmachen.<sup>299</sup> Für die diskursbestimmenden Videospiele, die *Blockbuster* der Industrie, lassen sich diese Motive ausmachen und sie bestimmen auch die hier untersuchten Westernvideospiele. Das ist auf die Produktions- und Marktbedingungen zurückzuführen: Im Jahr 2010 entfielen lediglich 11% der Stellen in der Videospiegelindustrie auf Frauen, die meisten darunter waren in Bereichen der Verwaltung und nicht im Design der Videospieleproduktion beschäftigt.<sup>300</sup> Videospiele werden also vorwiegend von Männern gestaltet und Vollpreistitel, wie die hier untersuchten, richten sich an eine männliche Zielgruppe.<sup>301</sup> Die hier untersuchten Spielsysteme sind vorrangig kompetitiv und konfrontativ, was in den Westernweltentwürfen in einem Narrativ männlichen Primats mündet. Aus dem westertypischen Topos eines rechtsfreien Raums folgt logischerweise eine Aufwertung von Gewaltbereitschaft und damit virilem Verhalten. Die Narrationen des Western wurden also der Zielgruppe entsprechend vom Film auf das Videospiegel übertragen.

Doch auch abseits des Films oder des Fernsehens gibt es Remediationen von Videospiegelssystematiken oder Westernnarrationen: Besonders großer

---

<sup>299</sup> Vgl. Holbrook 1993; Fischhoff et al. 1998; Banerjee et al. 2008; Oliver et al. 1998.

<sup>300</sup> Jenson und Castell 2010, S. 56.

<sup>301</sup> Frauen finden seltener und aus anderen Gründen zum Videospiegel als Männer. Bryce und Rutter beobachten einen erschwerten Zugang von Mädchen zu den Videospiegelwelten bereits in der frühkindlichen Sozialisierung; vgl. Bryce und Rutter 2002. Kerr weist dies auch für das Erwachsenenalter nach; vgl. Kerr 2003. Das Gaming wird bis heute von Männern dominiert; vgl. Harrison et al. 2017. Und im eSport sind die professionellen Spieler ausschließlich Männer.

Beliebtheit erfreuen sich derzeit sogenannte (*Live*) *Escape Games*. In Anlehnung an die virtuellen Adventuregames, in denen der Spieler verschiedene Rätsel lösen muss, können sich die Kunden eines *Escape Games* in einen Raum einsperren lassen, den sie erst nach dem Erfüllen von Zielbedingungen verlassen können. Für das Westerngenre ist das Brettspiel COLT EXPRESS zu nennen.<sup>302</sup> Dort kämpfen die Mitspieler untereinander um die Beute eines Zugraubs. Damit ist ein Beispiel gegeben, das das Westerngenre auch ohne einen Computer in das ludische System eines Gemeinschaftsspiels einbettet.

Das Westerngenre wartet mit bestimmten Kundenerwartungen über Zeichensets und Narrationen auf. So hat sich die Videospiegelindustrie an den etlichen Vorlagen bedient und umgekehrt geht die Unterhaltungsindustrie auf die Trends der Videospiegelindustrie ein und setzt Elemente des Gaming in anderen Medien um. Die Remediation von Videospiegelästhetik macht sich immer häufiger in *klassischen* Medien bemerkbar. Das Genre *Western* erzählt dabei ungeachtet des Mediums immer dieselben Geschichten von männlichen Heldentaten. Dem Zeitgeist entsprechend darf man mal den Helden beobachten und mal in seine Haut schlüpfen.

---

<sup>302</sup> Raimbault 2015.



## Referenzen

### Literaturverzeichnis

Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins Univ. Press.

Aarseth, Espen J. (2004): *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation*. In: Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan und Michael Crumpton (Hg.): *First person. New media as story, performance, and game*. Cambridge, Mass.: MIT Press, S. 45–55.

Adorno, Theodor W.; Horkheimer, Max (1947): *Dialektik der Aufklärung*. Amsterdam: Querido.

Allen, Dean (2014): *Games for the Boys. Sport, empire and the creation of the masculine ideal*. In: Jennifer Hargreaves und Eric Anderson (Hg.): *Routledge Handbook of Sport, Gender and Sexuality*. Hoboken: Taylor and Francis, S. 21–28.

Allombert, Guy (Hg.) (1993): *Le western. Approches, mythologies, auteurs-acteurs, filmographies*. Paris: Ed. Gallimard.

Alloway, Lawrence (1963): *On the Iconography of the Movies*. In: *Movie 7*, S. 4–6.

Althusser, Louis (1970): *Idéologie et appareils idéologiques d'État*. In: *La Pensée* 29 (151), S. 3–38.

Altman, Rick (1999): *Film - genre*. London: BFI Publ.

Ascher, Franziska (Hg.) (2016): *»I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft.

Bachtin, Michail M.; Dewey, Michael (2008): *Chronotopos*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

- Banfield, Edward Christie (1958): *The moral basis of a backward society*. New York: The Free Press.
- Banerjee, Smita C.; Greene, Kathryn; Krcmar, Marina; Bagdasarov, Zhanna; Ruginyte, Dovile (2008): *The Role of Gender and Sensation Seeking in Film Choice*. In: *Journal of Media Psychology: Theories, Methods and Applications* 20 (3), S. 97–105.
- Barthes, Roland (1957): *Mythologies*. Paris: Éd. du Seuil.
- Barthes, Roland (1991): *Le plaisir du texte*. Paris: Seuil.
- Basinger, Jeanine (2007): *The star machine*. New York: Knopf.
- Bateman, Chris (2011): *Imaginary Games*. Lanham: O-Books.
- Bazin, André (2000): *The Western, or the American Film par excellence*. In: André Bazin und Hugh Gray (Hg.): *What is cinema?* [Nachdr.]. Berkeley: Univ. of California Press, S. 140–148.
- Bazin, André; Gray, Hugh (Hg.) (2000): *What is cinema?* Berkeley: Univ. of California Press.
- Berger, John (2008): *Ways of seeing*. London: British Broadcasting Corporation and Penguin Books.
- Bessière, Jean (Hg.) (1989): *Fiction, narratologie, texte, genre*. [(Paris, août 1985)]. New York, Bern, Frankfurt am Main, Paris: Lang.
- Bitkom (Hg.) (2015): *Gaming hat sich in allen Altersgruppen etabliert*. Online verfügbar unter <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-hat-sich-in-allen-Altersgruppen-etabliert.html>, zuletzt geprüft am 05.07.2016.
- Blumenberg, Hans (1984): *Arbeit am Mythos*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bold, Christine (1987): *Selling the Wild West. Popular western fiction ; 1860 to 1960*. Bloomington: Indiana Univ. Pr.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

- Bolter, Jay David; Grusin, Richard (2002): *Remediation. Understanding new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Booth, Wayne C. (1961): *Rhetoric of Fiction*. Chicago: University of Chicago Press.
- Borchmeyer, Dieter (Hg.) (1987): *Wege des Mythos in der Moderne*. Richard Wagner „Der Ring des Nibelungen“ ; eine Münchner Ringvorlesung. München: Dt. Taschenbuch-Verl.
- Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin (Hg.) (2015): *The classical Hollywood cinema. Film style & mode of production to 1960*. London, New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Brunow, Dagmar (2013): *Western*. In: Markus Kuhn (Hg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin: De Gruyter, S. 39–61.
- Bryce, Jo; Rutter, Jason (2002): *Killing Like a Girl. Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility*. In: *Digital Games Research Association*. Online verfügbar unter <http://jasonrutter.co.uk/wp-content/uploads/2015/03/Bryce-Rutter-2002-Killing-like-a-girl-gendered-gaming-and-girl-gamers-visibility.pdf>, zuletzt geprüft am 14.07.2017.
- Buscombe, Edward (1988): *The BFI companion to the Western*, S. 247 - 430. London: Deutsch.
- Caillois, Roger (1958): *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard.
- Campbell, Joseph (2008): *The hero with a thousand faces*. Novato, Calif.: New World Library.
- Cassirer, Ernst (1925): *Die Philosophie der symbolischen Formen. Das mythische Denken*. Darmstadt.
- Cassirer, Ernst (1944): *An Essay on Man*. Connecticut: Yale University Press.
- Cassirer, Ernst (1946): *The Myth of the State*. London: Oxford Univ. Press.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

- Cassirer, Ernst (1953): Philosophie der symbolischen Formen II. Das mythische Denken. Darmstadt.
- Catlin, George (1861): Life Among the Indians. London: Gall and Inglis.
- Catlin, George (1876): Illustrations of the manners, customs & condition of the North American Indians. London: Chatto & Windus.
- Cawelti, John G. (1971): The Six-Gun Mystique. Bowling Green, Ohio: Bowling Green University Popular Press.
- Cawelti, John G. (1974): Reflections on the New Western Films. In: Jack Nachbar (Hg.): Focus on the western. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, S. 113–117.
- Cawelti, John G. (1999): The six-gun mystique sequel. Bowling Green, Ohio: Bowling Green State University Popular Press.
- Chabrol, Claude; Alexandrescu, Sorin (Hg.) (1973): Sémiotique narrative et textuelle. Paris: Larousse.
- Cheok, Adrian David (Hg.) (2006): Proceedings of 5th ACM SIGCOMM workshop on Network and system support for games. New York, NY: ACM.
- Cook, Pam (1999): Women and the Western. In: Jim Kitses (Hg.): The Western reader. 2. Limelight ed. New York: Limelight Editions, S. 293–300.
- Cooper, James Fenimore (1823): The Pioneers. USA: Charles Wiley.
- Coyne, Michael (1997): The crowded prairie. American national identity in the Hollywood Western. London: Tauris u.a.
- Davis, John W. (2010): Wyoming range war. The infamous invasion of Johnson County. Norman, Okla.: Univ. of Oklahoma Press.
- Deregowski, Jan B. (1972): Pictorial perception and culture. In: *Scientific American* 227 (5), S. 82–88.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

Dippie, Brian W. (1994): *Custer's last stand. The anatomy of an American myth.* Lincoln, London: University of Nebraska Press.

Doležel, Lubomír (1998): *Heterocosmica. Fiction and possible worlds.* Baltimore, Md.: Johns Hopkins Univ. Press.

Dort, Bernard (1993): *La nostalgie de l'épopée.* In: Guy Allombert (Hg.): *Le western. Approches, mythologies, auteurs-acteurs, filmographies.* Paris: Ed. Gallimard, S. 55–70.

DOSB (Hg.) (2015): *Bestandserhebung - Mitglieder-Statistik.* Online verfügbar unter <https://www.dosb.de/de/medien/downloads/statistiken/>, zuletzt geprüft am 05.07.2016.

Dunning, Eric; Elias, Norbert (1986): *Dynamics of sportgroups with special reference to football.* In: Norbert Elias und Eric Dunning (Hg.): *Quest for excitement. Sport and leisure in the civilising process.* Oxford: Blackwell, S. 189–202.

Dyer, Richard (1987): *Heavenly Bodies. Film stars and society.* London: MacMillan Press.

Eco, Umberto (1972): *The Myth of Superman.* In: *Diacritics* 2 (1), S.14-22.

Eco, Umberto (1979): *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi.* Mailand: Bompiani.

Entertainment Software Association (Hg.) (2016): *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry.* Online verfügbar unter <http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>, zuletzt geprüft am 05.07.2016.

Eleftheriotis, Dimitris (2002): *Popular cinemas of Europe. Studies of texts contexts and frameworks.* New York: Continuum.

Eliade, Mircea (1963): *Myth and Reality.* London: Allen & Unwin.

Elias, Norbert; Dunning, Eric (Hg.) (1986): *Quest for excitement. Sport and leisure in the civilising process.* Oxford: Blackwell.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

Elias, Norbert (1986): The genesis of sport as a sociological problem. Part 1. In: Norbert Elias und Eric Dunning (Hg.): *Quest for excitement. Sport and leisure in the civilising process*. Oxford: Blackwell, S. 107–133.

Eskelinen, Markku (2001): The Gaming Situation. In: *Game Studies* 1 (1). Online verfügbar unter [http://www.gamestudies.org/1.1/eskelinen](#), zuletzt geprüft am 25.05.2016.

Esselman, Kathryn C. (1974): From Camelot to Monument Valley. Dramatic Origins of the Western Film. In: Jack Nachbar (Hg.): *Focus on the western*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, S. 9–18.

Etulian, Richard W. (1974): Cultural Origins of the Western. In: Jack Nachbar (Hg.): *Focus on the western*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, S. 19–24.

Fischhoff, Stuart; Antonio, Joe; Lewis, Diane (1998): Favorite Films and Film Genres As A Function of Race, Age and Gender. In: *Journal of Media Psychology* 3 (1), S. 1–9.

Fishelov, David (1993): *Metaphors of genre. The role of analogies in genre theory*. University Park, Pa.: Pennsylvania State Univ. Press.

Fisher, Austin (2014): *Radical frontiers in the spaghetti western. Politics violence and popular italian cinema*. London: I B Tauris.

Flusser, Vilém (1996): Die Auswanderung der Zahlen aus dem alphanumerischen Code. In: Dirk Matejovski und Friedrich Kittler (Hg.): *Literatur im Informationszeitalter*. Frankfurt am Main: Campus-Verl., S. 9–14.

Folsom, James K. (1966): *The American Western Novel*. New Haven: College and University Press Services.

Folsom, James K. (1974): Westerns as Social and Political Alternatives. In: Jack Nachbar (Hg.): *Focus on the western*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, S. 81–83.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

- Frank, Gustav (Hg.) (2004): Norm - Grenze - Abweichung. Kultursemiotische Studien zu Literatur, Medien und Wirtschaft. Passau: Stutz.
- Frasca, Gonzalo (1999): Ludology meets Narratology. In: *Parnasso* 3. Online verfügbar unter <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>, zuletzt geprüft am 02.06.2017.
- Frayling, Christopher (2006): Spaghetti westerns. Cowboys and Europeans from Karl May to Sergio Leone. London: Taurus.
- Frayling, Christopher (2012): Sergio Leone. Something to do with death. Minneapolis Minn.: Univ. of Minnesota Press.
- French, Karl (Hg.) (1974): Screen violence. London: Bloomsbury.
- French, Philip (2005): Westerns - aspects of a movie genre - and Westerns revisited. Manchester: Carcanet Press.
- Fritsch, Tobias; Voigt, Benjamin; Schiller, Jochen (2006): Distribution of online hardcore player behavior. In: Adrian David Cheok (Hg.): Proceedings of 5th ACM SIGCOMM workshop on Network and system support for games. New York, NY: ACM, S. 16.
- Frow, John (2005): Genre. London: Routledge.
- Frye, Northrop (1973): Anatomy of criticism. Four essays. Princeton, NJ: Princeton Univ. Press.
- Garfield, Brian (1982): Western films. A complete guide. New York: Rawson.
- Garofalo, Marcello (1999): Tutto il cinema di Sergio Leone. Milano: Baldini & Castoldi.
- Gili, Jean (1969): Westerns et chansons de geste. In: *Études cinématographiques* 11 (12-13), S. 264–273.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

- Goertz, Lutz (1995): Wie interaktiv sind Medien? Auf dem Weg zu einer Definition von Interaktivität. In: *Rundfunk und Fernsehen* 43 (4), S. 477–493.
- Grant, Barry K. (Hg.) (1977): *Film genre. Theory and criticism*. Metuchen: Scarecrow Press.
- Grant, Barry Keith (1986): *Film genre reader*. Austin: Univ. of Texas Press.
- Grant, Barry Keith (Hg.) (2012): *Film Genre Reader IV*. Austin: University of Texas Press.
- Gräf, Dennis (Hg.) (2014): *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*. Marburg: Schüren.
- Greimas, Algirdas J. (1973): *Les Actants, les Acteurs et les Figures*. In: Claude Chabrol und Sorin Alexandrescu (Hg.): *Sémiotique narrative et textuelle*. Paris: Larousse, S. 161–176.
- Grodal, Torben (2002): *Moving pictures. A new theory of film genres, feelings and cognition*. Oxford: Clarendon Press.
- Hammer, Erika (Hg.) (2006): *„Der Rest ist - Staunen“*. Literatur und Performativität. Wien: Praesens-Verl.
- Hall, Stuart (1981): *Notes on Deconstructing „The Popular“*. In: Raphael Samuel (Hg.): *People's history and socialist theory*. London: Routledge & Kegan, S. 227–240.
- Hargreaves, Jennifer; Anderson, Eric (Hg.) (2014): *Routledge Handbook of Sport, Gender and Sexuality*. Hoboken: Taylor and Francis.
- Harrison, Robert L.; Drenten, Jenna; Pendarvis, Nicholas (2017): *Gamer Girls. Navigating a Subculture of Gender Inequality*. In: Nil Özçaglar-Toulouse, Russell Rinaldo und Russell W. Belk (Hg.): *Consumer culture theory*. Bingley: Emerald, S. 47–64.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

- Hediger, Vinzenz (2001): *Verführung zum Film. Der amerikanische Kinotrailer seit 1912*. Zugl.: Zürich, Univ., Diss., 1999. Marburg: Schüren.
- Heimert, Alan; Delbanco, Andrew (Hg.) (2001): *The Puritans in America. A narrative anthology*. Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Press.
- Hennig, Martin; Krahs, Hans (Hg.) (2016): *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt: wvh Verlag.
- Hinz, Manfred (1995): *Tarock und Literatur. Calvinos „Castello dei destini incrociati“*. In: *Romanistische Zeitschrift für Literaturgeschichte* 19 (3-4), S. 395–409.
- Hinz, Manfred (2006): *Das nicht-lineare Buch. Zwei Überlegungen anhand von Marc Saporta*. In: *Lendemains* 31 (123), S. 119–128.
- Hobsbawm, Eric J. (2013): *Fractured times. Culture and society in the twentieth century*. London: Little Brown.
- Holbrook, Morris B. (1993): *Nostalgia and Consumption Preferences. Some Emerging Patterns of Consumer Tastes*. In: *Journal of Consumer Research* 20 (2), S. 245–256.
- Hollows, Joanne; Jancovich, Mark (Hg.) (1995): *Approaches to popular film*. Manchester: Manchester Univ. Press.
- Horan, James D. (1969): *The Life and Art of Charles Schreyvogel*. New York: Crown Publishers Inc.
- Huizinga, Johan (1991): *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Hutchings, Peter (1995): *Genre theory and criticism*. In: Joanne Hollows und Mark Jancovich (Hg.): *Approaches to popular film*. Manchester: Manchester Univ. Press, S. 59–78.
- Hübner, Kurt (1987): *Die moderne Mythos-Forschung - eine noch nicht erkannte Revolution*. In: Dieter Borchmeyer (Hg.): *Wege des Mythos in*

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

der Moderne. Richard Wagner „Der Ring des Nibelungen“ ; eine Münchner Ringvorlesung. Orig.-Ausg. München: Dt. Taschenbuch-Verl., S. 238–259.

Hübner, Kurt: Mythische und wissenschaftliche Denkform. In: Hans Poser (Hg.): Philosophie und Mythos. Ein Kolloquium. Berlin: De Gruyter, S. 75–92.

Jancovich, Mark (2002): A Real Shocker. Authenticity, genre and the struggle for distinction. In: Graeme Turner (Hg.): The film cultures reader. London: Routledge, S. 469–480.

Jauß, Hans Robert (1970): Literaturgeschichte als Provokation. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Jäckel, Michael (1995): Interaktion. Soziologische Anmerkung zu einem Begriff. In: *Rundfunk und Fernsehen* 43 (4), S. 463–476.

Jenkins, Henry (2004): Game Design as Narrative Architecture. In: Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan und Michael Crumpton (Hg.): First person. New media as story, performance, and game. Cambridge, Mass.: MIT Press, S. 118–130.

Jenkins, Henry (Hg.) (2007): The wow climax. Tracing the emotional impact of popular culture. New York: New York University Press.

Jenkins, Henry (2007): Never Trust a Snake. WWF Wrestling as Masculine Melodrama. In: Henry Jenkins (Hg.): The wow climax. Tracing the emotional impact of popular culture. New York: New York University Press, S. 75–101.

Jenkins, Henry (2008): Convergence culture. Where old and new media collide. New York, NY: New York Univ. Press.

Jenson, Jennifer; Castell, Suzanne de (2010): Gender, Simulation and Gaming. Research Review and Redirections. In: *Simulation & Gaming* 41 (1), S. 51–71.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

Jones, Daryl (1978): *The dime novel western*. Bowling Green, Ohio: Popular Press Bowling Green State University.

Juul, Jesper (2001): Games Telling stories? A brief note on games and narratives. In: *Game Studies* 1 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, zuletzt geprüft am 23.06.2017.

Kael, Pauline (1974): Killing Time. In: Karl French (Hg.): *Screen violence*. 1. publ. London: Bloomsbury, S. 171–178.

Kerényi, Karl (Hg.) (1967): *Die Eröffnung des Zugangs zum Mythos*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

Kerényi, Karl (1967): Wesen und Gegenwärtigkeit des Mythos. In: Karl Kerényi (Hg.): *Die Eröffnung des Zugangs zum Mythos*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, S. 234–252.

Kerr, Aphra (2003): Girls/Woman Just Want to Have Fun. A Study of Adult Female Players of Digital Games. In: *Level Up Conference Proceedings*, S. 270–285.

Kirsten, Karina (2016): Western remediated. Der Wilde Westen als Action-Adventure in Red Dead Redemption. In: Martin Hennig und Hans Krah (Hg.): *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt: vwh Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft, S. 228–247.

Kitses, Jim (1999): Notes on the Western. In: Jim Kitses (Hg.): *The Western reader*. 2. Limelight ed. New York: Limelight Editions, S. 57–68.

Kitses, Jim (Hg.) (1999): *The Western reader*. New York: Limelight Editions.

Kitses, Jim (2007): *Horizons West. Directing the Western from John Ford to Clint Eastwood*. London: BFI.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

- Kniep, Matthias (2001): Einmal lebt' ich, wie Götter. Die <Zeitalter> der Superhelden-Comics und ihre Heldenkonzeptionen. In: Hans Krahl (Hg.): All-Gemeinwissen. Kulturelle Kommunikation in populären Medien. Kiel: Ludwig, S. 138–168.
- Koschorke, Albrecht (2007): Zur Logik kultureller Gründungserzählungen. In: *Zeitschrift für Ideengeschichte* 1 (2), S. 5–12.
- Kracauer, Siegfried (1925): Der Detektiv-Roman. Ein philosophischer Traktat. Frankfurt a.M.
- Krahl, Hans (Hg.) (2001): All-Gemeinwissen. Kulturelle Kommunikation in populären Medien. Kiel: Ludwig.
- Krahl, Hans (2006): Performativität und Literaturverfilmung. Aspekte des Medienwechsels am Beispiel von Franz Kafkas *Der Prozeß* (1925), Orson Wells' *der Prozeß* (1962) und Steven Soderberghs *Kafka* (1991). In: Erika Hammer (Hg.): „Der Rest ist - Staunen“. Literatur und Performativität. Wien: Praesens-Verl, S. 144–187.
- Krahl, Hans; Titzmann, Michael (Hg.) (2011): Medien und Kommunikation. Eine interdisziplinäre Einführung. Passau: Stutz.
- Krüger, Arnd (1975): Sport und Politik. Von Turnvater Jahn zum Staatsamateur. Hannover: Fackelträger.
- Kuhn, Markus (Hg.) (2013): Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung. Berlin: De Gruyter.
- Kühl, Eike (2016): Profispieler, keine Profisportler. Hg. v. Zeit Online. Die Zeit. Online verfügbar unter <http://www.zeit.de/digital/games/2016-05/esport-sport-gutachten-dosb/komplettansicht>, zuletzt geprüft am 05.07.2016.
- Kvam, Sigmund; Knutsen, Karen Patrick; Langemeyer, Peter (Hg.) (2010): Textsorten und kulturelle Kompetenz. Interdisziplinäre Beiträge zur Textwissenschaft. Münster: Waxmann.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

- Kyle, Chris (2012): *American sniper. The autobiography of the most lethal sniper in U.S. military history.* New York: William Morrow.
- Landy, Marcia (1999): *He Went Thataway: The Form and Style of Leone's Italian Westerns.* In: Jim Kitses (Hg.): *The Western reader.* 2. Limelight ed. New York: Limelight Editions, S. 213–222.
- Larsen, Stephen; Larsen, Robin (2002): *Joseph Campbell: A Fire in the Mind: The Authorized Biography.* The Authorized Biography: Inner Traditions Bear and Company.
- Laurel, Brenda (1991): *Computer as theatre.* Reading, Mass.: Addison-Wesley.
- Lenihan, John H. (1980): *Showdown. Confronting modern America in the Western film.* Urbana: Univ. of Illinois Press.
- Lévi-Strauss, Claude (1955): *The Structural Study of Myth.* In: *The Journal of American Folklore* 68 (270), S. 428–444.
- Linz, Martin (1983): *High noon. Literaturwissenschaft als Medienwissenschaft.* Tübingen: Niemeyer.
- Lotman, Jurij M. (1993): *Die Struktur literarischer Texte.* München: Fink.
- Lotman, Jurij M. (2005): *On the Semiosphere.* In: *Sign Systems Studies* 33 (1), S. 205–227.
- MacNeill, William H. (1986): *Mythistory and other essays.* Chicago: Univ. of Chicago Pr.
- Malinowski, Bronislaw (1974): *Myth in primitive psychology.* Westport, Conn.: Negro Univ. Press.
- Mallarmé, Stéphane (1914): *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard.* Brügge: Imprimerie Sainte Catherine.
- Matejovski, Dirk; Kittler, Friedrich (Hg.) (1996): *Literatur im Informationszeitalter.* Frankfurt am Main: Campus-Verl.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

McArthur, Colin (1972): *Underworld USA*. London: Secker & Warburg u.a.

McConnell, Frank D. (1977): *Leopards and History: The Problem of Film Genre*. In: Barry K. Grant (Hg.): *Film genre. Theory and criticism*. Metuchen: Scarecrow Press, S. 7–15.

McDonald, Paul (2013): *The Star System. Hollywood's Production of Popular Identities*. New York: Columbia University Press.

McGee, Patrick (2007): *From Shane to Kill Bill. Rethinking the Western*. Malden, Mass.: Blackwell.

McLuhan, Marshall (1995): *Understanding media. The extensions of man*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

McMahan, Alison (2002): *Alice Guy Blaché. Lost visionary of the cinema*. New York: Continuum.

Menchaca, Martha (2001): *Recovering history, constructing race. The Indian, black, and white roots of Mexican Americans*. Austin: University of Texas Press.

Merk, Frederick (1995): *Manifest destiny and mission in American history. A reinterpretation*. Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Press.

Miller, Carolyn R. (2009): *Genre as social action*. In: *Quarterly Journal of Speech* 70 (2), S. 151–167.

Monaco, James; Bock, Hans-Michael; Westermeier, Brigitte; Wohlleben, Robert (2009): *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien ; mit einer Einführung in Multimedia*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verl.

Morricone, Ennio; Miceli, Sergio (2001): *Comporre per il cinema. Teoria e prassi della musica nel film*. Venezia: Marsilio.

Morris (1946): *Lucky Luke*. In: *Spirou Almanach* (47).

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

Müller, Michael; Grimm, Petra (2016): Narrative Medienforschung. Einführung in Methodik und Anwendung. s.l.: UVK Verlagsgesellschaft mbH.

Murray, Janet Horowitz (1997): Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace. New York, NY: Free Press.

Nachbar, Jack (Hg.) (1974): Focus on the western. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Nachbar, Jack (1974a): Introduction. In: Jack Nachbar (Hg.): Focus on the western. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, S. 1–8.

Nachbar, Jack (1974b): Riding Shotgun. The Scattered Formula in Contemporary Western Movies. In: Jack Nachbar (Hg.): Focus on the western. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, S. 101–112.

Neale, Steven (2009): Genre and Hollywood. London: Routledge.

Nohr, Rolf F. (2008): Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel. Münster: Lit.

Oliver, Mary Beth; Sargent, Stephanie Lee; Weaver, James B. (1998): The Impact of Sex and Gender Role Self-Perception on Affective Reactions to Different Types of Film. In: *Sex Roles* 38 (1), S. 45–62.

Ongstad, Sigmund (2010): Synchronic-diachronic Perspectives on Genre-Systemness: Exemplifying Genrification of Curricular Goals. In: Sigmund Kvam, Karen Patrick Knutsen und Peter Langemeyer (Hg.): Textsorten und kulturelle Kompetenz. Münster: Waxmann.

Özçaglar-Toulouse, Nil; Rinallo, Russell; Belk, Russell W. (Hg.) (2017): Consumer culture theory. Bingley: Emerald.

Panofsky, Erwin (1939): Studies in Iconology. Humanistic Themes in the Art of the Renaissance. New York: Oxford Univ. Press.

Panofsky, Erwin (Hg.) (1955): Meaning in the Visual Arts. Papers in and on Art History. New York: Doubleday Anchor Books.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

Panofsky, Erwin (1955): *Iconography and Iconology. An Introduction to the Study of Renaissance Art*. In: Erwin Panofsky (Hg.): *Meaning in the Visual Arts. Papers in and on Art History*. New York: Doubleday Anchor Books, S. 26–54.

Plaut, W. Gunther (1983): *The Torah. Exodus : commentary*. New York: Union of American Hebrew Congregations.

Poser, Hans (Hg.): *Philosophie und Mythos. Ein Kolloquium*. Berlin: De Gruyter.

Prince, Gerald (1974): *A Grammar of Stories. An Introduction*. Berlin: De Gruyter.

Quiring, Oliver; Schweiger, Wolfgang (2008): *Interactivity. A review of the concept and a framework for analysis*. In: *Communications* 33 (2).

Queneau, Raymond (1985): *Cent mille Millions de poèmes*. Paris: Gallimard, S.147-167.

Renner, Karl Nikolaus (2004): *Grenze und Ereignis. Weiterführende Überlegungen zum Ereigniskonzept von Jurij M. Lotman*. In: Gustav Frank (Hg.): *Norm - Grenze - Abweichung. Kultursemiotische Studien zu Literatur, Medien und Wirtschaft*. Passau: Stutz, S. 357–381.

Riatti, Matteo (2014): *Grasping AI in Videogames. Distinguishing Human-Computer-Interaction from Human-Human-Interaction*. In: *Journalism and Mass Communication* 4 (7), S. 411–421.

Riatti, Matteo (2016a): *Frauen vor und auf dem Bildschirm. Zum Genderdiskurs in den Videospieldwelten*. In: Martin Hennig und Hans Krah (Hg.): *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt: vvh Verlag, S. 347–366.

Riatti, Matteo (2016b): *Hypertext in Deus Ex. Zur Lesart von Videospiele*. In: Franziska Ascher (Hg.): *»I'll remember this«*. Funktion, Inszenie-

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

rung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft, S. 83–104.

Rico, Francisco (2000): *La novela picaresca y el punto de vista*. Barcelona: Ed. Seix Barral.

Rieupeyrou, Jean-Louis (1964): *La Grande Aventure du Western. Du Far West à Hollywood*. Paris: Les Éditions du Cerf.

Riggan, William (1981): *Pícaros, madmen, naïfs, and clowns. The unreliable first-person narrator*. Norman, Okla.: Univ. of Oklahoma Pr.

Rotman, Brian (1987): *Signifying nothing. The semiotics of zero*. Basingstoke: Macmillan.

Rowling, Joanne K. (1996): *Harry Potter and the Stone of Wisdom*. UK.

Rünzler, Dieter (1995): *Im Westen ist Amerika. Die Metamorphose des Cowboys vom Rinderhirten zum amerikanischen Helden*. Wien: Picus-Verl.

Salen, Katie; Zimmerman, Eric (2010): *Rules of play. Game design fundamentals*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

Samuel, Raphael (Hg.) (1981): *People's history and socialist theory*. London: Routledge & Kegan.

Samuels, Peggy; Samuels, Harold (1982): *Frederic Remington. A biography*. Garden City, N.Y.: Doubleday.

Saussure, Ferdinand de (1916): *Cours de linguistique générale*. Paris: Payot.

Schade, Sigrid; Tholen, Georg Christoph (Hg.) (1999): *Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien*. München: Fink.

Schaeffer, Jean-Marie (1989): *Qu'est-ce qu'un genre littéraire?* Paris: Éd. du Seuil.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

Searle, John R. (1980): *Minds, Brains and Programs*. In: *The Behavioral and Brain Sciences* 3, S. 417–457.

Slotkin, Richard (1987): *Regeneration through violence. The mythology of the American frontier, 1600 - 1860*. Middletown, Conn.: Wesleyan Univ. Pr.

Slotkin, R. (1989): *Gunfighters and Green Berets. The Magnificent Seven and the Myth of Counter-Insurgency*. In: *Radical History Review* 1989 (44), S. 65–90.

Slotkin, Richard (2008): *Gunfighter nation. The myth of the frontier in twentieth-century America*. Norman, Okla.: Univ. of Oklahoma Press.

Smith, Henry Nash (1970): *Virgin Land*. New York: Vintage Books.

Staiger, Janet (2012): *Hybrid or Inbred: The Purity Hypothesis and Hollywood Genre History*. In: Barry Keith Grant (Hg.): *Film Genre Reader IV*. Austin: University of Texas Press, S. 203–217.

Staiger, Janet (2015): *Part Five: The Hollywood Mode of Production. 1930-1960*. In: David Bordwell, Janet Staiger und Kristin Thompson (Hg.): *The classical Hollywood cinema. Film style & mode of production to 1960*. London, New York: Routledge Taylor & Francis Group, S. 309–337.

Suin, Darko (1989): *The Chronotope, Possible Worlds, and Narrativity*. In: Jean Bessière (Hg.): *Fiction, narratologie, texte, genre*. New York, Bern, Frankfurt am Main, Paris: Lang, S. 33–41.

Svevo, Italo (1923): *La coscienza di Zeno*. Mailand: Giuseppe Morreale Editore.

Tailleur, Roger (1993): *L'ouest et ses miroirs*. In: Guy Allombert (Hg.): *Le western. Approches, mythologies, auteurs-acteurs, filmographies*. Paris: Ed. Gallimard, S. 18–54.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

- Titzmann, Michael (2011): Propositionale Analyse - kulturelles Wissen - Interpretation. In: Hans Krahl und Michael Titzmann (Hg.): Medien und Kommunikation. Eine interdisziplinäre Einführung. Passau: Stutz, S. 83–108.
- Thrall, William; Hibbard, Addison (1960): A Handbook to Literature. New York: The Odyssey Press.
- Todorov, Tzvetan (1976): Introduction à la littérature fantastique. Paris: Éd. du Seuil.
- Tompkins, Jane (1993): West of everything. The inner life of westerns. New York, NY: Oxford Univ. Press.
- Tudor, Andrew (1974): Theories of film. New York: Viking Press.
- Tudor, Andrew (1977): Genre. In: Barry K. Grant (Hg.): Film genre. Theory and criticism. Metuchen: Scarecrow Press, S. 16–23.
- Turner, Frederick Jackson (1920): The Frontier in American History. New York: Henry Holt.
- Turner, Graeme (Hg.) (2002): The film cultures reader. London: Routledge.
- Vogler, Christopher (1998): The writer's journey. Mythic structure for storytellers and screenwriters. London: Pan.
- Wagner, Jean (1961): Le Western, l'histoire et l'actualité. In: *Etudes Cinématographiques* 12-13, S. 321–339.
- Walton, Kendall L. (1993): Mimesis as make-believe. On the foundations of the representational arts. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Wardrip-Fruin, Noah; Harrigan, Pat; Crumpton, Michael (Hg.) (2004): First person. New media as story, performance, and game. Cambridge, Mass.: MIT Press.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

- Warshow, Robert (Hg.) (2002): *The immediate experience. Movies comics theatre & other aspects of popular culture.* Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Pr.
- Warshow, Robert (2002a): *Movie Chronicle: The Westerner.* In: Robert Warshow (Hg.): *The immediate experience. Movies comics theatre & other aspects of popular culture.* Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Pr, S. 105–124.
- Warshow, Robert (2002b): *The Gangster as Tragic Hero.* In: Robert Warshow (Hg.): *The immediate experience. Movies comics theatre & other aspects of popular culture.* Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Pr, S. 97–104.
- Wasdin, Howard E.; Templin, Stephen (2011): *SEAL Team Six. Memoirs of an elite Navy SEAL sniper.* New York: St. Martin's Press.
- Weidinger, Martin (2006): *Nationale Mythen - männliche Helden. Politik und Geschlecht im amerikanischen Western.* Frankfurt am Main: Campus.
- Weizenbaum, Joseph (1984): *Computer power and human reason. From judgement to calculation.* Harmondsworth, Middles.: Penguin Books.
- Wenz, Karin (1999): *Narrativität in Computerspielen.* In: Sigrid Schade und Georg Christoph Tholen (Hg.): *Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien.* München: Fink, S. 209–218.
- Williams, Doug (1999): *Pilgrims and the Promised Land. A Genealogy of the Western.* In: Jim Kitses (Hg.): *The Western reader.* New York: Lime-light Editions, S. 93–114.
- Wisters, Owen (1902): *The Virginian.* USA: Macmillan.
- Woytewicz, Daniela (2015): *eSport = Sport? Hg. v. Sportschau.* ARD. Online verfügbar unter <http://www.sportschau.de/weitere/allgemein/e-sports-sport-oder-nicht-100.html>, zuletzt geprüft am 05.07.2016.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

Wright, Will (1977): *Six guns and society. A structural study of the Western*. Berkeley, Calif.: Univ. of California Press.

Wuss, Peter (1999): *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozeß*. Berlin: Ed. Sigma.

## Videospieleverzeichnis

Atari (1972): *Pong*. USA: Atari.

Bungie (2001): *Halo*. USA: Microsoft Studios.

CreativeForge Games (2015): *Hard West*. Niederlande: Gambitious Digital Entertainment.

Crytek (2007): *Crysis*. USA: Electronic Arts.

Digital Illusions CE (2002): *Battlefield 1942*. USA: Electronic Arts.

DreamWorks Interactive (1999): *Medal of Honor*. USA: Electronic Arts.

Exidy (1976): *Death Race*. USA: Exidy.

Fatshark (2010): *Lead and Gold: Gangs of the Wild West*. USA: Paradox Interactive.

id Software (1993): *Doom*. USA: GT Interactive.

id Software (1999): *Quake III Arena*. USA: Activision.

Illusion Softworks (2002): *Mafia*. USA: 2k Games.

Infinity Ward (2001): *Call of Duty*. USA: Vivendi.

Ion Storm Austin (1999): *Deus Ex*. USA: Eidos Interactive.

List (1984): *Tetris*. Russland: List.

LucasArts (1987): *Maniac Mansion*. USA: LucasArts.

LucasArts (1989): *Indiana Jones and the Last Crusade*. USA: LucasArts.

LucasArts (1990): *The Secret of Monkey Island*. USA: LucasArts.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

LucasArts (1992): Indiana Jones and the Fate of Atlantis. USA: LucasArts.

LucasArts (1998): Grim Fandango. USA: LucasArts.

Madlab Software (1994): Jagged Alliance. USA: Sir-tech Software, Inc.

MicroProse Software (1994): UFO: Enemy Unknown. USA: MicroProse.

Nintendo (1981): Donkey Kong. Japan: Nintendo.

Nival Interactive (2003): Silent Storm. Österreich: JoWood.

Piranha Bytes (2001): Gothic. Deutschland: Shoebox.

Pyros Studios (1998): Commandos. USA: Eidos Interactive.

Red Storm Entertainment (1998): Tom Clancy's Rainbow Six. USA: Red Storm Entertainment.

Red Storm Entertainment (2001): Ghost Recon. Frankreich: Ubisoft.

Revivtronic (2003): Fenimore Fillmore: The Westerner. Spanien: Planeta DeAgostini.

Rockstar San Diego (2010): Red Dead Redemption. USA: Rockstar Games.

Spellbound Entertainment (2001): Desperados: Wanted Dead or Alive. Frankreich: Infogrames.

Splash Damage (2003): Wolfenstein: Enemy Territory. USA: id Software.

Techland (2006): Call of Juarez. Frankreich: Ubisoft.

Techland (2009): Call of Juarez: Bound in Blood. Frankreich: Ubisoft.

Techland (2012): Call of Juarez: The Cartel. Frankreich: Ubisoft.

Techland (2013): Call of Juarez: Gunslinger. Frankreich: Ubisoft.

Ubisoft Montreal (2002): Tom Clancy's Splinter Cell. Frankreich: Ubisoft.

Valve (1996): Team Fortress Classic. USA: Sierra Studios.

Valve (1998): Half-Life. USA: Sierra Entertainment.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

Valve (2000): Counter-Strike. USA: Sierra Entertainment.

### **Film- und Serienverzeichnis**

Annaud, Jean-Jacques (2001): Enemy at the Gates. Mit Joseph Fiennes und Jude Law. Paramount Pictures. USA.

Barboni, Enzo (1970): Lo chiamavano Trinità. Mit Terence Hill und Bud Spencer. Delta. Italien.

Chrichton, Michael (1973): Westworld. Mit Yul Brynner. Metro-Goldwyn-Mayer. USA.

Cimino, Michael (1980): Heaven's Gate. Mit Kris Kristofferson und Christopher Walken. United Artists. USA.

Coen, Joel; Coen, Noel (2010): True Grit. Mit Jeff Bridges. Paramount Pictures. USA.

Cooper, Merian C. (1933): King Kong. Mit Fay Wray. Radio Pictures. USA.

Corbucci, Sergio (1966): Django. Mit Franco Nero. Euro International Film. Italien.

Eastwood, Clint (1985): Pale Rider. Mit Clint Eastwood. Warner Bros. USA.

Eastwood, Clint (1992): Unforgiven. Mit Clint Eastwood. Warner Bros. USA.

Ford, John (1939): Stagecoach. Mit John Wayne. United Artists. USA.

Ford, John (1950): Wagon Master. Mit Ben Johnson. RKO-Radio Pictures Inc. USA.

Ford, John (1956): The Searchers. Mit John Wayne. Warner Bros. USA.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

- Fuqua, Antoine (2016): *The Magnificent Seven*. Mit Denzel Washington und Chris Pratt. Metro-Goldwyn-Mayer. USA.
- Hathaway, Henry (1966): *Nevada Smith*. Mit Steve McQueen. Paramount Pictures. USA.
- Hawks, Howard (1959): *Rio Bravo*. Mit John Wayne. Warner Bros. USA.
- Kotcheff, Ted (1982): *Rambo*. Originaltitel: *First Blood*. Mit Sylvester Stallone. Orion Pictures. USA.
- Kurosawa, Akira (1954): *Seven Samurai*. Originaltitel: *Shichinin no Samurai*. Mit Toshiro Mifune. Toho. Japan.
- Kurosawa, Akira (1961): *Yojimbo*. Mit Toshiro Mifune. Toho. Japan.
- Lang, Fritz (1924): *Die Nibelungen*. Mit Paul Richter. UFA. Deutschland.
- Lee, Ang (2005): *Brokeback Mountain*. Mit Heath Ledger. Focus Features. USA.
- Leone, Sergio (1964): *Per un pugno di dollari*. Mit Clint Eastwood. Unidis. Italien.
- Leone, Sergio (1965): *Per qualche dollaro in più*. Mit Clint Eastwood. PEA. Italien.
- Leone, Sergio (1966): *Il buono, il brutto, il cattivo*. Mit Clint Eastwood. PEA. Italien.
- Leone, Sergio (1971): *Giù la testa*. Mit Rod Steiger. Euro International Film. Italien.
- Leone, Sergio (1984): *C'era una volta in America*. Mit Robert De Niro. Warner Bros. USA.
- Lucas, George (1977): *Star Wars*. Mit Mark Hamill. 20th Century Fox. USA.
- Mangold, James (2007): *3:10 To Yuma*. Mit Christian Bale und Russel Crowe. Lionsgate. USA.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

- McTiernan, John (1990): *The Hunt for Red October*. Mit Sean Connery. Paramount Pictures. USA.
- Nolan, Jonathan (2016): *Westworld*. Warner Bros. Television. USA.
- Penn, Arthur (1970): *Little Big Man*. Mit Dustin Hoffman. National General Pictures. USA.
- Penn, Arthur (1976): *The Missouri Breaks*. Mit Marlon Brando und Jack Nicholson. United Artists. USA.
- Robinson, Phil Alden (2002): *The Sum of All Fears*. Mit Ben Affleck. Paramount Pictures. USA.
- Roddenberry, Gene (1966): *Star Trek*. Mit William Shattner. Desilu Productions. USA.
- Rodriguez, Robert (1996): *From Dusk Till Dawn*. Mit George Clooney. Miramax Films. USA.
- Siegel, Don (1971): *Dirty Harry*. Mit Clint Eastwood. Warner Bros. USA.
- Spielberg, Steven (1981): *Raiders of the Lost Ark*. Mit Harrison Ford. Paramount Pictures. USA.
- Spielberg, Steven (1984): *Indiana Jones and the Temple of Doom*. Mit Harrison Ford. Paramount Pictures. USA.
- Spielberg, Steven (1989): *Indiana Jones and the Last Crusade*. Mit Harrison Ford und Sean Connery. Paramount Pictures. USA.
- Spielberg, Steven (1998): *Saving Private Ryan*. Mit Tom Hanks und Matt Damon. Paramount Pictures. USA.
- Stevens, George (1953): *Shane*. Mit Alan Ladd. Paramount Pictures. USA.
- Sturges, John (1960): *The Magnificent Seven*. Mit Yul Brynner. United Artists. USA.
- Tarantino, Quentin (1994): *Pulp Fiction*. Mit Samuel L. Jackson und John Travolta. A Band Apart, Jersey Films. USA.

## Referenzen

E10163- veröffentlicht unter Creative Commons Lizenz - urheberrechtlich geschützt [c] Verlag Dr. Kovač GmbH

Tarantino, Quentin (2012): Django Unchained. Mit Jamie Foxx und Christoph Waltz. The Weinstein Company. USA.

Tarantino, Quentin (2015): The Hateful Eight. Mit Samuel L. Jackson. The Weinstein Company. USA.

Valerii, Tonino; Leone, Sergio (1973): Il mio nome è nessuno. Mit Henry Fonda und Terence Hill. Titanus Distribuzione. Italien.

Wachowski, Laurence/Lana; Wachowski, Andy/Lilly (1999): The Matrix. Mit Keanu Reeves. Warner Bros. USA.

Wayne, John (1960): The Alamo. Mit John Wayne. United Artists. USA.

Zinnemann, Fred (1952): High Noon. Mit Gary Cooper. United Artists. USA.

## Sonstige

Raimbault, Christophe (2015): Colt Express. Essen: Asmodee.





## Aus unserem Verlagsprogramm:

Anna Wiehl / Nina Savarini (Hrsg.)

**Media Networks Now & Then – Netzwerke der Intermedialität**

*Festschrift für Jürgen E. Müller*

Hamburg 2018 / 302 Seiten / ISBN 978-3-8300-9969-7

Mario Donick

**„Offensichtlich weigert sich Facebook, mir darauf eine Antwort zu geben“ – Strukturelle Analysen und sinnfunktionale Interpretationen zu Unsicherheit und Ordnung der Computernutzung**

Hamburg 2016 / 380 Seiten / ISBN 978-3-8300-8794-6

Marion Funk

**Vorurteile aus affektlogischer Perspektive, ihre Rolle im Integrationsprozess und die Frage nach der Verantwortung der Medien**

Hamburg 2015 / 254 Seiten / ISBN 978-3-8300-8502-7

Mehran Tizkar

**Das Gesagte und das Ungesagte**

*Narrative Kommunikation durch die mediale Grenzüberschreitung*

Hamburg 2014 / 324 Seiten / ISBN 978-3-8300-8165-4

Thomas Rösser

**Bilder zum Hören**

*Die Zusammenarbeit von Alfred Hitchcock mit dem Komponisten*

*Bernard Herrmann*

Hamburg 2013 / 446 Seiten / ISBN 978-3-8300-7515-8

André Puffert

**Die Fernsehmacher**

*Intersubjektive Medientheorien von Fernsehjournalisten*

Hamburg 2013 / 374 Seiten / ISBN 978-3-8300-7151-8

Hasmik Matinyan

**Erst Partner für den Frieden, dann nur noch Diktator?**

*Das Bild von Hosni Mubarak in der deutschen überregionalen Presse*

Hamburg 2013 / 224 Seiten / ISBN 978-3-8300-6981-2

Zinaida Adelhardt

**Identity Construction and Impression Management of Teenagers in Social Networking Sites**

*Creativity and Deindividuation Effects*

Hamburg 2013 / 454 Seiten / ISBN 978-3-8300-6848-8

Bora Akşen

**Mediatisierte Partizipationsgenerationen**

*Medienpartizipation und IKT-Berufspartizipation*

*türkischer Migrationsgenerationen*

Hamburg 2013 / 274 Seiten / ISBN 978-3-8300-6775-7

