

Christoph Hust (Hg.)  
unter Mitarbeit von Ineke Borchert

# DIGITALE SPIELE

Interdisziplinäre Perspektiven  
zu Diskursfeldern,  
Inszenierung und Musik



**[transcript]** Edition Kulturwissenschaft

**Aus:**

*Christoph Hust (Hg.)*

## **Digitale Spiele**

### **Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik**

Februar 2018, 422 Seiten, kart., zahlr. z.T. farb. Abb.,  
34,99 €, ISBN 978-3-8376-4002-1

Von Zork und Tetris zu World of Warcraft und Layers of Fear: Digitale Spiele können mittlerweile auf eine mehrere Jahrzehnte dauernde Geschichte zurückblicken. Dieser Band beleuchtet Computer- und Konsolenspiele aus unterschiedlichen kulturwissenschaftlichen Perspektiven, darunter der Philosophie, Japanologie, Kunstgeschichte, Amerikanistik, Medizingeschichte, Germanistik, Regie, Genderforschung, Dramaturgie und Musikwissenschaft. Am Beispiel von Fallstudien zu diversen Games der letzten vier Jahrzehnte sowie in einer Kombination aus methodischer Reflexion und praktischer Anwendung wird ein breites Spektrum an Zugängen exemplarisch vorgestellt.

**Christoph Hust** (Dr. phil.) lehrt als Professor am Zentrum für Musikwissenschaft in Leipzig.

Weitere Informationen und Bestellung unter:  
[www.transcript-verlag.de/978-3-8376-4002-1](http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-4002-1)

# Inhalt

---

**Vorwort** | 9

## DISKURSFELDER

**Das Computerspiel als Forschungsgegenstand der Philosophie**

Daniel Martin Feige | 15

**Digitale Spiele: Kunstdiskurse**

Stephan Schwingeler | 35

**Coincidentia oppositorum?**

**Kontingenz und Berechenbarkeit im Computerspiel**

Markus Rautzenberg | 47

**Videospiele und Genderforschung**

Hanna Fink | 57

**Die Vulnerabilität des Anderen**

**Marginalisierungen des Non-Playable Characters in digitalen Spielen**

Arno Görge | 73

**Vom Nutzen und Nachteil einer Historie digitaler Spiele**

Josef Köstlbauer · Eugen Pfister | 89

**Videospiele als politisches Medium**

Martin Roth | 107

**Sammeln und dokumentieren**  
**Retro-Spiele und die Spiele-Geschichte der DDR**  
René Meyer | 125

## **INSZENIERUNG**

**Die Reise ins Labyrinth**  
**Wie interaktive digitale Literatur erzählt**  
Andreas Capek | 139

**Videospiele als Populärkultur**  
**Narrativität, Interaktivität und kulturelle Arbeit in HEAVY RAIN**  
Stefan Schubert | 155

**Videospiele(n) als Aufführung(en) und Aufführungen in Videospiele(n)**  
Britta Neitzel | 179

**Gaming-Strategien im Theater:**  
**Spiel-Situationen, dokumentiert und notiert**  
**Methodische Überlegungen zur (Aufführungs-)Analyse**  
Barbara Büscher | 193

›Put theater at play‹: **Spielanordnungen im Theater**  
**Aktuelle Tendenzen und methodische Fragen an**  
**Aufführungen als Spiel-Situationen**  
Juliane Männel | 205

**OPERA FATAL und die Folgen: ein Erfahrungsbericht**  
Jasmin Solfaghari | 219

**Wenn Captain Morgan vor der Schatzinsel Schiffe versenken spielt**  
**Wahrheit und Fiktion in Piratenspielen**  
Clarissa Renner | 227

**LAYERS OF FEAR – ein Spiel mit Stereotypen?**  
Alexandra Vinzenz | 249

## MUSIK

### **Sidology**

#### **Zur Geschichte und Technik des C64-Soundchips**

Klaus Rettinghaus | 269

### **Hardwaremusik**

Yvonne Stingel-Voigt | 281

### **Dem Spieler folgend – MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE und der Beginn der adaptiven Videospelmusik**

Asita Tamme | 295

### **Musik als dynamischer und interaktiver Bestandteil im Spielverlauf THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME und TWILIGHT PRINCESS**

Daniel Ernst | 311

### **Musik im Grafikadventure Loom**

Alexander Faschon | 325

### **Mediale Echokammern**

#### **Überlegungen zur Musik in PRINCE OF PERSIA und ASSASSIN'S CREED**

Christoph Hust | 337

### **Höranalytische Perspektiven auf die Musik Amon Tobins**

#### **Untersuchungen zu TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY und INFAMOUS**

Krystoffer Dreps | 367

## NACHWORT

### **Musik und Computerspiele, oder:**

#### **Wie das »Ludo-« in die Musikologie kam**

Melanie Fritsch | 385

## **ANHANG**

**Über die Autorinnen und Autoren** | 399

**Personenregister** | 409

**Titelregister** | 415



## LAYERS OF FEAR – ein Spiel mit Stereotypen?

---

ALEXANDRA VINZENZ

**L**AYERS OF FEAR (Bloober Team/Bloober Team, 2016) wird gemeinsam mit der im gleichen Jahr erschienenen Erweiterung LAYERS OF FEAR: INHERITANCE im Allgemeinen dem Adventure-Genre zugerechnet.<sup>1</sup> Inhaltlich klassifizieren die Entwickler es als »psychedelic horror«<sup>2</sup> und spielen mit einschlägigen Stereotypen des Genres aus der Bildenden Kunst, dem Film und der Architektur, wenn sich im Spiel der Protagonist in streng linearer Ordnung durch ein Spukhaus bewegt. Mit einigen Jumpscars, aber ohne Jagd- und Kampfszenen (wie man sie im Genre des Survival-Horrors erwarten würde) verfehlt das Spiel nicht seine Wirkung: LAYERS OF FEAR wurde beispielsweise von Dominic Stetschnig als »Mindfuck auf höchstem Niveau«<sup>3</sup> bezeichnet. Solch ein Urteil setzt im Spiel ein hohes Maß an Immersionskraft voraus. LAYERS OF FEAR generiert diese nicht zuletzt aus Rückgriffen auf bewährte Strategien älterer Medien. Meine These basiert hierbei auf Umberto Ecos Theorie der ikonischen Codes: Visuelle Vorbilder müssen bereits aus einem ›Original‹ oder dessen abgeänderter Form (beispielsweise der Verfilmung eines Romans) bekannt sein, damit die Codierung entschlüsselt werden kann. Dann (und nur dann) können die visuellen Mittel als Kommunikation wahrgenommen und verstanden werden.<sup>4</sup> Es gilt im Folgenden

---

1 Bloober Team wurde im Jahre 2008 von Peter Babieno und Peter Bielatowicz in Kraków gegründet; vgl. <[www.blooberteam.com/about.html](http://www.blooberteam.com/about.html)> (Abruf am 21. März 2017).

2 *Layers of Fear*, <[www.blooberteam.com/projects.html#lof](http://www.blooberteam.com/projects.html#lof)> (Abruf am 21. März 2017).

3 Dominic Stetschnig, *Ich scheiß' mich an: Layers of Fear ist Mindfuck auf höchstem Niveau!*, 18. Februar 2016, <[www.giga.de/spiele/layers-of-fear/specials/ich-scheiss-mich-an-layers-of-fear-ist-mindfuck-auf-hoechstem-niveau](http://www.giga.de/spiele/layers-of-fear/specials/ich-scheiss-mich-an-layers-of-fear-ist-mindfuck-auf-hoechstem-niveau)> (Abruf am 21. März 2017).

4 Umberto Eco, *Function and Sign. The Semiotics of Architecture*, in: *Rethinking Architecture. A Reader in Cultural Theory*, hrsg. von Neil Leach, Padstow: Routledge, Chapman & Hall 2006, S. 182–202.



also zunächst die visuelle Ebene von *LAYERS OF FEAR* zu analysieren und hinsichtlich ikonischer Codes, Vorbilder und Orientierungspunkte zu befragen. Erst dann kann der Frage der Kommunikation zwischen Spiel und Spieler\_innen nachgegangen werden.

Methodisch bedeutet das eine primär kunsthistorische Zugangsweise zum Untersuchungsgegenstand. Auch wenn die bildästhetische Entwicklung des Computerspiels in den letzten Jahren verstärkt in den Fokus der Forschung gerückt ist,<sup>5</sup> werden dabei doch kaum bildwissenschaftliche Methoden verfolgt. In der deutschsprachigen Kunst- und Medienwissenschaft wird die Forschung zur Bildlichkeit des digitalen Spiels von vier Ansätzen dominiert:<sup>6</sup> Thomas Hensel thematisiert die (Selbst-)Reflexivität des Mediums,<sup>7</sup> Stephan Schwingeler die Ästhetik der Raumdarstellungen sowie auf Spielen basierende Kunstwerke,<sup>8</sup> Stephan Günzel nimmt die First-Person-(Shooter-)Perspektive als eine besondere Form des Simulationsbildes unter Berücksichtigung des Raums in den Blick,<sup>9</sup> Benjamin Beil untersucht das Avatarbild als Werkzeug zur Manipulation der Spielwelt.<sup>10</sup> Alle diese Positionen berühren die Frage der Beziehung von Bild und Spieler/in und streifen damit rezeptionsästhetische Ansätze. Dieser ursprünglich von Wolfgang Iser<sup>11</sup> entwickelte Ansatz ist von Wolfgang Kemp<sup>12</sup> in den kunsthistorischen Diskurs aufgenommen worden. Im zweiten Schritt nach der Analyse der visuellen Codes

- 
- 5 Siehe den Literaturüberblick bei Benjamin Beil, *Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*, Bielefeld: transcript 2012 (Kultur- und Medientheorie), S. 8.
  - 6 Über die deutschsprachige Literatur hinaus zeigen sich derzeit keine bildwissenschaftlichen Forschungen im Bereich des Computerspiels.
  - 7 Siehe jüngst Thomas Hensel, *Zwischen »ludus« und »paidia«. »The Last of Us« als Reflexion des Computerspiels*, in: *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*, hrsg. von Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth und Lisa Gotto, Bielefeld: transcript 2014 (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur 3), S. 145 bis 183. Für Ende 2017 ist eine weitere Studie von Thomas Hensel angekündigt.
  - 8 Stephan Schwingeler, *Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel*, Bielefeld: transcript 2014 (Image 72).
  - 9 Stephan Günzel, *Egoshoooter. Das Raumbild des Computerspiels*, Frankfurt am Main und New York: Campus 2012.
  - 10 Benjamin Beil, *Avatarbilder* (wie Anm. 5).
  - 11 Wolfgang Iser, *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*, München: Fink 1984.
  - 12 Wolfgang Kemp, *Der Betrachter ist im Bild. Kunstwissenschaft und Rezeptionsästhetik* (1985), Neuausgabe Berlin: Reimer 1992.

von LAYERS OF FEAR wird im vorliegenden Beitrag daher nach der Wirkungsmacht und Immersionskraft der Bilder gefragt.

\*

\*\*

Der Spieler oder die Spielerin schlüpft in LAYERS OF FEAR in die Rolle eines dem Wahnsinn verfallenen Künstlers und steuert diesen aus der Egoperspektive durch ein altes Herrenhaus. Bei der Durchsuchung der Räume geben aufgefundene Notizen und Gegenstände sowie der Zustand des ›eigenen‹ Körpers und des Hauses Aufschluss über die Familiengeschichte und den Protagonisten. Dabei enthüllt sich die Geschichte eines Verfalls: Man erfährt, dass es sich um einen einst erfolgreichen und gefeierten Maler handelt, der ein Leben im Wohlstand führte. Seine hübsche, künstlerisch und musisch begabte Frau sah er bis zu ihren entstellenden Verletzungen, die sie sich bei einem Kaufhausbrand zuzog, als seine Muse an. Der Verlust dieser Muse sowie die eigene künstlerische Blockade führten den Maler in den Alkoholismus und in einen zunehmend labilen psychischen Zustand. Seine Frau wurde depressiv und beging Suizid, die Tochter wurde in ein Waisenhaus gebracht.

An dieser Stelle beginnt das Spiel. Der (namenlose) Maler befindet sich alleine in seinem großen, viktorianisch anmutenden Herrenhaus. Dieses Haus scheint im Verlauf des Spiels und synchron zur Erkundung der tragischen Familiengeschichte immer weiter zu verfallen. Überall spiegelt sich der körperliche und mentale Zusammenbruch des Protagonisten: Er hinkt schließlich auf seinem Holzbein inmitten einer aufgelösten Architektur vorbei an leeren Alkoholflaschen, bildet sich eine Rattenplage ein, hat Visionen von seiner toten Frau und diversen Erinnerungen aus dem Familienleben.

Aufgabe der Spieler\_innen ist es, sechs Gegenstände zu finden, die der Maler braucht, um sein Opus magnum fertigzustellen. Es handelt sich dabei um Körperteile seiner toten Frau: So nutzt er ihre Haut als Leinwand, ihr Knochenmark als Grundierung, ihr Blut als Farbe, ihre Haare und Finger als Pinsel, ihr Auge zum Betrachten. Abhängig von diversen Entscheidungen, die die Spieler\_innen während des Geschehens treffen (die aber in ihrer Signifikanz nicht erkennbar sind), wird schließlich eine von drei Endsequenzen ausgewählt.<sup>13</sup> So kann am Schluss des

---

<sup>13</sup> Schauerland, *Layers Of Fear: Alle drei Enden | Indie Horror Game*, 24. Februar 2016, <[www.youtube.com/watch?v=KIEYKaYgXoI](http://www.youtube.com/watch?v=KIEYKaYgXoI)> (Abruf am 10. Mai 2017).

Spiels ein Porträt der toten Frau in perfekter Schönheit entstehen, das vor dem inneren Auge des Malers jedoch umgehend zu einer verbrannten Fratze wird: Er wirft das Bild in einen Raum, der mit anderen, vermeintlich ebenso misslungenen Gemälden angefüllt ist, und das Spiel und damit der Wahnsinn beginnt von Neuem. Er kann aber auch ein Selbstporträt malen, das ihn wieder zum gefeierten Künstler macht: Während das Werk im Museum landet, bleibt der Maler jedoch allein. Oder er produziert in der dritten Variante ein Porträt seiner Frau mit ihrem Kind, das er mit anderen Porträts und sich selbst verbrennt.

Die sechs zu findenden Körperteile gliedern das Spiel in sechs Level, die jeweils mit Veränderungen der Leinwand im Atelier des Malers schließen. Am Ende des ersten Levels enthüllt sich eine spärlich bemalte Leinwand in schlammigen Farbverläufen, wobei sich im unteren Bereich eine Landschaft anzudeuten scheint. Irritation entsteht durch zwei rote, nach unten linear abgezogene Farbflecken in der Mitte. Aus ihnen entwickeln sich am Schluss des zweiten Levels zwei Flamingos auf einem schon deutlich dunkleren Hintergrund. Im nächsten Stadium werden diese zu einem höhlenähnlichen Eingang deformiert, über den Blut zu laufen scheint. In den beiden folgenden Levels kristallisiert sich dann zunehmend ein menschliches, aber entstelltes Wesen heraus, das weder männlich noch weiblich zu sein scheint: Dies entscheidet sich erst mit dem letzten Level und einem der drei Enden.<sup>14</sup>

Auch wenn der zunehmende Verfall des Hauses, durch das sich die Spieler\_innen immer wieder von neuem bewegen, die Level zusammenschließt, können aufgrund der Motive und Themen im Einzelnen durchaus Differenzen zwischen den Durchgängen erkannt werden. Das erste Level dient der vermeintlichen Orientierung im Gebäude und Sichtung der darin befindlichen Gegenstände sowie Gemälde, die trotzdem bereits erste Anzeichen von Veränderbarkeit aufweisen. Die folgenden zwei Level zielen auf eine zunehmende Entmaterialisierung des Raums und Externalisierung des psychischen Zustands der Spielfigur. Das vierte Level steht dann mit zerbrochenen Puppenkörpern ganz im Zeichen des Kindes, das fünfte führt die imaginierte Rattenplage näher aus. Das letzte Level bringt eine Synthese dieser gestalterischen Elemente.

\*\*

---

<sup>14</sup> *The Magnum Opus*, in: *Layers of Fear Wikia*, <layersoffear.wikia.com/wiki/The\_Magnum\_Opus> (Abruf am 10. Mai 2017).

LAYERS OF FEAR bedient auf verschiedenen Ebenen die Stereotypen des ›psychedelischen Horrors‹. Der Plot konzentriert sich maßgeblich auf den Topos des dem Wahnsinn verfallenen Künstlers. Deutlich werden darin die Hauptcharakteristika von Horror als besonderer Art des Phantastischen abgebildet, das durch Reibung von Wirklichkeit, (Alp-)Traum und Schrecken entsteht, so dass der Traum wie die Wirklichkeit erzählt wird und umgekehrt: Die Grenzen verschwimmen, der Protagonist gehört meist weder vollständig der einen noch der anderen Sphäre an. Dadurch, dass die Spieler\_innen in die Rolle des Malers schlüpfen, lassen sie sich auch auf dessen psychische Problematik ein und begeben sich in einen entsprechenden visuellen Taumel des Zerfalls.

Solche Motive und Strategien sind aus dem äquivalenten Filmgenre bekannt.<sup>15</sup> Allgemein arbeitet nach Georg Seeßlen und Fernand Jung das Horror-Genre auf drei Ebenen mit Ängsten:<sup>16</sup> mit der Angst vor Tieren, die es (bei uns) nicht mehr gibt oder niemals gab, mit der Angst vor dem Unbekannten, der Dunkelheit, der Einsamkeit und der unterbrochenen Kommunikation, vor dem Abgründigen und Zweifelhafte n sowie mit der Angst vor dem Phallischen (Klauen, Vampirzähne etc.) und Vaginalen (etwa im Versinken in Kellerlöchern verhexter Häuser).<sup>17</sup> Mit diesen Ängsten spielten schon die frühesten filmischen Beispiele des Horrors wie DAS CABINET DES DR. CALIGARI (D 1920, Regie: Robert Wiene) oder NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS (D 1922, Regie: Friedrich Wilhelm Murnau). Waren sie noch ›klassisch‹ gestaltet, indem sie auf das Unheimliche im Bild zielten, so wurde das Genre in ORLACS HÄNDE (D 1925, Regie: Robert Wiene) durch einen psychologisierenden Aspekt erweitert, der subjektive Empfindungen erfahrbar machte. Horrorfilme können seitdem gleichsam mit den Augen ihrer Hauptfiguren

15 Es handelt sich hier nicht um Adaptionen eines bestimmten Films o. ä.; siehe zu solchen Beispielen *Film und Games. Ein Wechselspiel*, hrsg. vom Deutschen Filminstitut – DIF e. V. / Deutsches Filmmuseum, Katalog der Ausstellung vom 1. Juli 2015 bis 31. Januar 2016 im Deutschen Filmmuseum in Frankfurt am Main, Berlin: Bertz + Fischer 2015.

16 Das Moment der Angst ist sowohl dem Horror als auch der phantastischen Erzählung eigen, was häufig zu einer Gleichsetzung der Genres führt. Allerdings muss deutlich unterschieden werden, da sich das unerwartet Schreckliche oder das Grauenhafte in Horrorgeschichten, nicht aber in phantastischen Erzählungen findet. Siehe dazu Rein A. Zondergeld und Holger E. Wiedenstried, *Lexikon der phantastischen Literatur*, Stuttgart, Wien und Bern: Weitbrecht 1998, S. 398f.

17 Georg Seeßlen und Fernand Jung, *Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, Marburg: Schüren 2006, S. 31.

gesehen werden, und doch kann man zugleich erkennen, dass die Bilder täuschen.<sup>18</sup> ORLACS HÄNDE markiert gemeinsam mit Fritz Langs MABUSE-Filmen (DR. MABUSE, DER SPIELER, D 1922; DAS TESTAMENT DES DR. MABUSE, D 1933) den Beginn der Wechselwirkung zwischen dem Phantastischen und dem Melodramatischen; man könnte dies als den Anfang des ›psychologischen Horrors‹ bezeichnen.<sup>19</sup> Die Entwicklung lässt sich ab den 1970er Jahren in der Überblendung von Horror und Thriller weiterverfolgen.<sup>20</sup>

LAYERS OF FEAR lässt in einigen Aspekten eine Nähe zu diesen frühen Filmbeispielen erkennen, etwa dann, wenn die Spielfigur sich vor der eingebildeten Rattenplage fürchtet. Darüber hinaus werden Stereotype aus dem späteren Horror-Genre aufgegriffen: Es regnet, blitzt und donnert, die Farbigkeit wird zusehends grün-blau, Schatten wandern über Wände, Vorhänge bauschen sich auf. All diese Elemente können mittlerweile als kanonisch bezeichnet werden.<sup>21</sup> Unterstützt wird die visuelle Gestaltung durch die ebenso atmosphärische auditive Ebene: Die Musik von Arkadiusz Reikowski wird zwar am Beginn des Spiels noch überwiegend von friedlich erscheinenden Klaviermotiven getragen, doch werden diese zunehmend von tiefen Bässen durchdrungen und münden schließlich in einen disharmonischen Klangteppich. Hinzu kommen die diegetischen Geräusche der virtuellen Welt: das Unwetter, quietschende Türen oder gequälte Schreie.

Architektur, oft in Form von Ruinen und verlassenen Haunted Houses (also Spukhäusern), spielte von jeher eine entscheidende Rolle im Horrorfilm. Sie nimmt nahezu ein personales Eigenleben an und entzieht sich damit der Kontrolle des Menschen. Das Haus dient als kinematografischer Ort der Darstellung von Krisen, seien sie gesellschaftlich oder persönlich, und spricht Betrachter\_innen aufgrund

18 Georg Seeßlen und Fernand Jung, *Horror* (wie Anm. 17), S. 116.

19 Ebd., S. 121.

20 Parallel entwickelte das Horror-Genre im Film auch andere Ausprägungen, beispielsweise Splatter- oder Exorzismus-Filme; siehe zu den vielfältigen Formen sowie einer Entwicklungsgeschichte ebd.

21 Das gilt auch für den Einsatz von Puppen. Die Faszination für die künstlich geschaffene Kreatur, die ein Eigenleben führt, zeigt sich bereits in DAS CABINET DES DR. CALIGARI, den FRANKENSTEIN-Filmen (erstmalig USA 1910) oder in CHUCKY – DIE MÖRDERPUPPE (CHILD'S PLAY: USA 1988, Regie: Tom Holland). Das entsprechende Level in LAYERS OF FEAR ist aber wohl das schwächste, da der plötzlich inflationäre Einsatz unbedeckter und teils leicht zerstörter Spielzeugpuppen weder im Gameplay noch optisch zu überzeugen vermag.

ihrer unmittelbaren Alltagserfahrungen an. Es kommt darüber hinaus der Erzählweise des Kinos entgegen, indem es Übergänge (von innen nach außen, von unten nach oben und vom einen in den anderen Raum) visualisiert.<sup>22</sup> Das viktorianische Wohnhaus, wie es in *LAYERS OF FEAR* bespielt wird, ist dabei geradezu ein Klassiker der Schauerromane und des Horrorfilms. Viktorianische Gothic Novels arbeiten mit der Projektion psychischer Vorgänge in die Außenwelt:<sup>23</sup> So können das Haus, die Natur etc. das Innere des Protagonisten symbolisieren. Die Möglichkeit einer weitergehenden Interpretation gleichsam durch die Brille Sigmund Freuds zeigt aber auch, weshalb sich das Genre noch im 20. Jahrhundert so großer Beliebtheit erfreute, was sich beispielsweise an den Kontinuitäten zum frühen Film demonstrieren lässt.<sup>24</sup>

Die Entscheidung, das Setting von *LAYERS OF FEAR* in ein (scheinbar) verfallendes Herrenhaus zu verlegen, lässt außerdem an literarische und filmische Bezugspunkte denken: beispielsweise an Edgar Allan Poes Kurzgeschichte *The Fall of the House of Usher* von 1839, in welcher der psycho-physische Niedergang der Hauptfigur Roderick Usher in der Architektur gespiegelt wird, wenn der Ich-Erzähler sie mit Einsamkeit, Krankheit und Zerfall assoziiert (die gesamte Handlung spielt in einem suggestiv-atmosphärischen Raum), oder an das Wohnhaus der Familie Bates aus Alfred Hitchcocks Film *PSYCHO* von 1960 nach Robert Blochs gleichnamigem Roman von 1959.<sup>25</sup> Das Haunted-House-Motiv<sup>26</sup> baut in solchen

22 Georg Seeßlen und Fernand Jung, *Horror* (wie Anm. 17), S. 539f.

23 Zur Definition des Victorian Gothic siehe Leslie A. Fiedler, *Love and Death in the American Novel*, New York: Criterion Books 1960, S. 23–38.

24 Rein A. Zondergeld und Holger E. Wiedenstried, *Lexikon der phantastischen Literatur* (wie Anm. 16), S. 395–397. »Spätestens seit der Popularisierung von Sigmund Freuds Theorien gehen wir in der westlichen Gesellschaft davon aus, dass der Mensch keineswegs Meister seiner Sinne, ›nicht Herr im eigenen Haus‹ ist, sondern von Trieben und Kräften des Un- und Unterbewussten gesteuert wird«: Toni Stoos, *Vorwort*, in: *Rollenbilder – Rollenspiele*, hrsg. von dems. und Esther Ruelfs, Katalog der Ausstellung vom 23. Juli bis 30. Oktober 2011 im Museum der Moderne Salzburg, München: Hirmer 2011, S. 6–11, hier S. 9.

25 Steven Jacobs, *Schizoid Architecture. Bates House & Motel*, in: *The Wrong House. The Architecture of Alfred Hitchcock*, hrsg. von dems., Katalog der Ausstellung vom 20. September bis 25. November 2007 auf dem deSingel International Arts Campus Antwerpen, Rotterdam: o10 Publ. 2007, S. 118–135.

26 Sarah Burns, »Better for Haunts«. *Victorian Houses and the Modern Imagination*, in: *American Art* 26/3, 2012, S. 2–25.

Beispielen stets darauf auf, das Haus anfangs als Ort der Zuflucht vor Bedrohungen des Alltags zu setzen, diesen Ort dann jedoch in sich zusammenfallen zu lassen – was in *LAYERS OF FEAR* über die ganze Dauer des Spiels hinweg nachzuvollziehen ist – und dadurch ein größtes Maß an Unsicherheit zu konstruieren.<sup>27</sup> Die Apotheose eines solchen filmarchitektonischen Spukhauses findet sich vermutlich mit dem Overlook-Hotel in Stanley Kubricks *THE SHINING* (1980) nach einem Roman von Stephen King, in dem sowohl die labyrinthische Struktur als auch die subversive Veränderung von Räumen ähnlich wie später in *LAYERS OF FEAR* vorgeprägt ist.

Diese Veränderlichkeit der Räume kann in *LAYERS OF FEAR* sowohl auffällig als auch unauffällig geschehen. Auffällig ist sie, wenn der gesamte Raum im Augenblick des Aufenthalts darin aufgelöst (so dissoziiert in Level 5 das Büro in einzelne Bestandteile) oder geschlossen wird (so werden immer öfter die Räume mit einer latexartigen schwarzen, weich fließenden Masse überzogen). Letzteres ist etwa in Level 2 im Schlafzimmer zu beobachten, wenn der Raum durch die sich langsam überziehende dunkle Masse klaustrophobisch verengt und damit das Gefühl der Beklommenheit während des Kaufhausbrandes evoziert wird. Mit diesen Formen der Entmaterialisierung und zeitlichen Entgrenzung erinnert *LAYERS OF FEAR* an Werke von Salvador Dalí. Gewissermaßen handelt es sich also um eine Visualisierung eines der vielen surrealistischen Manifeste, wie es 1924 von André Breton proklamiert wird:

»Ich glaube an die künftige Auflösung dieser scheinbar so gegensätzlichen Zustände von Traum und Wirklichkeit in einer Art absoluter Realität, wenn man so sagen kann: *Surrealität*.«<sup>28</sup>

Unauffälligere und subversivere Veränderungen zeigen sich im Verschwinden von Türen, der ständigen Umdisponierung der Räume und ihrer labyrinthischen

27 Birgit Grein, *Von Geisterschlössern und Spukhäusern. Das Motiv des ›gothic castle‹ von Horace Walpole bis Stephen King*, Wetzlar: Förderkreis Phantastik 1995 (Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar 7).

28 André Breton, *Manifeste du Surréalisme*, Paris: Éditions du Sagittaire [1924], zitiert nach Felix Krämer, *Schwarze Romantik. Eine Annäherung*, in: *Schwarze Romantik. Von Goya bis Max Ernst*, hrsg. von dems., Katalog der Ausstellung vom 26. September 2012 bis 20. Januar 2013 im Städel Museum in Frankfurt am Main, Ostfildern: Hatje Cantz 2012, S. 14–28, hier S. 22.

Anordnung, durch die die Spieler\_innen immer weiter die Orientierung verlieren und keinen ›mentalinen Grundriss‹ zeichnen können: Der anfangs suggerierte einfache Bau des unterkellerten, zweigeschossigen Hauses mit großer Diele und Galerie, von denen jeweils Zimmer abgehen, wird mit zunehmender Dekonstruktion hinfällig. Sowohl vertikal als auch horizontal verlieren die Spieler\_innen jede Orientierung. Diese Krise der Wahrnehmung und der Verlust der Kontrolle über den Raum findet sich in ähnlicher Weise schon in *THE SHINING*:<sup>29</sup> Man denke beispielsweise an die Szene, in der Danny Torrance auf einem Fußboden spielt, dessen Muster sich mit dem Filmschnitt umkehrt. Das Haus wird damit sowohl in *THE SHINING* als auch in *LAYERS OF FEAR* zugleich zum Dämon wie auch zum Anagramm des Körpers. Die prekäre Struktur der Architektur visualisiert ebenso die der familiären Ordnung sowie der Bereiche des Privaten und Öffentlichen. Darüber hinaus bildet das Haus aber auch den Zustand einer Kultur ab: Spielt man diesen Gedanken weiter, wäre dies – wenn nämlich der zunehmende Zerfall des Gebäudes nicht nur mit dem Wahn des Protagonisten gleichgesetzt wäre, sondern zusätzlich mit einem vermeintlichen Niedergang der Kunst – eine starke Kritik an der Kunst und ihrem Markt, die das Spiel aussprechen würde.

Auffällig ist neben dem ähnlichen Umgang mit der Architektur auch die ähnliche Figuren- und Problemkonstellation: In *THE SHINING* fährt der trockene Alkoholiker Jack Torrance auf der Suche nach schriftstellerischer Produktivität zur Fertigstellung eines Buchs mit Frau und Kind in das verlassene Overlook-Hotel in den Rocky Mountains. Der Film spielt bis auf wenige Szenen fast ausschließlich in diesem Hotel. Es entfaltet sich eine Geschichte, die immer mehr die Paranoia, Hysterie und Schizophrenie von Jack, Wendy und Danny Torrance herausarbeitet und damit diverse Arten psychischer Störungen in einer dysfunktionalen Kleinfamilie bündelt. In *LAYERS OF FEAR* wird diese Konstellation nochmals verdichtet, indem der alkoholranke Vater *sowohl* an Paranoia *als auch* an Schizophrenie leidet, die Mutter depressiv ist und auch das Kind eine nicht näher definierte psychische Störung aufzuweisen scheint. Zudem bleiben alle Figuren durchgängig namenlos – die aufgefundenen Notizen mit Namensnennung sind geschwärzt – und weitgehend gesichtslos: Die Gesichtszüge der Spielfigur sind nur mit etwas Aufwand im Spiegel des Badezimmers und des Ateliers zu erkennen, die der Frau höchstens im vermeintlichen Opus magnum am Ende des Spiels. Diese Kombination von Namens- und Gesichtslosigkeit legt die Vermutung nahe, dass nicht nur

---

29 Georg Seeßlen und Fernand Jung, *Horror* (wie Anm. 17), S. 550.

die bei Kubrick angelegte Parallelisierung von Kleinfamilie, Gesellschaft und psychischer Erkrankung in *LAYERS OF FEAR* aufgegriffen, sondern durch die Leerstellen zudem noch die Identifikation der Spieler\_innen mit der Spielfigur ermöglicht werden soll.

Bleiben wir bei den visuellen Details des Spiels und untersuchen die im Haus befindlichen Gemälde. Bei den knapp 40 Werken handelt es sich überwiegend um Ölgemälde,<sup>30</sup> die meist mehrmals in verschiedenen Leveln des Spiels ›auftreten‹. Sie kommen unterschiedlich zum Einsatz: Sie können erstens dekorativ und kommentierend sein, indem sie die Verortung des Spiels in einem Künstlerhaus unterstreichen. Zweitens können sie den jeweiligen inneren Zustand des Malers visualisieren und drittens aktiv das Handlungsgeschehen mit steuern. Freilich kann ein Werk auch mehrere Einsatzmöglichkeiten zugleich bedienen. So sehen die Spieler\_innen am Beginn quasi im Windfang des Hauses das mittlere Bild des Triptychons *Past and Present* (1858) von Augustus Leopold Egg, das sich mit dem Thema *Misfortune* beschäftigt. Zu erkennen ist dort der Salon eines bürgerlichen Hauses, in dem der Moment des Zusammenbruchs der heimischen Familienidylle dargestellt wird. Über zahlreiche ikonografische Motive ist zu erschließen, dass der Mann vom Ehebruch seiner Frau erfahren hatte, die nun tot vor ihm auf dem Boden liegt. Die beiden Töchter haben ein Kartenhaus gebaut, das im Zusammenfall begriffen ist; es steht auf einem Roman von Honoré de Balzac: vielleicht *Le Curé de village* von 1841. Ob im Gemälde die Frau von ihrem Ehemann ermordet wurde oder wie sie sonst zu Tode kam, bleibt offen. In dieser Bildkomposition im Windfang des Hauses von *LAYERS OF FEAR* wird den Spieler\_innen bereits die Hintergrundgeschichte des Spiels angedeutet, ohne dass sie das zu diesem Zeitpunkt jedoch wüssten: Der Vorausgriff kommentiert also ein Geschehen, das sich die Spieler\_innen sodann erst mühevoll erschließen müssen.

Nach dem Eintritt in das Gebäude werden die Spieler\_innen durch die Gemälde entlang des Treppenaufgangs in der Diele in einen Künstlerhaushalt versetzt: Hier finden sich Francisco de Goyas *El Tío Paquete* (ca. 1819/20), Johann Heinrich Füsslis *Nachtmahr* (1781), Salvator Rosas *Landschaft mit Tobit und Engel* (um 1670), Rembrandt van Rijns *Gewitterlandschaft* (1638), Juan van der Hamens *Porträt eines Zwerges* (um 1625), Guido Renis *Lotta tra Putti e amorini* (um 1625), das Porträt *Tognina Gonsalvus* von Lavinia Fontana (1583) sowie ein Ausschnitt

---

30 Eine nahezu vollständige Liste der im Haus befindlichen Gemälde ist unter <layersof-fear.wikia.com/wiki/The\_Paintings> einzusehen (Abruf am 26. April 2017).

aus Herri met de Bles' *Inferno* (Mitte 16. Jahrhundert). Es handelt sich also um eine bunte Mischung von Gemälden aus dem 16. bis 19. Jahrhundert mit einer thematischen Bandbreite von Porträts über symbolische Landschaftsdarstellungen bis zu religiösen Themen. Die Auswahl könnte auf den ersten Blick willkürlich erscheinen, doch zeigt sich schnell, dass die Bilder bewusst im Spiel positioniert sind. Einige zeigen Fabelwesen oder Monster, beispielsweise der Ausschnitt aus Hieronymus Boschs *Abstieg Christi in die Unterwelt* (ca. 1550–60), der rechts beim Eintritt in das Atelier zu sehen ist. Andere Gemälde verweisen auf körperliche Eigenarten, beispielsweise Lavinia Fontanas *Tognina Gonsalvus*: Es porträtiert den ältesten in Europa beschriebenen Fall menschlicher Überbehaarung und wird an exponierter Stelle im Büro ausgestellt. In diesen Bereich des Fremdartigen fällt ebenso van der Hamens *Porträt eines Zwerges*: Alle diese Bilder kommentieren über die Darstellungen des zu ihrer Zeit als monströs angesehenen Inhalts hinaus symbolisch den Zustand des Protagonisten und das Geschehen des Spiels und dienen daher einer Einstimmung auf das Setting.

Die Werke treten im weiteren Verlauf des Spiels unversehens an anderen Stellen wieder auf und werden dann teilweise deutlich aktiver. Das gilt in erster Linie für die (Selbst-)Porträts, die etwa ein Drittel der Gemälde ausmachen. Bereits vor Beginn des Spiels wird die Bedeutung des Porträts mit der Einblendung eines Zitats von Oscar Wilde herausgestrichen: »Every portrait that is painted with feeling is a portrait of the artist, not of the sitter.«<sup>31</sup> Und so findet sich in *LAYERS OF FEAR* eine Reihe von Beispielen aus dem 15. bis 19. Jahrhundert: die Selbstporträts von Rembrandt (1669), Bartolomé Esteban Murillo (1670–73), Anthonin Schoonjans (17. Jahrhundert) und Sir Joshua Reynolds (1748) ebenso wie Jan van Eycks *Mann mit rotem Turban* (1433) und die Porträts *Francisco Pacheco* (gemalt von Diego Velázquez, 1622), *El Tio Paquete* (Francisco de Goya, 1819/20), *Zélie Courbet* (Gustave Courbet, 1847) usw. Der Rückgriff auf die Gattung des Porträts verwundert im Sinne einer Visualisierung des seelischen Zustands des Protagonisten umso weniger, als gerade das Selbstporträt als »Schlüssel zur Psyche des Künstlers« gilt:<sup>32</sup> Künstler\_innen inszenieren sich im Bildnis selbst und treten damit auch in den Dialog mit sich selbst. Subjektivität und Individualität stehen also im Zen-

31 Oscar Wilde, *The Picture of Dorian Gray* (1890), hrsg. von Jules Barbey d'Aureville, New York: Mondial 2015, S. 4.

32 Oskar Bätschmann, *Ausstellungskünstler. Kult und Karriere im modernen Kunstsystem*, Köln: DuMont 1997, S. 117.

trum dieser künstlerischen Gattung, die in den 1960er Jahren mit der Krise des Subjekts und dem ›Verschwinden‹ oder ›Tod des Autors‹ radikal infrage gestellt wurde,<sup>33</sup> sodass eher die Zersplitterung und Facettierung von Identität die theoretischen Debatten und künstlerischen Arbeiten dieser Jahre bestimmten.<sup>34</sup> Wenn ausgerechnet Werke dieser Gattung in *LAYERS OF FEAR* mit fortschreitendem Spielstand immer häufiger überblendet und dadurch verfremdet werden, wird auf einer Metaebene der Verlust des Ichs visualisiert.

Einen anderen großen Teil der Werke bestimmen Gemälde der sogenannten »Schwarzen Romantik«.<sup>35</sup> Eines der Paradebeispiele hierfür ist Johann Heinrich Füssli's *Nachtmahr* von 1781 im Atelier, der zentralen Schaltstelle des Spiels. Das Bild veranschaulicht den Wettstreit von Gut und Böse, Mann und Frau, Licht und Finsternis, Träumen und Wachen und steht exemplarisch für zentrale Charakteristika der Schwarzen Romantik. Gleiches gilt aber auch für die Werke Francisco de Goyas, von dem in *LAYERS OF FEAR* *Saturn* (1820–23),<sup>36</sup> *Der Schlaf der Vernunft gebiert Ungeheuer* (Blatt 43 aus *Los Caprichos*, 1797–99) und *Bandit ermordet eine Frau* (um 1809) hängen. Häufig, so auch in den hier genannten Werken, verlässt Goya die traditionelle Ikonografie und bleibt rätselhaft in seinen Darstellungen von Sinn und Unsinn, Zudringlichkeiten monströser Erscheinungen etc., die von Verstörung und Schrecken gezeichnet sind.<sup>37</sup> Oftmals hilft ihm bei der Inszenierung und Evokation des Schreckens der verschleierte Blick, indem sichtbar wird,

33 Roland Barthes, *Der Tod des Autors* (*La mort de l'auteur*, 1968), in: *Texte zur Theorie der Autorschaft*, hrsg. von Fotis Jannidis u. a., Stuttgart: Reclam 2000, S. 185–193; Michel Foucault, *Was ist ein Autor?* (*Qu'est-ce qu'un auteur?*, 1969), in: ebd., S. 198–229.

34 Sabine Kampmann, *Künstler als Kunstwerk. Der Künstlerkörper zwischen Material, Identitätsmarker und Selbstporträt*, in: *Rollenbilder – Rollenspiele*, hrsg. von Toni Stoos und Esther Ruelfs, Katalog der Ausstellung vom 23. Juli bis 30. Oktober 2011 im Museum der Moderne Salzburg, München: Hirmer 2011, S. 100–105, hier S. 100f.

35 Indem ich »Schwarze Romantik« als Geisteshaltung statt als abgeschlossene Epoche verstehe, folge ich dem Katalog der Ausstellung *Schwarze Romantik. Von Goya bis Max Ernst*, hrsg. von Felix Krämer, Ostfildern: Hatje Cantz 2012, siehe auch Felix Krämer, *Schwarze Romantik* (wie Anm. 28), S. 24f.

36 Sigmund Freud besaß eine Reproduktion des Gemäldes, die im Eingang zu seinem Ordinationszimmer hing: ebd., S. 22.

37 Johannes Grave, *Unheimliche Bilder. Die ›Nachtseiten‹ der Bildenden Kunst um 1800*, in: *Schwarze Romantik. Von Goya bis Max Ernst*, hrsg. von Felix Krämer, Katalog der Ausstellung vom 26. September 2012 bis 20. Januar 2013 im Städel Museum in Frankfurt am Main, Ostfildern: Hatje Cantz 2012, S. 30–40, hier S. 34.

was eigentlich nicht sein darf und doch ist. Weniger auf die Faszination des Wahnsinns oder phantastische, groteske Phänomene bauend, gehört in den Reigen dieser Künstler aber auch Caspar David Friedrich. Seine *Abtei im Eichenwald* (1809/10) setzt nicht so sehr auf einen schockierenden Gehalt als vielmehr auf den Eindruck lastender Stille, die eine schauerliche Atmosphäre evoziert. Die Stimmung dieser Bilder der Schwarzen Romantik lässt sich mit den viktorianischen Schauerromanen also verknüpfen, so dass sich auch das Haunted-House-Motiv in vergleichbarer Ausprägung zeigt.<sup>38</sup> Während die entsprechenden Gemälde am Beginn von LAYERS OF FEAR noch hauptsächlich der Verortung des Plots dienen, wird später immer klarer, dass der darin ausgedrückte Schrecken auch dem Wahn des Protagonisten entspricht.

Gegen Ende des Spiels ist kaum ein Gemälde noch im Originalzustand oder ohne Aktionspotenzial geblieben. Beispielsweise verschwindet Murillo in Level 2 aus seinem Selbstporträt in der Bibliothek, während die Spielfigur dies betrachtet; zurück bleibt eine schwarze Fläche im gemalten Medaillon-Rahmen. Nachdem sich die Spielfigur umgedreht hat, wirken die Figuren von *A Party Angling* (George Morland, 1789) wie erhängt, aus ihren Augen läuft Blut. Stärker interaktiv wirkt die Veränderung des *Stillebens mit Früchten* von Antonio de Pereda (1650), das ebenfalls in Level 2 in der Küche mit den herausfallenden Äpfeln die Spielfigur zu treffen und erschlagen droht und danach in seinem morbiden und leergeräumten Ausdruck den zweiten Gegenstand zur Vervollkommnung des Opus magnum freigibt, ein Stück Haut. Die meisten dieser aktiven Veränderungen der Gemälde erfolgen in Level 2 und sind damit im Anfangsstadium des Spiels die im Vergleich zur Architektur wirkungsvolleren und subversiveren Visualisierungen des Wahnsinns.

Dabei ist der Topos des dem Wahn verfallenen Künstlers seit dem 19. Jahrhundert gängig, so dass nicht nur die architektonische Gestaltung (also das ›viktorianische‹ Herrenhaus) und die darin gezeigten Kunstwerke (keines entstammt dem 20. Jahrhundert, obwohl sich auch aus dieser Zeit Beispiele für die genannten Stoffbereiche finden ließen), sondern auch dieses Motiv die Spieler\_innen in ein Setting des 19. Jahrhunderts entführt. In mancher Hinsicht lässt sich an Oscar Wildes *Bildnis des Dorian Gray* (*The Picture of Dorian Gray*, 1890) denken. Insbesondere erinnert das Ziel von LAYERS OF FEAR an einen Gedanken aus Wildes

---

<sup>38</sup> Siehe Felix Krämer, *Schwarze Romantik* (wie Anm. 28), S. 15f. und S. 21.



Vorwort – das im Spiel nicht ohne Grund eingangs zitiert wird –, in dem der Schriftsteller für die Kunst eine Sphäre außerhalb der Moral fordert:

»The moral life of man forms part of the subject-matter of the artist, but the morality of art consists in the perfect use of an imperfect medium.«<sup>39</sup>

Diese Proklamation des Ästhetizismus sowie die Vertauschung von Kunst und Leben, von Ästhetik und Realität lassen sich auf *LAYERS OF FEAR* übertragen: Körperteile eines toten Menschen zum Malen eines Bildes zu verwenden, liegt wohl außerhalb eines moralisch vertretbaren Rahmens. Zudem ist die für das Horror-Genre charakteristische Reibung von Wirklichkeit, (Alp-)Traum und Schrecken im Spiel ausgebaut; auch in der Figur des Malers zeigt sich die Problematik der permanenten Grenzüberschreitung von Kunst und Leben, von Traum und Realität. Genau diese Punkte beschäftigen zugleich die Spieler\_innen: Sie fragen sich während des Spielverlaufs, ob nicht vielleicht mit ihnen selbst gespielt wird.

\*

\*\*

Wenn *LAYERS OF FEAR* gewissermaßen ein Potpourri arrivierter medialer Strategien und künstlerischer Vorbilder darstellt, so wirft das die Frage auf, wieso das Spiel mit eigentlich antiquierten Stereotypen seine Wirkung auch heute nicht verfehlt.<sup>40</sup> Dieser Umstand ist sicherlich auf visueller Ebene in erster Linie der Kameraperspektive geschuldet. Der Point of View ist ausschließlich subjektiv, indem (filmisch gesprochen) die Kamera den Blickpunkt der Figur selbst einnimmt. Im Computerspiel wird von »First-Person-Perspektive« gesprochen, die u. a. in Ego- oder First-Person-Shootern zum Einsatz kommt, in welchen sie der Spielmechanik des Zielens entspricht. So werden die Spieler\_innen durch die vermeintliche Kontinuität von Betrachter- und Bildsphäre in den virtuellen Raum

39 Oscar Wilde, *The Picture of Dorian Gray* (wie Anm. 31), S. 1.

40 Partizipative Praktiken digitaler Medien liegen mittlerweile in großer Vielfalt vor, können hier jedoch nicht in dieser Breite diskutiert werden; siehe die exemplarische Bibliografie bei Pablo Abend und Benjamin Beil, *Editor-Games. Das Spiel mit dem Spiel als methodische Herausforderung der Game Studies*, in: *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*, hrsg. von Benjamin Beil, Gundolf S. Freyer-muth und Lisa Gotto, Bielefeld: transcript 2014 (Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur 3), S. 27–61, hier S. 34f.

hineingezogen. Gleichzeitig kommt es aber nicht zum ›Kurzschluss‹ zwischen Spieler\_innen und Spielwelt, da die Ich-Perspektive eigentlich einen Avatar benötigt, einen diegetischen Stellvertreter. In LAYERS OF FEAR ist die Spielfigur aber nicht im Bild, nicht einmal die Arme und Hände (mit den signifikanten Ausnahmen des Selbstverbrennungs-Schlusses und der verschwommenen Spiegelbilder), und auch sonst wird der Avatar erst nach und nach konstruiert und entschlüsselt. Es ist gerade diese strategisch offengelassene Leerstelle, die die Spieler\_innen zur immer intensiveren Auseinandersetzung mit der Spielfigur, schließlich zur Identifikation mit ihr führt oder führen kann.

Während des Spiels werden also mittels bestimmter Wahrnehmungsbilder – die optisch vermittelt werden – bestimmte Vorstellungsbilder evoziert, die in ihrer Gesamtheit wiederum die Geschichte ergeben. Solchen Konzepten des Involvierens kann methodisch mithilfe der Rezeptionsästhetik begegnet werden: Nach diesem ursprünglich im Bereich der Literaturwissenschaft entwickelten Modell – was zur ludonarrativen Struktur von LAYERS OF FEAR besonders passt – ergibt sich laut Wolfgang Iser

»ein unzertrennlicher Zusammenhang von Vorstellungsbild und lesendem Subjekt. Das heißt aber nun nicht, daß die im Vorstellungsbild gegenwärtige Beziehung der Zeichenkomplexe der Willkür der Subjektivität entspringt – so subjektiv ihre Inhalte auch eingefärbt sein mögen; es heißt vielmehr, daß das Subjekt durch den im Bild vorgestellten Zusammenhang seinerseits affiziert wird. Charakterisieren sich die von uns im Lesen gebildeten Vorstellungsgegenstände dadurch, daß sie Abwesendes bzw. Nicht-Gegebenes zur Präsenz bringen, so besagt dies immer zugleich, daß wir in der Präsenz des Vorgestellten sind. Ist man aber in einer Vorstellung, so ist man nicht in der Realität. In der Gegenwart einer Vorstellung zu sein bedeutet daher stets, eine gewisse Irrealisierung zu erleben [...]. Wenn nun ein fiktionaler Text über die von ihm hervorgerufenen Vorstellungen den Leser zumindest für die Dauer der Lektüre irrealisiert, so ist es nur folgerichtig, wenn am Ende eines solchen Vorganges ein ›Erwachen‹ stattfindet. [...] Die Bedeutung eines solchen Vorganges liegt darin, daß in der Vorstellungsbildung die für alle Beobachtung und für alle Wahrnehmung unabdingbare Subjekt-Objekt-Spaltung gelöscht ist, die sich allerdings im Erwachen zu unserer Lebenswelt desto schärfer akzentuiert. [...] Geschieht im Vorstellungsbild eine Irrealisierung des Lesers, so ist diese Irrealisierung die Bedingung dafür, daß ihm im Bild das Ungesagte der Zeichenbeziehung als Realität erscheinen kann.«<sup>41</sup>

---

41 Wolfgang Iser, *Der Akt des Lesens* (wie Anm. 11), S. 226f.

Überträgt man diese Ideen auf digitale Spiele, so verweisen sie auf wesentliche Punkte zur Frage der Immersion: die gegenseitige Affizierung von Subjekt und Bild, die wechselseitige Irrealisierung und Realisierung sowie das Verlassen und Wiedererwachen von und in der Realität.<sup>42</sup> Dieses Eintauchen in eine phantastische Welt der Schrecken sowie das Verschwimmen der Grenzen zwischen Leben und Kunst, zwischen Realität und virtueller Welt ist auch mit seinen visuellen Potenzialen grundlegend für das Horror-Genre. Im Spiel kommt zur Zweidimensionalität der Leinwand – und damit zur Illusionsfunktion der Bilder – die polysensuelle Immersion hinzu.<sup>43</sup> So argumentiert Oliver Grau, dass ein ästhetisches Erleben aus dem Einlassen auf einen artifiziellen und polysensuellen Erlebnisraum resultiert, dessen Suggestionen intensive Emotionen auslösen können.<sup>44</sup> Träger und Adressat der Emotionen sind im spielimmanenten Raum die Spieler\_innen; erst durch ihre affektive Betroffenheit entsteht eine Atmosphäre.<sup>45</sup> Emotionen können als gerichtete, »verkörperlichte«, aber schwer lokalisierbare Phänomene verstanden werden:<sup>46</sup> Gerichtet werden können sie – wie ich eingangs mit Umberto Eco argumentiert habe – durch die Lesbarkeit von Codes. *LAYERS OF FEAR* begibt sich also auf sicheres Terrain, indem es mit kanonischen Elementen und Strategien arbeitet. Sie können schnell entschlüsselt und sodann verlässlich gelesen werden. Allerdings ist spätestens nach der Hälfte des Spiels das Repertoire dieser Effekte erschöpft, der Fortgang wird trotz höherer Intensität der visuellen Mittel letztlich redundant.

42 Thomas Hensel, *Zwischen »ludus« und »paidia«* (wie Anm. 7), S. 168f.

43 Oliver Grau, *Immersion & Emotion. Zwei bildwissenschaftliche Schlüsselbegriffe*, in: *Mediale Emotionen. Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound*, hrsg. von Oliver Grau und Andreas Keil, Frankfurt am Main: Fischer 2005, S. 70–106, hier S. 81.

44 Ebd., S. 94.

45 Gernot Böhme, *Architektur und Atmosphäre*, München und Paderborn: Fink 2006, S. 88: »Der leibliche Raum ist weder der Ort, den ein Mensch durch seinen Körper einnimmt, noch das Volumen, das diesen Körper ausmacht. Der leibliche Raum ist für den Menschen die Sphäre seiner sinnlichen Präsenz.«

46 Nach der Definition von Wolfgang Igen, *Grundzüge einer philosophischen Theorie der Gefühle*, in: *Pathos, Affekt, Gefühl. Die Emotionen in den Künsten*, hrsg. von Klaus Herdinger, Berlin und New York: de Gruyter 2004, S. 80–108; siehe auch Hermann Schmitz, *Spüren und Sehen als Zugänge zum Leib*, in: *Quel corps? Eine Frage der Repräsentation*, hrsg. von Hans Belting, Dietmar Kamper und Martin Schulz, München: Fink 2002, S. 429–438.

Geht man mit Dieter Mersch davon aus, dass sich das digitale Spiel nicht nur technisch vom Film oder Video abgrenzt, sondern eigentlich »in Allem«,<sup>47</sup> da es in unmittelbarer Abhängigkeit von der Entscheidungslogik operiert, so wird einmal mehr deutlich, wie entscheidend die Rezipient\_innen dabei sind. Es wird demnach nicht nur von einer emotionalen Partizipation oder Involvierung ausgegangen, sondern von der Möglichkeit der Performanz. So müssen die Spieler\_innen für sich selbst entscheiden, ob *LAYERS OF FEAR* genügend Freiraum und Interaktionsmomente lässt. Die Antworten auf diese Frage sind zwischen begeisterten Rezensionen und der Bemängelung der schlauchartigen Struktur einer digitalen Geisterbahn sehr verschieden ausgefallen.<sup>48</sup> Festhalten lässt sich gewiss, dass das Spiel die Möglichkeiten des Mediums nicht umfassend ausschöpft.<sup>49</sup> Es bedient sich vielmehr etablierter Stereotypen der Literatur, Bildenden Kunst, Architektur und vor allem des Films, um eine Grundstimmung und Atmosphäre zu gestalten, in deren Rahmen sich die Geschichte um einen dem Wahnsinn anheimgefallenen Künstler abspielt.

---

47 Dieter Mersch, *Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse*, in: *Game Over!? Perspektiven des Computerspiels*, hrsg. von Jan Distelmeyer, Christina Hanke und dems., Bielefeld: transcript 2008 (Metabasis. Transkriptionen zwischen Literaturen, Künsten und Medien 1), S. 19–41, hier S. 20.

48 Siehe Anm. 3; siehe ferner Michael Krosta, *Test: Layers of Fear (Survival-Horror)*, in: *4Players. Das Spielemagazin*, 17. Februar 2016, <[www.4players.de/4players.php/dispbericht/Allgemein/Test/36989/81656/o/Layers\\_of\\_Fear.html](http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/Allgemein/Test/36989/81656/o/Layers_of_Fear.html)>; Sly Boots, *Layers of Fear im Lesertest: Kunst, Horror und Spiel verschmelzen zu einer Einheit*, in: *Gamezone*, 1. März 2016, <[www.gamezone.de/Layers-of-Fear-Spiel-55923/Lesertests/Layers-of-Fear-im-Lesertest-1187722](http://www.gamezone.de/Layers-of-Fear-Spiel-55923/Lesertests/Layers-of-Fear-im-Lesertest-1187722)>; Ann-Kathrin Kuhls, *Layers of Fear im Test – Eine Lage Horror, bitte*, in: *GamePro*, 15. Februar 2016, <[www.gamepro.de/artikel/layers-of-fear-im-test-eine-lage-horror-bitte,3267997.html](http://www.gamepro.de/artikel/layers-of-fear-im-test-eine-lage-horror-bitte,3267997.html)>; Bertram Küster, »*Layers of Fear*«. *Wie gruselig ist das Horrorspiel wirklich?*, in: *Bild*, 20. Februar 2016, <[www.bild.de/spiele/spiele-test/survival-horror/layers-of-fear-44597352.bild.html](http://www.bild.de/spiele/spiele-test/survival-horror/layers-of-fear-44597352.bild.html)> (Abruf jeweils am 18. Mai 2017).

49 Thomas Hensel, *Zwischen »ludus« und »paidia«* (wie Anm. 7), S. 154f.