# Game Noir.

Einflüsse des Film noir im Computerspiel.

**Michael Mosel**
International Graduate Centre for the Study of Culture (GCSC)
Justus-Liebig-Universität Gießen

JUSTUS-LIEBIG-UNIVERSITÄT GIESSEN
GCSC International Graduate Centre for the Study of Culture

# Film noir – eine Arbeitsdefinition

1.

- Düstere Kriminalgeschichten
- Klassische Periode des Film noir 1941 – 1958
- Meist sogenannte *B-Movies* mit geringem Budget
- Film noirs brachen mit Standards des klassischen Hollywoodkinos
  - thematisch / inhaltlich
  - formal / ästhetisch



Michael Mosel
michael.mosel@gcsc.uni-giessen.de

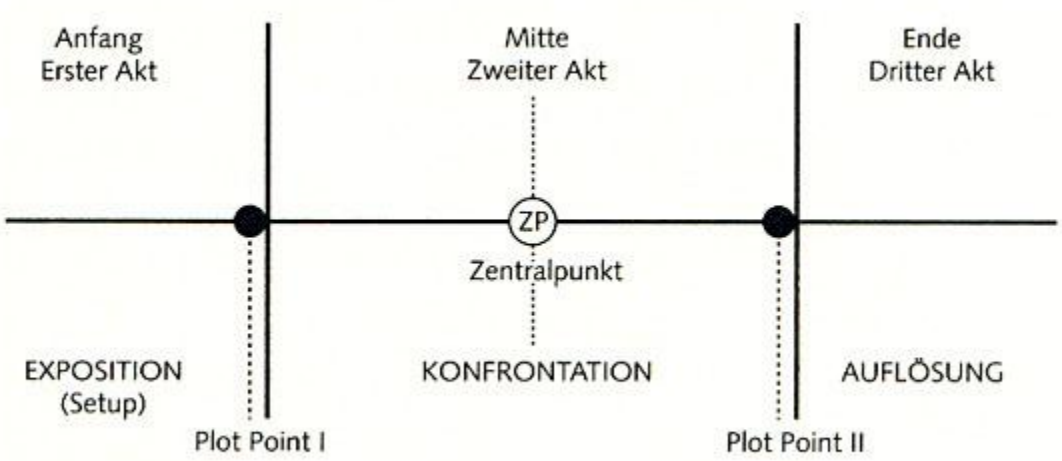
JUSTUS-LIEBIG-UNIVERSITÄT GIESSEN
GCSC International Graduate Centre for the Study of Culture

# Gegensatz zum Studiosystems Hollywoods

- Leicht verständliche Filme
  - Glaubwürdige Motivationen der handelnden Figuren
  - Moralische Integrität der Hauptcharaktere
  - Räumlich und zeitlich logische Abläufe
  - Konflikte, die gelöst werden und Ziele, die erreicht werden
- Ästhetik unterstützt unauffällig die Erzählung


Michael Mosel
michael.mosel@gcsc.uni-giessen.de

# Kanonisches story Format




[http://www.ulnastudios.com/filmschule/index_filmdramaturgie.htm]



Michael Mosel
michael.mosel@gcsc.uni-giessen.de

JUSTUS-LIEBIG-UNIVERSITÄT GIESSEN
GCSC International Graduate Centre for the Study of Culture

# Erzählung im Film noir

## Themen

- Gewalt, Verbrechen, Korruption, Menschenverachtung, Rache, Chaos, Nostalgie, Pessimismus

## Psychologische Ebene

- eine Fokussierung auf „das Verhalten der Figuren, das Erlebbarmachen ihrer Ängste und Verzweifelungen“ (Röwekamp 2003: 123)

„the how is always more important than the what“
(Schrader 1972: 11)


Michael Mosel
michael.mosel@gcsc.uni-giessen.de

# Narration – Erzähltechnik

- Fragmentierte Erzählung
- Rück- und Vorblenden
- Rückblende mit Voice-Over Erzählung
- subjektive Erzählung

→ Psyche des Protagonisten entschlüsselt sich
(„Subjektivierung der Erzählperspektive“)


Michael Mosel
michael.mosel@gcsc.uni-giessen.de

# Lichtgestaltung

[https://lh3.ggpht.com/-m-x3SspAQ1g/TsQR1EL1GaI/AAAAAAAAAPo/rWfxbkW8TQQ/s1600/Preston+hi+-+low+key+BW.jpg]

[http://www.filmschoolonline.com/images/sample_light_brightness1.jpg]



Michael Mosel
michael.mosel@gcsc.uni-giessen.de

# Schnitt – Bsp. *eyeline match*

*The Birds* (Die Vögel, 1969) von ALFRED HITCHCOCK

Timecode 00:58:16

Timecode 00:58:17



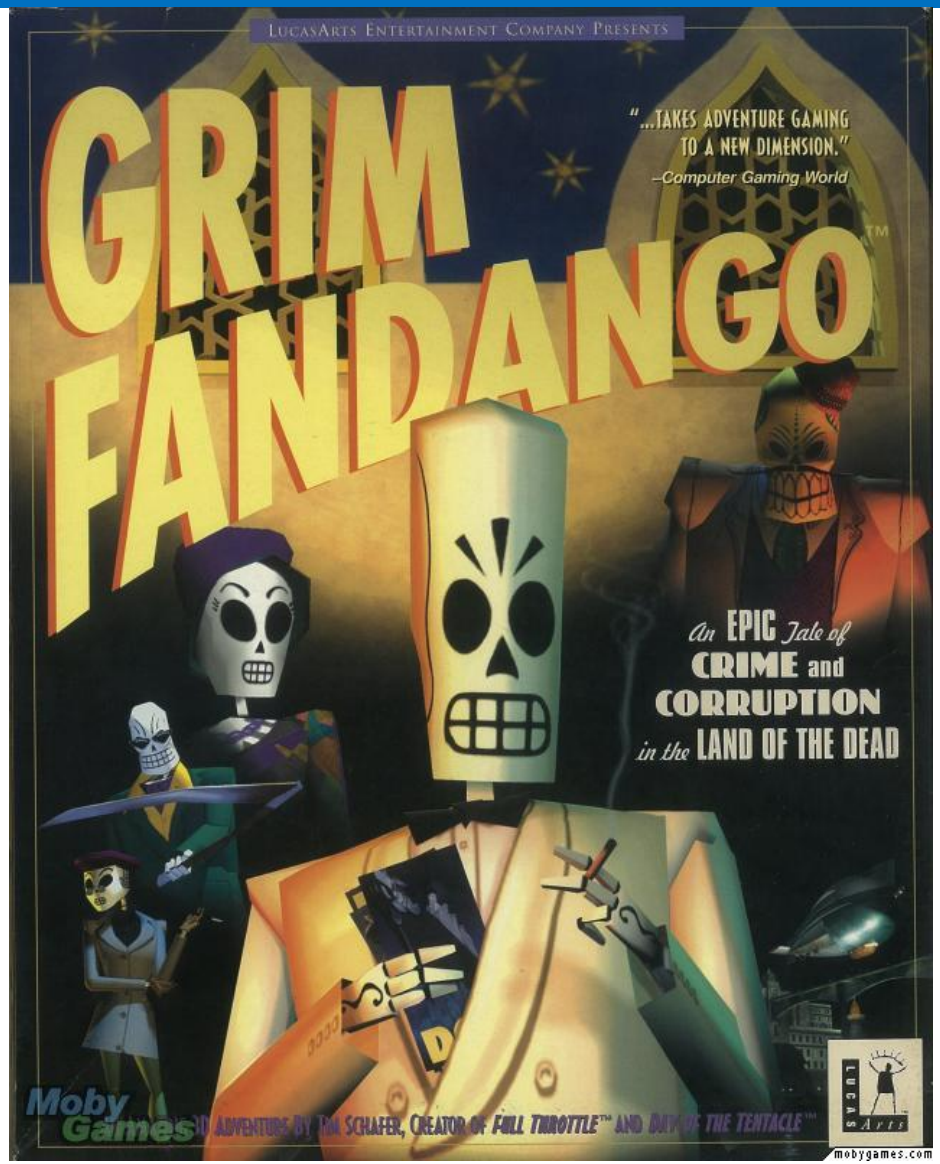
Michael Mosel
michael.mosel@gcsc.uni-giessen.de

JUSTUS-LIEBIG-UNIVERSITÄT GIESSEN
GCSC International Graduate Centre for the Study of Culture

EXIT

# Grim Fandango (1998)

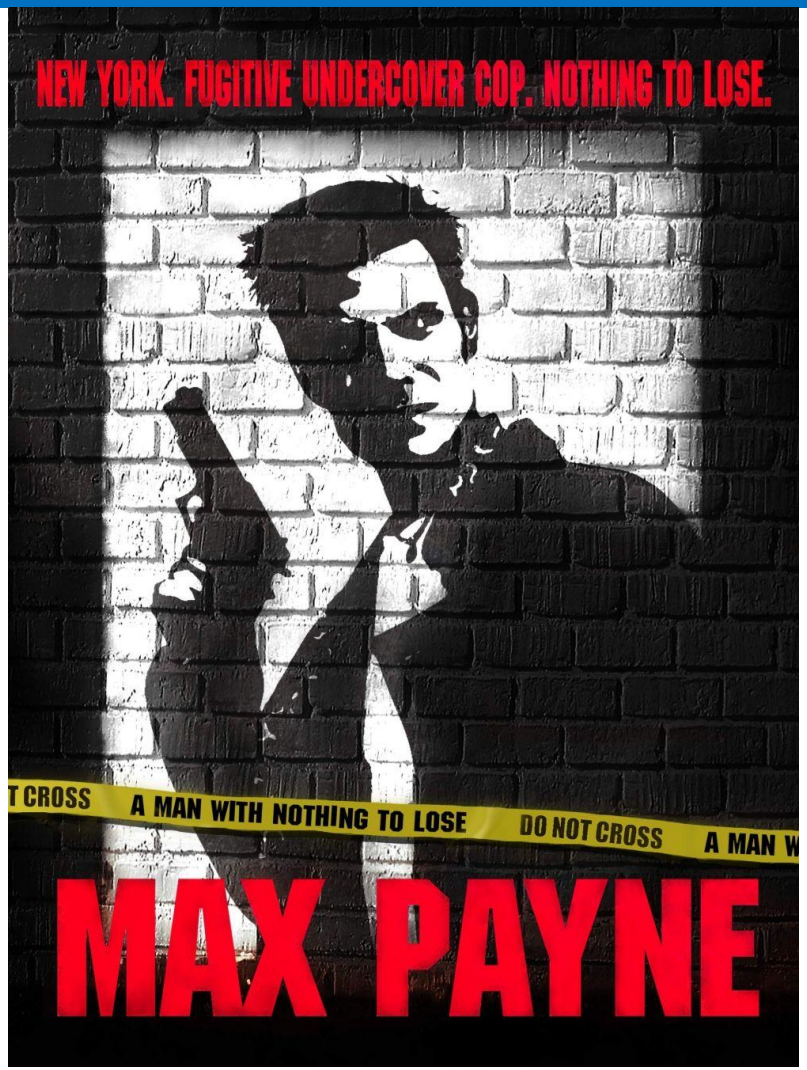
[https://www.mobygames.com/images/covers/large/134011866o-01.jpg]






JUSTUS-LIEBIG-UNIVERSITÄT GIESSEN
GCSC International Graduate Centre for the Study of Culture

# Max Payne (2001)




[http://static2.fore.4pcdn.de/premium/SpielSystem/d9/47/274-cover_hires.jpg]



Michael Mosel
michael.mosel@gcsc.uni-giessen.de

# L.A. Noire (2011)

[http://pocketjury.net/wp-content/uploads/2011/05/lanoire1.jpg]



Michael Mosel
michael.mosel@gcsc.uni-giessen.de

# L.A. Noire (2011)

[http://www.pixelmonsters.de/files/games/bilder/2010-12-27-la-noire-012.jpg]



Michael Mosel
michael.mosel@gcsc.uni-giessen.de

# L.A. Noire (2011)

[http://www.cheatmasters.com/blog/wp-content/uploads/2011/05/0110.jpg]



Michael Mosel
michael.mosel@gcsc.uni-giessen.de

# Max Payne 3 (2012)

[http://www.covergalaxy.com/forum/attachments/sony-ps3/14906d1337155526-max-payne-3-ntsc-cover-max-payne-3-ps3-cover.jpg]



Michael Mosel
michael.mosel@gcsc.uni-giessen.de

# Warum?

3.

- Hybridisierung / Medienkonvergenz
- Beteiligung an einer Reihe gesellschaftlicher Diskurse
  - Kriegsheimkehrer, Korruption, Wirtschaftsverbrechen, (Wirtschafts-)Pessimismus …
- Aber auch am Mediendiskurs:
  - Ab wann ist ein Medium „kulturell wertvoll“ und wird gesellschaftlich akzeptiert?



Michael Mosel
michael.mosel@gcsc.uni-giessen.de