

# Game noir

L.A. NOIRE *en* HEAVY RAIN *als remediaties*  
*van film noir*

Eindwerkstuk TFTV - Computergames, Spelen en Media (blok 1)

Naam Emily Simpson

Studentnummer 3266850

Docent Sybille Lammes

Inleverdatum 14/11/2011

## Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	2
Inleiding .....	3
<b>1. Wat is Remediation? .....</b>	<b>4</b>
1.1 Remediation volgens Bolter en Grusin .....	4
1.2 Immediacy en hypermediacy in computergames .....	6
<b>2. Op welke wijze is film noir in <i>L.A. Noire</i> en <i>Heavy Rain</i> geremedieerd?.....</b>	<b>7</b>
2.1 Filmgenre, of filmstijl? .....	7
2.2 Donkere thematiek.....	7
2.3 Een grimmige stad.....	8
2.4 Ambigüiteit.....	9
2.5 Dramatische cinematografie.....	10
2.6 Complexe narratieve structuur.....	11
<b>3. Wat zijn de belangrijkste verschillen tussen <i>L.A. Noire</i> en <i>Heavy Rain</i> wat betreft de remediatie van film noir? .....</b>	<b>12</b>
3.1. Immediacy vs hypermediacy .....	12
3.2. Lineair vs non-lineair .....	15
3.3 Free-roaming vs beperkte bewegingsvrijheid.....	16
<b>Conclusie .....</b>	<b>17</b>
<b>Literatuurlijst .....</b>	<b>18</b>
<b>Afbeeldingen .....</b>	<b>20</b>

## Inleiding

In onze hedendaagse samenleving nemen moderne technologieën een centrale rol in. Deze media staan niet op zichzelf, maar nemen elementen van elkaar over. Zo kun je games spelen op je smartphone en gemiste televisie programma's online bekijken. Computergames nemen vaak principes van films over.

Deze wisselwerking hebben Bolter en Grusin in 1996 getheoretiseerd in hun artikel *Remediation*<sup>1</sup>. Zij definiëren remediation als een proces waarbij een nieuw medium de inhoud van een ouder medium overneemt en deze transformeert naar het doeleinde van het nieuwe medium. Zij vatten het begrip 'inhoud' en 'medium' daarbij breed op. De inhoud hoeft niet beperkt te zijn tot de verhalende elementen van een medium, maar kan ook esthetische principes behelsen. Zij bespreken in hun boek onder andere Disneyland als mediated space, waaruit hun brede hantering van het begrip medium blijkt. Dit staat een brede toepassing van hun theorie op diverse (media) uitingen toe.

Hoewel remediation over het algemeen positief is ontvangen, bestaat er ook kritiek. De breedte van het begrip bemoeilijkt een exacte definitie. Het boek van Bolter en Grusin<sup>2</sup> zou een te breed scala aan voorbeelden behandelen, waarbij sommige zeer uitvoerig worden besproken, terwijl andere onderbelicht worden<sup>3</sup>. Daarnaast zou de brede definitie van remediatie teveel ruimte tot interpretatie laten: het kan zowel betrekking hebben op overname van de *inhoud* van een medium als het volledige medium zelf door een nieuw medium<sup>4</sup>. Echter de kracht van het concept ligt juist in zijn brede toepasbaarheid. Het biedt de mogelijkheid om over specifieke media uitingen meer inzicht te krijgen in de wisselwerking met andere media.

Bij games en films is die wisselwerking goed zichtbaar, omdat tussen die twee media een constante uitwisseling van principes plaatsvindt. Van blockbuster

---

<sup>1</sup> Jay David Bolter en Richard Grusin. "Remediation" *Configurations* 4.3 (1996).

<sup>2</sup> Jay David Bolter en Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1999).

<sup>3</sup> Matthew G. Kirscheunbaum, "Media, Genealogy, History" Recensie van *Remediation* door Jay David Bolter en Richard Grusin, *Electronic Book Review* 9 (1999).

<sup>4</sup>Bert Vandenbussche, "Remediation as medial transformation. Case studies of two dance performances by 'Commerce'" *Image & Narrative* 6 (2003).

films worden vrijwel altijd game versies gemaakt als onderdeel van een media franchise – er is bijvoorbeeld een hele reeks aan Star Wars games gemaakt -, en er worden ook regelmatig gameverfilmingen geproduceerd (Prince of Persia, Hitman, Resident Evil). Ik zal in dit eindwerkstuk twee specifieke computergames behandelen in het licht van de theorie van remediation: L.A. NOIRE (2011) en HEAVY RAIN (2010). Deze twee games kunnen als remediaties worden gezien van film noir films. Ik zal zowel vaststellen op welke wijze de games de kenmerken van film noir films hebben verwerkt in hun narratief en gameplay, als de twee remediaties met elkaar vergelijken om te onderzoeken hoe de remediatie van het filmgenre film noir anders is aangepakt. De onderzoeksvraag luidt 'In hoeverre verschillen de remediaties van de kenmerken van het filmgenre film noir bij de games L.A. NOIRE en HEAVY RAIN?'.

In het eerste deel zal ik nadere uitleg geven bij de theorie van remediation. Vervolgens zal ik definiëren wat de voornaamste kenmerken van film noir zijn, en onderzoeken hoe deze kenmerken in de twee games verwerkt zijn. Tot slot zal ik de wijze waarop de games de kenmerken van film noir hebben geredieerd vergelijken, waarbij de nadruk ligt op hoe de remediaties van film noir van elkaar verschillen.

## 1. Wat is Remediation?

De term *remediation* is oorspronkelijk in 1996 geïntroduceerd door de mediawetenschappers Bolter en Grusin in hun artikel *Remediation*. Later hebben zij hun theorie nog verder uitgewerkt in het boek *Remediation*, gepubliceerd in 1999. Sinds de introductie van het concept remediation is het door vele wetenschappers (kritisch) besproken en ingezet in onderzoeken. Het is een nuttig framework gebleken om media vanuit te bezien.

### 1.1 Remediation volgens Bolter en Grusin

*Remediation* is gerelateerd aan de visie van Marshall McLuhan: "the 'content' of any medium is always another 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>5</sup>

---

<sup>5</sup> Bolter en Grusin, "Remediation: Understanding New Media", 45.

Bolter en Grusin noemden dit idee remediation: een representatie van een medium in een ander medium. Zij betogen dat deze 'herbestemming' (*repurposing*) een definiërend kenmerk van de huidige digitale cultuur is<sup>6</sup>. Maar niet alleen is remediation een kenmerk van specifiek nieuwe media, zij stellen dat álle mediaties remediaties zijn: een nieuw medium neemt altijd iets over van een ouder medium<sup>7</sup>. Daarbij kan de herbestemming verhuld worden (*immediacy*) of juist benadrukt worden (*hypermediacy*), of worden allebei de strategieën ingezet.

Wanneer er sprake is van *immediacy* probeert het medium zoveel mogelijk te verhullen dat er sprake is van mediatie. Het doel is om de gebruiker ervan onder te dompelen in een virtuele wereld<sup>8</sup>: het interface van het medium is onzichtbaar. Volgens Bolter en Grusin is de visie van een compleet ongedieerde ervaring iets wat mensen altijd heeft geboeid, waardoor het streven hiernaar door zal gaan totdat de ultieme ervaring van *immediacy* bereikt is<sup>9</sup>. Het streven naar *immediacy* blijkt enerzijds uit de ontwikkeling van zo realistisch mogelijke (digitale) beelden, die de gebruiker van een medium moeten doen vergeten dat hij naar digitale beelden kijkt<sup>10</sup>. Anderzijds blijkt het uit de ontwikkeling van intuïtieve interfaces waarbij met name fysieke handelingen moeten worden verricht. Waar voorheen alleen code kon worden ingevoerd, moet men nu op computer desktops icoontjes en vensters slepen<sup>11</sup>. Meer recentelijk is dit natuurlijk terug te zien in de ontwikkeling van touchscreens en tablets, en motion-control bij consoles. *Immediacy* probeert de ervaring van een medium zo naadloos en intuïtief mogelijk te maken.

Soms erkent een medium echter dat het om een gemediatiseerde ervaring gaat. In dat geval volgt het medium de strategie van *hypermediacy*. Terwijl bij *immediacy* het doel is om het medium zoveel mogelijk te verhullen, is het bij *hypermediacy* juist onderdeel van de ervaring dat het interface duidelijk aanwezig

---

<sup>6</sup>Ibidem, 45.

<sup>7</sup>Ibidem 49-50.

<sup>8</sup> Ibidem, 23-24

<sup>9</sup> Ibidem, 30-31.

<sup>10</sup>Ibidem, 24-26

<sup>11</sup>Ibidem, 23.

is<sup>12</sup>. Het kernwoord bij hypermediacy is 'fragmentatie'. Een voorbeeld hiervan is een computer desktop waarbij programma's verdeeld zijn over meerdere vensters<sup>13</sup>.

Zoals ook blijkt uit het voorbeeld van de computer desktop sluiten de strategieën van immediacy en hypermediacy elkaar niet uit. Integendeel, beide strategieën botsen constant met elkaar. Bolter en Grusin noemen hypermediacy dan ook "a cultural counterbalance to the desire for immediacy in digital technology"<sup>14</sup>.

### 1.2 Immediacy en hypermediacy in computergames

Bij computergames komt het streven naar immediacy sterk tot uiting. De ontwikkeling van games wordt in grote mate voortgestuwd door het streven naar immediacy: games krijgen steeds realistischere graphics en intuïtievare controls. L.A. NOIRE en HEAVY RAIN vormen goede illustraties bij deze ontwikkeling, zowel op het gebied van realistische beelden als op het gebied van intuïtieve interactie met het medium. Beide games maken gebruik van motion capture technologieën, waarbij de bewegingen en gezichtsuitdrukkingen van echte acteurs omgezet worden naar computerbeelden (*fig. 1*)<sup>15</sup>. Ook de controls dragen bij aan een realistische ervaring. In beide games moet de speler bewegingen maken die in meer of mindere mate aan de fysieke werkelijkheid relateren. Als de speler van HEAVY RAIN een kast deur wil openen bijvoorbeeld moet deze met de controlstick een beweging maken vergelijkbaar met de werkelijke handeling, bijvoorbeeld omlaag en vervolgens naar rechts. HEAVY RAIN probeert de speler met intuïtieve controls meer bij de virtuele wereld van het spel te betrekken.

Er is in zowel L.A. NOIRE als HEAVY RAIN niet alleen sprake van immediacy. Bij L.A. NOIRE is de speler zich er sterk van bewust dat het om een gemediatiseerde ervaring gaat door de vele verwijzingen naar film noir films, zoals de wijze waarop de titels van de misdaden op het scherm verschijnen (*fig. 2*). HEAVY RAIN probeert

---

<sup>12</sup>Ibidem, 33-34, 41-42.

<sup>13</sup>Ibidem, 31.

<sup>14</sup>Ibidem, 33.

<sup>15</sup>Zie ter illustratie het volgende filmpje over hoe L.A. NOIRE gebruikmaakt van *MotionScan*:  
<http://www.youtube.com/watch?v=NTOIEUAtGog>

daarentegen een zo naadloos mogelijke ervaring te bewerkstelligen. Dit vormt een belangrijk verschil tussen de twee games die ik in hoofdstuk 3 nader zal bespreken.

## 2. Op welke wijze is film noir in *L.A. Noire* en *Heavy Rain* geremedieerd?

### 2.1 Filmgenre, of filmstijl?

De benoeming van film noir als genre staat ter discussie. Volgens Bordwell en Thompson is film noir 'less a genre than a stylistic tendency'<sup>16</sup>. Ook Borde en Chaumeton noemen film noir eerder een serie van films met een kenmerkende stijl dan een filmgenre<sup>17</sup>. Een mogelijke verklaring voor deze discrepantie is dat een aantal van de kenmerkende elementen van film – zoals de ambiguïtet van de personages, of de donkere thematiek - ook bij films die niet tot de film noir behoren te vinden zijn. Dat deze kenmerken van film noir ook aanwezig zijn bij andere films betekent echter niet dat de combinatie van de kenmerken niet significant is<sup>18</sup>.

Het 'prototype film noir film' bestaat niet. Toch valt niet te ontkennen dat een aantal zaken film noir films typeren. Niet alle elementen hoeven tegelijk aanwezig te zijn om een film te classificeren als film noir. Ik heb een aantal teksten over film noir vergeleken en daaruit de belangrijkste kenmerken van het filmgenre film noir gedestilleerd. In dit hoofdstuk maak ik een analyse van hoe die kenmerken door de games zijn geremedieerd.

### 2.2 Donkere thematiek

Film noir films zijn – zoals de naam 'zwarte film' al doet vermoeden – doordrenkt door pessimisme. De personages zijn ongevoelig, de locaties zijn vaak grimmig. Een belangrijk thema is doorgaans misdaad – film noir vindt zijn oorsprong in 'hard-boiled detective novels', maar sommige film noirs behandelen ook sociale

---

<sup>16</sup> David Bordwell en Kristin Thompson *Film History: An Introduction*, 2<sup>e</sup> ed. (New York: McGraw-Hill, 2003): 233.

<sup>17</sup> Raymond Borde en Étienne Chaumeton, "Towards a Definition of *Film Noir*" In *Film Noir Reader 4: The Crucial Films and Themes*, geredigeerd door Alain Silver en James Ursini (New York: Limelight Editions, 2004): 18.

<sup>18</sup> Andrew Spicer, *Film Noir* (New York: Longman Publishing Group, 2002): 25.

problematiek<sup>19</sup>. Belangrijke thema's in film noir films zijn onder andere verraad, moord, gangsters, chantage, corruptie en drugshandel<sup>20</sup>. Hausladen en Starrs noemen film noir dan ook 'the celluloid expression of a collective national unease'<sup>21</sup>.

Zowel L.A. NOIRE als HEAVY RAIN hebben de donkere thematiek verwerkt in hun narratief en personages. In L.A. NOIRE belichaamt je Cole Phelps, een oorlogsveteraan die in de loop van het spel opklimt van politieagent tot detective. De game draait om het oplossen van een serie misdaden. Het soort misdaden loopt uiteen: van een man die zijn eigen dood in scène zet, tot lugubere moorden en brandstichting. Corrupte politieagenten vormen een onderdeel van de hoofdplot.

Het verhaal van HEAVY RAIN draait om de ontvoering van een 10-jarige jongen, Shaun, door de seriemoordenaar The Origami Killer. Deze seriemoordenaar heeft al eerder toegeslagen: in alle gevallen vonden de moorden plaats in een periode met veel regen, en werden de jongens verdronken teruggevonden met in hun hand een origami figuur en op hun borst een orchidee. De speler belichaamt vier verschillende personages: de vader van Shaun, Ethan Mars; een journaliste met de naam Madison Paige; Scott Shelby, een private detective die ingehuurd is om de moorden te onderzoeken; en een FBI-agent uit Boston, Norman Jayden. Het doel van het spel is om de locatie van Shaun te ontdekken en hem te redden. Wat de thematiek betreft zijn er dus geen essentiële verschillen tussen de twee games. Dit kenmerk zal dan ook niet verder behandeld worden in het volgende hoofdstuk.

### *2.3 Een grimmige stad*

Het gevoel van onbehagen bij de toeschouwer van een film noir wordt versterkt door de locatie. Omdat film noir films vaak draaien om stedelijke misdaden – gangsters, drugshandel - is de setting hiervan vrijwel altijd een harde, sombere stad. Een typische film noir scène vindt plaats in een stad bij nacht met verregende troittoirs waarin neon lichten gereflecteerd worden<sup>22</sup>. De stad bevat enerzijds

---

<sup>19</sup> Bordwell en Thompson, 233.

<sup>20</sup> Borde en Chaumeton, 18.

<sup>21</sup> Gary J. Hausladen en Paul F. Starrs, "L.A. Noir" *Journal of Cultural Geography* 23 (2005): 43.

<sup>22</sup> Bordwell en Thompson, 234.



claustrofobische steegjes en verlaten industriële terreinen, en anderzijds ongure nachtclubs en weelderige appartementen<sup>23</sup>.

L.A. NOIRE heeft vrij letterlijk de locatie van film noir films overgenomen: alles speelt zich af in Los Angeles in het jaar 1947. De stad is zeer waarheidsgetrouw weergegeven met allerlei kleine details, zoals dat bij een bioscoop te zien is op de voorgevel dat THE LADY FROM SHANGHAI – een bestaande film noir uit 1947 – draait (*fig. 3*).

De locatie van HEAVY RAIN verwijst minder expliciet naar film noir settings. De gebeurtenissen zijn gesitueerd in de nabije toekomst in een fictieve stad die gebaseerd is op Philadelphia. Het grimmige aanzicht van de stad wordt troostelozer door de constante regenval (*fig. 4*). De speler bezoekt in het spel bovendien ook locaties als een uitgebrand appartement, een verlaten elektriciteitscentrale, een schroothoop, en een nachtclub met een dubieuze eigenaar. Deze locaties lenen zich goed voor een film noir.

Ook wat betreft de locaties is er dus niet een cruciaal verschil tussen de twee games aan te wijzen. De settings zijn anders, maar beiden in de stijl van film noir. Het verschil in setting heeft echter wel invloed op de mate van immediacy van de twee games, waar ik in het volgende hoofdstuk nader op in zal gaan.

#### 2.4 Ambigüiteit

Film noir films kenmerken zich door (morele) ambigüiteit, met name van de personages. Criminelen zijn vaak niet honderd procent slecht en de politieagenten niet honderd procent goed<sup>24</sup>. De protagonist kan bijvoorbeeld een crimineel zijn die ook een vrouw en kinderen heeft en slechts probeert te overleven in een harde omgeving. Dit wekt sympathie op bij de toeschouwer, ondanks de misdaden die hij begaat<sup>25</sup>. Bekende figuren binnen film noir zijn de private detective – een figuur die de grens tussen de samenleving en de criminele onderwereld bewandelt en dus

---

<sup>23</sup> Spicer, 4.

<sup>24</sup> Hausladen en Starrs, 49.

<sup>25</sup> Borde en Chaumeton, 21.

perfect de ambiguïteit personificeert - en de femme fatale, een mooie vrouw die koud en manipulatief is, maar tegelijkertijd hulpeloos en kwetsbaar<sup>26</sup>.

Deze ambiguïteit desoriënteert de toeschouwer, omdat de 'traditionele' verwachtingen – een logisch verloop van gebeurtenissen, duidelijk gedefinieerde karakters, scherpe scheiding tussen goed en kwaad - ondermijnd worden.<sup>27</sup>. De ambiguïteit en de psychologische strijd van de personages als gevolg van hun persoonlijkheid vol tegenstellingen leiden ertoe dat de toeschouwer de angst en onzekerheid die de kern vormt van de film noir meevoelt<sup>28</sup>.

Dit gevoel van desoriëntatie en onzekerheid is sterk aanwezig bij zowel L.A. NOIRE als HEAVY RAIN. In beide games belichaamt de speler personages met een dubieuze achtergrond: Cole Phelps is ambitieus, slim en heeft een sterk moreel bewustzijn, maar blijkt een duister oorlogsverleden met zich mee te dragen. In HEAVY RAIN blijkt het speelbare personage Scott Shelby zelfs de Origami Killer te zijn, iets waar de speler geen weet van heeft wanneer hij de scènes van Scott speelt.

In beide games is de ambiguïteit dus geremedieerd in het narratief en de persoonlijkheden van de personages. Bij HEAVY RAIN is deze tevens geremedieerd in het feit dat de speler keuzes kan maken die het verloop van het spel beïnvloeden. Dit vormt een zeer belangrijk verschil tussen de twee games wat betreft de remediatie van film noir waarop ik later terug zal komen.

## 2.5 Dramatische cinematografie

Film noir films hebben een sterke visuele stijl, die misschien nog meer dan de inhoudelijke kenmerken kenmerkend is voor het genre. De onbehaaglijke sfeer van de films wordt ondersteund door de dramatische cinematografie.

De cinematografie legt veel nadruk op schaduwen door een verhoogd contrast met lichtbronnen.<sup>29</sup>. Het effect hiervan zijn donkere, alles-omhullende schaduwen die doorbroken worden door lichtstralen, en donkere, claustrofobische ruimtes met schaduwen van vreemde vormen op de muren (*fig. 5*). Vaak worden de

---

<sup>26</sup> Hausladen en Starrs, 49.

<sup>27</sup> Borde en Chaumeton, 24.

<sup>28</sup> Ibidem, 25.

<sup>29</sup> Christopher Sharrett, "The Endurance of Film Noir" *USA Today Magazine* 127 (1998): 79.

gezichten van personages verhuld door schaduwen of opgelicht door een enkele lichtstraal<sup>30</sup>. Schaduwen worden regelmatig gebruikt bij personages om hun ambiguïteit te benadrukken: in het laatste shot van de film *The Maltese Falcon* is de femme fatale te zien waarbij haar gezicht deels bedekt wordt door een schaduw voordat ze afgevoerd wordt door de politie<sup>31</sup> (*fig. 6*). Een tweede dramatisch element van de cinematografie is de cameravoering. De shots maken niet gebruik van de 'traditionele' principes van cameravoering. De composities zijn vaak niet gecentreerd, en soms worden ze nog verder vervormd door het gebruik van aparte hoeken - hoog, scheef of laag - of een wide-angle lens, waardoor de shots een vervreemdend effect hebben op de toeschouwer (*fig. 7*)<sup>32</sup>.

Zowel L.A. NOIRE als HEAVY RAIN hebben geprobeerd de visuele stijl zoveel mogelijk te verwerken. De stijl komt bij L.A. NOIRE met name tot uiting bij de scènes die 's avonds of 's nachts afspelen. Dan ziet de speler de bekende film noir beelden, zoals donkere stegen met plassen water, neonlichten die reflecteren in de verregende trottoirs, en mannen wiens gezicht gehuld is in schaduwen door hun hoed (*fig. 8*). Het is bovendien mogelijk om het spel in zwart-wit te spelen. HEAVY RAIN daarentegen draagt de visuele stijl vooral over door het motief van de regen, waardoor het spel een vrij constante, duistere uitstraling heeft. Maar ook bij de scènes die zich binnen afspelen zijn de principes van film noir wat betreft cinematografie en cameravoering zichtbaar (*fig. 9*).

HEAVY RAIN slaagt er echter beter in om de visuele stijl te remediëren doordat het spel niet free-roaming is. Over dit verschil zal ik in het volgende hoofdstuk verder uitwijden.

## 2.6 Complexe narratieve structuur

Film noir films zijn, hoewel ze voor de tijd waarin ze gemaakt zijn een moderne setting hebben, zeer gebonden aan het verleden. Veelal worden personages geteisterd door herinneringen of spijt uit het verleden. De films worden gekenmerkt door 'a mood of temps perdu: an irretrievable past, a predetermined

---

<sup>30</sup> Spicer, 4.

<sup>31</sup> Bordwell en Thompson, 234.

<sup>32</sup> Spicer, 4.

fate and an all enveloping hopelessness'<sup>33</sup>. Deze confrontatie met het verleden wordt uitgevoerd met behulp van een complexe narratieve structuur. De structuur wordt opgebouwd door het gebruik van voice-overs, meerdere vertellers, flashbacks en ellipsen<sup>34</sup>. Narratieven van film noir films zijn over het algemeen niet precies uitgestippeld, waarbij de eindes geen afgerond geheel vormen maar dingen overlaten aan de interpretatie van de toeschouwer<sup>35</sup>.

Bij ZOWEL L.A. NOIRE als HEAVY RAIN vormt het verleden een belangrijk motief. Veel van de gebeurtenissen in de games houden verband met wat er in het verleden is gebeurd. Dit verleden wordt in beide games getoond door middel van flashbacks. In L.A. NOIRE komt de speler meer te weten over het oorlogsverleden van Cole Phelps door middel van zwart-wit flashbacks. Wanneer de speler een krant bekijkt speelt er een cutscene af over zaken die te maken hebben met de hoofdplot. In HEAVY RAIN komt de reden voor de ontpopping van Scott Shelby tot de Origami Killer aan het licht in een speelbare flashback naar de jonge Shelby.

Beide games hebben dus niet een lineaire narratieve structuur. Het verschil tussen de twee games is dat de structuur van HEAVY RAIN nog complexer wordt door de constante wisseling van personages, en het feit dat de speler invloed heeft op het verloop van het verhaal door de keuzes die hij moet maken. Op dit verschil zal ik in het volgende hoofdstuk nader ingaan.

### **3. Wat zijn de belangrijkste verschillen tussen *L.A. Noire* en *Heavy Rain* wat betreft de remediatie van film noir?**

In het voorgaande hoofdstuk heb ik aangegeven hoe de kenmerken van film noir in de twee games zijn geremedieerd. Daarbij zijn een aantal overeenkomsten tussen de twee games aan de orde gekomen, zoals de thematiek, maar ook een aantal verschillen. Deze verschillen heb ik kort aangestipt, maar in dit hoofdstuk zal ik dieper ingaan op de essentiële verschillen tussen de twee games.

#### **3.1. *Immediacy vs hypermediacy***

---

<sup>33</sup> J.P. Telotte, "The Big Clock of Film Noir" *Film Criticism* 4 (1990): 1.

<sup>34</sup> Spicer, 4.

<sup>35</sup> Borde en Chaumeton, 25.

Bij mijn bespreking van immediacy en hypermediacy in relatie tot computergames kwam kort aan de orde dat zowel L.A. NOIRE als HEAVY RAIN een combinatie van beide strategieën hanteren. Op dit gebied bestaat echter een cruciaal verschil tussen de twee games. L.A. NOIRE streeft er niet naar om een volledig immersieve ervaring te bieden: het spel probeert de speler niet het gevoel te geven dat hij deel uitmaakt van een op zichzelf bestaande virtuele wereld. Het voelt voor de speler niet alsof hij een persoon in Los Angeles in 1947 is, maar alsof hij een personage in een film noir film speelt. De game verwijst namelijk met behulp van een aantal hypermediale elementen naar films. Zo bestaat de expositie van de game uit een cutscene met een beschouwende voice-over en jazz muziek, waarbij de titels van mensen die hebben meegewerkt in beeld verschijnen (*fig. 10*)<sup>36</sup>. Deze cutscene vertoont veel overeenkomsten met de intro van een (film noir) film. Bovendien hebben de afzonderlijke misdaden namen gekregen zoals 'The Silk Stocking Murder' en 'The Black Caesar'. Deze titels zouden titels van film noir films kunnen zijn, en verschijnen ook als zodanig in beeld (*fig. 2*). Ook is de speler zich constant bewust van de link naar film noir door de typische film noir personages uit de game: de ambitieuze detective Cole Phelps die een duister verleden met zich mee blijkt te dragen; corrupte politieagenten; een drugsverslaafde, beeldschone zangeres die de rol van femme fatale op zich neemt; verscheidene 'small town' vrouwen die naar de grote stad zijn gekomen om het te maken als actrice. Door al deze hypermediale elementen heeft de speler nergens het gevoel dat hij in een 'echte' wereld speelt.

Volgens Bolter en Grusin kunnen games alleen de zucht naar immediacy van de speler bevredigen door deze het gevoel te geven dat hij in een film speelt<sup>37</sup>. Paradoxaal genoeg komt er dus uit het bewustzijn van de mediatie een gevoel van immediacy voort. Dit gevoel van immediacy wordt in L.A. NOIRE verder ondersteund door de gameplay zo realistisch mogelijk te maken. Een belangrijk onderdeel van de gameplay is het vinden van aanwijzingen door objecten te onderzoeken. Om een object nader te bestuderen moet de speler het oppakken en manipuleren door de controlstick te bewegen (*fig. 11*). Een ander onderdeel van de gameplay bestaat uit het ondervragen van getuigen en verdachten, waarbij de speler dankzij motion

---

<sup>36</sup> Zie voor het gehele intro filmpje: <http://www.youtube.com/watch?v=z4OoTUtJGDk>

<sup>37</sup> Bolter en Grusin, 86.

capture technologie aan de levensechte gezichtsuitdrukkingen en lichaamshouding van de persoon kan zien of hij de waarheid spreekt (*fig. 12*). Aanwijzingen en informatie worden opgeslagen in een notitieboekje waar de speler door kan bladeren en in kan kijken tijdens ondervragingen. Tot slot is het spel free-roaming en is de speler dus vrij om de hele stad te verkennen, wat bijdraagt aan een gevoel van realisme: immers kun je in de realiteit gaan en staan waar je wilt. De controls en gameplay leiden dus tot een immersieve ervaring voor de speler, ondanks dat L.A. NOIRE niet expliciet streeft naar immediacy.

Bij HEAVY RAIN is het andersom. Dit spel probeert de speler het gevoel te geven dat hij een ander persoon is in een virtuele wereld. Ten eerste zijn ook in HEAVY RAIN de gezichten en bewegingen van de personages opgenomen met behulp van motion capture technologie, waardoor de personen zeer realistisch ogen. Ten tweede zijn alle elementen van de gameplay gelinkt aan de fysieke werkelijkheid. Als de speler over een muur wil klimmen moet hij drie verschillende knoppen één voor één indrukken en ingedrukt houden, waarbij elke knop dus als het ware een lichaamsdeel bestuurt. Ten derde moet de speler ook regelmatig alledaagse activiteiten verrichten, zoals tandenpoetsen, koffiezetten, douchen, of make-up aanbrengen. Deze activiteiten zorgen ervoor dat de speler voelt alsof hij deel uitmaakt van de virtuele wereld, juist omdat ze zo alledaags zijn. Een vierde aspect van immediacy in HEAVY RAIN is het feit dat alle keuzes die de speler moet maken gevolgen hebben voor het verloop van de game, en dat het in principe niet mogelijk is om een scène opnieuw te spelen (tenzij de speler daadwerkelijk uit de game stapt naar het hoofdmenu). Als door toedoen van de speler een (speelbaar) personage doodgaat zal dat personage geen rol meer spelen, terwijl als Cole Phelps doodgaat de speler het opnieuw kan proberen. Al deze elementen verbinden de speler van *Heavy Rain* meer met het 'hier en nu' van de game.

Maar deze ervaring van immediacy is slechts een illusie. Het spel slaagt er niet in om een volledig immersieve ervaring te bewerkstelligen, omdat de speler regelmatig geconfronteerd wordt met het proces van mediatie. Ten eerste wissel je regelmatig van personage, wat gepaard gaat met een laadtijd van gemiddeld een minuut lang. Daardoor is het lastig voor de speler om 'in character' te blijven. Ten tweede is het spel niet free-roaming, waardoor de ervaring niet geheel realistisch is.

Als je eenmaal bij een bepaalde locatie bent in het spel kun je niet zomaar naar een andere locatie naar keuze gaan. Ten derde worden de immersieve delen van de game onderbroken door interactieve cutscenes, waarbij de speler alleen hoeft te reageren op contextgevoelige icoontjes die in beeld verschijnen (*fig. 13*). Omdat de speler hier minder controle heeft over wat er gebeurt wordt de speler wederom uit de actie van het spel gehaald.

Kortom, waar *Heavy Rain* streeft naar een ervaring van immediacy maar daar niet in slaagt, doet *L.A. Noire* dit in zekere zin wél juist doordat het zich richt op de strategie van hypermediacy door expliciet te verwijzen naar het film noir genre.

### 3.2. *Lineair vs non-lineair*

In het vorige hoofdstuk kwam aan de orde dat de ambiguïteit van film noir onder andere is verwerkt in de personages van de games. Maar bij HEAVY RAIN is het ook geremedieerd in de gameplay.

De gameplay van L.A. NOIRE verloopt op een lineaire wijze: je kunt pas vorderen in het spel op het moment dat je bepaalde onderdelen hebt afgesloten. Af en toe is er wel een illusie van keuze, maar in feite maakt dit niet uit voor de verloop van het verhaal. Ook maakt het weinig uit hoe goed je een misdaad oplost. Een belangrijk onderdeel van de ervaring van HEAVY RAIN is echter dat je keuzes moet maken. Het spel kan een happy ending hebben, maar het kan ook heel slecht aflopen, afhankelijk van de keuzes die je maakt. Als je met de verschillende personages niet genoeg aanwijzingen vindt voor de locatie van Shaun zullen zij niet tijdig het warehouse waar hij gevangen zit vinden. Er zijn echter nog heftigere keuzes die de speler expliciet aanspreken op zijn moreel bewustzijn. Deze moet af en toe personages ondervragen, waarbij hij de mogelijkheid heeft om ze met geweld aan te pakken. De zwaarste keuzes moet de speler als Ethan maken. Ethan heeft van de Origami Killer vijf trials opgedragen gekregen in ruil voor informatie over de locatie van zijn zoon. Hij moet tegen het verkeer inrijden op de snelweg; een fysieke trial ondergaan waarbij hij onder andere op handen en voeten door een donkere tunnel gevuld met glas moet kruipen; zijn eigen vinger afhakken; een man vermoorden; en een flesje met vergif opdrinken. De speler kan ervoor kiezen deze trials niet uit te voeren, met het risico dat Ethan zijn zoon niet zal kunnen vinden.

Met name de keuze bij vierde trial is erg zwaar voor de speler: vlak voordat hij de man – een drugsdealer – kan vermoorden smeekt deze de speler om hem niet te doden omdat hij zelf ook kinderen heeft. De speler moet beslissen of hij een vader vermoordt om de zoon van Ethan te redden. Ook de laatste trial is zeer confronterend: hier moet de speler kiezen of hij Ethan het vergif laat opdrinken waardoor Ethan wel Shaun kan redden, maar zelf binnen een uur zal overlijden en zijn zoon dus zonder vader achterlaat.

Bij al deze keuzes is het voor de speler niet altijd duidelijk wat de 'juiste' keuze is. De speler weet vaak niet wat de gevolgen zullen zijn van zijn. In het geval van het vergif bijvoorbeeld blijkt later pas dat het vergif nep was. Er zijn dan ook meerdere 'eind-cutszenes' in het spel mogelijk, afhankelijk van wat de speler met de personages doet. De ambiguïteit van film noir is dus bij L.A. NOIRE voornamelijk verwerkt in de personages, wat bij HEAVY RAIN ook het geval is, maar daarnaast ook in het feit dat de speler keuzes moet maken.

### *3.3 Free-roaming vs beperkte bewegingsvrijheid*

In een film is het makkelijker om een stijl en een daarbij horend gevoel over te brengen aan de toeschouwer dan in een game, omdat de regisseur van een film de volledige controle heeft over de blik van de toeschouwer. In een game moet de speler zich echter door de omgeving begeven, waardoor een vaste shot en compositie lastig is. Wat dit betreft bestaat er nog een belangrijk verschil tussen L.A. NOIRE en HEAVY RAIN. In het geval van L.A. NOIRE is het lastig om een compositie te construeren, omdat de speler in principe de volledige vrijheid heeft om zich door L.A. te begeven en binnen gebouwen rond te lopen. Alleen bij enkele crime scenes wordt een vast camera standpunt ingenomen. Ook speelt een groot deel van het spel zich overdag in het volle zonlicht af. De film noir stijl komt met name tot uiting bij de scènes die zich 's avonds of 's nachts afspelen, waar de gamemakers zoveel mogelijk de visuele effecten van film noir in hebben gezet.

HEAVY RAIN is echter niet free-roaming, waardoor de game veel meer de blik van de speler kan sturen. Bij vrijwel elke locatie zijn er twee of drie vaste camera standpunten waartussen gewisseld kan door op een knop te drukken. Daardoor is



het mogelijk om een volledige compositie te construeren, waardoor de visuele stijl veel beter tot zijn recht komt.

## Conclusie

In dit eindwerkstuk heb ik de link tussen de games L.A. NOIRE en HEAVY RAIN onderzocht aan de hand van het concept remediation. Daartoe heb ik een analyse gemaakt van de wijze waarop de belangrijkste kenmerken van film noir in de games zijn geremedieerd en de twee games in dat opzicht vergeleken.

Ten eerste verwijst L.A. NOIRE veel explicieter naar film noir films dan HEAVY RAIN. L.A. NOIRE benadrukt de overeenkomsten met film noir. Het is niet immersief in de zin dat het voor de speler voelt alsof hij echt deel uitmaakt van de virtuele wereld, maar wél in de zin dat het voelt alsof hij deel uitmaakt van een film noir film. De immediacy van deze ervaring wordt ondersteund door de intuïtieve en realistische gameplay. HEAVY RAIN daarentegen probeert te verhullen dat het een gemediatiseerde ervaring is met realistische gameplay die nog een stap verder gaat dan L.A. NOIRE, maar slaagt daar niet in omdat de ervaring op verschillende manieren onderbroken wordt.

Ten tweede is er een belangrijk verschil wat betreft de remediatie van de ambiguïteit van film noir. Het element van ambiguïteit is in beide games verwerkt in het narratief en de personages, maar bij *Heavy Rain* ontstaat de ambiguïteit ook door het feit dat de speler onherroepelijke keuzes moet maken waarvan hij niet altijd de gevolgen kan overzien. Daarbij wordt de psychologische strijd die een belangrijk onderdeel uitmaakt van film noir geplaatst bij de speler, die vaak zeer zware keuzes moet maken.

Ten derde wordt de kenmerkende film noir stijl in de games op een verschillende manier overgedragen. L.A. NOIRE doet dit voornamelijk door de locaties en personages zo trouw mogelijk aan film noir films te weergeven, met een gedetailleerde stad en herkenbare film noir figuren. Het is bovendien mogelijk om het spel in zwart-wit te spelen, voor het 'echte' film noir gevoel. De typische, vervreemdende film noir effecten – dramatische schaduwen, gekantelde en gedecentreerde shots – komen echter beter tot hun recht in HEAVY RAIN, ondanks

dat de setting van het spel niet een typische film noir setting is. Dit komt doordat HEAVY RAIN, in tegenstelling tot *L.A. Noire*, niet free-roaming is. De bewegingsvrijheid van de speler is beperkt, waardoor de gamemakers meer controle hebben gehad over het construeren van de 'shots'. De verscheidene locaties kunnen vanuit twee of drie camerastandpunten worden gezien, en de gamemakers hebben goed gelet op de compositie van deze beelden.

Tot slot vertoont HEAVY RAIN wat betreft de narratieve structuur meer overeenkomsten met film noir dan L.A. NOIRE. Het narratief van film noir films is niet een simpel lineair verhaal, maar een verhaal waarbij voice-overs en flashbacks worden ingezet. Bovendien hebben de films vaak geen afgerond einde, maar worden zaken in het midden gelaten. L.A. NOIRE is echter redelijk lineair, en de flashbacks in het spel spelen niet een grote rol in het geheel. De structuur van HEAVY RAIN is wat dat betreft ingewikkelder, omdat ten eerste de speler constant wisselt van personage, en ten tweede het verloop van het verhaal niet vaststaat doordat de speler keuzes moet maken.

Beide games vormen een goede illustratie bij de wisselwerking die er bestaat tussen computergames en films: zowel L.A. NOIRE als HEAVY RAIN zijn geïnspireerd door het filmgenre film noir en hebben de kenmerken van dat genre verwerkt. Toch zijn het zoals in dit eindwerkstuk is gebleken twee compleet verschillende games. Dit komt niet alleen door oppervlakkige verschillen, zoals verschillen in de setting en het verhaal. De verschillen komen vooral voort uit de keuzes die de gamemakers hebben gemaakt wat betreft de remediatie van de kenmerken van film noir in de gameplay.

## Literatuurlijst

- Bolter, Jay David, en Richard Grusin. "Remediation" *Configurations* 4.3 (1996): 311-358.
- *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1999.

Borde, Raymond, en Étienne Chaumeton. "Towards a Definition of *Film Noir*" In *Film Noir Reader 4. The Crucial Films and Themes*, geredigeerd door Alain Silver en James Ursini (New York: Limelight Editions, 2004): 17-25.

Bordwell, David, en Kristin Thompson. *Film History. An Introduction*. 2<sup>e</sup> ed. New York: McGraw-Hill, 2003.

Hausladen, Gary J., en Paul F. Starrs. "L.A. Noir" *Journal of Cultural Geography* 23 (2005): 43-69.

Kirschenbaum, Matthew G. "Media, Genealogy, History" Recensie van *Remediation* door Jay David Bolter en Richard Grusin. *Electronic Book Review* 9 (1999).  
< <http://www.electronicbookreview.com/thread/criticalecologies/archival>>

Sharett, Christopher. "The Endurance of Film Noir" *USA Today Magazine* 127 (1998): 79-80.

Spicer, Andrew. *Film Noir*. New York: Longman Publishing Group, 2002.

Telotte, J.P. "The Big Clock of Film Noir" *Film Criticism* 4 (1990): 1-11.

Vandenbussche, Bert. "Remediation as medial transformation. Case studies of two dance performances by 'Commerce'" *Image & Narrative* 6 (2003).  
<<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/mediumtheory/bertvandenbussche.htm>>

### *Games*

L.A. NOIRE (2011). Team Bondi. Xbox 360.

HEAVY RAIN (2010). Quantic Dream. PS3.

## Afbeeldingen



Fig. 1 Met behulp van MotionScan technologie kunnen de gezichtsuitdrukkingen van acteurs omgezet worden naar digitale beelden.



Fig. 2 Boven een misdadaad titel uit L.A. Noire, rechts enkele film noir titels.



Fig. 3 Een screenshot uit een straat in L.A Noire. Alle straten zijn gevuld met details: zo zijn ook de winkelruiten gevuld met Amerikaanse producten uit de jaren '40.



Fig. 4 *Heavy Rain* krijgt zijn donkere sfeer onder andere door de constante regenval.



Fig. 5 Twee screenshots uit film noir films die het dramatische gebruik van schaduwen illustreren.



Fig. 6 *Eén van de laatste shots uit The Maltese Falcon.*



Fig. 7 Een shot uit de film noir A Touch of Evil die vanuit een lage hoek is gemaakt.

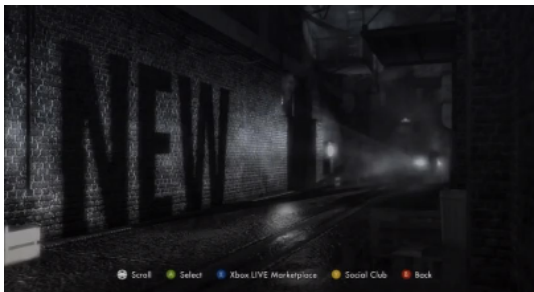
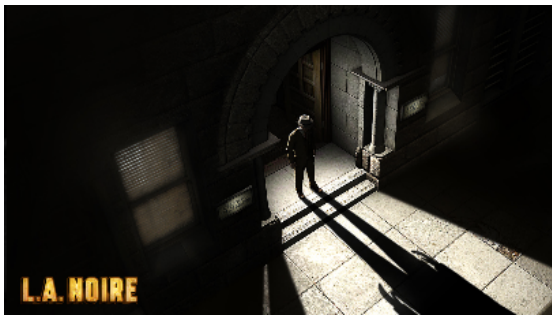


Fig. 8 Drie screenshots uit L.A. Noire die duidelijke film noir invloeden tonen.



Fig. 9 Twee screenshots uit Heavy Rain waar film noir invloeden zichtbaar zijn: links een shot vanuit een vreemde hoek, rechts het contrast tussen licht en donker.



**Fig. 10** Twee shots uit het intro filmpje van L.A. Noire. De intro speelt zich af als de intro van een film en vormt dus een hypermediale verwijzing naar (film noir) films.



**Fig. 11** De speler pakt het papiertje bij de lijk op en door het te draaien wordt een deel van het adres van het slachtoffer zichtbaar.



**Fig. 12** Bij het ondervragen moet de speler aangeven of hij denkt dat de beweringen van de ondervraagde waar, twijfelachtig of een leugen zijn. Als de persoon wegstapt of onrustig beweegt is dit meestal een teken dat hij iets te verbergen heeft.



**Fig. 13** Tijdens actie sequenties in Heavy Rain verschijnen er icoontjes in beeld waar de speler zo snel mogelijk op moet reageren, anders heeft de sequentie een nadelige afloop. De speler heeft weinig controle over deze scènes.