

INTERMEDIA DESIGN

INTERMEDIA DESIGN BOOKS

02

NATURE MORTE IM FADENKREUZ

THOMAS HENSEL

BILDERSPIELE MIT DEM COMPUTERSPIEL

INHALT

Thomas Hensel: Nature morte im Fadenkreuz 5

Bilderspiele mit dem Computerspiel

Dominik Bubl: Verborgene Welten 68

Stefanie Gaß: Life is real 70

Rudolf Grillborzer: Die vierte Dimension 72

Ann-Kathrin Hochmuth: Ego-Shoot 74

Martin Keppler: Selbstkontrolle 76

Rebecca Kiessling: Destillation – oder die Befruchtung im Kleinen 78

Christian Kirchner: Momento mori 80

Anne Cathrin Köhler: Re-inpixelation 82

Frederic Kokott: Geteilte Welten 84

Diana Kueppers: 8 Bit Imagination 86

Verena Lattanzi: My dear Reality 88

Ugi Mochtar: Realitätsverlust 90

Philipp Rennerich: desiretoshootsomeoneintheheadandyoucallthatart? 92

Monika Rider: He's gone 94

RenéTheiß: Game Over 96

Rebekka Thies: Spiel der Ebenen 98

Svenja Trierscheid: Growing old sucks 100

Über die Reihe 103

FÜR EINEN ICONIC TURN DER GAME STUDIES

Das Computerspiel ist eines der komplexesten Artefakte, von dem Kunst- und Medienwissenschaft überhaupt handeln können. Um seinen zahlreichen Aspekten – seien es Narrativität und Audiovisualität, Interaktivität und Immersivität, Ergodizität oder Ludizität – und um seiner Potenz, alle diese Aspekte zu integrieren, gerecht werden zu können, testen die Game Studies gegenwärtig multidisziplinäre und polyperspektivische Zugangsweisen, die literaturwissenschaftliche oder informationstheoretische Positionen genauso wie pädagogische oder ökonomische Perspektiven zusammenführen. Gleichwohl fällt mit Blick auf mittlerweile als kanonisch geltende wie aktuelle Forschungsliteratur die Zurückhaltung, vielfach sogar Ignoranz auf, mit der einem weiteren Aspekt des Computerspiels gerade nicht begegnet wird: seiner Bildlichkeit oder Ikonizität. Ursachen dafür lassen sich viele ausmachen, die zum einen in der Tradition der Medienwissenschaft wurzeln, in deren Domäne das Computerspiel gewöhnlich zu fallen pflegt, und zum anderen in der Bewertung des Computerspiels als digitales, interaktives Medium begründet liegen: Wie auch in anderen Kultur- und Geisteswissenschaften, in Film- und Fernsehwissenschaft beispielsweise, herrschte in einer literaturwissenschaftlich geprägten Medienwissenschaft bis in die 1990er Jahre hinein die „semiologisch-strukturalistische Maxime“¹ vor, nach der Kultur als Text verstanden werden sollte. Noch im Schatten des Linguistic Turn groß werdend, suchten die jungen Game Studies ihren Gegenstand dementsprechend primär als ein Narratem zu interpretieren und betrachteten die Bildlichkeit des Computerspiels bestenfalls als Illustration von originär textuellen Sinnbezügen.² Eine Medienwissenschaft, die sich daneben in Anlehnung an die Ingenieurwissenschaften zu etablieren wusste, befragte das Computerspiel alternativ auf seine technisch-apparativen Entstehungs- und Möglichkeitsbedingungen hin und war ebenfalls nicht am Bild als einem ‚weichen‘ Oberflächenphänomen interessiert.³ Ein dritter, gegenwärtigen Strömungen der Medienwissenschaft entspringender Grund für eine Blindheit gegenüber dem Computerspielbild mag schließlich darin zu sehen sein, dass das lange vorherrschende Konzept des Einzelmediums offenbar nicht mehr zu überzeugen vermag. Angesichts einer allfälligen Medienhybridisierung und eines sich so weit wie tief vernetzenden Mediensystems sind in dieser Perspektive so genannte Einzelmedien wie das Computerspiel im Begriff, ihre traditionelle Integrität und

Autonomie zu verlieren.⁴ Demnach würde mit einer Orientierung am Einzelmedium Computerspiel auch die am Computerspielbild obsolet werden. Betrachtet man andererseits die Würdigung des Computerspiels als digitales, interaktives Medium, fallen nicht selten Klischees ins Auge: Überkommenerweise wird das Computerspielbild als Epiphänomen gesteigerter Rechenleistung abqualifiziert⁵ und teleologisch simplifizierend in die Geschichte eines Fortschritts „von einer ursprünglich abstrakten Darstellung zu einer immer konkreteren Simulation von Realitätseindrücken“⁶ eingeschrieben. Auch wird die Ikonizität des Computerspiels gegen dessen Interaktivität ausgespielt und als ein Handicap gering geschätzt. So formuliert etwa Daniel Cermak-Sassenrath:

Die Erfahrung mit Computerspielen weist [...] darauf hin, daß eine realitätsnahe (etwa graphische) Darstellung keine Voraussetzung und kein Ersatz für Spiel ist und dafür noch nicht einmal in allen Fällen hilfreich. [...] Entscheidend für das Erlebnis des Computerspielers scheint in erster Linie das zu sein, was er tun kann und was passiert; die Darstellung ist [...] nicht unwichtig aber [sic!] deutlich zweitrangig [...]. Interaktivität ist weder eine Frage der Computergraphik noch einer realistischen Abbildung der Welt. Es geht bei Interaktion um die Vermittlung von Handlungsmöglichkeiten gegenüber dem user, und realistische Graphik ist dafür keine Voraussetzung [...]. Die Graphik hat die Interaktivität nicht bedingt; umgekehrt war das Streben nach photorealistischer Abbildung lange Zeit ein Hindernis auf dem Weg zu Interaktivität [...].⁷

Mit derselben Stoßrichtung, aber apodiktischer gerieren sich eher ludologisch orientierte Autoren, so etwa James Newman: „when playing videogames, appearances do not matter“⁸ – oder polemischer Markku Eskelinen, der einer Fokussierung des Bildes wohl ebenso wie der der Narration eine beißende Absage erteilen würde:

[S]tories are just uninteresting ornaments or gift-wrappings to games, and laying any emphasis on studying these kinds of marketing tools is just a waste of time and energy. It's no wonder gaming mechanisms are suffering from slow or even lethargic states of development, as they are constantly and intentionally confused with narrative or dramatic or cinematic mechanisms.⁹

[d]ie gesamte klassische und um so mehr die moderne Kunst [...] bereits ‚interaktiv‘ [war], da sie einen Zuschauer voraussetzte, der fehlende Informationen (beispielsweise Ellipsen in der literarischen Erzählung, fehlende Teile eines Gegenstands in der modernen Malerei) ergänzte und seine Augen (die Komposition in der Malerei und im Film) oder seinen ganzen Körper (für die Wahrnehmung von Skulptur und Architektur) bewegen mußte. Die interaktive Computerkunst versteht ‚Interaktion‘ wörtlich, indem sie diese auf Kosten der psychischen Interaktion mit einer rein physikalischen Interaktion zwischen einem Benutzer und einem Kunstwerk (das Drücken eines Knopfes) gleichsetzt.¹¹

Selbstverständlich ließe sich dieser Argumentation ihrerseits eine – komplementäre – Verballhornung des Interaktivitätskonzepts vorwerfen: Argumentiert die Interaktivitäts-Matrix im Falle von Tafelbildern mit dem Fehlen physikalischer Interaktivität, betonen Kritiker dieser Auffassung wie Manovich einseitig lediglich psychische Interaktivität. Tatsächlich indessen kann sogar ein Tafelbild interaktiv nicht nur im psychischen, in einem die Wahrnehmung des Betrachters aktivierenden Sinne sein, sondern auch in einem physikalischen – ein Beispiel wird im Abschnitt „Nature morte oder die Paradoxie der Paradoxie“ gestreift werden (Abb. 21a, b). Damit greift ein Denken von Bild, wie es in der Interaktivitäts-Matrix ausgestellt ist, zu kurz.¹²

Wenn im Folgenden bezogen auf Computerspiele die Rede von Bildern ist – wobei unter ‚Bild‘ sämtliche ikonischen Artefakte vom Gemälde bis zum interaktiven Simulationsbild verstanden werden können –, dann weniger in Hinblick auf deren Raumhaltigkeit und Perspektivität als zwei wesentliche Eigenschaften derselben,¹³ sondern in Bezug auf ein drittes Merkmal, das insbesondere künstlerischen Bildern zugesprochen wird. Selbige nämlich kennzeichnet laut Arthur C. Danto, dass sie sich „auf ‚etwas‘ [beziehen], aber [...] zugleich die Mittel, mit denen sie sich darauf beziehen[, thematisieren]“¹⁴ Die Anerkennung dieser „ikonischen Differenz“¹⁵ oder Doppelkodierung des Bildes, das heißt der „Doppelung der Referenz in einen Außen- und einen Selbstbezug“¹⁶ ist spätestens seit Victor I. Stoichitas kapitaler Studie *Das selbstbewußte Bild*¹⁷ communis opinio der Kunstgeschichte und Ausgangspunkt auch neuer Explorationen der Game Studies¹⁸. Auf dieser Folie medialer Selbstreferenz sind die nachfolgenden Ausführungen zu verstehen: Wenn es gelänge, so die hier skizzierte Hypothese, ein Computerspiel jenseits seiner Bestimmung als bloße Inszenierungsweise digitaler Information und diesseits einer Würdigung von Raum und Perspek-

tive nicht nur als ein Bildmedium zu beschreiben, sondern mehr noch als ein künstlerisches Bildmedium, das seine eigene Bildlichkeit ausstellt und reflektiert, dann wäre das analytische Besteck der Game Studies um ein weiteres Instrument zu ergänzen: das einer Ikonologie – einer Ikonologie wohlgermerkt, die nicht die eines Aby Warburg oder Erwin Panofsky sein muss, sondern verstanden als ein Werkzeug zur Untersuchung von Formen, Inhalten und Performanzen bildlicher Phänomene jedweder Medialität.¹⁹ Dabei soll das Computerspiel, seitens der Medienwissenschaft apostrophiert auch als „zehnte Kunst“,²⁰ keineswegs kolonisiert und unter seine Vorläufer subsumiert werden – vielmehr handelt es sich um einen Versuch, aus der Perspektive des Bildes zwischen den historischen Polen Narratologie und Ludologie zu vermitteln²¹ und Aussagen über Eigenschaften des Computerspiels im Allgemeinen zu treffen. Eine Pointe wird sein, soviel sei vorweggenommen, dass das Medium Bild die Spielherausforderungen laut gängigem Klischee nicht nur konturiert und kontextualisiert, sprich rahmt²², sondern vielmehr das Bild selbst die Spielherausforderung ist.²³