

BILDENDE KUNST

VON THOMAS HENSEL MIT GISA HOFMANN UND
MARLENE SCHLEICHER

Denkt man über die Frage nach, inwieweit bildende Kunst ein »Inspirationspotenzial«¹ für das Game Design birgt, wird man regelmäßig mit Klischees konfrontiert. Ein Transfer zwischen Kunst und Games halte sich im Falle von *commercial games*, d.h. diesseits von *art games* »bislang« bestenfalls »in bemessenen Grenzen« – so eine Abschätzung seitens der Kunst- und Medienwissenschaft.² Während solche Beurteilungen die überkommen geglaubte, bei jedem neuen Medientypus tatsächlich aber immer wieder aufflackernde Scheidung von »High« und »Low« perpetuieren, ergibt ein Blick in die Werkstatt der Spielentwicklung ein ganz anderes Bild. So preist in einem *developer diary* der Executive Producer und Creative Director Jonathan Knight die Anleihen, die man für das Action-Adventure DANTE'S INFERNO (Visceral Games, 2010) bei so verschiedenen Künstlern wie den Malern Hieronymus Bosch und Pieter Bruegel dem Älteren oder dem Bildhauer Auguste Rodin gemacht habe.³ Ließe sich hier noch einwenden, dass ein auf Dante Alighieris *Divina Commedia* basierendes Computerspiel kaum umhinkommt, mit Referenzen an literarische und bildende Künste zu kokettieren, sind solche Bezugnahmen bei einem Spiel wie SILENT HILL 2 (Konami, 2001) keinesfalls zwingend. Und dennoch strotzt auch dieses Spiel vor entsprechenden Reminiszenzen: Nicht nur hat sich der Producer Akihiro Imamura mehrfach zu seiner Liebe für die Filme David Lynchs bekannt; großen Einfluss auf Designer Masahiro Ito hatte der Maler Francis Bacon und auch der Surrealist Hans Bellmer, dessen Skulptur »Die Puppe« als Vorbild für die häufig in SILENT HILL 2 auftauchenden, nur aus einem Torso und vier Beinen gebildeten »Mannequins« diente.⁴

In produktionsästhetischer Perspektive lassen sich in nahezu allen einschlägigen Entwicklerhandbüchern und Designtutorials Verweise auf Werke der bildenden Kunst finden, die als »springboard[s] for visual ideas«⁵ die Komposition der Spielwelt, die Gestaltung von Stimmungen, Texturen oder Lichtverhältnissen inspirieren sollen. So legt Tom Meigs selbst noch in der sein Lehrbuch destillierenden »Quick Topic Summary for Designers« großes Gewicht auf Anregungen, die man etwa durch ins 17. Jahrhundert datierende Kircheninterieurbilder Pieter Saendredams oder die *Carceri d'invenzione* betitelten Architekturphantasien Giovanni Battista Piranesis (1720-1778) bekommen könne (Abb. 1):

1 Kuni: »Ego Shooter im Betriebssystem Kunst (Next Level)«, S. 327.

2 Ebd.

3 Siehe »Dante's Inferno Developer Diary #3: Gluttony«.

4 Siehe Klatt: »Die Kunst der Angst«.

5 Meigs: *Ultimate Game Design*, S. 5.

FIGURE D-4

Piranesi's *Carceri d'Invenzione*, plate from Second Edition

FIGURE D-5

Piranesi's *Carceri d'Invenzione*, plate VII, Second Edition

Abb. 1: »Quick Topic Summary for Designers«, in: Meigs, Tom: *Ultimate Game Design. Building Game Worlds*, Emeryville, CA 2003, S. 313.

Figure D-4 [oben, T. H.] shows how easily a drawing might inspire prop design and prop detailing. Notice the chains and cantilevers near the upper left. A drawing like this might also influence staging (the relationships between props), overall scene setup, or prop placement specifics in a level section. You could easily refer to this image as reference in your level specifications for your design document.

Figure D-5 [unten, T. H.] might partially influence how you build and lay out bridge systems in your level, including the construction of staircases like the kind seen encircling the columns. Notice how the center of the composition focuses on two suspended-bridge pieces. This might even inspire some light puzzle solving. It might inspire one

to make some interesting bridge and transit placements, or it might just influence simple lighting prop ideas like the overhanging lantern posted on the column.⁶

Es sind aber nicht nur explizite oder implizite (Stil-)Zitate berühmter Werke oder Epochen der bildenden Kunst, die in Spiele implementiert oder als Anregungen verarbeitet werden. Auch kunsttheoretische Literatur gibt Anstöße. In seinem 2006 im *EDGE*-Magazin erschienenen weithin beachteten Artikel *50 Books For Everyone In the Game Industry* testiert der Spiele-Entwickler Ernest Adams einen starken Einfluss bspw. des architekturtheoretischen Standardwerks *A Pattern Language* von Christopher Alexander et al.:

Will Wright says that this book was part of the inspiration for The Sims. It's about how people use buildings, and about how buildings make them feel. For example, a staircase in a house isn't just a way of getting from one floor to another; it's a stage upon which people perform. That's why mansions have grand staircases in the entrance hall, so elegant ladies can sweep majestically down them. Christopher Alexander and his team identify dozens of patterns of behavior – not all so dramatic – and show how to enable that behavior through architecture. Definitely useful stuff for world-builders.⁷

Tatsächlich verdanken sich wesentliche Strukturmerkmale des Computerspiels einer reflektierten Auseinandersetzung mit Bildtheoremen aus Kunstgeschichte und Kunsttheorie.⁸ So lässt sich der kategoriale Status des digitalen (Computerspiel-)Bildes – verstanden als doppeltes Bild, das sich aus einer manipulierbaren, maschinenlesbaren Unterfläche und einer sichtbaren Oberfläche zusammensetzt⁹ – auf Leon Battista Albertis (1404-1472) paradigmatische Definition des Bildes zurückführen: zum einen nämlich Schnitt durch die Sehpyramide respektive den Sehkegel zu sein, der das Bild als mathematisch konstruierbar denken lässt (Unterfläche), zum anderen ein *finestra aperta* zu bilden, dessen Rahmen ikonische

6 Meigs: *Ultimate Game Design*, S. 312. Dass solche Bezugnahmen den Spielern nicht verborgen bleiben – mehr noch: diese herausfordern –, Produktionsästhetik und Rezeptionsästhetik also Hand in Hand gehen, kann man etwa einem Thread im Forum »The Horror Is Alive« entnehmen, der die Leidenschaft zahlreicher Spieler dokumentiert, »Paintings in Resident Evil« nachzuspüren (Abb. 2). Siehe <http://www.the-horror.com/forums/showthread.php?6285-Paintings-in-Resident-Evil>, 15.09.2011.

7 Adams: »50 Books for Everyone In the Game Industry«. Vgl. auch den Aktanten **Literatur** im vorliegenden Band.

8 Siehe zum Folgenden ausführlicher Hensel: *Nature morte im Fadenkreuz*; sowie ders.: »Das Computerspiel als Bildmedium«.

9 Zum Konzept des doppelten Bildes siehe Nake: »Das doppelte Bild«; sowie Grube: »Digitale Abbildungen – ihr prekärer Zeichenstatus«.

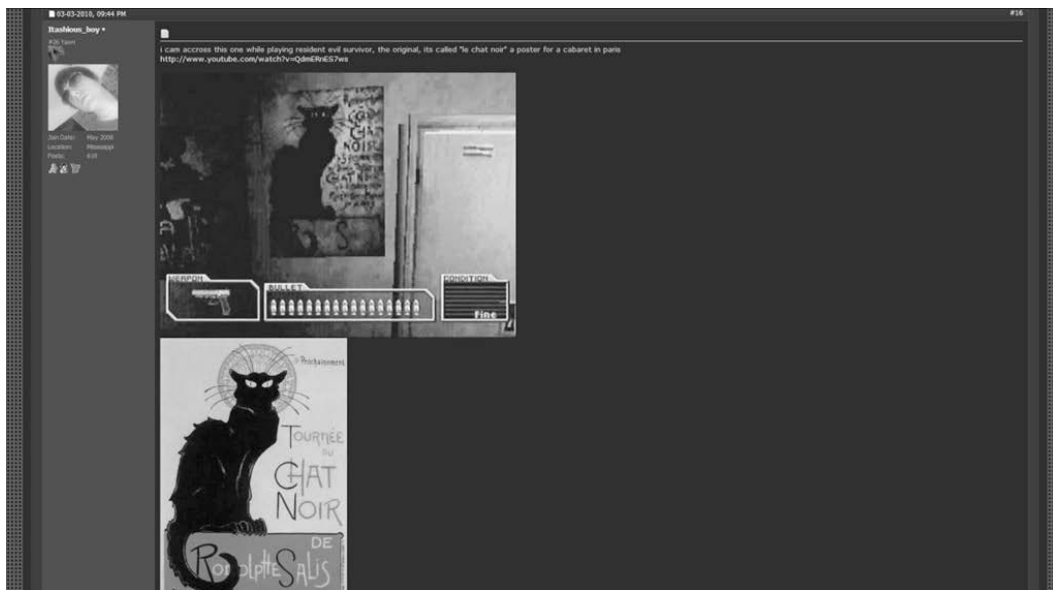


Abb. 2: »Paintings in Resident Evil«, Thread im Forum »The Horror Is Alive« (Detail).¹⁰

Differenz und dadurch die Medialität der Bildkonstruktion erst eigentlich feststellt (Oberfläche). Auch die wichtigste Figur des Computerspiels, der Avatar – grafischer Stellvertreter des Spielers innerhalb der Spielwelt –, lässt sich gleichsam »von der Seite her«¹¹ über den Umweg der Kunsttheorie fassen. Wie man den Avatar im Einzelnen auch definieren mag – als Werkzeug, Sprite, Marionette oder Figur –, wesentlich zeichnet er sich durch eine paradoxe Doppelfunktion aus, nämlich einerseits als Protagonist einer Geschichte zu existieren und andererseits als Werkzeug eines Spielers zu fungieren.¹² So verstanden, verkörpert der Avatar den Mechanismus von Repräsentation im Computerspiel vor allem als Figuration des bildästhetisch zentralen Konzepts der ästhetischen Grenze. Selbige bezeichnet per definitionem die Grenze zwischen Kunst- und Realraum, ihre Schwellengestalt resultiert aus Geschlossenheit *und* Offenheit.¹³ Der Avatar definiert analog die ästhetische Grenze zwischen Spiel- und Spielerwelt; auch er akzentuiert zugleich Differenz und Einheit von Objekt und Subjekt oder Bild und Betrachter¹⁴ und zeichnet sich durch eine »Scharnierfunktion zwischen Innen und Außen«¹⁵ aus. Nicht zuletzt kommt der Avatar-Figur damit mustergültig das zu, was die

10 Quelle: <http://www.the-horror.com/forums/showthread.php?6285-Paintings-in-Resident-Evil>, 15.09.2011.

11 Mersch: »Tertium datur. Einleitung in eine negative Medientheorie«, S. 305.

12 Vgl. Neitzel: »Selbstreferenz im Computerspiel«, S. 170.

13 Siehe Prange: »Sinnoffenheit und Sinnverneinung als metapicturale Prinzipien«, S. 136. Historisch grundlegend für eine Reflexion der ästhetischen Grenze ist Michalski: Die Bedeutung der ästhetischen Grenze für die Methode der Kunstgeschichte.

14 Zur Theorie des Avatars siehe Klevjer: What is the Avatar?, hier insb.: S. 130 und 208.

15 Prange: »Sinnoffenheit und Sinnverneinung als metapicturale Prinzipien«, S. 140.

Kunsthistorikerin Regine Prange der in der bildenden Kunst auftretenden Rückenfigur zuspricht.¹⁶ Die Tradition der bildenden Kunst erweist sich somit nicht nur als ein für die Entwicklung von Computerspielen essentielles »Sprungbrett«,¹⁷ sondern überdies als eine bislang weitgehend vernachlässigte, irreduzible und gar nicht potent genug einzuschätzende Perspektive der Computerspielanalyse.¹⁸

LITERATURVERZEICHNIS

- Adams, Ernest: »50 Books for Everyone In the Game Industry«, 2006, <http://www.next-gen.biz/features/50-books-for-everyone-in-game-industry>, 15.09.2011.
- Beil, Benjamin: Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels, Bielefeld 2012.
- »Dante's Inferno Developer Diary #3: Gluttony«, <http://www.youtube.com/watch?v=60-XwLfOGao&feature=related>, 15.09.2011.
- Grube, Gernot: »Digitale Abbildungen – ihr prekärer Zeichenstatus«, in: Heßler, Martina (Hrsg.): Konstruierte Sichtbarkeiten. Wissenschafts- und Technikbilder seit der Frühen Neuzeit, München 2006, S. 179-196.
- Hensel, Thomas: Nature morte im Fadenkreuz. Zur Bildlichkeit des Computerspiels (Intermedia Design Books 02), Trier 2011.
- Hensel, Thomas: »Das Computerspiel als Bildmedium«, in: GamesCoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung, Hamburg 2012, S. 128-146 und 184-187.
- Hensel, Thomas: Das Spielen des Bildes. Zur Ikonizität des Computerspiels (Habilitationsschrift), Siegen 2012.
- Klatt, Oliver: »Die Kunst der Angst«, in: GEE, Januar/Februar 2011, S. 77.
- Klevjer, Rune: What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games, Bergen 2006.
- Kuni, Verena: »Ego Shooter im Betriebssystem Kunst (Next Level)«, in: Bopp, Matthias/Wiemer, Serjoscha/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung, Münster 2009, S. 309-329.

16 Siehe ebd.; sowie zum Übertrag auf das Computerspiel Beil: Avatarbilder.

17 Mit Blick auf verschiedene Künste spricht Brett Martin zusammenfassend zu Recht davon, dass die Entwickler von Computerspielen »utilize many of the same processes that painters and movie producers employ. Concepts must be sketched out, characters modeled, landscapes rendered, narratives produced, music composed, and video edited. In doing this, videogames compile all of the art world's tools into one medium, drawing, painting, sculpting, design, architecture, creative writing, computer and video art and acting all come together to create videogames.« Martin: »Should Videogames be Viewed as Art?«, S. 205.

18 Siehe Hensel: Das Spielen des Bildes.

THOMAS HENSEL/GISA HOFMANN/MARLENE SCHLEICHER

- Martin, Brett: »Should Videogames be Viewed as Art?«, in: Clarke, Andy/Mitchell, Grethe (Hrsg.): Videogames and Art, Bristol/Chicago 2007, S. 201-210.
- Meigs, Tom: Ultimate Game Design. Building Game Worlds, Emeryville, CA 2003.
- Mersch, Dieter: »Tertium datur. Einleitung in eine negative Medientheorie«, in: Münker, Stefan/Roesler, Alexander (Hrsg.): Was ist ein Medium?, Frankfurt a. M. 2008, S. 304-321.
- Michalski, Ernst: Die Bedeutung der ästhetischen Grenze für die Methode der Kunstgeschichte [1932], Berlin 1996.
- Nake, Frieder: »Das doppelte Bild«, in: Bildwelten des Wissens. Kunsthistorisches Jahrbuch für Bildkritik, Band 3/2 (»Digitale Form«), 2005, S. 40-50.
- Neitzel, Britta: »Selbstreferenz im Computerspiel«, in: Nöth, Winfried/Bishara, Nina/Neitzel, Britta: Mediale Selbstreferenz: Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und Comics, Köln 2008, S. 119-196.
- Prange, Regine: »Sinnoffenheit und Sinnverneinung als metapicturale Prinzipien. Zur Historizität bildlicher Selbstreferenz am Beispiel der Rückenfigur«, in: Krieger, Verena/Mader, Rachel (Hrsg.): Ambiguität in der Kunst. Typen und Funktionen eines ästhetischen Paradigmas, Köln u.a. 2010, S. 125-167.