

Johannes Bennke

Markus Rautzenberg: Bild und Spiel: Medien der Ungewissheit

2021

<https://doi.org/10.25969/mediarep/16310>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Bennke, Johannes: Markus Rautzenberg: Bild und Spiel: Medien der Ungewissheit. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 38 (2021), Nr. 2, S. 154–155. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/16310>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Markus Rautzenberg: Bild und Spiel: Medien der Ungewissheit
 Paderborn: Wilhelm Fink 2020, 223 S., ISBN 9783846764329,
 EUR 59,-

Bild und Spiel geben auf den ersten Blick keine gängigen Konjunktionspartner ab, weisen sie doch in unterschiedliche Richtungen: Während die Bildwissenschaft von einer ontologischen zu einer pragmatischen Lektüre gewechselt hat, interessiert sich die Spieltheorie gerade für die ontologische Unterscheidung von Fiktion und Wirklichkeit. Diese Lektüre konfiguriert Markus Rautzenberg grundlegend neu. Ausgehend von der medienphilosophischen Hypothese, dass Medien den Umgang mit Kontingenz transformieren, beschreibt er diese Formen der Kontingenzbewältigung als „ludische Epistemologie“ (S.26). Diese Transformationsbewegung diskutiert er am Beispiel des Bildes und des Computerspiels. Es geht dabei nicht um eine systematische Ausarbeitung von Bild- und Computerspieltheorie, sondern um eine „punktuelle Engführung dieser beiden medialen Weltbezüge“ (S.203). Der Autor greift dabei auf Thesen aus Artikeln zurück, die er seit 2009 publiziert hat, bindet sie in die beiden Hauptteile mit jeweils sechs Unterkapiteln ein und ordnet sie durch eine dialektische Methode spiegelbildlich an. „Ein kurzer Exkurs zur Archäologie des *artistic research*“ (S.104-110) bildet die Spiegelfläche, auf der sich Bild und Spiel treffen. Wenn Rautzenberg also den Begriff der „ludischen Epistemologie“ gleich zu Beginn einführt und ins Spiegelzentrum stellt, dann geht es um bild- und

spielförmige Wissensgenerierungen, die einen experimentellen Umgang mit Kontingenz pflegen. Rautzenberg buchstabiert dabei die dialektische Methode am Bild als ‚gerahmte Unbestimmtheit‘ und am Spiel als ‚unbestimmte Rahmung‘ aus. Mit dieser Fokussierung auf die „Medien der Ungewissheit“ insistiert Rautzenberg mit dem Begriff der „ikonischen Unbestimmtheit“ von Gottfried Boehm (vgl. S.27) und der „Evokation“ (S.42ff.) auf dem Nicht-Sichtbaren und rehabilitiert die hermeneutische Bildtheologie. Im Falle des Computerspiels entkoppelt Rautzenberg den kulturpessimistischen Simulationsbegriff bei Jean Baudrillard von der Diskussion um „Zeichen und Reale[s]“, und widmet sie als ein Problem von Spiel und Transformation um (vgl. S.123). Spiele werden dann lesbar als experimentelle Erforschung von Ungewissheit unter digitalen Bedingungen, was Rautzenberg dadurch plausibilisiert, dass er einen ‚speläologischen‘ Ansatz für die Computerspielforschung vorschlägt. Die Speläologie als Höhlenforschung gibt damit die topographische Epistemologie für die Spielforschung ab. Rautzenberg koppelt dies an eine medienanthropologische These, die er Hans Blumenberg entlehnt: Die Höhle als Ermöglichungsbedingung von Kultur erlaubt die Erforschung der Welt ‚als‘ Bild und ‚durch‘ das Bild. Durch diese speläologische

Engführung von Bild und Spiel führt Rautzenberg ein alteritäres Moment in die Bild- und Spieleforschung ein: Das bildbasierte Computerspiel wird dann nämlich nicht mehr lesbar als ein *coping mechanism* zur Kontingenzbewältigung, sondern als ein anarchischer Kern, der in geordnete Verhältnisse einbricht (vgl. S.120) und auf ein „Jenseits der Entscheidbarkeitslogik“ (S.207) hindeutet.

Damit schließt Rautzenberg an dekonstruktive und postmetaphysische Präsenztheorien an (Jacques Derrida, Karl-Heinz Bohrer, George Steiner) und nimmt die zahlreichen Fallbeispiele aus Fotografie, Film, Literatur und dem Computerspiel nicht als Veranschaulichung, sondern als Formen von Theorie. Durch diese punktuellen Engführungen rehabilitiert Rautzenberg mit Aby Warburg den religionswissenschaftlichen Impuls für die Bildtheorie und hebt mit Gregory Bateson (Transgression) und Erving Goffman (Rahmenanalyse) die Reflexion der Grenzüberschreitung von Fiktion und

Wirklichkeit im Computerspiel hervor. Dieses Ausgreifen des Spiels auf die Wirklichkeit gibt auch den zeitdiagnostischen Horizont wieder, der mitunter (etwa mit Verweis auf die Gamification der Finanzmärkte) aufgerufen wird, aber unausgeführt bleibt. So bleibt auch die Relevanz theologischen Denkens für das Digitale schemenhaft, obgleich der Begriff des *phantasmal media* einen Impuls für eine Kritik des Rationalen setzt. Ohne dass im Buch der Anspruch verfolgt wird, eine Zeitdiagnostik zu entfalten, artikuliert der Text mit Bezügen zur Konjunktur von Essentialismen, Fundamentalismen und Phantasmen eine sehr viel grundlegendere Sorge: Wie können wir in einer Welt, in der das Digitale Phantasmen der Berechenbarkeit und Identität fördert und Ungewissheit tilgt, eben an dieser technologischen Bedingung festhalten, ohne dabei Kontingenz zu tilgen, sondern zu ermöglichen?

Johannes Bennke (Weimar)