

Tim Raupach

Serjoscha Wiemer: Das geöffnete Intervall: Medientheorie und Ästhetik des Videospiele

2018

<https://doi.org/10.17192/ep2018.2-3.7915>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Raupach, Tim: Serjoscha Wiemer: Das geöffnete Intervall: Medientheorie und Ästhetik des Videospiele. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 35 (2018), Nr. 2-3. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2018.2-3.7915>.

Nutzungsbedingungen:

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

<https://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:

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

Serjoscha Wiemer: Das geöffnete Intervall: Medientheorie und Ästhetik des Videospiele

Paderborn: Wilhelm Fink 2014, 277 S., ISBN 9783770557790, EUR 39,90

(Zugl. Dissertation an der Ruhr-Universität Bochum, 2011)

Gerade das monomanische ‚Starren‘ auf die ‚Nursichtbarkeit‘ von Videobildern verhindert die zeitliche Bestimmtheit dieses Bildertypus zu erkennen. Dagegen kann mit der Einbeziehung der

Bildträger und ihrer technischen Bedingungen der Übergang vom Unsichtbaren zum Sichtbaren deutlich gemacht werden, der sich in der zeitlichen Natur digitaler Bilder enthüllt. Dies ist der

theoretische Dreh- und Angelpunkt einer Analyse der Logik des Bildlichen, die Serjoscha Wiemer in seiner Untersuchung des Computerspielbildes mit dem Titel *Das geöffnete Intervall* vorgelegt hat. Mit der Konzentration auf die Zeitlichkeit digitaler Bilder versucht Wiemer auf ganz erfreuliche Weise die wenig zielführende Debatte um den ontologischen Status des digitalen Bildes zu umschiffen (vgl. S.51). Deren diskursive Nachwehen aus einem veralteten Urbild-Abbild-Paradigma haben unter den Begriffen der ‚Virtualität‘ und ‚Simulation‘ das Nachdenken über digitale Bilder bis in die jüngste Gegenwart bestimmt. Um nun allen vermeintlichen Fortsetzungen einer Verlustgeschichte von Referenz und Materialität in der Bewertung digitaler Bilder vorzubeugen, klammert Wiemer die Frage nach der bildnerischen Erzeugung von Sinn bewusst aus. Stattdessen betrachtet Wiemer die algorithmische Bildlichkeit als produktives Zusammenspiel von Bildträger und Bildobjekt des Computerspielbildes von seiner Ober- und Unterfläche. Um diese beiden Seiten, die sichtbare Symbolische wie auch die unsichtbare des algorithmischen Codes, entwickelt Wiemer ein theoretisches Instrumentarium aus einer Auseinandersetzung mit bildontologischen Bestimmungen technischer Bilder nach Henri Bergson, Gilles Deleuze und Maurizio Lazzarato. Letzterer entwickelte in seiner *Videophilosophie: Zeitwahrnehmung im Postfordismus* (Berlin: b_books, 2002) eine theoretische Schnittstelle, über die er grundlegende Beobachtungen zu ökonomischen und sozialen Transformationen, die mit der

Ausbreitung einer ‚Informationsökonomie‘ hervortreten, mit medientheoretischen Überlegungen verband. Wiemer übernimmt Lazzaratos Vorstellung, nach der das menschliche Bewusstsein den wahrgenommenen Augenblick über die Dauer der Wahrnehmung aufspaltet und in eine aktuelle und virtuelle Zeitwahrnehmung einer vergangenen Gegenwart verdoppelt, um das virtuelle Erinnerungsbild des Vergangenen in einer Jetzt-Wahrnehmung wieder aufzurufen zu können. Diese Möglichkeit des bewusstseinsmäßigen Wiederaufrufens eines virtuellen Bildes des Vergangenen sei an eine Form affektiver Kraft rückgebunden, welche diese Gedächtnisleistung an die eigene Körperwahrnehmung zurückführe (vgl. S.70). Diese Verdopplung der Zeitlichkeit in virtuelle und aktuelle Register findet sich laut Wiemer mit einer Akzentverschiebung auch in der Wahrnehmung computergenerierter Videobilder. Nach der von Lorenz Engell entwickelten Theoriefigur des ‚Intervalls‘ (vgl. „Die Liquidation des Intervalls: Zur Entstehung des digitalen Bildes aus Zwischenraum und Zwischenzeit.“ In: ders.: *Ausfahrt nach Babylon: Essais und Vorträge zur Kritik der Medienkultur*. Weimar: VDG, 2000, S.183-206), welche zur Beschreibung der Aufspaltung und Remodulation visueller Information technischer Bilder dient, definiert Wiemer die Öffnung des Intervalls als Ereignismoment ‚affektiver Kräfte‘ von Körperlichkeit der Spielenden. Deren Handlungserleben realisiere sich im transformatorischen Charakter des Computerspielbildes: zum einen an deren bildlicher Oberfläche über die

Zugriffsprinzipien des Interfaces, zum anderen an deren Unterseite über Einriffsmöglichkeiten in den Programmcode (vgl. S.72).

Die Programmatik von Wiemers temporaler Ontologie des Computerspielbildes schließt gleichzeitig ein, diese ‚affektiven Kräfte‘ innerhalb der Handlungsräume von Computerspielen als Realisationspunkte einer flüchtigen synthetischen Bildlichkeit zu ontologisieren. Greifbar werden sie als Bildtypen von Computerspielen der angeschlossenen komparativen Fallstudien des Autors, die mehr als ein Drittel des Bandes ausmachen. Sie stehen für Variationen des videologischen Intervalls, jener ontologischen Figuration, mit welcher Wiemer die historische Kontinuität technischer Bilder in interaktiven Computerspielbildern entdeckt: Von der Idee, Videospielder als „Unterkategorie elektronischer Bilder“ (S.12) in ihrer Funktion als Kristallisationen von Zeit zu beschreiben, leitet Wiemer im Anschluss an seine ontologische Grundlegung zu einer Kartografierung von Videospielder über, welche die charakteristischen Leistungsmerkmale bildlicher Möglichkeiten auf technischer wie auch ästhetischer Ebene herausstellt (vgl. S.160).

Die analytische Stärke von Wiemers Arbeit liegt gerade in den Einzelbetrachtungen von Videospielder. Das

abstrakte Modell des geöffneten Intervalls tritt an diesen Stellen hinter die kenntnisreiche Interpretation bildlicher Details zurück die – mit zahlreichen film- und kunsthistorischen Referenzen angereichert – Wiemers Fähigkeiten einer remediativen Bildlektüre eindrucksvoll belegt. Sie wächst sich im Gesamtbild seiner Arbeit nie zur belesenen Abschweifung aus. Die Frage mangelhafter argumentativer Geschlossenheit oder theoretischer Unschärfe lässt sich höchstens als Form einer kalkulierten Paradoxie vermuten. Sie ergibt sich aus Wiemers Anspruch einer medienontologischen Betrachtung von Computerspielen, die auf die Frage antworten will, was ganz allgemein gemeinsame Eigenschaften von technischen Bildern sein könnten. Die Beantwortung dieser Frage in seiner konkreten Analyse interaktiver Computerspielbilder, welche als transformative Handlungsräume Formen einer hybriden Subjektivierung auch ohne Rückbindung an die ontologische Theoriefigur des geöffneten Intervalls mehr als verständlich bleiben lassen, scheint damit jedoch auf eine ganz andere Frage zurückführbar: Was sind nämlich die formalen Eigenschaften von Computerspielbildern in unterschiedlichen diskursiven Computerspielpraxen?

Tim Raupach (Marburg)