

Lars C. Grabbe

**Benjamin Beil, Marc Bonner, Thomas Hensel (Hg.):
Computer|Spiel|Bilder**

2015

<https://doi.org/10.17192/ep2015.4.4080>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Grabbe, Lars C.: Benjamin Beil, Marc Bonner, Thomas Hensel (Hg.): Computer|Spiel|Bilder. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 32 (2015), Nr. 4. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2015.4.4080>.

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/>

**Benjamin Beil, Marc Bonner, Thomas Hensel (Hg.):
Computer | Spiel | Bilder**

Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2014 (Game Studies), 306 S.,
ISBN 9783864880629, EUR 32,80

Besonders prominente Zugänge auf computerbasierte Mediensysteme und Technologien thematisieren und fokussieren den hohen Stellenwert des Visuellen. Dieser bildwissenschaftlichen Wende folgend versammeln die Herausgeber bildtheoretisch argumentierende Beiträge in diesem Band, der auf die 2011 stattgefundene Ringvorlesung „Bildmedium Computerspiel“ der Universität Siegen zurückzuführen ist. Zielsetzung ist einerseits die Rehabilitation des Bildlichen *sui generis* für die Game Studies sowie für die Medienwissenschaften und die Analyse der innersystemischen Ebenen des Computerspielbildes. Vor allem Letztere zeigt in gewissem Sinne, dass sich auch das Computerspiel als „Bildmedium“ (S.7) fassen lässt, wobei es explizit darum gehen müsse, „die mannigfaltige Rezeption und Reflexion dieser (neuen) Form(en) der Bildlichkeit – in ihrer Interaktivität, Technizität und Intermedialität – multiperspektivisch zu analysieren“ (S.7). Dieser triadischen Einteilung folgen die einzelnen Kapitel, wobei nach den Beiträgen über interaktive, technische und intermediale Bilder der Fokus auf ein „Jenseits der Bilder“ den Abschluss formt.

Die spezifische Bildfunktion der Interaktivität wird im ersten Kapitel von Stephan Günzel mittels einer hierarchischen Ebenendarstellung entwickelt, die das Computerspiel-

bild in seiner medialen Eigenschaft als Interaktionsbild ausweist, welches in erweiterter Form durch simulative Bildlichkeit ein Raumbild hervorbringt (vgl. S.21-23). Diese Räumlichkeit wird damit zu einer Grundbedingung des Computerspielbildes, die Stephan Schwingeler anschließend mit der Perspektiventwicklung innerhalb der Kunstgeschichte in Verbindung bringt. Britta Neitzel widmet sich alsdann einer Erweiterung visueller Logik im Computerspiel, da sie das Verhältnis von Bild und Raum um die Momente der Handlung, des Handlungsortes und des Betrachterstandpunktes produktiv erweitert (vgl. S.59-87).

Im zweiten Kapitel über technische Bilder befasst sich Jens Schröter mit der spezifischen Ästhetik des Nintendo 3DS, um in dessen Kontext das autostereoskopische Bild der Handheld-Konsole in die mediengeschichtliche Entwicklung der 3D-Bildmedien einzuordnen. Besonders hervorzuheben ist die technische Differenzierung von „Spiel-Bild“ (S.106) und „Display-Bild“ (S.106) und die damit verbundene Klassifizierung von mobilen, stationären, geschlossenen oder komplexen Bildern. Denn hierdurch gelingt eine systemische Erweiterung der Display-Funktion als Bild. Pablo Abend widmet sich auf innovative Weise der technikorientierten Nutzerinteraktion, indem er Gaming und die Praxis des Kartoo-

grafierens in Zusammenhang bringt. Die navigatorische Raumdurchquerung wird zum Schlüsselmoment eines navigatorischen Bildhandelns (vgl. S.13) im System von Navigationspraxis, Regelwerk, Raumbild und Spielmechanik.

An die Grenzen des Computerspielbildes führt das Kapitel über intermediale Bilder. Marc Bonner vergleicht Raumperspektiven und Raumgestaltungen bei Film und Computerspiel und thematisiert die jeweilige Reichweite ikonischer Codierungen. In ähnlicher Orientierung vergleicht auch Andreas Rauscher das Verhältnis von Computerspiel und Film, wobei sein Fokus auf den Genre-Settings von Computerspielen und den „Bezügen auf filmische Vorbilder“ (S.179) liegt. Marcus Stiglegger sieht das Computerspielbild in Orientierung an Jean Baudrillards Simulakrum-Thesen als Ausgangsphänomen einer medial induzierten Manipulation oder Suggestion, welche die etablierten Grenzen von Realität und digitaler Spielewelt effektiv verwischen lässt (vgl. S.216). Angela Schwarz beschäftigt sich abschließend mit der durch Computerspiele aufbereiteten historischen Faktizität von Ereignissen und deren Inszenierung, Wirkungs- und Darstellungsweisen im Computerspielbild, um nachzuweisen, wie sich Geschichte über das Computerspielbild visualisieren lässt.

Innerhalb des letzten, kulturphilosophisch geprägten Kapitels „Jenseits der Bilder“ verortet Rainer Leschke zunächst das Computerspielbild im Kontext der Entwicklung bewegter Bilder. Seine Bildtypologie klassifiziert das Computerspielbild als System

einer „dreiwertigen Bilderkonstellation“ (S.275), basierend auf dem Situations-, Aktions- und Steuerungsbild. Diese Konstellation vollzieht sich jedoch nicht synchron, da sie erst dann bewusst zum Tragen kommt, wenn ein spezifischer Bereich analyse- oder handlungsrelevant wird: „Die Effekte des Computerbildes sind so in keinem Fall eindeutig oder linear. Sie generieren nicht wie die Zentralperspektive einen einheitlichen Raum [...], sondern sie hinterlassen ein Feld antagonistischer Ebenen und unversöhnlicher Möglichkeiten“ (S.277). Hans Christian Schmidt analysiert den Funktionshorizont digitaler Spiele am Beispiel von *Hotline Miami* (2012) und kommt zu einem ähnlichen Schluss wie Leschke, denn er klassifiziert digitale Spiele in ihrem Funktionspotenzial als „Hybridkonstruktionen“ (S.300). Das Computerspielbild wird zum Hybriden, weil die Digitalität ermöglicht, dass andere mediale Systeme simuliert, integriert und deren Funktionshorizont neu zusammengestellt wird.

Computer|Spiel|Bilder lässt sich einer aufgeklärten, bildtheoretischen Medientheorie zuordnen, die das Visuelle nicht nur als Oberflächenphänomen begreift, sondern dem Status des Bildes einen systemstabilisierenden Status für das Computerspiel zuweist. Ausgehend von dieser Aufwertung sollte zukünftig jedoch der Analysefokus auch auf jene Art von Medientechnologien erweitert werden, bei denen der ludische Fokus nicht zwingend im Vordergrund steht, aber explizit ein Computerbild im multimodalen Interface-Ensemble zum Einsatz kommt. Besonders Anwendungen im Bereich virtueller

oder augmentierter Realität, die über eine virtuelle Bildhaftigkeit (*head mounted displays, HoloLens*) oder interaktive Haptiktechnologien (*3D tactile rendering, cyber glove, exoskeleton*) verfügen, zeigen deutlich, dass diese Formen von Computerbildern komplexe Hybridkonstruktionen darstellen, die oftmals weit über das Bildhafte – in ein Jenseits

der Bildes – hinausreichen, dennoch aber auf dieses für ihre Wirkungsweise angewiesen bleiben. Genau an diesem erweiterten Themenfokus läge ein produktiver Anknüpfungspunkt an die kulturphilosophischen Implikationen des letzten Kapitels.

Lars C. Grabbe (Kiel)