

## Gegenrede

**Gegendarstellung zur Rezension von Markus Stauff zu Andreas Korn: „Zur Entwicklungsgeschichte und Ästhetik des digitalen Bildes. Von traditionellen Immersionsmedien zum Computerspiel“ in: *MEDIENwissenschaft* 4/2005, S. 515f.**

Das Vorhaben, eine wissenschaftliche Arbeit über die Ästhetik digitaler Bilder zu verfassen, hat es erforderlich gemacht, nach bereits vorliegenden Ansätzen zu fragen und ein Thema herauszubilden, welches den Ausbau wissenschaftlicher Forschung vorantreibt. In der sich ausbreitenden Landschaft der Digitalkultur nimmt das Computerspiel in wirtschaftlicher und epistemologischer Hinsicht eine bedeutende Rolle ein. Meine Untersuchung zielt mit dem Blick auf Bildentwicklungen darauf ab, den Kontext zu beleuchten, in den das Immersionsmedium Computerspiel eingebunden ist. In der Folge kommt es neben zentralen Fragestellungen zum Bildwandel zu Anmerkungen der Medien- und Technologiesgeschichte sowie zu rezeptionsästhetischen Ausführungen. Der Entscheidung, ein Netzwerk aufzubauen, wurde dem Vordringen in die Tiefe eines zentralen Themas im Hinblick auf Defizite in der wissenschaftlichen Forschung der Vorzug eingeräumt.

Im Prozess des Spielens, also während des Gameplays, werden dem Spieler selbstablaufende Intro- und Scriptsequenzen oder Konfigurationsmenüs angeboten. Performance und Bilddynamik werden freilich von ihrer Interaktion dominiert (Stop & Go). Wie Markus Stauff richtig bemerkt, wird mit der Untersuchung über die Bewertung von Bildschirmfotos ein Teilaspekt ins Zentrum gerückt. Der Rezensent spricht im ersten Teil seines Kommentars zur Illustration des Bildwandels von der Erfüllung „guter Dienste“ der stillgestellten Ausschnitte (Bildschirmfotos). Könnten sie denn auch schlechte Dienste erfüllen? Mit ausgiebigen Recherchen habe ich einen Fundus an Bildquellen zusammengestellt, der zur Analyse des Bildes im Computerspiel herangezogen wurde. Auf dieser Grundlage wurden Aussagen über den Wandel der Bildästhetik angelegt. Im zweiten Teil des Satzes wird von Stauff angemerkt, dass „zumindest“ andere Aspekte, wie die Immersion, angesprochen werden. Hier scheint dem Verfasser der Rezension nur eine minimale Darlegung geboten zu sein. Offenbar entfernt sich seine Erwartungshaltung deutlich von meinen Zielsetzungen. Hilfreiche Argumente für erwartete Ausführungen unterbleiben. Dabei werden neben den bildästhetischen auch grundlegende rezeptionsästhetische Fragestellungen oder auch die Medienkonvergenz Spiel/Film betreffende Aspekte angesprochen. Möglicherweise erklärt sich die Leerstelle dadurch, dass Stauff in seiner eigenen Forschungsarbeit den Fokus auf das Medium Fernsehen lenkt. Es war nicht meine Intention, einen Schwerpunkt auf die Interaktivität zu richten, was hier als Mangel ausgewiesen

wurde. Beabsichtigt ist es aber gewesen, Bausteine und an der Peripherie liegende Aspekte zum Bild im Computerspiel methodisch aufzuzeigen.

In den Anfängen mit aus heutiger Sicht rudimentärer Digitaltechnologie kommt der Aspekt des Fotoréalismus noch nicht zum Tragen, wird aber mit dem Ausbau der grafischen Oberfläche und der Medienfusion zeitgemäßer Entertainmentmedien immer wichtiger. Der nachweisliche Zuwachs fotorealistischer Anmutung mit den artifiziellen Kunstwelten im Computerspiel führt m.F. dazu, dem Mediennutzer eine visuell zunehmend perfektere und in der Ausstattung immer komplexer werdende Kunstwelt vorzustellen. Erhebliche Anstrengungen an Programmierung, Gestaltung und Konzeption zielen auf ebendiese Optimierung ab. Sicherlich ist dies ein ideelles Unternehmen mit graduellen Entwicklungen. Besonders die Nachahmung der Kunstfiguren (Physis, Bewegung, Artikulation) stellt höchste Anforderungen an die Entwickler. Diskutiert man in diesem Zusammenhang die Bedeutung der Mimesis für das Computerspiel, so gehen von der bewerteten Morphologie der Kunstwelt als auch von den Interaktionspotentialen der Kunstfigur entscheidende Impulse aus. Der Rahmen dieser Arbeit mit der Verfolgung verschiedener Blickpunkte hat allerdings verhindert, Tiefenwirkung auszubilden. Dies bietet Angriffsfläche und macht Kritik verständlich. Es ist evident, dass im Wirkungsbereich der digitalen Revolution immer neue Bausteine hinzugefügt werden müssen. Dazu zählen beispielsweise die weitere Verfolgung der Wirkung von Computerspielen auf die soziale Wirklichkeit sowie die Ausweitung erkenntnistheoretischer Untersuchungen auf Fragestellungen, die sich mit zunehmenden Virtualisierungen ergeben.

Andreas Korn (Bonn)