

Stephan Schwingeler: Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel

Boizenburg: Werner Hülsbusch 2008 (Reihe Game Studies), 169 S., ISBN 978-3-940317-24-7, € 28,90

Mit dieser aus einer Masterarbeit hervorgegangenen Arbeit fokussiert Stephan Schwingeler eine interdisziplinär angelegte bildtheoretische Fragestellung auf die Konzepte *Raum* und *Perspektive* im Computerspiel. Schwingeler entwickelt hierbei eine Argumentationsstruktur, die bewusst von Analysen narrativer und ludologischer Elemente des Computerspiels absieht, und folgt nicht den zahlreichen Unternehmungen, die Strukturkomponenten virtueller Welten zu klassifizieren. Im Vordergrund steht also nicht die sonst populäre Zielsetzung die Gewalt- und Suchtproblematik betreffenden Wirkungsfragen des Mediums zu erörtern, sondern eine interdisziplinär fundierte und rezeptionsorientierte Ästhetik des Computerspielbilds zu erarbeiten.

Die ausgearbeitete Argumentationslinie strukturiert sich durch drei Hauptbereiche: 1) Raum im Bild, 2) Handeln im digitalen Raum und 3) das Streben des Computerspiels in den Raum.

Im Teil 1) „Raum im Bild“ erarbeitet Schwingeler den Begriff des *virtuellen Raums* als Konzept des erst durch den Rezeptionsakt vollständig hervorbrachten Anwesenheits-Raums und die Möglichkeiten leiblicher Teilhabe am Computerspielbild. Die Möglichkeit des „in den Raum der leiblichen Anwesenheit hineinwirken[den]“ (S.18) Computerspielbilds verortet Schwingeler im Bildraum, welcher durch die Wahrnehmung strukturierenden und damit Realität erzeugenden Perspektivkonstruktionen – Kavaliervprojektion, Militärprojektion und Isometrie – gestaltet sein kann.

Teil 2) „Handeln im digitalen Raum“ eröffnet über das Konzept der *Handlung* die Möglichkeit, den Computerspielbild-Begriff als eigenständigen Topos auszuweisen. Schwingeler spricht sich hier für eine klare Abgrenzung zu *statischen Bildern* (Foto, Gemälde etc.) und *Bewegtbildern* (Film, Video etc.) aus und begreift das Computerspielbild als *bewegtes Bild* – durch das Potenzial der Interaktivität zwischen Rezipient (User) und Computerspielbild: Aufgrund des durch Interaktivität charakterisierten Handlungspotenzials des Rezipienten im Bildraum orientiert sich Schwingeler an Peter Weibel, der das Computerspielbild als „die vielleicht radikalste Transformation des europäischen Bildbegriffs“ begreift (*Gamma und Amplitude: Medien- und Kunsttheoretische Schriften* [Berlin 2004], S.168).

Teil 3) „Das Streben des Computerspiels in den Raum“ befasst sich mit der historischen Entwicklung der Raumdimensionen von den ersten noch zweidimensionalen Computerspielbildern der 50er Jahre bis hin zu den interfacebasierten Graphikstrukturen moderner Spielkonsolen, wie z.B. die Nintendo *Wii*, welche „den Raum der leiblichen Anwesenheit auf bisher nicht bekannte Weise mit dem Darstellungsraum verschränkt“ (S.102). Schwingeler führt seine präzise Argumentationslinie im Konstrukt der *arbiträren Perspektive* zusammen, die das Konzept von Bildlichkeit und Räumlichkeit überformt: Die arbiträre Perspektive bezeichnet den freien Blick des Users innerhalb des Computerspielbilds. Der Rezipient lenkt die Kamera durch den individuellen Betrachterstandpunkt und bestimmt damit die Perspektivkonstruktion und den sich graphisch anpassenden Aufbau des Bildraums im Computerspielbild, das „Bild wird zum Bildraum und Ereignisfeld. Der Betrachter wird zum User.“ (S.147)

Die Stärken von Schwingelers Argumentation liegen in seiner Zielsetzung einer interdisziplinären bildtheoretischen Analyse, die es ihm erlaubt, die produktiven Ausgangsbedingungen für eine Ästhetik des Computerspielbilds zu formulieren. Schwingelers interdisziplinär-bildtheoretischer Ansatz trägt hiermit einer wissenschaftlichen Entwicklung und Aktualität Rechnung, die sich deutlich exemplifiziert durch die Gründung der Gesellschaft für interdisziplinäre Bildwissenschaft (GiB) in Chemnitz im März 2009.