

AUTODESTRUKTIONEN | AUTOIKONOKLASMEN DES COMPUTERSPIELS

VON THOMAS HENSEL

Laut gängiger Medientheorie bedarf es der Dysfunktion eines Artefakts, um dessen Funktion begreifen zu können.¹ Primär epistemologisch verstanden, lässt sich dieser Topos auch in ontologischer Perspektive denken. Pointiert man ihn in seiner Dialektik und sucht nach Beispielen für ein Ineinsfallen von Funktionalität und Dysfunktionalität in einem solchen Sinne, hält die Geschichte ein Gadget Claude Elwood Shannons bereit. Dieses vielleicht schlagendste und der Medienwissenschaft am ehesten vertraute Beispiel geht auf einen Mathematiker und Elektroingenieur zurück, der sich maßgeblich mit jenem Ineinsfallen in informationstheoretischer Hinsicht auseinandersetzte und auf den Fluren der Bell Laboratories auf einem Einrad jonglierend diverse Spielzeuge ersann. Shannon konstruierte nicht nur einen frühen Schachcomputer und motorisierte Pogostöcke, einen ferngesteuerten Spielzeuglaster oder raketengetriebene Frisbees, sondern auch die so genannte *Ultimate Machine*. Bestehend aus einem unscheinbaren Kästchen mit einem Schalter, den eine in ihm verborgene mechanische Hand wieder auf »Aus« stellte, nachdem man ihn auf »Ein« umgelegt hatte, handelte es sich bei der finalen Maschine um einen Artefakt, dem seine eigene Negation wesentlich inhärent war.² Genau diese Figur ist es, die im Folgenden verhandelt wird, und zwar mit Blick auf die Ästhetik und Struktur des Computerspiels. Konkret soll das Augenmerk nicht auf das Zusammenspiel von Funktion und Dysfunktion oder von Position und Negation gelegt werden, sondern zugespitzt auf das von Konstruktion und Destruktion. In dieser Perspektive thematisieren die folgenden Ausführungen nicht Störungen *im*, sondern Störungen *des* Computerspiels.

Das Ineinsfallen von Konstruktion und Destruktion – oder anders formuliert: die Destruktion als Möglichkeitsbedingung der Konstruktion und vice versa – ist selbstverständlich keine Eigentümlichkeit ausschließlich des Computerspiels. Als ästhetisches Phänomen ist diese Verschränkung mindestens so alt wie die »Selbstbewußtwerdung« der bildenden Kunst.³ Bezogen auf die Kunst ist die in Rede stehende Figur in der Vergangenheit unterschiedlich bezeichnet worden. Eingängig prägte etwa Bruno Latour den Begriff »Iconoclash« und benannte mit diesem

-
- 1 Siehe grundlegend Kümmel/Schüttpelz (Hrsg.): Signale der Störung; sowie Rautzenberg: Die Gegenwendigkeit der Störung (jew. mit Lit.).
 - 2 Die originale *Ultimate Machine* ist nicht überliefert, es existieren aber diverse Nachbauten, die in ihrer Funktionsweise dokumentiert sind. Siehe beispielsweise The Ultimate Machine by Claude Elwood Shannon, <http://www.youtube.com/watch?v=cZ34RDn34Ws> (31.07.2012). Zu den Spielzeugen Shannons wie auch zur *Ultimate Machine* siehe Roch: Claude E. Shannon.
 - 3 Siehe Stoichita: Das selbstbewußte Bild.

kein eindeutiges Zerstörungswerk, sondern ein Zusammenprallen von (nicht nur künstlerischen) Bildwelten, das je nach Perspektive als destruktiv oder als konstruktiv bewertet werden kann.⁴ Damit knüpfte er an ältere kunstwissenschaftliche Überlegungen an, die sich bereits bilderstürmenden, durch jene Dialektik ausgezeichneten Bildern gewidmet hatten.⁵ Die aus der Kunst abgeleiteten Konzepte haben eine unterschiedliche Fallhöhe: Handelt es sich bei »Iconoclash« und »Bilderstürmenden Bildern« um ein Zusammenprallen oder Zusammenspielen von Bildwelten, spricht um ein hermeneutisch ausdeutbares Phänomen auf der Ebene der Repräsentation, greift als ein weiteres Konzept die sogenannte Autodestruktionskunst auf der Ebene der Präsenz und stellt ein Werk existenziell in Frage. Während Kunstwerke der erstgenannten Gruppe semiotisch aufgeladene und materialiter intakte Artefakte sind, brechen die Werke der zweiten Gruppe – nicht weniger signifikant – in literalem und figuralem Sinne in sich zusammen und werden in ihrer physischen Erscheinung regelrecht vernichtet.⁶



Abb. 1: Chris Burden: *Samson* (1985)

Berühmte Beispiele solcher Autodestruktionskunst sind Jean Tinguelys *Hommage à New York* von 1960, eine sich selbst zerstörende Maschine ins Werk setzend, Gustav Metzgers *Acid Paintings* aus derselben Zeit, ihres Zeichens mit Säure statt mit Farbe ausgeführte Malereien, oder Chris Burdens *Samson* von 1985 (Abb. 1). Letztere Installation ließ Galeriebesucher einen Ausstellungsraum durch ein Drehkreuz betreten, welches über ein Schneckengetriebe mit einer für 100 Tonnen ausgelegten Hubpresse verbunden war, die bei jeder Drehung des Kreuzes zwei

4 Siehe Latour/Weibel (Hrsg.): *Iconoclash*; sowie Latour: *Iconoclash*.

5 Siehe Warnke: »Durchbrochene Geschichte?«; sowie Koerner: *The Reformation of the Image*. Siehe auch Hensel: »Bilderstürmende Bilder«. Hatten sich diese Untersuchungen auf frühneuzeitliche Kunst konzentriert, analysierten spätere auch die Malerei der Moderne oder die Fotografie. Siehe bspw. Prange: *Das ikonoklastische Bild*; sowie Geimer: »Was ist kein Bild?«.

6 Siehe Hoffmann: *Destruktionskunst*.

massive Holzbalken ein wenig mehr gegen die Innenwände des Ausstellungsraums drückte – um diesen zumindest theoretisch zum Einsturz zu bringen.⁷

Wenn im Folgenden also einige wenige Computerspiele – zwei Art respektive *Independent Games* und, ausführlicher, ein *Commercial Game* – rudimentär zu analysieren versucht werden, dann nicht ohne eine medienarchäologische Bewegung in die bildende Kunst hinein. Tatsächlich lässt sich feststellen, dass viele ästhetische Strategien von Computerspielen bereits bei älteren Kunstformen zu finden sind, sich häufig gar einer reflektierten Auseinandersetzung mit Strukturmerkmalen künstlerischer Werke, mit Bildtheoremen etwa aus Kunstgeschichte und -theorie verdanken.⁸ Dass es auch frühneuzeitliche Malerei ist, auf die sich die nachstehenden Überlegungen beziehen, bedeutet keineswegs, dass das Computerspiel »kolonisiert« und unter ältere Medien subsumiert werden soll; vielmehr gilt die Frühe Neuzeit zu Recht als Entstehungsherd jener autoreferentiellen, reflexiven Experimente und verdient damit eingehenderer Betrachtung.⁹

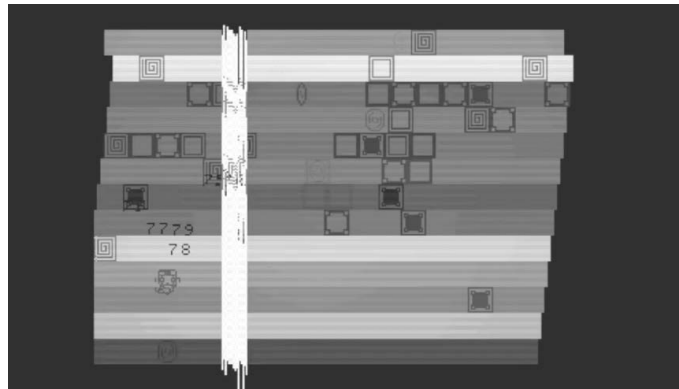


Abb. 2: *Glitchhiker* (2011)

Die beiden ersten Beispiele seien nur kurz angerissen: »Einige hatten Angst davor, es überhaupt auszuprobieren. Viele fühlten sich für das Spiel verantwortlich und dachten: ›Ich will nicht schuld daran sein, wenn das Spiel aufhört zu existieren.«¹⁰ Das Spiel, dessen »Aussterben«¹¹ hier befürchtet wird, ist das im Rahmen des Global Game Jam 2011 entwickelte *Glitchhiker*. Kreiert von Aardbeaver (Jonathan Barbosa Dijkstra, Laurens de Gier, Rami Ismail, Rutger Muller, Jan Willem Nijman, Paul Veer) als ein Artefakt, das sich selbst vernichtet, stand und fiel das Spiel mit den Fertigkeiten seiner User. Verfügte *Glitchhiker* anfangs über 100 »Leben«, ver-

7 Siehe Burden: Chris Burden.

8 Siehe Hensel/Hofmann/Schleicher: »Bildende Kunst«; sowie Hensel: »*Uncharted*«.

9 Dass eine solche Bezugnahme auf ein (vermeintlich) so differentes Medium wie Malerei fruchtbar sein kann, versuchen Hensel: *Nature morte im Fadenkreuz*; sowie ders.: »Still Life in the Crosshairs« zu zeigen.

10 »Interview ›Ich will nicht schuld sein‹«, in: GEE. Spiele – Kultur – Rausch, April 2011, S. 16.

11 Ebd.

lor das Spiel jedes Mal ein solches, wenn ein Spieler irgendwo auf der Welt an ihm scheiterte und ›starb‹. Umgekehrt gewann das Spiel ein ›Leben‹, wenn es einem Spieler gelungen war, mit Hilfe seines Avatars, dem Glitchhiker, 100 Münzen zu sammeln. Je mehr Schaden das System nahm, desto mehr Störungen respektive Glitches traten auf und desto schwieriger wurde es: »Graphical glitches were introduced, the audio started glitching and black blocks started shifting around, introducing distraction in the game.«¹² (Abb. 2) De facto war *Glitchhiker* nach wenigen Stunden zerstört.¹³

Auch das zweite *Independant Game* arbeitet an der eigenen Auslöschung. In *Lose/Lose* (2009) scheint der Spieler prima facie wie in *Space Invaders* (1978) nur auf virtuelle Alien-Raumschiffe zu schießen. Tatsächlich aber zerstört jeder Treffer nach Aussage des Entwicklers Zach Gage eine zufällig ausgewählte Datei (deren Endung bei einem Treffer kurz aufleuchtet) auf der Festplatte des Spielers unwiederbringlich (Abb. 4). Komplementär dazu bedingt eine Kollision des Spielerschiffes mit einem Angreifer, dass sich *Lose/Lose* selbst zerstört. Ein Vergleich macht die Tragweite dieser autodestruktiven Strategie deutlich: Auch das ältere *Katakis* (1988) lässt die Hardware des Systems sich sukzessive zersetzen; beim Durchfliegen von dessen viertem Abschnitt steuert der Spieler sein Raumschiff durch eine riesige Platinenlandschaft, deren Bauteile – Dioden, Chips, Schaltkreise, Transistoren, Leiterbahnen usw. – umflogen oder zerstört werden müssen (Abb. 3).¹⁴ Allerdings spielt sich die Zerstörung technischer Systemstrukturen hier

12 Glitchhiker. Game Information, <http://globalgamejam.org/2011/glitchhiker> (31.07.2012). Die Beschreibung des Spiels lautet zur Gänze: »GlitchHiker was a game that existed of two parts. The first part was the game itself [...]. The second part was an online internet server that we called the SYSTEM. In the GAME, players collected coins with the GLITCHHIKER to score points in a single screen arena. They could dash by pressing ›X‹, but wouldn't be able to stop dashing until they hit a solid object. Non-solid grey blocks would be introduced frequently, and if a player collected a coin near those, the grey blocks would turn into coins to score chains or combos of coins. However, if a grey block remained for a short while, it would turn black and solid. The black blocks would frequently turn into red blocks that would introduce a vertical or horizontal disturbance in the game. After a short period, the disturbance would execute and kill anything within it – including the GLITCHHIKER if it happened to stand there. The SYSTEM was the second part. When the SYSTEM started at 15:00, it had a hundred lives. Every time a player played GlitchHiker and died, a life was deducted from the system. For every hundred points a player scored in GlitchHiker, a life was added. Summarized, everyone who did not score at least a hundred lives [sic!] was decreasing the amounts of lives available to the SYSTEM. The more lives were deducted from the pool, the less healthy the game became. Graphical glitches were introduced, the audio started glitching and black blocks started shifting around, introducing distraction in the game. When the SYSTEM would reach zero lives, the game would shut down and go extinct. The game would no longer be playable. Despite the valiant attempts by some players at saving the SYSTEM, which had already taken quite a hit during the GGJ event, at 21:41PM the SYSTEM executed its inevitable task and GlitchHiker shut down.«

13 Selbstverständlich müssten im Rahmen einer ausführlicheren Würdigung auch die auditiven Dimensionen von Computerspielen thematisiert werden.

14 Vgl. Rapp: Selbstreflexivität im Computerspiel, S. 114–116.

lediglich auf der fiktionalen Ebene ab; das Computerspielbild als »doppeltes Bild«¹⁵ wird gestört oder destruiert nur auf der Ebene der Bildschirmererscheinung, nicht auf derjenigen des Codes.

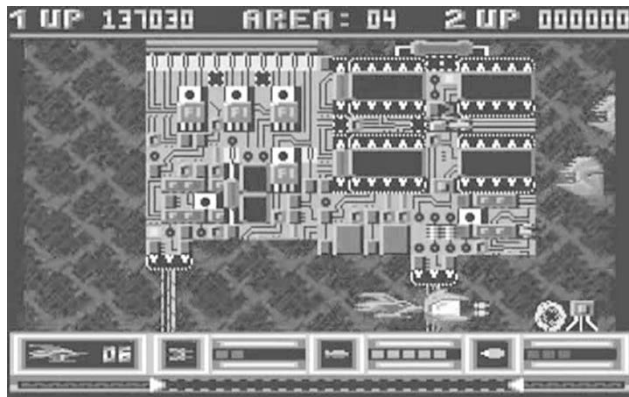


Abb. 3: Katakis (1988)

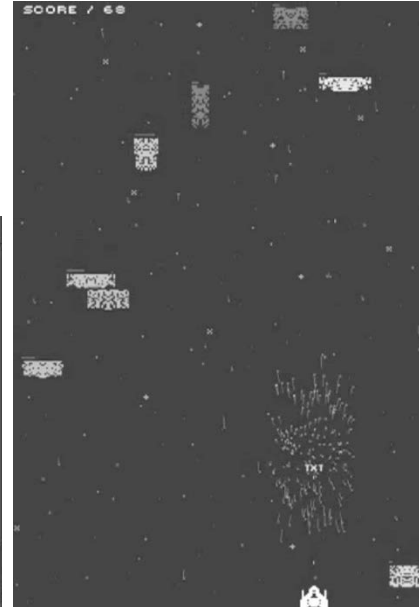


Abb. 4: Lose/Lose (2009)

SHADOW OF A COLOSSUS

Autodestruktive Strategien lassen sich indessen nicht nur in Spielen finden, die als *Art* oder als *Independent Games* adressiert werden können, sondern auch in *Commercial Games*. Obzwar in seiner Autodestruktivität weniger radikal, insofern es seinen Code nicht zerstört, ist das folgende Beispiel um einiges komplexer als *Glitchhiker* und *Lose/Lose*. Der Plot des als »Meisterwerk«¹⁶ gepriesenen *Shadow of the Colossus* (2005) nimmt seinen Ausgang von einem Tempel inmitten einer menschenleeren Welt, der von Geistern bewohnt und von einer körperlosen Stimme beherrscht wird, die dem Protagonisten die Wiedererweckung seiner gestorbenen Gefährtin verspricht, wenn dieser im Gegenzug über die Landschaft verstreut lebende Kolosse tötet. So instruiert, geht der mit Schwert und Bogen bewehrte Held, auf dem Rücken seines Pferdes wüste, endlos scheinende Ebenen und zerklüftete Bergmassive durchmessend, auf die Suche nach den Giganten – ihres Zeichens anthropomorphe und zoomorphe Mischwesen, die zwar von einem blutähnlichen, schwarzen Lebenssaft durchströmt, aber aus steinernen, gar

15 Nike: »Das doppelte Bild«. Vgl. ausführlich zum Konzept des »doppelten Bildes« Hensel: »Das Computerspiel als Bildmedium«; sowie ders.: »Das Spielen des Bildes«.

16 Z.B. Huberts: *Raumtemperatur*, S. 57.

architektonischen Versatzstücken zusammengesetzt¹⁷ und statt von einem Fell von saftigem Gras überzogen sind (Abb. 6).¹⁸ Offensichtlich werden lässt die Verbindung von Koloss und Landschaft ein Avatar, der den Koloss wie einen Gipfel besteigt und seine Klinge gleich einer Flagge in dessen Scheitel pflanzt. Unmissverständlich wird das Zusammenfallen von Koloss und Landschaft dann im Moment des Todes: Ist ein Koloss durch das Schwert des Helden gefallen, bricht der massive Körper in sich zusammen und geht in das natürliche Tableau der umgebenden Landschaft ein, wird gleichsam terraformiert. Was einst ein Antlitz war, wandelt sich in ein schroffes Steingeficht, was einst ein Körper in eine erodierte Erdmasse, welche in Bodenwellen ausläuft, die nur von Ferne noch an Extremitäten erinnern. Tatsächlich also spielt sich in *Shadow of the Colossus* nicht nur ein Kampf Mensch gegen Natur ab; vielmehr tritt der Avatar gegen eine Landschaft an oder anders gesagt: gegen die Spielwelt respektive das Setting selbst. Dieses ist mithin nicht bloße Bühne für das Spielgeschehen, sondern im Gegenteil Antagonist des Spielers, ein handfester Non-Player-Character – »The game's central feature is that it uniquely presents the game level itself as the level boss«¹⁹. Wenn man so will, emanzipiert sich hier ein – als Bild verstandenes²⁰ – Parergon zum Ergon.

Um diesen Paradigmenwechsel besser verstehen zu können, sei ein Bild betrachtet, das im Rahmen der europäischen Kulturgeschichte nicht selten als das erste autonome Landschaftsgemälde apostrophiert wird²¹ und das eines ist, dem die Disposition von *Shadow of the Colossus* strukturell analog ist. In Albrecht Altdorfers Gemälde *Der Drachenkampf des heiligen Georg* (1510) nimmt das ornamentale Blattwerk die Bildfläche nahezu in ihrer Gesamtheit ein und lässt dem Heiligen kaum Raum (Abb. 5).²² Während Georg sich samt dem Federbusch auf seinem Helm bei genauerer Betrachtung noch vergleichsweise deutlich vom Bildgrund abhebt, ist der Drache zu seinen Füßen, gegen den zu kämpfen er sich anschickt, kaum noch von selbigem zu unterscheiden. Tatsächlich verschmelzen seine hinteren Extremitäten mit der Landschaft, scheint er aus selbiger förmlich zu erwachsen. So drängt sich der Eindruck auf, dass der Ritter gegen ein Unwesen kämpft, das aufgrund seiner formalen Gestaltung eine Personifikation der urwüchsigen Natur figuriert, mithin die Landschaft selbst bezeichnet, die so zur Protago-

17 In den Augen Dörte Küttlers haben die Spielentwickler »Architektur in Form gewaltiger Kolosse zum Leben erweckt[]«. Küttler: »Baustelle Computerspiel«.

18 Solche Figurationen und Landschaftsformationen sind in der Geschichte der bildenden Kunst nicht ungewöhnlich. Siehe bspw. Warnke: Politische Landschaft, S. 107-134.

19 Thomas: »Shadow of the Colossus«, S. 460.

20 Siehe Liboriussen: »The Landscape Aesthetics of Computer Games«.

21 Zur Problematik des Epithetons »autonom« in diesem Kontext siehe Hensel: »Bildersturm und Landschaft«.

22 Zu Unterschieden zu den bis dato herkömmlichen Darstellungen dieser Heiligenerzählung siehe ebd., S. 407-411.

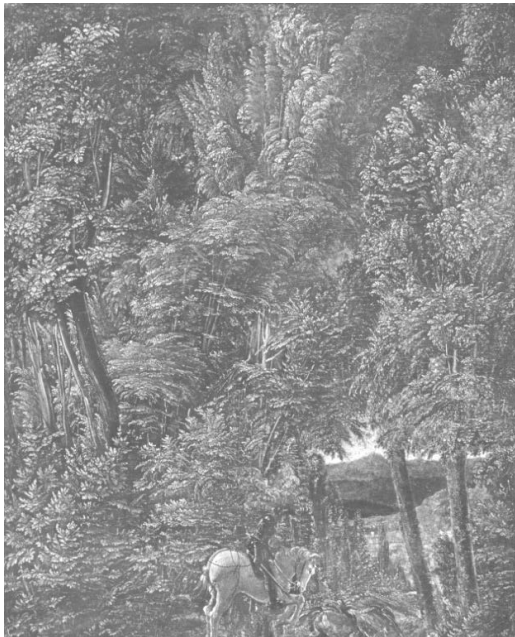


Abb. 5: Albrecht Altdorfer: *Der Drachenkampf des heiligen Georg* (1510)



Abb. 6: *Shadow of the Colossus* (2005)

nistin der Bilderzählung wird. Damit lässt Altdorfers Gemälde im Zeichen reformatorischer Bildkritik zwei ikonographische Repertoires gegeneinander antreten und bezeugt im Medium des Bildes selbst ein vergeblich anmutendes Aufbegehren des Heiligenbildes – mithin des Ergon – gegen ein sich ausdehnendes Landschaftsbild – das Parergon –, das ersteres zu vertilgen droht.²³

Mit einer ebenso orientierten Emanzipation eines verwandten Parergon konterkariert auch *Shadow of the Colossus* einen gängigen Topos, hier der Game Studies, der besagt, dass die Spielwelt von geübten Spielern nur als bloßes Spielfeld, als ein Set topographischer Regeln oder in ihrer Bildlichkeit als schieres eye-candy wahrgenommen würde. Diesen Topos fundamentierte etwa Jesper Juul, wenn er formuliert: »Experienced players shift their focus from the fictional world of the game to the game as a set of rules. [...] Skilled players know that the textures on the wall are not relevant to the playing of the game.«²⁴ Hinter diesem Klischee steht eine Geringschätzung der Ikonizität des Computerspiels, wird doch das Computerspielbild nicht selten als bloßes Epiphänomen gestiegener Rechenleis-

23 Siehe ebd., S. 408. – Die ästhetische Bedeutungsverlagerung, die Altdorfers *Der Drachenkampf des heiligen Georg* vornimmt, haben Gamedesigner erkannt und zu funktionalisieren verstanden. In *Clive Barker's Undying* (2001) fungiert das Gemälde als eine Mise-en-abyme, auf einer laubgrünen Tapete hängend, die bezeichnenderweise von Rankenwerk umschlungene Bestien zeigt und derart Textur und Motiv des Gemäldes über dessen ästhetische Grenze hinweg fortführt. Der unter dem Bild stehende und von jener Tapete umgebene wie auf selbige seinen Schatten werfende Avatar nimmt so, gegen diverse urwüchsige Monstren kämpfend, die Position des heiligen Georg ein.

24 Juul: *Half-Real*, S. 139.

tung abqualifiziert und gegen dessen Interaktivität ausgespielt, mithin als ein variables Handikap bewertet:

Die Erfahrung mit Computerspielen weist [...] darauf hin, daß eine realitätsnahe (etwa graphische) Darstellung keine Voraussetzung und kein Ersatz für Spiel ist und dafür noch nicht einmal in allen Fällen hilfreich. [...] Entscheidend für das Erlebnis des Computerspielers scheint in erster Linie das zu sein, was er tun kann und was passiert; die Darstellung ist [...] nicht unwichtig aber [sic!] deutlich zweitrangig [...]. Interaktivität ist weder eine Frage der Computergraphik noch einer realistischen Abbildung der Welt. Es geht bei Interaktion um die Vermittlung von Handlungsmöglichkeiten gegenüber dem user, und realistische Graphik ist dafür keine Voraussetzung [...]. Die Graphik hat die Interaktivität nicht bedingt; umgekehrt war das Streben nach photorealistischer Abbildung lange Zeit ein Hindernis auf dem Weg zu Interaktivität [...].²⁵

Mit derselben Stoßrichtung, aber apodiktischer gerieren sich eher ludologisch orientierte Autoren, so etwa James Newman: »when playing videogames, appearances do not matter«²⁶ – oder polemischer Markku Eskelinen, der einer Fokussierung des Bildes wohl ebenso wie der der Narration eine beißende Absage erteilen würde:

[S]tories are just uninteresting ornaments or gift-wrappings to games, and laying any emphasis on studying these kinds of marketing tools is just a waste of time and energy. It's no wonder gaming mechanisms are suffering from slow or even lethargic states of development, as they are constantly and intentionally confused with narrative or dramatic or cinematic mechanisms.²⁷

Über eine diesen Einschätzungen den Boden entziehende programmatische Aufladung und Ermächtigung des Parergon und mit ihm der Bildlichkeit des Computerspiels hinaus setzt *Shadow of the Colossus* seine eigene Destruktion in Szene. De facto nämlich ist es nicht nur die Spielwelt, die attackiert wird, sondern komplementär auch der Avatar selbst, dem in letzter Konsequenz alles genommen wird, wodurch er sich auszeichnet, dessen »heldische Selbsterzeugung« mithin durch »sukzessive[n] Selbstverlust«²⁸ gebrochen wird. Nachdem der letzte von insgesamt sechzehn Kolossen besiegt ist, durchläuft der Protagonist im Gegenzug eine Entanthropomorphisierung dergestalt, dass er sich in jenen metaphysischen

25 Cermak-Sassenrath: Interaktivität als Spiel, S. 315-317.

26 Newman: »The Myth of the Ergodic Videogame«.

27 Eskelinen: »The Gaming Situation«.

28 Zumbansen: Dynamische Erlebniswelten, S. 150.

gottgleichen Dämon verwandelt, genius malignus des Spiels, dessen Stimme ihn die ganze Zeit über geleitet hatte. Es offenbart sich, dass der einzige Zweck der Kolosse Tötung es war, den Dämon aus deren vereinten Essenzen wiederaufstehen zu lassen. Doch der Größen- und Machtzuwachs (Abb. 7) ist von beschränkter Dauer – alsbald verflüchtigt sich mit jener schwarz-rauchigen Essenz der kolossal gewordene Körper des Avatars, der Spieler verliert den Zugriff auf seinen Stellvertreter – der sich zuverlässig nicht mehr steuern lässt –, bis der Dämonenkörper schließlich auf menschliches Maß schrumpft, um am Ende als hörnerbewehrter Säugling in einer Art Garten Eden einen neuen Lebenszyklus zu beginnen. Das heißt, der Avatar – spieltheoretisch selbst ein ›Koloss‹ – wird zuerst seines ›Lebens‹ beraubt, dann seiner Spielbarkeit und zuletzt des ›Bewußtseins‹ seiner selbst.



Abb. 7: *Shadow of the Colossus* (2005)

Mit der, wenn man so will, Annihilation von Spielwelt und Avatar auf inhaltlicher Ebene geht eine strukturelle Hand in Hand. *Shadow of the Colossus* erschüttert die Konventionen des Action-Adventure, das nach »Rhetoriken der Steigerung und Optimierung«²⁹, nach einer Abfolge von in ihrem Schwierigkeitsgrad sich steigenden Leveln verlangt. Stattdessen wartet das Spiel mit sechzehn Endgegnern auf – tatsächlich, wie gesehen, nichts anderes als Personifikationen der Spielwelt selbst –, die sich in ihrer Bezwingbarkeit nicht wesentlich voneinander unterscheiden. Auch deshalb liegt es nahe zu konstatieren, dass dieses Spiel »alles falsch« macht:

Es gibt keine Waffen-Upgrades, keine Individualisierungsmöglichkeiten, keine Explosionen, keinen fetzigen Soundtrack, keine bunten Farben. Der Held hat keine sichtbaren Muskeln und macht keine lässigen Sprüche – genau genommen sagt er fast nie etwas. Und es gibt,

29 Huberts: Raumtemperatur, S. 63.

nach vielen, manchmal durchaus mühevollen Stunden, nicht mal ein richtiges Happy End.³⁰

Narratologisch-dramaturgisch betrachtet, ist *Shadow of the Colossus* also monoton, wenn nicht vakuös, haften bleiben vornehmlich die ikonischen Schauwerte, sprich Bilder.

Zu dem irritierenden Umstand, dass die genreübliche Klimax als »stetige Alternation von Plateauphasen und Steigerungssprüngen«³¹ fehlt, passt ein weiterer Befund, hat es doch den Anschein, als gehe nach jeder Niederstreckung eines Kolosses das Spiel selbst gleichsam in die Knie und wolle von vorn beginnen: Unser Held, nach einem Kampf aufgeladen mit der Essenz des gefallenen Giganten, wird bewußtlos und erwacht jedes Mal wieder in jener Tempelhalle, von der das Ganze seinen Ausgang nahm, ohne dass er eine wie auch immer geartete höhere Stufe erklommen hätte – das Spiel wird so gewissermaßen auf »Null« gestellt. Die Schwarzblende, sprich der totale Bildentzug, der mit der Besinnungslosigkeit des Avatars einhergeht, korrespondiert mit der keine Klimax kennenden A-Narrativität des Spiels. Die Erzählung des Spiels ist de facto in den Paratext verlagert, in den Epilog, eine etwa 25 Minuten lange cut-scene, die in narratologischer Perspektive allerdings jedes hermeneutische Bestreben zum Scheitern verdammt: Weder wird aufgelöst, wer die Gefährtin des Helden ist, noch wer oder was die Mächte, die den Dämon zu bezwingen vermögen, noch wer der Avatar, noch, was dessen Schicksal ist, um nur einige Fragezeichen zu benennen. Mithin invertiert oder pervertiert *Shadow of the Colossus* die strukturelle Logik des Computerspiels, indem es seinen Fokus auf Parergon und Paratext legt.

Nachdem im Epilog sowohl die Spielmechanik – mit einem als »unreliable prosthesis«³² nicht mehr zu steuernden Avatar – als auch die Narration kollabiert sind, bleibt einzig noch dessen Bildlichkeit. Für die Wertigkeit des Bildes spricht auch ein weiteres Indiz: Jedesmal wenn der Protagonist in der Tempelhalle aus seiner Bewußtlosigkeit erwacht, zerspringt daselbst ein steinernes, den gefallenen Koloss repräsentierendes Götzenbild. Wenn durch die Zerstörung der Personifikation einer als Bild aufgefassten Landschaft (Koloss) ein weiteres Bild, ein Götzenbild derselben Personifikation, zerstört wird (dessen einzige diegetische Daseinsberechtigung genau nur darin zu bestehen scheint, zerstört zu werden), wenn sich Autodestruktion also als ein Autoikonoklasmus erweist, dann haben wir es mit einer starken »ikonischen Differenz«³³, mit einer »Doppelung der [ikoni-

30 Stöcker: »Ein stilles Meisterwerk«.

31 Zumbansen: Dynamische Erlebniswelten, S. 129.

32 Klevjer: What is the Avatar?, S. 213.

33 Boehm: »Die Wiederkehr der Bilder«, S. 29. Für Boehm bedeutet »ikonische Differenz« eine »doppelte[] Wahrheit: etwas zu zeigen, auch etwas vorzutäuschen und zugleich die Kriterien und Prämissen dieser Erfahrung zu demonstrieren«. Ebd., S. 35.

schen, T. H.] Referenz in einen Außen- und einen Selbstbezug³⁴ zu tun. Und der Zweck dieser Selbstreferenz ist es, die Medialität des Computerspiels als die eines Bildmediums hervorzutreiben.³⁵

OPAZITÄT UND OBSCURITY

Jene Doppelung lässt sich auch in das Begriffspaar ›Transparenz und Opazität‹ übersetzen. ›Transparenz‹ bezeichnet wie seine Synonyme ›Außenbezug‹, ›Durchlässigkeit‹ oder ›Transitivität‹ eine Sichtweise, die Werke »als auf einen dahinterliegenden Sinn hin offene ›Fenster‹ betrachtet«, ›Opazität‹ und sinnverwandte Begriffe wie ›Selbstbezug‹, ›Undurchdringlichkeit‹ oder ›Intransitivität‹ dagegen ein Verständnis, das Werke »auf ihre dingliche Immanenz zurückführt«³⁶. Louis Marin, seines Zeichens *spiritus rector* dieser Theorie des Opaken, assoziiert Opazität nicht zuletzt mit Parergonalität, konkret mit Dekor und Ornament:

Man versteht auch, [...] daß der Dekor und das Ornament, als Rahmen und Überschuß der Repräsentation, wenn sie als theoretisches Problem thematisiert werden, die für das Repräsentationsdispositiv charakteristische doppelte Dimension erscheinen lassen, nämlich nicht nur seine transitive – ›jede Repräsentation repräsentiert etwas‹ – sondern auch seine reflexive, seine *Opazität* – ›jede Repräsentation *präsentiert sich* als etwas repräsentierend‹.³⁷

Damit Opazität erscheinen könne, müsse sich, so Marin, die Reflexion der Repräsentation an einer Instanz im Bild vollziehen, deren Haupteffekt darin bestehe, »figurativ die Struktur der Repräsentation selbst zu exponieren«³⁸. Als diese Instanz

34 Prange: »Sinnoffenheit und Sinnverneinung als metapicturale Prinzipien«, S. 125. Siehe auch Danto: »Das Ende der Kunstgeschichte«, S. 204.

35 *Shadow of the Colossus* ist nicht das einzige *Commercial Game*, das einen Autoikonoklasmos inszeniert. Mit *Nier* (2010) bespricht Beil: Avatarbilder, S. 33-42, ein anderes Beispiel.

36 Alloa: »Transparenz/Opazität«, S. 446. Siehe darüber hinaus Alloa: Das durchscheinende Bild; sowie Rautzenberg/Wolfsteiner (Hrsg.): *Hide and Seek*. Vgl. auch den Beitrag von Stephan Schwingeler im vorliegenden Band; sowie Hensel: *Nature morte* im Fadenkreuz, insbes. S. 10 f. und 31-33. – Das seitens der Kunstwissenschaft stark gemachte Modell von Transparenz und Opazität findet in der Medienwissenschaft seinen Widerhall im Konzept der Remediation, das zwei dialektisch ineinander verschränkte Komponenten kennt: *immediacy*, die Selbstneutralisierung eines Mediums, und *hypermediacy*, die Repräsentation eines Mediums in einem anderen, die im Unterschied zu dessen Unsichtbarmachung das bewußte Ausstellen, die Reflexion der eigenen Vermitteltheit, der eigenen Mediatierungsleistung inszeniert. Siehe Bolter/Grusin: *Remediation*; sowie ders./ders.: »Remediation«.

37 Marin: *Das Opake der Malerei*, S. 73 f. Siehe auch Marin: *Über das Kunstgespräch*, S. 47-56.

38 Marin: *Das Opake der Malerei*, S. 74.

oder Figur lassen sich in *Shadow of the Colossus* die das Setting der Spielwelt verkörpernden Kolosse respektive, in höherer Potenz, die steinernen Götzen in der Tempelhalle adressieren, beide die Bildlichkeit des Computerspiels ausstellend. Gemäß Marin werden Kolosse und steinerne Idole damit zu »Konversionsfigur[en] des Dekors in die Erzählung«: die Kolosse zu einer Konversion, »die in der Disposition der narrativen Figuren die Möglichkeitsbedingungen dieser Erzählung, will sagen die [...] [ikonische, T. H.] Struktur ihres Dekors verwirklicht«; die Götzenfiguren zu einer Konversion, »die umgekehrt diese Disposition im dekorativen und ornamentalen Dispositiv ihres Rahmens theoretisch und struktural bekräftigt«³⁹. Während es sich um eine theoretische Bekräftigung, wie oben ausgeführt, im Sinne einer Würdigung der Bildlichkeit handelt, liegt eine strukturelle Bekräftigung der »Disposition der narrativen Figuren« insofern vor, als die spatiale Parataxe der steinernen Götzenbilder in den Wandnischen der Tempelhalle als analog zu der aktionalen, nicht-klimaktischen Parataxe der Kämpfe mit den sechzehn Kolossen betrachtet werden kann.

Das Erscheinen von Opazität, so wie Marin und andere sie fassen, bedeutet in unserem Kontext eine Störung, läuft sie doch dem ludischen Ideal möglichst völliger Involvierung oder Presence und damit dem Versuch, der Wahrnehmung eines Rezipienten oder Spielers eine medial vermittelte Welt als nicht medial vermittelt zu suggerieren – der »perceptual illusion of nonmediation«⁴⁰ –, diametral entgegen. *Shadow of the Colossus* stört jene Erfahrung von Presence nicht nur durch die Gestaltung der Kolosse, die über deren ontische Qualität – »the game level itself« zu sein – nachdenken lässt, oder durch die Götzenstatuen, an denen der Spieler gedanklich hängenbleibt, weil sie die Ikonizität des Computerspiels metaisieren, sondern auch, diesseits von Figürlichkeit, durch die Ästhetik seines schiereren Computerspielbildes selbst. Selbiges nämlich ist von einem durch graphische Filter eigens provozierten künstlichen Rauschen überzogen, das seine Auflösung mindert⁴¹ und so gleichsam den Blick durch das offene Fenster der »Transparenz« mittels eines davor gehängten Schleiers erschwert, woraus abermals eine Reflexion über das Computerspiel als Bildmedium resultiert.

Zusammengeführt werden Parergon, Opazität und Störung durch eine ästhetische Kategorie, die durch kaum ein anderes Artefakt so gut veranschaulicht wird wie durch *Shadow of the Colossus*: das Erhabene. In seiner berühmten empiristisch-sensualistischen Definition des Erhabenen, erschienen 1757 unter dem Titel *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen* (*A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and the Beautiful*), konzentriert Edmund Burke Komplexionen sinnlicher Qualitäten des Erhabenen, die sich sämtlich als Kennzeichen auch von *Shadow of the Colossus* lesen lassen: »Schrecken«, »Dunkelheit«, »Macht«, »Privation«, »Riesigkeit«, »Un-

39 Ebd., S. 84.

40 Lombard/Ditton: »At the Heart of It All«.

41 Vgl. Huberts: Raumtemperatur, S. 89 f.

endlichkeit«, »Sukzession und Gleichartigkeit«, »Größe der Dimensionen bei Gebäuden«, »Unvollendetsein bei angenehmen Objekten«, »Schwierigkeit«, »Pracht«, »Licht«, »Licht in Gebäuden«, »Farbe als Ursache des Erhabenen«, »Ton und Lärm«, »Plötzlichkeit«, »Unterbrechung«, »Die Schreie von Tieren« sowie »Gefühlssinn. Schmerz«. ⁴² Ohne im Einzelnen auf diese Eigenschaften eingehen zu wollen, die zum Teil einer näheren Qualifizierung bedürfen, sei doch ein Epitheton hervorgehoben, das unmittelbar auf das Konzept der Opazität verweist. Im dritten Abschnitt des zweiten Teils seiner Abhandlung spricht Burke von der »Dunkelheit (obscurity)« und stützt sich einmal mehr auf John Miltons 1667 veröffentlichtes episches Gedicht *Das verlorene Paradies (Paradise Lost)*. ⁴³ Im zweiten Gesang beschreibt der englische Dichter den Tod als einen König der Schrecken – eine Schilderung, die sich ohne Abstriche auf den Dämon in *Shadow of the Colossus* übertragen lässt (Abb. 7):

Die andre Nachtgestalt, wenn man so nennt,
Was ohne Glieder und Gestalt sich zeigt,
Und wenn man Wesen nennt, was Schatten schien,
Ja oder beides ganz vereint, erhob
Schwarz wie die Nacht sich, wie zehn Furien grimmig.
(The other shape,
If shape it might be call'd that shape had none
Distinguishable, in member, joint, or limb;
Or substance might be call'd that shadow seem'd,
For each seem'd either; black he stood as night;
Fierce as ten furies)⁴⁴

Diese Beschreibung als Kardinalbeispiel anführend, konzidiert Burke, dass Milton wie kein anderer »das Geheimnis, wie man schreckliche Dinge erhöhen oder [...] kraft einer ahnungsvollen Dunkelheit in ihr hellstes Licht stellen kann (the secret of heightening, or of setting terrible things [...] in their strongest light, by the force of a judicious obscurity)«, ⁴⁵ verstanden habe. Wendet man diese Aussage ins Epistemologische, wird Burke zu einem Geistesverwandten Marins, der bereits ein Bewußtsein davon hat, dass es der Opazität (»ahnungsvollen [oder besser: einsichtsvollen, T. H.] Dunkelheit«) bedarf, um erkennen (»in hellstes Licht stel-

42 Siehe Burke: *Philosophische Untersuchung*. Einzig ungenannt ist hier das Attribut »Geruch und Geschmack«, da dieses im Fall von *Shadow of the Colossus* keine Rolle spielt. – Das Erhabene als Konstituens des Computerspiels und als Kategorie seiner Analyse thematisieren auch Leschke: *Gewalt als Form*; Martin: »The Pastoral and the Sublime«; sowie Brincken: »Die Lust am Schrecken«.

43 Zu Burkes Bezugnahmen auf Milton sowie die Geschmacksstandards seiner Zeit siehe Strube: »Einleitung«.

44 Zitiert nach Burke: *Philosophische Untersuchung*, S. 93 f.

45 Burke: *Philosophische Untersuchung*, S. 93.

len«) zu können. In *Shadow of the Colossus* wird diese genauso ästhetisch wie medientheoretisch bedeutsame Dunkelheit respektive Opazität in zweierlei Hinsicht ausgespielt: zum einen in ›Gestalt‹ des Dämons, der »schwarz wie die Nacht«, wie beschrieben, all die anderen Kolossalbilder in sich vereint, zum anderen in Form der Schwarzblenden, die die Bewußtlosigkeit des Protagonisten anzeigen. Während die dämonische »Nachtgestalt« aufgrund ihrer eigenartigen Formwandlungen (»wenn man Wesen nennt, was Schatten schien«) und ihrer semantischen Undurchdringlichkeit (»wenn man so nennt«) ein Nachdenken über die Bilderwelt von *Shadow of the Colossus* provoziert, leisten auch die Schwarzblenden genau dies qua Bildentzug.⁴⁶

Es ist gerade dieser Entzug der Bildlichkeit – sei es in Form eines Kollabierens der kolossalen Spielwelt, eines Götzensturzes oder einer Abschattung und Verdunkelung von Spielfiguren und Spielfluß –, der die ästhetische wie auch spielmechanische Notwendigkeit eines Bezugs des Computerspiels auf das Bild deutlich werden lässt. Wenn eingangs die Rede weniger von Störungen *im*, sondern von Störungen *des* Computerspiels war, dann sei hier noch einmal präzisiert: von Störungen des Computerspiels *als Bildmedium*. Selbstreflexive Computerspiele, die ihre Bildlichkeit als ein Konstituens bildlich thematisieren – wie dies *Shadow of the Colossus*, aber auch *Glitchhiker* oder *Katakis* (etwa im Bild der Platine) tun, demonstrieren, dass das Medium Bild die Spielherausforderungen laut gängigem Klischee nicht nur *rahmt*⁴⁷, sondern vielmehr das Bild selbst die Spielherausforderung *ist*. Die genannten Titel lassen sich mithin exemplarisch als Spiele zwischen Darstellung und Selbstbewußtsein der Darstellung adressieren, in denen die Problematisierung der Repräsentation selbst zu einem produktiven Moment der Darstellung erhoben wird. In dieser Perspektive plädiert der vorliegende Text für eine fortzuschreibende Würdigung des Computerspiels als theoretisches Objekt, dessen Thema auch und gerade das Bild ist.

LITERATURVERZEICHNIS

Alloa, Emmanuel: »Transparenz/Opazität«, in: Pfisterer, Ulrich (Hrsg.): Metzler Lexikon Kunstwissenschaft. Ideen, Methoden, Begriffe, Darmstadt 2011, S. 445-449.

Alloa, Emmanuel: Das durchscheinende Bild. Konturen einer medialen Phänomenologie, Zürich/Berlin 2011.

46 Mehr noch handelt es sich bei diesen beiden Opazitäten um mustergültige Störungen des Computerspiel(en)s, insofern der Dämon auf der Ebene des Gameplay mit einem Unspielbarwerden des Avatars einhergeht, und auch die Schwarzblenden die Involvierung irritieren, da sie die Third-Person-View des Spielers auf seinen Avatar plötzlich durch eine First-Person-View ersetzen (die einzig das Stilmittel der Schwarzblende zu motivieren vermag, als Symptom einer Bewußtlosigkeit nämlich).

47 Mersch: »Logik und Medialität des Computerspiels«, S. 33.

- Beil, Benjamin: Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels, Bielefeld 2012.
- Boehm, Gottfried: »Die Wiederkehr der Bilder«, in: ders. (Hrsg.): Was ist ein Bild?, München 1994, S. 11-38.
- Bolter, Jay David/Grusin, Richard: Remediation. Understanding New Media, Cambridge (MA)/London 1999.
- Bolter, Jay David/Grusin, Richard: »Remediation – Zum Verständnis digitaler Medien durch die Bestimmung ihres Verhältnisses zu älteren Medien«, in: Febel, Gisela/Joly, Jean-Baptiste/Schröder, Gerhart (Hrsg.): Kunst und Medialität, Stuttgart 2004, S. 11-35.
- Brincken, Jörg von: »Die Lust am Schrecken. Zur Erfahrung des Erhabenen als ästhetischer Dimension von Gewalt und Horrorspielen«, in: ders./Konietzny, Horst (Hrsg.): Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspiels, München 2012, S. 219-237.
- Burden, Chris: Chris Burden, London 2007.
- Burke, Edmund: Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen, übersetzt von Friedrich Bassenge, neu eingeleitet und hrsg. von Werner Strube, Hamburg 1989.
- Cermak-Sassenrath, Daniel: Interaktivität als Spiel. Neue Perspektiven auf den Alltag mit dem Computer, Bielefeld 2010, S. 315-317.
- Danto, Arthur C.: »Das Ende der Kunstgeschichte ist nicht das Ende der Kunst. Karlheinz Lüdeking sprach mit Arthur C. Danto«, in: Kunstforum International 123, 1993, S. 200-208.
- Eskelinen, Markku: »The Gaming Situation«, in: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research 1/1, July 2001, <http://www.game-studies.org/0101/eskelinen> (31.07.2012).
- Geimer, Peter: »Was ist kein Bild? Zur ›Störung der Verweisung‹«, in: ders. (Hrsg.): Ordnungen der Sichtbarkeit. Fotografie in Wissenschaft, Kunst und Technologie, Frankfurt a.M. 2002, S. 313-342.
- Glitchhiker. Game Information, <http://globalgamejam.org/2011/glitchhiker> (31.07.2012).
- Hensel, Thomas: »Bilderstürmende Bilder. Hendrick van Steenwijcks des Älteren ›Kathedrale von Antwerpen‹«, in: Im Blickfeld. Jahrbuch der Hamburger Kunsthalle 3 (»Re-Visionen des Politischen«), 1998, S. 33-56.
- Hensel, Thomas: »Bildersturm und Landschaft. Ikonoklastische Impulse ›autonomer‹ Landschaftsdarstellung in der Frühen Neuzeit«, in: Nußbaum, Norbert/Hoppe, Stephan/Euskirchen, Claudia (Hrsg.): Wege zur Renaissance. Beobachtungen zu den Anfängen neuzeitlicher Kunstauffassung im Rheinland und den Nachbargebieten um 1500, Köln 2003, S. 390-423.
- Hensel, Thomas: Nature morte im Fadenkreuz. Zur Bildlichkeit des Computerspiels, Trier 2011.

- Hensel, Thomas: »Das Spielen des Bildes. Für einen Iconic Turn der *Game Studies*«, in: MEDIENwissenschaft. Rezensionen 3, 2011, S. 282-293.
- Hensel, Thomas mit Gisa Hofmann und Marlene Schleicher: »Bildende Kunst«, in: Beil, Benjamin/Hensel, Thomas (Hrsg.): *Game Laboratory Studies, Navigationen*. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften, Heft 2/2011, S. 29-34.
- Hensel, Thomas: »Das Computerspiel als Bildmedium«, in: GamesCoop (Hrsg.): *Theorien des Computerspiels zur Einführung*, Hamburg 2012, S. 128-146 und 184-187.
- Hensel, Thomas: »*Uncharted*. Überlegungen zur Bildlichkeit des Computerspiels«, in: Freyermuth, Gundolf S./Gotto, Lisa (Hrsg.): *Bildwerte. Visualität in der digitalen Medienkultur*, Bielefeld 2012 (im Druck).
- Hensel, Thomas: »Still Life in the Crosshairs or For an Iconic Turn in *Game Studies*«, in: Gaafar, Rania/Schulz, Martin (Hrsg.): *Technology and Desire. The Transgressive Art of Moving Images*, Bristol 2012 (im Druck).
- Hoffmann, Justin: *Destruktionskunst. Der Mythos der Zerstörung in der Kunst der frühen sechziger Jahre*, München 1995.
- Huberts, Christian: *Raumtemperatur. Marshall McLuhans Kategorien »heiß« und »kalt« im Computerspiel*, Salzhemmendorf 2010.
- »Interview »Ich will nicht schuld sein««, in: GEE. Spiele – Kultur – Rausch, April 2011, S. 16.
- Juul, Jesper: *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge (MA)/London 2005.
- Klevjer, Rune: *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, PhD Thesis, Univ. of Bergen 2006, http://folk.uib.no/smrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf (31.07.2012).
- Koerner, Joseph Leo: *The Reformation of the Image*, Chicago 2004.
- Kümmel, Albert/Schüttpelz, Erhard (Hrsg.): *Signale der Störung*, München 2003.
- Küttler, Dörte: »Baustelle Computerspiel. Warum Spieleentwickler Architekturkenntnisse brauchen«, in: Telepolis, 25.09.2006, <http://www.heise.de/tp/artikel/23/23589/1.html> (31.07.2012).
- Latour, Bruno: *Iconoclash. Gibt es eine Welt jenseits des Bilderkrieges?*, Berlin 2002.
- Latour, Bruno/Weibel, Peter (Hrsg.): *Iconoclash. Beyond the Image Wars in Science, Religion and Art*, Cambridge (MA)/London 2002.
- Leschke, Rainer: *Gewalt als Form*, http://www.rainerleschke.de/downloads/pdf/leschke_2009_gewalt_als_form.pdf (31.07.2012).
- Liboriussen, Bjarke: »The Landscape Aesthetics of Computer Games«, in: Günzel, Stephan/Liebe, Michael/Mersch, Dieter (Hrsg.): *The Philosophy of Computer Games*, Potsdam 2008, S. 144-155.

- Lombard, Matthew/Ditton, Theresa: »At the Heart of It All: The Concept of Presence«, in: Journal of Computer-Mediated Communication, 3/2, 1997, <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html> (31.07.2012).
- Marin, Louis: Über das Kunstgespräch [1997], Zürich/Berlin 2001.
- Marin, Louis: Das Opake der Malerei. Zur Repräsentation im Quattrocento [1989], Berlin 2004.
- Martin, Paul: »The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion«, in: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research 11/3, December 2011, <http://gamestudies.org/1103/articles/martin> (31.07.2012).
- Mersch, Dieter: »Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse«, in: Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter (Hrsg.): Game over!? Perspektiven des Computerspiels, Bielefeld 2008, S. 19-41.
- Nake, Frieder: »Das doppelte Bild«, in: Bildwelten des Wissens. Kunsthistorisches Jahrbuch für Bildkritik, Band 3,2 (»Digitale Form«), 2005, S. 40-50.
- Newman, James: »The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames«, in: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research 2/1, July 2002, <http://www.gamestudies.org/0102/newman> (31.07.2012).
- Prange, Regine: Das ikonoklastische Bild. Piet Mondrian und die Selbstkritik der Kunst, München 2006.
- Prange, Regine: »Sinnoffenheit und Sinnverneinung als metapicturale Prinzipien. Zur Historizität bildlicher Selbstreferenz am Beispiel der Rückenfigur«, in: Krieger, Verena/Mader, Rachel (Hrsg.): Ambiguität in der Kunst. Typen und Funktionen eines ästhetischen Paradigmas, Köln u.a. 2010, S. 125-167.
- Rapp, Bernhard: Selbstreflexivität im Computerspiel. Theoretische, analytische und funktionale Zugänge zum Phänomen autothematischer Strategien in Games, Boizenburg 2008.
- Rautzenberg, Markus: Die Gegenwendigkeit der Störung, Zürich/Berlin 2009.
- Rautzenberg, Markus/Wolfsteiner, Andreas (Hrsg.): Hide and Seek. Das Spiel von Transparenz und Opazität, München 2010.
- Roch, Axel: Claude E. Shannon: Spielzeug, Leben und die geheime Geschichte seiner Theorie der Information, Berlin 2010.
- Stöcker, Christian: »Ein stilles Meisterwerk«, in: Spiegel Online, 24.02.2006, <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/spiel-shadow-of-the-colossus-ein-stilles-meisterwerk-a-402686.html> (31.07.2012).
- Stoichita, Victor I.: Das selbstbewußte Bild. Vom Ursprung der Metamalerei, München 1998.

- Strube, Werner: »Einleitung«, in: Burke, Edmund: Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen, übersetzt von Friedrich Bassenge, neu eingeleitet und hrsg. von Werner Strube, Hamburg 1989, S. 9-32.
- The Ultimate Machine by Claude Elwood Shannon, <http://www.youtube.com/watch?v=cZ34RDn34Ws> (31.07.2012).
- Thomas, David: »Shadow of the Colossus. Player versus Terrain«, in: Borries, Friedrich von/Walz, Steffen P./Böttger, Matthias (Hrsg.): Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level, Basel u.a. 2007, S. 460 f.
- Warnke, Martin: »Durchbrochene Geschichte? Die Bilderstürme der Wiedertäufer in Münster 1534/1535«, in: ders. (Hrsg.): Bildersturm. Die Zerstörung des Kunstwerks, Frankfurt a.M. 1988, S. 65-98.
- Warnke, Martin: Politische Landschaft. Zur Kunstgeschichte der Natur, München 1992.
- Zumbansen, Lars: Dynamische Erlebniswelten. Ästhetische Orientierungen in phantastischen Bildschirmspielen, München 2008.

ZITIERTE WERKE

- Clive Barker's Undying* (DreamWorks Interactive/Electronic Arts 2001).
- Glitchhiker* (Team Aardbever 2011).
- Katakis* (Manfred Trenz, Andreas Escher, Chris Hülsbeck/Rainbow Arts 1988).
- Lose/Lose* (Zach Gage 2009).
- Nier* (Cavia/Square Enix 2010).
- Shadow of the Colossus* (Team ICO/Sony Computer Entertainment 2005).
- Space Invaders* (Taito/Midway Games 1978).