media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

MEDIENwissenschaft
Rezensionen | Reviews

Sebastian Stoppe

Philipp Bojahr: Visuelle Montageformen des Computerspiels

2021

https://doi.org/10.25969/mediarep/17912

Veröffentlichungsversion / published version
Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Stoppe, Sebastian: Philipp Bojahr: Visuelle Montageformen des Computerspiels. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 38 (2021), Nr. 3_4, S. 373–374. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/17912.

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

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

Philipp Bojahr: Visuelle Montageformen des Computerspiels

Glückstadt: Hülsbusch 2021 (Game Studies), 347 S.,
ISBN 9783864881510, EUR 34,80

(Zugl. Dissertation an der Universität zu Köln, 2019)

Mit diesem Buch aus der mittlerweile umfänglichen Reihe „Game Studies" nimmt sich der Autor Philipp Bojahr der Untersuchung der Montageformen in Computerspielen an. Dabei macht er bereits auf der ersten Seite seiner Einleitung deutlich, dass es ihm keinesfalls nur um den Montagebegriff im filmästhetischen Bedeutungskontext geht. Für ihn ist auch wichtig, den Begriff im industriellen Kontext zu sehen, also als „das technische Prinzip, Produkte aus vorproduziertem Material zusammenzusetzen" (S.7). Die Wichtigkeit macht er früh anhand des Adventures *Mystery House* (1980) deutlich, „denn im Gegensatz zu einem Film, der im Moment seiner Aufführung bereits fertig montiert ist, setzt der Computer die Darstellung der Räume erst im Bedarfsfall zusammen" (S.17). Bojahr konstatiert also, dass im Computerspiel eine ästhetische Montageebene parallel zu einer technischen Ebene zu finden ist, die einander bedingen. Er entwickelt seine Theoriefindung unter anderem anhand der Fragen, welche Montageformen anderer Medien im Computerspiel aufgenommen werden, wie diese aufgrund der technischen Bedingungen transformiert werden und ob es Formen gibt, die dem Spiel eigen sind (S.22). Dazu unternimmt er in den folgenden drei Kapiteln seiner Arbeit zunächst ein Resümee von Montagetheorien im Bereich der Game Studies, um schließlich seine eigenen Schlussfolgerungen theoretisch zu konkretisieren und sie mit Beispielen zu veranschaulichen.

Gut tut dem Buch, dass Bojahr nicht einfach nur den filmästhetischen Montagebegriff übernimmt (dem ja letztlich eine technische Montage zugrunde liegt), sondern den Begriff auch unter literaturwissenschaftlichen Aspekten betrachtet. Er fasst den Begriff also offen auf. Gleichwohl wird im zweiten Kapitel deutlich, dass die filmische Montage für die Game Studies vorherrschend ist. Bojahr lehnt sich an die Meinung von Mark J. P. Wolf an, der hier Parallelen ausmacht, weist aber auch auf die ablehnende ludologische Position gegenüber der angeblichen Vereinnahmung der Game Studies durch die narrativistisch geprägte Filmwissenschaft hin. Letztlich macht er deutlich, dass es an einem einheitlichen Verständnis von Computerspiel-Montage fehle und eine bloße Bedeutungsübertragung vom Film auf das Spiel zu kurz greife (vgl. S.87). Der Autor nennt das Computerspiel ein „synthetisches Intermedium" (S.108), weil es nicht nur ein virtuelles Gameplay aufweist, sondern zusätzlich weder ein singuläres Medium ist noch nur ein Format wiedergibt (vgl. S.113f.), sodass mehrere verschiedene Medien mittels Montage kombiniert werden. Bojahr hebt hier nun die Schritte zur technischen Montage eines Computerspiels hervor und vergleicht diese mit

einer industriellen Fertigung. So müssen alle Spielelemente zunächst in der Produktionsumgebung als disponible Artefakte zur Verfügung stehen (etwa durch Digitalisierung), welche dann im Rahmen der Spielentwicklung zu einem Gameplay montiert werden. So entsteht – und hier liegt der Unterschied etwa zum Film – kein fixiertes Artefakt, sondern ein Programmcode und eine entsprechende Datenbank mit einzelnen Elementen, „aus denen im medialen Vollzug, dem Gameplay, das Spiel immer wieder auf Neue montiert wird" (S. 133f.).

Bojahr überträgt im nächsten Kapitel seine theoretischen Überlegungen auf Fallbeispiele. Er greift einzelne Medienfragmente heraus, wie etwa Film oder Bild, um diese im Kontext des Spiels auf ihre Montage zu untersuchen. Jedoch ist dieses Kapitel insofern etwas enttäuschend, da der Autor auf Lev Manovichs Ansatz neuer Formen von Montage zurückgreift, die ihrerseits den Film als Medium hervorheben. So nimmt er etwa das Compositing von 2- oder 3-D-Bildern im Film als Ausgangspunkt, um dann auf Split Screens bei Mehrspielerspielen oder etwa die Visualisierung eines Karawanenzugs durch Parallaxenverschiebung im Spiel *The Banner Saga* (2014) zu verweisen (vgl. S.211). Ähnlich verhält es sich mit dem abschließenden Fazit. Es ist völlig zutreffend, dass die technische Montage durch Digitalisierung einzelner Elemente und deren Vormontage im Programmcode stattfindet. Nur: Auch beim Film finden sich diese Montageschritte durchaus, wenn verschiedene Filme, Visual Effects, Töne und Musik zunächst einzeln vorliegen und dann kombiniert werden. Im Spiel – hier hat Bojahr recht – liegt der Fokus jedoch auf der iterativen Endmontage der Elemente in Echtzeit und damit ist die Montageform des Spiels unweigerlich mit der Interaktivität des Spielenden verbunden. Dieser ist am Ende sein eigener Editor und kein medialer Vollzug eines Spiels gleicht exakt einem früheren oder späteren. Es ist schade, dass der Autor am Ende darauf verweist, dass das Buch keine abschließenden Aussagen machen könne, weil „die Montagetheorie des Computerspiels im Diskurs der Game Studies bislang keine systematische Beachtung gefunden hat" (S.304). Eine etwas pointiertere Zuspitzung seiner Thesen hätten aber diesem Diskurs vielleicht noch besser getan, denn das Buch trägt eigentlich wunderbar zu dieser Beachtung bei.

Sebastian Stoppe (Leipzig)