

Neue Medien

Benjamin Beil: Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels

Bielefeld: transcript 2012 (Reihe Kultur- und Medientheorie), 228 S., ISBN 978-3-8376-2155-6, € 27,80

Während die *Games Studies* zu Beginn von recht emotional geführten Grundsatzdiskussionen dominiert wurden (vgl. die mittlerweile nahezu legendäre Ludologie vs. Narratologie-Debatte), ist spätestens seit der Mitte des letzten Jahrzehnts eine thematische Ausdifferenzierung zu beobachten, welche neben Fragen der Ludizität (vgl. Espen Aarseth *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation* [Cambridge 2004]) oder der Narrativität (vgl. Britta Neitzel *Gespielte Geschichten* [Weimar 2000]) auch semiotischen (vgl. Stefan Gorsolke *Interaktivität in narrativen Medien* [Marburg 2009]), intermedialen (vgl. Frank Furtwängler *Die durchlässige Grenze ziehen. Intermedialität und game studies* [München 2008]) oder bildwissenschaftlichen (vgl. Lars Zumbansen *Dynamische Erlebniswelten* [München 2008]) Ansätzen Raum gibt.

Benjamin Beil legt nun ein Beispiel für letztere Diskursvariante vor, indem er die „Avatar-basierten Handlungsperspektiven“ (S.9) des Computerspielbildes als „Hebelpunkte“ (S.31) einer Analyse gegenwärtiger Avatarkonzeptionen im Untersuchungsfeld bestimmt. Dabei gelingt dem Autor eine überzeugende Erweiterung seines rezeptions-

ästhetischen Fundaments mittels einer kunsthistorischen Perspektive, weshalb der theoretische Mehrwert des Werkes insbesondere in einer interdisziplinären Darstellung der „Wiederaufnahme von Fragen, Konzepten, Prinzipien‘ anderer Bildformen im Computerspiel“ (S.31) liegt. So greift Beil im zweiten Teil des Bandes auf verschiedene Studien zu „bildkompositorischen Funktionen der Rückenfigur“ (S.136) in der bildenden Kunst zurück, um diese schließlich für die *Game Studies* fruchtbar zu machen. In diesem Zusammenhang analysiert er unterschiedliche Formen der Perspektivierung des Betrachters zum Computerspielbild, wobei der Schwerpunkt auf konventionalisierten Spieler-Bild-Relationen wie dem Third-Person-Avatar (Kapitel 4) oder der First-Person-Perspektive (Kapitel 5) liegt. Im diesem Zusammenhang deutet Beil die theoretische Debatte über den ambivalenten ontologischen Status des Avatars – seine simultane Funktion als Schnittstelle/Erweiterung des Spielers und als Figur innerhalb der diegetischen Spielwelt (vgl. S.17ff.) – als zeitgenössische Manifestation des kunsthistorischen Diskurses hinsichtlich des Motivs der Rückenfigur (vgl. Caspar David Fried-

rich, *Der Wanderer über dem Nebelmeer*, 1818), welche als Grenzfigur einerseits die Hermetik des Bildraumes akzentuiert und dem Betrachter andererseits mittels Blicklenkung den Zugang zum Bild erleichtert (vgl. S.143). Auch wenn diese Analogie spätestens mit Blick auf Darstellungen aus der Ego-Perspektive (Kapitel 5) etwas überstrapaziert wird, zeigt sich hier doch eindrucksvoll, dass der im Zusammenhang mit dem Computer- und Videospiel häufig angeführte Bruch zwischen analogen und digitalen Bildmedien Kontinuitäten ausblendet, welche speziell in Bezug auf interaktive Medien an Relevanz gewinnen, da hier konventionalisierte Rezeptionslenkende Strategien einen besonderen Stellenwert einnehmen.

Darüber hinaus wird im ersten Teil des Bandes der handlungsbezüglichen Funktion des Avatarbildes nachgegangen (Kapitel 1), wobei die Relation zwischen Avatar und Raumdarstellung (Kapitel 2) sowie das Verhältnis von Avatar und Spielinterface (Kapitel 3) gesondert diskutiert werden. Beil belegt hier kenntnisreich und anhand vielfältiger Beispiele aktuelle Tendenzen des Videospielbildes, wie jene zur Hybridisierung von zwei- und dreidimensionalen Darstellungsvarianten, „die den Avatar als Ankerpunkt nutzen“ (S.84). Auch der zunehmenden Funktionalisierung des Avatarbildes als ‚Träger‘ von Interfaceelementen, bzw. deren Verlagerung von der Fläche in die Tiefe des Bildes, wird hier nachgegangen. Als besonders aufschlussreich erweisen sich hierbei Beils Ausführungen hinsichtlich des umgekehrten Falles,

also eines „(selbst-) reflexive[n] Bruch[s]“ (S.105) der abstrakten Interfaceebene, im Falle ihrer Überlagerung durch narrativ überformte Elemente. Am Beispiel von *Metal Gear Solid 4* (2008), welches durch eine zeitweilige Adaption des Spielinterfaces an vorherige Teile der Reihe einen reflexiv-nostalgischen Effekt erzielt, wird dabei auf das innovative Potential des Untersuchungsmediums verwiesen, welches sich seines „problematischen bildlichen Grundgerüsts“ (S.199) zunehmend bewusst wird und das Avatarbild dementsprechend inszeniert. Dieses selbstreflexive Potential des Computerspielbildes durchzieht thematisch sämtliche Kapitel des Bandes, ohne dass darin der ausgewiesene Schwerpunkt der Ausführungen läge, weswegen eine gesonderte, ausführlichere Untersuchung wünschenswert wäre.

Beachtlich ist insgesamt die Fülle an Untersuchungsbeispielen – von aktuellen amerikanischen Blockbustern bis hin zu eher unbekannten Independent-Produktionen – an denen der Autor seine Ausführungen belegt. Diese thematische und illustrative Breite unterstreicht jedoch gleichfalls die additive Tendenz der Argumentation, aufgrund der die Prägnanz der Darstellung besonders in den ersten drei Kapiteln des Bandes leidet und der rote Faden stellenweise verloren zu gehen droht. Auch wenn Beil bereits in der Einleitung auf diesen Umstand zu sprechen kommt und seine schlaglichthafte Vorgehensweise mit der Komplexität des Untersuchungsfeldes begründet (vgl. S.30f.), wäre am Ende des Textes zumindest ein Beobachtungen bündelndes Fazit angebracht

gewesen. Auch hätte ein autonomerer Gang der Argumentation, anstelle deren Engführung mit der recht breit angelegten Forschungsbasis, den Ausführungen nicht geschadet. Schließlich bleibt der Verzicht auf einen Versuch der Synthese gerade deshalb verwunderlich, da der kreative, interdisziplinäre Ansatz

des Autors vielversprechend anmutet und sein Innovationspotential gerade aus der Verbindung von etablierten Forschungsperspektiven und Themenstellungen der *Game Studies* gewinnt.

Martin Hennig (Passau)