

Lars C. Grabbe

Stephan Schwingeler: Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel

2009

<https://doi.org/10.17192/ep2009.4.658>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Grabbe, Lars C.: Stephan Schwingeler: Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 26 (2009), Nr. 4, S. 472–473. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2009.4.658>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

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.