

Rolf F. Nohr

## Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenz-Theorie des Games

2010

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1099>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Nohr, Rolf F.: Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenz-Theorie des Games. In: Britta Neitzel, Matthias Bopp, Rolf F. Nohr (Hg.): »See? I'm real...« *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von SILENT HILL*. Münster: LIT 2010 (Medien'welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur), S. 96–125. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1099>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>

# **DAS VERSCHWINDEN DER MASCHINEN. VORÜBERLEGUNGEN ZU EINER TRANSPARENZ- THEORIE DES GAMES.**

»Sie hatten ihn an die Kette der realen Dinge gelegt, und dann das Wirken jener Dinge solange erklärt, bis das Mysterium aus der Welt verschwunden war. Als er sich beklagte und danach sehnte, in die Zwielichtbereiche zu entfliehen, wo Magie all die kleinen, lebhaften Fragmente und Assoziationen seines Geistes zu Perspektiven atemloser Erwartung und unerschöpflicher Entzückung modellierte, verwiesen sie ihn stattdessen an die neuentdeckten Wunder der Wissenschaft und geboten ihm, in der Vortex des Atoms ein Wunder und in den Dimensionen des Himmels ein Mysterium zu finden. Und als es ihm nicht gelingen wollte, diese Gaben in Dingen zu entdecken, deren Gesetze bekannt und messbar sind, da sagten sie, es mangle ihm an Imagination und Reife, weil er Traumillusionen den Illusionen unserer physikalischen Schöpfung vorzog«.

H.P. LOVECRAFT – »Der Silberschlüssel« ◀ 1

So beginnt einer der Klassiker der fantastischen Literatur. Der Lovecraftsche Protagonist Randolph Carter imaginiert sich in seinen Träumen ein Gegenreich der Illusionen, eine fantastische Welt, in der er es vorzieht zu handeln, und die er seiner Erfahrungsrealität diametral gegenüberstellt. Die Geschichte vom Silberschlüssel bietet auch eine tragfähige Metapher der Mediennutzung. Träume sind oftmals als Analogon für das Erlebnis Kino herangezogen worden, die Figur der »Kompensation« von Erfahrungsrealitäten durch Medienrealitäten ist Teil diverser Medien- und Rezeptionstheorien. Und nicht zuletzt zeichnet sich im Lovecraftschen Erzählen hier eine »Vorausschau« auf die Entwicklung des Genres des Fantastischen ab: Durch das Ende einer als homogen konzeptualisierbaren Erfahrungsrealität bricht auch das vielen Theorien des Fantastischen zugrunde liegende Modell der »zwei getrennten Welten« zusammen. Und ebenso klingt hier die oft formulierte Angst vor der »Ent-

zauberung des Wunderbaren« durch die techné an, einer Technik, die sich nicht nur im Vortex der (gezähmten) Atome ausdrückt, sondern auch in der Entzauberung der Erzählung durch ihr Medium.

## **Die Fragen der Medienwissenschaft**

Ein medienwissenschaftlicher Zugriff auf die Computer- und Konsolenspielserie SILENT HILL sieht sich grundsätzlich mehreren Problemen ausgesetzt. Kernpunkt der Fragestellung wäre sicherlich, was hier überhaupt als »Medium« konzeptualisiert werden kann. Denkbar wären insofern also Beschäftigungen mit

dem technischen ›Basisapparat‹ des Spiels (also dem Computer oder den diversen Konsolensystemen), mit den medienökonomischen Rahmenbedingungen der Reihe (›Wem gehört Konami?‹), mit rezeptionsorientierten Evaluationen (›Macht SILENT HILL spielen gewalttätig?‹), mit den kulturellen und diskursiven Kontexten, in die sich das Spiel einbettet, oder aber in klassischer exegetischer Natur mit der textwissenschaftlichen oder diskursiven Interpretation und Analyse des narrativen und visuellen Bestandes (›für eine Autorentheorie des Computerspiels‹). Dieser Beitrag will einen anderen Weg einschlagen, einen Weg, der manche der eben etwas polemisch formulierten Implikationen mitdenkt, der aber eine noch einmal anders gefasste These vorstellen möchte. Die Frage, die hier in den Vordergrund gestellt werden soll, ist die, wie es dem Mediensystem Spiel-Spieltechnik<sup>12</sup> gelingt, medial zu wirken, und gleichzeitig seine technische Gemachtheit (in Teilen) zu verschleiern – oder etwas präziser formuliert: Wie naturalisiert sich die ideologische Technik <sup>13</sup> des Spiels im Spiel?

Vielleicht gilt es aber zunächst, die Fragestellung zu verdeutlichen. Im Grunde geht es mir darum, wie ein Spiel oder eine Serie wie SILENT HILL es schafft, trotz seiner eigentlich sehr offensichtlichen Eingebundenheit ins Technische, zu ›wirken‹, und vor allem in einer Art zu wirken, die sich im weitesten Sinne als ›narrativ‹, ›immersiv‹, ›emotional-appellativ‹ o.ä. beschreiben ließe – und eben nicht in einem Sinne des Hantierens mit einer ›verfremdenden‹ Apparatetechnik. Und ein entscheidender Fokus liegt innerhalb einer solchen Fragestellung auch auf der Entscheidung, ob sich diese Naturalisierung als eine ›Verschleierung des Ideologischen‹ darstellt oder aber im Sinne eines Konzeptualisierens des Technischen als ein Umgehen mit etwas ›Natürlichem‹. <sup>14</sup> Kurz gesagt geht es mir um die Frage, wie sich eine (medien-)technische Anordnung ›naturalisiert‹, wie also etwas Künstliches, Gemachtes zu etwas Natürlichem wird – wie ›Technik‹ zu ›Natur‹ wird.

Die Antwort, die ich skizzieren möchte, ist dabei vorrangig von der Frage motiviert, wie das Handeln an Technik (also die soziale und subjektive Praxis) und das Zeichenhafte, das Aufgeschriebene des Medialen (also das Symbolische und Diskursive) dabei in Bezug stehen. Dieser Perspektive liegt die Überzeugung zugrunde, dass das Computerspiel nur dann als Teil des Mediums Computer verstanden werden kann, wenn wir über die Frage nach dem ›Bild‹ oder der ›Narration‹ des Spiels hinausgehen. Geht man aber über die Strukturen von Bild und Erzählen hinaus, bliebe doch – so zumindest eine der geläufigen Argumentationen – nur noch der Programmcode selbst übrig. Der Code des Spiels als Formalsprache aber müsste sich doch jeder Frage nach einer möglichen

Naturalisierbarkeit entziehen, da er so offensichtlich abstrakt ist, dass an ihm keine ›Verinnerlichung‹ möglich ist:

»Im Falle der Computer scheint der Code in Gestalt der Formalsprache immer schon vorvereinbart, und – eben weil formal – von den Äußerungsakten / Praxen / ›Anwendungen‹ weitgehend unabhängig zu sein. In beiden Fällen scheint die Dialektik zwischen Äußerung und Code unterbrochen; der Code scheint gegen den Einspruch der symbolischen Praxen gesichert« (Winkler 2004a, 108).

Der von mir vorgeschlagene Weg über die Naturalisierung des Spiels nachzudenken, führt aber genau zu der Frage nach dem Symbolischen, also der ›Sprache‹. Dabei wird vor allem die Frage der Referenz des Symbolischen (also die Trennung von Bezeichnendem und Bezeichnetem) eine Rolle zu spielen haben, ebenso wie die Frage, inwieweit eine funktionierende Referenz wichtig ist für das, was der Mediennutzer als die ›Erfahrungsrealität‹ im Mediengebrauch benötigt.

Ein erster Zugriff auf die aufgeworfenen Fragen ist zu reflektieren, was passiert, wenn wir SILENT HILL spielen. Mit ›wem‹ agieren und ›handeln‹ wir in welcher Weise ›wo‹? Wir handeln an einer technischen Medialität, die im Falle von SILENT HILL nur auf uns selbst verweist. Hier gibt es keinen Dritten, kein ›online‹-Gegenüber, keinen dezidierten sozialen kommunikativen Akt. Medienhandeln meint hier im engsten Sinne Bedeutungen an einem angebotenen Medienakt zu produzieren, sich in einem bestimmten Sinne ›aktiv‹ mit einem dynamischen Prozess der Kommunikation von Ereignissen auseinander zu setzen. Handeln heißt hier aber auch zunächst ein technisches Reagieren vermittelt durch Interfacetechnologien auf entweder einen Computer oder eine Spielkonsole. ◀5 Gerade hier aber würde sich unsere Argumentation medienwissenschaftlich bereits aufzuspalten haben: Das Interagieren mit einem Computer ist bereits auf der simpelsten Ebene der Betrachtung ein anderes als ein Interagieren mit einer Spielkonsole, steht doch ersteres für den ›Arbeitsort‹ (Schreibtisch) und letzteres für den ›Freizeitort‹ (Wohnzimmer) ◀6 (vgl. Abb.1). Die schon hier problematische Frage nach dem unterschiedlichen Medienhandeln an unterschiedlichen Medienkonzepten soll hier nur benannt aber nicht weiter verhandelt werden. Gehen wir einfach davon aus, dass jedes dieser Medienangebote ein jeweiliges Handeln an einem technischen Bild evoziert. Und diese ›Ansprache‹ durch eine visuelle Anmutung ist es, die mich maßgeblich interessiert. Denn im weitesten Sinne kommen wir hier zu einer theoretischen Fokussierung, die uns das Spiel, seine Technik und seinen Spieler als eine Anordnung begreifen lässt, in der sich ›technisches Reagieren‹ vorrangig als ein Operieren von zeichenhaften, symbolischen Kommunikationen verstehen lässt. Das Spiel

wird zu einem visuellen ›Text‹, der von einem ›Leser‹ gelesen wird, der darüber das ›Buch‹ vergisst. Es geht mir also darum aufzuzeigen, wie die symbolische und visuell basierte Kommunikationsform ›Spielen‹ auf das Medium selbst zurückwirkt. Und es geht mir auch darum in Andeutungen aufzuzeigen, dass ein solches Argumentieren die ›Textsorte‹ selbst mit berücksichtigen muss: in unserem Fall den ›fantastischen‹ Text von SILENT HILL.

## Das Bild des Spiels

Ab diesem Punkt der Argumentation wird ein gerütteltes Maß an ›Theoretisieren‹ vonnöten sein, um die Thesenlage voranzutreiben. Um aber nicht Theorie von Analyseobjekt vollständig abzukoppeln, soll eine parallele Rückbindung und Thesenbelegung anhand eines parallel laufenden Bild- und Marginalien-diskurses aufgemacht werden.

Wie auch immer wir den Unterschied der technischen Kontexte (Konsole oder Rechner) im Handeln annehmen, es geht zunächst um ein ›Lesen‹ von SILENT HILL (was hier als das Produzieren von Bedeutung im Sinne der aneignenden Decodierung oder der Artikulation von visuell manifestiertem Wissen verstanden werden soll) im Kontext seines Trägermediums. Thema ist die Frage nach der Referenz der technischen Bilder,<sup>47</sup> auf was sie verweisen, ob sie auf etwas verweisen, was in einem Realen anwesend ist oder nicht. Damit wäre auch eine Unterscheidung benannt, die sich verkürzen ließe auf die Frage ›echt‹ oder ›erfunden‹ im Sinne eines realen Objekt-Bild-Bezuges oder eines fiktiven Bildbezuges. Da die Frage so aber nicht sinnvoll gestellt ist (denn das Foto eines Einhorns ist sicherlich für die meisten seiner Rezipienten beides: ein ›echtes‹ Bild von einem fiktiven Objekt<sup>48</sup>), muss diese Unterscheidung auf einen anderen Binarismus zurückgeführt werden, der einerseits die technische Medialität und andererseits die Referenzialität sinnvoll aufgreift. Vorschlagen möchte ich daher zunächst in der Unterscheidung von ›analogem‹ und ›digitalem‹



Abb. 1: Fernseher, Xbox, Controller, Fernbedienung, Stereoanlage, Notebook mit Cheat: Das mediale System ist im Spiel auf eine sonderbare Weise an- und abwesend und unterscheidet sich dezidiert vom gleichen Spiel auf einem PC-Rechner am Schreibtisch. Es gibt kein Silent Hill ohne den Zusatz seines technisch-medialen Ortes, wiewohl der Spieler alles tut, diesen Ort zu vergessen.



Abb.2: Ist dies das ›Bild‹ oder die ›Simulation‹ eines Krankenhausganges?

Bild weiter zu denken. In der Verkürzung einer solchen Unterscheidung ließe sich der Hauptunterschied der beiden Bildformen darauf reduzieren, dem analogen Bild eine Referenzillusion zur Welt zuzuschreiben, während das digitale Bild sich jenseits der Vermutung von Referenz neu erfinden würde. 49

Was unterscheidet das technische analoge vom algorithmisierten digitalen Bild? Ist es seine Indexikalität, seine Aura, sein Abdruck oder schlicht nur seine technische Hervorbringung? Zumindest eine Unterscheidung der Debatte scheint sinnvoll: die Trennung von *Bild* und *Simulation*.

Ein Bild existiert unveräußerlich in einem bestimmten Raum, der vom physischen Raum getrennt ist. Betrachter und Betrachtetes sind getrennt. Dem gegenüber stünde dann (stark verkürzt und ad hoc) ein Begriff der Simulation, mit dem diese Trennung nicht mehr aufrecht zu erhalten wäre – schlicht, weil die Simulation dergestalt ›unfixiert‹ und prozessual ist, dass sie keinen Raum mehr einnimmt. Das Subjekt selbst würde somit zur Bedingung für die Existenz des Werkes; das Bild wird gelesen/gesehen, die Simulation produziert, vom Betrachter ›ausgelesen‹.

Wird der Gang durch unser Handeln an/in ihm zur ›Bedeutung‹ »Gang«? Wird er umso mehr zum Gang, je länger und gefesselter ›wir‹ ihn ›entlanggehen‹ bzw. je länger wir unseren Avatar in ihm bewegen?

Mit dieser Argumentation aber kommen wir zu einem Verständnis der Relation und des kommunikativen Verhältnisses zwischen Spieler und Spiel unter latenter Vernachlässigung des technischen Kontextes, die die Frage nach dem Anwesenden in der Spielsituation stellt: der Körper des Spielers, die durch die Immersion des Spielers zur Existenz

gebrachte Spielsituation – und ein verschwindendes Technisches. Das Apparative würde sich in der ›Herstellung‹ des Simulierten ausblenden. Das Visuelle wird durch die Beteiligung des Subjekts zur Simulation, sein technischer Hintergrund ›naturalisiert‹ sich – und somit ist die Trennung der jeweiligen engen technisch-apparativen Kontexte überwunden. Das Visuelle – und dies scheint der Witz der Argumentation – entledigt sich der Referenz auf die Welt und verweist nur noch auf das Symbolische, also die ihm zugrunde liegende Programmstruktur. Nun müsste zu schlussfolgern sein, dass damit das Technische, also der Code des Programms in die Aufmerksamkeit treten sollte. Wir wissen aber aus eigener Erfahrung am Spiel,

Nur weil wir bereit sind, es ›bedeuten zu lassen‹, lässt sich sagen, dass wir sehen, dass ›James‹ in diesem ›Gang‹ einen ›Zombie‹ trifft.

dass eben dies genau nicht geschieht. Meine These wäre nun, dass eben dieses Symbolische (so abstrakt uns die Idee der Null und der Eins auch vorkommen mag) es schafft, sich ebenfalls zu naturalisieren und damit eine Referenzbehauptung aufzustellen.

## Die Naturalisierung des Technischen im Symbolischen

Der Realismuseffekt des technischen Bildes, das Versprechen seiner ›irgendwie gearteten Echtheit‹ ist ein Versprechen des *Bildes* – also des Visuellen. Nur Bilder scheinen in der Lage zu sein, sich ihrer technischen Gemachtheit zu entziehen, sich zu verschleiern oder zu naturalisieren. Dem Text scheint das aufgrund seiner Abstraktheit schlicht unmöglich – niemand würde das Wort ›Pumpgun‹ mit dem Objekt ›Pumpgun‹ verwechseln. Dennoch ist wiederholt in ähnlichen Auseinandersetzungen um die Art der Referenzbehauptung von technischen Bildern und Simulationen darüber spekuliert worden, inwieweit die visuellen Organisationsformen als Sprache verhandelt werden können (vgl. exemplarisch Bazin 1975, 27).<sup>10</sup> Und genau dies scheint auch mir der ›Trick‹ des technischen Bildes zu sein. Es scheint sich hierbei eben nur vordergründig um eine rein bildliche, intuitiv lesbare Kommunikationsform zu handeln. Auf eine abstrakte und komplexe Weise jedoch scheint uns auch klar zu sein, dass wir im Technisch-Visuellen zumindest auch auf Formen der Kodierung, Grammatisierung und Lexikalisierung treffen, also Strukturen der Sprachlichkeit im weitesten Sinne – und damit eben auch auf Strukturen der Abstraktion – der *Arbitrarisierung* des symbolischen Codes. Damit sei keineswegs für ein Lexikon des games argumentiert, sondern vielmehr für eine abstrakte Sprachhaftigkeit im Sinne des abstrahierten und codierten Artikulierens. Wenn wir uns also dem Bild des Spiels nähern wollen, dann führt der Weg über das Zeichenhafte, das Symbolische.

Sehen, Lesen oder Wissen: Pumpgun oder »Pumpgun«? Bleirohr oder »Bleirohr«? Eine Zombikrankenschwester greift mich an oder »Eine Zombikrankenschwester greift mich an«?

## Das Symbolisch-Sprachliche

Vonnöten wäre also eine Theorie des Symbolisch-Sprachlichen eines technischen Bildes, das kein eigentlich nur visuelles Bild ist. Versuchen wir an dieser Stelle die Diskussion, die latent dem Verdacht ausgesetzt ist, wie eine generelle Theorie des digitalen Bildes im Spiel zu klingen, zu relativieren und

an das Objekt der Analyse zurück zu binden. Was über den intuitiven Erkennbarkeitscharakter des Bildes gesagt wurde, bezieht sich erkennbar zunächst auf Spielbilder, die sich einem gewissen Abbildrealismus verschreiben, die sich eng ans filmische Gestaltungspotential anlehnen und die ebenso von gewissen technischen Limitationen frei sind. Es geht mir aber vorrangig um einen Kanon an ›aktuellen‹ Spielbildern, und eben nicht um abstrakte Spielvarianten wie PONG oder TETRIS, Spielgenres mit hoher gestalterischer Eigengesetzlichkeit (Jump´n´Run, visualisierte Brett- oder Kartenspielspiele, Aufbausimulationen etc.) oder gar nicht bzw. nur latent grafisch ausgerichtete Spiele (Textadventures, frühe MUDs etc.). Mein Augenmerk möchte ich auf Spiele, die sowohl durch bildgebende wie auch narrative Funktionen im weitesten Sinne auf das Gestalt- und Ausdruckspotential der bekannten technischen Bewegtbilder wie Kino oder Fernsehen anspielen legen.◀11 Es geht mir im Grunde – wie schon oben angedeutet – um die Frage, was das ›Natürliche des Spiels‹ ist, wie es sich an eine Oberfläche jenseits des Technischen ankoppelt. Diese doppelte Wahrnehmung, also die des Verschwindens des Technischen bei seiner gleichzeitigen Präsenz, ist dabei der sehr sinnvollen Darlegung Grusin/Bolters (1999) geschuldet, die eben jenen ambivalenten Doppelleffekt als Charakteristika von

Medienprogressionen darlegen.◀12 Für die Frage, wie dieses Natürliche seine Herstellung findet, hilft der Blick auf das Kino, vor allem auf die dort schon geführte Diskussion (die »Apparatus-Debatte«). Und daher bietet sich das Nachdenken über SILENT HILL in sofern als exemplarisch an, als das Spiel und die gesamte Serie sich stark an Sehgewohnheiten und Erzählstrukturen des Kinos und Fernsehens orientieren. So gesehen steht SILENT HILL vielleicht dem Spielfilm 28 DAYS LATER (GB 2002, Danny Boyle) näher als dem game AGES OF EMPIRES.

Daher soll nun zunächst die Frage nach dem Sichtbaren wieder aufgenommen werden – und zu guter Letzt auch auf das Narrative des Spiels eingegangen werden.

Ziel eines Nachdenkens über das Visuelle des Spiels müsste es in Konsequenz des zuletzt Ge-



Abb.3/4: Das Referenzversprechen des Kinematographischen: 28 DAYS LATER vs. SILENT HILL 2

sagten sein, zu klären, wie die angenommene Sprachlichkeit der Bilder zu einer intersubjektiven Bildsprache überformt werden kann, um die intuitive und kommunikable Verständlichkeit solcher Bildformen auf der Basis eines allgemeinen Wissens – also einer Art visuellen Lexikons – zu klären. Denn eine Sprache (als künstliches Codesystem) ist natürlich nur dann funktional, wenn sie nicht nur subjektiv decodiert werden kann, sondern bestimmten allgemeinverständlichen Regeln unterworfen ist. Im Weiteren muss dann noch gelten, dass die Funktionalität eines Codesystems nur dann restlos gegeben ist, wenn es intuitiv genutzt werden kann, also seine Künstlichkeit verbirgt. Niemand möchte beim Schreiben und Sprechen permanent erinnert sein, ein hochkomplexes, künstliches (und defizitäres) Vereinbarungssystem zu benutzen – wie also wird (Bild-)Sprache zur ›Natur‹?

Die Bildlichkeit des technischen Mediums zielt zunächst und oberflächlich betrachtet auf einen Realismuseffekt *jenseits* der Sprache als diskursivem System. ›Objektivität‹ und ›Kommunikabilität‹ wird den Bildern im Sinne eines ›Sprechens ohne Sprache‹ – wie Christian Metz (1972, 51ff) das formuliert hat – unterstellt. Seit langem ist die Frage nach dem technischen und vorrangig profanen Bild als Sprache im Großen durch zwei Problemfelder umrissen worden. Zum einen artikuliert sich im System der Bilder der Bedeutungsgehalt kontinuierlich, d.h. im Gegensatz zur Sprache wirken sie nur im Sinne ihres Ganzen – das Bild wird im Ganzen gelesen und nicht nacheinander (wie der Text), muss aber (vor allem im Bewegtbild) den Preis zahlen, unwiederbringlich vorbei zu sein, wenn es gelesen ist; man kann im Kino nicht ›zurückblättern‹. Zum anderen ist seit Ferdinand de Saussure der Begriff des Zeichens an die Idee des Zeichen-Systems gekoppelt, dass also Bedeutung nicht dem einzelnen Zeichen zukommt, sondern ausschließlich in der Differenz und im *Kontrast* zu anderen Zeichen artikuliert wird. Für die Bilder wird hier ihre Ikonizität zum Problem; also die Tatsache, dass das Abgebildete dem Abbild mehr oder weniger gleich scheint. ◀13 Für technische Bilder ist die Relation des symbolischen Systems direkt gegeben, während diese Verbindung im Fall der Sprache nur durch das Zeichensystem und die gesellschaftliche Vereinbarung hergestellt wird. Sprache ist arbiträr, das Bild ikonisch – so könnte man dieses Problem bei einer oberflächlichen Betrachtung formulieren. Oder noch einfacher: Die Sprache wird



Abb.5 Ceci n'est pas une pipe ... et ceci n'est pas un jeux.

noch eher als ein Codesystem erkannt – das Bild nur in seltenen Ausnahmefällen.

Präziser: Die technischen Bilder scheinen umso weniger als codiert gelten zu können, je mehr sie sich der Konventionalisierung aussetzen. Denn das Konventionalisierte wird wohl im weitesten Sinne als ›künstliche‹ Bildmetapher erkennbar – wird in Konsequenz aber eben als eine Verflachung des Sinngehaltes des Bildes gelesen. Ein Mediensystem, das diese ›Verflachung‹ fast zum Strukturprinzip erhoben zu haben scheint, ist das Fernsehen, wie das Beispiel in Abb. 6 zeigt. Die Bildfigur des vorrangig mit den Fernsehnachrichten konnotierten ›Shake-Hands‹ ist ebenso wie bestimmte fiktional-narrative Rhetoriken (»Nichts wie raus – hier fliegt gleich alles in die Luft!«, »Er ist tot, Jim« etc.) erkennbar der Konventionalisierung verhaftet. Diese Krise der Bilder setzt unter anderem ein durch eben diese zunehmende visuelle Konventionalisierung (vgl. Winkler 1992a).<sup>14</sup> Wir sehen uns einer quantitativen Häufung des Immer-Gleichen ausgesetzt, also dem, was man auch als Stereotypisierung bezeichnen kann. Nur dass diese Stereotypisierung keineswegs auf einem wie

auch immer gearteten distinkten Codesystem beruht, sondern auf der Zusammenfassung differenter symbolischer Ebenen.

Die Krise des medialen Bildes ist also zunächst eine Krise der quantitativen Vervielfältigung des Bildstereotyps. Und genau hier verliert das singuläre technische Bild, das ja durchaus Aussagecharakter hat, vorgeblich an Überzeugungskraft. Hierin verlieren die Bilder ihre intuitive Verständlichkeit und werden eben nicht zur Sprachform, sondern zur Bildrhetorik. Die Konvention ist zu offensichtlich, um als Sprache zu wirken. Die Konvention verweist zu offensichtlich auf das Gemachte, die Konvention ist keine ›Natur‹.



Abb.6: Ein Konventionalisiertes des Politischen.

Abb.7: Die Krise des technischen Bildes scheint durch seine zunehmende Konventionalisierung ausgelöst zu sein: Das Immergleich-Gesagte scheint das Sprechen im Bild zu stereotypisieren. Das Immergleiche wird genau nicht zur Natur: ›...das hab ich alles schon mal gesehen...‹.

Und genau hier scheint auch das ›übliche‹ marktorientierte und zielgruppen-zugeschnittene Spiel anfällig zu sein – nicht zuletzt eben auch SILENT HILL. Das Wandern durch Gänge und Labyrinth, das Schießen und Schlagen auf Untote und Zombies, bestimmte – dem *first-* und *third-person-shooter* sofort zuordenbare – Bildmotive, aber auch die Figur des Herumirrens im Nebel, das Rätsellösen etc.; dies alles scheint dem Verdacht des Stereotypen anheim zu fallen. Verkürzt könnte man sagen, dass in der allgemeinen Wahrnehmung der sprachlich-symbolische Gehalt des Bilds deswegen nicht wahrgenommen wird, weil das Bild sich zu ›primitiv artikuliert‹. Meine These aber ist nun, dass sich hinter dem vorgeblichen zitieren, re-zitieren und sampeln des technischen Bilds des games ein hochgradig aufgeladenes und vor allem an die Diskurse und Sprechweisen rückgekoppeltes Artikulationssystem wirkt, das nicht abbildend und nicht ikonisch agiert, sondern im Sinne einer vorgeblich intuitiv ›lesbaren‹ Artikulation. Wie also wird das game zu etwas, das wir glauben, ganz ›selbstverständlich‹ zu verstehen – eben auch jenseits seiner Stereotypen und Rhetoriken?

## Apparaturtheorie

Die ›Lösung‹ eines solchen Problems liegt meines Erachtens in der Weiterführung der ideologiekritischen Variante der Apparaturtheorie der 70er. Hier tauchte bereits die Frage auf, wie es das technisch hergestellte Bild des Kinos schafft, mit der Realität verwechselt zu werden, ein Fenster zur Welt zu öffnen und dabei vor allem seine ›Gemachtheit‹ zu verschleiern. Das Kino organisiert seit seinem Bestehen seine Bildkompetenz über eine vorgebliche Referenzialität. Die Leinwand erscheint als Fenster zur Welt, die auf der Leinwand sich abspulende Bilderzählung wird eben nicht als eine Aneinanderreihung symbolischer, arbiträr organisierter Operationen verstanden, sondern von seinem Betrachter als ›echt‹ qualifiziert und ›intuitiv‹ verstanden. Es gibt keine Grammatik und kein Lexikon des Kinos, man muss keine Kurse besuchen, um visuelle Kompetenz zu erlangen. Demzufolge kann das Kino seine ›Natürlichkeit‹ evozieren, in dem es sein Bild ›naturalisiert‹. Die Techniken (sowohl der Aufnahme als auch der Projektion) sind uns nicht präsent, ebenso wenig wie die mit uns im Kino sitzenden anderen Zuschauer. Ein raschelnder Popkornbecher, ein Laufstreifen oder eine schlechte Tonanlage aber genügen, um die illusionäre Vereinbarung des Kinos aufzukündigen. Was aber genau sind nun die zentralen Argumente, wie sich diese Verunsichtbarung und Naturalisierung

herstellen lässt? Skizzieren wir kurz die Hauptargumente der Apparatusdebatte. ◀15

Ausgangspunkt dieser vorrangig ideologiekritischen Auseinandersetzung mit dem Kino war der Impuls einer Neubewertung des Technikbegriffes als einer geschichtlich, sozial und ideologisch mitgeprägten Dimension jenseits einer eindimensional-linearen Innovationsgeschichtsschreibung. Die Theoretiker des Apparatus (Jean-Louis Comolli, Marceline Pleyne, Jean-Louis Baudry) ›entkleiden‹ die Technik von ihrem neutralen Charakter. Das Kino wird als zeichengenerierende Maschine benannt, als eine Apparatur, die nicht mehr länger Voraussetzung der Kommunikation, sondern selbst Teil der Bedeutung und Botschaft ist (eine Grundannahme, die offensichtlich auf die McLuhansche Figur des Mediums, das selbst seine Botschaft ist, verweist (vgl. McLuhan 1992, 17ff.)). Ein ideologischer, diskursiver Blick prägt sich den Maschinen ein. Ist dies einmal geschehen, wird im Folgenden jeder Blick der Maschine ideologisch ›imprägniert‹. Deutlichstes Beispiel für die Herstellung eines solchen Blickregimes ist sicherlich die Darstellungsvorschrift der Zentralperspektive. Lange als eher künstlicher ›Abbildungsalgorithmus‹ erkannt (vgl. bspw. Panofsky 1974), ist die Organisationsform des Sehens doch soweit naturalisiert, dass wir sie nicht in Frage stellen. Die Zentralperspektive konstituiert das Kino und offensichtlich ebenso das Computerspiel – die Variationen der Renaissanceperspektive werden

im Spielen mit großer Selbstverständlichkeit nicht als Codierung, sondern als ›Gegebenheit‹ hingenommen. ◀16

Wird die ›Gemachtheit‹ des technischen Bildes erkannt als eine ideologisch-apparative Prägung, dann bricht das Vertrauen in die Transparenz der Maschine und die Idee der Realismusabbildung in sich zusammen. Die Transparenzproblematik geht zunächst von der Maschine aus, überschreitet sie aber bei weitem. Man könnte die Grundidee der (frühen) Apparatusdebatte also insoweit zusammenfassen, als die technisch hergestellten Bilder durch die aktive Beteiligung des Zuschauers naturalisiert werden, sich ihrer Gemachtheit entledigen und die

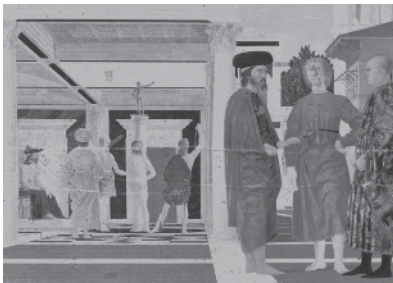


Abb. 8/9 Die Zentralperspektive und das Fußbodenrelief: Ideologien des Technisch-Abbildenden.

daran beteiligten Prozesse hieran nicht ›unschuldig‹ sind, sondern eben genau deswegen kritisch zu lesen sind, weil sie uns die Darstellung der Welt verblenden. Die Techniken illusionieren die Welt und manipulieren das Subjekt, indem sie ihre Gemachtheit verschleiern.

Eine der grundsätzlichen Kritiken **17** an dieser frühen Form der Apparaturtheorie kann aber durch die Ausblendung der sprachlichen und symbolischen Systems innerhalb der Diskussion benannt werden. Hartmut Winkler (1992a) bringt dies auf den Punkt: »Wenn die Technik die Inhalte determiniert, kann sie dies nur, indem sie die Codes einschränkt, d.h. indem sie Wahlmöglichkeiten ausschließt, die der Code ohne den Eingriff der Technik zulassen würde« (ebd., 75). Eben diese Codefrage bleibt aber weitestgehend ausgespart; die Beschäftigung mit dem symbolischen System beispielsweise der Zentralperspektive ist ein Ausweichen auf das Feld der Kunsttheorie, vernachlässigt aber die Struktur und Funktion der eigentlichen und genuinen Möglichkeiten und Bedingungen des symbolischen Systems Film. Überspitzt formuliert verliert ein guter und präziser Ansatz in einer Auseinandersetzung um die Präzisierung seines Begriffs die eigentliche Intention, analytische Schärfe und integrative Kraft; er verwässert und verliert sein eigentliches Ziel aus den Augen (vgl. ebd. 76).

Hartmut Winkler hat in seiner neuen Lesweise dieser Auseinandersetzung, die ›Lücken‹ der Apparaturtheorie in der Erklärung der Herstellung der Transparenzordnung dahingehend ergänzt, als Transparenz eben nicht nur apparativ, sondern auch symbolisch (im Sinne der Referenz) hergestellt wird. **18** Jenseits des dort verhandelten Problemfeldes geht es Winkler hier auch darum, wie eine symbolische Theorie des technischen Bildes dazu verwendet werden kann, den ideologiekritischen Ansatz um das Sprachlich-Symbolische zu ergänzen. Den etwas fruchtlosen Versuchen der Filmsemiotik stellt Winkler einen ›größer geschnittenen‹ Ansatz gegenüber, der sich maßgeblich an der Gestalttheorie orientiert, der dabei aber die Probleme der frühen Filmsemiotik – also beispielsweise das singuläre Bildzeichen zu identifizieren – den Ansatz gegenüber stellt, quasi ad hoc die Sprachlichkeit des Bildes zu unterstellen und eher nach Fragen der Instantiierung und Dynamisierung dieser sprachliche Zeichen zu fragen. Der Ausweg hieraus ist, nicht nach dem Bildzeichen zu fragen, sondern – im Rückgriff auf die Gestalttheorie – nach den distinkten Bildgestalten.

Ich möchte hier nicht mit den detaillierten Auseinandersetzungen Winklers, Kittlers oder Derridas zum Gestaltbegriff langweilen. Die vorgeschlagene Lösung zielt dahin, die chronotope und distinkte *Gestalt* **19** zum Zeichenäquivalent zu erklären und somit zum distinkten Moment der Analyse zu erheben. Gestalten bauen sich auf in der wiederholten Wahrnehmung. Jede wahrgenommene Gestalt trifft auf den Resonanzboden bereits wahrgenommener Ge-

stalten und Konzepte.◀20 So schlicht konturiert entsteht ein Mechanismus der Konventionalisierung durch Wiederholung von Bildgestalten als symbolischer Ordnung des technischen Bildes. Bis hierhin aber kaum Neues. Denn Überlegungen, die Wiederholung selbst zum Einübungsplatz des Zeichens zu machen, sind nun wahrlich nicht neu. Verwiesen sei hier beispielsweise auf die Arbeiten Edgar Morins (1958) oder (gänzlich anders motiviert) Friedrich Kittlers (1985),◀21 mithilfe derer sich argumentieren lässt, dass der Mechanismus der Zeichengenese auf faktischer Wiederholung gegründet ist. Das Klischee bzw. die Wiederholung ist bei Morin somit der Preis, den das Medium technische Bild ›bezahlen‹ muss, um lesbar zu sein. Es ist dies ein Effekt der *Konventionalisierung*, diesmal aber einer unterschwelligten, unsichtbaren Konventionalisierung.

Die maßgebliche Frage ist jedoch vielmehr, wie diese subjektive Theorie der Wahrnehmung intersubjektiv gemacht werden kann: Wo ist die Verbindung zwischen der individuellen Wahrnehmung der Bildgestalt oder der Bildmetapher und der verallgemeinerbaren Wahrnehmung – und damit natürlich auch: der ideologischen Wahrnehmung? Und hier greift die originelle Variante Winklers: Diese Verbindung ist der Rekurs auf die Sprache selbst, auf den erweiterten Textbegriff.

Die Wiedererkennung (also: die ›Iteration‹) ist ein Argument innerhalb der Gestalttheorie, die es erlaubt, Bild und Sprache als kommensurabel darzustellen, sie in gleichen Strukturen zu beschreiben. Auch Sprache muss iteriert werden, um zu wirken. Spracherwerb ist eine Form des Wiedererkennens von Formen, von Grundstrukturen und somit von Abstraktionen. Die konkret auftretende Form oder Gestalt wirkt zunächst in ihrem Kontext. Zur Abstraktion beziehungsweise Sprache wird sie erst durch eine Kontextentbindung, durch eine Verallgemeinerung und Anerkennung durch Subjekte und in der intersubjektiven Wiederholung, wie Susanne Langer (1992) in ihren Überlegungen zur symbolischen Logik hinreichend klargestellt hat.◀22 Die Symbolhaftigkeit, die Sprachlichkeit der technischen Repräsentationen verschleiert sich also dadurch, dass Sprache nicht als diskursiv und gesellschaftlich ›gemacht‹ anerkannt wird, sondern ›intuitiv‹ decodiert zu werden scheint. Somit wäre die Wahrnehmung selbst es, die, Winkler weiter folgend (ders. 1992a, 141 ff.), die Subjektivität und die symbolische Ordnung vorgeblich versöhnt. Die Wahrnehmung wird als Brücke zum bereits Artikulierten geschlagen und erlaubt dem Subjekt dennoch, die Ambiguität der Bilder dahingehend auszunutzen, die diskursive Konnotation der Bilder als subjektiv gemacht wahrzunehmen. So wäre es für das Apparatesystem Fernsehen die Subjektposition und der Blick selbst, die die ideologische Ebene in das Dispositiv Fernsehen hineinragen, welche sich – analog

zum Dispositiv Kino – dann im technischen Apparat vergegenständlicht und von den Apparaten ›übernommen‹ wird. Wiederum vereinfacht ausgedrückt: Wir erkennen Bildgestalten, benennen sie sprachlich und glauben, weil wir sie ›aussprechen‹ können, dass sie intuitiv gelesen werden. Dabei verdrängen wir, dass gerade die Sprache aber etwas gesellschaftlich Gemachtes ist, das nie ›unschuldig‹ ist.

Um den theoretischen Fokus noch einmal zu verdeutlichen: Es geht mir darum zu zeigen, dass das technische Bild bestimmter Computer- und Konsolenspiele (wie beispielsweise SILENT HILL) ein symbolisches System darstellen. Dies gilt zumindest für die Spiele, die sich bekannter visueller Formensprachen etablierter technischer Medien bedienenden. Wir treffen hier auf eine ›Sprache‹, die von ihrem Leser als intuitiv verständlich angenommen wird, obwohl sie hochgradig aus dem ideologischen System des Diskurses, des Dispositivs heraus geprägt wird. Ich unterstelle weiterhin, dass bestimmte, stark auf symbolischen Akten beruhende visuelle Figuren oder Rhetoriken in einer Art der Einübung des Spracherwerbs dabei als eine Art von ›Sprechakt‹ in unsere visuelle Wahrnehmung treten. Dabei sind es diese Sprachfiguren, die wir durch ihre Wiederholung erlernen, aber gerade auf der Basis des visuellen ›Spracherwerbs‹ als intuitiv und subjektiv angeeignet, erlernt betrachten, obwohl sie meistens aus dem Diskurs der Sprache kommend hochgradig ideologisiert sind. Das intersubjektive erleben wir zum subjektiven verschleiert. Anders formuliert könnte man auch sagen: *Wir naturalisieren Ideologie, wenn wir spielen.*

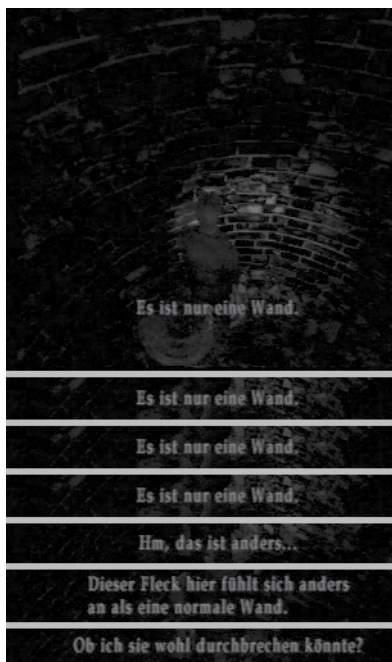


Abb.10 Die Gestalt ›James‹ exploriert durch die Handlung des Spielers den Gestalthintergrund und differenziert weitere sprachlich konnotierbare Gestalten vom Hintergrund: ›Tür‹, ›Schloss‹, ›Munition‹. Dies kann er so oft tun, bis wir/er die Gestalt und den Gestaltamen erlernt und internalisiert haben/hat.



Abb.11: »See? – I 'm real...«

## Apparatus Spiel – verschleierte Diskurse

Stellen wir nun die Frage, was wir sehen (und lesen), wenn wir SILENT HILL spielen, so ist die Frage in der Tat die, welche ›Bedeutungen‹ und welche Sprechakte hinter SILENT HILL stehen. Entscheidend ist hierbei sicherlich die Kategorie des Bildes selbst; ähnlich wie die Apparaturtheorie des Kinos könnte auch beim Spiel mit der Frage der ›Bildlichkeit‹ begonnen werden. Denn einerseits scheint SILENT HILL natürlich ›visuell‹ gelesen

zu werden, ein Bild von der Welt abzubilden (und darüber hinaus auch Bilder der Introspektion, des Fantasmagoras und des Unterbewussten des Traumes). Gleichzeitig geben sich die Bilder von Silent Hill als ›natürliche, wenngleich fiktive Bilder von einer Welt‹ aus – Bilder, die wir intuitiv zu verstehen scheinen, obwohl sie doch andererseits ›konventionalisiert‹ sind und die eigentlich in das intersubjektive und ideologische Universum der Sprache selbst rückgekoppelt sind. Diese Bilder entkleiden sich zunächst ihrer Referenzialität, sie sind keine fotografischen, technischen Bilder im Sinne des Kinos, sondern *Simulationen* im Sinne ihrer ›Hergestelltheit‹ und im gezeigten Sinne auch abhängig von einem sie hervorbringenden Subjekt. Und sie verschleiern diese Entkleidung, indem sie dennoch wieder an den Diskurs der Sprache ankoppeln und in einer spezifischen und symbolischen Art der Konstruktion eine vorgeblich natürliche Abbildung der Welt etablieren. ◀23

Entscheidend wäre hier aber nun am konkreten Beispiel die Überlegung, wo und wie das Spielprinzip SILENT HILL an einen symbolischen, sprachlichen Code ankoppelt und wie diese Koppelung als eine intersubjektive Einübung von Gestalterlebnissen verstanden werden kann. Innerhalb meiner These wäre nun zunächst ein etwas metaphorisch wirkendes Element zu nennen: das des Traumes und (in Folge) das des Fantastischen. Die Brücke zwischen der digitalen Bildwelt von SILENT HILL und der Transparenztheorie findet sich in der Thematisierung des Unterbewussten, ›des Traums‹. Christan Metz (2000) hat bereits auf die große Nähe von Film und Traum hingewiesen. Er präzisiert die Metapher des Traumes für das Kino dahingehend, nicht vom nächtlichen und vom Willenssubjekt gelösten Traum auszugehen, sondern vom Konzept des bewussten Tagtraumes, der bewussten Fantasie(-vorstellung). Metz konstatiert eine ›Konkurrenzsituation‹ zwischen Film und Tagtraum. Die beiden Momente von Film und Tagtraum greifen an dem Punkt ineinander, in dem das Moment der Rea-

litätsauffassung verhandelt wird – der Tagträumende und der Kinogänger sind gleichermaßen die Existenzbedingung des Traum- bzw. Kinoerlebnisses insofern, als sie ohne ihre eigene Aufmerksamkeit darauf zu verwenden die ›Evokatoren‹ eines alternativen Realitätskonzeptes sind. Beide ›Realitäten‹ (die des Kinos wie auch des Tagtraumes) sind, so verstanden, auf das Subjekt und seine Imaginations- und Produktionskraft verweisende Konzepte, Realitäten zu stiften, die alternativ zu Wahrnehmungsrealitäten erster Ordnung sind, und die aus einem Prozess



Abb.12: »Are you dreaming again, James?«

der Naturalisierung von ›künstlich‹ und diskursiv organisierten symbolischen Systemen entstehen. So wie sowohl der (selbst erzeugte) Tagtraum und das Kinoerlebnis an das Unterbewusste appellieren, das Unbekannte und Unheimliche anrühren,<sup>24</sup> es zitieren und ansprechen, so appelliert auch das Spiel SILENT HILL meiner These nach an den Prozess der Erzeugung eines ›kinematografischen‹ Tagtraums. Die Läuterungsgeschichte des James Sunderland, seine Reise durch eine irrealer Welt fantasmagorischer (Alb-)Traumerlebnisse ist offensichtlich nicht im Sinne des radikal subjektiv orientierten, surrealistischen Zugriffs auf das Unterbewusste konzipiert, sondern sehr stark an der Konvention des Lesbaren orientiert: Jeder Spieler ›weiß‹, dass es in den Labyrinthen von SILENT HILL um eine Reise ins Unheimliche geht. Das Bild des Unheimlichen, des Traumes, des Fantastischen in SILENT HILL kommt uns ›natürlich‹ vor.

Der Effekt, der die allgemeine Lesbarkeit und Verstehbarkeit der Bilder herstellt, ist ein Effekt, der den Spieler zur Bedingung für die Existenz des Bild-Textes macht und somit auch gewährleistet, dass der Spieler die Rückkopplung des Textes in einen allgemeinverständlichen Diskurs ›übersieht‹. Das Spiel wird zur Natur in dem Sinne, in dem wir es für selbstverständlich annehmen. Es handelt sich um eine visuelle Darbietung, die gerade ihre Konventionalisierung und ihre ›Symbolhaftigkeit‹ verschleiert, indem sie sich als etwas zutiefst Subjektives ausgibt: einen Traum, etwas Unheimliches, etwas Schmerzvolles und Beängstigendes. In einer Beschäftigung mit einer anderen Kategorie von Bildern (am Beispiel neokonservativer amerikanischer Fernsehserien) schreibt Herbert Schwaab (2004) unter Rückgriff auf die pragmatische Philosophie Stanley Cavells:

»Im Grunde genommen geht es um eine besondere Form der Auflösung von Subjekt/Objekt, aber auch um eine im Modus der Fernseh Wahrnehmung ermöglichte Erscheinung von Entsub-

jektivierung: Fernsehen lässt sich deswegen mit Natur in Verbindung bringen, weil die dahinter stehenden Institutionen zu komplex und undurchsichtig sind, was bedeutet, dass die in ihnen beheimateten Erscheinungen keinen Ursprung zu haben scheinen. So bewegt man sich durch eine Welt scheinbar gleichförmiger Eindrücke, bis sich etwas besonderes auf unmittelbare Weise mitteilt und den Betrachter dieser Gleichförmigkeit entreißt« (ebd., 222). ◀25

Es sind eben Bilder des Fantastischen. Und das ›Genre‹ des Fantastischen tradiert eine spezifische Funktionalität innerhalb der Erzeugung alternativer Realitätskonzepte. Tradiert ›spielt‹ das Fantastische mit dem Effekten des Unterbewussten, des Konventionalisierten, aber auch des Unsagbaren, der Kompensation – und vor allem der Konstruktion von divergenten Realitäten.

## Das Fantastische als das Natürliche

Warum nun aber soll ausgerechnet die (literaturwissenschaftliche) Kategorie des Fantastischen erklären helfen, wie sich die Zeichen und die Konventionen versöhnen? Vorrangig deshalb: Der Zuschauer/Leser ist in der klassischen Theorie des Fantastischen die Existenzbedingung des Textes, des Metatextes und seiner Funktionalität zugleich – und das in einem Sinne, der Analogien zu klassischen Rezeptions- und Strukturtheorien des technischen Mediums hervorbringt.

Zunächst aber zur Definition: Strukturell lässt sich das genuin Fantastische als Textualisierung von Phänomenen jenseits von Erfahrungswirklichkeit(en) be-

Abb.13: Die durch den Effekt der Immersion zwischenzeitlich vergessene Anordnung der Spielsituation –des Eingreifens ins Spielgeschehen über ein technisches Interface – ist die Existenzbedingung der Hervorbringung des (in diesem Falle) fantastischen Textes.



schreiben. Verschiedene Theoretiker (so Tzvetan Todorov, ◀26 Roger Callois ◀27 oder Theodor W. Adorno ◀28) haben die Fantastik im Wesentlichen als Bruch der gewohnten Wahrnehmung beschrieben. Schon daran wird offensichtlich, dass die Wahrnehmung dessen, was als fantastisch wirkt, Veränderungen unterworfen ist. Es liegt nahe, diese Veränderungen unter der Perspektive einer sich historisch verändernden Ausdifferenzierung des Wissens über die Erfahrungswirklichkeit zu betrachten. Die Labilität der Grenze zwischen Wahrnehmungs- und Darstellungsperspektive liegt sowohl in sich verändernden Perspektiven beim Autor wie auch beim Rezipienten begründet. Insofern kann das Fan-

tastische als Analyseobjekt an den Wendepunkten eines tradierten Darstellungsmodus (eben beispielsweise am Übergang vom fotografisch-technischen Bild zum simulierten technischen Bild) an Bedeutung gewinnen. Aber auch punktuelle, subjektive Befindlichkeiten gewinnen in einer psychologisch motivierten Ausdeutung an Bedeutung. Die Kompensationsfunktion des Fantastischen, in dem Modernisierungsgängste in andere Ausdrucksformen transformiert und verarbeitet werden, ist nicht zuletzt von Ernst Bloch **29** exemplarisch herausgearbeitet worden.



Abb.14: Ein Spiegel ist ein Spiegel ist ein Spiegel...

Im Spannungsfeld zwischen Literaturtheorie und Kritischer Theorie kann das Fantastische somit verkürzend als dualistisches Prinzip verstanden werden, das eine Erfahrungswirklichkeit einer verstörenden Rezeption aussetzt, die dem Rezipienten mindestens die Fragwürdigkeit seiner Alltagswahrnehmung bewusst macht. Das Fantastische ist also nur in seiner dialektischen Beziehung zum geordneten Raum der Erfahrungsrealität zu lesen.

Im Kern dieser Darlegung liegt verborgen, dass der Zuschauer zur Bedingung für die Existenz des *kompensierenden* Textes wird, und das Fantastische ist nur in seiner *dialektischen Beziehung* zum geordneten Raum der Erfahrungsrealität zu lesen. Die Frage wäre also nun, inwieweit das Fantastische als Struktur und Funktion nicht auch herangezogen werden kann um zu erklären, wie nicht nur Erfahrungswirklichkeiten kompensiert werden, sondern auch die Naturalisierung des Technischen, des Arbiträren, des Simulierten. Dazu ein weiterer Blick auf die Medialitätsebene des Fantastischen, die Ebene des Codes, des Zeichens, der Vereinbarung.

In der klassischen Leseweise des Fantastischen, beispielsweise nach Todorov, präsentiert das Medium Wahrnehmungsebenen, die Brüche aufweisen, wobei in den Bruchlinien Verdrängtes wiederkehrt, sich die Normalität als verstellte Realität entpuppt, sich Sichtbares und Unsichtbares, Traum und Wirklichkeit vermengen. Die Zuordnung von Signifikant und Signifikat selbst erfährt hier eine Vermengung: Ein Spiegel ist ein Spiegel ist ein Spiegel.

Dabei wird besonders die Verweisfunktion auf Sprache offensichtlich. Sprache fungiert als besonderer Fall der Repräsentation ohne eigentlichen Rekurs oder Ähnlichkeitsfunktion zum Bezeichneten. Um mit Rolf Renner (1990) **30** zu sprechen: Die Differenz der Textklassen Bild und Schrift drückt sich zwar in ihrem Repräsentationsmodus aus, aber unter dem Einfluss einer spezifischen (historischen) Erfahrung kommen sich beide näher. Diese Erfahrung ließe sich

klassifizieren als die Infragestellung der subjektiven Wahrnehmungsfähigkeit. Der historische Wahrnehmungswandel durch eine Veränderung der Sehweisen generiert einen Repräsentationsmodus, der als Herausforderung an das Wahrscheinliche gelesen werden kann. Und exakt in dieser Auflösung der strengen Trennung von Erfahrungswirklichkeit und konzeptualisierter fantastischer Gegenwirklichkeit liegt auch die Auflösung des Gegenübers im fantastischen Bild von SILENT HILL.

Die Pointe einer solchen Argumentation ist es, dass das Fantastische dabei die ›narrative‹ Vorbedingung und Möglichkeit einer leichteren Koppelung von intersubjektiver Sprache an iterierbarem Gestalt-Bild darstellt, da die Möglichkeitsbedingung des Fantastischen genuin ein solches Signifikantenspiel voraussetzt und fördert. Und dies nicht zuletzt seit jenem (historischen) Punkt, an dem das Fantastische aufhörte, ein rein schriftliches Phänomen zu sein und zum Bild wurde. Das Bild des Fantastischen muss sich schon grundsätzlich bestimmter Mechanismen bedienen, um wirksam zu sein, wenn das fantastische Bild ebenso als Funktion der ›Weltenkollisionen‹ wirken will. Es scheint einsichtig, dass ein Konzept des fantastischen Textes, welches auf den Kontrast zur Erfahrungswirklichkeit setzt, innerhalb des abbildenden, technischen und ›wirklichkeitsverhafteten‹ Bildes weiter funktional bleiben will. Ein Foto des Verdrängten, des Unterbewussten, des gesellschaftlich Ausgeschlossenen ist nur schwer denkbar. An dieser Stelle nun setzt die Arbeit des fantastischen Bildes ein. Das ästhetische Gesetz der ›nachahmenden‹ (also: mimetischen) Repräsentation wird zum Ursprung des fantastischen Textes: Das Medium bewahrt nicht nur den Schrecken, sondern wird selbst zu dessen Ursprung. Im nachmodernen Zusammenbruch der mimetischen Repräsentation (sowohl auf der Seite des Rezipienten als auch auf Seite des Produzenten) verändern sich auch die Spezifika des Fantastischen.

Abb.15: Piranesi fantastische Kerkerwelten  
(um 1740)



»Es spricht einiges dafür, dass sowohl die Geschichten der Grenzaufhebung [...] als auch die Ablösung narrativer Strukturen in Texten durch Bildkomplexe, schließlich aber auch die Bezugnahme von Bildern auf Texte historische Erfahrungszustände des neuzeitlichen Subjekts spiegeln; den versuchten medialen Grenzaufhebungen korrespondierten Brüche in der Erfahrungswirklichkeit« (Renner 1990, 451).

Das Fantastische der Nachmoderne kann als Spiel mit der Intermedialität und der Negation der mimetischen Repräsentation verstanden



die Zeichner und Illustratoren des Projekts, ohne dass die immer wieder neuen Gesichter und Erscheinungen von vertrauten Charakteren und Handlungsschauplätzen als verstörend oder defizitär wahrgenommen werden würden. Hier hat das Visuelle des Fantastischen das Spiel der Signifikanten so weit getrieben, dass das Bild des Fantastischen wieder zum Ursprung des Fantastischen selbst werden kann. Und der Schritt vom Visuellen des Fürst Morpheus zum Visuellen des James Sunderland ist getan. Auch hier ist das Visuelle der Simulation, der Signifikant der Erzählung nur eine deutungsoffene, vorgeblich subjektive, in Wirklichkeit aber in den sprachlichen Diskurs seiner Lesbarkeit rückgekoppelte Möglichkeitsbedingung des Effekts des Repräsentierten.

## Schluss

Ich habe versucht anzudeuten, wie sich sowohl die Technik als auch die Geschichte des Spiels SILENT HILL 2 bestimmter Strategien bedient, um zur Natur zu werden, sich zu naturalisieren. Die Technik verschleiert sich hinter Effekten des Visuellen, hinter Effekten der vorgeblichen Subjektivierung von Erfahrung und Handlung. Das Narrativ des Fantastischen bedient sich (und arbeitet selbst mit an) der Auflösung einer eindeutigen und distinkten Erfahrungswirklichkeit. SILENT HILL 2 spielen ist ›echtes‹ Erleben von Affekten, Fernsehen ist ein ›Fenster zur Welt‹, ins Kino gehen ist wie Tagträumen. Der Gebrauch von Medien scheint ein ›gefährliches‹ Spiel zu sein insofern, als jedes Mediengebrauchen immer auch ein Stück die Aufgabe von Eindeutigkeit zu bedeuten scheint.

In Andeutung kann natürlich damit auch spekuliert werden, inwieweit diese immersiven Effekte auch Effekte der Naturalisierung von erwerbsökonomischen und tayloristischen Arbeitsgeräten sind (vgl. Pias 2002, 96ff); wir pflegen ›emotionalen‹ und ›affektiven‹ Umgang mit den Werkzeugen, die wir am nächsten Morgen wieder zu ›bedienen‹ haben. Vielleicht wünschen wir uns (im Gegensatz zum Kino und zum Fernsehen) also sehr viel mehr, dass im Spiel die Entfremdung vom Arbeitsgerät als spezifisch Technischem aufgehoben wird, dass das Spiel zur Natur, zur ›zweiten Natur‹ wird. Insgesamt aber – so meine These – naturalisiert uns ein Spiel wie SILENT HILL nicht nur die Technik (und macht uns somit zu besseren Erwerbsarbeitern). Es naturalisiert auch den Verlust einer einheitlichen Erfahrungswirklichkeit dadurch, dass es uns Wünsche erfüllt, die wir in diese Technik hineinlegen. SILENT HILL naturalisiert Technik, Erfahrungsverlust und Ökonomie – und macht trotzdem Spaß. Spaß aber auch im Gegensatz zum Kino, weil die Naturalisierung weiter geht, weil das Spiel für

den Spieler zur Natur wird in einem Sinne, erleben zu können, immersiv in das Spiel hinein zu gehen.

Randolph Carter, der lovecraftsche Protagonist, findet seine fantastische Welt in seinen Träumen wieder. Er rekreiert sich seine Welt, wird eins mit ihr und erhebt sich über sie, träumt sich selbst zum Gott. In seine Erfahrungsrealität kehrt er lediglich zurück, um Erbschaftsangelegenheiten zu regeln.

- 01 ► H.P. Lovecraft (1997 [1939]) *Die Katzen von Ulthar*. Suhrkamp.
- 02 ► Ein Hybride, dem an dieser Stelle einfach unterstellt werden soll, es als Medium bezeichnen zu können. Zur Frage der Medialität des Computers vgl. bspw. Winkler 2004c; Krämer 1998.
- 03 ► Dass Zeichen, Techniken, Sprechakte und Wahrnehmungen im bestimmten Sinne als ideologisch betrachtet werden müssen, ist eine der Grundannahmen meiner Ausführungen. »Kurz, die Sprache ist ein ideologisches Streitfeld und kein monolithisches System: Tatsächlich waren die Zeichen das eigentlich materielle Medium der Ideologie, da Werte oder Vorstellungen ohne sie nicht existieren können« (Eagleton 1997, 99). Das hier für die Sprache angedeutete Ideologieverständnis mag im weitesten Sinne auch für Medien und ihre Techniken gelten. Jede technische wie symbolische Operation und Struktur der Medien wäre demnach niemals ›unschuldig‹ sondern im Sinne einer Kulturtechnik immer durch die sie hervorbringenden kulturellen Dispositive und Diskurse geprägt.
- 04 ► Die interessante Frage, ob der Begriff der Natur / der Naturalisierung nicht nur im bekannten und etablierten ideologiekritischen Sinne beispielsweise der Kritischen Theorie gestellt werden kann, sondern eventuell auch in die Perspektive des Ästhetischen bzw. eines Handlungs- und Erlebensbegriffs, ist eine der zentralen Fragen der Arbeit des amerikanischen Philosophen Stanley Cavell (s. dazu auch Schwaab 2004).
- 05 ► Hier zeigt sich dann auch die (problematische) Trennung von Form und Inhalt des Medienhandlens: »Da es eine Artikulation außerhalb von Medien nicht gibt und da Medien überhaupt erst die Mittel für eine Artikulation zur Verfügung stellen, gibt es ›Inhalte‹ unabhängig von den Möglichkeiten ihrer Artikulation eigentlich nicht« (Winkler 2004b, 18).
- 06 ► Klassischerweise würde ersteres mit einer Arbeitssituation zu konnotieren sein (Schreibtisch, Tastatur und Maus, das alltägliche Arbeitsgerät, die (Neu-)Konfiguration

des Rechners, um das Spiel zum Laufen zu bringen, etc.) und wäre damit eher dem ›neuen Medium‹ zuzuschlagen, einem Medium, dem gemeinhin gewisse Eigengesetzlichkeiten und Eigenfunktionalitäten in der Theorie und Analyse zugesprochen werden. Das Konsolenspiel wäre demgegenüber eher dem Freizeitmediengebrauch zuschreibbar (Wohnzimmer, Fernseher, Controller, Ton über die Stereoanlage zur Konstruktion eines Dispositivs, vorübergehende ›Hybridisierung‹ diverser unterschiedlicher Techniken, etc.) und wäre damit bspw. eher interpretabel im Zusammenhang mit Rezeptionstheorien privaten Mediengebrauchs subjektiver und intersubjektiver Bedeutungsproduktion. Anne-Marie Schleiner (2003) hat diesen Unterscheid bereits sehr eindringlich und fast polemisch auf die Genderfrage bezogen aufgeworfen: Für sie stellt das PC-Spiel einen emanzipatorischen, das Konsolenspiel demgegenüber einen konsumatorischen Akt dar.

- 07► Der Terminus ›technisches Bild‹ soll hier vor allem auf eine Haltung der Rezeption verweisen. Bestimmte Bilder tragen die apparative Spur ihrer Entstehung in sich. Eine Foto ist als solches erkennbar, ein Film als ebensolcher – und digital generierte, ›referenzfreie‹ Bilder werden mit dem Computer und den ›neuen Medien‹ assoziiert. Entscheidend bei diesem Sammelbegriff ist jedoch, dass diese Zuschreibung an das Bild am Ort seiner Erscheinung getroffen wird und eben nicht durch ein Wissen um den Ort seiner Entstehung.
- 08► Vgl. zu den Schwierigkeiten einer philosophischen Repräsentationstheorie auch Scholz 1991.
- 09► Medientheoretisch scheint diese Debatte bereits abgeschlossen zu sein. Gerade aber durch die aktuell immer wieder aufkommende Frage nach der Darstellungsweise der ›Bilder‹ im Computerspiel (beispielsweise innerhalb der immer wiederkehrenden Frage nach dem Abbildrealismus gewaltreicher und/oder ›expliziter‹ Spiele) scheint es durchaus sinnvoll, noch einmal auf diese Frage einzugehen.
- 10► Parallel dazu: »Nicht weil das Kino eine Sprache ist, kann es uns so schöne Geschichten erzählen, sondern weil es sie uns erzählt hat, ist es zu einer Sprache geworden« (Metz 1972, 73).
- 11► Eindringlich abgrenzen möchte ich mich jedoch hierbei von einer Diskussion, die die Interdependenz von Spiel und Kino zu weit treibt und letztlich eine unterkomplexe Form der Hybridisierung unterstellt (vgl. Nohr 2003).
- 12► In Nachfolge zu McLuhans Überlegungen zur Hybridisierung von Medien (ders. 1992, 65ff.) postulieren Bolter / Grusin (1999) vorrangig am Nachdenken über digitale Medien zwei gegenläufige Strukturen der Medienneubildung: einen Prozess der Unmittelbarkeit (imme-

diacy), der einen unverstellten Zugang zur Realität bei Verwischung aller medialer Spuren hervorbringt und einen Prozess der Hypermedialität (hypermediacy), der dem gegenüber die jeweilig technisch-medialen Bedingtheiten der Darstellung ausstellt.

- 13 ► »Visuelle Formen [...] sind ebenso der Artikulation, d.h. der komplexen Kombination fähig wie Wörter. Aber die Gesetze, die diese Art von Artikulation regieren, sind von denen der Syntax, die die Sprache regieren, grundverschieden. Der radikalste Unterschied ist der, dass visuelle Formen nicht diskursiv sind. Sie bieten ihre Bestandteile nicht nacheinander, sondern gleichzeitig dar, weshalb die Beziehungen, die eine visuelle Struktur bestimmen, in einem Akt des Sehens erfasst werden« (Langer 1992, 99).
- 14 ► Es wird dem Verlauf dieser Argumentation anzumerken sein, dass ich mich in der Wahl meiner Argumentationskette sehr intensiv auf die verschiedenen Ausführungen Hartmut Winklers zum Thema stütze.
- 15 ► Für eine umfassende Zusammenfassung und Darstellung dieser theoretischen Diskussion vgl. Winkler 1992a.
- 16 ► Der filmische Raum wird innerhalb dieses theoretischen Argumentierens zum privilegierten Beispielfall (vgl. auch Winkler 1992a). Die Zentralperspektive wird dabei als klassisches bürgerlich-ideologisches System analysiert. Sie wirkt als Raummechanismus und ist dabei die zentrale symbolische Determination der Maschine Kamera/Projektion und wird darüber hinaus aber eben auch zu einem sprachlichen Konstitutivum des »Hollywood Continuity Style«.
- 17 ► Weitere Kritikpunkte an der Apparatustheorie wären sicherlich, dass es sich hierbei im eigentlichen Sinne nicht um eine voll konturierte Theorie handelt, sondern eher um eine Aufsatzsammlung geringen Umfanges, die innerhalb einer kurzen Zeit der Diskussion dann noch eine Wendung von der Ideologiekritik zu einer eher psychologisch/psychoanalytisch orientierten Theoriefundierung vollzog. Vor allem diese ›Wende‹ hin zu einer (Lacanschen) Psychoanalyse unter gleichzeitiger Ausblendung der politischen Dimension und der einhergehenden Ausblendung des Technikaspektes lässt die Apparatustheorie viel eher als eine Art theoretischen ›Steinbruch‹ denn eine voll funktionale Theorie erscheinen.
- 18 ► Winkler, Hartmut (1992b), (1992c).
- 19 ► Der Gestaltbegriff der Gestaltpsychologie rekurriert auf die visuelle Anmutung des Sehens, oder präziser: auf die wahrnehmungsphysiologischen Grundparameter, wie das Sehen und die Wahrnehmung einzelne ›Bildobjekte‹ als distinkt bzw. vom ›Grund‹ geschieden quali-

fizieren. »Jedes Reizmuster strebt danach, so gesehen zu werden, dass die sich ergebende Struktur so einfach ist, wie es die gegebenen Umstände zulassen« (Arnheim 1978, 87).

- 20 ▶** Hier ist eine dezidierte Nähe zum Schemabildungsprozess der Kognitionspsychologie zu sehen. ›Schema‹ bezeichnet hier ein (hypothetisches) Konstrukt, mit dem die übergeordnete Organisation von Wissen im Gedächtnis beschrieben wird und das auch für die Organisation mentaler Modelle verantwortlich ist. Dabei ist das Schema als integraler Teil der Wahrnehmung und Wahrnehmungsverarbeitung zu verstehen: Es nimmt Informationen auf, wenn diese den Sinnesorganen verfügbar sind, es leitet die Aktivitäten zur Einbringung ergänzender Informationen und verändert diese wiederum, und das Schema selbst wird durch die Erfahrung der Wahrnehmung verändert. Es entsteht der sogenannte ›Wahrnehmungs-Zyklus‹ (Neisser 1979, 43). »Wahrnehmung ist immer eine Interaktion zwischen einem besonderen Objekt oder Ereignis und einem allgemeinen Schema. Sie kann als ein Prozeß des Generalisierens des Objekts oder des Partikularisierens des Schemas angesehen werden« (ebd., 58).
- 21 ▶** »Das Zeichen ist das abstrakteste und späteste Produkt des Kinos: es kann erst nach einer gewissen Gewöhnung und Entwicklung assimiliert werden« (Morin 1958, 217). »...darauf kann die Antwort immer nur lauten, dass diskrete Zeichen aus schierer Iteration entstehen« (Kittler 1985, 327).
- 22 ▶** »Nur Konvention kann einen Eigennamen erteilen, und es gibt kein Mittel, welches verhindert, dass eine andere Konvention einem anderen Individuum denselben Eigennamen gibt« (Langer 1992, 102).
- 23 ▶** Selbstverständlich könnte an dieser Stelle auch auf konkrete Momente der Bildlichkeit eingegangen werden, um die Einschreibung dezidierter, visueller Ideologien in das Bild zu beschreiben. So wäre bspw. die Zentralperspektive, aber auch die Isometrie, die Kartensicht, die first- oder third-person-Perspektive als spezifische Organisationsform des Bildkonstruktes zu benennen. Dies sind radikale Konstruktionen künstlicher Sichtbarmachung, die dennoch als symbolisches System natürlicher Koppelung an Medienwelten verstanden werden. Ein Mittel des Spiels sind sicherlich auch die Mechanismen des Raumpfetischismus, also die Idee der Begrenzung des Raumes als Spielprinzip jenseits der Pragmatik zu installieren. Labyrinth, Wände, Begrenzungen, Horizontlinien und Bewegungsrestriktionen sind Mittel, mit denen nicht nur die Begrenztheit und Determiniertheit des programmierbaren ›Spielfeldes‹ verschleiert werden, sondern auch die ›Verräumlichung‹ und ›Verortung‹ eines per se ortlosen Mediums wie dem Computer betrieben wird. Zur Frage, wie sich ›ortlose‹ Medien unter zu Hilfenahme von raumorientierten Aufschreibungen Positionen erschaffen vgl. Nohr 2002.

- 24►** Der hier vertretene Ansatz klammert psychoanalytische Deutungen weitgehend aus. Es sei an dieser Stelle aber kurz auf Sigmund Freud verwiesen, der in seiner Schrift »Das Unheimliche« (1970) eine dichotome Definition des Unheimlichen liefert, die nahe an die im Folgenden etablierten Beschreibungen des Fantastischen bei Todorov oder Callois kommt. Da Freuds Definition des Unheimlichen als das wiederkehrende Verdrängte ein ähnliches Konzept darstellt wie die Beschreibung von dialektischen Welten von Bekanntem und Unbekanntem, kann beispielsweise Freud auch als Folie zum Verständnis der fantastischen Theorie vor allem unter dem Focus der psycho- respektive soziogenetischen Funktionen des Verdrängten herangezogen werden. »Es ist korrekter [als von dem Terminus ›Verdrängung‹ zu sprechen], wenn wir einer hier spürbaren psychologischen Differenz Rechnung tragen und den Zustand, in dem sich die animistischen Überzeugungen des Kulturmenschen befinden, als ein -mehr oder weniger vollkommenes- Überwundensein bezeichnen. Unser Ergebnis lautete dann: Das Unheimliche des Erlebens kommt zustande, wenn verdrängte infantile Komplexe durch einen Eindruck wieder belebt werden oder wenn überwundene primitive Überzeugungen wieder bestätigt scheinen« (ebd. 271). Weiterführen ließe sich diese theoretische Überführung von Traum, Unheimlichem, Kino und Computerspiel durch die Ausführungen Victor Burgins (1996). Dieser beschreibt das Hybride (als welches das Spiel klassifiziert werden könnte) mit der Freudschen Traumdeutung: Neben den Charakteristika der »Verdichtung« , der »Verschiebung« und des »Übergangs« ist es bei Burgin maßgeblich das Kriterium der »Wunscherfüllung«, welches das Hybride kennzeichnet. Ich werde am Ende dieser Ausführungen noch einmal auf den Begriff des Wunsches zu sprechen kommen.
- 25►** Die hier angedeutete Nähe der Naturbegriffe der ideologiekritischen Variante und der pragmatischen Philosophie darf aber nicht überbewertet werden. Beide Ansätze stehen sich über verschiedene zentrale Begriffe und Auffassungen (z.B. den Subjektbegriff, der Erfahrungsbegriff, etc.) zu different gegenüber, um sie reibungslos ineinander integrieren zu können.
- 26►** Todorov (1972) definiert die Fantastik als Auflösung eines Realitätskonzeptes durch die Erweiterung der Erfahrungswirklichkeit. Dieses strukturelle Verständnis der Fantastik (welches durchaus in Abgrenzung zu Callois gelesen werden kann) beinhaltet auch deren Ende. Todorov sieht den Tod der Fantastik durch die Psychoanalyse begründet (ebd. 149ff.). Die Themen der Fantastik werden zu Themen der Psychoanalyse, die Durchdringung und Auflösung der Tabus löst die Grenzen zwischen den (Erfahrungs-) Welten auf.
- 27►** Callois (1974) definiert Fantastik als Phänomen des Textkorpus: »Im Phantastischen aber offenbart sich das Übernatürliche wie ein Riss in dem universellen Zusammenhang. Das Wunder wird dort zu einer verbotenen Aggression, die bedrohlich wirkt, und die Sicherheit

einer Welt zerbricht, in der man bis dahin die Gesetze für allgütig und unverrückbar gehalten hat« (ebd., 47).

- 28►** Dienlicher scheint hier schon eine Betrachtungsweise des Fantastischen als Phänomen des Erkenntnisprozesses, wie sie beispielsweise Adorno (1973) in der Ästhetischen Theorie leistet: »Phantastische Kunst, die Romantische wie Züge davon in Manierismus und Barock, stellen ein Nichtseiendes als Seiendes vor [...] Der Effekt ist die Präsentation eines Nichtempirischen als wäre es empirisch« (ebd., 36).
- 29►** Die schon bei Todorov ansatzweise beschriebene Auflösung der Fantastik durch die psychoanalytische Rationalisierung kann ebenso durch die technische Entzauberung der Welt fortgeschrieben werden. Um mit Bloch (1970) zu sprechen: »Die Glühbirne im schattenarm gewordenen Zimmer hat die Anfechtungen des Nachtgrauens weit gründlicher geheilt als etwa Voltaire; denn sie hat das Grauen aus dem Schlupfwinkel der äußeren Dunkelheit selbst vertrieben und nicht nur aus der des Kopfes« (ebd., 183).
- 30►** »Am Beispiel von Velasquez' ›Las Meninas‹ haben Foucault und andere nicht nur die Beziehung von Bild, Spiegelbild und gemaltem Spiegelbild als ein Prinzip der Rekomposition des Wirklichen nach anderen Gesetzen dargestellt, sondern zugleich die besondere Form der Erzeugung von Bedeutung im Bild beschrieben. Sie liegt nicht in dem, ›was es unmittelbar zeigt, sondern worauf es verweist, als seine sprachliche Ergänzung und Deutung. Gerade das malerische Spiel von Abbilden und Bedeuten macht bewusst, dass jede eindeutige Zuordnung von signifiant und signifié, wie sie die Sprache als selbstverständlich suggeriert, eine oberflächliche Fiktion ist« (Renner 1990, 431).
- 31►** Piranesi Grafiken von imaginären Kerkern gehören zum Kern der romantischen fantastischen Bildwelten. Samuel Taylor Coleridge und Edgar Allen Poe, aber auch Sergej Eisenstein zeigen sich von den 14 bzw. 16 Drucken von ca. 1740 beeindruckt und beeinflusst. Piranesi gestaltet dabei seine Platten in der Tradition des Imaginären (dabei in der Tradition von bspw. Tiepolo und Canaletto stehend), schuf aber mit seiner ambitionierten Architektur und theatralischen Perspektive einen ›Klassiker‹ der fantastischen Bilderzyklen.
- 32►** »Serie von Graphic Novels von Neil Gaiman. Erschienen 1988-1996 bei DC Comics in New York zunächst als monatliche Episoden, die später dann in zehn auch inhaltlich zusammengehörige Bände zusammengefasst wurden. SANDMAN gilt heute nicht nur als eine der erfolgreichsten Graphic Novels aller Zeiten, er gehört auch zu den renommiertesten Comicserien überhaupt. [...] Der Einsatz verschiedenster hochrangiger Zeichner und damit Grafikstile verlieh der Serie im Laufe ihrer 75 Folgen ein grafisch uneinheitliches Bild, das sich eher an den Bedürfnissen der jeweiligen Geschichte orientierte als an marktgängigen

Wiedererkennungsmechanismen« (<http://de.wikipedia.org/wiki/Sandman>; letzter Abruf: 20.7.2004).

## Literatur

- Adorno, Theodor W.** (1973) Phantastik als Phänomen des Erkenntnisprozesses. In: ders. Ästhetische Theorie. Frankfurt/M., 34-79.
- Arnheim, Rudolf** (1978 [1954]) Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges. Berlin / New York: DeGruyter.
- Barthes, Roland** (1989 [1980]) Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie. Frankfurt/M.. Suhrkamp.
- Bazin, Andre** (1975) Ontologie des fotografischen Bildes. In: ders. Was ist Kino? Bausteine zur Theorie des Films. Köln: DuMont / Schauberg, 21-27.
- Bloch, Ernst** (1970 [1935]) Technik und Geistererscheinungen. In: ders. Verfremdungen. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 177-185.
- Bolter, Jay David / Grusin, Richard** (1999) Remediation. Understanding New Media. Cambridge/London: MIT.
- Burgin, Victor** (1996) Das Bild in Teilen. In: Fotografie nach der Fotografie. Projekt des Siemens Kulturprogrammes. Hrsg. von Hubertus v. Amelunxen et. al. Dresden / Basel: Verlag der Kunst, 26-35.
- Callois, Roger** (1974 [1966]) Das Bild des Phantastischen – Vom Märchen bis zum Science Fiction. In: Phaicon I - Almanach der phantastischen Literatur. Hrsg. von R.A. Zondergeld. Frankfurt/M., 44-83.
- Eagleton, Terry** (1997 [1983]) Einführung in die Literaturtheorie. Stuttgart / Weimar: Metzler.
- Freud, Sigmund** (1970 [1919]) Das Unheimliche. In: ders. Psychologische Schriften. Studienausgabe Bd.IV. Frankfurt/M: Suhrkamp, 241-274.
- Kittler, Friedrich** (1985) Aufschreibesysteme 1800/1900. München.
- Krämer, Sybille** (Hg.) (1998) Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvortellungen und Neue Medien. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Langer, Susanne** (1992 [1965]) Philosophie auf neuem Wege. Das Symbol im Denken, im Ritus und in der Kunst. Frankfurt/M.: Fischer.
- McLuhan, Marshall** (1992 [1964]) Die magischen Kanäle. Düsseldorf / Wien / u.a.: Econ.
- Metz, Christian** (2000) Der fiktionale Film und seine Zuschauer. Eine metapsychologische Untersuchung. Münster: Nodus.
- Metz, Christian** (1972 [1964]) Semiologie des Films. München: Fink.

- Morin, Edgar** (1958) *Der Mensch und das Kino. Eine anthropologische Untersuchung*. Stuttgart: Ernst Klett.
- Neisser, Ulric** (1979) *Kognition und Wirklichkeit. Prinzipien und Implikationen der kognitiven Psychologie*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Nohr, Rolf F.** (2003) *Les Liaisons Dangereuses*. In: *Game Face*, Nr.2 / 2003.
- Nohr, Rolf F.** (2002) *Karten im Fernsehen: Die Produktion von Positionierung*. Münster: LIT.
- Panofsky, Erwin** (1974 [1924]) *Die Perspektive als ›symbolische Form‹*. In: ders. *Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft*. Hrsg. v. H. Oberer / E. Verheyen. Berlin: Hessling, 99-167
- Pias, Claus** (2002) *Computer – Spiel – Welten*. München: Sequenzia.
- Renner, Rolf Günther** (1990) *Zur Beziehung zwischen phantastischem Text und phantastischem Bild*. In: *Text und Bild – Bild und Text*. Hrsg. von Wolfgang Harms. Stuttgart: Metzler, 430-459.
- Scholz, Oliver R.** (1991) *Bild, Darstellung, Zeichen: philosophische Theorien bildhafter Darstellung*. Freiburg / München: Alber.
- Schwaab, Herbert** (2004) *Sehen und Erleiden: Die Natürlichkeit des Wahrnehmens am Beispiel der Familienserie *Seventh Heaven**. In: *Evidenz - ...das sieht man doch!*. Hrsg. von Rolf F. Nohr. Münster: LIT, 216-238.
- Schleiner; Anne-Marie** (2003) *Gegen Konsolenspiele: PC-Spiele und NICHT Konsolenspiele sind gut für Mädchen und Frauen*. In: *Games. Computerspiele von KünstlerInnen. Ausstellungskatalog z. gleichn. Ausstellung*. Hrsg. von Tilman Baumgärtel / hardware medien kunstverein. Dortmund.
- Todorov, Tzvetan** (1972) *Einführung in die Phantastische Literatur*. München: Hanser.
- Turkle, Sherry** (1996 [1988]) *Künstliche Intelligenz und Psychoanalyse: eine neue Wahlverwandtschaft*. In: *Probleme Künstlicher Intelligenz. Eine Grundlagendiskussion*. Hrsg. von Stephen R. Graubard. Reihe: *Computerkultur IX*, Wien/New York: Springer, 229-256.
- Winkler, Hartmut** (2004a): *Diskursökonomie. Versuch über die innere Ökonomie der Medien*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Winkler, Hartmut** (2004b) *Mediendefinition*. In: *Medienwissenschaft: Rezensionen-Reviews*, Heft 1/04, 9-27.
- Winkler, Hartmut** (2004c) *Medium Computer. Zehn populäre Thesen zum Thema und warum sie möglicherweise falsch sind*. In: Engell, Lorenz / Neitzel, Britta (Hrsg.) *Das Gesicht der Welt. Medien in der digitalen Kultur*, München: Fink, 203-213.
- Winkler, Hartmut** (1992a) *Der filmische Raum und sein Zuschauer. ›Apparatus‹ – Semantik – Ideologie*. Heidelberg: Winter.
- Winkler, Hartmut** (1992b) *Das Ende der Bilder? Das Leitmedium Fernsehen zeigt Zeichen der Ermüdung*. In: *Fernsehtheorien. Dokumentation der GFF-Tagung 1990*. Hrsg. von Knut Hickethier / Irmela Schneider. Schriften der GFF 4, Berlin: Ed. Sigma / Bohn, 228-235.

**Winkler, Hartmut** (1992c) Bilder, Stereotypen und Zeichen. Versuch, zwischen zwei sehr unterschiedlichen Traditionslinien eine Brücke zu schlagen. In: Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft. Nr.41, Berlin, 142-169.

## **Spiele**

**SILENT HILL 2**, Konami Digital Entertainment 2001.

**TETRIS**, Alexey Pajitnov / Electronorgtechnica 1985.

**PONG**, Atari 1972.

**AGES OF EMPIRE**, Microsoft 1997.