

Perspektiven

Thomas Hensel

Das Spielen des Bildes. Für einen Iconic Turn der *Game Studies*

Das Computerspiel ist eines der komplexesten Artefakte, von dem die Medienwissenschaft überhaupt handeln kann. Um seinen zahlreichen Aspekten – seien es Narrativität und Audiovisualität, Interaktivität und Immersivität, Ergodizität oder Ludizität – und um seiner Potenz, alle diese Aspekte zu integrieren, gerecht werden zu können, testen die *Game Studies* gegenwärtig multidisziplinäre und polyperspektivische Zugangsweisen, die literaturwissenschaftliche oder informationstheoretische Positionen genauso wie pädagogische oder ökonomische Perspektiven zusammenführen. Gleichwohl fällt mit Blick auf mittlerweile als kanonisch geltende wie aktuelle Forschungsliteratur die ‚Blindheit‘, vielleicht sogar die Ignoranz auf, mit der einem weiteren Aspekt des Computerspiels weithin gerade nicht begegnet wird: seiner Bildlichkeit oder Ikonizität. Wenn im Folgenden bezogen auf Computerspiele die Rede von Bildern ist – wobei unter ‚Bild‘ sämtliche ikonischen Artefakte vom Gemälde bis zum interaktiven Simulationsbild verstanden werden können –, dann weniger in Hinblick auf deren Raumhaltigkeit und Perspektivität als zwei wesentliche Eigenschaften derselben (siehe Günzel z.B. 2010, 2009; Schwingeler 2008; Beil/Schröter 2011), sondern in Bezug auf ein drittes Merkmal, das insbesondere künstlerischen Bildern zugesprochen wird. Selbige nämlich kennzeichnet laut Arthur C. Danto, dass sie sich „auf ‚etwas‘ [beziehen], aber [...] zugleich die Mittel, mit denen sie sich darauf beziehen[, thematisieren]“ (Danto 1993: 204). Die Anerkennung dieser „ikonischen Differenz“ (Boehm 1994: 29)¹ oder Doppelkodierung des Bildes, das heißt der „Doppelung der Referenz in einen Außen- und einen Selbstbezug“ (Prange 2010: 125; siehe auch Marin 2004), ist spätestens seit Victor I. Stoichita kapitaler Studie *Das selbstbewußte Bild* (Stoichita 1998) communis opinio der Kunstgeschichte und Ausgangspunkt auch neuer Explorationen der *Game Studies* (siehe Neitzel 2008; Rapp 2008). Auf dieser Folie medialer Selbstreferenz sind die nachfolgenden Ausführungen zu verstehen: Wenn es gelänge, so die hier skizzierte Hypothese, ein Computerspiel jenseits seiner Bestimmung als bloße Inszenierungsweise digitaler Information und dies-

1 Gottfried Boehm gewinnt die Denkfigur der „ikonischen Differenz“ an starken Bildern, spricht an Kunstbildern: „Ein starkes Bild lebt aus eben dieser doppelten Wahrheit: etwas zu zeigen, auch etwas vorzutäuschen und zugleich die Kriterien und Prämissen dieser Erfahrung zu demonstrieren“ (Boehm 1994: 35).

seits einer Würdigung von Raum und Perspektive nicht nur als ein Bildmedium zu beschreiben, sondern mehr noch als ein künstlerisches Bildmedium, das seine eigene Bildlichkeit ausstellt und reflektiert, dann wäre das analytische Besteck der *Game Studies* um ein weiteres Instrument zu ergänzen: das einer Ikonologie – einer Ikonologie wohlgekernt, die nicht die eines Aby Warburg oder Erwin Panofsky sein muss, sondern verstanden als ein Werkzeug zur Untersuchung von Formen, Inhalten und Performanzen bildlicher Phänomene jedweder Medialität (siehe Schmitz 2000). Dabei soll das Computerspiel keineswegs kolonisiert und unter seine Vorläufer subsumiert werden – vielmehr handelt es sich um einen Versuch, aus der Perspektive des Bildes zwischen den Polen Narratologie und Ludologie zu vermitteln² und Aussagen über Eigenschaften des Computerspiels im Allgemeinen zu treffen. Eine Pointe wird sein, soviel sei vorweggenommen, dass das Medium Bild die Spielherausforderungen laut gängigem Klischee nicht nur konturiert und kontextualisiert, sprich *rahmt* (siehe Mersch 2008a: 39), sondern vielmehr das Bild selbst die Spielherausforderung *ist*.³

Sich des Computerspielbildes anzunehmen verpflichtet, vorgängig den prinzipiellen Status des sogenannten digitalen Bildes zu klären. Dessen Codebasiertheit, welche die Differenz von Bild, Schrift und Zahl unterläuft und es auf maschinenlesbarer Ebene bedeutungsindifferent sein lässt, wirft die Frage auf, wie sich codierte Bilder von traditionellen Bildformen unterscheiden. Nachdem in der Medienwissenschaft der ontologische Status digitaler Bilder grundlegend problematisiert und die Existenz derselben unter Vorwurf eines „unangebrachte[n] Essentialismus“ (Pias 2003: 50; siehe auch Kittler 1993 oder Hagen 2002) gar geleugnet worden ist, hat sich in jüngster Vergangenheit eine Sichtweise etabliert, die jene gleichsam ikonoklastische Position durch ein Konzept des „doppelten Bildes“ (Nake 2005) abfedert: „Es sieht so aus, als würde das digitale Bild eine Doppelexistenz führen, zum einen als Bildschirmscheinung und zum anderen als Zeichensatz. Das heißt, dass man auf zwei ganz verschiedenen Ebenen Zugriff auf dasselbe Bild hat. Die Erscheinung und die Speicherung des Bildes fallen auseinander. Sie haben eine Doppelnatur [...]“ (Grube 2006: 186f.).⁴ Demnach

- 2 Zwischen diesen Polen war das Feld der *Game Studies* ursprünglich aufgespannt: Während die Narratologen das Computerspiel als eine Erzählung betrachteten und wie einen Text interpretierten, nahmen die Ludologen von jedem Inhaltismus und unterstrichen die spielmechanischen Herausforderungen, also etwa Reiz-Reaktions-Kopplungen innerhalb des Gameplay. Seit einiger Zeit beginnen sich diese Positionen, die nie strictu sensu antagonistisch waren, zunehmend mehr zu durchdringen.
- 3 Vorliegender Text entspringt meinem in der Schnittmenge von Kunst- und Medienwissenschaft angesiedelten Habilitationsprojekt, das diverse Potenzen von Ikonizität als Konstituenten des Computerspiels herauszustellen sucht.
- 4 Siehe auch Nake 2005: 47: „Das Bild als digitales Bild [...] ist Oberfläche und Unterfläche zugleich. Beide – das ist entscheidend – sind objektiv vorhanden. Die Oberfläche des digitalen Bildes ist *sichtbar*, während die Unterfläche *bearbeitbar* ist. Die Oberfläche besteht für den Benutzer, die Unterfläche für den Prozessor (mit Programm).“ Ähnliche Formulierungen sind in der einschlägigen Literatur weit verbreitet: So sprechen Frieder Nake und Susanne Grabowski (2005: 144) in Bezug auf das Computerbild von der „semiotische[n] Koppelung

ist das digitale oder Computerbild „immer zugleich binärer Code und Bildschirmscheinung“ (Wenzel 2003: 639), setzt sich aus einer manipulierbaren, maschinenlesbaren Unterfläche und einer sichtbaren Oberfläche zusammen. Letztere ist notwendig, insofern die Interaktivität als Proprium des operativen, digitalen Bildes als ihre Möglichkeitsbedingung eine graphische, als Bild adressierbare Benutzeroberfläche voraussetzt, durch die hindurch eine komplexe technische Struktur allererst steuerbar wird.⁵

Gerade die Ikonizität des digitalen Bildes und damit auch des Computerspiels ist es, die unhintergebar wird, sobald man ein jüngst an dieser Stelle markiertes Desiderat der *Game Studies* ernst nimmt: deren „Hinwendung zum bis dato immer noch stark vernachlässigten Handlungsbegriff“ (Neitzel/Nohr 2010, 431). Will man das Computerspiel als eine „Handlungsform“ (ebd.) begreifen, tritt tatsächlich überraschend und kontraintuitiv die Bildlichkeit als Konstituens des Computerspiels in das Gesichtsfeld, wie unter Bezugnahme auf die für die *Game Studies* fruchtbar gemachte Handlungstheorie des Literatur- und Kommunikations-theoretikers Kenneth Burke (siehe Venus 2007) aufgezeigt werden kann: Laut Burke sind fünf sogenannte „motives“ notwendige und hinreichende Möglichkeitsbedingungen einer jeden Handlung: Handlungsvollzug (act), situative Umstände der Handlung (scene), Handlungsträger (agent), Handlungsmittel (agency) und Handlungsabsicht (purpose). Diese Beweggründe können für jede Handlung völlig unterschiedlich interpretiert werden, müssen aber bei jeder Handlung sämtlich vorliegen: „Men may violently disagree about the purposes behind a given act, or about the character of the person who did it, or how he did it, or in what kind of situation he acted; or they may even insist upon totally different words to name the act itself. But be that as it may, any complete statement about motives will offer *some kind of* answers to these five questions: what was done (act), when or where it was done (scene), who did it (agent), how he did it (agency), and why (purpose).“ (Burke 1969, xv). In der Tat lassen sich alle fünf Systemstellen ausnahmslos durch das Bild besetzen,⁶ was stellvertretend für zahlreiche Spiele an *echochrome ii* (SCE 2010) demonstriert sei. Hierbei handelt es sich um ein Puzzlespiel, in dem mittels des PlayStation Move-Controllers, der wie eine Taschenlampe benutzt

von Sichtbarkeit und Ausführbarkeit“, Lev Manovich (2002: 289) von „two levels, a surface appearance and the underlying code“ respektive von sich gegenseitig beeinflussenden „two distinct layers – the ‚cultural layer‘ and the ‚computer layer‘“ (2002: 46) oder in Anlehnung an Manovich Werner Kogge (2004, 313) von einer „Doppelstruktur aus Illusionsraum und digitaler Maschine“. Vgl. auch Hinterwaldner 2010: 110–116.

- 5 Vgl. Nake 2005: 49: „Erst das verdoppelte Bild erlaubt die technische Interaktion. Es wird geradezu zur Schnittstelle seiner selbst: Die sichtbare Oberfläche des Bildes wird zum Interface seiner unsichtbaren Unterfläche.“ Vgl. auch Manovich 2002: 290, oder Groh 2007: 15.
- 6 Burke (1969: xx) selbst führt diese handlungstheoretische Polysemie eines Begriffs am Beispiel von „Krieg“ vor: „War may be treated as an Agency, insofar as it is a means to an end; as a collective Act, subdivisible into many individual acts; as a Purpose, in schemes proclaiming a cult of war. For the man inducted into the army, war is a Scene, a situation that motivates the nature of his training; and in mythologies war is an Agent, or perhaps better a super-agent, in the figure of the war god.“

wird, Schatten, die im Raum schwebende Bauklötzchen auf eine Wand werfen, so geformt werden müssen, dass der Charakter, der so genannte ‚Cast‘, auf jenen Schatten laufend seinen Weg zu einem Ausgang finden kann.

Bei *echochrome ii* lässt sich als ‚Vollzug‘ das Manipulieren des ‚Schattenbildes‘ betrachten. Die ‚situativen Umstände‘ dieses Spiels mit einem Bild sind als *white cube* adressierbar, der spätestens seit der Moderne als programmatische Projektionsfläche für Bilder angesehen wird. Bildtheoretisch gesprochen handelt es sich um eine in die dritte Dimension erweiterte ‚*tabula rasa*‘, die in der Tradition des Nachdenkens über Kunst für die Potentialität aller denkbaren Bilder steht (siehe Wagner 2004). Der ‚Handlungsträger‘ scheint prima facie allein mit dem Spieler identifizierbar, der mittels des Move-Controllers wie mit einer Taschenlampe agiert. Ein Blick indessen auf den Trailer von *echochrome ii* legt nahe, auch den Cast selbst als Handlungsträger zu verstehen. Hier wird der Cast – repräsentiert durch eine Gliederpuppe, wie sie Bildende Künstler als Modell verwenden – assoziiert mit dem Spieler: In der Animation nämlich sind Cast und Controller zuerst gleich nebeneinander gestellt, was dazu führt, dass ihre morphologische Ähnlichkeit ins Auge fällt und der Cast gleich dem Controller als Werkzeug interpretiert wird. Dann aber geht der Cast selbstbewegt einige Schritte auf den Betrachter zu und ergreift eigenmächtig den Move-Controller, wodurch er zu einem *alter ego* des Spielers wird (Abb. 1).⁷

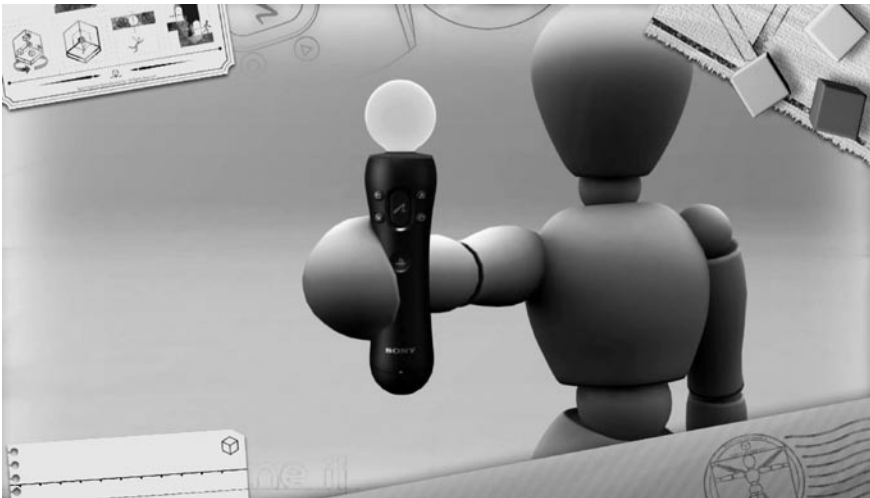


Abb. 1: Official *Echochrome 2* E3 video game trailer PlayStation Move, Still

⁷ Dieses Spiel mit Maßstab und Perspektive ist möglich, weil der weiße Raum unbestimmt ist und so gut wie kein Bezugssystem vorhält (Quelle: „Official *Echochrome 2* E3 video game trailer PlayStation Move“, URL: <http://www.youtube.com/watch?v=Usn6eo9FeTM> [Juli 2011]).

Deutlich wird dies in einer der folgenden Einstellungen, in welcher das Spielprinzip mittels des Cast erklärt wird: Er nämlich ist es, der an Stelle des Spielers den Move-Controller hält und mit ihm einen Bauklötzchen ‚anstrahlt‘, dessen Schattenbild er so zu manipulieren vermag. Einer Interpretation, die Cast mit Spieler identifiziert, sekundiert zum einen die Bedeutung des Wortes ‚Cast‘ als Rollenfigur oder Abklatsch, zum anderen und wichtiger noch ein Bild, das sich ebenfalls in besagtem Trailer findet. Angeschnitten am unteren Rand lässt sich eine stilisierte Paraphrase des berühmten und durch Leonardo da Vinci popularisierten sogenannten *Homo vitruvianus* ausmachen, eines in Kreis und Quadrat eingeschriebenen Menschen, der die Analogie von Mikro- und Makrokosmos ausdrückt (siehe Zöllner 1987) – übertragen auf *echochrome ii* mithin die von Spielwelt und Spielerwelt (Abb. 1). So ist es nur konsequent, dass das Schattenbild des Cast eines innerdiegetischen Referenten entbehrt – anders als die anderen Schattenbilder, die von besagten im Raum schwebenden Bauklötzchen geworfen werden; zu Beginn einer jeden Spielrunde auf einer Schaukel in den Spielraum hinabgelassen, ist das Bild des Cast ein ‚Abklatsch‘ des Spielers selbst. Das ‚Handlungsmittel‘ von Cast (im Trailer) und Spieler ist erstens der eine Taschenlampe simulierende Move-Controller und zweitens das Computerspielbild selbst. Letzteres besteht einerseits aus der an eine Assemblage im Schwebezustand erinnernden ‚Komposition‘ der Bausteine im *white cube*, die mittels des Controllers so ‚angestrahlt‘ werden müssen, dass ihr Schatten eine bestimmte Form annimmt, andererseits aus dem so entstehenden Schattenbild, das dem Spieler solange ein Feedback gibt, bis dieser es schließlich zu einem Bild/Parcours zu formen vermocht hat, der es dem Cast/Spieler ermöglicht, an sein Ziel zu gelangen. ‚Handlungsabsicht‘ ist es damit, dem Cast durch die Generierung jenes zielführenden Parcours das Verlassen des *white cube* zu ermöglichen; ein weiterer Zweck ist darüber hinaus die Schöpfung der sogenannten „Shadow Art“, eigentümlicher figuraler Schattenbilder, die unter anderem ein Smiley („Happy Face“) oder eine Schlange („Snake“) in stilisierter Form nachbilden (Abb. 2).

Schattenbild, Tabula, Abklatsch, Komposition, „Shadow Art“: Im Falle von *echochrome ii* vermögen jene Modi von Bildlichkeit im Rahmen einer handlungstheoretischen Annäherung an das Computerspiel sämtliche Systemstellen der Burke’schen Pentade zu besetzen – der Anspruch des Bildes, nicht nur ästhetische Zutat, sondern Ferment des Computerspiels zu sein (vgl. zur Begrifflichkeit in allgemein kulturhistorischer Perspektive Bredekamp 2010: 32), hat damit sein Manifest gefunden.

echochrome ii erweist sich also als hochgradig selbstreflexiv, insofern es seine Bildlichkeit ins Spiel bringt und in einem *white cube* als konstitutiv für seine Medialität regelrecht ausstellt. Dabei ist signifikant, dass diese Bildlichkeit eine ist, die tief in Kunstgeschichte und Kunsttheorie wurzelt. Bereits der eingangs erwähnte kategoriale Status des digitalen Bildes als doppeltes Bild gründet auf Leon Battista Albertis paradigmatischer Definition des Bildes: zum einen nämlich

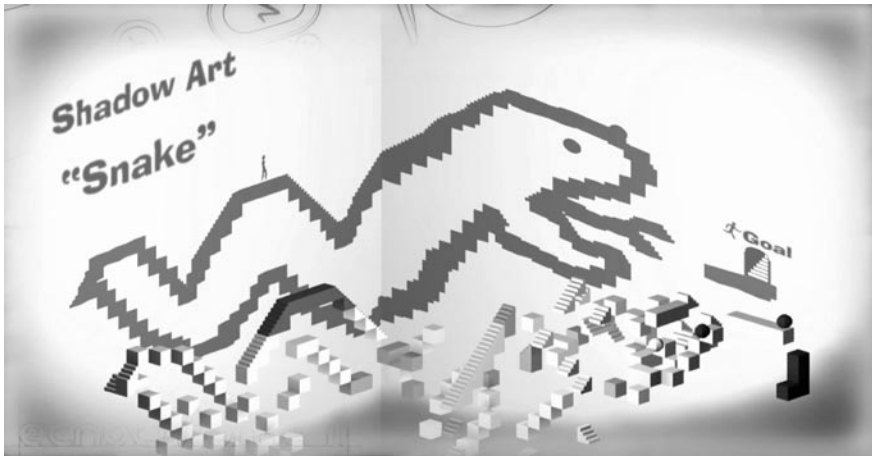


Abb. 2: Official *Echochrome 2* E3 video game trailer PlayStation Move, Still

Schnitt durch den Sehkegel zu sein, der das Bild als mathematisch konstruierbar denken lässt (Unterfläche), zum anderen als ‚finestra aperta‘ zu figurieren, dessen Rahmen ikonische Differenz und dadurch die Medialität der Bildkonstruktion erst eigentlich feststellt (Oberfläche). Auch die wichtigste Figur des Computerspiels, der Avatar, in unserem Beispiel verkörpert im Cast, lässt sich gleichsam „von der Seite her“ (Mersch 2008b: 305) über den Umweg der Kunsttheorie fassen. De facto nämlich spielt das Schattenspiel von *echochrome ii*, auf dessen mythologische Sättigung bereits sein Titel deutet, auf eine der bedeutsamsten antiken Ursprungslegenden des Bildes an: auf die Geschichte des korinthischen Töpfers Dibutades, dessen Tochter die Schatten ihres scheidenden Geliebten auf einer Wand mit Linien nachgezeichnet habe, worauf ihr Vater diesen Umriss mit Ton aufgefüllt und dergestalt ein plastisches Abbild geschaffen haben soll. Mit diesem Mythos findet der Avatar in seiner ontologischen Ambiguität, der Paradoxie seiner „doppelten Adressierung [...] als einem in und außerhalb der Diegese Handelnden“ (Neitzel 2008: 152),⁸ in der am Schatten aufzuweisenden Dialektik von „Anwesenheit seiner Projektion“ und „Abwesenheit des Körpers“ (Stoichita 1999: 7) seine Blaupause.⁹ Auch lässt sich die bildtheoretische Paradoxie des Mythos, die Skulpturierung einer Umrisszeichnung oder das Umschlagen von Flächenbild in Raumbild (siehe Hensel 2009: 162f.), unmittelbar zur Kennzeichnung des per definitionem stehenden Avatars heranziehen. Dass *echochrome ii* den Status des Avatars reflektiert, hat bereits der Trailer demonstriert, wenn hier der Cast wie beschrieben sowohl als Werkzeug des Spielers wie auch als Stellvertreter des

⁸ Zur Theorie des Avatars siehe grundlegend Klevjer 2006.

⁹ Auf diese Dialektik weist mit Blick auf den Vorgänger *echochrome* (SCE 2008) schon Jens Meinrenken (2011) hin, dem ich für diesen Hinweis danke. Zu *echochrome* siehe auch Beil 2009.

Spielers vorgestellt wird. Auch ist die Paradoxie des Cast, schwebend auf einer Schaukel in den *white cube* hineingesenkt zu sein als Schattenbild ohne Ursprung, innerhalb des Spiels nach keiner Seite hin auflösbar und gibt gerade dadurch etwas vom Verhältnis Spieler-Avatar preis. Tatsächlich also, so darf festgehalten werden, verdanken sich strukturelle Konstituenten von *echochrome ii* einer reflektierten Auseinandersetzung mit den Strukturmerkmalen bildkünstlerischer Werke, mit Bildtheoremen aus Kunstgeschichte und -theorie, und es steht zu vermuten, dass dies auch für andere Computerspiele zutrifft.¹⁰

Versucht man vor diesem Horizont die Eigenart des Computerspielbildes zu bestimmen, hilft der Umweg über das Computerbild. Im Unterschied etwa zum Bildschirm- oder filmischen Bewegungsbild ist selbiges wie oben bemerkt ein errechnetes und lässt sich in Echtzeit interaktiv manipulieren. Damit ist ein Spezifikum der Bildlichkeit im Rechner, dass selbige weniger repräsentationalistisch, als vielmehr performativ zu verstehen ist: „In hypertexts all kinds of signs become programmable as icons, i.e. as signifiers, which at the pragmatic level produce, with a mouse-click, a connection to what they designate that is no longer merely symbolic, but real“ (Sandbothe 2005: 162). Das Computerbild ist demgemäß sichtbare Manifestation eines digitalen, operativen Codes, der die Trennung von Ausführung (Aktion) und Darstellung (Repräsentation) unterläuft. Man vollzieht etwas im Gebrauch dieser Bilder, die sich damit als Bildakte erweisen – in Übertragung von John Langshaw Austins (1962) Theorie der Sprechakte wie auch, auf das Bild bezogen, von Horst Bredekamp (2010) (siehe auch Hensel 2002).¹¹ Austin unterschied bekanntlich zwischen konstativen und performativen Äußerungen, die er „Sprechakte“ nannte (Austin 2002).¹² Eine konstative Äußerung ist eine deskriptive Aussage, mit der eine Feststellung getroffen wird; eine performative Äußerung hingegen stellt nichts fest, sondern ist der faktische Vollzug eben jener Objekte und Handlungen, die sie bezeichnet – sie „konstituiert, was sie konstatiert“ (Krämer/Stahlhut 2001: 37). In der performativen Äußerung wird somit die vertraute Unterscheidung zwischen Darstellungsmittel und Dargestelltem, zwischen Wort – oder Bild – und Sache außer Kraft gesetzt. Wie das Computerbild ist auch das

10 De facto ist den meisten neu erscheinenden Spielen, seien es art games oder commercial games, eine solche Reflexion eigen. *echochrome ii* kann insofern in seiner Verdichtung und Zuspitzung als ein exponiertes Exemplar verstanden werden, ist aber vom Prinzip her mitnichten eine Ausnahme. Alleine schon das Spielen mit Schattenbildern scheint sich gegenwärtig zu einem eigenen Subgenre auszuwachsen (siehe bspw. *Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms* (Konami 2010)).

11 Bredekamps Theorie des Bildakts betrachtet Bilder als „autonom aktive Entitäten“ (Bredekamp 2010: 323).

12 Die performativen Äußerungen oder Sätze charakterisiert Austin wie folgt: „[D]as Äußern des Satzes ist, jedenfalls teilweise, das Vollziehen einer Handlung“ (Austin 2002, 28). Austin sollte im Fortgang seiner Überlegungen die Theorie der Sprechakte modifizieren, wie dies nach ihm auch John Searle und andere taten. In unserem Zusammenhang interessiert indessen nur der im vorstehenden Zitat angesprochene Aspekt. Die Diskussion um den Sprechakt zeichnet bspw. Seja (2009) nach.

Computerspielbild ein Bildakt, sozusagen ein momenthaft erspieltes Bild, das nur im Augenblick seines Vollzugs existiert (vgl. Bausch/Jörissen 2005).

Wie unterscheidet sich nun das Computerspielbild vom Computerbild? Da das Computerspielbild eine Untermenge der Computerbilder ausmacht, muss das, was für das Computerbild gilt, auch für das Computerspielbild gelten. Folglich ist letzteres ebenfalls ein doppeltes Bild. Darüber hinaus aber ermöglicht das Computerspielbild einen doppelten interaktiven Bildakt: einen, der sich im Sinne Sandbothes im Zusammenspiel von Unter- und Oberfläche ereignet, und einen, der allein auf der Oberfläche stattfindet. Während der erstgenannte, wie zuvor ausgeführt, als Spezifikum des Computerbildes generell (und nur des Computerbildes) angesprochen werden muss, ist der Bildakt auf der Oberfläche Proprium auch anderer Bilder (denen wiederum keine Unterfläche eignet), vornehmlich der Bildenden Kunst (siehe Bredekamp 2010). In *echochrome ii* besteht dieser Bildakt darin, dass der Cast nicht auf den vermeintlich im Raum schwebenden dreidimensionalen Bauelementen läuft, sondern auf deren zweidimensionalem Schattenbild, das für ihn zu einer handfesten, tragfähigen Basis wird. Das Schattenbild konstituiert mithin das, was es konstatiert, einen betretbaren Parcours.

Solche Bildakte auf der Oberfläche oder „kulturellen Ebene“ (Manovich, siehe Anm. 4) lassen sich in etlichen anderen Computerspielen und deren Paratexten finden. So entpuppt sich in *Braid* (Valve 2008) das als Puzzleteil fungierende zweidimensionale Bild einer Tischplatte als dreidimensionales Parcourselement. In *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo 1998) ist es ein Boss-Gegner, der aus einem Gemälde herauszureiten vermag; und in *Crush* (Sega 2007) eine ‚gemalte‘ Kugel, die beim Umschalten von der 2D- in die 3D-Ansicht aus ihrem Gemälde herausrollt. In einer langen transmedialen Motivtradition stehend, tritt in *Cryostasis. Sleep of Reason* (1C Company 2008) eine Filmfigur aus einer Kinoleinwand heraus, um leibhaftig zu werden; und umgekehrt entgrenzt im Trailer von *Anno 1404* (Ubisoft 2009) die virtuelle Kamera ein Tafelbild, durch das sie wie durch ein Alberti'sches Fenster hindurchfliegt, um in die dahinterliegende lebendige Natur einzutauchen. In *Resident Evil 4* (Capcom 2005) schließlich – um ein letztes, beliebiges Beispiel zu nennen – wird eine steinerne Statue wie die elfenbeinerne Pygmalions lebendig oder zerspringt eine zweidimensionale, gemalte Weinflasche auf einem Stilleben paradoxerweise in gläserne Scherben, schießt man auf sie (siehe Hensel 2011a, 2011b). Gerade das letztgenannte Beispiel macht deutlich, dass besagte Bildakte sich auch in und durch andere bildkünstlerische Medien realisieren lassen (siehe Hensel 2002): Eine ‚unmögliche‘, von einer Leinwand realiter heruntergenommene Weinflasche findet sich ebenfalls im frühen Animationsfilm (James Stuart Blackton, *The Enchanted Drawing*, 1900). Und in verwandter Manier lässt René Magritte in der Malerei (*Le bon sens*, 1945) ein Tableau zu einem Tablett werden, *auf* oder *in* dem die Bildobjekte, eine Porzellan-schale mit Obst, in Realobjekte rückübersetzt scheinen (siehe Konersmann 1991: 19). An Austin anknüpfend nannte Michel Foucault diese künstlerische Strategie

„eine List“, die darin bestehe, „ein Bild mit dem zu vermengen, was es darstellen soll“ (Foucault 1997, 47). Bildakte auf der „kulturellen Ebene“ finden sich also auch, aber nicht nur im Computerspiel. Die *differentia specifica* des Computerspiels aber macht es aus, dass dieser Typ Bildakt mit jenem erstgenannten, die kulturelle und algorithmische Ebene miteinander verschaltenden Bildakt zusammenkommen kann, der Interaktivität in Echtzeit erlaubt und somit jedes Gameplay erst eigentlich ermöglicht.

Das Computerspielbild *kann* ein doppelter Bildakt sein – und unterscheidet sich darin von allen anderen Bildformen, seien sie errechnet oder nicht –, muss dies aber nicht. So existieren Computerspiele, die auf ihrer Oberfläche frei von Bildakten sind, kann ein solcher Bildakt doch – wenn nicht wie bei *echochrome ii* oder den anderen aufgeführten Beispielen zum Spielprinzip selbst erhoben – eine störende Irritation des Gameplay bedeuten, Repräsentation und Präsentation ineinanderschubend. Tatsächlich treten Bildakte auf der Oberfläche des Computerspiels immer dann auf, wenn es selbstreflexiv wird, sprich seine Bildlichkeit als ein Konstituens bildlich thematisiert.¹³ Bildreflexive Computerspiele wie *echochrome ii* stellen damit die ikonische Differenz ihrer (Oberflächen-)Bilder aus und dürfen nicht zuletzt deshalb als „zehnte Kunst“ apostrophiert werden (Le Diberder/Le Diberder, zit. n. Mersch 2008a: 19). Mithin lässt sich *echochrome ii* exemplarisch als ein Spiel zwischen Darstellung und Selbstbewusstsein der Darstellung adressieren, in dem die Problematisierung der Repräsentation selbst zu einem produktiven Moment der Darstellung erhoben wird. Wenn dies richtig ist, wird das Computerspiel nicht nur durch seine Narrativität oder Ludizität ausgezeichnet, sondern auch und gerade durch seine Ikonizität, die jene anderen Potenzen von Fall zu Fall in sich zu integrieren vermag. Es gilt somit das Bild nicht nur als eine Funktion des Narrativen oder Ludischen zu begreifen, sondern umgekehrt das Narrative oder Ludische auch als eine Funktion des Bildes. So möchte der Titel des vorliegenden Beitrags als doppelter Genitiv, als Genitivus objectivus *und* subjectivus verstanden werden: Nicht nur wird das Bild gespielt – das Bild spielt auch. In dieser Perspektive plädiert der vorliegende Text für einen Iconic Turn der *Game Studies* und für eine Würdigung des Computerspiels als theoretisches Objekt, dessen Thema auch und gerade das Bild ist.

13 Tatsächlich befindet sich das Computerspiel gemäß der Diktion von Lorenz Engell, der Medien in vier Phasen sich entwickeln sieht, in seiner vierten Phase, derjenigen der „verstärkten Selbstbeobachtung und Selbstreflexivität“: In dieser nimmt das Medium „Zugriff auf sich selbst, auf seine vergangenen Entwicklungsphasen, auf das in ihrem Verlauf entwickelte Regelwerk etwa, und setzt sich selbst damit auseinander. In vielen Fällen kommt es dabei z. B. zu einer Zeit der experimentellen Erprobung und Erweiterung der eigenen technischen, ästhetischen und pragmatischen Möglichkeiten. [...] ein Ästhetisierungsprozess, der häufig als Avantgardebildung formalisiert wird. Die Öffnung des Mediums für die Kunst [...] ist etwa eine typische Verlaufsform, mit der die selbstreflexive Phase einsetzen oder sich vorbereiten kann“ (Engell 2001: 52 und 54).

Literatur

- John Langshaw Austin (2002): *Zur Theorie der Sprechakte (How to do things with Words)* [1962]. Stuttgart.
- John Langshaw Austin (1962): *How to do things with words. The William James lectures delivered at Harvard University in 1955*. Cambridge (MA).
- Constanze Bausch, Benjamin Jörissen (2005): Das Spiel mit dem Bild. Zur Ikonologie von Action-Computerspielen. In: Christoph Wulf, Jörg Zirfas (Hg.): *Ikonologie des Performativen*. München, S. 345–364.
- Benjamin Beil (2009): Spiel mit der Perspektive. Von gedrehten, gequetschten und unmöglichen Räumen im Computerspiel. In: Gundolf Winter, Jens Schröter, Joanna Barck (Hg.): *Das Raumbild. Bilder jenseits ihrer Flächen*. München, S. 239–257.
- Benjamin Beil, Jens Schröter (2011): Die Parallelperspektive im digitalen Bild. In: *ZfM. Zeitschrift für Medienwissenschaft* 1 (4), S. 127–137.
- Gottfried Boehm (1994): Die Wiederkehr der Bilder. In: ders. (Hg.): *Was ist ein Bild?*. München, S. 11–38.
- Horst Bredekamp (2010): *Theorie des Bildakts. Frankfurter Adorno-Vorlesungen*. Berlin.
- Kenneth Burke (1969): *A Grammar of Motives* [1945]. Berkeley u.a.
- Arthur C. Danto (1993): Das Ende der Kunstgeschichte ist nicht das Ende der Kunst. Karlheinz Lüdeking sprach mit Arthur C. Danto. In: *Kunstforum International* 123, S. 200–208.
- Lorenz Engell (2001): Die genetische Funktion des Historischen in der Geschichte der Bildmedien. In: *Archiv für Mediengeschichte* 1 („Mediale Historiographien“), S. 33–56.
- Michel Foucault (1997): *Dies ist keine Pfeife. Mit zwei Briefen und vier Zeichnungen von René Magritte* [1973]. München.
- Rainer Groh (2007): *Das Interaktions-Bild. Theorie und Methodik der Interfacegestaltung*. Dresden.
- Gernot Grube (2006): Digitale Abbildungen – ihr prekärer Zeichenstatus. In: Martina Heßler (Hg.): *Konstruierte Sichtbarkeiten. Wissenschafts- und Technikbilder seit der Frühen Neuzeit*. München, S. 179–196.
- Stephan Günzel (2010): The Spatial Turn in Computer Game Studies. In: Konstantin Mitgutsch, Christoph Klimmt, Herbert Rosenstingl (Hg.): *Exploring the Edges of Gaming. Proceedings of the Vienna Games Conference 2008-2009: Future and Reality of Gaming*. Wien, S. 147–156.
- Stephan Günzel (2009): Simulation und Perspektive. Der bildtheoretische Ansatz in der Computerspielforschung. In: Matthias Bopp, Serjoscha Wiemer, Rolf F. Nohr (Hg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung* (Medien’welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur, Bd. 12), Braunschweig, S. 331–352.
- Wolfgang Hagen (2002): Es gibt kein „digitales Bild“. – Eine medienepistemologische Anmerkung. In: *Archiv für Mediengeschichte* 2 („Licht und Leitung“), S. 103–110.
- Thomas Hensel (2011a): *Nature morte im Fadenkreuz. Zur Bildlichkeit des Computerspiels* (Intermedia Design Books 02). Trier (im Druck).
- Thomas Hensel (2011b): Still Life in the Crosshairs or For an Iconic Turn in Game Studies. In: Rania Gaafar, Martin Schulz (Hg.): *Technology and Desire. The Transgressive Art of Moving Images*. Bristol (im Druck).
- Thomas Hensel (2009): Aperspektive und Anamorphose. Zu Raumbildern der Vormoderne. In: Gundolf Winter, Jens Schröter, Joanna Barck (Hg.): *Das Raumbild. Bilder jenseits ihrer Flächen*. München, S. 159–176.

- Thomas Hensel (2002): Albrecht Dürer, Erwin Panofsky und der ‚performative turn‘ der Kunstwissenschaft. In: ders., Hans Ulrich Reck, Siegfried Zielinski (Hg.): *Goodbye, Dear Pigeons. Lab – Jahrbuch 2001/02 für Künste und Apparate*. Köln, S. 330–338.
- Inge Hinterwaldner (2010): *Das systemische Bild. Ikonizität im Rahmen computerbasierter Echtzeitsimulationen*. München.
- Friedrich Kittler (1993): Es gibt keine Software. In: ders.: *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*. Leipzig, S. 225–242.
- Rune Klevjer (2006): *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Bergen (PhD Thesis, Univ. of Bergen), URL: http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf [Juli 2011].
- Werner Kogge (2004): Lev Manovich – Society of the Screen. In: Alice Lagaay, David Lauer (Hg.): *Medientheorien. Eine philosophische Einführung*. Frankfurt a.M./New York, S. 297–315.
- Ralf Konersmann (1991): *René Magritte. Die verbotene Reproduktion. Über die Sichtbarkeit des Denkens*. Frankfurt a.M.
- Sybille Krämer, Marco Stahlhut (2001): Das „Performative“ als Thema der Sprach- und Kulturphilosophie. In: Erika Fischer-Lichte, Christoph Wulf (Hg.): *Paragrana. Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie* 10 (1) („Theorien des Performativen“), S. 35–64.
- Lev Manovich (2002): *The Language of New Media* [2001]. Cambridge (MA)/London.
- Louis Marin (2004): *Das Opake der Malerei. Zur Repräsentation im Quattrocento* [1989], Berlin.
- Jens Meinrenken (2011): Dimensionssprünge auf virtuellem Papier. Zum Verhältnis von Comic und Computerspiel. In: Jürgen Sorg, Jochen Venus (Hg.): *Erzählformen im Computerspiel. Zur Medienmorphologie digitaler Spiele*. Bielefeld (im Druck).
- Dieter Mersch (2008a): Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse. In: Jan Distelmeyer, Christine Hanke, ders. (Hg.): *Game over!/? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld, S. 19–41.
- Dieter Mersch (2008b): Tertium datur. Einleitung in eine negative Medientheorie. In: Stefan Münker, Alexander Roesler (Hg.): *Was ist ein Medium?*. Frankfurt a.M., S. 304–321.
- Frieder Nake (2005): Das doppelte Bild. In: *Bildwelten des Wissens. Kunsthistorisches Jahrbuch für Bildkritik*, Band 3,2 („Digitale Form“), S. 40–50.
- Frieder Nake, Susanne Grabowski (2005): Zwei Weisen, das Computerbild zu betrachten. Ansicht des Analogen und des Digitalen. In: Martin Warnke, Wolfgang Coy, Georg Christoph Tholen (Hg.): *HyperKult II. Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien*. Bielefeld, S. 123–149.
- Britta Neitzel (2008): Selbstreferenz im Computerspiel. In: Winfried Nöth, Nina Bishara, Britta Neitzel: *Mediale Selbstreferenz: Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und Comics*. Köln, S. 119–196.
- Britta Neitzel, Rolf F. Nohr (2010): Game Studies. In: *MEDIENwissenschaft. Rezensionen* 4, S. 416–435.
- Claus Pias (2003): Das digitale Bild gibt es nicht – Über das (Nicht-)Wissen der Bilder und die informatische Illusion. In: *zeitenblicke* 2 (1), URL: <http://www.zeitenblicke.de/2003/01/pias/> [Juli 2011].
- Regine Prange (2010): Sinnoffenheit und Sinnverneinung als metapicturale Prinzipien. Zur Historizität bildlicher Selbstreferenz am Beispiel der Rückenfigur. In: Verena Krieger, Rachel Mader (Hg.): *Ambiguität in der Kunst. Typen und Funktionen eines ästhetischen Paradigmas*. Köln/Weimar/Wien, S. 125–167.
- Bernhard Rapp (2008): *Selbstreflexivität im Computerspiel. Theoretische, analytische und funktionale Zugänge zum Phänomen autothematischer Strategien in Games*. Boizenburg.

- Mike Sandbothe (2005): *Pragmatic Media Philosophy. Foundations of a New Discipline in the Internet Age*. sandbothe.net, URL: <http://www.sandbothe.net/pmp.pdf> [Juli 2011].
- Norbert M. Schmitz (2000): Bewegung als symbolische Form. Die Ikonologie und der Kunstbegriff der Medienwissenschaften. In: Heinz.-B. Heller, Matthias Kraus, Thomas Meder, Karl Prümm, Hartmut Winkler (Hg.): *Über Bilder Sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft* (Schriftenreihe der Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft, Bd. 8). Marburg, S. 79–95.
- Stephan Schwingeler (2008): *Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel*. Boizenburg.
- Silvia Seja (2009): *Handlungstheorien des Bildes*. Köln.
- Victor I. Stoichita (1999): *Eine kurze Geschichte des Schattens* [1997]. München.
- Victor I. Stoichita (1998): *Das selbstbewusste Bild. Vom Ursprung der Metamalerei* [1993]. München.
- Jochen Venus (2007): Teamspirit. Zur Morphologie der Gruppenfigur. In: Rainer Leschke, Jochen Venus (Hg.): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld, S. 299–327.
- Monika Wagner (2004): Die *tabula rasa* als Denk-Bild. Zur Vorgeschichte bildloser Bilder. In: Barbara Naumann, Edgar Pankow (Hg.): *Bilder-Denken. Bildlichkeit und Argumentation*. München, S. 67–86.
- Horst Wenzel (2003): Initialen. Vom Pergament zum Bildschirm. In: *Zeitschrift für Germanistik*, Neue Folge 3, S. 629–641.
- Frank Zöllner (1987): *Vitruvs Proportionsfigur. Quellenkritische Studien zur Kunstliteratur des 15. und 16. Jahrhunderts*. Worms.