

Schau-Prozesse: Die Grenzen ästhetischer Wahrnehmung in Bildschirmspielen

Einleitung

Die navigierbaren virtuellen Bildräume¹ der Video- und Computerspiele sind eine Herausforderung für unsere Wahrnehmung, konfrontieren sie uns doch mit heterogenen Reizen, welche die Aktivierung unterschiedlicher Rezeptionsmodi befördern. Der zugrunde liegende Hauptkonflikt lässt sich dabei begrifflich sinnvoll als Gegensatz von funktionalem und ästhetischem Sehen darstellen.

Es ist das Anliegen meines Vortrages diese hier formulierte These auszubreiten, um sie nachfolgend von zwei Seiten kritisch zu hinterfragen. Das Ziel ist die wechselseitige Durchdringung der scheinbar so konträren Wahrnehmungsparadigmen, die sowohl eine Ästhetisierung des Funktionalen als auch eine Funktionalisierung des Ästhetischen bedingt.

I. These

Entwicklung des Hauptkonfliktes an Beispielen



Bsp. 1) Bei dem Spiel *Half Life 2* (2004) handelt es sich um einen klassischen Ego-Shooter mit einem genretypischen Medien-dispositiv, das Bildschirm, subjektives Sichtfeld und virtuellen Handlungsapparat unmittelbar synchronisiert bzw. gleichschaltet, was auf eine spezifische Funktionalisierung des Sehens schließen lässt. In dem zentralperspektivisch durchmodellierten Raum dient

die ins Bild gesetzte Waffenextension quasi als visualisierte Fluchtlinie, welche das Einflusspotential des Spieler-Subjektes auf das Bildzentrum dokumentiert (alles das, was beschaut, kann auch beschossen werden, der Fluchtpunkt erscheint als Fadenkreuz der Waffe). Weiterhin ist die auf einer metafikionalen Ebene angelegte numerische Menüleiste zu beachten, die gleich einer halbtransparenten Bildmaske konstant spielrelevante Daten und Ressourcen quantitativ erfasst und abbildet und damit die strategische Selbst-Optimierung des Spielers gewährleistet aber auch einfordert.

¹Die Wahrnehmung virtueller Räume als Bildräume sei nach Klaus Sachs-Hombach durch den sog. „immersiven Reflexionsmodus“ gewährleistet, wonach sich eine Person so verhalte, „als sei das im Bild Dargestellte tatsächlich anwesend, ohne aber die Unterscheidungsfähigkeit von Bild und Abgebildetem zu verlieren.“ Ders.: Das Bild als kommunikatives Medium. Köln: Herbert von Halem Verl. 2003, S. 243.

Auf der anderen Seite sehen wir einen individualisierten und sich stets verändernden Bildraum einer dargestellten Welt, der im konkreten Fall ein Sonnenuntergangsszenario bereithält, inszeniert vor einer spärlichen Vegetation aus kahlen Baumreihen und einem isolierten seiner Funktionalität beraubten Hochspannungsmast. Eine Bildkomposition, die in ihrer Gesamtheit eher einen Eindruck von Erhabenheit und Morbidität vermittelt und somit u.U. eine Art romantischer Zivilisationskritik formuliert.



Bsp.2) *Still Life* (2004): Detektivisches Adventure, in dem die Spielwelt aus animierten jedoch vorgerenderten Bildräumen besteht, die sich zudem aus der Montage statischer Kameraeinstellungen bzw. fixer point-of-view-Ordnungen zusammensetzt. Das Spiel ermöglicht dabei die systematische zweidimensionale Abtastung dieser Einzelbilder mit Hilfe eines pfeilförmigen Cursors, der

sich an bestimmten Stellen des Bildes in eine miniaturisierte Lupe verwandelt und damit indexikalisch auf eine spiel- und fallrelevante Spur verweist (Doppelte Anzeichenstruktur), hier ein Haarbüschel des mutmaßlichen Täters. Die mikrokosmische Bildszenerie vermittelt dabei insgesamt einen ambivalenten Eindruck, der sich vielleicht am besten als eigentümliches Amalgam aus Abscheu und Anziehung beschreiben lässt. Für die Wirksamkeit der ersten Empfindung sorgen sicherlich die ins Bild gesetzten Verrottungs- und Erosionsspuren an den simulierten Materialien, wie der in seiner Konsistenz angegriffene und an vielen Stellen bereits abgebröckelte Wandverputz oder das ausgefaserte mit alten Eisennägeln durchsetzte Holzbrett. Andererseits hebt die dramatische Illuminierung aber gerade die Binnenstruktur dieser Materialien hervor und veredelt diese sogar durch den erzeugten Spiegelglanz des Lichtes.

Diese, zum Zwecke der Pointierung z.T. übersteigerten Ausführungen sollten dafür sensibilisieren, dass sich in Bildschirmspielen mindestens zwei scheinbar grundsätzlich verschiedene Wahrnehmungs- und Beschreibungsebenen unterscheiden lassen, die im wissenschaftlichen Diskurs denn auch größtenteils in einem diskreten Oppositionsverhältnis gefasst werden. Gemeint ist zum einen eine funktional-analytische Bildbetrachtung, die den visuellen Informationsteppich nach eindeutig dekodierbaren (An-)Zeichen für den Spielfortschritt absucht, zum anderen eine ästhetisch-subjektorientierte Bildbetrachtung, welche die konkrete Gestaltungs-

weise und Modellierung sowie das atmosphärische Wirkungspotential der gesamten Bildkomposition zu ermessen versucht. Der hier spielintern reproduzierte Gegensatz zwischen einer rational-zweckorientierten und einer ästhetisch-selbstzweckhaften Einstellung ist dabei nicht neu, wurde diese Differenzierung doch häufig genug als Nachweis für die Besonderheit der Kunstwahrnehmung ins Feld geführt, so z.B. von dem estnischen Kultursemiotiker Jurij Lotman, der da schreibt:

Beim intellektuellen ‚Genuss‘ ist die Nutzung der materiellen Seite des Zeichens momentan: die Ausdrucksform wird wie eine Nusschale aufgeknackt und dann weggeworfen. Physischer (ästhetischer, L.Z.) Genuss strebt nach Dauer, da er es mit zeichenloser Information zu tun hat, in der die Ausdrucksform selbst (die Einwirkung auf die Sinne) Inhaltscharakter hat.²

Rangiert bei Lotman die „ästhetische Wahrnehmung“ auf der Werteskala noch über dem primär verstehenden Erkenntnisprozess, so hat sich dieses Werteverhältnis im Rahmen der *game studies* geradezu verkehrt. Stellvertretend für eine solche veränderte Gewichtung soll hier der Medienwissenschaftler Claus Pias angeführt werden, für den Computerspielgrafik in erster Linie die (metaphorische) Funktion hat „Regeln zu bebildern“ oder sich als „Oberflächenglanz über Bewegungsmuster [zu] leg[en]“³. Dieser Vorbehalt gegenüber den synthetischen

Computerbildern, der ein grundlegendes Schein-Sein-Verhältnis zwischen referenzlosen und referenzialisierbaren Bildzeichen installiert, ist sicherlich zurückzuführen auf die besonderen Konstruktionsbedingungen elektronischer Bilder, wengleich die hieraus erwachsenen Wertungen diskussionswürdig bleiben. Versteht man

Bildwahrnehmung in Computerspielen	
Wahrnehmungsmodus A	Wahrnehmungsmodus B
<ul style="list-style-type: none"> • analytisch-funktional • zweckhaft • Bild als kodierter Text • referenzialisierbar → Spiel-„Realität“ • symbolisch-verstehend • außenorientiert-objektiv • Primat des Abstrakten, des Normalen und des Regemaßes 	<ul style="list-style-type: none"> • ästhetisch-atmosphärisch • zweckfrei • Bild als Werk • referenzlos → Spiel-Kulisse • genussvoll-immersiv • innenorientiert-subjektiv • Primat des Konkreten, des Besonderen und der Regelabweichung

wie Pias den Sinn von Visualisierungsprozessen im Interface-Design von Computern in erster Linie darin, Mensch-Maschine-Kommunikation zu ermöglichen, d.h. ein wechselseitiges „Verstehen“ zwischen digitalem Symbolsystem und analogen Körper- und Erfahrungswelten zu gewährleisten, so ist es nur folgerichtig, all jenen zeichenhaften Bild- und Textinformationen, die eben „nur halluzinierbar“⁴ seien und somit nicht zur Welt der im Programm verankerten Objektdatenbank gehören, ihre spielerische Relevanz abzuspüren. Auch wenn es durch-

² Lotman, Jurij M: Die Struktur literarischer Texte. 4. Aufl. München: Wilhelm Fink Verl. 1993, S. 94-95.

³ Pias, Claus: noisy, narrow-band devices. Prolegomena zur Animationsgeschichte des Computerspiel(er)s. In: Bilder in Bewegung. Traditionen digitaler Ästhetik. Hg. v. Kai-Uwe Hemken. Köln: DuMont 2000. S.231.

⁴ Ebd.

aus nicht abgestritten werden kann, den „Programmcode als Möglichkeitsbedingung des literarischen [bzw. semantischen] Weltentwurfs“⁵ anzuerkennen, so sollte dies nicht wie bei Pias u.a. zu einer Ontologisierung der Programmstrukturen führen als einer „Realität“ unterhalb der Oberfläche der digitalen Bilder. Was an solchen ontologischen Prämissen stört, ist die beschränkte Ausrichtung auf etwas scheinbar „Eigentliches“, Authentisches jenseits der unmittelbar phänomenologisch zugänglichen Ebene der Bildwahrnehmung, so als verlaufe ein computerspezifischer „Sichtungsprozess“ vollkommen einseitig von den ästhetischen Oberflächen über die identifizierbaren Bildzeichen hin zu den abstrahierbaren Regelstrukturen des Programms. Zwar erlaubt es die Programmstruktur in der Tat, Bilder zu denotieren, d.h. mit einer eindeutigen diskreten Bedeutung unabhängig vom pragmatischen Verwendungszusammenhang auszustatten. Damit können ikonische Bilder zu Signifikanten eines symbolisch, konventionellen Zeichens werden. Doch nur ein Bruchteil der visuellen Information im Computerspiel ist auf diese Weise kodiert, nicht jede Bildinformation verweist zugleich auf eine Programmfunktion und fungiert damit als ein „echtes“ Zeichen.

Im Folgenden gilt es auch zu verdeutlichen, dass diese anderen in ihrer Informationsdichte reichen aber semantisch ungerichteten Bildelemente mehr sind als nur ein retardierendes Moment im Rekonstruktionsprozess der Spielregeln. Vor allem ist es jedoch mein Ziel auf zwei unterschiedlichen Argumentationsebenen zu belegen, warum die hier im Modell reproduzierte Grenzziehung und theoretische Trennung dieser beiden so disparat erscheinenden Wahrnehmungsmodi mutmaßlich auf einem ideologisch motivierten Missverständnis beruht.

II. Gegenthese 1) Ästhetisierung sachbezogenen Handelns

Das primäre Ziel von Computerspielen ist das subjektive *Erleben* oder - negativ gewendet - die Vermeidung von Langeweile⁶. Auch wenn sich die Bildschirm-Games durch eine immanente Teleologie auszeichnen, nach welcher das „Durchspielen“ oder die Erreichung eines „Highscore“ eine echte Herausforderung und ein eindeutiges Erfolgskriterium darstellen, gilt doch das *Subjekt* als eigentliche Referenz. Der Kulturanthropologe Joan Huizinga hat diese elementare Funktion bereits 1938 als ein generelles Wesensmerkmal des Spiels in der Erstausgabe seines „Homo Ludens“ herausgearbeitet, bis heute ein Standardwerk der Spieltheorie. Huizinga schreibt dort:

Es ‚geht um etwas‘: in diesem Satz ist eigentlich das Wesen des Spiels am bündigsten ausgedrückt. Dieses Etwas ist jedoch nicht das materielle Ergebnis der Spielhandlung, z.B. nicht, dass der Ball im Loch

⁵ Pias, Klaus: Computer Spiel Welten. München: sequenzia 2002, S. 124.

⁶ Nach Ladas hätten verschiedenste empirische Untersuchungen gezeigt, dass Langeweile von Kindern und Jugendlichen als der primäre Anlass zur Nutzung von Computerspielen genannt worden sei. Ladas: Brutale Spiele(r), S. 93.

sitzt, sondern die ideelle Tatsache, dass das Spiel geglückt oder aufgegangen ist. Dies ‚Geglücktsein‘ verschafft dem Spieler eine Befriedigung, die kürzer oder länger anhalten kann.⁷

Mit diesen einführenden Gedanken und der Referenz auf Huizinga möchte ich auf die Problematik der Zielbestimmung bzw. der Intentionalität des Spiels verweisen, die durch Begriffe wie Selbstzweckhaftigkeit oder Zweckfreiheit nur ungenau erfasst wird, da hier das Spiel ausschließlich in Abgrenzung zu situativ folgenreichem Handeln definiert wird, ohne der intrinsischen Motivierung des Spielhandelns Rechnung zu tragen. Der Soziologe Gerhard Schulze spricht in einem derartigen Fall angemessener von einem Konzept „innenorientierten Sinngebung“⁸, der Spieler verortet das Ziel seiner Handlungsepisoden nicht primär in der Situation sondern im subjektiven Erleben, d.h. Zielerreichung lässt sich hier nicht als ein objektives bzw. intersubjektiv nachvollziehbares Datum sondern als ein konstruktives Produkt aus psychophysischen Reaktionen und gelungener Selbstaneignung beschreiben.

So kann sich Spiel als „freies Handeln“⁹ überhaupt erst in einem gegebenen Möglichkeitsraum entfalten, in welchem ein Subjekt die Wahl hat, bzw. sich freiwillig zu entscheiden vermag, ob ein Spiel gespielt wird oder nicht. Jedes Spiel setzt damit einen situativen Überschuss an Ressourcen voraus, der es erlaubt jenseits existenzieller Notwendigkeiten und „ohne Zwang und Sanktion[en]“¹⁰ zu agieren. Interessanterweise gründet Gerhard Schulze seine kultursoziologische Ästhetik-Definition in Anlehnung an Huizinga genau auf eben diesen Faktoren: Wahlfreiheit und Innenorientierung. Damit wird eine Nähe zwischen ästhetischem Wahrnehmen und Spielen postuliert, die sich für unsere Erörterung fruchtbar machen lässt.

Wie aber sind nun auf der Basis dieser Überlegungen die spielimmanenten Zielvorgaben zu deuten, die im Rahmen von Regelspielen an das Subjekt herangetragen werden und diesem damit eine situative Ausrichtung seines Tuns abverlangen? Die Festlegung von Zielen konstruiert bereits für den spielerischen Ausgangszustand eine grundlegende Diskrepanz zwischen einem als defizitär erfahrbaren status quo und einem (noch) nicht realisierten „Ideal- bzw. Endzustand“. Eine derartige Konstellation motiviert also ein Einwirken auf die Situation und kanalisiert zugleich das Aktionspotential des Spielers. Das dabei entstehende Gefühl der Herausforderung weist jedoch aus der Situation heraus und deutet auf den Erlebniswert eines „Goal-based-Szenarios“. Wenn nun aber funktionales Tun nicht mehr in erster Linie der objektiven Möglichkeitserweiterung oder Existenzsicherung dient, sondern stattdessen im Pro-

⁷ Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt 1987, S. 61-62.

⁸ Schulze, Gerhard: Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. 8. Aufl. Frankfurt a.M.: Campus 2000, S. 86-87.

⁹ Huizinga: Homo Ludens, S. 16.

¹⁰ Piaget: Die Psychologie des Kindes, S. 66.

jekt der Lebens- bzw. Freizeitgestaltung einen dem subjektiven Empfinden nach angemessenen Orientierungs- und Handlungspfad darstellt, dann kann in einem solchen Kontext tatsächlich von einer Ästhetisierung funktional-sachbezogenen Handelns gesprochen werden.

Innenorientierte Sinnerfüllung scheint demnach durchaus im Rahmen außenorientierten Spielhandelns möglich, der soziologische Kontext als spezifische situativ-subjektive Konstellation fungiert hier jedoch stets als notwendige Beurteilungsbasis. Vor diesem Hintergrund scheint es mir denn auch sinnvoll, Spielen vom experimentellen Probe-Handeln bspw. im Rahmen wissenschaftlicher oder militärischer Simulationen zu unterscheiden.

Von welchen Prämissen geht nun aber eine „Ästhetik sachbezogenen Handelns“ aus? Im vorliegenden Fall wäre dies die abzuleitene Hypothese, dass ein subjektives Erlebnisprojekt erfolgreich durch ein geeignetes situatives Setting realisiert und damit außenorientierte und innenorientierte Handlungsplanungen synchronisiert werden könnten. Diese Annahme rekurriert auf die ebenfalls von Gerhard Schulze skizzierte Strategie der „Erlebnisrationalität“¹¹, d.h. den systematischen Versuch, gewünschte subjektive Erfahrungsprozesse durch entsprechendes Situationsmanagement auszulösen und zu optimieren. Dass hierbei die notwendig subjektive Mitgestaltung von Erlebnissen ausgeblendet wird, welche immer auch das Unvorhergesehene und das Risiko des Enttäuschtseins wahrscheinlich machen, soll an dieser Stelle lediglich als kritische Randnotiz vermerkt werden.

Gegenthese 2) Regelte Entropie: Normalisierung des ikonischen Eigensinns

Lässt man die mittlerweile knapp 40 jährige Geschichte der Computerspiele Revue passieren, so ist retrospektiv sicherlich keine andere Entwicklung von größer sinnlicher Evidenz gewesen, wie die Entwicklung der Spielgrafik. Vom reduktionistischen Symbolismus eines *Space Invaders* (1968) bis zum ikonischen Illusionismus eines *Half Life 2* (2004), die Spiele von damals scheinen zumindest oberflächlich nicht vergleichbar mit den Spielen von heute und doch sind die Entwicklungsetappen, die zwischen diesen „Extrempunkten“ liegen, rückblickend nicht so revolutionär bzw. umwälzend gewesen, wie oftmals behauptet. Die Veränderungsprozesse, welche die Computerspielgrafik durchlaufen hat, stellen sich nämlich strukturell



¹¹ Schulze: Erlebnisgesellschaft, S. 35.

nicht als Abfolge heterogener Stile¹² oder als ästhetische Paradigmenwechsel dar, sondern vornehmlich als Stufen einer dominanten Entwicklungslinie, deren Kontinuität in dem Bestreben um permanente Ausweitung, Intensivierung und Verdichtung des visuellen Illusionismus zu sehen ist. Im Zeitraffer wird damit eine Entwicklung nachvollzogen, welche die Geschichte der abendländischen Malerei seit der Renaissance bis hinein ins 19. Jahrhundert geprägt hat und die mit der Entstehung und Etablierung der Fotografie ihren Kulminations- und Endpunkt erreicht hat. So verwundert es denn auch nicht, wenn der sog. „Foto-Realismus“ eine zentrale Referenzgröße für Computergrafiker und Gamedesigner darstellt¹³. Sowohl der Detailreichtum auf der Ebene des Dargestellten als auch die perspektivische Darstellungsweise scheint sich denn auch konsequent der Foto- bzw. Filmästhetik angenähert zu haben. Es ist jedoch mein Ziel im folgenden aufzuzeigen, dass die grafische Modellierung der Spiele sich nicht hinreichend als eine sukzessive Annäherung an ein fotorealistisches Ideal beschreiben lässt, sondern dass der eingeschlagene Steigerungspfad einer abstrakteren Logik folgt und somit der Foto-Realismus nur eine Durchgangsstation einer umfassenderen Entwicklung markiert. Absehen möchte ich dabei jedoch auch hier von etwaigen ontologischen Propositionen, die sich durchaus in einige Erklärungsansätze zum Bildrealismus einschleichen ohne hinreichend expliziert zu werden. So unterstellt bspw. die sogenannte Ähnlichkeitstheorie, dass die Wahrnehmung eines Bildes als „real“ bzw. abbildhaft nur deshalb möglich sei, weil dieses Bild relevante Eigenschaften besitze und/oder bestimmte Wahrnehmungsreize aussende, die einem Gegenstand oder Sachverhalt der bildexternen „Realität“ entsprechen bzw. durch einen solchen aktiviert würden. Doch gilt es zu beachten, dass der „Realismus“ einer Abbildung immer auch auf bestimmten Darstellungs- und Wahrnehmungskonventionen beruht¹⁴. Ein Zitat von Nelson Goodman unterstreicht diese Kritik und gibt sogleich die Denkrichtung für die weitere Argumentation vor:

Realismus ist keine Frage irgendeiner konstanten Beziehung zwischen einem Bild und seinem Gegenstand, sondern eine Frage der Beziehung zwischen dem im Bild verwendeten Repräsentationssystem und dem Standartsystem¹⁵

Der Realismus bzw. die Abbildhaftigkeit einer visuellen Konfiguration lässt sich demnach stets relativ zur kulturellen Konzeption von Realität bestimmen¹⁶ und es ist u.U. eher die Gewöhnung an bestimmte Darstellungskonventionen, wie das zentralperspektivische Projek-

¹² Dass in der aktuellen Populärkultur die Grafik vieler historische Spiele aufgrund ihres nostalgischen Charmes als eigenständige Ästhetik wahrgenommen wird, ist ja überhaupt erst das Resultat eines konstatierten Anachronismus.

¹³ Schirra/Scholz: Zwei Skizzen zum Begriff ‚Photorealismus‘ in der Computergraphik, S. 69-78.

¹⁴ Vgl. zur Kritik am Ähnlichkeitsbegriff Eco: Einführung in die Semiotik, S. 200ff.; Goodman: Weisen der Welterzeugung, S. 158ff.; Sottong/Müller: Zwischen Sender u. Empfänger, S. 69-74.

¹⁵ Goodman: Sprachen der Kunst, S. 46.

¹⁶ Vgl. Goodman: Weisen der Welterzeugung, S.158 oder auch Lotman: Probleme der Kinoästhetik, S.15.

tionsverfahren, denn das Fehlen derselben, welche die Leichtigkeit und scheinbare Natürlichkeit der Bild-Aneignung begründen und den „Eindruck geringer Kodebedingtheit“¹⁷ hervorrufen. Im Einzelfall ist es also nur schwer zu entscheiden, ob die unwillkürliche Aneignung eines Bildes tatsächlich ausschließlich auf wahrnehmungsphysiologischen- und psychologischen Gesetzmäßigkeiten¹⁸ und damit korrelierten Realitätserfahrungen zurückzuführen ist oder doch auch zu einem gewissen Anteil auf der Naturalisierung technischer und kultureller Wahrnehmungsverfahren basiert.

Um dieser Problematik auszuweichen soll es nachfolgend primär um die syntaktisch visuellen Darstellungskriterien gehen, die eine Bildgegenstand „realistisch“ erscheinen lassen. Grundbedingung dafür ist gemeinhin ein hoher sinnlicher Konkretisationsgrad bzw. Detailreichtum, hinsichtlich Oberfläche, Farbe und/oder Gestalt. Eine solche realistische Abbildung fungiert dabei wie eine Art visuelle „Existenzpräsupposition“, die zu einer unmittelbaren Vergegenwärtigung des Dargestellten, dass jedoch, wie angedeutet, keine Kompatibilität mit der kulturellen Realitätskonzeption verheißen muss.

Der ikonische Darstellungsrealismus steigert die sinnliche Präsenz und medieninterne Glaubwürdigkeit der ins Bild gesetzten Entitäten. Standen die abstrakt-piktoralen „Space Invaders“ im gleichnamigen Spiel (1968) noch als Zeichen für Aliens, d.h. fiktionale Wesen, denen qua kulturellem Wissen eine ganze Reihe semantischer Merkmale zugeordnet werden konnten, welche *nicht* sichtbar waren, so *bezeichnen* die Zombie-Signifikanten im *Resident Evil*-Remake von 2002 nicht mehr ihr Zombie-Sein (als Signifikat), sondern *exemplifizieren* dieses vielmehr. Die Bilder verweisen nur noch rekursiv auf sich selbst und ihre eigene sichtbare Gegenwart.



Dabei schien es lange Zeit so, als sei die steigerungslogische Ausdifferenzierung der Computerspielgrafik geradezu kurzgeschlossen mit der technischen Entwicklung der Hardware. Es wurde und wird als selbstverständlich hingenommen, dass die Spiele-Entwickler sich stets am Limit des technisch Möglichen bewegen und ihre „Kreativität“ somit an einem objektiven Maßstab bemessen werden kann. Daher herrschte auch zumeist kein intersubjektiver (Ge-

¹⁷ Lotman: Die Struktur literarischer Texte, S. 91.

¹⁸ Vgl. Roth: Das Gehirn u. seine Wirklichkeit, S. 321ff.

schmacks-)Dissens, denn die eindeutigen Vergleichs- und Bewertungskriterien erlauben eine klare Unterscheidung von schlechter, „grobpixeliger“ und „guter“, detailreicher Grafik¹⁹.

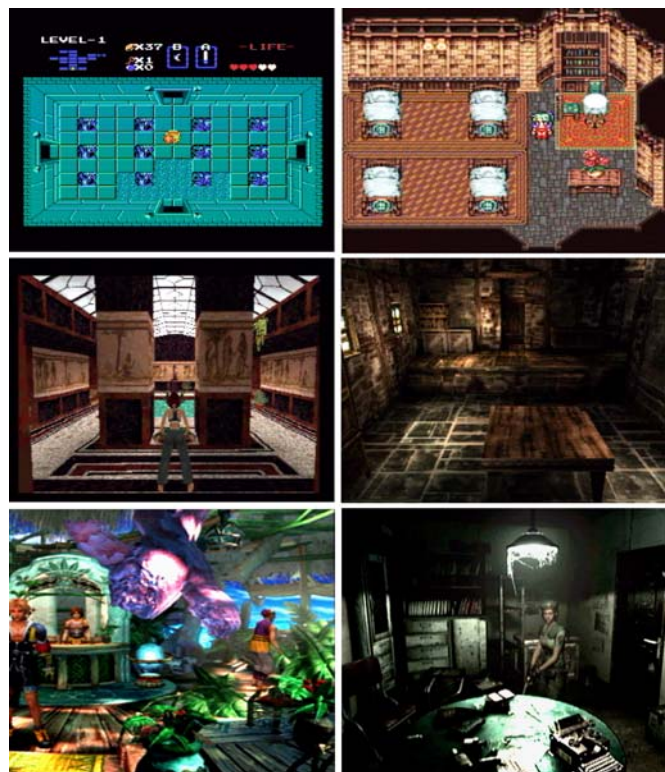
Doch die kontinuierliche Verdichtung und Intensivierung visueller Bildschirmreize in Computerspielen ist nicht nur das Resultat einer sukzessiven Perfektionierung der Darstellungstechnik, sondern gleichsam die Konsequenz einer beständigen Ausdifferenzierung und Akkumulation der dargestellten Bildinhalte. Auch wenn es wiederum der technische Fortschritt ist, der bestimmte inhaltliche Gestaltungsvorhaben überhaupt erst ermöglicht, gehorcht die Inventarisierung der Bild-Räume keiner technischen Logik mehr. Die virtuellen Bildwelten fungieren, so die These, zunehmend als institutionalisiertes *Play*, sie wollen nicht regelhaft, sondern kreativ, nicht ordentlich, sondern chaotisch erscheinen. Die digitalen Bilder stellen damit oberflächlich einen Kontrapart zur *Games*-Struktur dar, denn sie animieren nicht zur Einhaltung einer abstrakten Regelroutine sondern zur Konfrontation mit dem Konkreten und Außer-Gewöhnlichen.

Ein wesentliches Indiz für die Wirksamkeit ist dieses Prinzips ist die gestalterische Individualisierung der Bildräume, die sich sukzessive emanzipieren von den seriellen Architekturkonzepten früherer Spiele.

Die Kulissenwelt der Spiele erbringt nur noch nebenbei einen „objektiven“ Nachweis der technischen Leistungsfähigkeit.

Im Zentrum steht die subjektive Konstruktion, die es in der Folge angemessen erscheinen lässt, nicht mehr von „Räumen“, sondern von „Zimmern“ zu sprechen. In Anlehnung an Sighard Neckel ist „ein Zimmer das, was man aus einem

Raum gemacht hat“²⁰, eine individuelle Bricolage aus disparaten Versatzstücken. Die modellierten Zimmer sind Ausdruck eines innenorientierten Weltverständnisses, das alle technischen Ressourcen letztlich zur Generierung eines spezifischen Erlebniswertes funktionalisiert. „Das Erzeugen einer Atmosphäre der bangen Erwartung, die Besetzung virtueller Räume mit



¹⁹ Vgl. Ströter-Bender: „Flotte Grafik“ und „Ohrenschmaus“, S.204.

²⁰ Neckel: Die Macht der Unterscheidung, S. 33.

Angst²¹ ist für Thomas Willmann bspw. Grund für den Erfolg der *Resident Evil* –Reihe. In den überfüllten Räumen der Spiele dominiert daher nicht das „Formklima“²² der einzelnen Gegenstände, die durch ihre technisch perfekte Illusion von Materialität „ins Gewicht fallen“²³. Die Spiel-Designer inszenieren vielmehr Individualität „mit den Dingen gegen die Dinge“²⁴, sie kommunizieren *Subjektpräsenz* durch entsprechendes Arrangement der *Objekte*.

Konkrete Ausformungen des Subjektiven zeigen sich bspw. in dem zunehmendem Verschwinden monochromer Flächen oder in der Brechung durchgängiger Formmuster und Symmetrien. Selbst in gemeinhin sterilen Raumkomplexen, wie Krankenhäusern (*Silent Hill 3*) oder Forschungslaboren (*Resident Evil*), betritt der Spieler kaum einen eintönigen, „sauberen“ Bereich. Die „eigentlich“ weißen Wände und Bodenfliesen sind verdreht, pilzübersät, blutverschmiert und dramatisch illuminiert. Gleiches gilt für die Beschaffenheit und Positionierung der modellierten Objekte: Zerstörte Spiegel und Fernseher, verrücktes und umgeworfenes Mobiliar, wahllos umherliegende Gebrauchsgegenstände.



Diese Bildwelten der Un-Ordnung betonen nicht mehr das Regellaß oder die kalkulatorische Perfektion des Technischen, sie scheinen sich insgesamt einer Logik der Technik zu entziehen, denn während die Generierung von Ordnung für den Computer eine Routine darstellt, lässt sich Un-Ordnung nur bedingt algorithmisieren, erfordert mehr Arbeit und ist auf einen menschlichen Produzenten angewiesen. Jeder individuell modellierte Raum soll diesen Arbeitsaufwand erkennen lassen, die unordentlichen Kreationen sollen Ausdruck eines hohen Quantum an investierter Arbeitszeit sein, welche den Bild-Räumen Gewicht und eine zeitliche (Tiefen-)Dimension verleiht. Es geht also nicht darum, das Unperfekte als quasi natürlich-kontingentes Phänomen vorzutäuschen, sondern darum die „Spürbarkeit des Menschlichen“²⁵ bewusst zu inszenieren.

Doch auch hinter dieser scheinbar so techno-phoben Visualisierungskonzeption verbirgt sich planerisches Kalkül und eine allgemein verbindliche Gestaltungslogik, die nach wie vor in

²¹ Willmann: *Resident Evil* auf dem Gamecube.

²² Ullrich: *Unschärfe im Bild*, S. 121.

²³ Ullrich: *Unschärfe im Bild*, S. 121.

²⁴ Neckel: *Die Macht der Unterscheidung*, S. 49.

²⁵ Schulze: *Die Beste aller Welten*, S. 237.

dem Bemühen um eine kontinuierliche Steigerung der Reizintensität sowie der informativen Streuungsdichte zum Tragen kommt. Unter dem Gesichtspunkt einer Aufmerksamkeitsökonomie bindet ein chaotisches Bild das Bewusstsein länger, da sich derart erzeugte Interferenzmuster nur schwer einfügen lassen in gängige visuelle Schemata.



Die ikonische Modellierung der virtuellen Welt folgt, so lässt sich mit Bezug auf den Medienphilosophen Vilém Flusser sagen, einem „digitalen“ oder hyperrealen Darstellungsprinzip ohne ontologische Erdung. Vereinfacht ausgedrückt geht es hier um eine Auslotung der Möglichkeiten des Darstellbaren und Wahrnehmbaren, begrenzt nicht durch Ethik sondern höchstens durch die Gefahr kognitiver Dissonanz. Individualisierung und Musterabweichung können daher ebenfalls als eine erlebnisrationale Strategie der Spielerbindung beschrieben werden, die dadurch jedoch keine kategorisch, qualitative Zäsur zu einer ansonsten verbindlichen Regelnorm markieren. Vielmehr bilden sie das vorläufige Ende einer

kontinuierlichen Aufmerksamkeitssteigerung qua Reizinput, deren Dynamik sich strukturell-diachron aber eher als ein geregeltes Fortschreiten auf einem konstanten Entwicklungspfad beschreiben lässt. Was in der topologischen Fokussierung auf das Einzelbild noch außergewöhnlich wirkt, erscheint in der zeitextensiven Betrachtung als gestalterische Normalität.

III. Synthese/ Ausblick

Ziel meiner bisherigen Ausführungen ist es gewesen, die kategorische Trennung zwischen funktionalem und ästhetischem Sehen in Bildschirmspielen zu hinterfragen und damit zugleich eine Annäherung beider Wahrnehmungsmodi sowie daraus ableitbarer Verhaltens- und Gestaltungsstrategien vorzunehmen. Als Schnittpunkt und integrative Klammer fungiert dabei, wie geschildert, das ästhetische (Handlungs-)Modell der Erlebnisrationalität. Hinter diesem Konzept steht der Entwurf eines durch reflexive Introspektion (Innen-Schau) mit sich selbst vertrauten Subjektes, das in dem Wissen um die eigenen Dispositionen und Reaktionsmuster zu einer systematischen Planung und Umsetzung von Erlebnisprojekten durch eine angemessene situative Beeinflussung fähig ist. Ästhetische Erfüllung wird dieser Logik zu Folge als konsumierbare bzw. reaktualisierbare Dienstleistung gedacht. Die Pointe ist freilich, dass das Gelingen einer solchen Strategie nur autosuggestiv erzeugt werden kann. Denn

Selbstbeobachtung im Sinne des Ergründens eines persönlichen Erlebniszustandes oder Bedürfnishorizontes ist immer nur mittelbar durch die Einnahme eines Beobachterstandpunktes möglich und damit immer auch abhängig von der gewählten Perspektive und den Kategorien der (Selbst-)Beschreibung²⁶. „Die Vorstellung der absoluten Zugänglichkeit des Selbst für sich selbst ist illusionär“²⁷, das Subjekt vermag nicht sein eigenes Objekt zu sein, da das Freilegen eines „eigentlichen“ Wesens- und Gefühlkerns sich stets als (Teil-)Produkt sozial und kulturell verfügbarer sowie erfahrungsgeschichtlich ausgebildeter Schemata und Drehbücher des Fühlens und Wahrnehmens entpuppt, mit denen wir an unser „Ich“ herantreten. Der Erfolg erlebnisrationalen Handelns ist somit keine objektive Gewähr, sondern das Produkt subjektiver Selbstbestätigung und als solches gleichsam eine ästhetische Angemessenheitsentscheidung.

In dem planerischen Kalkül Aufmerksamkeitsbindung durch eine möglichst hohe Informationsdichte mit einer berechenbar hohen Wechsel- bzw. Austauschfrequenz zu erzielen, vereinen sich abstrakt-dynamische Handlungsstrukturen und sinnlich-konkrete Bildkulissen in ihrer Gestaltungslogik. Der Spieler wird hier mit einem Modell seiner selbst durch die Spielentwickler konfrontiert, dessen Richtigkeit er durch die Fortsetzung seiner Spiel-Performance letztlich nur mehr betätigt.

Weiterführende Gedanken und Konsequenzen:

- Ästhetische Modelle erschließen sich nicht in situativ einmaligen Erlebnissen, sondern überhaupt erst in sich wiederholenden Erlebnisepisoden [Fokussierung des Normalen]
- Ästhetische Modelle tendieren zur ideologischen Enklavenbildung durch Naturalisierung bzw. Objektivierung ihrer Gestaltungs- und/oder Wahrnehmungskategorien
- Kreative Abweichung ist stets systemrelativ [Abweichung als Systemregel und damit als Ordnungssatz des Systems (vgl. Kunstsystem) oder als Grenzüberschreitung, als tatsächlicher „narrativer“ Verstoß gegen die etablierten Systemregeln]

²⁶ Vgl. Schulze: *Gehen ohne Grund*, S. 112-113.

²⁷ Ebd. S. 112.