

Aus:

BENJAMIN BEIL

Avatarbilder

Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels

August 2012, 228 Seiten, kart., zahlr. z.T. farb. Abb., 27,80 €, ISBN 978-3-8376-2155-6

Die Game Studies haben in den letzten Jahren viel Aufmerksamkeit erfahren und werden betont multidisziplinär betrieben. Doch trotz eines »Iconic Turn« gibt es kaum Ansätze, die sich explizit mit der Bildlichkeit des Computerspiels auseinandersetzen.

Ausgehend von den vielfältigen Darstellungsformen des Avatars – dem grafischen Stellvertreter des Spielers – erprobt Benjamin Beil einen neuen Zugang zum zeitgenössischen Computerspiel, der ludologische wie narrative Aspekte in einer bildwissenschaftlichen Perspektive vereint und den Avatar als »Schnittstelle« zwischen Raum, Interaktion, Interface und Perspektive vorstellt.

Benjamin Beil (Dr. phil.) ist Mitarbeiter am Medienwissenschaftlichen Seminar der Universität Siegen.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/ts2155/ts2155.php

Inhalt

Einleitung: Computerspielbilder und Avatarbilder | 7

Avatar(e) & Avatar-Theorie(n) | 11

Instrumental & Fictional Agency | 17

(K)Eine Stilgeschichte des Avatarbildes | 21

Das formbare Bild | 24

Epilog zur Einleitung: Screenshots und Momentaufnahmen | 31

Kapitel I: Interaktion – Handlungsevozierende Bilder | 33

Interaktivität und interaktive Bilder I | 36

Interaktivität und interaktive Bilder II | 42

Computerspielbilder als Avatarbilder | 53

Kapitel II: Raum – Bildraum & Spielraum | 55

Raumdarstellung und Avatarbild | 58

2D-Raum & 2D-Avatar | 59

3D-Raum & 2D-Avatar | 69

3D-Raum & 3D-Avatar | 72

Bildräume, Spielräume, Hebelpunkte | 84

Kapitel III: Interface – Fläche & Tiefe | 85

Flache und tiefe Bild-Welten | 87

Point of Action | 89

Hybride Steuerungsformen | 91

Der Avatar und sein Interface I: reflexiv | 95

Der Avatar und sein Interface II: transformativ | 105

Kapitel IV: Third-Person – Rückenfiguren | 131

Exkurs: Das Motiv der Rückenfigur | 136

Die ästhetische Grenze des Avatarbildes | 154

Der Avatar als Rückenfigur | 157

Der Avatar als Reflexionsfigur des interaktiven Bildes | 166

Kapitel V: First-Person – Fremde Blicke | 171

First-Person-Perspektiven | 177

Selbstanschauung Ich | 182

Wrong enough | 196

Literatur | 201

Computerspiele/Filme | 219

Abbildungen | 223

Einleitung

Computerspielbilder und Avatarbilder

Ohne Bilder wären Computer ein Spielzeug von Mathematikern geblieben, eine Maschine auf Buchpapier, ganz wie Alan Turing 1936 über die Prinzipschaltung in Worten und mathematischen Zeichen geschrieben hat.

(KITTLER 2004: 201)

Was zeigt ein Computerspielbild? Einerseits zeigt es eine Spielsituation, eine Visualisierung eines abstrakten Regelwerks; andererseits zeigt es eine manchmal eher einem Fotorealismus verpflichtete, manchmal stärker stilisierte Welt Darstellung. Es zeigt in vielen Fällen die eigene Spielfigur, den Avatar, sowie andere (feindlich oder freundlich gesinnte) Spielwelt-Bewohner. Oft ist es überzogen mit Interface-Anzeigen, meist in Form von Piktogrammen oder Texteinblendungen, die Auskunft über Lebensenergie, Munitionsvorrat oder Missionsziele geben; hinzu kommt mitunter noch ein Kartenausschnitt zur Positionsbestimmung oder in Multiplayer-Spielen ein Chatfenster zur Kommunikation mit anderen Spielern. Viele dieser Elemente sind animiert, manche sind interaktiv.

Die Hybridität des Computerspielbildes erweist sich für die Ausrichtung bzw. die Methodenwahl eines bildwissenschaftlichen Zugangs zunächst als problematisch – auch wenn dies natürlich gerade den Reiz des (mittlerweile gar nicht mehr so) Neuen Mediums Computerspiel ausmachen mag. Zwar finden sich für die einzelnen Bildelemente diverse etablierte Beschreibungs- und Analysemethodiken, doch läuft eine solche Aufspaltung des Computerspielbildes stets Gefahr, den eigentlichen ›Kern‹ der Bildlichkeit dieses Mediums zu verfehlen. Denn die Komplexität des Computer-

spielbildes findet sich nicht einfach in seiner Fähigkeit, vielerlei Darstellungsarten zu emulieren, sondern vor allem in der Verknüpfung oder Verschmelzung verschiedener Bildstile und -funktionen. Nicht die analytische Trennung von verschiedenen Bildelementen, sondern die Beschreibung ihres Zusammenspiels ist entscheidend. Es geht um Relationen und Dominanzverschiebungen innerhalb der Bildkomposition, um »bildspezifisch[e] ›Filter‹ [...], die Schwerpunkte setzen, Interpretationshorizonte vorgeben, [...] Aufmerksamkeit lenken, Evidenz produzieren« (Hinterwaldner 2010: 459).

Wo also ansetzen? Obwohl sich die bildästhetische Entwicklung gerade in den letzten Jahren so stark wie kaum ein anderer Aspekt des Computerspiels gewandelt hat, wird die gesteigerte visuelle Komplexität nur allzu gern als ein zwangsläufiger Effekt erhöhter Rechenleistung abgetan (vgl. etwa Newman 2002). Fragen nach der Ludizität (exemplarisch: Aarseth 2004; Eskelinnen 2004; Salen/Zimmerman 2004), der Narrativität (exemplarisch: Neitzel 2000; Atkins 2003; Kocher 2007) oder auch der Medialität (exemplarisch: Galloway 2006a; Mersch 2008) und Intermedialität (exemplarisch: King/Krzywinska 2002; Furtwängler 2008) des Computerspiels bestimmen den Diskurs. Hinzu kommen u.a. pädagogische (exemplarisch: Fritz 2008), sozialwissenschaftliche (exemplarisch: Quandt 2008) aber auch diverse eher populärwissenschaftlich orientierte Arbeiten (exemplarisch: Lischka 2002; Mertens/Meißner 2008; Rosenfelder 2008). Bildwissenschaftliche Ansätze sind in den Game Studies (bislang noch) eher selten zu finden. So gibt es trotz der Ausrufung eines *Iconic Turn* nur eine recht überschaubare Zahl von Arbeiten, die sich explizit mit der Bildlichkeit des Computerspiels auseinandersetzen.¹

1 Hervorzuheben sind an dieser Stelle vor allem die kunsthistorisch geprägten Texte von Stephan Schwingeler (2008) und Thomas Hensel (2011a; 2011b; 2012) sowie die stärker der phänomenologischen Bildtheorie verpflichteten Arbeiten Stephan Günzels (2006; 2008a; 2008b; 2008c; 2009; 2010; 2012). Allerdings wird im Folgenden die Verknüpfung mit allen drei Ansätzen eher punktuell erfolgen, denn obwohl sie mit dieser Arbeit das Plädoyer für einen stärker bildwissenschaftlich geprägten Zugang zum Computerspiel teilen, sind ihre jeweiligen Ausgangspunkte doch denkbar weit auseinanderliegend. So widmet sich Stephan Schwingeler einer Ästhetik der Raumdarstellung(en), Thomas Hensel thematisiert vor allem das (selbst-)reflexive Potenzial des Computer-

Die folgenden Überlegungen möchten die bildwissenschaftliche Auseinandersetzung mit Computerspielen vorantreiben und sich einer der wichtigsten Formen der Computerspielbilder annehmen: den Darstellungen von Avataren, oder genauer: von Avatar-basierten Handlungsperspektiven. Die Konzentration auf AvatARBilder ist natürlich einerseits schlicht – mit Verweis auf die einleitend geschilderte Komplexität des Computerspielbildes – eine notwendige Strategie zur Eingrenzung des Objektbereichs, doch sind Themenfindungen letztlich immer das »Produkt einer kontingenten Kriterienkombination« (Wiesing 2005: 12). Andererseits erscheint das AvatARBild aber – wiederum mit Verweis auf die Komplexität des Computerspielbildes – als idealer Ansatzpunkt; denn der Avatar verdeutlicht wie kaum ein anderes Element des Computerspielbildes dessen Hybrid-Charakter. So ist der Avatar sowohl ein *Werkzeug* zur Manipulation der Spielwelt, aber auch eine in diese Spielwelt integrierte *Figur*. Er markiert als Fusion aus Interface-Element und fiktionaler Instanz ein besonders prägnantes Charakteristikum des Computerspiels und bildet das entscheidende Element des interaktiven Bildes zum bewussten Einbezug des Betrachters bzw. Spielers. Anders formuliert: Der Avatar ist der »Kulminationspunkt, an dem Repräsentation, Interaktivität und Immersion« (Neitzel/Nohr 2010: 428) zusammenlaufen. Er bietet einen – in vielen Fällen buchstäblichen – Ankerpunkt für die Kopplung von Darstellungsform und Spielmechanik, denn nicht eine viel beschworene ›entfesselte Kamera‹ beherrscht die virtuellen Welten des Computerspiels, sondern eine komplexe Montage sorgfältig inszenierter Einzelansichten. Der Avatar markiert dabei das oftmals zentrale Differenzierungskriterium verschiedener Handlungsperspektiven, sei es aufgrund restriktiver Bewegungsmöglichkeiten (vgl. Kap. II), sei es als Zentrum der Interface-Komposition (vgl. Kap. III) oder als Bezugspunkt der Verfolgerkamera einer Third-Person-View (vgl. Kap. IV) bzw. als Blickpunkt selbst in der First-Person-Perspektive (vgl. Kap. V).

spielbildes, Stephan Günzel konzentriert sich auf die First-Person-(Shooter-) Perspektive als eine besondere Form des Simulationsbildes. Die folgenden Kapitel werden deshalb die genannten Ansätze immer wieder streifen (insbesondere Schwingeler in Kap. II, Günzel in Kap. V), abgesehen von diesen Berührungspunkten das Feld der bildwissenschaftlichen Analyse des Computerspiels jedoch auf anderen Wegen beschreiten.

Natürlich löst eine solche Anpreisung des Untersuchungsgegenstands aber noch nicht das einleitend geschilderte Problem einer methodisch kaum beherrschbaren Hybridität des Computerspielbildes. Dieser Hybridität wird im Folgenden – auf Kosten der Homogenität, zu Gunsten der Vielfalt des Gegenstands – mit einer Kombination verschiedener Analysestrategien und -methoden begegnet. So kommen etwa Ansätze der Game Studies (insbesondere Avatar-Theorien) zum Einsatz, ebenso wird aber auch auf kunsthistorische Arbeiten (z.B. zur Rückenfigur und zur ästhetischen Grenze) sowie informatische Überlegungen (etwa zu Human-Computer-Interfaces (HCI)) zurückgegriffen. Dass ein bildwissenschaftlicher Zugang zum Computerspiel einer Kombination verschiedener Methodiken bedarf, die die kleinen und großen Unebenheiten des Objektbereichs ernst nehmen, dürfte unstrittig sein – weniger unstrittig dürfte dabei aber der schmale Grad zwischen Methodenvielfalt und Methodenbeliebigkeit ausfallen. Das prägende Kriterium bei der Auswahl bzw. der Zusammenstellung der im Folgenden behandelten Ansätze ist deshalb eine Fokussierung auf die *Bild-Betrachter-Beziehung* bzw. – in einer erweiterten Form – auf die *Bild-Spieler-Beziehung*. Als theoretisches Fundament wird dabei immer wieder auf rezeptionsästhetische Ansätze² zurückzukommen sein. Im Mittelpunkt des Interesses steht somit ein Computerspielbild, das »als Medium visueller Kommunikation [...] immer auf Betrachter und auf einen Kontext bezogen ist« (Brassat/Kohle 2003: 107). Untersucht werden Formen der »Positionierung des Betrachters zum Bild« (ebd.: 108), die mediale Struktur der Bild-Betrachter- bzw. Bild-Spieler-Schnittstelle.

Und auch hier gilt es noch einmal zu differenzieren: Das Computerspielbild lässt sich mit Frieder Nake als *Anzeigeform* eines Computerspiel-Interfaces – einer Spieler-Spiel-Verbindung – bezeichnen, während der Controller die *Geräteform* des Systems bildet (Nake 2008: 140). Mit der Konzentration auf das Avatarbild geht es im Folgenden also vor allem um die Anzeigeform dieser Schnittstelle. Nun mag mit einer solchen Fokussierung ein rezeptionsästhetischer Zugang bereits problematisch erscheinen, setzt sich die Bild-Spieler-Beziehung doch nicht nur aus den »(inneren) Re-

2 Insbesondere auf die kunstwissenschaftliche Diskussion (Kemp 1983; 1992) dieses ursprünglich literaturwissenschaftlichen Ansatzes (u.a. Iser 1970; 1976) wird hier Bezug genommen, aber auch auf ähnlich ausgerichtete Arbeiten der Game Studies (Neitzel 2008a) sowie der Filmwissenschaft (Branigan 1984).

zeptionsvorgaben« eines Artefakts, sondern genauso aus den »(äußeren) Zugangsbedingungen« (Brassat/Kohle 2003: 107) zusammen. Dass der letztere Aspekt hier über weite Strecken vernachlässigt wird, soll dabei gar nicht bestritten werden, doch erstens wird die Anzeigeform letztlich nie als isoliertes Element, sondern stets als offene Systemschnittstelle gedacht, und zweitens erscheint eine Fokussierung des Objekt- wie Eigenschaftsbereichs zunächst unumgänglich in Anbetracht der geradezu unüberschaubaren Vielfalt an technischen Plattformen und Rezeptionsumfeldern, für die die Game Studies gerade erst beginnen, verschiedene »Dispositive des Computerspiels« (Liebe 2008; vgl. hierzu auch Morris 2002; Nohr 2008; Juul 2010) zu erarbeiten.³

Ob eine solche Konzentration nun als notwendige Fokussierung oder problematische Einengung gewertet wird, kann nur vor dem Hintergrund der jeweiligen Forschungsinteressen beantwortet werden. Was die Trennung von Anzeigeform und Geräteform betrifft – dies sei hier noch ergänzt –, sind Nakes weitere Überlegungen beachtenswert, die aufzeigen, dass die Anzeigeform eine Tendenz aufweist, in der Wahrnehmung des Spielers die Geräteform zu dominieren – stets vorausgesetzt, die Bedienung der Geräteform wurde erlernt und funktioniert reibungslos.

»Nach einer Gewöhnungszeit an die kognitive Distanz, die wir überwinden müssen, ist es uns, als manipulierten wir selbst den Ort der Anzeigeform. Wir reden seit Ben Shneiderman [Shneiderman 1983] von der ›direkten Manipulation‹. Das ist zwar falsch, aber gerechtfertigt.« (Nake 2008: 140)

AVATAR(E) & AVATAR-THEORIE(N)

Die Bezeichnung *Avatar* wird i.d.R. für verschiedene Formen grafischer Stellvertreter des Spielers innerhalb der Spielwelt verwendet. Der Begriff stammt ursprünglich aus dem Sanskrit und bezeichnet die Inkarnation einer Gottheit auf Erden; genauer: »eine Inkarnation des Gottes Vishnu, der zwar

3 Und im Rahmen der rezeptionsästhetischen Grundierung dieser Arbeit ließe sich ergänzen: Es geht nie um die tatsächliche Rezeptionssituation, d.h. um Fragestellungen einer empirischen Rezeptionsforschung, sondern um Rezeptions- bzw. Handlungsangebote des Computerspiel(bilde)s.

ständig in seinem göttlichen Reich bleibt, aber zeitlich begrenzt zugleich auch auf Erden als endliches Wesen erscheinen kann, um dem Bösen zu wehren und Unheil abzuwenden« (Wesseley 1997: 177-178).

Populär wurden Avatare als Repräsentationen des Spielers/Users im Zusammenhang mit Neil Stephenson's Cyberpunk-Roman *Snow Crash*, wobei Stephenson's Behauptung, den Begriff in dieser Form der Verwendung erfunden zu haben (vgl. Stephenson 1994 [1992]: 533), diskussionswürdig erscheint, da bereits die Spieler-Figuren in *ULTIMA IV* (1985) und im Online-Rollenspiel *HABITAT* (1986) als Avatare bezeichnet wurden (vgl. Morningstar/Farmer 1991; Bartels 2007: 89; Waggoner 2009: 185).

Die Beiträge zu Avatar-Theorien zielen in erster Linie auf den allgemeinen Bereich der Avatar-Spieler-Bindung (exemplarisch: Adamowsky 2000; Neitzel 2004; Wiemer 2004; Klevjer 2006; Schlüter 2008)⁴ und operieren oft nur am Rande mit bildwissenschaftlichen Fragestellungen. Auffällig ist dabei vor allem, dass Avatarfiguren, oder genauer: Körperdarstellungen von Avataren (Flanagan 1999; Poole 2000: Kap. 7; Deuber-Mankowsky 2001; Newman 2004: Kap. 8; Dovey/Kennedy 2006: Kap. 6; Stoll 2009), meist eher an Konzeptzeichnungen oder Rendermodellen diskutiert werden, die aus der Spielsicht herausgelöst sind.⁵ Insbesondere Nic Kelman's Arbeit *Video Game Art* (2005) ist hier zu nennen. Kelman bietet eine der bislang umfassendsten Studien zu Avatarfiguren, jedoch bleibt in der Zusammenschau verschiedener Figurentypen die Visualisierung des Avatars in der eigentlichen Spiel-Perspektive fast vollständig unberücksichtigt.

Vor diesem Hintergrund gilt es eine erste Begriffsfokussierung vorzunehmen: Wenn im Folgenden von *Avatarbildern* die Rede ist, ist stets die *steuerbare Avatarfigur innerhalb der Spielsicht* gemeint – denn erst hier wird der Avatar zum zentralen Element der Bild-Spieler-Schnittstelle. Die Minimal-Definition des Avatars *als grafischer Stellvertreter des Spielers*

4 Oder auch weiterführend auf paratextuelle Identitätsdiskurse (vgl. etwa Jörissen 2008; Waggoner 2009; Felsmann 2011).

5 Gleiches gilt für viele populärwissenschaftliche Making Of- und Digital Art-Bände, etwa die *d'artiste-* und die *The Art of the Game-*Reihe. Auch hier wird den verschiedenen Stadien der Figurenerstellung (Concept-Art, Renderentwürfe etc.) i.d.R. mehr Aufmerksamkeit geschenkt als dem »Endprodukt« in der Spielsicht.

(– *im Spiel* – so könnte man hinzufügen) legt eine solche Einschränkung zwar bereits nahe, doch steht sie der gebräuchlichen Verwendungsweise des Begriffs z.T. entgegen. Denn so wird auch die Darstellung der Spielerfigur in nicht-inaktiven Cut-Scenes meist als Avatar bezeichnet; gleiches gilt für Abbildungen auf Spielcovern, in Handbüchern oder in anderen paratextuellen Materialien (vgl. hierzu auch Jörisen 2008: 281-292).⁶ Im Fall der Figurendarstellung der Cut-Scene, des Covers etc. wird deshalb im Folgenden (im Hinblick auf narrative Aspekte) lediglich von einem Protagonisten bzw. einer Protagonistin gesprochen, fehlt diesen Darstellungen doch das interaktive Moment und die stetige Spannung zwischen Spielsystem- und Spielwelt-Ansicht.

Doch auch im Rahmen einer Beschränkung auf Spieldarstellungen, erweist sich die Definition des Avatars als grafischer Stellvertreter des Spielers noch als recht vage, insbesondere im Hinblick auf die bildlichen Eigenschaften des Avatars. Als vermeintlich eindeutiges Kriterium ergibt sich natürlich, dass der Avatar ein manipulierbares, ein steuerbares Element des interaktiven Bildes ist. Die medialen Spezifika einer solchen bildlichen Interaktion gilt es im Folgenden noch ausführlich zu diskutieren (vgl. Kap. I), doch ganz davon abgesehen, dass es für einen bildwissenschaftlichen Ansatz äußerst unbefriedigend erscheint, die Avatarfigur nur anhand ihrer Steuerbarkeit zu bestimmen, zeigt sich, dass diese Definition zwar grundlegend, aber keineswegs hinreichend ist – denn damit ließen sich bspw. sowohl ein Cursor als auch ein TETRIS-Block (Tetrimino) als Avatare kategorisieren. Entscheidend ist deshalb zunächst einmal die Frage, inwieweit es (neben der Steuerbarkeit) ›typische‹ bildliche Indikatoren für eine

6 Einen Grenzfall der hier vorgenommenen Begriffsfokussierung bilden Darstellungen des Avatars in den Menü-Screens eines Spiels, d.h. bspw. in Inventar- oder Ausrüstungsbildschirmen. Zwar sind diese Menü-Ansichten natürlich dem Bereich der (interaktiven) Computerspielbilder zuzurechnen, doch bilden sie i.d.R. lediglich einen zusätzlichen, einen sekundären Darstellungsmodus. Anders formuliert: In den Menü-Screens ist der Avatar aus der Spielwelt – genauer: aus der primären Raumdarstellung der Spielwelt (vgl. Günzel 2008c: 124-128) – herausgelöst. Dementsprechend werden diese Darstellungsmodi hier nur am Rande behandelt. (Interface-Elemente innerhalb der (primären) Spielwelt-Ansicht werden in Kap. III ausführlich diskutiert.)

Avatarfigur gibt, oder vielmehr: ob bestimmte Bildelemente *keine* Avatare sein können.

Die beiden wesentlichen Kategorien, die es hier zu unterscheiden gilt, sind (1) die Positionierung bzw. die Perspektivierung des Avatars sowie (2) sein Erscheinungsbild.

Ad 1 – Positionierung/Perspektivierung. Der Avatar kann bspw. in Form einer 2D-Seitenansicht, als Rückenfigur in einer dreidimensionalen Spielwelt oder auch in der First-Person-View als ›Träger‹ der subjektiven Perspektive in Erscheinung treten. Viele dieser Darstellungsarten haben charakteristische Ansichten hervorgebracht, doch weisen sie letztlich allesamt einen großen Variantenreichtum auf, sowohl hinsichtlich der Positionierung der Avatarfigur wie auch der Perspektive. So ist etwa der Avatar in der 2D-Seitenansicht, obgleich häufig eine Zentrierung des Bildes um die Avatarfigur zu beobachten ist, keinesfalls an eine bestimmte Position gebunden (vgl. Kap. II); viele Third-Person-Ansichten erlauben ein freies Rotieren der Kamera um die Avatarfigur, so dass nicht nur die typischen Rücken-, sondern bspw. auch Vorderansichten möglich sind (vgl. Kap. II & IV); selbst die zunächst scheinbar eindeutig zu bestimmende First-Person-Perspektive erlaubt in ihren unterschiedlichen Stilisierungen zahlreiche Abweichungen (vgl. Kap. V). Vorläufiges Fazit: Es gibt bestimmte typische (oder besser: spielfunktional konventionalisierte) Positionierungen bzw. Perspektivierungen von Avatarfiguren, deren Varianten- und Kombinationsvielfalt aber nur über weiche wie flexible Kategoriengrenzen beschrieben werden kann – dies soll in den folgenden Kapiteln geschehen.

Ad 2 – Erscheinungsbild. Zwar dürfte es sich bei einem Großteil der Avatare um menschliche Figuren handeln – oder zumindest um humanoide Wesen, deren Körperlichkeit manchmal »ins Großartige, Martialische, Fantastische oder sogar Monströse überboten« (Brincken 2009: 70) ist. Ebenso sind jedoch bspw. auch diverse ›realistische‹ wie phantastische Tierarten (etwa ein(e) Wolf(-sgottheit) (ŌKAMI), eine Spinne und ein Skorpion (DEADLY CREATURES), eine Eule (LEGEND OF THE GUARDIANS)) oder Roboter (MACHINARIUM, TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON) vertreten. Skurriler geht es im SUPER MARIO-Universum zu, wenn ein Pilz als Avatar gewählt werden kann. Im Jump'n'Run GISH ist die Spielfigur gar ein Teerklumpen (Abb. 01/02).

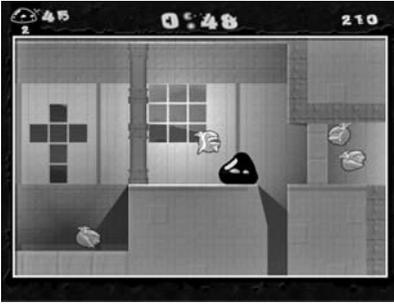


Abb. 01: Gish (2004)



Abb. 02: Gish (2004), Detail

Allerdings bieten auch diese recht bizarren Avatarfiguren dem Spieler i.d.R. die Möglichkeit zur Anthropomorphisierung. Oder mit Jörg von Brincken formuliert: »Bei der imaginativen Assoziation mit den Avataren der Cyberuniversen geben figürliche Körperrepräsentationen den zentralen identifikatorischen Rahmen vor.« (Brincken 2009: 69; vgl. hierzu auch Schatter 2011) So verfügt der genannte Pilz über Extremitäten, ein Gesicht sowie Kleidung und hört auf den Namen Toad; der Teerklumpen besitzt immerhin ein Augenpaar. Es mag einzuwenden sein, dass in einigen Fällen eine Anthropomorphisierung unwahrscheinlich ist, etwa bei Rennspielen (oder Flugsimulationen etc.), bei denen der Avatar nur in Form eines Autos (etc.) visualisiert wird – hierauf verweist z.B. auch James Newman und leitet daraus seine *Vehikel-Metapher* für Avatare ab (vgl. Newman 2002 sowie die folgenden Absätze). Einer solchen Argumentation ist aber zu entgegen, dass sich der Spieler kaum als Fahrzeug, sondern i.d.R. als Fahrer-des-Fahrzeugs sehen wird, auch wenn ein Spiel explizit auf die Darstellung von Fahrerfiguren verzichtet.⁷

Doch bedeutet dies, dass es im Fall des einleitend genannten Cursors bzw. des Tetrminos genügt, diese mit figürlichen Merkmalen (etwa dem beschriebenen Augenpaar) auszustatten, um sie als Avatare klassifizieren zu können? Denn beide Elemente sind darüber hinaus grafische Repräsentationen des Spielers, beide werden (im Fall des Tetrminos zumindest kurzzeitig) vom Spieler gesteuert. An dieser Stelle deutet sich bereits an,

⁷ Wie etwa die BURNOUT-Serie; da hier das (möglichst spektakuläre) »Crashen« des Spiel-Vehikels zum Spielprinzip gehört, entschieden sich die Entwickler für eine unblutige Darstellung, die keine Sicht in das Fahrercockpit erlaubt.

dass für die Definition des Avatars ein weiterer Aspekt hinzugezogen werden muss: eine narrative Überformung der Spieldarstellung, d.h. die Realisierung einer diegetisch (geschlossenen) Spielwelt (vgl. hierzu auch Kap. IV). In dieser Hinsicht müssen sowohl die Kategorien der Positionierung/Perspektivierung sowie des Erscheinungsbildes erweitert bzw. spezifiziert werden.

So lassen sich Avatar und Cursor recht eindeutig voneinander abgrenzen: Die Avatarfigur ist stets Teil der diegetischen Spielwelt. Sie ist ein intradiegetischer *Point of Action* (Neitzel 2007a; vgl. Kap. III). Der Cursor hingegen besitzt i.d.R. einen paradoxen diegetischen Status. Er kann Gegenstände in der Spielwelt manipulieren, wird aber nicht von den Figuren der Spielwelt wahrgenommen; er befindet sich ›oberhalb‹ der Spielwelt auf einer extradiegetischen Ebene (obgleich Kap. III die Grenzfälle dieser Definition aufzeigen wird).

Die Frage, warum ein (anthropomorphisierter) Tetrimino kein Avatar ist, lässt sich nicht anhand solch trennscharfer Kategorien beantworten. Vielmehr verweist sie auf verschiedene Faktoren, die nur graduell beschrieben werden können: Erstens scheint die Avatarfigur ein bestimmtes Mindestmaß an narrativer Überformung der Spielwelt vorauszusetzen, das von abstrakten Puzzlespielen wie TETRIS⁸ nicht (oder nicht hinreichend) realisiert wird. Zweitens erscheint die Dauer bzw. Beständigkeit der Spieler-Avatar-Kopplung von Bedeutung. Zwar findet auch in einigen Avatar-basierten Spielen ein ›Switchen‹ zwischen verschiedenen Figuren statt, allerdings werden diese Wechsel i.d.R. narrativ plausibilisiert und fallen länger sowie unregelmäßiger aus (etwa in JERICHO, GHOST RECON oder GEIST; vgl. Beil 2010: 80-84; Günzel 2009), d.h. sie haben einen grundlegend anderen Charakter als die nur durch das Game over zu beendende Kaskade

8 Erstaulicherweise – und dies entbehrt vor dem berühmt-berüchtigten Narratologie-Ludologie-Disput der Game Studies (vgl. FN 21) nicht einer gewissen Ironie – wird gerade TETRIS immer wieder gern als narratives Szenario beschrieben (vgl. Buerkle 2010). Gleichermaßen bekannt wie umstritten ist die Interpretation von Janet Murray, die TETRIS als Metapher des modernen (Arbeits-)Lebens sieht: »[TETRIS] is a perfect enactment of the lives of Americans in the 1990s – of the constant bombardment of tasks that demand our attention and that we must somehow fit into our overcrowded schedules and clear off our desk in order to make room for the next onslaught.« (Murray 1997: 144)

der Blockwechsel in TETRIS. Drittens lässt sich schließlich ergänzen, dass bspw. in TETRIS die Spieler-Spielwelt-Bindung weniger über den einzelnen Spielstein erfolgt, sondern – abstrakter – gewissermaßen über die Menge aller Spielsteine. So berichtet Newman:

»As one of my PhD field research participants boldly but insightfully proclaimed, »when I play TETRIS, I am a tetramino«. In exploring these issues more thoroughly, they suggested that they didn't consider themselves to be a single TETRIS block so much as every TETRIS block whether falling, fallen or yet to fall.« (Newmann 2002: o.S.)

Eine solche Spieler-Spielwelt-Bindung entspricht somit eher dem von Ted Friedman (1995) in Anlehnung an Donna Haraway (1991 [1985]) beschriebenen »cyborgian consciousness«⁹ und realisiert keine der Form *Avatarial Prosthesis* (Klevjer 2006; vgl. den folgenden Abschnitt).

INSTRUMENTAL & FICTIONAL AGENCY

Prägend für die Diskussion des Avatars in den Game Studies waren und sind vor allem zwei Positionen: diejenigen, die den Werkzeug- oder Extension-Charakter des Avatars betonen (exemplarisch: Newman 2002; 2004), und diejenigen Ansätze, die den (Spiel-)Werkzeug- und (Erzähl-)Figur-Status des Avatars zu verbinden versuchen (insbesondere Klevjer 2006).

James Newman unterscheidet bspw. zwischen einem »On-Line-« und einem »Off-Line-Avatar« und unterteilt das Spielerlebnis in »controlling/ergodic« und »non-controlling/non-ergodic« (Newman 2002: o.S.):

9 »It's very hard to describe what it feels like when you're »lost« inside a computer game, precisely because at that moment your sense of self has been fundamentally transformed. Flowing through a continuous series of decisions made almost automatically, hardly aware of the passage of time, you form a symbiotic circuit with the computer, a version of the cyborgian consciousness described by Donna Haraway in her influential *Manifesto for Cyborgs*. The computer comes to feel like an organic extension of your consciousness, and you may feel like an extension of the computer itself.« (Friedman 1995: o.S.)

»On-Line refers to the state of ergodic participation that we would, in a common-sense manner, think of as ›playing the game.« (Ebd.)

»Off-Line engagement, could be seen as equating with non-ergodicity, and while it is important we do not allow ourselves to confuse this with passivity [...], Off-Line describes periods where no registered input control is received from the player.« (Ebd.)

Der Off-Line-Avatar kann, ähnlich einer Figur im Film, als »character« gesehen werden. Der On-Line-Avatar verliert hingegen während der Interaktionsphasen die Eigenschaften einer Figur und wird vielmehr zu einem Werkzeug oder einem »vehicle«, »a suite of characteristics or equipment utilised and embodied by the controlling player« (ebd.):

»During the interactive sequences of videogame play, it does not make sense to talk of player-characters as independent entities. There is no ›Mario« or ›Sonic« to the player – there is only ›me« in the gameworld and the functionality of the sphere of action via which the game's narrative may be engaged with.« (Newman 2004: 134)

»Characters On-Line are embodied as sets of available capabilities and capacities. They are equipment to be utilised in the gameworld by the player. They are vehicles. This is easier to come to terms with when we think of a racing game like GRAN TURISMO where we drive a literal vehicle, but I am suggesting that, despite their representational traits, we can think of all videogame characters in this manner.« (Newman 2002: o.S.)

Das Äußere des On-Line-Avatars spielt somit praktisch keine Rolle, da es nur auf eine Funktionalität des Avatars verweist, die die Interaktionen mit der Spielwelt ermöglicht – sei es als Positions- und Statusanzeige oder als ›Universalwerkzeug«.

Eine anders zugespitzte Werkzeug-Metapher verwenden kybernetisch geprägte Ansätze. Hier wird der Avatar als Werkzeug zur ›Erweiterung« des Spielers, zu einer *Extension* (im Sinne McLuhans (1964)). Somit wird –

ähnlich wie bei Friedman (1995) – der kybernetische Charakter, das Rückkopplungsverhältnis zwischen Spieler und Avatar,¹⁰ betont:

»Spielerin und Avatar funktionieren zusammen. Es wird *eine* Handlung ausgeführt. Das bedeutet, dass dieser Ansatz auf dem Aspekt der körperlichen Annäherung beruht und weniger auf dem Aspekt der Repräsentation. Der Avatar bezeichnet den Spieler nicht, es besteht vielmehr ein Rückkopplungsverhältnis zwischen beiden.« (Neitzel 2004: 198-199; Herv. i.O.)

Rune Klevjer hingegen sieht den Avatar als »*reflexive extension*« (2006: 95; Herv. i.O.). Der Avatar ist *gleichzeitig* Schnittstelle/Erweiterung *und* ein Element der diegetischen Spielwelt – somit ergibt sich ein grundlegender Unterschied zum reinen Werkzeug-Status:

»The avatar is not just acting upon, but also being acted upon and affected by; it is submitted to and exposed to its environment. In contrast, tools do not belong to the environment; what we are interested in is their capacity to alter the environment, not their capacity to become altered by it.« (Ebd.: 95)

Damit verbindet der Avatar – anders als ein Werkzeug – den ›User‹ nicht direkt mit der virtuellen Welt, sondern generiert einen separaten neuen Körper innerhalb der Spielwelt:

»[U]nlike an instrumental extension (a tool), the avatar does not expose our actual bodies to the environment; it only exposes itself, as a *vicarious* body. In contrast, a walking stick, a tennis racket or a car extends the functioning of the body directly and sets up a new bodily space which could potentially hurt it. Perceptual tools do

10 In der Diskussion dieses Rückkopplungsverhältnisses taucht dementsprechend (wiederum) die prominente Figur des Cyborgs auf (vgl. bspw. Huhtamo 1995; Lahti 2003): »[The] understanding of gameplay as a cybernetic loop in which player and game are inseparable for the duration of the game is a compelling literalization of the ontology of the cyborg – a subjectivity that depends precisely on this collapse of boundary between the human and the machine. [...] In the lived enactment of gameplay there is no player separate to the interface and game world; there is a fusion of the two into a cyborgian subjectivity – composed of wires, machines, code and flesh.« (Dovey/Kennedy 2006: 109)

extend and transform the ›incarnated mind‹ of the body, but they do not *themselves* mimic the position and destiny of an incarnated mind. [...] [T]he whole point of engaging with an avatarial extension is that it is subjected to and resides in its environment on behalf of the player. [...] The principle of the avatar offers a playful and exploratory mode of being-in-the-world; it temporarily transforms our situation on the level of perception and action, allowing us to try out and struggle with new kinds of bodies and bodily spaces.« (Ebd.: 96; Herv. i.O.)

Das Rückkopplungsverhältnis stellt sich somit komplexer dar als bei ›klassischen‹ Werkzeugen. Der Avatar wird nicht zur Extension des Spielers. Vielmehr stellt der Avatar einerseits die zentrale Kopplungsmöglichkeit zwischen Spieler und Spielwelt dar, andererseits akzentuiert er aber auch die Grenzen der virtuellen Welt. Klevjer spricht hier von einer »built-in ambiguity in avatar-based play« (ebd.: 208):

»Because avatars mediate a *vicarious* corporeality on behalf of the player, they may serve to confirm the boundary between self and technology [...] as much as they transgress it. [...] The vehicular avatar, even when explicitly technologised as a futuristic or fantastic machine-body of some sort, gets in-between the player and the cybernetic machine, as a replacement for rather than as a manifestation of cyborg consciousness.« (Ebd.; Herv. i.O.)

Somit ist das Ziel einer »avatarial prosthesis« (ebd.: 161) nie die ›Verschmelzung‹ von Avatar und Spieler. Der Spieler wird nicht zum Avatar,¹¹ sondern übernimmt lediglich Handlungsoptionen innerhalb der Spielwelt (vgl. hierzu auch Neitzel 2004: 196-208):

»The ›reference point‹ of the fictional universe is not seen as an inner (and optional) frame of character identification or role-playing, but as a frame that is already *given* by the fact that we are acting through the avatar.« (Klevjer 2006: 71; Herv. i.O.)

11 Ansätzen, die aus einer diegetisch prägnanten Avatarfigur eine größere Distanz zur Spielwelt herleiten und damit für narrativ bewusst schwach ausgearbeitete Spielerfiguren plädieren (vgl. bspw. Eichner 2005; Schirra/Carl-McGrath 2002), muss hier deshalb klar widersprochen werden.

»The avatar [...] gives the player a meaningful embodied presence and agency within the screen-projected environment of the game. Because it is a model [...] the avatar is not just significant because of what it can do, but because of what happens to it. It is this vicarious body, this re-oriented subject-position, that establishes what we may call [...] the ›framing‹ of the fictional world for the player. Through the avatar, instrumental agency is replaced with fictional agency and fictional destiny.« (Ebd.: 130)¹²

Dass für die folgenden Überlegungen der Ansatz von Klevjer favorisiert wird, dürfte bereits anhand der rhetorischen Führung der vorangegangenen Absätze deutlich geworden sein. Zwar kann Newmans Thesen ein bestimmter heuristischer Wert kaum abgesprochen werden, Klevjers Ansatz ist jedoch insgesamt elaborierter und differenzierter. In welcher Art und Weise sich eine »built-in ambiguity in avatar-based play« nun bildlich manifestiert, wird somit eine zentrale Ausgangsfrage der folgenden Kapitel sein.

(K)EINE STILGESCHICHTE DES AVATARBILDES

Zum Abschluss dieser Einleitung einige Anmerkungen zur historischen Perspektive der folgenden Überlegungen zum Avatarbild: Wenn im Titel dieser Arbeit auf das *zeitgenössische* Computerspiel(bild) Bezug genommen wird, impliziert dies eine Form der Entwicklungsgeschichte, die, obgleich das Computerspiel erst wenige Jahrzehnte jung ist, eine Abgrenzung zwischen der Bildlichkeit aktueller und älterer Spiele nötig zu machen scheint. Doch wie sieht diese Entwicklungsgeschichte aus?

12 Darüber hinaus betonen einige Avatarfiguren ihre »fictional agency«, oder in diesem Fall vielmehr ihren »eigenständigen« fiktionalen Status, sogar noch durch eine Art von »Spielpausen-Aktivität«, die sich mit Alexander Galloway als »Ambience Act« (2006a: 10) beschreiben lässt. So verfügt etwa der Avatar in KIRBY'S EPIC YARN über eine Reihe von »Pausen-Animationen«; manchmal beginnt er Seil zu springen, ein anderes Mal schläft er ein. In einigen Fällen können solche Ambience Acts gar metaleptischen Charakter besitzen. So beginnt die Avatarfigur in SACRED 2: FALLEN ANGEL, wenn längere Zeit keine Steuerungsbefehle erfolgen, nach dem Spieler zu rufen.

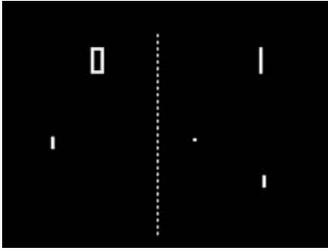


Abb. 03: Pong (1972)



Abb. 04: Crysis (2007)

Auf den ersten Blick ist sie vor allem eines – rasant. Denn kaum ein anderes Medium ist in seinem ästhetischen Erscheinungsbild derart von der schnellen Entwicklung der technischen Plattform geprägt. Oder mit den Worten Sean Fentys:

»[The video game] was born and bred in an acceleration engine where rapid change is a constant. [...] It is an industry fueled by the promise of a tomorrow of more – more visual detail, more immersion, and more interactive freedom.« (Fenty 2008: 20)

Sebastian Felzmann beschreibt den weitgespannten Entwicklungsbogen von der Anfangszeit der Computerspiele bis hin zu zeitgenössischen Titeln wie folgt:

»Zwischen PONG und CRYISIS liegen lediglich knapp fünfunddreißig Jahre Computergeschichte. Die Unterschiede zwischen beiden Spielen sind aber so gravierend wie die zwischen steinzeitlicher Höhlenmalerei und der Malerei des Realismus und zeigen, wie rasant und nachhaltig der Fortschritt verlief und weiter verläuft, welchem das gesamte Dispositiv Videospiele unterliegt.« (Felzmann 2010: 198)

Auch wenn die Analogie zur Entwicklungsgeschichte der Malerei sicherlich diskussionswürdig ist – doch dazu später mehr –, ist der Betonung der großen Spannweite der grafischen Entwicklung, die von einer aus wenigen weißen Rechtecken bestehenden, bildräumlich weitgehend undefinierten Spielansicht in PONG zu den illusionistischen dreidimensionalen Welten von CRYISIS führt, durchaus beizupflichten. Die Folgerung, die Felzmann aus dieser Gegenüberstellung zieht, erscheint allerdings zu kurz gegriffen: »Daher kann man sagen, dass die Entwicklung der Ästhetik der Videospiele

von einer ursprünglich abstrakten Darstellung zu einer immer konkreteren Simulation von Realitätseindrücken verläuft.« (Ebd.: 199)

Doch so bemerkenswert die (grafische) Entwicklung von PONG zu CRYISIS ausfallen mag, noch bemerkenswerter ist, dass trotz fortgeschrittener Technik und dem Siegeszug der 3D-Grafik seit Anfang der 1990er Jahre immer noch nahezu alle Darstellungsmodi in aktuellen Spielen Verwendung finden. So scheint die Entwicklungsgeschichte des Computerspiels zwar einerseits einer Form des (Foto-)Realismus' zu frönen,¹³ andererseits stehen einer solchen zielgerichteten ›Evolution‹ aber unzählige Beispiele für Diskontinuitäten, Stilisierungen und Hybridisierungen entgegen (vgl. Beil 2009a). Wichtig hierbei ist: Die ›friedliche Ko-Existenz‹ verschiedener Darstellungsarten ist nicht allein auf die diversen unterschiedlich leistungsfähigen Hardwareplattformen – von Handheld-Systemen bis hin zu High-End-PCs – zurückzuführen, sondern in vielen Fällen eine weniger technisch, sondern eher ästhetisch geprägte Entscheidung – »videogames are becoming even more creatively iconic« (Poole 2000: 136). Zugespitzt formuliert: Computerspielbilder werden nicht in erster Linie *realistischer*, sie werden vor allem *vielfältiger*. Die technische Entwicklung strebt nicht zielgerichtet einer »Simulation von Realitätseindrücken« entgegen, sie erweitert vielmehr stetig das Darstellungsrepertoire des Computerspiels.

Und es lässt sich ergänzen: Eine stetige Erhöhung der verfügbaren Rechenleistung bedeutet keineswegs, dass das Computerspielbild analog zur Rechenleistung ästhetisch komplexer oder kunstvoller – oder welches Adjektiv man hier auch immer einsetzen möchte – wird. So ist die gestiegene Rechenleistung hier lediglich als eine nicht unwichtige aber keinesfalls als die alleinige Ursache der bereits beschriebenen Steigerung der Vielfalt des Computerspielbildes zu sehen. Mit Christian Metz lässt sich pointiert schließen: Eine technische Erfindung kann »ein Kunstproblem nicht lösen,

13 Doch auch hier ließe sich einwenden, dass sich viele der typischerweise einer fotorealistischen Strömung zugeordneten Spielwelten letztlich als relativ deutlich stilisierte Computerspielbilder entpuppen. So findet sich etwa in den Produktionsnotizen des vermeintlich dem Fotorealismus entgegen strebenden Action-Adventures UNCHARTED 2: AMONG THIEVES die Anmerkung: »UNCHARTED 2's environments are meant to be hyper-real, where every building is taller, the mountains bigger, the cliffs steeper, the oceans more vast, and the colors brighter. Everything is stylized to some degree.« (Wade 2010: 227)

sie kann es nur stellen, bevor eine zweite, regelrechte ästhetische Erfindung auftaucht, um es ihrerseits zu lösen. Das ist die bekannte Dialektik zwischen dem langfristigen Fortschritt und dem Regress im Unmittelbaren.« (Metz 1972, 83)

DAS FORMBARE BILD

Zieht man die Diskussion um *digitale Bilder* hinzu, erweist sich der Verweis auf die wachsende Vielfalt des zeitgenössischen Computerspielbildes im Grunde als ein zwangsläufiges Fazit.¹⁴ Denn Computern stehen im Prinzip alle berechenbaren bildlichen Darstellungsformen zur Verfügung – auch wenn bestimmte (Echtzeit-)Berechnungen (gerade im Fall des Computerspiels) in der Praxis zu aufwendig sind:

»Computer sind programmierbare Maschinen. Sie geben an sich nichts (oder doch nur sehr wenig) vor. Sie können das sein und das tun, was (überhaupt, in angemessener Zeit und mit angemessenen Ressourcen) berechnet werden kann und wofür geeignete Ein- und Ausgabegeräte zur Verfügung stehen.« (Beil/Schröter 2011: 128)

14 In diesem Zusammenhang ließe sich auch die Frage formulieren, warum die Diskussion zu *digitalen Bildern* hier nicht ohnehin als Ausgangspunkt für die Analyse von Avatarbildern genutzt wird. Doch muss sich zeigen, dass eine Erweiterung des Fokus' von *Computerspielbildern* hin zur Kategorie der *digitalen* oder *computergenerierten Bilder* zwar den Zugang zu einer weitaus größeren (insbesondere in den letzten Jahren kaum noch überschaubaren) Zahl von bildwissenschaftlichen Beiträgen eröffnet, allerdings auf Kosten der Spezifik. Zwar sind viele der in diesem Bereich prominent diskutierten Fragestellungen auch für das Computerspielbild durchaus von Relevanz, etwa die kritische Hinterfragung eines vermeintlichen »Realismusanspruchs« digitaler Bilder (vgl. etwa Mitchell 2007; Schröter 2009). Jedoch bieten diese Diskurse i.d.R. eher schwache Anknüpfungspunkte, da wichtige Elemente des Computerspiels – insbesondere spielfunktionale und narrative Aspekte oder eben auch Avatar-basierte Interaktionsformen – kaum Beachtung finden. So verwundert es nicht, dass Computerspielbilder in diesem Bereich i.d.R. nur eine Randerscheinung darstellen (exemplarisch: Schirra 2005: 127-129).

»Der Computer ist von sich aus ein ›unvoreingenommener‹ Integrator aller je festgehaltenen bildnerischen Regeln.« (Groh 2005: 51)

Die interessante Eigenschaft (generierter oder nachbearbeiteter)¹⁵ digitaler Bilder gegenüber den vorhergehenden technischen Bildmedien ist also, dass theoretisch alle Arten von Darstellungsverfahren – fotorealistische wie nicht-fotorealistische (vgl. Strothotte/Schlechtweg 2002) – gleichermaßen optional sind. In diesem Punkt steht das Computerbild somit etwa der Malerei näher als den (durch die Gesetze der Optik geprägten) fotografischen und filmischen Bildern. So wurde bereits 1968 der Computer von Licklider und Taylor als »moldable medium« (1968: 22), als formbares Medium bezeichnet. Wobei eine solche Formbarkeit keineswegs mit einer Art ›Formlosigkeit‹ gleichgesetzt werden darf. Oder aus intermedialer Perspektive argumentiert:

»Einerseits können die selbst unspezifischen Computer [...] mathematisch alle formalisierbaren ›medienspezifischen‹ Formen approximativ simulieren oder einfach sampeln, dadurch von ihren materialen Substraten ablösen und vielfältig archivier-, kombinier- und transformierbar machen.« (Schröter 2008: 584)

Doch andererseits ist

»[d]ie These, alle bisherigen Medien würden im ›Universalmedium‹ [Computer] irgendwie ›verschmelzen‹ [...] viel zu vage. Vielmehr bestehen sie [...] als Formen weiter, die das lose gekoppelte Medium des Digitalen strikter koppeln können – und müssen, denn der digitale Code ist an sich weitgehend unbestimmt und wird erst durch eine solche Kopplung überhaupt ein ›Medium‹ (oder etwas anderes).« (Paech/Schröter 2008: 11)

15 Heuristisch kann man bei digitalen Bildern zwischen *digitalisierten* und *generierten* Bildern unterscheiden. Bei digitalisierten Bildern werden (per Digitalkamera und Scanner) abgetastete Lichtwerte in digitalen Code umgesetzt. Generierte Bilder hingegen werden (etwa mit Grafikprogrammen) algorithmisch erzeugt (vgl. Schröter 2004b). In vielen Fällen liegen Mischformen vor, d.h. digital nachbearbeitete digitalisierte Bilder oder generierte Bilder, in die digitalisiertes Bildmaterial eingearbeitet wurde. Die folgenden Überlegungen beziehen sich stets auf generierte Bilder oder Mischformen – diejenigen Bildtypen also, die im Computerspiel Verwendung finden.

Anders formuliert: Zwar sind Überlegungen zur Auflösung medialer Stilmerkmale in der Tradition historischer und aktueller Intermedialitätsdebatten nicht untypisch, denn natürlich ist nicht nur im Fall des Computerspiels feststellbar, dass Einzelmedien »rapide an struktureller Orientierungsleistung verloren haben« (Leschke 2010: 7). Allerdings ändert dieser Umstand letztlich wenig an der ästhetischen Relevanz bestimmter Stilformen – innerhalb wie außerhalb des akademischen Diskurses.

Doch was bedeutet diese stilistische Vielfalt – oder vielleicht besser: das stilistische Durcheinander – nun für die Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels? Der durch die TWISTED METAL-Spiele und die GOD OF WAR-Reihe bekannt gewordene Computerspiel-Designer David Jaffe beschrieb 2008 eine Demo des Action-Adventures GOD OF WAR III mit den Worten: »It looks like a painting come to life.«¹⁶ Nun kann eine solche Äußerung schlicht als (nicht zuletzt auch vermarktungswirksamer) Versuch gesehen werden, dass noch junge Medium Computerspiel »im Rahmen der Malereitradition zu nobilitieren und damit eine entsprechende Positionierung innerhalb der gültigen Rangfolge der künstlerischen Bilder zu erzielen« (Spies 2007: 162). Doch ergibt sich damit eine durchaus problematische Perspektive, die Jacques Aumont einst für den Vergleich von Film und Malerei sehr treffend beschrieben hat: »Man droht stets in die Sackgasse aller Reflexionen über den Film als *belebte* Malerei zurückzufallen.« (Aumont 1992: 80; Herv. i.O.)

»Wenn nun Film und Malerei in Beziehung zueinander oder vielmehr in einem Verwandtschaftsverhältnis stehen, so impliziert dies weder ein Plagiat der einen Kunst durch die andere noch ein paralleles Arbeiten über gemeinsame Problemstellungen, sondern einzig die Wiederaufnahme von Fragen, Konzepten, Prinzipien, die im Laufe der Geschichte der repräsentativen abendländischen Malerei (zum größten Teil *vor* der Erfindung des Kinos) entwickelt wurden, durch den Film oder vielmehr durch die Kunst des Films als visueller und narrativer Kunst.« (Ebd.: 79; Herv. i.O.)

Gleiches gilt für den Formentransfer zwischen Computerspiel und Malerei (Fotografie, Film etc.). Was die »Wiederaufnahme von Fragen, Konzepten, Prinzipien« betrifft, so wird einer solchen Perspektive in Kap. IV (exempla-

16 <http://www.totalvideogames.com/God-of-War-III/news/God-of-War-III-Looks-Like-A-Painting-Come-To-Life-Jaffe-13465.html>

risch mit Bezug auf das Motiv der Rückenfigur) detailliert nachgegangen. Zunächst einmal bleibt schlicht anzuerkennen, dass das stetig wachsende visuelle Repertoire des zeitgenössischen Computerspiels durch eine Vielzahl intermedialer Anspielungen und Stilimporte wesentlich geprägt ist. So ist etwa der Cel-Shading-Look des First-Person-Shooters XIII unübersehbar durch den grafischen Stil der Comic-Vorlage des Spiels beeinflusst (Abb. 05/06); die Darstellung des Third-Person-Shooters WET erinnert durch die Simulation eines stark beschädigten Filmmaterials mit Schmutz und Klebestellen, Überbelichtungs- und Vignettierungseffekten an das Exploitationkino der 1960/70er Jahre (sowie dessen Neuinterpretation durch Tarantinos KILL BILL; Abb. 07/08); KANE & LYNCH 2: DOG DAYS orientiert sich an neueren Stilformen, die irgendwo zwischen YouTube-Clip und Reality-TV angesiedelt sind, und überzieht seine stark verwackelten Bilder mit Lichtreflexionen, Unschärfen, digitalem Rauschen und Artefakten (Abb. 09/10). Einen Schritt weiter gehen Spiele wie ECHOCHROME und ŌKAMI, indem sie ihre intermedialen Vor-Bilder nicht nur visuell aufgreifen, sondern auch spielerisch ›interpretieren‹: Im grafisch minimalistischen ECHOCHROME werden die unmöglichen Objekte M.C. Eschers zum Kern des Spielprinzips (Abb. 11/12), zum »Spiel mit der Perspektive« (Beil 2009a). Im Action-Adventure ŌKAMI ist nicht nur die Cel-Shading-Darstellung des Spiels durch japanische Tuschemalerei (Sumi-e) inspiriert, auch kann die Spielwelt durch den Einsatz verschiedener ›Pinseltechniken‹ manipuliert werden (Abb. 13/14).

Neben diesen intermedialen Formzitäten erschafft die Computerspielgeschichte mittlerweile natürlich auch ihre eigenen charakteristischen Stile und verarbeitet diese weiter. So bindet NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE eine Reihe von 8-Bit-Mini-Games und ›verpixelte‹ Menü-Icons in seine Spielwelt ein (Abb. 15/16); SUPER PAPER MARIO thematisiert die Entwicklung von 2D- zu 3D-Darstellungen, indem es zweidimensionale Spielfiguren und Items mit einer dreidimensionalen Umgebung verbindet (vgl. Kap. II); 3D DOT GAME HEROES schließlich erweist mit seiner eigenwilligen Mischung aus Retro-Ästhetik und zeitgenössischen Grafikeffekten den ZELDA-Titeln der NES-Ära seine Referenz (Abb. 17/18).



Abb. 05 & 06: XIII (2003)



Abb. 07 & 08: Wet (2009)



Abb. 09 & 10: Kane & Lynch 2: Dog Days (2010)

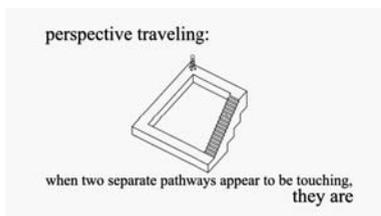
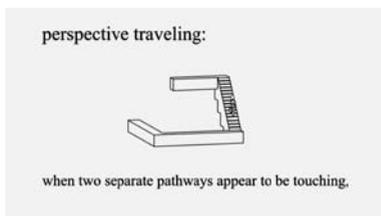


Abb. 11 & 12: Echochrome (2008)

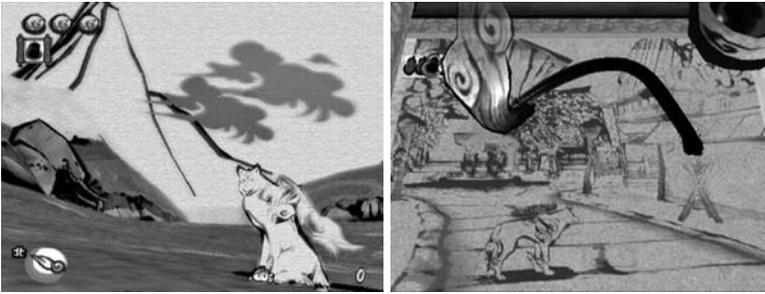


Abb. 13 & 14: *Ōkami* (2006)

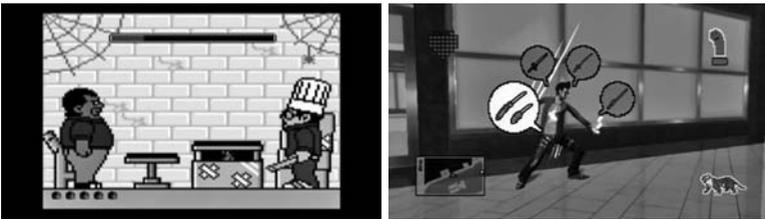


Abb. 15 & 16: *No More Heroes 2: Desperate Struggle* (2010)



Abb. 17 & 18: *3D Dot Game Heroes* (2010)

Was bleibt also als Fazit? Weder soll hier der Nutzen noch die Relevanz von Stilvergleichen¹⁷ grundsätzlich infrage gestellt werden – ganz im Ge-

17 Vgl. etwa Schwingeler (2008: 110-112) zu den Parallelen zwischen dem Computerspielbild und der Ägyptischen Malerei, Flynn (2005) für einen Vergleich mit den axonometrischen Darstellungsverfahren chinesischer und japanischer Zeichenkunst, oder Günzel (2008a) für eine Engführung der Geschichte des Computerspielbildes mit den kunstgeschichtlichen Epochen und Stilen der Renaissance, des Barock sowie des Surrealismus.

genteil. Fragwürdig erscheinen jedoch Versuche holistisch gefärbter stilgeschichtlicher Beschreibungen, die »von der Absicht geleitet sind, die Werke zu stimmigen entwicklungsgeschichtlichen Reihen zu ordnen« (Thürlemann 1990: 12) – eben insbesondere im Hinblick auf eine vermeintliche Realismus-Tendenz. Denn als leitendes Paradigma des Computerspielbildes erscheinen solche Ordnungsprinzipien in ihrer Brauchbarkeit sehr begrenzt.



Abb. 19: *Pac-Man* (1972)



Abb. 20: *Uncharted 2* (2009)

Es geht im Folgenden also nie um eine zielgerichtete Entwicklungslinie von Pac-Man, einem zweidimensionalen 8-Bit-Pixelklumpen, zu dem aus 30.000 Polygonen zusammengesetzten Nathan Drake-Avatar in UNCHARTED 2 (vgl. Wade 2010: 55-85), sondern vielmehr stets »nur« um eine diffuse, anspielungsreiche Vielfalt von Darstellungsformen, die der Avatar durchwandert. Die Strategie ist sozusagen eine bewusste Kapitulation vor der Vielfalt des Materials, die aber gleichzeitig von einem umfangreichen Streifzug durch die stilistische Fülle zeitgenössischer Computerspielbilder begleitet wird. Es geht um eine Zusammenschau von Einzelanalysen bestimmter besonders charakteristischer oder aber besonders ungewöhnlicher Beispiele für Bildästhetiken des modernen Computerspiels – auch wenn diese Analysen aus film- oder kunstgeschichtlicher Warte manchmal (zu) fragmentarisch anmuten mögen. Die einzelnen Kapitel bilden also keineswegs ein in sich abgeschlossenes Theoriegebäude, das letztlich der extremen Komplexität des Computerspiels zuwider laufen würde. Vielmehr gilt es, in einer dezidierten Hinwendung zum spielästhetischen Material aus verschiedenen Perspektiven die wichtigsten Facetten des Avatarbildes als *Hebelpunkte* einer Analyse aufzuzeigen. Dementsprechend sind die folgen-

den Beobachtungen vielmehr als *Momentaufnahmen* des zeitgenössischen Computerspiels zu sehen. Diese sind mal breiter, mal enger gefasst, aber stets eher als Schlaglichter denn als gleichmäßige Ausleuchtungen zu verstehen. So verzichtet die Arbeit schließlich auch auf ein Fazit und endet vielmehr in Kapitel V mit dem Eintauchen in die Grenzbereiche des Untersuchungsgegenstandes.

Zunächst geht es in Kapitel I um grundlegende Aspekte des interaktiven Bildes und daran anschließend um die Rolle des Avatars als zentrales Strukturelement des handlungsvevozierenden Computerspielbildes. Kapitel II und III unternehmen zwei Versuche einer grundlegenden Kategorisierung der verschiedenen Formen von Avatarbildern. Die maßgeblichen Kriterien bilden hierbei die Raumdarstellung und die Interface-Visualisierung. Beide Kapitel müssen dabei einerseits in den tieferen Kategorisierungsebenen natürlich stets an der Komplexität des Computerspiels scheitern, andererseits präparieren sie dabei aber erste Hebelpunkte zur (Avatar-)Bildanalyse heraus. Kapitel IV und V widmen sich schließlich detaillierten Analysen der beiden wichtigsten (oder prägnantesten) Formen von Avataren des zeitgenössischen Computerspiels – dem Third-Person- und dem First-Person-Avatar. Kapitel IV erprobt dabei anhand des Motivs der Rückenfigur sowie dem Konzept der ästhetischen Grenze die bereits benannte »Wiederaufnahme von Fragen, Konzepten, Prinzipien« anderer Bildformen im Computerspiel. Kapitel V führt einerseits diese Überlegungen für die First-Person-Perspektive weiter, löst sich aber andererseits wieder aus einer intermedial geprägten Fokussierung, um anhand der First-Person-View – als Avatarbild-ohne-Avatar – die Grenzen des Avatarbildes und damit des Objektbereichs dieser Arbeit zu erkunden.

EPILOG ZUR EINLEITUNG: SCREENSHOTS UND MOMENTAUFNAHMEN

Obgleich unter den genannten *Momentaufnahmen* im Folgenden meist die Diskussion einer Spielsituation, d.h. einer längeren interaktiven Sequenz, und nicht ein einzelnes Bild verstanden wird, stellt sich an dieser Stelle unweigerlich die Frage nach dem problematischen Status des herangezogenen Bildmaterials – den Screenshots, an denen sich die Bildanalysen entlang bewegen. Denn nicht nur kann sich das Einzelbild dem Bewegtbild

über Bildserien allenfalls kläglich annähern, es muss gar vor den interaktiven Momenten des Computerspielbildes vollständig kapitulieren. So sind Avatarbilder immer »momenthaft ›spielte‹ Bilder« (Bausch/Jörissen 2005: 347), die »sobald vergangen, als bildhafte Szene unwiederholbar verschwunden« (ebd.) sind.

Was tun? Es bleibt der fortwährende Versuch einer steten Annäherung, einer thesenhaft strukturierten, mit Einzelbildern flankierten Bildbeschreibung, die »das kompositorische Geflecht« (Fließ 1994: 24) aus Bewegung und Interaktion (ansatzweise) zu entwirren und für die textuelle Analyse fruchtbar zu machen versucht – gilt doch stets »aller Ehrgeiz dem schwer Zugänglichen, dem medial eigentlich Versperrten« (Koebner 2006: 62). Dabei soll im Wesentlichen einer Strategie gefolgt werden, die Thomas Koebner für das filmische Bewegtbild einmal pointiert auf die Formel *Koexistenz durch Sukzession* gebracht hat, d.h. es gilt zu prüfen, ob nicht »viele Blick-Perspektiven [...] dieselbe Atmosphäre [...] bestätigen« (ebd.: 64), ein bestimmtes filmisches bzw. spielerisches Moment bildlich verdichten. Screenshots bleiben dabei »Notbehelfe« (Hinterwaldner 2010: 12), die stets Gefahr laufen,

»den gezeigten [Aufnahmen] mehr Gewicht [zu] verleihen, als ihnen eigentlich zukommen sollte. Sie stellen nur entrissene und dekontextualisierte Augenblicke dar, und sollen doch den Kern einer Anwendung aufzeigen, deren Charakteristikum in einem sich immer wieder anders aktualisierenden Ablauf besteht.« (Ebd.)