



Serjoscha Wiemer:
*Das geöffnete Intervall. Medientheorie und
 Ästhetik des Videospieles.* Paderborn 2014:
 Wilhelm Fink. 284 Seiten, 36,90 Euro

Medientheorie und Ästhetik des Videospieles

Nicht erst seit dem „topographical turn“ (Sigrid Weigel) ist die Logik der Räumlichkeit eine der zentralen Debatten der Kultur- und Medienwissenschaft. Das Internet als virtueller Raum, das Computerspiel als Simulationsbild oder die Topologie des Kinos seien hier als exemplarische Referenzbeispiele aufgeführt. Mit dem vorliegenden Buch will Serjoscha Wiemer einen anderen Weg einschlagen. Nicht der Raum, sondern die Zeit ist bei ihm konstituierendes Element der ästhetischen Wahrnehmung von Computer- bzw. Videospiele.

Unter Rückgriff auf Henri Bergsons Bildontologie, auf Maurizio Lazzaratos Videophilosophie und auf die Bild-Taxonomie von Gilles Deleuze zeichnet Wiemer eine Kartografie von Computerspielen, die es ermöglichen soll, Wahrnehmungs-, Erfahrungs- und Subjektivierungsprozesse entlang einer temporalen Ordnung zu denken – dem Intervall. Wichtig ist ihm dabei, den prozessualen Charakter digitaler Bilder und der Bildgeneration selbst aufzuzeigen. Videospiele sind in dieser Hinsicht als besonders interessant anzusehen, da sich hier der Prozess der Sichtbarkeitswerdung auf mehrfache Weise konstituiert: Auf erster Ebene handelt es sich um einen Digitalisierungsprozess, auf zweiter Ebene um einen Programmcode und auf dritter und letzter Ebene um die Visualisierung auf dem Monitor (S. 41). Über den Rekurs auf partizipatorische Videoinstallationen sowie sensorische Immersionsprozesse erschließt sich der Autor seinen Ansatz, der in einer Kategorisierung von Videospiele anhand ihrer „charakteristischen

Konstellationen von Bewegung, Bildtransformationen, Körperpositionierungen und Handlungen“ mündet. Konkret unterscheidet er dabei – in Anlehnung an Deleuze – Videospiele in das „Bewegungs-Bild“, das „Affektbild“, das „Aktionsbild“ und das „Zeit-Bild“ (S. 160). Während der Herleitungsduktus dieser Kategorien medien- und technikzentriert ist, gestaltet sich die konkrete Analyse und Beschreibung derselben eher handlungsorientiert. Denn die Kategorien beziehen sich letztendlich auf Handlungs- und Körperpositionen. So bezeichnet das Affektbild beispielsweise Spiele wie *Silent Hill 2*, welche durch ein ständiges Bedrohungsszenario eine fragile Handlungsposition nahelegen, d. h. die Handlungsmacht immer wieder zu untergraben drohen. Im Zeit-Bild, derjenigen Kategorie, in welcher der temporale Aspekt am deutlichsten zum Tragen kommt, fasst er Spiele wie *Prince of Persia*. Hier erlauben es eingebaute Zeitportale, von der Gegenwart in die Vergangenheit zu wechseln. Mit der Zeit ändert sich auch die Ausgestaltung des Ortes (z. B. von Ruine zu prächtigem Schloss), es erfolgt so eine „temporale Fokalisierung“ des Ortes (S. 235). Das Aktionsbild bezieht sich auf die kanonischen Actionspiele, in denen intentionale Kausalhandlungen dominieren. Im Bewegungs-Bild hingegen dominieren nicht die intentionalen Kausalhandlungen, sondern die Bewegung, die als solche sinnstiftend wirkt. Tanzspiele zählen beispielsweise zu dieser Kategorie.

Die vorgenommenen Kategorisierungen sollen das Auge dafür schärfen, dass es sich bei Videospiele nicht um „räumliche Container“, sondern vielmehr um „verzeitlichte Räume“

handelt (S. 238). Eine Hervorhebung des prozessualen Charakters von Videospiele ist dem Autor mit dem vorliegenden, theoretisch anspruchsvoll fundierten Werk gelungen.

Wiemers Vokabular, mit dem er Eingriffsmöglichkeiten der Rezipienten als „Variation des videologischen Intervalls“ beschreibt, als „intensive Verschränkung von Körper und Bild“ (S. 252) orientiert sich konsequent an einer medien- und technikorientierten Theorettradition. Letztendlich beschreibt das videologische Intervall jedoch, wie ein Medienobjekt durch seine medien-spezifischen und textuellen Eigenschaften die Rezeption durch seine ludische und narrative Struktur oder durch spezifische Subjektpositionierungen vorstrukturiert. Dass der Autor keine Brücke zu rezeptionsorientierten Ansätzen schlägt, in denen jene Aspekte bereits ausführlich beschrieben wurden, verhindert einen interdisziplinären Blick, der sicherlich spannend gewesen wäre. Allerdings geht es Wiemer konkret um die Anwendung einer spezifischen Bildtheorie unter Ausklammerung der semiotischen Ebene. Das Innovationspotenzial der Arbeit besteht dann darin, dass es dem Autor gelingt, Bildtheorie und Videologie mit unterhaltungsorientierten Computerspielen zu verknüpfen. Durch die teils sperrigen Theorien entzieht sich das Buch dabei sicherlich einer breiteren Leserschaft. Allen Deleuze-Begeisterten ist es jedoch wärmstens zu empfehlen.

Dr. Susanne Eichner