

Es ist ein Gemeinplatz der Medientheorie, dass die Bestimmung des «Eigenen» eines Mediums der differentiellen Abgrenzung von anderen Medien bedarf. Unter dem Schlagwort «ontologische Intermedialität»<sup>1</sup> versteht dieses Konzept Intermedialität als eine «epistemische[ ] Bedingung der Medienerkenntnis»:<sup>2</sup> Intermediale Bezugnahmen erzeugen demnach ein Wissen über das repräsentierte und ein reflexives Wissen über das repräsentierende Medium. Von einem intermedialen Bezug lässt sich sprechen, wenn eine «Repräsentation vorlieg[t], die in irgendeiner expliziten Weise auf das repräsentierte Medium Bezug nimmt – auch wenn dies eher am Rande geschieht, wie z. B. in einer vereinzelt, aber nichtsdestotrotz signifikanten Szene».<sup>3</sup> Nicht selten gewährt auch das Computerspiel wie alle anderen Medien Rückschlüsse auf sein «Selbstverständnis», indem es andere, mehrheitlich ältere Medien zitiert, sei es beispielsweise fernöstliche Tuschkmalerei wie in *Ōkami* (Clover Studio; seit 2006) oder (Geister)Fotografie wie in *Spirit Camera: The Cursed Memoir* (Tecmo Koei; 2012). Ein besonderer Stellenwert kommt in diesem Zusammenhang dem Spiel mit Film und Kino zu, sind Film respektive Kino und Games doch in einer noch näher zu bestimmenden Weise relativ eng miteinander verwandt. Die intermedialen Bezugnahmen fallen mannigfaltig aus: Während sie sich unterschiedlich klassifizieren lassen, etwa in solche auf Figuren, Motive oder Genres, sind diese Klassen wiederum jeweils danach bestimmbar, ob ihre Bezugnahmen peripher sind, sprich lediglich vereinzelt und randständig aufscheinen, oder zentral, das heißt durchgängig auftreten und im Mittelpunkt stehen. Die hier als «peripher» und «zentral» bezeichneten Modi sind jeweils in quantitativer wie in qualitativer Hinsicht zu denken – was in der Regel zu Mischformen führt – und des Weiteren nicht als kategorial geschiedene Alternativen, sondern als zwei Pole eines Kontinuums.

Ein besonders raffiniertes Spiel mit dem Medium Film findet sich in *Cryostasis: Sleep of Reason* (Action Forms; 2009), das quantitativ, mit Blick auf die gesamte Spielhandlung, zwar lediglich an seiner Peripherie Bezüge zu Film und Kino herstellt, qualitativ aber zentrale Aussagen über deren ästhetische Essenz, vor allem aber über diejenige des Games macht und damit zu einem Musterbeispiel für den hier verhandelten Zusammenhang gerät. Einem Interpretationsversuch vorangestellt sei die kursorische Zusammenfassung des Plots des Spiels, seines Zeichens ein First-Person-Shooter-Action-Adventure: Als russischer Meteorologe erkundet der Spieler in der Arktis einen verschollenen Eisbrecher, dessen Besatzung unter mysteriösen Umständen ums Leben gekommen ist. In 18 Kapiteln dringt er immer tiefer in das atomar betriebene Schiff vor, lüftet dessen Geheimnis und muss sich dabei gegen tödliche Kälte und in bizarre Kreaturen verwandelte untote Crewmitglieder behaupten. Von besonderem Interesse für den hier diskutierten Kontext

ist eine Spielpassage, die diegetisch nicht zwingend motiviert und durch ihre ostentative Inszenierung des Dispositivs Kino auffällig ist. Im Zuge seiner Erkundungen des Schiffsinneren stößt der Spieler auf das Bordkino. Nachdem er an einem Schalter gedreht hat, verdunkelt sich der Kinosaal, eine Leinwand fährt herunter, und ein Film wird projiziert. Das Filmbild zeigt einen Lagerraum mit gestapelten Holzkisten, Fässern und Gasflaschen; von links und von rechts sowie aus einem mittigen dunklen Korridor heraus treten bewaffnete Männer ins Bild, die das Feuer in Richtung Zuschauerraum eröffnen (Abb. 1). Schnell stellt sich heraus, dass die Schützen tatsächlich den Spieler ins Visier genommen haben, die Projektile ihrer Gewehre tatsächlich den Körper des Avatars treffen. Nachdem auch des Spielers Schüsse in das Filmbild Wirkung zeigen und die Gegner jenseits der ästhetischen Grenze niedergestreckt sind,<sup>4</sup> stapft dem Spieler aus dem Dunkel des Filmbildes ein Boss-Gegner entgegen, zwei Taschenlampen an seine Schläfen haltend und im Anschlag zwei Maschinengewehre. Selbiger zeichnet sich dadurch aus, dass er aus dem Filmbild in die Realität des Filmbetrachters übertritt, mithin die ästhetische Grenze der Leinwand zu transgredieren vermag (Abb. 2). Ist der Boss-Gegner besiegt, fällt die Leinwand, und hinter ihr wird ein Loch in der Wand sichtbar, durch das dem Spieler ein Fortkommen ermöglicht wird. Es ist nur eine Pointe dieser Passage, dass der Wanddurchbruch nicht etwa die ganze Zeit schon existiert hätte – und die Schützen dann als leibhaftige sowie die Leinwand lediglich als dünner Gazeschleier vor einer realen Raumöffnung begriffen werden könnten –, sondern dass die Wand erst dann explodiert, wenn das kinematographische Dispositiv förmlich kollabiert. Erst die Wandöffnung macht deutlich, dass an ihrer Stelle hinter der Leinwand zuvor nur massives Mauerwerk war.

Es liegt hier offenkundig eine Metalepse vor, Strukturmerkmal der Transgression, die immer mit der ästhetischen Grenze oder einem Rahmen, dem «Grenzhüter des Bildes» – hier der Kinoleinwand –, spielt.<sup>5</sup> Die Metalepse ist eine Erzählweise, welche den Unterschied zwischen der Ebene des Erzählens und derjenigen der erzählten Handlungen und Ereignisse verwischt – die erzählte Welt transgrediert in die Welt des Erzählens und vice versa. Es handelt sich also um eine «Überschreitung der Diegesegrenzen» seitens einer Figur oder des Autors,<sup>6</sup> was einerseits bedeuten kann, dass der Autor in die von ihm geschaffene Welt eintritt, oder umgekehrt, dass eine Figur die ihr zugewiesene Erzählwelt verlassen kann und in die Welt ihres Autors eintritt.<sup>7</sup> Die Metalepse lässt sich somit als ein «Spiel mit der Eindringlichkeit des Wirklichkeitseindrucks» verstehen,<sup>8</sup> wobei es sich bei *Cryostasis* um eine Metalepse in extremis handelt: nach Marie-Laure Ryan eine ontologische Metalepse, die eine Passage zwischen den Ebenen öffnet, was in deren Interpenetration oder wechselseitiger Kontamination resultiert.<sup>9</sup>

Die metaleptische Figur eines aus einer Kinoleinwand tretenden und leibhaftig werdenden Filmbildes steht bekanntlich in einer langen transmedialen Tradition. Hinsichtlich der Ausprägungen, die der hier verhandelten spezifischen Figur von Transgression zugrunde liegen, lassen sich drei Bildtraditionen unterscheiden: erstens die scheinbare Transgression, zweitens die scheinbare Transgression eines Projektils und drittens die tatsächliche Transgression, letztere von Relevanz nur bei einem eingebetteten Medium, hier dem Film im Film, konkret der sogenannten *Screen Passage*.<sup>10</sup> Alle drei Aspekte treten sämtlich in verschiedenen historischen Epochen auf, sind also nicht als chronologisch oder teleologisch aufeinanderfolgend zu denken. Im Rahmen des vorliegenden Textes können diese Stränge nicht



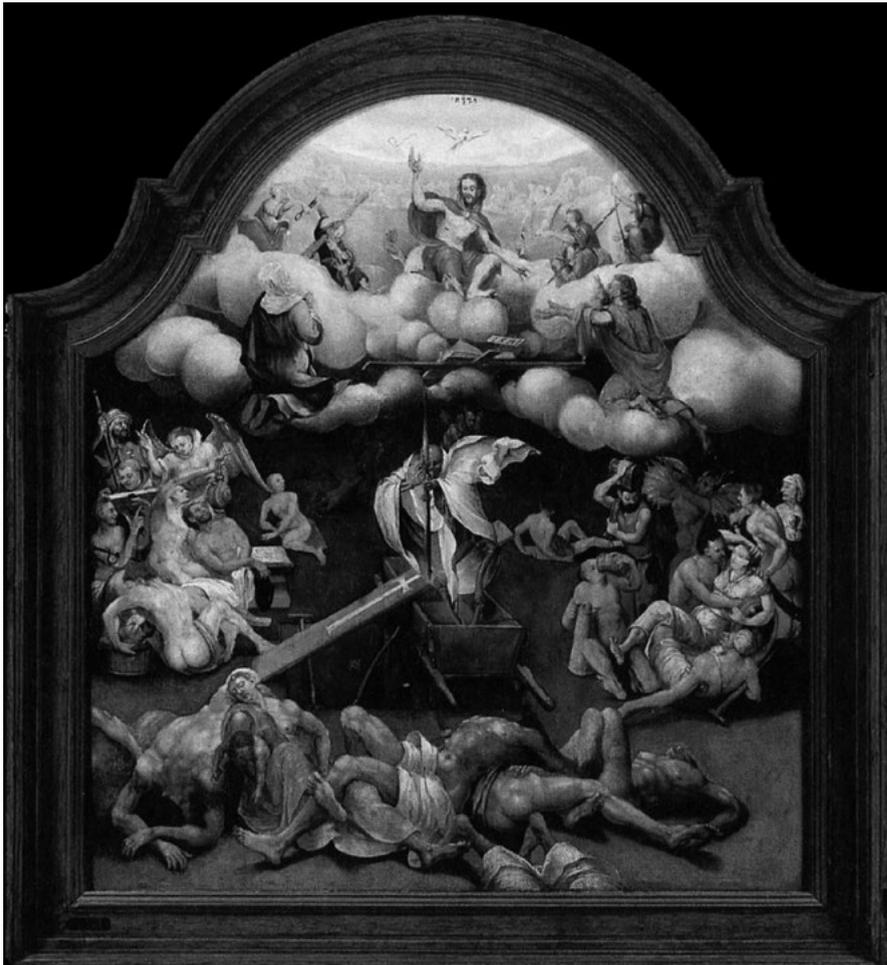
1, 2 *Cryostasis: Sleep of Reason* (Action Forms; 2009).

nachgezeichnet werden, zumindest aber seien einige wenige Anhaltspunkte gegeben.<sup>11</sup>

Schon in kunsttheoretischen Äußerungen von Plinius d. Ä. lässt sich das Moment einer scheinbaren Transgression fassen. In seiner *Naturalis Historia* preist der antike Historiograph einen der berühmtesten Maler der Antike, den im vierten vorchristlichen Jahrhundert wirkenden Apelles, für einen transgressiven Illusionismus: «Er malte auch Alexander den Großen mit dem Blitz in der Hand im Tempel der Artemis

zu Ephesos [...]. Es scheint, als würden die Finger deutlich hervorragen und der Blitz außerhalb des Gemäldes sein (*extra tabulam esse*)».<sup>12</sup> Dieses Faszinosum durchzieht in den folgenden Jahrhunderten die Kunsttheorie und wird zu einem Topos der bildenden wie der angewandten Künste. In der Frühen Neuzeit wird aus dem Blitzbündel ein Pfeil, den ein bogenbewehrter Tod triumphierend auf den Betrachter zu schießen scheint (Abb. 3) – ein Projektil, das im 21. Jahrhundert in Form eines Bolzens aus der Armbrust einer Protagonistin in der Serie *The Walking Dead* (USA seit 2010; hier Staffel 4, Folge 13: *Alone*) zu schnellen droht (Abb. 4) und mit dessen Hilfe noch bei gegenwärtigen Inszenierungen von Computerspielkonsolen, etwa anlässlich der Präsentation des Nintendo 3DS im Rahmen der Electronic Entertainment Expo 2010, das Phantasma einer Auflösung der Grenze zwischen Spielwelt und Spielerwelt, zwischen «Bild» und «Realität» augenzwinkernd ins Werk zu setzen versucht wird (Abb. 5).

Um 1900, zeitgleich mit seiner Etablierung als kommerziell genutztes Massenmedium, wies auch der Film nicht nur im Medium des bewegten Bildes, sondern auch in seinen Paratexten auf seine Potenz zur Verführung mittels transgressiver



3 Hermann tom Ring, *Triptychon mit Triumph des Todes und Jüngstem Gericht*, um 1550 bis 1555, Utrecht, Museum Catharijneconvent, Mitteltafel.



4 *The Walking Dead* (USA seit 2010; Staffel 4, Folge 13: *Alone*).



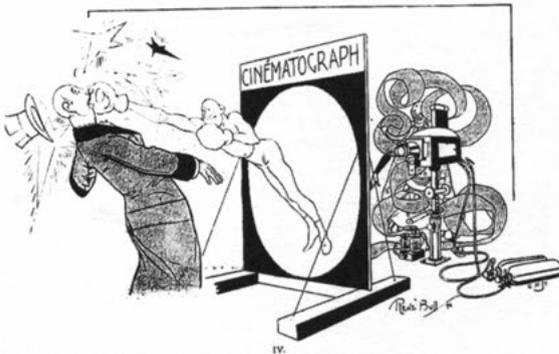
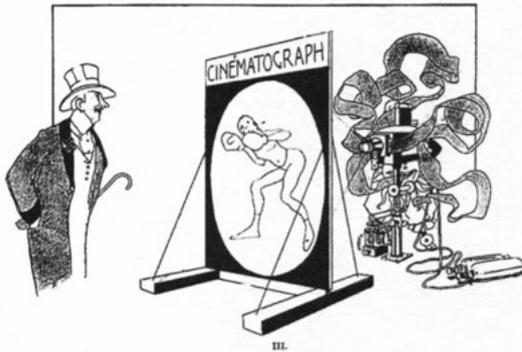
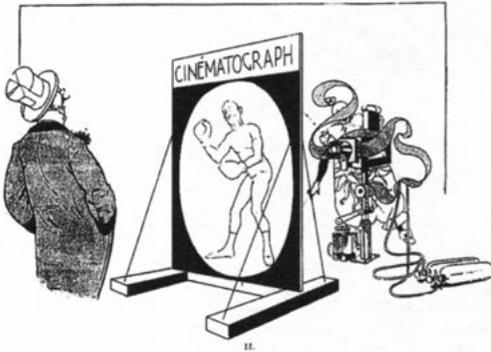
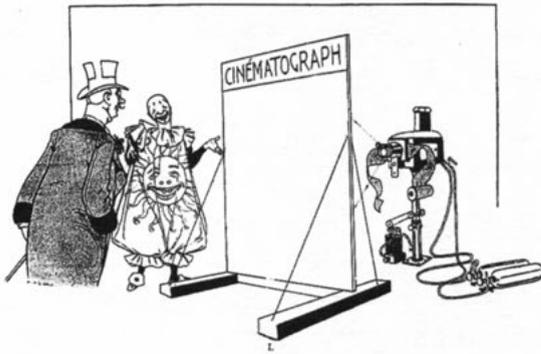
5 Animationsfilm anlässlich der Präsentation des Nintendo 3DS im Rahmen der Electronic Entertainment Expo 2010.

Phantasien hin. So kam schon im Jahr 1896 eine Karikatur in Umlauf, die den Film als ein Medium charakterisiert, das übergriffig wird (Abb. 6) – eine *Screen Passage*, die ebenfalls in zahlreichen späteren Filmproduktionen Raum greift,<sup>13</sup> so etwa in dem parodistischen Actionfilm *Last Action Hero* (USA 1993) von John McTiernan, in dem die Personifikation des Todes in Ingmar Bergmans *Das siebente Siegel* (SWE 1957) mit ihrer Sense die Filmleinwand durchschneidet und leibhaftig in einen modernen Kinosaal hinabsteigt (Abb. 7) – womit der Bogen zurück zum frühneuzeitlichen *Triumph des Todes* geschlagen wäre.

Mit Blick auf die erwähnte Passage in *Cryostasis* bleibt die Frage nach den Funktionen intermedialer Bezugnahmen von Game auf das ältere Medium Film beziehungsweise das Mediendispositiv Kino. Als eine Funktion solcher Bezugnahmen sei das Prinzip der überbietenden Nachahmung ausgemacht und als *aemulative Intermedialität* benannt. Der Terminus *aemulatio* stammt aus der antiken Rhetorik und Dichtungstheorie und bedeutet das «Wetteifern mit einem [...] Vorbild, in der Absicht, es zu erreichen oder zu übertreffen».<sup>14</sup> Tatsächlich ist es der italienische Humanist Lorenzo Valla, der Mitte des 15. Jahrhunderts den Wettstreit zum *Movens* allen kulturellen Fortschritts erklärt und vielleicht am treffendsten den hier in Rede stehenden Gedanken fasst:

PRACTICAL SCIENCE.

HOW THE GILDED BOUNDER SAW THE CINÉMATOGRAPH.



6 René Bull, *Practical Science. How the Gilded Bounder Saw the Cinématograph*, Pick-Me-Up, GB, 25. April 1896.



7 *Last Action Hero* (USA 1993; R: John McTiernan).

Denn es ist von Natur aus so angelegt, dass nichts richtig fortschreiten und wachsen kann, was nicht von mehreren betrieben, bearbeitet und verbessert wird – insbesondere wenn diese miteinander wetteifern und um das Lob kämpfen. Wer hätte denn als Bildhauer, als Maler etc. in seiner Kunst als vollkommen und groß herausgeragt, wenn er der einzige Künstler seiner Disziplin gewesen wäre? Jeder erfindet etwas anderes, und was jemand bei einem anderen als herausragend erkannt hat, das versucht er selbst nachzuzahlen, dem gleichzukommen und es zu übertreffen. So werden die Studien befeuert, vollzieht sich Fortschritt, wachsen die Künste und gelangen zur Vollendung, und dies umso besser und schneller, je mehr Menschen an ein und derselben Sache arbeiten.<sup>15</sup>

Was bedeutet demzufolge *aemulative Intermedialität* bezogen auf das hier verhandelte Beispiel? *Cryostasis* thematisiert in besagter Spielpassage das Medium Film und dessen transgressive Kraft, die das Computerspiel sogar ins Metaphysische oder Magische überhöht, nur um selbige zu überwinden, indem es seinen Spieler eingreifen und dem Transgressionszauber ein Ende bereiten lässt. Nicht von ungefähr lässt sich die eigentümliche Gestalt des Boss-Gegners – mit ihren starken Lichtquellen und mit ihren Maschinenpistolen, deren Magazinbestückung mit zwei untereinanderliegenden Trommeln historisch ihresgleichen nicht hat und eher an Filmrollen erinnert, – als eine Personifikation des Mediums Film oder, wenn man so will, als kinematographischer Körper betrachten. Wenn das Computerspiel sich also anheischig macht, Film – hier phänomenologisch als ein Körper reflektiert – niederzustrecken,<sup>16</sup> vollzieht es implizit einen Überbietungsgestus mit Blick auf seine Medialität. Das Computerspielbild knüpfte demnach nahtlos an die Potenzen des Films an, Zeit- und Bewegungsbild, aber auch ein multimodal erfahrbarer Filmkörper zu sein, und integrierte selbige, steigerte diese Potenzen aber noch vermittels einer Performanz, die das Computerspiel qua in Echtzeit errechnetes und rechnendes Medium interaktiv sein lässt.

Die Bedingung der interaktiven Echtzeitmanipulation weist auf ein mit der Metalepse verwandtes weiteres Strukturmerkmal des Computerspiels hin, das sich am treffendsten als Bildakt identifizieren lässt, mit John Langshaw Austin gedacht. Austin unterscheidet zwischen konstativen und performativen Äußerungen, die er «Sprechakte» nennt.<sup>17</sup> Eine konstative Äußerung ist eine deskriptive Aussage, mit der eine Feststellung getroffen wird; eine performative Äußerung hingegen stellt nichts fest, sondern ist der faktische Vollzug eben jener Handlungen oder Sachverhalte, die sie bezeichnet; sie «konstituiert, was sie konstatiert».<sup>18</sup> In der performativen Äußerung – einem Versprechen, einer Wette oder einer Schiffstaufe beispielsweise – wird somit die vertraute Unterscheidung zwischen Darstellungsmittel und Dargestelltem, zwischen Wort oder Bild und Sache außer Kraft gesetzt. Bekanntlich ist ein Spezifikum auch der Bildlichkeit im Rechner, dass selbige weniger als repräsentativ, sondern vielmehr als pragmatisch und performativ zu verstehen ist.<sup>19</sup>

«In hypertexts all kinds of signs become programmable as icons, i. e. as signifiers, which at the pragmatic level produce, with a mouse-click, a connection to what they designate that is no longer merely symbolic, but real».<sup>20</sup> Das Computerbild ist demgemäß sichtbare Manifestation eines digitalen, operativen Codes, der die Trennung von Ausführung (Aktion) und Darstellung (Repräsentation) unterläuft. Das auf einem Computerbildschirm erscheinende Bild erweist sich qua gerechnetes Bild als unmittelbar mit pragmatischen Bezügen verknüpft, und das Computerspiel ist damit ein Bildakt in einem starken Sinne, sozusagen ein momenthaft erspieltes Bild, das nur im Augenblick seines interaktiven Vollzugs existiert.<sup>21</sup> Man vollzieht also etwas im Gebrauch dieser Bilder, die sich damit in der Tat im Sinne von Austin als Bildakte erweisen. Bei der vorgestellten Passage von *Cryostasis* handelt es sich somit um einen doppelten Bildakt – einen, wie oben ausgeführt, auf der Codeebene und einen auf der Oberfläche des Bildes: mit einem Filmbild, das greifbare und angreifbare Realität wird.<sup>22</sup>

Tatsächlich treten Bildakte auf der Oberfläche des Computerspiels immer dann auf, wenn dieses selbstreflexiv oder opak wird,<sup>23</sup> spricht seine Bildlichkeit als eine seiner Bedingungen bildlich thematisiert. Dementsprechend lässt sich *Cryostasis* – zumindest die thematisierte Passage – exemplarisch als ein Spiel zwischen Darstellung und Selbstbewusstsein der bildlichen Darstellung verstehen, in dem die Problematisierung der Repräsentation selbst zu einem produktiven Moment der Darstellung erhoben wird.<sup>24</sup> Auf die Anerkennung einer solchen «ikonischen Differenz»<sup>25</sup> kann sich die Kunstgeschichte spätestens seit Victor I. Stoichitas Studie *Das selbstbewusste Bild* einigen,<sup>26</sup> und sie ist auch Ausgangspunkt neuerer Untersuchungen der Game Studies.<sup>27</sup> Ein bild- und medienreflexives Computerspiel wie *Cryostasis* wird damit zu einem Beleg für das, was das historiographische Modell von Lorenz Engell die Phase der «verstärkten Selbstbeobachtung und Selbstreflexivität» nennt. In dieser greife das Medium auf sich selbst zu, auf seine Grundlagen und Grammatiken, und setze sich mit diesen auseinander. In vielen Fällen komme es dabei zu einer spielerischen Erprobung und Erweiterung der eigenen technischen und ästhetischen Möglichkeiten, die als eine «Avantgardebildung» zu verstehen sei.<sup>28</sup> Aus Sicht des Computerspiels darf im Fall von *Cryostasis* «Avantgarde» nicht nur im übertragenen, herkömmlichen Sinne als ein Fortschreiten gedacht werden, sondern ganz buchstäblich als eine Vorhut, die als Erste vorrückt und zuerst «Feindberührung» hat – in Gestalt jenes Boss-Gegners, der die Kinematographie und mit ihr ein überkommenes Medium verkörpert.

## Anmerkungen

1 Jens Schröter, Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs, in: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 1998, Jg. 7, Heft 2, S. 129–154, hier S. 129.

2 Sybille Krämer, Erfüllen Medien eine Konstitutionsleistung? Thesen über die Rolle medientheoretischer Erwägungen beim Philosophieren, in: *Medienphilosophie*, hg. v. Stefan Münker/Alexander Roesler/Mike Sandbothe, Frankfurt am Main 2003, S. 78–90, hier S. 82.

3 Jens Schröter, Zur Intermedialität von Fotografie und Film in Orson Welles' *Citizen Kane*, in: *nach dem film*, 2005, Nr. 8, <https://www.nachdemfilm.de/issues/text/zur-intermedialitaet-von-fotografie-und-film-orson-welles-citizen-kane>, Zugriff am 25. November 2018. Siehe auch Jürgen Fohrmann, Der Unterschied der Medien, in: *Die Kommunikation der Medien*, hg. v. ders./Erhard Schüttelpelz, Tübingen 2004 (Studien und Texte zur Sozialgeschichte der Literatur, Bd. 97), S. 5–19; sowie Kay Kirchmann/

Jens Ruchatz, Einleitung. Wie Filme Medien beobachten. Zur kinematografischen Konstruktion von Medialität, in: *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*, hg. v. dies., Bielefeld 2014, S. 9–42.

4 Historisch grundlegend für eine Reflexion der ästhetischen Grenze ist Ernst Michalski, *Die Bedeutung der ästhetischen Grenze für die Methode der Kunstgeschichte*, Berlin 1996 (Berlin 1932).

5 Georg Simmel, Der Bildrahmen. Ein ästhetischer Versuch (1902), in: ders., *Aufsätze und Abhandlungen 1901–1908*, Bd. 1 (Gesamtausgabe, Bd. 7), hg. v. Rüdiger Kramme/Angela Rammstedt/Otthein Rammstedt, Frankfurt am Main 1995, S. 101–108, hier S. 106.

6 Jörg Türschmann, Die Metalepse, in: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 2007, Jg. 16, Heft 2, S. 105–112, hier S. 107.

7 Siehe ebd., S. 105.

8 Ebd., S. 111.

9 Siehe Marie-Laure Ryan, Metaleptic Machines, in: *Semiotica. Journal of the International Association for Semiotic Studies*, 2004, Bd. 150, S. 439–469, hier S. 442. Zur Metalepse siehe auch Markus Kuhn, *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*, Berlin/New York 2011, S. 357–366; sowie Julian Hanebeck, *Understanding Metalepsis. The Hermeneutics of Narrative Transgression*, Berlin/Boston 2017 (Narratologia. Contributions to Narrative Theory, Bd. 56).

10 Siehe Christopher Ames, *Movies about the Movies. Hollywood Reflected*, Lexington, KY 1997, S. 108–136.

11 Eine medienübergreifende Geschichte des transgressiven Bildes ist noch nicht geschrieben. Wichtige Hinweise und weitere Beispiele geben Alfred Neumeyer, *Der Blick aus dem Bilde*, Berlin 1964; Frank Kämpfer, *Propaganda. Politische Bilder im 20. Jahrhundert. Bildkundliche Essays*, Hamburg 1997; Carlo Ginzburg, «Your Country Needs You.» Eine Fallstudie zur politischen Ikonographie, in: *Quel Corps? Eine Frage der Repräsentation*, hg. v. Hans Belting/Dietmar Kamper/Martin Schulz, Paderborn 2002, S. 271–294; Lynda Nead, *The Haunted Gallery. Painting, Photography, Film c. 1900*, New Haven/London 2007; Clément Chéroux, *Shoot! La photographie existentielle. Fotografie existentielle. Existential Photography*, Berlin 2010; Victor I. Stoichita, *Figures de la transgression*, Genf 2013; Philippe Bordes, *Sortir du cadre. Contraintes du portrait au XVI<sup>e</sup> siècle. Un excursus à partir de Corneille de Lyon et de Pierre Woeiriot*, in: *Mouvement. Bewegung. Über die dynamischen Potenziale der Kunst*, hg. v. Andreas Beyer/Guillaume Cassegrain, Berlin/München 2015 (Passagen/Passages, Bd. 51), S. 61–73; Elisabeth Oy-Marra, *Vorsicht! Amor schießt auf den Betrachter. Guercinos Mars und Venus als handelndes Bild*, in: *Das Entgegenkommende Denken*, hg. v. Franz Engel/Sabine Marienberg, Berlin 2016 (Actus et

Imago. Berliner Schriften für Bildakt-Forschung und Verkörperungsphilosophie, Bd. XV), S. 181–200; Michael Fürst, *Emersive Bilder. Angriff der Bilder auf ihr Publikum*, Paderborn 2017; sowie Jeannet Hommers, *Spannen und Sehen. Das Motiv des Armbrustspanners beim Martyrium des Heiligen Sebastian in den nordalpinen Bildkünsterten um 1500*, in: *Heilige Bücher – Leiber – Orte. Festschrift für Bruno Reudenbach*, hg. v. Daniela Wagner/Hanna Wimmer, Berlin 2018, S. 159–170.

12 C. Plinius Secundus d. Ä., *Naturalis historia/Naturkunde*. Lateinisch – deutsch, hg. und übers. v. Roderich König in Zusammenarbeit mit Gerhard Winkler, 3. Aufl., Düsseldorf/Zürich 2007, Buch XXXV (Farben, Malerei, Plastik), S. 74–75.

13 Siehe Stephen Bottomore, *I Want to See This Annie Mattygraph. A Cartoon History of the Coming of the Movies*, Gemona 1995, S. 47; sowie Jesús Costantino, *Seeing without Feeling. Muybridge's Boxing Pictures and the Rise of the Bourgeois Film Spectator*, in: *Film & History. An Interdisciplinary Journal*, 2014, Jg. 44, Heft 2, S. 66–81, hier S. 67.

14 Barbara Bauer, *Aemulatio*, in: *Historisches Wörterbuch der Rhetorik*, hg. v. Gert Ueding, Darmstadt 1992, Bd. 1, Sp. 141–187, hier Sp. 141.

15 Lorenzo Valla, zit. n. Jan-Dirk Müller/Ulrich Pfisterer, *Der allgegenwärtige Wettstreit in den Künsten der Frühen Neuzeit*, in: *Aemulatio. Kulturen des Wettstreits in Text und Bild (1450–1620)*, hg. v. dies. u. a., Berlin/Boston 2011, S. 1–32, hier S. 20. Vielleicht am ehesten verwandt mit dem hier vorgestellten Konzept ist der Begriff der «paragonalen Intermedialität». Siehe Winfried Nöth, *Werbung und die Künste. Parasitäre, symbolische und paragonale Intermedialität*, in: *Der neue Wettstreit der Künste. Legitimation und Dominanz im Zeichen der Intermedialität*, hg. v. Uta Degner/Norbert Christian Wolf, Bielefeld 2010, S. 145–165. Allerdings bleibt dieser Begriff eigentümlich unscharf, Nöth postuliert lediglich einen «Wettstreit [...] um das kulturelle Ansehen». Ebd., S. 145.

16 Einen Überblick über die Reflexion des Mediums Film aus der Perspektive des Körperlichen gibt Thomas Morsch, *Medienästhetik des Films. Verkörperte Wahrnehmung und ästhetische Erfahrung im Kino*, Paderborn 2011.

17 Die performativen Sätze charakterisiert Austin wie folgt: «[D]as Äußern des Satzes ist, jedenfalls teilweise, das Vollziehen einer Handlung.» John Langshaw Austin, *Zur Theorie der Sprechakte*, Stuttgart 2002 (Oxford 1962), S. 28. Austin sollte im Fortgang seiner Überlegungen die Theorie der Sprechakte modifizieren, wie dies nach ihm auch John Searle und andere taten. Im hier diskutierten Zusammenhang interessiert indessen nur der im vorstehenden Zitat angesprochene Aspekt. Die Diskussion um den Sprechakt zeichnet beispiels-

weise Silvia Seja, *Handlungstheorien des Bildes*, Köln 2009, nach. In Erweiterung unter anderem dieser Überlegungen Austins versteht Horst Bredekamp in seiner Theorie des Bildakts Bilder gar als «autonom aktive Entitäten». Horst Bredekamp, *Theorie des Bildakts. Frankfurter Adorno-Vorlesungen*, Berlin 2010, S. 323. Zur Übertragung auf das Computerspiel siehe Thomas Hensel, *Nature morte im Fadenkreuz. Zur Bildlichkeit des Computerspiels*, Trier 2011.

**18** Sybille Krämer/Marco Stahlhut, Das «Performative» als Thema der Sprach- und Kulturphilosophie, in: *Paragrana. Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie*, 2001, Jg. 10, Heft 1, hg. v. Erika Fischer-Lichte/Christoph Wulf, S. 35–64, hier S. 37.

**19** Vgl. Constanze Bausch/Benjamin Jörissen, Das Spiel mit dem Bild. Zur Ikonologie von Action-Computerspielen, in: *Ikonologie des Performativen*, hg. v. Christoph Wulf/Jörg Zirfas, München 2005, S. 345–364, hier S. 346.

**20** Mike Sandbothe, Pragmatic Media Philosophy. Foundations of a New Discipline in the Internet Age, in: *sandbothe.net*, Webseite, 2005, <http://www.sandbothe.net/pmp.pdf>, Zugriff am 25. November 2018, S. 162.

**21** Siehe Bausch/Jörissen 2005 (wie Anm. 19), S. 347 und 362.

**22** In ähnlich komplexer und mitunter vertrackter Weise rekurren auch Spiele wie *The Suffering* (Surreal Software; 2004), *Alan Wake's American Nightmare* (Remedy Entertainment; 2012) und *Contrast* (Compulsion Games; 2013) auf das Dispositiv Kino. Das erstgenannte Spiel beispielsweise kreist um einen *Mad Scientist*, der über magische Filmprojektoren verfügt, deren Bilder greifbare Realität sind – etwa Gitter, die auf Türöffnungen projiziert werden und diese realiter versperren.

**23** Siehe zum Konzept der Opazität Louis Marin, *Das Opake der Malerei. Zur Repräsentation im Quattrocento*, Berlin 2004; Emmanuel Alloa, *Das durchscheinende Bild. Konturen einer medialen Phänomenologie*, Zürich/Berlin 2011; sowie zu dessen Übertragung auf das Computerspiel Hensel 2011 (wie Anm. 17); Stephan Schwingeler, *Kunstwerk Computerspiel – Digitale Spiele als künstlerisches Material. Eine bildwissenschaftliche und medientheoretische Analyse*, Bielefeld 2014.

**24** Diese Selbstthematisierung ist ein Merkmal, das insbesondere künstlerischen Bildern zugesprochen wird. Selbige kennzeichnet laut Arthur C. Danto, dass sie sich «auf [etwas] [beziehen], aber [...] zugleich die Mittel, mit denen sie sich darauf beziehen [, thematisieren]». Art-

hur C. Danto, Das Ende der Kunstgeschichte ist nicht das Ende der Kunst. Karlheinz Lüdeking sprach mit Arthur C. Danto, in: *Kunstforum International*, 1993, Bd. 123, S. 200–208, hier S. 204.

**25** Gottfried Boehm, Die Wiederkehr der Bilder, in: *Was ist ein Bild?*, hg. v. ders., München 1994, S. 11–38, hier S. 29. Gottfried Boehm gewinnt die Denkfigur der «ikonischen Differenz» an starken Bildern, sprich an Kunstbildern: «Ein starkes Bild lebt aus eben dieser doppelten Wahrheit: etwas zu zeigen, auch etwas vorzutäuschen und zugleich die Kriterien und Prämissen dieser Erfahrung zu demonstrieren.» Ebd., S. 35.

**26** Victor I. Stoichita, *Das selbstbewusste Bild. Vom Ursprung der Metamalerei*, München 1998.

**27** Siehe Britta Neitzel, Selbstreferenz im Computerspiel, in: Winfried Nöth/Nina Bishara/Britta Neitzel, *Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und Comics*, Köln 2008, S. 119–196; sowie Bernhard Rapp, *Selbstreflexivität im Computerspiel. Theoretische, analytische und funktionale Zugänge zum Phänomen autothematischer Strategien in Games*, Boizenburg 2008. Vgl. auch Jay David Bolters und Richard Grusins Konzept von «Remediation», das zwei dialektisch ineinander verschränkte Komponenten kennt: «immediacy», die Selbstneutralisierung eines Mediums, und «hypermediacy», die Repräsentation eines Mediums in einem anderen, die im Unterschied zu dessen Unsichtbarmachung das bewusste Ausstellen, die Reflexion der eigenen Vermitteltheit, der eigenen Mediatisierungsleistung inszeniert. Siehe Jay David Bolter/Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MA/London 1999. Siehe kritisch zum Konzept der Selbstreflexivität Eva Geulen/Peter Geimer, Was leistet Selbstreflexivität in Kunst, Literatur und ihren Wissenschaften?, in: *Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte*, 2015, Jg. 89, Heft 4, S. 521–533.

**28** Lorenz Engell, Die genetische Funktion des Historischen in der Geschichte der Bildmedien, in: *Mediale Historiographien*, hg. v. ders./Joseph Vogl, Weimar 2001 (Archiv für Mediengeschichte, Bd. 1), S. 33–56, hier S. 52 und 54. Bei dem vorliegenden Text handelt es sich um eine überarbeitete und erweiterte Fassung von Thomas Hensel, Wenn der Film sein Bild verlässt. Metalleptische Reflexionen im Computerspiel, in: *Film und Games. Ein Wechselspiel*, hg. v. Eva Lenhardt/Andreas Rauscher, Berlin 2015, S. 220–229, Ausst.-Kat., Frankfurt am Main, Deutsches Filmmuseum, 2015.