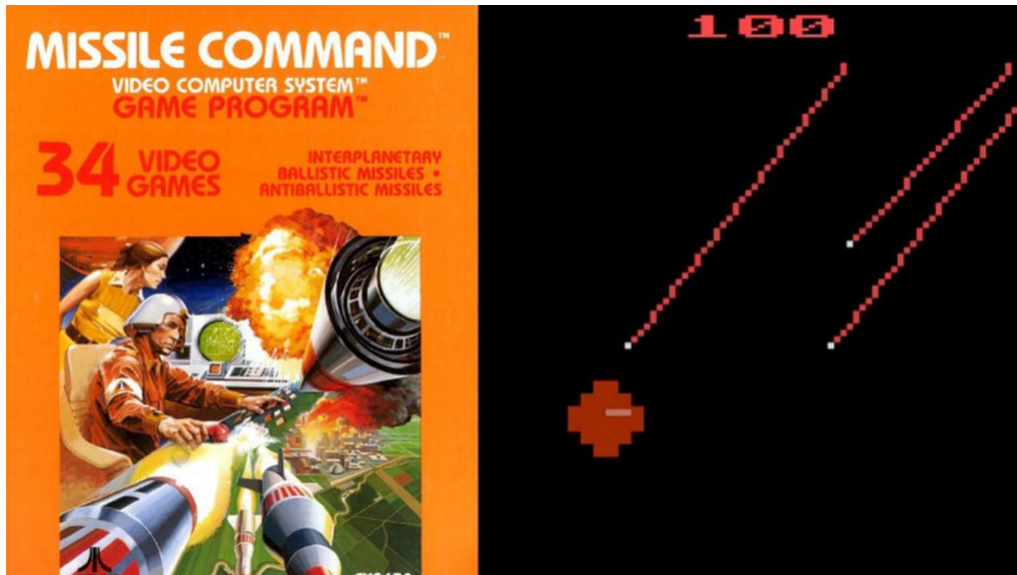


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Über Retrografie

Andreas Wanda am Mittwoch, dem 16. September 2015

Meine Gedanken zermahlen angestrengt grobe Bildklötze zu schmackhaften Bildern während mein Joystick einen Haufen Pixel in Richtung neuer High Score steuert. Die simple Optik täuscht: in meinem Kopf spielt sich ein Drama epischen Ausmaßes ab.



Wer 1982 die brandaktuelle erste Vorschau zu „Revenge of the Jedi“ sehen wollte, zahlte nicht nur freiwillig gutes Geld... (Bild: De Luxe)

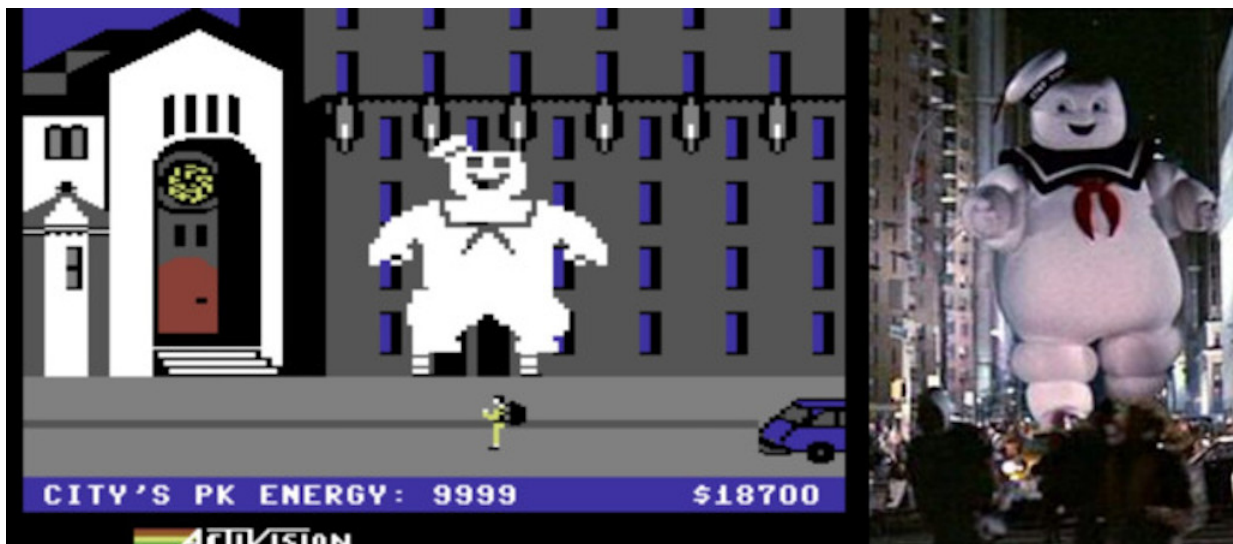
Es gab früher einfach kein „casual“ Computer- oder Videospiele, das man nebenbei spielte.

Jede einzelne Neuerscheinung verlangte ihr eigenes Maß an hingebungsvoller Aufmerksamkeit und Wertschätzung, ganz gleich ob sich der Spieler in interstellaren Schießereien oder textbasierte Rätsel verstrickte, die geduldig eine menschliche Tastatureingabe mit der hoffentlich korrekten Lösung erwarteten: die menschliche Vorstellungskraft verwandelte schlecht umrissene Pixelanhäufungen in großes Theater.

„Ins Kino gehen“ war auf der anderen Seite gleichzusetzen mit luxuriösen Reisen in weit entfernte Gegenden, über die man bei der Rückkehr aufgeregt berichten würde.

Selbst der Kartenkauf um die neuste Spielfilmsensation zu sehen war als solches aufregend, doch die zusätzliche Überraschung, erste Eindrücke eines noch nicht angekündigten, gerüchteweise in Entstehung begriffenen Spielfilms vor dem Hauptfilm zu sehen, suchte seinesgleichen.

So war es nicht unüblich, dass derartige Filmvorschauen die Gespräche nach dem Kinobesuch beherrschten. Solch organische generierte Weiterempfehlung rührte her vom Mangel an Information im einem Zeitalter unterentwickelter Kommunikationstechnologie.

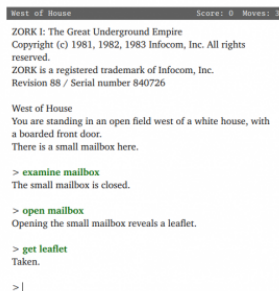


David Cranes außergewöhnlich gut gelungene Filmadaptation von Ghostbusters – Die Geisterjäger aus dem Jahr 1984 illustriert sehr schön, wie effektiver gestalterischer Kompromiss angesichts technischer Unzulänglichkeiten ein Produkt hervorbrachte, das der wilden Stimmung des Originals vollkommen gerecht wurde. Vom Spielverlauf derart vereinnahmt, waren sich die Spieler gewiß nicht in dem Maße der einzelnen Pixel bewusst, wie wir es heute sind, sondern fühlten sich ganz im Gegenteil Auge in Auge mit dem auf lächerliche Weise gefährlichen Erzfeind des Films, dem liebenswerten Marshmallow Mann. (Bild: Activision/Sony Pictures)



Hilf' dem Frosch Frogger, sicher zu seiner Familie zurückzukehren: Während das Spielgeschehen bunt aber abstrakt und undefinierbar wirkt, bietet die Frogger-Schachtel dem Spieler die erforderliche Identifikationsbasis. Fortan assoziiert man intuitiv die schönen Frogger-Zeichnungen mit den einfarbigen Punkten auf dem Fernseher, möchte dem drolligen Amphibium helfen in seiner sichtlich argen Not. Diese komplexen kognitiven Prozesse aktivierten Spieler unterbewusst und machten frühe Video- und Computerspiele besonders Reizvoll. (Bild: Parker Brothers)

Legt die Technologie zu, baut die Vorstellungskraft ab



Zork I war eines der ersten Textadventures, die Spielern eine aktive Rolle innerhalb einer digitalen Welt bescherte, die man mit eigener Fantasie ausmalte. (Bild: Andreas Wanda)

Nachdem jene Kommunikationsmittel, die für uns heute gewöhnlich sind, noch nicht verfügbar oder sogar vorstellbar waren, aktivierte das Medium Film den Geist auf beachtliche Weise, ließ ihn die nur kurz aufgeflackerten und kaum im Gedächtnis verspeicherten Sensationen verarbeiten.

Abermals musste die menschliche Vorstellungskraft eingreifen, um die bruchstückhaft wahrgenommenen bildlichen Codes verbal umzuformulieren. So entstand eine aufregende Erzählung, eine individuelle Interpretation aus nur einem Quentchen quasi unzusammenhängender Information.

Mehrere Jahrzehnte später hat der technologische Fortschritt merkbar am einstigen Glanz der Videospiele und Kinofilme gekratzt.

Erstere stolpern derart rasant in Richtung Photorealismus, sodass beim Spielen scheinbar nurmehr die Reflexe beansprucht werden. Letztere haben sich zu jederzeit verfügbaren Konsumgütern entwickelt und können „dank“ Internet per Knopfdruck einfach abgerufen werden.

Eigentlich gibt es somit keinen Bedarf mehr an Kommunikation, die einfach überwältigt wurde vom Drang nach gefälligen Ein-Weg Handlungen: ein lockeres „Share“ spart Zeit und dem Intellekt interpretative Arbeiten. Man kann also doch „nicht kommunizieren“.

Retro markiert einen Wendepunkt für eine Ära als die Unterhaltungsindustrie durch persönliche Fantasie und Kommunikation bereichert wurde.

Weder die Spieleindustrie noch die Filmemacher konnten es sich leisten, nicht auf organische Weise weiterempfohlen zu werden von Menschen, die sich danach sehnten, ihren Erfahrungen Ausdruck zu verleihen und Interpretationen untereinander auszutauschen.

Retrografie hebt aus dem Nebel der Vergangenheit Inhalte, die menschliche Genialität nicht nur umfassen sondern diese herausfordern und wieder vorantreiben.

Das könnte dich auch interessieren

- [Fantasie – Zwischen Pixeln und Polygonen](#) von Selmar

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 16. September 2015 um 21:30 Uhr in der Kategorie: [Literatur & Medien](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>