

Zum Verstaendnis von Remediation

Dieser Videoblog befasst sich neben dem Computerspielen der 1980er Jahre auch mit Formen der Remediation

Remediation ist ein Konzept das von David Jay Bolter und Richard Grusin in Remediation, understanding new media beschrieben wurde. Das Konzept geht davon aus, dass jedes neue Medium auch immer ein aelteres Medium innehat.

Bolter und Grusins Konzept stuetzt sich wiederum auf Marshall McLuhans Thesen aus seinem Werk Understanding Media. Laut McLuhan ist der Inhalt jedes Mediums immer ein anderes Medium.¹

In Computerspielen zeigt sich eine solche Remediation in Form von Charakteren, Rollenmustern und nicht zuletzt in Bildern und Filmsequenzen die Darstellungsarten des Spielfilms imitieren. Das neuere Medium des Computerspiels uebernimmt somit Elemente aus dem aelteren Medium des Films.

Eine mediale Repraesentation ist somit auch eine Remediation. Diese Repraesentation bzw. Remediation kann dabei auf mehrere Arten passieren. Entweder auf eine offensichtliche oder auf eine unsichtbare Weise.

Der unsichtbare Ansatz besteht darin, das Vorhandensein des alten Mediums im Neuen zu verschleiern, waehrend bei der offensichtlichen Vorgehensweise das alte Medium sichtbar gemacht und ins Zentrum der Betrachtung gerueckt wird².

Neue Medien koennen dadurch auf den Formenreichtum bestehender Medien zurueckgreifen. Diese werden aber nicht einfach nur uebernommen, sondern angepasst an die spezifische Medialitaet der neuen Ausdrucksform.

Diese Remediation ist allerdings keine Einbahnstrasse, sondern funktioniert in der Regel in beiden Richtungen. Bolter und Gruisin

¹ Vgl. *McLuhan Marshall*, Die magischen Kanaele ; (OU:) Understanding media. Dresden 1995 S.22

² Vgl. *Bolter David Jay, Grusin Richard*, Remediation: understanding new media. Cambridge Massachusetts 2002 S.68f

Zum Verstaendnis von Remediation

etwa identifizieren Filme als Remediarisierungsfolie narrativ ausgestalteter digitaler Spiele. Auf Grund von sogenannten Cutscenes und dem Versprechen den/die Spielenden zu einem/er aktiven Teilnehmer:in der (audio-)visuellen Repraesentation zu erheben begreifen sie Computerspiele auch als eine Art interaktiver Film.³

Aber nicht nur mediale Repraesentationen des Spielfilms und des Genrekinos finden sich in den hier vorgestellten Spielen wieder.

Im Folgendem seinen hier nur ein paar kurze Beispiele genannt, die verdeutlichen sollen in welchen Formen sich Remediation in den ausgewaehlten Spielen zeigt.

Rueckgriffe auf das Genre des Historienroman des 19. Jahrhunderts wie etwa Walter Scots Ivanhoe aus dem Jahre 1820 zeigen sich im Spiel Defender of the Crown. Im Spiel finden sich sogar die Namen der Protagonisten aus diesem Roman.

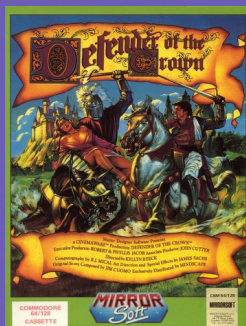


Abb.1 Cover der Kassetten-Version des Spiels.



Abb.2 Filmausschnitt Ivanhoe 1952

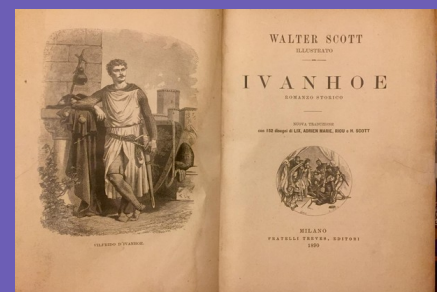


Abb.3 Walter Scott Ivanhoe" 1820

Sid Meiers Pirates! stellt klare Bezuege zu historischen Prozessberichten ueber die Prozesse gegen beruechtigte Piraten wie etwa William Kidd und Stede Bonnet her. Das Handbuch zu diesem Spiel uebernimmt in Teilen sogar den sprachlichen Stil dieser Berichte aus dem 18. Jahrhundert.⁴

³ Vgl. Bolter David Jay, Grusin Richard, Remediation. S.94f

⁴ Vgl. Sandkuehler Gunnar, Sid Meiers Pirates! S.18

Zum Verstaendnis von Remediation

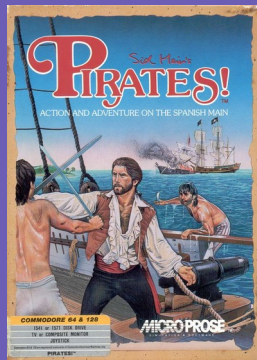


Abb.4 Cover der Disketten Version von Sid Meiers Pirates!



Abb.5 Filmplakat: Against all Flags 1952.

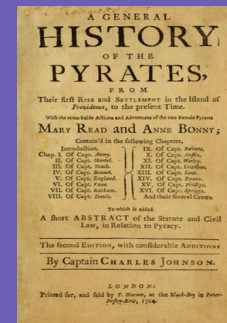


Abb.6 A General History of the Pirates by Captain Charles Johnson 1724

Barbarian aka. Death Sword zeigt sowohl in der Aufmachung als auch im Spielprinzip deutliche Bezuege zum Genre des Barbarenfilms der gerade in den 1980er Jahren mit Titeln wie Conan der Barbar (1982) und Red Sonja (1985), eine Hochbluete erlebte. Darueber hinaus finden sich aber auch Bezuege zu Marvel Comics aus den 1970er Jahren oder aber zu den Pulp Romanen eines Robert E. Howard aus den 1930er Jahren.⁵

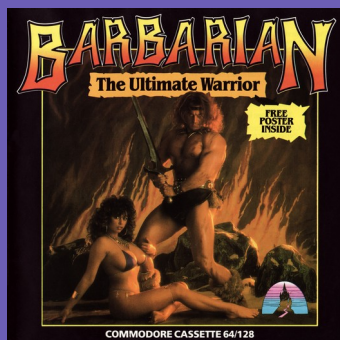


Abb.7 Cover der Kassetten-Version des Spiels.



Abb.8 Conan als Marvel Comic 1970er Jahre

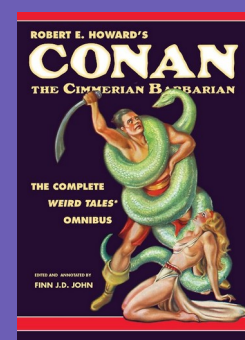


Abb.9 Kurzgeschichte von Robert E. Howard 1930er Jahre

Remediation als Stilmittel dieses Videoblogs.

Bei der Gestaltung dieses Videoblogs wurde Remediation sehr bewusst als Stilmittel eingesetzt. Das verwendete Wordpress Thema Commodore ist von den Farben und vom Stil her dem Aussehen des Bildschirms des C64 nachempfunden. Die im Blog verwendete

⁵ Vgl. Lubil Joerg, Der Barbar. Als Conan die Vorstellung praegte. In: Spielvertiefung. Ein Magazin fuer Abenteurer und Schatzsucher. Online unter: <https://www.spielvertiefung.de/post/der-barbar-als-conan-die-vorstellung-praegte> abgerufen am 26.09.2024

Zum Verstaendnis von Remediation

Schriftart C64 Pro imitiert zudem das Schriftbild des C64.

Da der originale Zeichensatz des C64 keine deutschen Sonderzeichen kannte sind auch im Videoblog keine Sonderzeichen verwendet worden.

Das die behandelten Computerspiele in Videos praesentiert werden stellt ebenfalls einen Remediations- Prozess dar. Wobei man hier chronologisch gesehen sogar von einem Re- Remediations Prozess sprechen koennte, da das aeltere Medium Film/Video dazu benutzt wird um das neuere Medium Computerspiel zu praesendieren.