

Hitzewallungen

Christian Huberts [2007]

Intro

Langsam nutzt es sich ab. Das angenehm frische Gefühl, die Plastikfolie von der Verpackung zu lösen, ist verbraucht. Die Massen der heranwachsenden Telespieler erleben ihre erste Quarterlife-Crisis (wenn nicht gar die Midlife-Crisis).

Nach der Zeit als Jugendlicher, die von vielen Gefühlen, von emotionalen Hochs und Tiefs, geprägt ist, folgt nun eine Zeit, in der sich die Emotionen verringern, das »bunte Gefühlsleben« teilweise »ergraut« und die Erfahrung und Verantwortung eine größere Rolle spielen. (Wikipedia)

Fragen nach Sinn und Bedeutung drängen sich quälend auf. Alte Beziehungen werden unter anderen Kriterien neu bewertet. Die Nerds gebärden sich wie verwöhnte Bälger, die alles schon einmal gesehen haben; keine Lara Croft ist mehr gut genug. Wie Neo, der Auserwählte, sehen sie die flirrenden grünen Zeilen hinter der Matrix und stellen angeödet fest: »Kenn' ich schon, langweilig!«

Paradoxerweise waren die Voraussetzungen für eine Überwindung der (Lebens-)Krise noch nie so gut. Die Hardware ist auf die Erzeugung von Kontingenz geeicht und bietet in ihren künstlichen Welten genügend Raum für das lustvolle Sammeln neuer Erfahrungen. Das Übernehmen von Verantwortung wohnt dem Übernehmen von Kontrolle unmittelbar inne. Die Interfaces zwischen Mensch und Maschine haben schon lange die engen Pfade des Digitalen verlassen und sonnen sich in analogen Weiten. Der »all-singing, all-dancing scum of the universe« ist aus seinen dunklen Kellerräumen hinaufgestiegen, um die Fäuste gegen Mikrofone, Kameras, Infrarotsensoren und Tanzmatten zu richten. Nur noch die Bandbreite der heimischen Internetverbindung beschränkt den Umfang der grenzenlos aufblasbaren Tapeten- und Musikdatenbanken. »Zufallsgeneriert« und »KI« sind Zauberworte, mit denen die Konsumenten in Scharen an die Konsolen gelockt werden. Der unendliche Dialog mit den magischen Zeilen des Codes scheint in greifbarer Nähe zu sein: »Good evening, Dave. Everything's running smoothly. And you?«

Herbert Marshall McLuhan (*Die magischen Kanäle*) würde von einer herannahenden medialen Eiszeit sprechen. Schon immer beinhaltete das Joypad, als Grundmoräne der vorrückenden Gletscherwand, das Versprechen zu beeinflussen und zu vervollständigen. Die fortschreitende Hybridisierung, die Ausweitung und Umorganisation der Sinne, die Universalität und Offenheit der neuen Schnittstellen, entspricht deutlich den Eigenschaften eines »kalten Mediums«, so wie McLuhan es verstehen würde. Die Feedback-Schleife zwischen Mensch und Maschine ist das

Kühlaggregat des Computerspiels. Ohne sie wird es so »heiß« wie eine festgeleimte Partie Schach.

Doch wie als Schockreaktion auf die pozenzielle Welthaftigkeit des Mediums schließt die Software die Hardware kurz. Die wachsende Entropie des Universums, die Irreversibilität des thermodynamischen Zeitstrahls droht auch das Computerspiel zu erfassen. In den hedonistischen Traumfantasien des *Second Life* ziehen die dunklen Wolken eines echten second life heran. Das Gewicht von nur einer Welt lastet jedoch schon schwer genug auf unseren Schultern. Vor dem eisigen Chaos der Randomalgorithmen flüchten wir uns in Huizingas schützenden »Zauberkreis«. Die Gamedesigner mögen keine »Spielverderber« sein und heizen das Medium mit Regelmäßigkeit auf. Eine ganze Industrie ist in die Wechseljahre geraten und leidet an ihren Hitzewallungen.

Schmoren

In den lauwarmen Datenflussdiagrammen der Spiele fungiert der Spieler nur noch als »Servomechanismus« (McLuhan). Er ist der Motor eines rückgekoppelten Prozesses der Variablenoptimierung. So füllt der Mensch den linearen Raum zwischen Skripten und cut scenes aus und tritt dabei bestenfalls in ein Selbstgespräch über die Leistungsfähigkeit seines neuen Körperschemas. Wie in einem Spiegelkabinett wählt er aus gleichgültigen Perspektiven und betrachtet doch nur immer wieder sein eigenes Spiegelbild. Narzissmus Reloaded. Der User ist Gefangener des »Master Control Program« und tritt endlos gegen die Schatten seiner eigenen Erfolge an. Mit jeder Runde im »Light Cycle« wird der Handlungsspielraum enger. Ob der Spieler nun »all-singing, all-dancing« ist, spielt keine Rolle mehr.

Das Universum wird eingefangen und zerstört in einem Netz formaler Konventionen.

(Jacques Rivette: *Wir sind nicht mehr unschuldig*)

Die standardisierten Rhythmen des Schnittes und der Kameraführung steuern das Kino genauso in die Bedeutungslosigkeit, wie die eingeschliffenen Strukturen des Computerspiels in ihrer tabellarischen Oberflächlichkeit auf Grund laufen. »Ende der Kommunikation.«

Rollenspiele wie *Fable* offenbaren sich unter ihrer geheuchelten Handlungsfreiheit heißer als jedes Telefonbuch. Was den Menschen an das große Dilemma seines Leben erinnern muss, ist zum Werbetext verkommen:

Stellen Sie sich eine Welt vor, in der sich jede Entscheidung und jede Aktion direkt auf ihren Lebensweg auswirkt. Wo Sie sich in Echtzeit stetig weiterentwickeln, wobei jede noch so unbedeutend erscheinende Kleinigkeit große Auswirkungen haben kann.
(*Fable* Verpackungstext)

Aber *Fable* ist nicht wie das Leben. Seine Besonderheit erschöpft sich einzig und allein in dem Umstand, dass die Summe aller möglichen Handlungen, die Last der Kontingenz auf die Entscheidung »Gut oder böse?« heruntergekocht wird. Bei Peter Molyneux, dem Entwickler des Spiels, erreicht Boshaftigkeit allerdings ihren Höhepunkt, wenn in der Kirche gefurzt wird, und in dieser Art wird für jeden Spieler die passende Klischeebackform bereitgehalten. Einer Anekdote zufolge beobachtete der Entwicklerguru wie seine Spieltester in einer frühen Version von *Fable* ganze Schulklassen massakrierten. Zu viel Reibung für ein Spiel! Der Bösewicht ist nun gezähmt, gibt brav seine Waffe am Stadttor ab, und Molyneux wacht nicht mehr schweißgebadet aus blutigen Albträumen auf.

Die Amputation der eigenen Möglichkeiten wird derweil mit allerhand kosmetischem Zuckerguss übertüncht, sodass man sie

nicht wahrnimmt. Wer muss noch Böses tun, wenn er ein Tattoo hat, das sagt, dass er Böses tut? Wer muss noch ein Maleficus sein, wenn er den Titel »Maleficus« kaufen kann? Die Geschichte des Helden ist schon lange geschrieben! Wie von den Märchenkassetten unserer Kindheit säuselt sie uns mit ruhiger Off-Stimme in den Halbschlaf. »Selbstamputation schließt Selbsterkenntnis aus« (McLuhan). Gefangen im Dämmerzustand, treten wir Hühner, rülpfen und furzen emsig, merken aber nicht, dass unsere Pubertät schon lange vorbei ist. Die ausgeschütteten Hormone für Belohnung und Bestrafung haben unser zentrales Nervensystem fest im Griff.

Wir siechen dahin an Asphyxie und rhetorischer Intoxikation.
(Rivette)

Hypnotisiert von den unzähligen »unbedeutend erscheinenden Kleinigkeiten« handeln wir »gut« oder »weniger gut«, wählen zwischen dem »good ending« und dem »evil ending«, verändern aber nichts an unserem »Lebensweg«. Der Weg ist out. Heute ist das Ziel zum Ziel geworden. Die Frage, die wir uns stellen, ist nicht mehr »Was kann ich Böses tun?«, sondern »Wie viele Punkte brauche ich, um böse zu sein?«. Der analogen Welt wird eine digitale Weltschablone aufgesetzt. Gut oder böse, eins oder null, schwarz oder weiß – zwei Seiten der selben Medaille. Die Anpassung ist der Preis der Bösartigkeit. Wir integrieren das System in unser Körperschema und müssen darin schmoren und schwitzen. Das Spiel spielt den Spieler. Die Komplexität der Welt in Tabellen und plumpen Dualismen transzendieren zu wollen, ist nur ein kläglicher Versuch,

[...] Sand in die Augen zu streuen, indem sie Existenz und Präsenz durch Anhäufung ersetzen, in der Hoffnung, aus der fanatischen Multiplizierung flüchtiger Schatten Gewinn zu schlagen.
(Rivette)

»All you need is blood!«

Harman Smith has a secret. Seven split personalities live inside his head, each with unique killing skills. He's the ultimate assassin ... the killer7.

(*Killer7* Verpackungstext)

Killer7 ist nicht nur ein »killer's heaven«. In ihren Fieberträumen hat die Industrie ein halluzinogenes Meisterwerk transpiert. *Killer7* hat das Problem der Software erkannt und tut das, was gute Kunst tun sollte: sie irritiert. Das *Anti-Fable* verweigert sich den Mechanismen der Verschleierung. Die transparenten Ketten des Codes fangen an, in Neontönen zu leuchten. Kein Grafikbudenzauber ist mehr geblieben. Die Oberflächen sind gehäutet und legen längst vermutete lineare Strukturen frei. In den verschlungenen Pfaden des gestörten Unterbewusstseins seiner Protagonisten werden die Regeln des Spiels neu geschrieben. Die unzähligen Möglichkeiten, »unbedeutend erscheinende Kleinigkeiten« zu begehen, sind den Joystickhelden mit einem Schlag entrissen. Das Spiel setzt jene, die den Raum auf allen Achsen durchdrungen haben, zurück auf die Schienen.

Wie dem Hobbyraser an einem autofreien Sonntag, wird dem Ego-Shooter die Abhängigkeit von seinen Bewegungsmöglichkeiten bewusst. Das ehemals analoge Körperschema weicht einem simplen Vor und Zurück und lässt keinen Baum am Straßenrand mehr aus. Nie wieder führt ein Weg an der Konfrontation mit dem Feindvolk vorbei. Als schizophrene Symbiose aus *SpongeBob SquarePants* und islamistischen Selbstmordattentätern kreuzen die *Heaven Smiles* unumgänglich die Wege des angeleiteten Spielers. Sie lachen sich zu Tode, schrill und eindringlich, sodass man sie schon von Weitem hören kann. Die grinsenden Zombiefrazzen amüsieren sich über uns, die wir alles tun werden, was wir tun sollen. »Nous ne sommes plus innocents.« Das Blut spritzt, dampft und tropft. Der Akt des Tötens als treibendes Prinzip des Computerspiels liegt offen wie eine eiternde Wunde.

Hämoglobin ist die Währung von *Killer7*. Die leeren Reagenzgläser des Statusmenüs wollen mit Blut gefüllt werden. Ein ironisches »All you need is blood!« bleibt als verzerrte Erinnerung an John Lennon auf dem Bildschirm hängen. Das Spiel spielt mit dem Spieler und lässt es ihn schmerzhaft spüren.

Ruhelose Geister bieten den verlorenen Irrfahrern jederzeit ihre Hilfe an. Das Spiel reicht dem Loser seine Hand entgegen, nur um sie ihm im letzten Moment wieder wegziehen zu können. *Killer7* zeigt dem Nerd, der alles zu wissen glaubte, zwei Stinkefinger. Nicht nur im übertragenen Sinne. Das virtuelle Spiegelkabinett ist zersplittert und falsch wieder zusammengesetzt. Alte Ursachen haben eine neue Wirkung. Sofort möchte man schreien: »Das kann nicht stimmen! Das muss ein Bug sein!«

Nur im Rauschen, das ist aber in der Störung, bringen Medien sich selbst in Erinnerung, rücken sie sich ins Zentrum der Wahrnehmung.

(Sybille Krämer: *Das Medium als Spur und als Apparat*)

Die Rekombination der Regeln, die Negierung der eingeschliffenen Körperschemata ist der Offenbarungsmoment für jeden Gamer in der Krise. Für einen Moment öffnet sich der Blick auf den Gott der Maschine. Die Illusion der Freiheit zerbricht endgültig an den rhetorischen Strukturen des traditionellen Gamedesigns. Die Selbstwahrnehmung ist geweckt. Und wenn schließlich das Dienstmädchen Samantha ihre Uniform ablegt und sich weigert den Spielstand zu speichern, so wie es ihre Aufgabe wäre, weiß man was es bedeutet, den Spielstand speichern zu können. »Fuck it, you're fucked!«

*I've spoken to GOD yesterday. The great one told me to
»!!!aKKuFahtoM flesruoY LLiK«. Was that an archaic language,
or was GOD speaking in code?«*

(Zitat aus *Killer7*)

Killer7 erhebt den »red herring« zum Prinzip. Jeder Level beginnt mit dem Bild des Mondes. Es flirrt und flackert in grellen Farben, wie eine Halogenlampe kurz vor dem Defekt. Tauben überbringen kryptische Briefe (»The pigeons & God are one. Trust the pigeons!«). Der abgetrennte Kopf einer jungen Frau taucht an den unwahrscheinlichsten Orten auf, um uns in sieben Variationen von ihren Morden zu berichten. So wie Hitchcocks 40.000 Dollar in *Psycho*, entpuppen sich die narrativen Fragmente als blanker MacGuffin. *Killer7* lässt sich nicht »erzählen«. Das Spiel erfordert Interpretation, so wie die verwobenen (Alb-) Traum-Kollagen eines David Lynch es tun. Die Realität von Fred Madison aus *Lost Highway* entspringt seinem Wahnsinn. Er erinnert sich an die Dinge auf seine Weise, »not necessarily the way they happened«. Ähnlich verhält es sich mit dem Protagonisten von *Killer7*. Harman Smith, dement, schlummernd und an den Rollstuhl gefesselt, ist das Zentrum der schizophrenen Seele des Spiels. In seinem matschigen Hirn fügen sich die sinnlosen Fragmente zusammen. Alle Level haben ihren Knotenpunkt in Harmans zerebralen Kortex, ihren Speicherpunkt in »Harman's Room«. Das Leveldesign zu verstehen, heißt, Harman Smith zu verstehen. Die Tauben, die Geister, Samantha, Gott; am Ende beißt sich alles genauso in den eigenen Schwanz wie der Lost Highway. »Dick Laurent is dead ...«

Harman, the size of the world has changed. It's changed to the size where you can control it with your hands just like a PDA. The world will ... keep getting smaller.
(Zitat aus *Killer7*)

Killer7 ist das bittere Brechmittel, das uns zeigt, was wir all die Jahre konsumiert haben, ohne zu viel Aufmerksamkeit darauf zu verwenden. Es ist ein großartiger ironischer Witz, ein feines Stück Dada. Mit seinem verstörenden Gestus öffnet es dem Spieler, dement, schlummernd und an den Rollstuhl gefesselt, die Augen. In der wiederholten (Ent-)Täuschung offenbart sich

dem Narziss seine grinsende und kichernde Fresse. Das Spiel weiß um seine Spielhaftigkeit und um seinen Unterschied zur Welt. Es streut den Consoleros so viel »Sand in die Augen«, dass sie nicht mehr anders können, als ihren Blick in eine andere Richtung abzuwenden. Die Medizin wirkt, die Hitze klingt ab, die Hypnose ist gebrochen. Es gibt nichts mehr zu sagen. »Reden ist Silber, Schweigen ist Gold!«

May the Lord smile! And the devil have mercy!
(Zitat aus *Killer7*)

Bedeutsames Schweigen

Aus der tiefen Stille erklingt das rhythmische Getrappel von Pferdehufen. Der sinkende Nebel gibt den Blick auf eine gigantische Burg frei. Mit der strengen Ruhe einer Teezeremonie wird ein gehörnter Junge von maskierten Männern in einem engen Steinkäfig eingesperrt. Der Rückweg nach draußen ist fest versiegelt. Ein kurzes Beben, ein lockerer Stein, ein kleines Detail nur und der Junge kann seinem Steinkäfig entkommen. Nun steht ihm die beschwerliche Odyssee durch die rätselgespickten Hallen der Burg bevor. Bis zu diesem Punkt ist noch kein einziges Wort gefallen.

Das Schweigen erklärt nichts.
(Rivette)

Ico schweigt. Im Gestus einer Zen-Meditation konzentriert es sich auf die einfachsten Elemente: Stein und Wasser, Licht und Schatten (aber nicht Gut und Böse!). Die kühlen Gemäuer erschlagen den Betrachter mit ihrer ästhetischen Präsenz, aber erzählen tun sie uns nichts. Die ägyptischen Tempel eines *Tomb Raider* sind bereits mit den Spuren der Geschichte übersät. Die

Last der Jahrtausende wiegt schwer auf dem Sandstein. In der flirrenden Hitze berichten uns die Hieroglyphen von ihrer untergegangenen Zivilisation. Wir haben es alle gelesen. Die Monumente von *Ico* hingegen entspringen einer anderen Dimension. Wie die Architekturfantasien eines Giovanni Battista Piranesi verweigern sie sich einer realen Existenz. Piranesis *Carceri* schöpfen sich genauso wenig aus rationaler Machbarkeit wie die architektonischen Illusionen von Maurits Cornelis Escher. Sie haben keine Geschichte. Sie wecken Emotionen, keine Assoziationen. Die Burg aus *Ico* ist ein Archetyp. Es ist ein Leerraum, den wir nicht mit Historizität füllen können. Wir müssen die blanken Wände selbst mit unseren ureigensten Erfahrungen beleben. Nicht zufällig erinnert das kolossale Architekturfragment an die romantische Vorstellung einer steinernen Urwelt. Wie Ludwig Tiecks *Runenberg* führt uns die Burg in eine andere Welt. Das Spiel ist ein Traum, ein Stück Unterbewusstsein, das es zu deuten gilt. Und noch immer wurde kein Wort gesagt.

Eine japanische Kalligraphie verbindet eigentlich nur Punkt A mit Punkt B und ist doch von tiefer Bedeutung und Impulsivität geprägt. *Ico* schmeißt alle Tabellen, Variablen und Entscheidungsmöglichkeiten über Bord, um sich ganz jenem simplen Prinzip »von A nach B« hinzugeben. Die starren alphabetischen Strukturen weichen dem expressionistischen Ausdruck eines Tuschepinsels. Indem es sich von den komplexen rhetorischen Strukturen eines *Fable* losgesagt hat, gelingt ihm etwas Besonderes. Es lässt uns wieder unser eigenes Spiel spielen. Zwar setzt *Ico* auch den Prozess der steigenden Beherrschung der Steuerung voraus, schweigt sich aber über ein konkretes Ideal aus. Unser Körperschema spielt keine Rolle mehr. Weil *Ico* nichts ausformuliert und uns nicht in ein System von Schaltkreisen einsperrt, wird es zur reinen Projektionsfläche. Die Bedeutung der Dinge und Handlungen ist nicht durch ein digitales Prinzip determiniert. Im Rahmen seiner Welt lässt es uns alle Freiheiten. Trotz der offensichtlichen Eingeschränktheit seiner Realität bleibt uns doch genug Raum für eine »[...]

beständige und ruhige und sichere Erschaffung der Welt« (Rivette). Die Welthaftigkeit entspringt nicht mehr einem System von mathematischen Algorithmen, sondern unseren persönlichen Traumgestalten. Das Spiel ist in einen Dialog mit uns getreten. Und vielleicht besteht der einzige Unterschied zwischen dem Jungen und uns darin, dass ihm Hörner statt Pickel wachsen.

Alles andere ist Spektakel.
(Rivette)

Nach wie vor ist es still in den Hallen von *Ico*. Erst die Begegnung mit Yorda beendet das Schweigen. Das Mädchen aus Licht ist ebenfalls Gefangene der Burg, kann mit dem Spieler aber nur über eine unverständliche Fantasiensprache kommunizieren. So wie das Hopelandic der isländischen Band Sigur Rós weckt Yordas Gebabbel zwar kein unmittelbares Verständnis, öffnet aber doch weitere Kanäle (McLuhan) der Wahrnehmung. Ihre hieroglyphischen Untertitel tun das Übrige dazu, die babylonische Sprachverwirrung unerheblich zu machen. Es spielt keine Rolle, was sie sagt. Unsere Beziehung zu dem Lichtmädchen beruht nicht auf ihren Statuswerten, sondern auf reiner Empathie. Keine Variable wird ihr Verhalten gegenüber uns verändern, und doch spüren wir Reue, weil wir sie mal wieder zu ruppig mit uns gezerzt haben. Versagen wir darin, sie vor den Schatten der Burg zu beschützen, droht das Game Over, doch viel schwerer lastet die Schuld auf uns, nicht noch viel mehr für das hilflose Geschöpf getan zu haben. Yorda besitzt keine komplexe KI und trotzdem wirkt sie weitaus lebendiger als all die emsigen Händler aus *Fable*, die »ihren täglichen Routinen nachgehen«. Je weniger Sprache, je weniger Regeln, je weniger Struktur, desto mehr hält unsere Welt Einzug in die Gestade des Computertertainments. Das »bunte Gefühlsleben« der Computerspieler wurde mit Datenverarbeitung zerkoht. Nun kehren die Emotionen in ihrer ganzen Pracht zurück.

Als gemeinsamer Nenner bleibt eine Coming-of-Age-Geschichte über die Emanzipation von der Erwachsenenwelt. Das sprichwörtliche »Abstoßen der Hörner«, bietet uns alle möglichen Freiheiten der Vervollständigung, Improvisation und Interpretation. Warum hingegen Yordas Sprache beim zweiten Durchspielen deutsch untertitelt ist, bleibt wohl das Geheimnis der Entwickler. Das Pferd Aggro aus dem inoffiziellen Prequel zu *Ico*, *Shadow of the Colossus*, bleibt da schon wünschenswert schweigsamer. *Shadow of the Colossus* setzt den Gestus des Schweigens konsequent fort und fusioniert zusammen mit *Ico* zu einem universellem Mythos über Schuld und Sühne. Das sind keine »flüchtigen Schatten«! Hier findet das Computerspiel zu einer »Sprache ohne Gesetz« (Rivette).