

Samstag, 20. April

Unabhängige Autoren-Computerspiele

Digitale Einsamkeit

Literatur und Kunst Samstag, 20. April



Flora und Fauna mischen sich auf unerquickliche Weise in diesem Spinnvieh, dem die Spielfigur in Arnt Jensens Game «Limbo» entkommen muss. (Bild: PD)

Früher ging es Künstlern darum, durch Störungen das Funktionieren eines Computerspiels zu untersuchen. Heute arbeiten kreative Gestalter nicht mehr an der Kritik, sondern an der Entwicklung einer eigenen Spielästhetik – durchaus mit ironischen Reflexen auf die Frühgeschichte des Computerspiels.

Reinhard Storz

Eine schlanke, vermummte Figur erscheint in einer Sandwüste, die Arme sind unter dem Umhang verborgen, die Gesichtsmaske mit Augenschlitzen verdeckt alle persönlichen Gesichtszüge. Diese Figur schreitet mir voraus, sie ist mein Ego im navigierbaren Bildraum des Computerspiels. Mit einfachen Tastenbefehlen schicke ich sie auf den Weg, durchheile die Dünenlandschaft, renne Sandhügel hoch und rutsche auf der anderen Seite hinunter, elegant wie ein Snowboarder. Spielend bin ich eingetaucht in einen Klangraum – das allgegenwärtige Geräusch des Windes, meine Schritte im Sand, das metallische Geräusch grosser sich öffnender Tore vor dem Hintergrund einer geheimnisvollen, auf- und abschwellenden Sphärenmusik. Auf dem Weg durch die Wüste sammle ich Lichtzeichen ein und gewinne damit Energie, die mir immer weitere Sprünge und Schwebebewegungen erlaubt. So eile ich als schlanke Figur elegant und fast schwerelos durch die weiche Sandlandschaft. Als plötzlich in der Ferne eine andere Figur auftaucht, merke ich, wie einsam meine Spielexistenz bisher war. Die Figur kommt näher, gesellt sich zu mir, sieht mir zum Verwechseln ähnlich. Mit einfachen Tönen begrüssen wir uns per Tastendruck, wie einsilbige Vögel. Sie ist die Ich-Figur eines anderen Spielers aus dem weltweiten Netz, vielleicht von Siyu aus Chongqing oder von Malcolm aus Englewood, das können wir uns nicht mitteilen. In dieser Wüste sind wir keine privaten Personen, wir sind gleich aussehende Puppen ferner Spieler. Jenseits des Bildschirms suche ich weiter meinen Weg, eine Weile begleitet mich die fremde Figur, bald bin ich wieder allein. Solche Erlebnisse bietet das Computerspiel «Journey», ein erfolgreiches «Independent Game» (Indie-Game), das 2012 für die Playstation von Sony herausgegeben wurde.

Erfolgreiche Autorenspele

Im Gegensatz zu den Computerspielen der kommerziellen Game-Industrie, die mit einem Produktionsbudget von bis zu 15 Millionen Dollar von Dutzenden Mitarbeitern über zwei bis drei Jahre hinweg entwickelt werden, entstehen Indie-Games in der Eigenverantwortung weniger Spielentwickler. So wurde das amerikanische Indie-Game «Meat Boy» massgeblich von einem Grafiker, einem Programmierer und einem Spezialisten für Soundeffekte realisiert, während das visuelle Konzept von «Limbo» auf einen einzelnen dänischen Spielentwickler zurückgeht. Dank dem Erfolg des Spiels beschäftigt seine Spielfirma Playdead Studios heute zwanzig Personen. Tatsächlich können unabhängige Autorenspele wie «Journey», «Limbo», «Minecraft», «Meat

Boy» und «Fez» am Mainstream-Markt erfolgreich sein und dank dem Internet Hunderttausende von Exemplaren verkaufen.

Verschiedene Faktoren bestimmen die Qualität eines Spiels: die Spielhandlung und die Charaktere, die Steuerung mittels Tasten und Joystick, das sogenannte «Gameplay» – also das, was man in Interaktion zwischen der Spielfigur und dem Spiel tun kann – und schliesslich die Grafik, die Soundeffekte und der Soundtrack.

Bei manchen der erfolgreichen Indie-Games aus der jüngsten Zeit fällt auf, dass sich ihre Entwickler auf die Grafiken der Gameboy-Spiele ihrer Kindheit beziehen, etwa auf «Supermario», dessen 8-Bit-Grafik und Jump'n'Run-Handlung mit den Mitteln heutiger Computer simuliert und parodiert werden. Bei der Spielentwicklung für Handys erlebt 2-D-Grafik ein Revival, als erfolgreiches, millionenfach verkauftes Beispiel lässt sich das Spiel «Angry Birds» des finnischen Entwicklers Rovio nennen. Dass aber auch Konsolen- und PC-Spiele wie «Limbo» und «Meat Boy» sich mit 2-D-Grafik begnügen oder dass Spiele wie «Minecraft» und «Fez» in ihrer Bildästhetik den Übergang zwischen 2-D- und 3-D-Grafik, wie er in der Geschichte der Computerspiele etwa vor zwanzig Jahren stattgefunden hat, thematisieren, lässt sich als künstlerischer Zeitgeist in der Szene der unabhängigen Spielentwickler beschreiben. So prägt der Wechsel zwischen Bildfläche und 3-D-Bildraum auch die innovative Spielidee im Smartphone-Game «Monospace» des jungen Schweizer Spielentwicklers Daniel Lutz. Um das Spiel mit seiner Anordnung von weissen und blauen Würfeln bzw. Quadraten zu spielen, muss man immer wieder durch Doppelklick von der dritten in die zweite Bilddimension umschalten.

Prägende Erfahrung einer Generation

Mit der Bezugnahme auf ältere digitale Bildformen reflektieren diese jungen Gestalter die Geschichte des Computerspiels, in der sich eine prägende medienästhetische Erfahrung ihrer Generation spiegelt. Das weitgehend affirmative Vorgehen unterscheidet sich von der spielkritischen Praxis der späten 1990er Jahre. Damals veränderten Künstler den Programmiercode kommerzieller Spiele und manipulierten die Spielgrafik und die Steuerung. So dekonstruierte das Künstlerpaar Jodi für seine Spiele-Appropriation «untitled games» den Code des Ego-Shooters «Quake» von 1996. In seinem Spiel rennen nicht mehr wild um sich schiessende Männer durch düstere Architekturen, sondern der Spieler bewegt sich durch einen abstrakten De-Stijl-Bildraum und erzeugt per Tastendruck bizarre Op-Art-Effekte. An die Ego-Shooter-Vorlage erinnert dann doch der plötzliche Angriff eines knurrenden blauen Würfels. Drückt man in einem alten Gamer-Reflex auf die Leertaste der Tastatur – die klassische Schiesstaste in Ego-Shooter-Spielen –, sinkt der Würfel unter lauten Schussgeräuschen mit einem erbärmlichen Winseln in sich zusammen.

Diese Transformation von kommerziellen Computerspielen stand in der künstlerischen Avantgarde-Tradition. Sie erzeugte Irritationen und untersuchte durch Störungen das Funktionieren des Spiels, anstatt selber funktionierende Spiele herzustellen. Fünfzehn Jahre später arbeiten kreative Gestalter nicht mehr an der Kritik kommerzieller Spiele, sondern an der Entwicklung einer eigenen Spielästhetik. Ihre Spiele sollen funktionieren, unterhalten und im besten Fall auch eine grössere, gleichgesinnte Spieler-Klientel erreichen. In ihren Spielen lassen sich aber (selbst)ironische Reflexe auf die Frühgeschichte der Computerspiele entdecken, die von einer intelligenten Auseinandersetzung mit der eigenen kulturellen Disziplin zeugen.

Reinhard Storz lehrt Mediengeschichte an der Hochschule für Gestaltung und Kunst in Basel. Er kuratiert die Internetplattform Xcult und realisierte verschiedene Projekte, in denen es um Text, Bild, Raum und neue Medien geht.

Mehr zum Thema «Digitale Einsamkeit»

KULTURMEDIUM: Können Pixel Kunst sein?

COPYRIGHT © NEUE ZÜRCHER ZEITUNG AG - ALLE RECHTE VORBEHALTEN. EINE WEITERVERARBEITUNG, WIEDERVERÖFFENTLICHUNG ODER DAUERHAFTES SPEICHERUNG ZU GEWERBLICHEN ODER ANDEREN ZWECKEN OHNE VORHERIGE AUSDRÜCKLICHE ERLAUBNIS VON NEUE ZÜRCHER ZEITUNG IST NICHT GESTATTET.