

Projekt A.R.I.E.L. (ARTificial Research In Electronical Live)

Digitale Medien als Spielfelder für szenische Ideen

Vortrag am 15.05.2009 im Rahmen der Konferenz „Kultur und Informatik VII – Serious Games“



<< Stefan Köhler >>

Danke, Robin. Kurz noch ein paar Worte dazu, wer wir sind und was wir machen: Wir studieren an der Stiftung Universität Hildesheim Szenische Künste, das ist Kulturwissenschaft mit einem hohen Anteil an eigener ästhetischer Praxis und einer transdisziplinär - intermedialen Ausrichtung. Die künstlerisch - kulturwissenschaftliche Forschungsarbeit „Projekt A.R.I.E.L.“, über die wir heute sprechen werden, entstand im Sommer 2008 im Rahmen des Projektsemester der Universität Hildesheim. William Shakespeares Drama „Der Sturm“ diente dabei als Folie. In diesem Stück geht es um den Magier Prospero, der mit seiner Tochter Miranda auf eine einsame Insel verbannt wurde und den dort lebenden Wilden Caliban zu seinem Sklaven gemacht hat. Prosperos Diener, der Luftgeist Ariel, beschwört für ihn einen Sturm, der das Schiff von Prosperos Feinden zum Kentern bringt und sie an der Insel stranden lässt, von der Caliban im Stück sagt: *„Die Insel ist voll von Geräuschen, Klängen und süßen Melodien, die das Ohr erfreuen und harmlos sind. Manchmal surren mir tausend schwirre Instrumente um die Ohren. Und manchmal, wenn ich gerade nach langem Schläfe aufgewacht war, wiegen Stimmen mich erneut in Schlaf; und dann im Traum, scheinen sich Wolken aufzutun und mir Schätze zu zeigen, im Begriffe, auf mich herabzureggen, so dass ich beim Aufwachen weinte und wieder träumen wollte.“* (Akt 3, Szene 2) Uns interessierte Prosperos Zauberreich mit seinen Trugbildern und lockenden Gesängen als medial konstruierter Raum, den wir in unserem Medien-Theater-Labor in computergestützte Installationen umsetzten. Wie wir diese als Spielfelder für szenische Ideen nutzten, wird Robin gleich an zwei Beispielen ausführen, ich erzähle jetzt zunächst einmal noch etwas über die Realisierung unserer virtuellen Insel und im Anschluss an Robins Vortrag wird Sami noch einmal auf die Insel eingehen.

Was sie hier hinter mir sehen, wurde nach den Ortsangaben aus dem „Sturm“ im Sandbox Level Editor des Computerspiels „Far Cry“ gebaut. Dabei kam es oft eher zu einer Übersetzung als zu einer Umsetzung der Angaben aus dem „Sturm“, was man ganz gut an diesem Beispiel sehen kann: Aus Prosperos Zelle wurde Prosperos Zelt, da wir hier Material des Spiels nutzen und rekontextualisieren konnten, anstatt gleich neue Inhalte erstellen zu müssen. „Far Cry“, falls es jemand nicht kennen sollte, ist ein Egoshooter, entwickelt von Crytek und 2004 veröffentlicht von Ubisoft. Wir wählten dieses Spiel, weil wir dessen Szenario einer karibischen Inselwelt für unsere Zwecke gut nutzen konnten und weil es die Möglichkeit bot, eine Modifikation zu erstellen und einzubinden. Von einer Modifikation spricht man, wenn Daten eines Spieles verändert oder ausgetauscht und dann in das Spiel eingebunden werden, um seine eigenen Vorstellungen zu realisieren. Meist findet man die Modifikation in einem separaten Ordner, der dann vom Spiel geladen wird, um seine Originaldateien nicht zu beschädigen. Den Unterschied kann man hier an Robin sehen: Während wir die Gesichtstextur ausgetauscht haben, ist die Textur des Körpers noch original „Far Cry“. Modifizieren kann man Grafiken, Sounds, Skripte und dadurch auch ganze Spielmechaniken, so dass etwa aus einem Science-Fiction-Shooter ein Mittelalter-Strategiespiel entstehen kann. Bekanntestes Beispiel einer Modifikation ist „Counterstrike“, das ursprünglich auf dem Egoshooter „Half-Life“ basierte.

Was haben wir nun im Rahmen der Modifikation gemacht? Zunächst das Offensichtliche: Die Anzeigen für Lebensenergie und das Fadenkreuz sind ausgeschaltet und um den explorativen Charakter der Modifikation zu betonen, wurde die Geschwindigkeit des Spielers gedrosselt. Da wir den Ansatz verfolgen, vom Medium auszugehen und es erst auf seine Möglichkeiten und Beschränkungen hin zu untersuchen, bevor wir uns überlegen, was wir inhaltlich umsetzen wollen, fanden wir Features, mit denen wir einen spielerischen Zugang zu den Situationen und den Orten des „Sturms“ ermöglichen konnten. Im Folgenden werde ich eine Situation anspielen: Der Spieler betritt das Zelt, sieht eine junge Frau, nähert sich ihr, der Herzschlag wird lauter, er kommt ihr näher – ZU NAHE. Der Text, der auf dem Bildschirm eingeblendet war, als man der Frau zu nahe gekommen war, lautet: *„Ich habe dich, Schmutz, der du bist, mit Menschenfreundlichkeit behandelt und dich zu mir in meine Zelle genommen, bis du versuchtest, die Ehre meines Kindes zu schänden.“* (Akt 1, Szene 2) Der Spieler hat hier durch seine allzu forsche Herangehensweise die Rolle des Wilden Caliban übernommen, dessen Annäherungsversuch an Miranda Prospero als versuchte Vergewaltigung auffasste, ihn aus dem Zelt verbannte, in das er ihn als Mitglied der Inselfamilie aufgenommen hatte,

und Caliban zu seinem Sklaven machte. Unsere Modifikation für „Far Cry“ ermöglicht also nicht nur ein Erforschen der Insel auf für den „Sturm“ bedeutsame Orte und Situationen, an denen dann etwa passende Zitate eingeblendet werden, sondern an manchen Punkten auch ein Erspielen von Situationen aus der Perspektive von Charakteren aus dem „Sturm“.

Was das ganze jetzt mit Serious Games zu tun hat? Nun, wir sind der Meinung, dass Computerspiele nicht nur dazu dienen können, spielerisches Lernen zu ermöglichen und meist anwendungsbezogenes Wissen zu vermitteln, sondern dass sie auch eine neue Art der spielerisch-assoziativen Auseinandersetzung mit kulturellen Artefakten wie etwa dem „Sturm“ und generell mit kulturellen Themen sein können. Die Verwendung von Modifikationen ist in diesem Kontext besonders interessant für Kulturschaffende, da man keine neue, eigene Spieleengine entwickeln muss, man bereits vorhandenes Material nutzen und vor allem umnutzen kann, man hinter jedem Spiel eine Community hat, die einem hilft, wenn man etwa Probleme beim Programmieren hat, und weil in der Community in letzter Konsequenz potentielle Spieler zu finden sind. Modding, also das Modifizieren von Spielen, ist an sich bereits eine Kulturtechnik, die es Spielern ermöglicht, ihre eigenen Inhalte spielerisch umzusetzen, daher erscheint es nur logisch, dass man auch erforschen sollte, wie man einen spielerischen Zugang zu kulturellen Inhalten gestalten kann, ausgehend von den Möglichkeiten des Mediums. An dieser Stelle gebe ich ab an Robin, der im nächsten Schritt zeigt, wie digitale Medien als Spielfelder für szenische Ideen dienen können.

<< Robin Krause >>

Danke, Stefan. Die Frage, die sich für uns als szenische Künstler aufdrängt, lautet: Wie können wir neben der Portierung eines Theaterstücks in eine Mod auch den umgekehrten Weg gehen und uns im Theater mit dem Phänomen Computerspiel auseinandersetzen? Im Folgenden zeige ich ihnen einen unserer Ansätze: Ich beschreibe kurz, was zu sehen ist, auf der einen Seite Sami als Performer, der durch seine Bewegungen vor einer an den PC angeschlossenen Kamera zum einen Schreie von in Seenot geratenen Matrosen auslöst, deren Echo wir gleich hören, und zum anderen, je nachdem, wie er sich bewegt, in einer ihm gegenüberliegenden Projektion sichtbar wird. Sein in der Projektion zu sehender Umriss wird zur Geistererscheinung eines Seemanns, der in den wogenden Wellen eines sturmgepeitschten Meeres untergeht. Die Zuschauer haben die Möglichkeit beide Ebenen im Blick zu haben, auf diese Weise erleben sie nicht nur den Schiffsuntergang aus der ersten Szene des „Sturms“, sondern auch das Zusammenspiel

zwischen der Installation, die Input benötigt, und dem Performer, der seine Bewegungen so verändert, dass sie vom Programm verarbeitet werden können. Begeben wir uns jetzt in die Szene, wir hören schon die Schreie der untergehende Seeleute und sehen hier das Wrack des Schiffes.



Das Beispiel war sehr kurz, doch ich hoffe, sie konnten einen Eindruck gewinnen. Die Frage, die sich aufdrängt, lautet: Wo ist hier das Computerspiel? Die Antwort: Es gibt keines, wir nutzen Jitter, die Videoerweiterung der graphischen Programmiersprache Max / MSP, um die Effekte herzustellen, und doch handelt der Subtext dieses Aufbaus zwei grundlegende Eigenschaften von Computerspielen. Als erstes ist ein Prozess zu beobachten, den der Künstler David Rockeby als „*konzeptionelle Überlappung von Mensch und Maschine*“ beschreibt. Zur Erklärung schildert er folgende Erfahrung: *„1983 wurde ich in letzter Minute eingeladen, in Vancouver in einer Ausstellung mit dem Titel Digicon 83 meine interaktive Soundinstallation Very Nervous System zu präsentieren. Dies war meine erste öffentliche Show und ich war ziemlich aufgeregt. Es war noch eine Menge Arbeit zu leisten. Ich arbeitete achtzehn bis zwanzig Stunden am Tag daran, ein interaktives Interface von einem eher konzeptionellen Zustand überhaupt zu einer wirklich erfahrbaren Installation zu machen. Ich traf keine Freunde und ging nicht aus. Aber ich wurde fertig und war von dem Ergebnis äußerst angetan. Nachdem ich meine Installation in Vancouver aufgebaut hatte, musste ich zu meinem Befremden erkennen, dass sie auf andere Menschen nicht richtig zu reagieren schien und manchmal Menschen überhaupt nicht bemerkte. Wo das Problem lag, begriff ich erst, als ich ein Video sah, auf dem ich selbst mich in der Installation bewegte. Ich bewegte mich in einer völlig ungewöhnlichen und unnatürlichen Weise, mit ruckartigen gespannten Bewegungen, die ich ebenso lustig wie beunruhigend fand. In meiner Isolation hatte ich nicht etwa ein Interface entwickelt, das Bewegungen verstand. Ich hatte vielmehr mich selbst mit dem Interface verändert, indem ich bei seiner Herstellung auch eine Art, mich zu bewegen, entwickelte, die das Interface verstand.“*

Dieser von Rockeby beschriebene Konvergenz-Effekt, der sich bei der Arbeit mit und an

einem Interface einstellt, ist ein entscheidendes Merkmal von Computerspielen. Das Interface reagiert auf die Eingaben des Users und gibt ein direktes Feedback, um diesen Output zu erhalten beziehungsweise in Reaktion darauf passt sich der Nutzer dem Interface an. Dass Mensch und Maschine sich in diesem Verhältnis jedoch beide auch als reaktive Systeme beschreiben lassen und die Kopräsenz solcher Systeme nicht zwangsläufig Interaktion zur Folge hat, wirft wichtige Fragen in Bezug auf Computerspiele und Interaktion auf. Denn die eben beschriebene Adaption ans Interface ist im Computerspiel schon impliziert und wird daher gar nicht mehr bewusst reflektiert, sondern ganz selbstverständlich vollzogen. Die Widerständigkeit der Hardware und Software zu überwinden, die Steuerung zu meistern, heißt genau die Eingabe zu leisten, die in der Datenbank des Spiels als die optimale gespeichert ist. Der Reiz liegt also nicht nur in der Reaktion des Spiels auf meine Eingabe, sondern auch und insbesondere darin, dass ich mich als Spieler perfekt an die Steuerung anpasse und ebenso angemessen wie die Maschine auf meinen ich auf den von ihr erhaltenen Input reagiere. Das so etablierte beziehungsweise konditionierte Reiz-Reaktions-Schema, das Prozessieren des Players und die durch die Perfektionierung des Spiels vollzogene Angleichung an die Maschine könnte als grundlegendes Konstitutiv für Computerspiele beschrieben werden. Das Spiel am Computer ist ebenso eines mit seiner technischen Apparatur. Man könnte behaupten, der Spieler spielt in erste Linie den Apparat und erst in zweiter Instanz das Spiel. Genau dieser Prozess der Adaption an den Apparat wird in der Szene des Seemanns verhandelt, indem der Blick zwischen der Herstellung und dem Ergebnis wandern kann. Sichtbar wird somit die Diskrepanz zwischen den abstrakten, künstlichen Bewegungen des Performers und der durch sie hergestellten Illusion eines ertrinkenden Seemanns. Auf Computerspiele bezogen hieße das, um das Spiel flüssig und meisterhaft erscheinen zu lassen, gilt es, sich ein abstraktes Bewegungsschema anzueignen und dieses fehlerfrei zu absolvieren, wenn es das Spiel von mir verlangt.

An die zuvor beschriebene Beobachtung anknüpfend lässt sich anhand der gesehenen Installation ein weiterer Aspekt von Computerspielen beleuchten. Die Frage nach ihrer Interaktivität, welche ich in Bezug auf die Beziehung zwischen Spieler und Computerspiel verneint habe, da beide zwar reagieren, aber nicht tatsächlich miteinander interagieren. Da Aktion immer auch die Freiheit beinhaltet, nicht zu handeln oder anders beziehungsweise unerwartet zu agieren. Interaktion ist so verstanden immer ein Akt der Kommunikation und findet zwischen Menschen statt. Die Beziehung der Agierenden wird mit jeder Aktion neu ausgehandelt. Die Beziehung zwischen dem Spieler und dem

Interface des Spiel steht dagegen im Sinne des vorhin beschriebenen Konstitutives fest und wäre somit nicht als interaktiv zu beschreiben. Konzentriert man sich jedoch auf den Spieler, stellt sich die Frage nach der Interaktivität neu: Wie anhand von Sami als Seemann deutlich wird, konstituiert sich die Szene in der Wechselwirkung aus Handlung und Beobachtung. Beobachtung ist dabei immer Selbstbeobachtung, der Spieler ist beim Computerspiel gleichermaßen Zuschauer wie Darsteller, ohne sein Spiel gebe es keine Darstellung, die er wahrnehmen könnte.

Interaktionstheorien in den Theaterwissenschaften machen meist genau die Beziehung von Darsteller und Zuschauer zum Gegenstand ihrer Untersuchungen, dies könnte auch für ihre Praxis ein interessanter Ansatzpunkt sein. Da genau in dem Wechselspiel aus Aktion und Reflektion, in diesem Selbstgespräch des Spielers ein hohes Potential zur Vermittlung und Erzielung von Lerneffekte verborgen liegt. Zum Abschluss ein letztes Beispiel, zu eben dieser Teilung des Spielers in einen Part, der die Anpassung an die Apparatur meistert, sich durch das Spiel bewegt, es abläuft, und einen anderen Part, der diese Handlungen beobachtet und kommentiert. Sie sehen Stefan als Spieler am PC und mich als Kommentator in der Projektion der Modifikation.



<< Sami Bill >>

Danke! Nachdem wir nun einen kleinen Einblick in zwei Beschäftigungsfelder unserer künstlerischen Forschung bekommen haben, von Stefan einen Einblick in Spiel-Kultur und von Robin einige Ausführungen zum Thema Performance und Interaktion, möchte ich auf eine weitere Betrachtungsweise unserer Arbeit speziell am Beispiel der virtuellen Insel kommen.

Zwei die Kulturwissenschaften, die Künste und den Alltag prägende Themen finden hier ihre künstlerische Umsetzung: Raum und Erinnern, beziehungsweise Gedächtnis. Denn die Insel, wie sie sie in den letzten zwanzig Minuten erleben durften, bildet das Archiv unserer Arbeit und dient zur Vermittlung der Informationen innerhalb des Vortrags. Aber um an diese Informationen zu gelangen, durchschreiten wir kein Zimmer voll staubiger Aktenschränke und blättern in alten Ordnern, sondern wir erkunden die 3D-Simulation.

Viele Mitglieder der „Far Cry“ - Community haben dies auch getan. Sie haben die im Internet verfügbare Insel heruntergeladen und selbständig von zu Hause aus erforscht. Dabei sind sie auf Zeugnisse aus Shakespeares „Sturm“ und deren Übersetzungen gestoßen, wie auch auf das von uns gesammelte Material über unsere Performances und unser Medien-Theater-Labor. Sie hatten die Möglichkeit, sich die Information zu erspielen. Der nach unseren Ideen gestaltete Ablauf des Programms, die Inszenierung der Insel, kann der Spieler selbst ablaufen und sich einen eigenen Weg der Informationsaneignung erspielen. Seinerseits, könnte man sagen, nimmt er durch das Spielen erneut Teil an einer abermaligen Inszenierung der Insel. In unserem multimedialen Inselarchiv findet der Spieler Bilder, Videos, Texte, Tondokumente, Sounds und Szenen zu einem bestimmten Thema, das sich prinzipiell immer weiter ausbauen ließe.

„Individuen und Kulturen bauen ihr Gedächtnis interaktiv durch Kommunikation in Sprache, Bilder und rituellen Wiederholungen auf“, schreibt Aleida Assmann in ihrem Klassiker *„Erinnerungsräume – Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses“*. Und sie schreibt weiter: *„Beide, Individuen und Kulturen, organisieren ihr Gedächtnis mit Hilfe externer Speichermedien...“*, denken wir an das Buch oder auch die Briefmarke – und wir organisieren unser Gedächtnis natürlich durch kulturelle Praktiken, im Falle des Buches zum Beispiel durch das Schreiben oder aber durch Theater, Fernsehschauen oder Computerspielen. *„(...) Die Schrift, die der Sprache folgt, speichert anders und Anderes als die Bilder, die sprachunabhängige Eindrücke und Erfahrungen festhalten. (...) Im Zeichen elektronischer Speichertechnologie wiederum gilt das Prinzip des permanenten Überschreibens und der Rekonstruktivität von Erinnerungen.“* Das Archiv, unsere virtuelle Insel, ist nicht nur ein Ort, wo Dokumente aus der Vergangenheit aufbewahrt werden, sondern auch ein Ort, wo Vergangenheit konstruiert, produziert wird. Natürlich sind wir uns alle dessen bewusst, dass diese Konstruktion nicht nur abhängig ist von gesellschaftlichen, politischen oder kulturellen Interessen, sondern auch von den Kommunikationsmedien und Aufzeichnungstechniken. *„We shape the tools and the tools shape us“*, ist einer der oft zitierten, einprägsamen und richtungsweisenden Sätze des Medientheoretikers Marshall McLuhan.

Im Zeitalter des Internet sind kollektive Einschreibungen und Archivierungen an der Tagesordnung. Siehe Wikipedia oder Youtube. Die Insel aber macht einen großen Unterschied. Sie ist räumlich organisiert. Automatisch macht man als Spieler neben dem Computerspielen von einer anderen Kulturtechnik Gebrauch: dem kognitiven Kartieren. Im Zusammenhang der nachhaltigen Informationsvermittlung ganz ähnlich der Loci –

Methode. Einer Mnemotechnik, deren unvergessliche Gründungslegende auf einen gewissen Simonides zurückgeht, der das Verfahren in der Antike zum ersten Mal in einer Katastrophensituation angewendet haben soll. Nach dem Einsturz eines Hauses war er der einzige Überlebende einer Festgesellschaft, da er kurz vor dem Unglück das Haus verlassen hatte. Nun lag es an ihm, die verstümmelten Leichen zu identifizieren. Er tat dies anhand der Sitzordnung in den verschiedenen Zimmern, an die er sich erinnerte.

Zurück zur Insel: Um sich auf der Insel zurechtzufinden, bedarf es der Fähigkeit, mit der räumlichen Umwelt, in der sich alles abspielt, umzugehen. Diese nicht nur in Computerspielen, wie beispielsweise unserem Egoshooter „Far Cry“, überlebenswichtige Fähigkeit ist alltäglich und wird uns lebenslang begleiten. Ihres Verlustes werden wir uns meist nur dann gewahr, wenn wir uns verirren. Das Erkunden der Insel in der dreidimensionalen Simulation schafft Orientierung und damit eine einprägsame Situation. Entfernungen müssen zurückgelegt, Zeiten überdauert und Orte aufgesucht werden. Die Ablagerung von Informationen geschieht hier in einem komplexen Umfeld. Archivmaterialien und Wissensbestände sind orts- und situationsbezogen und werden durch den Verlauf des Spiels individuell organisiert. Wiederholung bekannter Bewegungsschemata und Wiederkehr an bekannte Orte führen schnell zur Kenntnis der virtuellen Umgebung. Bald sind wir stolz darauf, den Übergang von einem unsicheren Neuling, der sich nicht zurechtfindet, zu einem 'alten Hasen' zu schaffen, der die Insel wie seine Westentasche kennt. Automatisch können wir in unserem Gedächtnis lebhaftige Bilder von Aussehen und Geräuschen bestimmter Orte heraufbeschwören und sie mit dem Inhalt verknüpfen. Räumliche Phänomene, einprägsame Orte und szenische Konstellationen bleiben schneller im Gedächtnis und erleichtern uns das Erinnern. Das ist nicht nur so in der so genannten 'wirklichen Welt', sondern auch in Fantasiewelten. Man denke nur an J.R. Tolkiens „Mittelerde“ oder Lewis Carolls „Wunderland“. In der Literatur und im Film können wir diese Orte erlesen oder schauen, dann können wir sie in Gedanken durchwandern. Im Computerspiel müssen wir sie einstudieren. Wir müssen lernen, uns in dieser Welt zu bewegen und dabei beobachten wir uns. Wie Robin schon sagte, sind wir als Spieler nicht bloß Zuschauer des Geschehens, sondern sorgen für den Verlauf des Geschehens. Das Spiel muss gespielt werden. Hören wir mal rein, was der Medienwissenschaftler Dr. Mathias Mertens, er lehrt zur Zeit an der Universität Hildesheim Medienästhetik und Computerspielwissenschaften, zum Thema Computerspiel und Theater sagt. Wir finden ihn unten am Strand in der kleinen Bucht neben dem Baum des Luftgeistes Ariel aus Shakespeares „Sturm“ im Gespräch mit Robin.



Die Orte und Begebenheiten auf der Insel sowie das Einüben der Spielsituation helfen, Informationen zu strukturieren und zu erinnern. Wo das Wissensarchiv kein einsames verstaubtes Kellerarchiv mehr ist, gibt es wieder Orte der Sehnsucht und jeder findet schnell so etwas wie seinen persönlichen Lieblingsort. In der Rolle des Inselführers wird ihnen Stefan nun meinen Lieblingsort auf Prosperos Island zeigen.



Nun bleibt ihnen und mir nicht mehr als einzutauchen in die virtuellen Tiefen von Computerspielen und künstlerischer Forschung. Wir von „Projekt A.R.I.E.L.“ bedanken uns für ihre Aufmerksamkeit!

Mehr zu „Projekt A.R.I.E.L.“ unter: <http://www.projektariel.net>

Mehr zur „Far Cry“ – Modifikation unter: <http://www.moddb.com/mods/stefan-khler/>