

Die Suche nach Wegen im Land der Wissenschaft

Die Mission

Die Zeit tropft träge aus der Uhr. Das regelmässige Aufklatschen der Tropfen im Gehäuse unterstreicht die Länge des Vortrags auf sarkastische Weise. Weshalb ich hier sitze? Das frage ich mich in letzter Zeit öfters. Ich habe darüber nachgedacht, weg zu gehen. Vielleicht sogar wegzuziehen. Weg aus meinem Theaterdorf, wo ich aufgewachsen bin und wo ich die Regeln kenne. Die Leute reagieren empfindlich, wenn ich das Regelsystem in Frage stelle. Wenn ich über die Regiehandschrift herziehe, weil... also ich meine das ist ja auch nur ein Marktregelungsinstrument, so eine Regiehandschrift, weil man dann von jedem erwarten kann, was er tun und sagen will, dieser arbeitet mit Blut, dessen Thema ist die Erschöpfung in unserer Gesellschaft... die Leute machen sich vorhersehbar und eintütbar und das behagt mir nicht. Ich passe hier nicht rein.

Der Ältere hört plötzlich auf mit Sprechen. Das Tropfen steht einen Moment lange still im Raum. „Ihr werdet eine Arbeit schreiben. Es soll eine wissenschaftliche Arbeit sein. Mit Vollendung dieser Arbeit erlangt ihr eure Reife und seid vollständig in unserem Kreis aufgenommen.“

Der mysteriöse Game-Hype

Der Moment hat mein Leben verändert. Natürlich behagt mir der Gedanke an eine wissenschaftliche Arbeit überhaupt nicht. Ich lechze nach konkreter Arbeit, ich will mich endlich in meinen Beruf stürzen und anfangen. Was bringt mir da so eine Arbeit. Was mir an dem Gedanken aber gefällt, ist die Möglichkeit, endlich einmal wegzuziehen. Seit einiger Zeit habe ich so etwas wie eine Modeerscheinung in unserem Dorf bemerkt. Überall auf den Bühnen dreht sich alles nur noch um Computer Games. Dazu muss man sagen: Unser Dorf ist wahnsinnig klein, jeder kennt jeden, wir werden als geselliges und extrovertiertes Volk geliebt gehasst. Deshalb macht jeder noch so kleine Hype wahnsinnig schnell die Runde. Der Game-Hype fasziniert mich nicht nur wegen seiner Ästhetik, nein, er wirft auch alle bisher bestehenden Dramaturgien durcheinander. Mit der Postmoderne, die vor ein paar Jahrzehnten in unserem Dorf ankam und sich im besten Hotelzimmer permanent einnistete, besucht uns zuweilen die „Publikumspartizipation“ und auf den frischen Äckern der Performances, der Audio Walks und der Installationen gedeiht nun eben dieser Game-Hype besonders gut und schnell. Doch wieso tut er das?

Reisevorbereitungen

Ich werfe dem Älteren einige vage Gedanken hin, und er findet die, zu meinem Erstaunen, gar nicht so abwegig.

„Diesen Hype gilt es zu hinterfragen“, er zieht jedes einzelne Wort in die Länge. „Um herauszufinden, wie es um eine Legierung von Theater und Game steht, muss man es wirklich und wissenschaftlich untersuchen, um zu bestätigen, dass sie sich in ihrer Struktur kongruent sind oder zumindest konvergieren“. Mir fällt daraufhin nichts ein, also nicke ich ein bisschen.

Meine Mitstudenten reagieren begeistert. „Cosplay. Larp. Hat alles ja irgendwie mit Theater zu tun. Das Ballet der Orks. Da lässt sich was draus machen.“ In mir sammelt sich ein Gefühl, eine Vorahnung, dass diese beiden Themen, Theater und

Game tatsächlich verwandt sind. Ist es das Role Play und das Rollenspiel? Oder die Fiktion und die Virtualität? Oder dass beide Medien Geschichten erzählen können?

Um mich vorzubereiten, gehe ich ins Internet. Es war wie immer eng, überfüllt, die Luft ist stickig und die Mitteilungen sausen an mir vorbei. Ich fange wenig, dafür reichhaltiges. Die Stimme einer norwegischen Pädagogin legt mir ihre These, weshalb Computer Games und Theater aus pädagogischer Sicht zusammengehen. Dabei lässt sie einige Namen fallen, die ich in Zukunft noch oft hören werde. Espen Aarseth und Janet Murray scheinen richtige Koryphäen auf ihrem Gebiet zu sein und ich werde sie in ihrem Gebiet Game Studies finden und besuchen.

Endlich Übersicht

Ich stehe vor dem handbook of computer game studies und sehe den Himmel nicht mehr. Ein klassizistischer Bau, dessen Inneres zwar bewusst eingerichtet ist, indem aber alle Blicke auf das Wesentliche gerichtet sind. In der Eingangshalle finde ich eine ausführliche Landkarte, die mir endlich verrät, welche Gebiete zu diesem Land gehören: Typologie und Historie, Game als Ästhetisches Phänomen, Soziologie, Kulturelles Phänomen und Rezeptionsforschung. Ich beschliesse, mich in das Gebiet der Ästhetik zu begeben, höre aber, dass im kulturellen Aspekt die Fragen nach Identität, Politik und sogar Gender ziemlich beliebt sind und hier könnte man auch Gemeinsamkeiten zum Theater finden. Aber nur auf einer wirkungsbezogenen Ebene und weniger auf einer strukturellen. Ich richte meinen Kompass also zur Ästhetik und folge einem Wegweiser mit dem Verweis „Storytelling“.

Mitten in der Schlacht

Nach einigen Treppen lande ich plötzlich auf einem Schlachtfeld. Die Schlacht ist in vollem Gange. Argumente zischen durch die Luft, Gedankenkonstrukte stürzen in sich zusammen, Fremdwortgeschrei. Was sind die Fronten? Ich erkenne nichts und begeben mich ins nächstbeste Zelt. Ein Hühner steht an einem Tisch, schleift seine Argumente zu Messerschärfe und ordnet sie anschliessend strategisch neu. „Dass das Game keine Geschichte ist, keine Erzählform, keine Narration. Darum geht es hier. Das Game ist ein Game und nichts sonst. Das ist es und das soll es auch bleiben und ich werde mich wehren, wenn so fremde Besetzer kommen und sich das Game in ihre Studienrichtungen einverleiben wollen“, antwortet der Hühner, nachdem er sich mir als Jesper Juul vorgestellt hat, auf meine verwirrten Fragen. Ich verschweige meine Herkunft und frage vorsichtig weiter. „Natürlich kommt Narration in Games vor. Es kommt auch vor, dass die Geschichte von Games in Filme transportiert wird und umgekehrt. Nimm zum Beispiel Tomb Raider. Oder Star Wars. Aber bei Star Wars sehen wirs deutlich! Das Game kann nicht die ganze Geschichte erzählen, sondern nur entscheidende Momente der Handlung nachspielen lassen. Und wie sieht es denn mit der Erzählzeit aus! Eine Erzählung gliedert sich in zwei Zeiten: die Erzählzeit und die Zeit der Handlung. Aber was ist denn bei einem Game? Häh?“ Ich zucke die Schultern. „Bei einem Game bist du immer vollständig in der Handlung, da gibt's keinen übergeordneten Erzähler, die Story entsteht ja erst noch. Ob du das Level schaffst oder nicht, das ist ja noch nicht klar!“ „Im Theater ist das aber auch so. Dass man eigentlich keine Erzählzeit hat, also ich meine in jedem Moment könnte etwas anderes passieren“ werfe ich ein. Misstrauisch sieht er mich an. „Seit dem 20. Jahrhundert finden sich natürlich neue

Erzählstrategien. Ich sage auch nicht, dass ein Game nicht eine Geschichte konstruieren kann. Aber ich sage, dass sich Narration und Interaktion immer gegenseitig ausschliessen. Entweder du erzählst, oder du handelst. Nix dazwischen.“ Ich überlasse Juul seinen Schlachtplänen und sehe einen kleinen Zweifel aufziehen. Bin ich hier völlig falsch? Was tue ich hier eigentlich? Was will ich herausfinden? Obwohl ich Juuls Argumentation nicht vollständig folgen konnte, merke ich doch, dass er Recht hat. Das Game erzählt nicht im Sinne der übrigen Medien. Aber tut es das Theater?

Verwirrt begeben sich in ein anderes Zelt und treffen Britta Neitzel, eine deutsche Mitvierzigerin.