



Foto: Trans-Media-Akademie Hellerau

# Drama für Avatare

Theater und Computerspiele: Vieles haben sie gemeinsam, doch vor allem in den Unterschieden liegt der Reiz.

ANDREAS  
LANGE

1 | Computerspiel – Film – Theater: „Ein kleines Puppenspiel“ von Friedrich Kirschner (mit der Tänzerin Ivana Kalc) im Rahmen der „CYNETarto7\_encounter“ in Hellerau.

Computerspiele sind vieles: Spiele, Medium, *Global Village*, Sport, Wirtschaftsfaktor, Lernumgebung oder jugendgefährdend. Über all diese Aspekte wird zunehmend auch in einer breiteren Öffentlichkeit nachgedacht. Doch dass es sich bei Computerspielen auch um eine Form des Theaterspiels handelt, ist als Diskurs bisher selbst in einer Fachöffentlichkeit kaum angekommen. Dabei scheinen die Gemeinsamkeiten allemal einer näheren Betrachtung wert. Könnten doch so neue Formen des theatralen Spiels entstehen, die

aus einem Zusammenspiel des alten Mediums Theater mit dem neuen des Computerspiels hervorgehen.

Um Computerspiele zu verstehen, versetzt man sich am besten in den Spieler hinein. Er steuert eine Spielfigur durch eine virtuelle Kulisse. Er wählt dabei zwischen verschiedenen Handlungsoptionen aus, wobei, wie im Theater, etwas Einmaliges entsteht, das so nicht wiederholbar ist. Der Spieler ist dabei Schauspieler, Regisseur, Zuschauer und Autor in Einem. Wie der Schauspieler bewegt er sich in einem Hand-

lungsraum als Teil einer vorgegebenen Geschichte. Da er lediglich mittelbar ins Geschehen eingreift – nicht wie der Schauspieler direkt mit seinem Körper und seiner Stimme –, ähnelt er einem Puppenspieler. Wie der Regisseur ist er bei vielen Computerspielen mit weitreichenden Freiheiten ausgestattet, die Erzählung des Autors beziehungsweise Programmierers zu interpretieren. Wie der Autor kann er den Verlauf der Geschichte im Rahmen der gegebenen Möglichkeiten selbst bestimmen. Und bei all dem ist er auch Zuschauer der Handlung, die das Ergebnis seiner Interaktion und der anderer Mitspieler mit dem Programm ist.

Der Spieler vereint so mehrere Rollen des klassischen Theaters in seiner Person, wobei er nie ganz dem jeweiligen Rollenvorbild entspricht. Die spezifische Mischung seiner Beteiligung am Geschehen beschreibt eine Haltung, die zwar viele Überschneidungen mit dem klassischen Theater hat, jedoch so bisher noch nicht existierte. Ein weiterer Unterschied besteht in der Bedeutung der Geschichte. Während das traditionelle Theater immer auch ganz wesentlich ein narratives Medium ist, rückt die Geschichte in Computerspielen in den Hintergrund und wird tendenziell zu einem Teil der Kulisse, in der das Spiel angesiedelt ist. Auch wenn es je nach Computerspielgenre unterschiedliche Wertigkeiten der narrativen Ebene gibt, ist die wenig exponierte Bedeutung der Erzählung ihrer Natur als Spiel geschuldet. Denn Ziel aller Spiele ist es vor allem, zu unterhalten und einen Rahmen für einen fairen Wettbewerb zu setzen und weniger, eine Geschichte zu erzählen.

Trotzdem ist die Geschichte in den meisten Computerspielen ein fester Bestandteil, und es ist interessant zu beobachten, ob und welche Auswirkungen die besondere, nicht lineare Erzählweise der Computerspiele auf andere traditionelle Medien haben wird. Es sind meiner Meinung nach

gerade die Unterschiede, die den größten Reiz darstellen, beide Formen, die des theatralen und des digitalen Spiels, miteinander in Bezug zu setzen. Birgt doch gerade diese Situation das Potential, die bisherigen Grenzen der jeweiligen Medien zu überschreiten und Neues zu schaffen.

Und in der Tat sind schon einige Ansätze unterschiedlicher Herkunft zu finden, die erwarten lassen, dass wir erst am Anfang einer Entwicklung stehen, die uns in naher Zukunft an weiteren interessanten Experimenten und Projekten teilhaben lassen wird. Das theoretische Grundgerüst hat die US-amerikanische Theaterwissenschaftlerin Brenda Laurel in ihrem Buch „Computers as Theatre“ (1991) gelegt. Auch wenn dort Computerspiele nur am Rande erwähnt werden, arbeitet Laurel doch die wesentlichen Gemeinsamkeiten zwischen dem Theater- und dem digitalen Raum heraus.

Praktische Versuche, die Theaterbühne mit dem virtuellen Raum zu verschmelzen, haben ihre Wurzeln in der Performance-Tradition der 1960er Jahre und begannen in den frühen 1990er Jahren. So führten z.B. die *Hamnet Players* (u.a. „Hamnet“, 1993) Stücke ausschließlich über Internet-Textchat auf. In dieser Tradition stehen aktuell auch die Künstler *Eva & Franco Mattes a.k.a. 010010110101101.ORG*, die klassische Performances in der Onlinewelt *Second Life* (*Linden Labs*, USA, ab 2002) live vor Publikum (on- wie offline) nachspielen (*Ars Electronica*, 2007).

Auf Seiten der Computerspiele ist die Etablierung neuer Eingabe-Interfaces der aktuellen Konsolen Generationen (*Wii*, *Eyetoj*) beachtenswert. Sie werden ganz ohne Knöpfchendrücken über die Bewegung im Raum bedient. Der Körper tritt so als Ausdrucksmittel wieder mehr in den Mittelpunkt. Die Eyetoj-Technik versetzt das Abbild des Spielers zudem in die auf dem Bildschirm generierte virtuelle Spielum-

gebung und lässt ihn so Teil des Handlungsraumes werden.

Ebenfalls aus der Computerspielerszene entwickelte sich die *Machinma*-Bewegung, die Computerspiele zur Produktion von Filmen benutzt. Dabei steuern die Produzenten, Puppenspielern gleich, Computerspielfiguren durch die Spielwelt, zeichnen das Geschehen meist mit in den Spielen enthaltenen Rekordern auf, schneiden es neu zusammen und vertonen es. Die so entstandenen Filme unterscheiden sich zuerst einmal nicht grundsätzlich von traditionellen Animationsfilmen, lediglich die Produktionsvoraussetzungen und -mittel sind verschieden. Interessant ist, dass einige der Machinma-Produzenten nun dazu übergehen, live vor Publikum zu performen (wie zum Beispiel Friedrich Kirschner mit „Ein

and developing form of popular theater [...] it is like the skene and the orchestra of the ancient Greek theatre suddenly stretches around the world.“

Dass sich diese Sichtweise noch kaum durchgesetzt hat, sieht Dixon vor allem dem Umstand geschuldet, dass die Erzählweise der Spiele hauptsächlich eine der Bilder ist, während das Verständnis von Theater noch wesentlich von der traditionellen Ausrichtung auf seine textbasierte Stofflichkeit bestimmt wird – obwohl die Bedeutung des Bildes in der letzten Zeit, unabhängig von Computerspielen, zunehmend an theatraler Relevanz gewinnt und im eher am Bild orientierten Tanztheater der Einsatz von digitalen Techniken schon fast zur Selbstverständlichkeit geworden ist. Und so halte ich es nur für eine Frage der Zeit, wann die bereits

„Videogames are a form of popular theatre (...) it is like the scene and the orchestra of the ancient Greek theatre suddenly stretches around the world.“ STEVE DIXON

kleines Puppenspiel“ *Trans-Media-Akademie* Hellerau, 2007). Es ist offensichtlich, dass wir es dabei mit einer neuen Form des Theaters zu tun haben, die eng mit der elektronischen Medienwelt verzahnt ist.

Besondere Relevanz kommt der hier skizzierten Entwicklung vor dem Hintergrund der schnell zunehmenden globalen Vernetzung zu. Online-Spiele wie *World of Warcraft* haben jetzt schon über neun Millionen zahlende Abonnenten weltweit. Online-Welten wie *Second Life* sind erste Vorboten einer Gesellschaft, in der es selbstverständlich sein wird, für unterschiedliche Aufgaben und Zwecke über persönliche virtuelle Stellvertreter zu verfügen. Diese Entwicklung veranlasst Steve Dixon (Brunel University) in seinem eben erschienenen Werk „Digital Performance“ (M.I.T. Press, 2007) zu der Aussage: „Videogames are the most prolific, effek-

in verschiedenen Subkulturen betriebenen Experimente in das Bewusstsein einer breiteren Öffentlichkeit treten werden. Tun sich doch hierbei für das Theater interessante Möglichkeiten auf, seinen über Jahrtausende geronnenen Erfahrungsschatz in unsere aktuelle Mediengesellschaft einzubringen – und weiterzuentwickeln. Millionen von meist Heranwachsenden, für die Computerspiele zur alltäglichen und geliebten Freizeitbeschäftigung geworden sind, haben erstaunliche Fähigkeiten und weitreichende Erfahrungen im Umgang mit den virtuellen Theaterräumen der Computerspiele gesammelt. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass dieser Erfahrungsschatz schon bald das theatrale Schaffen bereichern wird.

ANDREAS LANGE, Autor dieses Beitrags, ist Direktor des Computerspiele-Museums in Berlin. Informationen: [www.computerspielmuseum.de](http://www.computerspielmuseum.de)