STUTTGARTER ZEITUNG

Märchenfiguren ersetzen Bösewichte

Artikel aus der STUTTGARTER ZEITUNG vom 17.07.2010

Stuttgart PC-Spiele können auch hohe Kunst darstellen, sagen Experten bei einem Festival in der Stadtbücherei. Von Ricarda Stiller

Versenden Drucken Lesezeichen Empfehlen

Märchenhaft, das ist der erste Gedanke, der einem in den Sinn kommt, wenn man sieht, wie grazil das junge Mädchen Daina in ihren Sandalen durch die aquarellierte Computerspiel-Pflanzenwelt spaziert. Und pflückt sie eine Glockenpflanze, die es nur in "Daina"s Welt" gibt, beginnt es zu regnen. Tatsächlich haben sich Raffaele de Lauretis (Malerei) und Dario Hardmeier (Programmierung) bei "Daina"s Herbarium" vor Beginn ihrer außergewöhnlichen Arbeit zum Ziel gesetzt, märchenhafte, nicht ganz so böse Kreaturen zu erschaffen. Und die Ästhetik des Computerspiels sollte eine ganz andere sein, als man es bisher gewohnt ist. Als künftige Zielgruppe stellen sie sich Kinder ab etwa neun Jahren vor. Schon jetzt - das Spiel befindet sich noch in einem relativ frühen Stadium der Entwicklung - dürfte klar sein, dass es insbesondere jugendliche Mädchen ansprechen wird.

In der Ausstellung, die das derzeit stattfindende Festival "Spiel Computer Spiel" der Stadtbücherei Stuttgart begleitet und die noch bis Ende August zu sehen sein wird, stellen Absolventen des Gamedesign-Studiengangs der Zürcher Hochschule der Künste (ZHDK) sowie die Künstlergruppe "AND-OR" ihre Arbeiten aus. Das von Johannes Auer kuratierte Festival hat neben der Ausstellung bis gestern an drei Abenden spannende Vorträge und Diskussionen zum Thema geboten. Besonders gelungen war die Mischung der Referenten. Differenziert und klug haben sich Medienwissenschaftler und Künstler mit dem Thema Computerspiele auseinandergesetzt. Endlich einmal war nicht nur die Rede von Killerspielen und deren negativen Auswirkungen auf gewaltbereite Jugendliche.

Das heißt aber nicht, dass auf dem Podium jene saßen, die davon schwärmen, dass das Spielen von Computerspielen die Team-, Reaktions- und Multitaskingfähigkeit fördern würden. Im Gegenteil: Matthias Bopp, Gymnasiallehrer und Experte für die Wirkung von Computerspielen, sagt, dies sei alles Unsinn. Was man beim Computerspielen wirklich lerne, sei, besser Computer zu spielen. Mehr nicht. Das sei aber kein Grund, Sinn und Zweck von Computerspielen generell zu hinterfragen.

So wie man in ein gutes Buch oder einen guten Spielfilm eintauchen könne, sei dies auch bei guten Computerspielen der Fall. Das Eintauchen in eine andere Welt ist ein Bedürfnis, das eben nicht nur Jugendliche aus schwierigen sozialen Verhältnissen, mit mäßiger Bildung und Migrationshintergrund haben. Matthias Bopp sagt, dass Computerspiele intensive und schöne Erfahrungen hervorbringen könnten. Er begreift sie durchaus als ein künstlerisches Medium, wagt sogar zu behaupten, dass sie das künstlerische Leitmedium des 21. Jahrhunderts werden könnten und stellt sogleich die provokative Frage: "Warum ist Beethoven gut?" Da würde man ja nun auch nicht unbedingt sehr viel dabei lernen. Und dennoch würde es wohl kaum jemand wagen, das Kulturerlebnis mit Beethovens Werken insgesamt infrage zu stellen. Computerspiele können den Menschen in ganz ähnliche, angenehme Stimmungen versetzen. Vor allem sogenannte Flowprozesse, bei denen man den Rest der Welt um sich vergesse, würden oft beim Computerspielen auftreten. Doch zurück zur Praxis und den derzeit in Stuttgart präsentierten Spielen.

Ein von den beiden Gamedesigndozenten Beat Suter und René Bauer entworfenes Spiel etwa greift das Genre der Egoshooter ironisch auf, indem die Abgeschossenen einfach auf dem Boden liegenbleiben. Je mehr Tote, desto schwieriger wird es für den Spieler, sich fortzubewegen. In einem anderen Spiel der beiden, die auch als Künstlergruppe AND-OR bekannt sind, baut sich die Rennstrecke erst direkt vor dem Spieler auf. Und wenn ein Stück Straße fehlt, verleiht ein Knopfdruck auf dem Spielecontroller dem Auto kurzzeitig Flügel. Es handelt sich bei den Arbeiten in der Regel nicht um kommerzielle Spiele, sondern um experimentelle, die zum großen Teil noch in Arbeit sind. Einige Spiele von den Zürcher Gamedesignern sind aber bereits im App-Store für das I-Phone oder das I-Pad erhältlich.

Die Studenten der Gamedesigner müssen für ihre Abschlussarbeiten sowohl die Gestaltung als auch die Programmierung selbst machen. Eine Nähe zur Medienkunst ist bei vielen Arbeiten erkennbar. Beat Suter gibt zu,

dass es möglicherweise daran liegen könnte, dass die Studenten "drei Jahre lang mit Medientheorie vollgequatscht werden". Vielleicht treten tatsächlich spannendere Ideen zutage, wenn man im ersten Semester keine Egoshooter entwerfen darf und Marshall McLuhan liest, dessen zentrale These lautet: "Das Medium ist die Botschaft."

Das passt auch gut in das Konzept der Stadtbücherei Stuttgart, die sich nicht nur der Buchkultur verpflichtet sieht, sondern vielfältige Bildungsangebote, Beratung, kritische Reflexion sowie Orientierungshilfe anbieten will. Bereits im vergangenen Jahr hatte dort ein Festival zum Thema Datenschutz stattgefunden. Mit dem Neubau der Bibliothek soll die Einrichtung zur dauerhaften Anlaufstelle für Fragen rund um die digitale Welt werden.

Ausstellung Noch bis zum 31. August wird den Besuchern in der Ausstellung der Stuttgarter Stadtbücherei die Ästhetik von Computerspielen nähergebracht. Führungen auf Anfrage

unter stadtbuecherei.veranstaltungen@stuttgart.de oder Telefon 07 11/2 16 57 26.

"Alle Smartphones haben Schwachstellen"
Spähattacke auf Schülerinnen
Das Kreuz mit den hohen Hacken Fundstück der Woche
INFOS ÜBER PC-SPIELE
Erstes Halbjahr 2010 heißer als je zuvor

Alle Artikel des Ressorts

nach oben