

Wiemer, Serjoscha: Glückliche Konsolencowboys? In: schreib*kraft, Heft 13. Graz 2006.

Glückliche Konsolencowboys?

Serjoscha Wiemer

Alles zieht sich zusammen, die Stirnfalten etwa, in höchster Konzentration während einer Kampfzene. Wenn man Videospielern bei ihrer Arbeit über die Schulter guckt, den „Zockern“, die sich in Bildschirmwelten durch enge Gänge bewegen und sich den Weg freischießen müssen, dann kann man sich des Eindrucks nicht erwehren, dass hier für Momente des Spiels die Welt auf einen kleinen Punkt zusammenschnurrt. Das wahrnehmbare Universum verdichtet sich sauber eingegrenzt auf das, was sich zwischen den Rändern der Mattscheibe ereignet. Spiele auf Leben und Tod ohne Folgen. Die Künstler Beate Geissler und Oliver Sann haben die körperlichen Anstrengungen, denen sich die Spieler in der technisch-symbolischen Arena unterziehen, in einer eindrucksvollen Versuchsanordnung sichtbar gemacht. Für ihre Arbeit 'shooter' (2000-2001) haben sie Spieler in der immer gleichen Perspektive mit einer frontal über dem Monitor angebrachten Kamera fotografiert und auf Video aufgenommen, während sie über ein Local Area Network gegeneinander spielen. Die Anspannung und Konzentration zeichnet sich sichtbar in Körperhaltung und Mimik ab und spiegelt die Intensität der Anstrengungen der Spielenden wider.

Die Bewegungen der virtuellen Kamera verschieben die Bildmitte permanent auf der Suche nach einem Ziel. Die Bildmitte ist der umkämpfte Ort, der Ort der Kollision von Projektil und gegnerischem Avatar. Die Bildmitte wird markiert und bezeichnet durch das Auslösen des Gegners. Ein Akt der Negation. Man muss sich die Mitte freischießen. Was ins Fadenkreuz gerät, verschwindet. Es bleibt für wenige Momente eine leere Mitte, bis der Sog der Suchbewegung die Spielenden weitertreibt. Ego-Shooter sind die Inszenierung eines symbolischer Kampfes um die Bildschirmmitte.

Was bedeutet diese permanent zu erobernde Bildmitte in Computerspielen? Und was hat das mit kultureller Identität in unserer mediatisierten Gesellschaft zu tun?

Westliches Modell der Herrschaft

Seit der Renaissance wird der Bildraum in der westlichen Kultur auf ein Zentrum hin geordnet, das hierarchisch die übrigen Bildelemente regiert und zu erkennen gibt, wie die Gewichte verteilt sind. Das, was wichtig ist, steht nicht an den Rändern, sondern in der Mitte. Und das bedeutet auch, dass eine „leere“ Mitte, in der das Offene regiert, wie eine Lücke anmuten muss, wie ein Ort, der noch besetzt werden muss, der nur deshalb leer ist, weil er seine beherrschende Kraft *noch* nicht ihren Platz eingenommen hat.

Der Zentralismus der Zentralperspektive, der energetische Dichte von innen nach außen drängen lässt und somit vom Zentrum aus regiert, ist gewiss auch ein Modell der Herrschaft. Paul Klee hat in seinem berühmten Lehrbuch „Das bildnerische Denken“, das viele seine Texte und Vorlesungen dokumentiert, in einer Skizze die „Urbewegung des Herrschers“ dargestellt. In dieser Skizze stellen sechs Pfeile Kraftlinien oder Richtungsvektoren dar, die nach außen streben, die sich aber in einem gemeinsamen Mittelpunkt kreuzen. Die Urbewegung des Herrschers geht in diesem Modell von der Bildmitte aus, vom Zentrum, das die Richtung der Kräfte verteilt.

Egozentrierte Bilder

Wenn der Verlust der Mitte oft Unbehagen zu erzeugen vermag und das Bedürfnis nach gesicherter Bedeutung und Orientierung hervorruft, schlägt sich dies auch in der Praxis der Bilder nieder. Vielleicht deshalb die Besessenheit von der Bildmitte in den Ego-Shootern? In diesem noch jungen Genre der Videospiele, das mit Klassikern wie Doom, Unreal und Half-Life gegen Ende der 1990er Jahre zur technischen Speerspitze der Videospieleindustrie avancierte, verschmelzen Spieler und Apparatur in hochkonzentrierter Arbeit zu einer techno-organischen Einheit. Das audiovisuelle Interface reagiert in Echtzeit auf die Eingaben der Spieler und verspricht die Illusion, in eine magische Bildschirmwelt einzutauchen. Die Bilder dieser fremden Welten speisen sich aus einem Amalgam der Pop-Mythologie von Science-Fiction und Fantasy. Technik und Magie, Zukunft und Vergangenheit scheinen sich nahtlos zu verbinden. Und im Zentrum des Bildes, in der Bildmitte, sitzt der Spieler. Seltsam nur, dass der Spieler in diesen Ego-Shootern im Bild durch seine Abwesenheit glänzt – und doch gerade durch diese leere Mitte im Bild repräsentiert wird. Eine leere Mitte, die strukturell den Ort des Spielers gegenüber dem Bildschirm markiert und zugleich dessen Platz *im* Bild.

Es handelt sich hier um eine paradoxe Überhöhung der Zentralperspektive. Denn entgegen der klassischen Besetzung der Bildmitte durch das, was Bedeutung ausstrahlt und distribuiert, strahlt hier eine konstitutive Leere, deren Besetzung mit virtuellen Waffen verhindert wird.

Einsame Cowboys

Im Grunde erinnert die Spielmechanik von Ego-Shootern an das alte Genre des Western. Man muss sich den Weg freischießen. Das Land in Besitz nehmen. Darum ist es wohl kein Zufall, dass *id software*, die Entwicklerfirma zahlreicher Klassiker des Shooter-Genres wie Doom, Wolfenstein 3D und Quake aus Texas stammt. Im Western wird der amerikanische Mythos von der Eroberung der Prärie besungen, ein Heldenmythos von der gewaltsamen Befriedung des gelobten Landes. Doch im zeitgenössischen Western überzieht immer häufiger eine tiefsitzende Müdigkeit und Traurigkeit die alten Heldengeschichten. Die Cowboys im Film stimmen heute immer häufiger traurige Lieder an. So auch in „Don't come knocking“, dem jüngsten Film von Wim Wenders. In der Hauptrolle spielt Sam Shepard einen gealterten, egomanischen Cowboy-Darsteller, der sich in die Einsamkeit stürzen sieht und auf die Suche nach seinem verlorenen Zuhause macht. Die Melancholie, die den Film durchzieht, entspringt dem Bewusstsein einer schrumpfenden Zukunft und einer Vergangenheit, die keinen Halt mehr bietet.

Zu den eindringlichen Momenten, die Wenders Film im Gleichgewicht halten, gehören die wunderbaren Landschaftsaufnahmen, die den Blick nicht zwingen, sondern zum Verweilen einladen. Ein Mann steigt auf ein Pferd und reitet über einen staubigen Boden, auf dem vereinzelte Büschel trockenen Grases ein unruhiges Muster bilden. Die Kamera fährt zurück und öffnet ein Landschafts-Panorama, das bis zum Horizont eine menschenleere Weite zeigt. Unser Blick folgt dem Reiter, der das Bild durchquert und dabei perspektivisch immer kleiner wird, bis er fast verschwindet. Zurück bleibt die stille Größe eines fast leeren Bildes, eine in sich selbst ruhende, dem Menschen gleichgültige Landschaft. Solche Szenen haben wir schon oft gesehen, sie ist für den Western ebenso typisch wie das Klischee vom einsam in den Sonnenuntergang reitenden Cowboy.

Interessant scheint mir hier die Bewegung der Passage zu sein, das Durchqueren eines leeren Raums, der durchschritten, aber nicht letztgültig in Besitz genommen wird, der dauert, während das menschliche Drama, dem er den Rahmen gibt, vorübergeht. Solch einer Deutung der Land-

schaft als offene Mitte, Dauer und Möglichkeitsraum widerspricht scheinbar der klassischen Auffassung vom Western als jenem ur-amerikanischen Genre, in dem der Konflikt zwischen Natur und Kultur, Rechtlosigkeit und Gesetz, Individualität und Gemeinschaft ausgetragen wird. Denn der Western gilt als die Inszenierung jenes amerikanischen Mythos von der Zivilisierung des „wilden Landes“ zu „Gods own Country“ durch diejenigen, die schließlich das Gesetz und die Ordnung der Familie vertreten. Doch wenn man die Politik der Bilder betrachtet, die der Western im Kino repräsentiert, - oder repräsentiert hat - von den Filmen John Fords in den späten dreißiger Jahren des vergangenen Jahrhunderts über diejenigen von Howard Hawks bis zu den europäischen Western Sergio Leones, dann erscheint - darin ganz ähnlich dem zeitgenössischen Ego-Shooter - die Bildmitte als umkämpfter Ort, der niemals endgültig, sondern wenn überhaupt nur vorübergehend zu besetzen ist. Doch statt auf den engen Fokus der Bildschirmaufmerksamkeit kann das Kino auf die Weite der gezeigten Landschaften setzen. Deren Offenheit verunmöglicht eine endgültige Zentrierung des Blicks oder die Festschreibung der Mitte und akzentuiert gerade dadurch die Bewegung als Passage, die den Blick umherschweifen lässt ohne ihn fest auf ein Zentrum hin auszurichten.

Hybride Kommunikation

Die virtuellen Räume der Computerspiele und die Weiten des Internet haben im Zeitalter digitaler Medien in gewisser Hinsicht das Erbe jener mythischen Landschaft angetreten, die im Western mit identitätsstiftender Bedeutung aufgeladen wird. Die Technik tritt als zweite Natur auf, gegenüber welcher der Mensch sich beweisen muss und in der er versucht ist, sich eine provisorische Heimat einzurichten. Die Analogie zwischen dem Wilden Westen und den angeblich unendlichen Weiten digitaler Räume ließe sich weiterspinnen: Von den Goldsuchern der New Economy über die Konsolencowboys der Videospiele bis hin zu den übermächtigen Viehbaronen, die heute Microsoft, Google oder Yahoo heißen. Und wie in der Geschichte des Wilden Westens wird heute um die kommerzielle und juristische Domestizierung der digitalen Wildnis gerungen: Konsolencowboys sollen entwaffnet und virtuelle Viehdiebe in Tauschbörsen mit Copyright-Gesetzen bekämpft werden.

Also alles schon mal dagewesen? Nichts neues, sondern nur Amerika nun überall? Nein, das hieße die Rolle der neuen Kommunikationsmedien zu verkennen. Denn jenseits ihrer mythischen Dimension erfüllen sie eine Kernfunktion im gesellschaftlichen Austausch. Und es scheint, dass dort, wo Zeitungen und öffentlich-rechtliches Fernsehen noch vermochten, eine diskursive Öffentlichkeit zu erzeugen, die neuen digitalen Medien eben diese Öffentlichkeit zertrümmern und durch mehr und mehr geschlossene Kommunikationskreise ersetzen. Dabei rückt die Technik dem einzelnen immer mehr auf den Leib: Sie ruft ihn an, schickt automatisch generierte Briefe, sendet ungefragt SMS-Informationen oder man erhält von irgendwelchen Computerprogrammen selbsttätig verfasste Emails. Die Maschinen beginnen mit sich selbst zu sprechen, und wir „User“ stehen nur noch als Daten-Input und Empfangsadresse bereit.

Erhält der Kampf der Konsolencowboys vor diesem Hintergrund vielleicht eine zugleich tragische und heroische Dimension? Doch diese wäre nicht zu verwechseln mit derjenigen des postmodernen Westernhelden, der wie in „Don't come knocking“ den Blick zurück auf ein zu schnell gelebtes Leben wirft und dabei die Sehnsucht nach einem Zuhause entdeckt. Die neuen Cowboys haben keinen Sinn für die Vergangenheit, sondern halten sich in der permanenten Gegenwart der Echtzeit auf, in der ihre Wahrnehmungen mit den Datenströmen der technischen Apparatur in jedem Augenblick zusammenfließen.

Digitaler Existenzialismus

Wie Sisyphus, den die Götter dazu verurteilt hatten, unablässig einen Felsblock einen Berg hinaufzuwälzen, von dessen Gipfel der Stein von selbst wieder hinunter rollte, arbeiten die digitalen Revolverhelden sich an einer Technologie ab, gegen die sie keinen bleibenden Erfolg erzielen können. Für Sisyphus hatten die Götter eine Demütigung gesucht, und darauf gebaut, dass es keine fürchterlichere Strafe gibt als eine unnütze und aussichtslose Arbeit. Auch die Tätigkeit der Spieler am digitalen Bild, ist umgrenzt von einer tiefen Vergeblichkeit, weil nichts Bleibendes erzeugt wird. Alles, was die Arbeit am Spiel hervorbringt, sind Datenpakete und temporäre Speicherwerte, die sich schließlich selbst wieder auslöschen werden. Darin ähnelt das Tun der Videospiele dem Paradox der immateriellen Arbeit, bei der die User durch Manipulation an glänzend-bunten Software-Oberflächen immer flüchtigere Kommunikationen erzeugen: Produktion maschinenlesbarer Kommunikate für Schaltkreise ohne Echo oder humanes Gedächtnis. Wo stehen wir? Ist es Zeit, in die traurigen Lieder miteinzustimmen, beispielsweise in Jan Delays kritische Verse über die „Bürger von Konsolien“? Nein, noch nicht. „Wir müssen uns Sisyphus als einen glücklichen Menschen vorstellen“, hat Albert Camus in existentieller Einsicht gefordert. Hier sind die Konsolencowboys dem gewöhnlichen Standard-User ebenso wie dem enttäuschten Bildschirmarbeiter einen Schritt voraus. Sie quälen sich am Bildschirm in hochkonzentrierter Arbeit, um für wenige Augenblicke die Mitte offen zu halten für das Neue, auf das zu warten keinen Sinn hat, wenn man es nicht in all seiner Vergeblichkeit trotzig begrüßt.