

Über Puppenspiel und Computerspiele

Jette Lund (Magdeburg 2000)

"Virtual reality" - "augmented reality" - "mixed reality" - sind Begriffe, die Grenzflächen zwischen Wirklichkeit und Fiktion umfassen, und die entstanden sind in den Versuchen, computer-generierte Welten zu konstruieren.

Die neue Technik erlaubt uns z.B. einen Mensch in eine künstliche, von Menschen geschaffenen Welt, die von den Sinnen als "wirklich existierend" erfasst werden kann, zu schicken - z.B. in einen Flug-Simulator. So kann man auch die erlebte Wirklichkeit "erweitern", indem z.B. computergenerierte Bilder von Strukturen, die sonst unsichtbar sind - die aber wirklich existieren - für den Gesichtssinn vorgestellt werden, gleichzeitig mit dem natürlichen Bild des Auges. Endlich kann man solche computergenerierten "Wirklichkeiten" mit der wirklichen Wirklichkeit "mischen".

Ausser den Forschungsumwelten treten diese Begriffe in Zusammenhang mit computeranimierten Filmen und Spielen auf, und aus diesem Bereich sind die Phänomene wohl den Meisten bekannt. Es gibt z.B. die "blue-screen" Technik: Aufnahme mit Schauspielern auf einem blauen Hintergrund, der später im Verlauf der Produktion mit animierten "Bühnenbilder" ersetzt wird. In Filmen wie z.B. "Jurassic Park" oder "Who's afraid of Roger Rabbit" werden animierte Sequenzen mit Realfilm gemischt, damit Dinosaurier, vor Jahr-Millionen ausgestorben, oder Gestalten aus dem Comic-Universum, "naturgetreu" in etwas was unserem bekannten Alltag ähnlich ist, auftreten können.

Endlich gibt es die sogenannten "autonomen Agenten": Virtuelle Wesen, denen innerhalb der vorprogrammierten Rahmen des Computerspiels in der "Wirklichkeit" des Spiels ein "selbständiges" Handeln zugeschrieben wird, und die sich damit zu dem aktuellen Spieler vor dem Schirm verhalten können - als Mitspieler oder Gegner.

In den erstgenannten Beispielen handelt es sich um Realfilm - das heisst Aufnahmen aus unserer "wirklichen Wirklichkeit" - die gemischt oder eingesetzt werden in mehr oder weniger deutliche Fiktionen, und damit einerseits die Fiktion einen Charakter der "Wirklichkeit" verleihen, andererseits die Wirklichkeit "verfremden". Beide Wirkungen sind überraschend und fesseln unser Aufmerksamkeit - faszinieren uns. Normalerweise haben wir aber in diesen Zusammenhänge kein Zweifel, dass es Fiktion, nicht Wirklichkeit ist.

Mit den "autonomen Agenten" des Computerspiels geht man scheinbar ein Schritt weiter. Der alte Traum der Menschheit "Leben" zu schaffen, in Mythen wie z.B. "Golem" oder Erzählungen wie "Frankenstein" ausgedrückt und der im Laufe der Geschichte den Menschen bewegt hat, immer avanziertere mechanischen Wesen zu konstruieren, scheint jetzt seiner Erfüllung näher zu sein als je zuvor:

Wir können - vielleicht - eine künstliche Intelligenz schaffen.

Dass es mit Puppenspiel zu tun hat scheint fast selbstverständlich für ein Jeden, der sich seriös mit dem Puppentheater beschäftigt - in seiner historischen Dimension, als Theaterform, praktisch oder theoretisch: Auch der Puppenspieler gibt sich mit der "Schöpfung des Lebens" ab.

Das hinter dem Schirm existierend, scheinbar dreidimensionale, virtuelle Universum des Computerspiels, mit "autonomen Agenten" bevölkert, kann ohne weiteres mit dem klassischen Papiertheater verglichen werden, dessen Pappfiguren sich in einem Perspektivkästchen bewegen. Hier wird die Bewegung direkt durch die Manipulation des Spielers übertragen, und nicht durch "playstation" oder "mouse". Und wie es bei den Computerspielen der Fall ist, macht das Spielen mehr Spass als das Zuschauen.

Die klassischen Pappfiguren waren "menschlich" gemacht durch die Rollen-Texte, die mit den Figuren geliefert wurden, und die ihren Spieler entweder auswendig lernten, vorlasen, oder in neuerer Zeit von Schallplatten oder Band abspielten. Hier wurden komplizierten menschliche Gefühle und soziale Zusammenhänge anwesend gemacht durch die Sprache, oft in sehr gehobener Form.

Die Aktionsmöglichkeiten der Figuren waren dagegen begrenzt zum "Hin-und Zurück", "Umfallen" oder vielleicht "Himmelfahrt" - in seltenem Fall und durch eine besondere Führungsmechanismus - eine "Drehung".

Im klassischen Papiertheater geht es um eine Wiedergabe in Miniatur des "richtigen" Theaters - wo sich Menschen seit der Urzeiten in eine künstliche, von Menschen geschaffene Welt, die von den Sinnen als "wirklich existierend" erfasst werden kann, schicken liessen, die aber durch gemeinsame Verabredungen (die Theaterkonventionen) festgehalten wurde als das, was sie ist: eine Fiktion.

Weiter geht es um eine Miniatur-Wiedergabe einer bestimmten Theaterform, nämlich die, die auf einen aufgezeichneten dramatischen Text gründet, im Gegensatz zu den improvisierten Theaterformen, wie z.B. Commedia dell'Arte, die sich auf die Phantasie und Interaktion der Spieler während des Spiels gründet. Es schliesst dann nicht aus, dass z.B. Kinder auch mit den

Pappfiguren "improvisiert" haben, und sie in selbsterfundnen Situationen auftreten liessen.

Auf dem Schirm des Computers sind die Bewegungsmöglichkeiten der Figuren scheinbar unbegrenzt. Sie scheinen plastisch, sie haben eine Vorderseite und eine Hinterseite, sie können sich in alle Richtungen bewegen, sie können ihr Kostüm und ihre Mimik wechseln, sie können Dinge auflesen und sie im virtuellen Universum verwenden.

Sie sind aber immer noch "Puppen", die teils von ihre vorprogrammierte Möglichkeiten, teils von der Wahl des Spieler/ins vor dem Schirm, geführt werden.

Andererseits stehen die Möglichkeiten des Spielers - durch einfache "mouse-click's", "options" oder "hypertexts" - frei zu entscheiden zwischen den vorprogrammierten Möglichkeiten, in absoluten Widerspruch zu einem Wunsch nach einer fortschreitenden zusammenhängenden Geschichte oder einem konkreten dramatischen Verlauf. Der Spieler erzeugt im Spiel eine eigene "Geschichte", einen eigenen dramatischen Verlauf. Das Besondere des Computerspiels ist genau diese "Interaktivität" und "Non-linearität". Das ist es was fasziniert.

Schwierigkeiten, die Computergeschöpfe "menschlich" zu machen, so zu verstehen, dass sie komplizierte menschliche Gefühle und menschliches Wissen über Zusammenhänge zum Ausdruck bringen können und als Menschen reagieren können, zeigen sich vielleicht besonders dadurch, dass die meisten Computerspiele sich immer noch an eine sehr einfache "get them before they get you"-Ebene begrenzen.

Auch wenn neuere Spiele mit "autonomen Agenten" arbeiten, die mehr als nur töteln können, und die deshalb verwendet werden können um ein mehr nuanciertes Bild von der Wirklichkeit, in der der Spieler sich konkret bewegt, isst und schläft, Freundschaften eingeht, sich verliebt, Kinder kriegt, alt wird und endlich (wirklich) stirbt, zu gestalten, ist das Theater in diesem Punkt immer noch der Maschine überlegen: Hinter der Puppe im (Kinder)spiel oder Puppenspiel - oder hinter dem Charakter des Schauspielers auf der Bühne des (Körper)Theaters - steht immer noch ein wirklicher Mensch und keine "künstliche Intelligenz".

Das Problem ist, dass ein Mensch mit bloss drei Jahren Sachen begreift, die es - noch - unmöglich ist einem "Agenten" durch seinen Programm zu vermitteln. Ein Mensch mit bloss drei Jahren versteht und kann in Interaktion mit seinem Spielzeug auch mehr komplizierte gefühlsmässige und soziale Zusammenhänge zum Ausdruck bringen. Obwohl aber ein Dreijähriger sehr gut einen Computer bedienen kann, ist er/sie im Universum des Computers noch hauptsächlich begrenzt auf "Shoot'em-up"-Aktionen oder auf das

Raten mehr oder weniger pädagogisch aufgestellter Rätzel. Das gilt allerdings hier nur als eine Feststellung; damit ist nicht gesagt, ob es "gut" oder "schlecht" ist, ein Dreijährigen am Computer zu beschäftigen.

Über die menschlichen Eigenschaften, die einerseits den Menschen von den Tieren unterscheiden, und andererseits einen Menschen mit bloss drei Jahren in Stande setzt das zu machen, was der Computer (noch) nicht kann, wissen wir nur wenig konkretes.

Zwei dänische Forscher, der Psychologe Niels Engelsted und der Biologe Jesper Hoffmeyer, haben jeder aus seinem Ausgangspunkt (und in anderen Zusammenhang) Erklärungen vorgeschlagen: Der Mensch ist im Stande (ein)zu-sehen, dass etwas sein kann, was es nicht ist - oder - zur selben Zeit zwei verschiedenen Sachen sein können. Der Mensch begreift den Begriff "Nicht".

Genau dieses "Nicht" - oder "zur selben Zeit sein und nicht sein" ist der Kernpunkt in dem, was wir "Spiel" oder "Fiktion" nennen. Diesen Kernpunkt finden wir dann auch in den verhältnismässig wenigen theoretischen Werke über (Kinder)Spiel, (Sport)Spiel, (Theater)Spiel und (Puppen)Spiel: Der Begriff "Wirklichkeit" wird verschoben: Das "Jetzt spielen wir, dass.." der Spielvereinbarung, ist gleichzeitig ein "Es ist es nicht...".

Der Mensch kann also "spielen", nicht nur mit seinen Muskeln und Sinnen, wie es auch die Tiere können, sondern auch mit seinen Vorstellungen über die Wirklichkeit.

Die Puppe "ist" ihre eigene stofliche und dingliche Realität, und wird zugleich im Spiel in etwas Anderes verwandelt, etwas, das sie nicht ist. Sie "ist" die "lebendige" Rollenfigur, die sie in Interaktion mit ihrem Spieler darstellt - sie ist aber gleichzeitig ein totes Ding.

In der Puppenspielkunst der vergangenen Jahrhunderte ist dieses Verhältnis oft thematisiert: Der Hanswurst sagt z.B. über die Absichten des Teufels: "Er will um meine Seele wetten, und ich bin aus Holz geschnitzt." (1840-50)

Diese Doppelheit ist so ein zentraler Teil des Wesens der Puppe und ist bei Steve Tillis (1992) als "double vision" beschrieben, bei Jurkowski als "opalescence" (1988) og bei der Unterzeichnenden (1995) als "Verwandlung", und wird von Konstanza Kavrakova Lorenz (1986) als "die Invarians des Puppenspiels" bezeichnet.

Dieses doppelte Bild, diese doppelte "Wirklichkeit" oder diese Mischung von Wirklichkeit und Fiktion ist dann auch genau das, was den Spieler an den Computerschirm fesselt, in dessen Universum der Spieler konkreten Einfluss hat, und deshalb zur selben Zeit "anwesend" und "nicht anwesend" ist:

Der Spieler bleibt für die gewaltsamen Aktionen und Katastrophen des Schirmuniversums in Sicherheit auf seiner Seite des Schirmes.

Durch die Identifikation mit dem Agenten kann der Spieler/in unaufhörlich "sterben" und sich im neuen Spiel "wiederbeleben". Diese Wirkung ist aber nicht von der naturalistischen Gestaltung der Agenten abhängig. Die ersten Computerspiele wie z.B. "Pac-man" waren dann auch zu ihrer Zeit genau so faszinierend wie die mehr avancierten heutigen Spiele. Was sich ändert ist der "Show-wert": Was wir schon früher erlebt haben, ist nicht so interessant wie "das Neue und Nie Vorher Gesehene".

Die Ingenieure und Datalogen, die mit der neuen Technik arbeiten, haben sich bis jetzt hauptsächlich mit diesem Show-Wert beschäftigt. Täglich kommen neuen Spiele, die durch ihre neuen Möglichkeiten und ihre phantastische Grafik faszinieren. Das eher humanistische Element ist meistens auf einen pädagogischen Gedankengang begrenzt: Was können wir die Spieler "lehren"? Welches Wissen können wir ihnen beibringen? Computerspiele sind aber vorrangig Spiel - und obwohl man immer vom Spielen "lernt", ist damit nicht gegeben, dass man spielt um zu lernen. Das Kennzeichen des Spiels ist, dass es keinen geplanten "Nutzwert" hat. In dem Augenblick, wo man die Absicht merkt - ist das Spiel vorbei.

Man kann aber auch die Frage der "Ähnlichkeit mit Menschen" anders stellen:

So wie Hans Christian Andersen einen Zinnsoldaten, ein Bügeleisen oder eine Teekanne als Bilder für Menschen und ihre Verhaltensweisen auftreten liess, und so wie "Rotkäppchen" und andere Volksmärchen als Metapher für menschliche Entwicklungsverläufe betrachtet werden können, so können auch die Roboter auf dem Schirm, mit den Eigenschaften, die sie haben, und den "Geschichten", die sie mitbringen, als Metaphern oder "Modelle" für "etwas Anderes" als das was sie sind, dienen. Das tun sie dann auch - und in diesem Zusammenhang ist es wohl zu einschichtig bloss über die Gefahr, dass die gewaltsamen Spiele gewaltsame Tendenzen bei ihrem Spieler auslösen, zu sprechen. Falls die virtuellen "autonomen Agenten" der Spiele psychologisch so wirken, wie wir über die materiellen Puppen wissen, dann kann man über die Agenten auch wirkliche Erlebnisse "abreagieren" und sein Selbstgefühl stärken - so wie man auch die materiellen Puppen für therapeutische Zwecke verwendet.

Statt zu versuchen, den Spieler in das virtuelle Universum hineinzuziehen, durch einen immer genaueren Naturalismus, kann man deshalb auch versuchen, die Agenten in unserer Wirklichkeit hineinzuziehen, und sie durch den Spieler mit einer menschlichen statt einer vorprogrammierten "Intelligenz" zu ausstatten.

Das kann man z.B. durch die sogenannte "motion capture" Ausstattung tun.

Hier werden die Bewegungen des Agenten durch Sensoren, die auf den Körper des Spielers festgemacht sind, gelenkt. Solche Versuche wurden u.a. in Charleville-Mezieres gemacht, und neulich im Theater-Projekt "The Family Factory" an der Aarhus Universität in Dänemark. Hier repräsentierten die Agenten Gefühle und Ansichten, die nicht akzeptiert sind und damit in unserem normalen sozialen Leben "unsichtbar" sind.

Zwischen Spiel und Forschung waren immer fließende Grenzen, und es ist nicht unwahrscheinlich, dass wir im Laufe der nächsten Jahre oder Jahrzehnte das Rätsel der menschlichen Intelligenz raten können, und im Stande sein werden, menschlich denkende "Agenten" zu gestalten.

So wie es jetzt ist, kann man vielleicht behaupten, dass die "autonomen Agenten" mit ihrem immer noch sehr primitiven "Gedankengang" als "Bilder" des sehr schlechten Kommunikationsvermögens des Menschen des modernen Kommunikationszeitalters betrachtet werden können: Wie das "Fremde" uns immer näher kommt und (deshalb ?) als eine Drohung erfasst wird, - oder wie schlecht sowohl Ingenieure als auch Film- und Theatermenschen "programmiert" sind, um sich gegenseitig verstehen zu können. Hier verfallen wir oft auch im wirklichen Leben einer "Erst-Schlag-Taktik".

Bevor wir dann ganz unsere Menschlichkeit verlieren, lass uns dann das Computermedium ernst nehmen - und untersuchen, welche neuen (menschlichen) Spiele es uns ermöglicht.

Jette Lund: Architektin, cand. phil in Theaterwissenschaft 1995:
"Die fiktive Wirklichkeit und die wirkliche Fiktion - Elemente zur Theorie des Puppentheaters". Lehrkraft der Grundausbildung Puppengestalter in Hanstholm, Danmark. Regisseur und/oder Dramaturg in einer Reihe Produktionen in Dänemark und Deutschland, u.a. dem Forschungsprojekt: "The Family Factory, Aarhus Universität 2000 - Projektleiter: Jørgen Callesen.