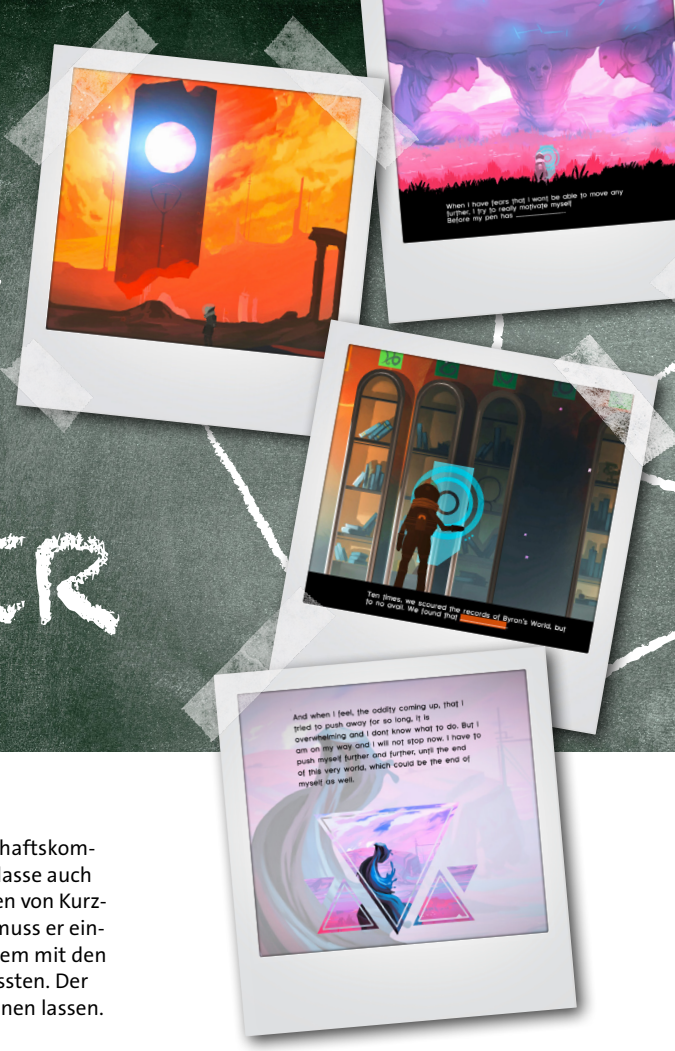
Elegy for a Dead World

DIE INTER-STELLARE KLAGEMAUER



Der Autor

Maximilian Schulz (26) studiert Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation in Berlin. Allerdings besuchte er in der elften Klasse auch mal einen Zusatzkurs Deutsch, der sich nur um das Schreiben von Kurzgeschichten und Gedichten drehte. Der Ehrlichkeit halber muss er einräumen, dass sich die belletristischen Ausflüge einst vor allem mit den Leiden von jungen, (post)pubertierenden Halbstarken befassten. Der Horizont wollte sich damals einfach noch nicht weiterspannen lassen.

Elegy for a Dead World ist nicht einfach nur ein Spiel. Elegy for a Dead World ist die fantastische Form eines Textdokuments mit optischem Inspirationsfenster. Nichts für jedermann, aber ein Lehrstück über die Zugänglichkeit des kreativen Schreibens im Zeitalter der ständigen Textverkürzung.

Von Maximilian Schulz

»Schreiben ist kein Spiel, das nach bestimmten Regeln funktioniert. Schreiben ist ein zwanghaftes und köstliches Ding. Schreiben ist sich selbst die Belohnung«, brachte Henry Miller, einer der kontroversesten Autoren des 20. Jahrhunderts, seine Berufung, seine Leidenschaft und vor allem seine Leiden auf den Punkt. In Zeiten der News-Ticker, die uns täglich in einer Text- und Informationsflut ertränken, klingt das arg romantisch. Schreiben, insbesondere das journalistische, hat immer weniger mit Musenkuss und Köstlichkeit zu tun, dafür immer mehr mit Zeitdruck und Zweckmäßigkeit. Schön schreiben? Wenn nur Zeit dafür wäre! Trotzdem steckt in jedem, der Texte verfasst, ein Miller, ein Ellis, Suter oder Schlink. Jemand, der nicht um der reinen Informationsweitergabe willen schreibt, sondern auch wegen seiner Hingabe zur textlichen Ästhetik, dem Prozess, wabernde Gedankenkonstrukte in klar definierte Bahnen zu gießen, aus Fakten eine Geschichte zu formen. Genau das gestattet mir Elegy for a Dead World. Ein Spiel, in dem ich Klagelieder auf tote Planeten und untergegangene Zivilisationen dichte – und sie in meinen Texten wieder zum Leben erwecke. Wie war es hier früher? Wer hat hier gelebt? So verbindet Elegy for a Dead World das Bedürfnis nach schriftlicher Mitteilung der eigenen Gedanken, vielleicht sogar mit poetischem Anstrich, mit dem spielerischen Entdecken fremder Welten. Ich befinde mich in der spielgewordenen »Teilnehmenden Beobachtung«, der Erforschung von Kulturen von innen heraus und nicht von außen mit einem Reiseführer. Elegy for a Dead World ist ein Einführungskurs für angehende Ethnologen mit gesundem Hang zur Dramatik.

Autorenschaft

Ich stehe als raumfahrender Archäologe vor purpurnen Wolken. Meine Aufgabe ist ebenso simpel, wie sie ausufernd komplex werden kann: Tritt durch Portale und beschreibe die Welten, die du vorfindest. Dem Spieletitel entsprechend sind dies wohl tote oder zumindest sterbende Welten, Atavismen des Weltalls, die einer letzten, verschriftlichten Salbung bedürfen. Also wandere ich hinaus in die zweidimensionalen Levels. An vorgegebenen Stellen gestattet mir Elegy for a Dead World, einige Zeilen niederzuschreiben. Wenn ich möchte, kann ich lediglich Lücken in vorgefertigten Textbausteinen füllen, die meiner Geschichte von vornherein Struktur geben. Ich kann aber auch komplett auf mich gestellt meinen inneren Christian Kracht entfesseln, den ganz großen, prosaischen Weg gehen und vom Sterben der Welten, dem Verglühen der Sterne, der Atrophie der Erde und des Fleisches, dem Stillstand der Lebendigkeit schreiben – oder was mir sonst noch als Auftakt zum persönlichen Memento-Mori-Epos in den Sinn kommt. So werde ich zum Chronisten einer unbekannten Welt, die ich schreibend erforsche, zum Entdecker fremder Kulturen, denen ich meinen Stempel aufdrücke, frei nach dem Motto: »Wer es zuerst gesehen hat, darf bestimmen, wie es heißt.« Viel wichtiger aber noch: Ich werde zum Autor, zum absolut proaktiven Spieler, der seine Geschichte selbst schreibt. Und nicht nur für mich, sondern auch für alle anderen.

Ein Ort, jede Geschichte

Die fertigen Geschichten aller Spieler kann ich vom Menü aus anwählen und durchlesen. Es gibt nur drei Welten, die Schreibpunkte sind vorgegeben. Die Grundstruktur und die beschriebenen Bilder sind also bei jedem Spieler identisch. Meine Erzählung wird demnach ziemlich sicher überschrieben. Nicht falsch verstehen: Sie wird genau wie alle anderen Geschichten gespeichert. Aber jeder folgende Spieler legt dann wieder seine eigene Vorstellung darüber, Schicht um Schicht neuer Geschichten ent-

steht. Die jeweils neusten kann ich mir im Menü anzeigen lassen, um mich durch die Schichten der Welten zu lesen. Dabei trägt jede Erzählung die Wahrheit tief in sich, subjektiv ungeklärt, ungefiltert. Ich entdecke immer neue Perspektiven und Ansichten. Wer sich chronologisch von der allerersten zur neusten Geschichte liest, folgt gewissermaßen dem Weg von der blanken Leinwand zum Meisterwerk. Genauso wie bei Ruinen alter Städte, auf denen immer wieder neuere und prachtvollere Metropolen errichtet werden. Das mehrmalige Überschreiben eines Ausgangsmaterials lässt dieses zum »Palimpsest« werden. Was ursprünglich nur als die Wiederverwendung von Pergament definiert war, kann ich guten Gewissens auch auf die Überschreibung eines Textes und dessen Umwidmung anwenden. Denn jeder Spieler kann in jedem Objekt etwas leicht Verändertes sehen, ganz einfach wegen seines Bezuges zu diesem Objekt, der es, nach dem Psychologen Tilman Habermas, zu einem »Persönlichen Objekt« macht. So sind die toten Welten des Spiels objektiv immer gleich gebaut, subjektiv nimmt sie doch jeder Spieler unterschiedlich wahr, verstrickt die Objekte anders und gibt ihnen einen anderen Kontext. Wo ich im purpurnen Himmel hinter massiven Atlas-Statuen einen Aufbruch sehe, sieht jemand anders den Niedergang einer Kultur, bedrohlich und einschüchternd.

Eine vorgefertigte Story gibt es nicht, ich betreibe – unterstützt von der Community – meine eigene Ahnenforschung, was eine einzigartig individuelle Atmosphäre erzeugt. Dabei erwacht in vielen Spielern ein kleiner Shakespeare, und die Geschichten driften teils ins Geschwollene oder Hochgestochene ab. Andere wiederum sind so einfühlsam zarte Textgewebe, dass sie in Verbindung mit der Planetengrafik wahre Schauder über den emotionalen Leserrücken wandern lassen. Und so finde ich hier die reinste Form des von Spielern generierten Inhaltes. Denn selbst aufgesetzt literarische Großspurigkeit ist am Ende da authentisch, wo sie die wahre Aufgesetztheit eines wahren Spielers ist. Die drei Welten mögen rational betrachtet nach wenig Inhalt aussehen, ist man jedoch einmal dem Charme und dem Anspruch ans eigene Schreiben erlegen, so kann es zur – frei nach Miller fast zwanghaften – Aufgabe werden, jeden Tag eine Welt zu beschreiben, zu überschreiben, die eigenen Werke und Ansichten immer wieder in Frage stellend, Tag für Tag, Woche für Woche. Ich schrieb einmal zum Konzept des Loops nach Diederichsen, dass die stetige Wiederholung immer wieder Neuerungen gebären könne. In Elegy for a Dead World bin ich es selbst, der sich durch den ewigen Limbus treibend weiterentwickelt, auch unter dem Einfluss anderer Autoren, sodass ich mir eine ganz eigene Ansicht über die Welten erschaffe.

Kultur schreiben

Clifford Geertz, ein Ethnologe mit vermeintlichem Hang zur Dramatik, schrieb in seinem Standardwerk »Dichte Beschreibung«: »Ich meine [...], dass der Mensch ein Wesen ist, das in selbstgesponnene Bedeutungsgewebe verstrickt ist, wobei ich Kultur als dieses Gewebe ansehe. Ihre Untersuchung ist daher keine experimentelle Wissenschaft, die nach Gesetzen sucht, sondern eine interpretierende, die nach Bedeutung sucht.« Als Spieler befinde ich mich konstant in diesem Gewebe, spinne es immer weiter und verbinde meine eigenen Fäden zu großen Knotenpunkten mit Spielern in der ganzen Welt. Ich suche nach Bedeutung. Die Idee einer vernetzten, internationalen Geschichte dieser sterbenden Welten ist es auch, die Elegy for a Dead World so besonders macht. Denn das Spiel stiftet tatsächlich zum Schreiben an, und so schreibe ich mich wiederum ins Spiel ein, verewige meine Geschichte im Netzcode als verworrene Chiffre, die nur ich verstehe, oder als verständliche Erzählung, für jedermann zugänglich – das liegt an mir.

Der Tod als Leinwand

Es ist jedoch Fakt, dass Elegy for a Dead World nur als Leinwand dienen möchte, um die Basis für etwas viel Größeres zu sein: dem Zusammenkommen unzähliger Geschichten, der Verbindung verschiedenster Schreibkulturen, die ihrerseits eine Kultur beschreiben, die sich in fortwährender Entwicklung befindet, weil sie von den Spielern selbst erschrieben wird. Elegy for a Dead World erschafft eine dynamische »Schreibkultur«. Ein Spiel besteht nun einmal aus Code, ist also in sich nichts anderes als Text. Mit der Beschreibung einer Welt schreibe ich mich also in jedem Fall praktisch ins Spiel ein, addiere meinen Text zum Quellcode des Spiels. Für Spieler mit einer Affinität zum Schreiben ist das aufregend, besonders im Selbstversuch und in der Wiederholung. Durch die endlose Weiterführung durch neue Spieler gibt es auch kein wirkliches Ende, man könnte vom aktiven Schreiber zum reinen Leser werden, empfehlen möchte ich dies aber nicht. Denn obwohl es 1979 diese Art des gemeinschaftlichen Erzählens nicht gegeben hat, hatte Michael Ende schon Recht, als er – entgegen seinem Nachnamen – eine andere Form der »Unendlichen Geschichte« ersann. Die hat nämlich eine integrale Gemeinsamkeit mit Elegy for a Dead World: Sie kann nur von Erzählern weitergesponnen werden, die sich um sie bemühen, statt sie nur zu konsumieren. In Elegy for a Dead World können wir also alle zu Bastian Balthasar Bux werden. ★

Elegy for a Dead World

Entwickler: Dejobaan Games, Popcannibal
Release: 10.12.2014
Quelle: Steam
Preis: 15 Euro
Sprache: Englisch

Der Film »Stille Tage in Clichy« erzählt vom ausschweifenden Leben Henry Millers im Paris der 1930er.