

What Remains of Edith Finch

DAS KÖNNEN NUR SPIELE

Nicht jedes Spiel muss eine Geschichte erzählen, aber es gibt Geschichten, die nur Spiele erzählen können. What Remains of Edith Finch zeigt für Elena perfekt, wie diese Art von Storytelling funktionieren muss.



Schon die liebevoll gestalteten Umgebungen von What Remains of Edith Finch erzählen Geschichten.



Mit der linken Hand durchstreifen wir als König die Welt, mit der rechten zerhacken wir als Fabrikarbeiter Lewis Finch Fische.



Die Autorin

Seit The Unfinished Swan lechzt Elena nach mehr Spielen dieser Art – kein Wunder also, dass sie What Remains of Edith Finch kaum erwarten konnte. Ein gefundenes Fressen für Elena, die nichts mehr liebt, als ihre Kollegen zu Meta-Themen in Grund und Boden zu reden.

Mein Name ist Lewis Finch, und ich arbeite in einer Fischkonservenfabrik. Mit dem rechten Analog-Stick greife ich den Fisch, schneide ihm den Kopf ab und lasse ihn aufs Fließband fallen. Ich greife den Fisch, schneide den Kopf ab und lasse ihn aufs Fließband fallen. Greifen. Schneiden. Fließband. Greifen. Schneiden. Fließband. Irgendwann läuft die Bewegung automatisch ab. Ich muss nicht mehr nachdenken, ich mache sie einfach. Ganz anders sieht es mit dem linken Stick aus: Hiermit steuere ich eine kleine Figur durch ein Labyrinth. Je weiter ich komme, desto stärker verändern sich die Gänge, wachsen, werden länger und prächtiger. Vor meinen Augen entsteht links eine Welt und breitet sich langsam auf dem Bildschirm aus, während ich rechts weiterhin Fische zerstückle. Fanfaren blasen, Menschen jubeln. Auf einmal bin ich ein König und steige auf ein Schiff. Alles ist bunt und laut und fantastisch. Greifen. Schneiden. Fließband.

In diesem Moment erinnert What Remains of Edith Finch mich zum einen an Brothers: A Tale of Two Sons, das mich ebenfalls mit jedem Stick eine Perspektive spielen ließ. Aber auch noch an ein ganz anderes Spiel: Dark Souls. Nicht, weil Edith Finch besonders schwer wäre. Im Gegenteil, das Adventure ist das, was man gerne abfällig als »Walking Simulator« bezeichnet. Ein Spiel, in dem ich hauptsächlich einer Geschichte folge, in dem ich eine Welt erkunde. Aber Edith Finch lässt mich seine Welt nicht bloß erkunden und entdecken, wie es in einem Dear Esther oder Gone Home der Fall ist, es lässt mich sie erleben. Und hier kommt Dark Souls ins Spiel: Beide Spiele setzen auf eine ganz besondere Art des Storytellings, die nur in Spielen möglich ist. Und genau das macht Edith Finch für mich so genial.

Was Edith Finch mit Dark Souls zu tun hat

Sein Anspruch ist nicht, mir einfach eine Geschichte zu erzählen. Ich soll tatsächlich spüren, was die Figuren in ihr erleben. In Dark Souls funktioniert das über die Kämpfe, die so hart und unnachgiebig sind, dass ich irgendwann die Frustration und Anstrengung der Hauptfigur fühlen kann. Ich werde selbst zu einer leeren Hülle, die immer weiter kämpfen muss, um ein süßes Fetzchen Triumph zu spüren, aber nie wirklich gewinnen kann. Die Welt bleibt düster, und die Monster kehren immer wieder. In Edith Finch ist die Monotonie der Fischfabrik nur ein Stilmittel, eine Geschichte von vielen. Aber jede dieser Geschichten hat das gleiche Thema: Sie lassen mich durch ein Schlüsselloch blicken, lassen mich für wenige Augenblicke ein völlig anderes Leben leben. Wie das eines Fabrikarbeiters, der Fische verarbeitet und sich dabei in eine Traumwelt flüchtet. So wie er seinem tristen Alltag entflieht, entfliehe auch ich als Spieler der monotonen Mechanik, wenn sich die neue Welt vor mir ausbreitet. Wir beide erleben in diesem Moment exakt das Gleiche. So funktioniert das interaktive Storytelling. Kein Buch, kein Film, kein anderes Medium kann mich das so spüren lassen, egal wie lebhaft sie ihre Story beschreiben und bebildern können. Denn ich bin nie Teil dieser Geschichten, nie jemand, der aktiv handelt.

Wenn Spiel und Geschichte eins sind

Spiele versuchen für mich noch viel zu oft, diese anderen Medien in ihren Geschichten zu imitieren. Ich bin die Letzte, die etwas gegen eine gut inszenierte filmhafte Handlung in einem Spiel hat, aber oft fühlt sich das leider seltsam losgelöst an. Eben wie ein etwas zu langer Film in einem Spiel, der dann womöglich auch noch eine ludonarrative Dissonanz wie in Uncharted oder Tomb Raider erzeugt: Während ich in den Zwischensequenzen ein sympathischer Draufgänger oder eine verschreckte junge Frau bin, werde ich im Spiel selbst zum Massenmörder, ohne dass es von der Geschichte kommentiert wird. Das interaktive Storytelling erspart mir diesen peinlichen Gegensatz, bringt mich nicht in Erklärungsnot. Hier sind Geschichte und Spiel eine Einheit. Die Story ist nicht nur das, was mir erzählt wird, sondern zugleich auch das, was ich fühle. Ich bin der tagträumende Fabrikarbeiter. Das können nur Spiele. ★