

Auftragsgeber

Radikaler Konstruktivismus

Nach der radikal-konstruktivistischen Theorie wird die Wirklichkeit nicht (auf)gefunden, sondern wird konstruiert und ist daher subjektiv-individuell. Ein und das selbe Ereignis kann in den konstruierten Realitäten verschiedener Individuen demnach anders wahrgenommen und interpretiert werden. Der Mensch unterliegt also der Illusion seiner wahrgenommenen und für absolut empfundenen Realität.

Dieses Phänomen kann auch über die materielle Ebene hinaus wirken, beispielsweise auf politische, soziale, mediale Zusammenhänge. Die Objektivität der Realität ist somit unmöglich zu gewährleisten. Alle Theorien, die innerhalb einer nicht-objektiv beobachtbaren Realität aufgestellt werden, sind daher zeitgleich ebenso wenig objektiv zu beurteilen.

Da der Mensch nun durch seine subjektive Wahrnehmung nicht in der Lage ist, sich ein objektives Bild seiner Welt und Realität zu machen, versucht er durch empirische Abstraktion diese zu konstituieren. Erkenntnisgewinne über unsere Welt sind also solange temporär, bis ihre Anwendbarkeit auf bestimmte Zustände oder Prozesse widerlegt wird.

Das Doppelspaltexperiment in der Quantenphysik, legt nahe, dass die von uns beobachtete Welt in Relation mit unserer Beobachtung liegt. So werden Lichtteilchen durch einen Doppelspalt geschossen, die auf eine dahinter liegende Wand auftreffen. Das auftreffende Licht bildet dabei nicht, wie angenommen zwei Lichtstreifen, sondern fünf. Da Lichtteilchen sich wellenförmig ausbreiten spricht man hier von einem Interferenzmuster. Wird nur ein einziges Lichtteilchen durch den Versuchsaufbau geschossen, ergibt sich wider Erwarten wieder ein Interferenzmuster, obwohl man davon ausgehen müsste, dass das Teilchen nur durch einen Spalt hindurch wandern kann. Sobald man versucht mittels Instrumenten zu beobachten, durch welchen Spalt letztendlich das Teilchen wandert, stellt man fest, dass nun kein Interferenzmuster, sondern nur zwei Lichtstreifen auf die Wand projiziert werden. Es ist also nicht möglich, den absoluten Zustand des Teilchens bezüglich Raum und Zeit zu beobachten und zu definieren.

(im nicht beobachteten Zustand hat das Teilchen keine feste Positionierung, es befindet sich mehr oder weniger an vielen Orten gleichzeitig)

(evtl. Bild vom Doppelspaltexperiment? siehe

<http://de.wikipedia.org/wiki/Doppelspaltexperiment>

<http://youtu.be/L-zC2k13nMM>)

Schon Albert Einstein war sich dieses Paradoxons bewusst und fragte im Diskurs Niels Bohr:

„Existiert der Mond auch dann, wenn keiner hinsieht?“.

Ferner schreibt Werner Heisenberg:

„Und wir müssen uns daran erinnern, daß das, was wir beobachten, nicht die Natur selbst ist, sondern Natur, die unserer Art der Fragestellung ausgesetzt ist. Unsere wissenschaftliche Arbeit in der Physik besteht darin, Fragen über die Natur zu stellen in der Sprache, die wir besitzen, und zu versuchen, eine Antwort zu erhalten durch Experimente, die wir mit den Mitteln ausführen, die zu unserer Verfügung stehen.“ (Heisenberg 1978, S. 688)

Heinz von Foerster spricht in diesem Sinne von der *Kybernetik zweiter Ordnung*; Luhmann vom *beobachtenden Beobachter*.

Dass die Beobachtung eine Wechselwirkung mit unserer Realität darstellt zeigt sich beispielsweise auch in der relativ jungen Entdeckung der Spiegelneuronen. Dabei handelt es sich um Nervenzellen im Gehirn, die es Menschen und Primaten erlauben, durch die Beobachtung anderer Artgenossen, gewisse Gefühle des Gegenübers nach zu empfinden. Hierbei unterscheiden diese Nervenzellen bei ihrer Aktivität nicht zwischen der beobachteten und der eigenen Emotion. Man vermutet daher, dass Spiegelneuronen in enger Verbindung mit Empathie, selbst-kritischem Denken und der Entwicklung von Kultur stehen.

In der Philosophie beschreibt Platon mit seinem Höhlengleichnis, das darauf beruht, dass die Wahrnehmung der Höhlenbewohner

eingeschränkt ist, da sie nie etwas anderes gesehen haben, als an die Wand projizierte Schatten. Er macht damit deutlich, dass die Höhlenbewohner die Welt somit nicht nur anders wahrnehmen, sondern dieser Gedanke auf alle Formen der Existenz ausgeweitet werden müsste.

Die erlebte Realität wird daher zu einem konstruiert-subjektivem Schauspiel. Das Höhlengleichnis stellt somit eine wichtige Überlegung im Immersions- und damit auch im Videospieldiskurs dar.

In seinen Grundprinzipien schreibt der Begründer des radikalen Konstruktivismus Ernst von Glasersfeld, dass Kognition, also in diesem Kontext auch die Wahrnehmung, nicht des Erkenntnisgewinns "einer, objektiven, ontologischen Realität" sei, sondern lediglich der Organisation innerhalb dieser diene.

Dies würde unter Anderem erklären, warum Medien und insbesondere Videospiele funktionieren. Während Kontexte, Zusammenhänge, Strukturen, physikalische Gegebenheiten sich komplett von der unseren Welt unterscheiden können, steht die Organisation in Form von Orientierung, Zeit- oder Ressourcenmanagement etc. in quasi allen Fällen im Vordergrund.

Die Organisation spiegelt in diesem Sinne also eine Art der Bewältigung der vorgegebenen oder sich entwickelnden Problemstellungen wider. Während sich mein Spiel daher inhaltlich mit der Wahrnehmung beschäftigt, stellt es bereits durch seine Existenz diese Frage. Der Sachverhalt von Videospiel, Immersion und Wahrnehmung geht somit Hand in Hand.

Spielmechanik

Aus der beschriebenen Theorie des radikalen Konstruktivismus resultiert die Idee, die gefestigte Vorstellung einer objektiven Realität des Rezipienten mittels Irritationen und Illusionen zu brechen. Durch die eigene Interaktion wird diese Irritation stärker herbeigerufen, als in anderen Medien.

Piaget erklärt Wahrnehmung und Kognition durch Erfahrungswerte, die Menschen während ihrer Kindheit erleben und durch diese nachhaltig geprägt werden. Dabei spielt die Bestätigung bestimmter Erwartungen in der vermeintlichen Objektivität der Realität eine wichtige Rolle. Das

Individuum überprüft hierbei einen Vorgang mit seinen Erinnerungen und den daraus erlernten Erfahrungswerten.

In diesem Sinne brechen Irritationen Erfahrungswerte und Realitäten (für einen kleinen Zeitraum), welche jedoch innerhalb der Spielwelt kausal möglich sein oder in extradiegetischen Formen, wie Programmfehlern oder Hardwareproblemen, auftauchen können. So ernährt sich beispielsweise die Kunstform der "Glitch-Art" von den Formen elektronischer und medialer Ausgabefehler. Dabei wird die Ausgabe dementsprechend gezielt manipuliert, um den Betrachter mit den technisch-generativ anmutenden und rational nicht nachvollziehbaren Ausgabeformen zu irritieren. Glitch-Art geht immer von der uns vertrauten Realität, meist in Form von Bild und Ton aus und kann bis zur totalen Verfremdung des Originals wirken.

Der Spiegel stellt in der Gestaltung ein perspektivisches Element dar. Er kann den Betrachter täuschen, ihm aber auch auf Dinge hinweisen. Es ist daher nicht verwunderlich, dass der Spiegel immer auch einen mystischen oder metaphorischen Unterton trägt und oft mit Aberglauben verbunden ist.

(Auf Wikipedia findet sich eine Liste mit Aberglauben über den Spiegel, darunter auch (!):

- „Sollte man einem kleinen Kind den Spiegel zeigen, könne es ängstlich oder oft krank werden.“)

In wissenschaftlichen Untersuchungen gibt der Spiegeltest Aufschluss darüber, ob ein Lebewesen die Fähigkeit besitzt, sich in seinem Spiegelbild selbst wieder zu erkennen. In vielen Kulturen symbolisiert daher der Spiegel Eitelkeit, aber auch Selbsterkenntnis.

Durch die Spielmechanik des Spiegels sind dadurch viele Aspekte der visuellen, aber auch kognitiven Irritation gegeben. Er stellt somit die transzendente (*nicht zu verwechseln mit Transzendenz*) Metaebene zwischen der flachen Spiel- und der dreidimensionalen Spiegelwelt dar.

Die Vermischung beider Welten, rezipiert nicht nur die beschriebene Intention, sondern stellt schon in sich eine stilistische und

spielmechanische Irritation dar. Die Auflösung beider Welten in einer progressiven Entwicklung, also das Auftauchen neuer Irritationen, die das Spielgeschehen und die Immersion beeinflussen, soll dementsprechend die Subjektivität der Realität verdeutlichen und trägt gleichfalls einen narrativen und explorativen Charakter.

Spielwelt

Die Spielwelt adaptiert und vermischt Kunststile des 18. bis 20. Jahrhunderts, wie etwa dem Rokoko, der Gründerzeit oder des Jugendstils. Die bewusste Unschärfe der Zeitdefinition gibt dem Spieler das Gefühl einer Kultur, deren Normen mittlerweile überholt sind. Auf der anderen Seite ermöglicht sie dem Spieler einen Bezugspunkt zur realen Welt. Die Diskrepanz zwischen Zukunftsvisionen, im Jules Verne'schen Sinne, Kriegsbereitschaft und Ornamentik dieser Epochen stellen heutzutage ein befremdliches, aber zugleich auch faszinierendes Bild dieser Zeit dar. Vor dem Hintergrund dieser Diskrepanz wird die Narration und Intention verstärkt.

Der Trugschluss, dass es sich hierbei um eine zwar fiktive, aber aber dennoch objektiv-beurteilbare Welt handelt, wird innerhalb des Spielverlaufs gebrochen.

Der Einstieg in eine zunächst vertraute Welt, stellt für die Glaubwürdigkeit und die Akzeptanz seitens des Rezipienten somit eine wichtige Betrachtung dar.

Die Gestaltung der Objekte, also deren Texturen, weisen eine Vermischung illustrativer als auch fotorealistischer Merkmale auf, die die beiden Welten auf einer Ebene vereinen. Somit wird die wahrgenommene Realität bereits in der visuellen Gestaltung aufgegriffen und wirkt auf beiden Seiten als Zeichen der Unschärfe über die Definition von Realität.

Spielfigur

Die Spielfigur als Repräsentation der Handlungen des Spielers erscheint in Gestalt eines Mädchens.

Das kindliche Verhalten kommt seinem Entwicklungsprozess zugute. Neugier hilft die Welt besser zu verstehen. Kinder sind in ihrer

Wahrnehmung der Welt weniger gefestigt als Erwachsene. Für sie ist es eine Welt, die es zu entdecken gibt, bis sich durch die adoleszente Prägung von Erziehung, Kultur, Erfahrungen und Verantwortung etc. eine feste Vorstellung der Welt manifestiert hat.

Kinder und ihre explorativen, imaginativen, fantastischen und auf Erwachsene irrationalen Eigenschaften stellen in unserer Kultur eine Metapher für etwas dar, dass die meisten Erwachsenen verloren zu haben scheinen.

Dass Kinder ihre Welt anders, ausgeprägt subjektiv und offen konstruktiv erleben, ist für Erwachsene faszinierend und befremdlich zugleich. Probleme, die aus der konstruierten Realität resultieren, werden unter der adoleszenten Betrachtung als nichtig und irrational interpretiert, während das Monster unter dem Bett eine reale Bedrohung in der wahrgenommenen Realität des Kindes darstellt. So vermag ein narrativ-fiktives Werk diese scheinbar widersprüchlichen Probleme auf eine höhere oder gedanklich alternative Ebene stellen. Insofern stellt sie ebenfalls ein Zitat auf Geschichten wie "Alice im Wunderland", "Der Zauberer von Oz" oder "Little Nemo in Slumberland" dar, die sowohl thematisch mit meiner Fragestellung nach der Natur der Realität, als auch zeitgeschichtlich mit der Gestaltung der Spielwelt kooperieren.

(nennenswert wären evtl auch aktuellere Erzählungen wie „Lemony Snicket - Rätselhafte Ereignisse“, „Die Chroniken von Narnia“, „Die Stadt der verlorenen Kinder“...)

Ähnlichkeiten des Betreten der „anderen“ Welten:

Alice 1: In die Kaninchen-Höhle

Alice 2: Durch den Spiegel

Oz: Wirbelsturm, der das Haus mitreißt

Narnia: Durch den Schrank

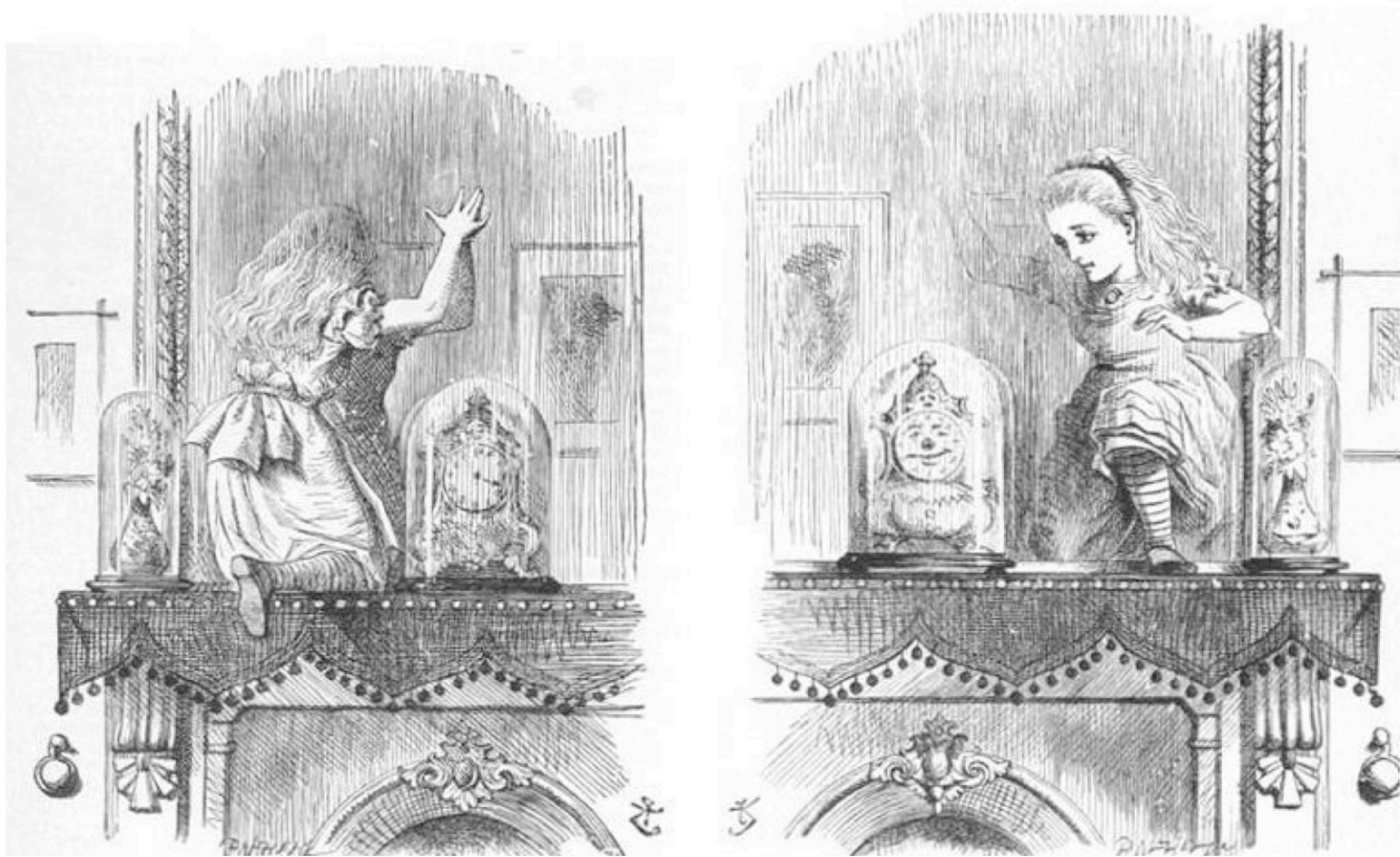
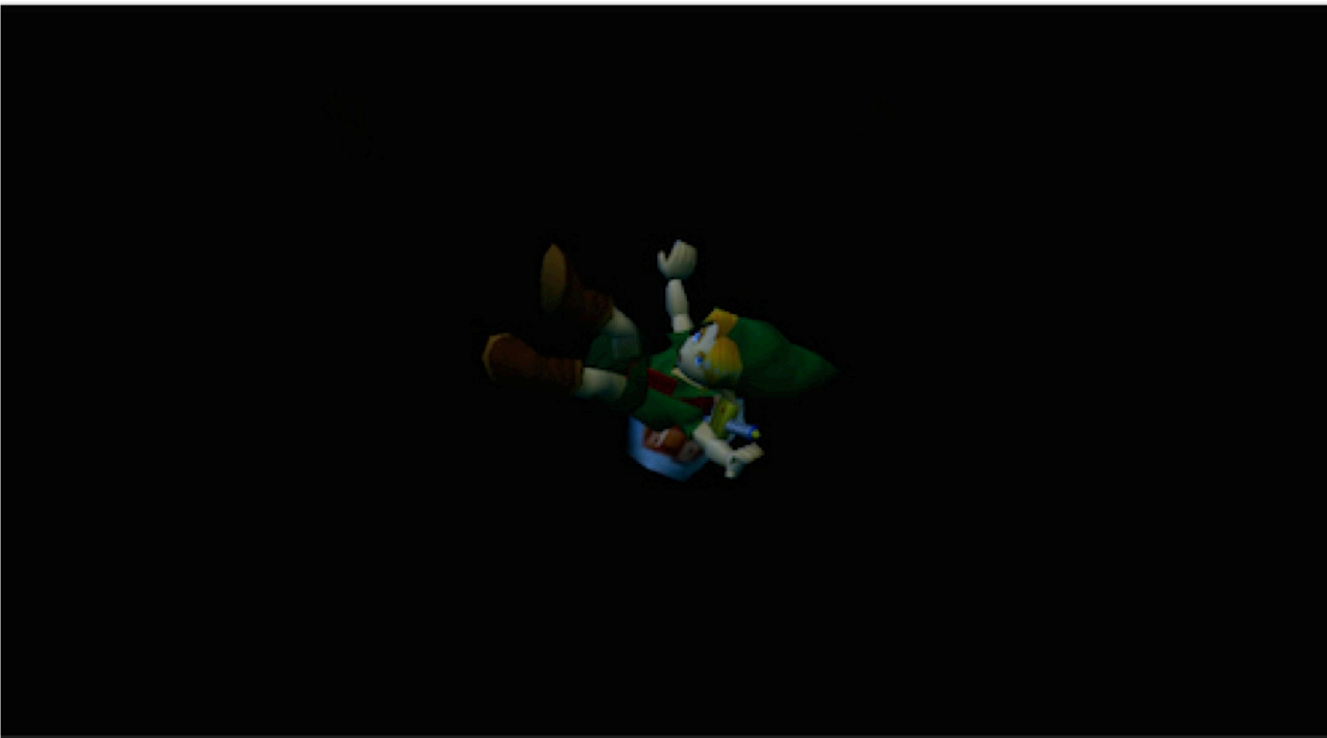


Illustration zu Through the Looking-Glass, And What Alice Found There

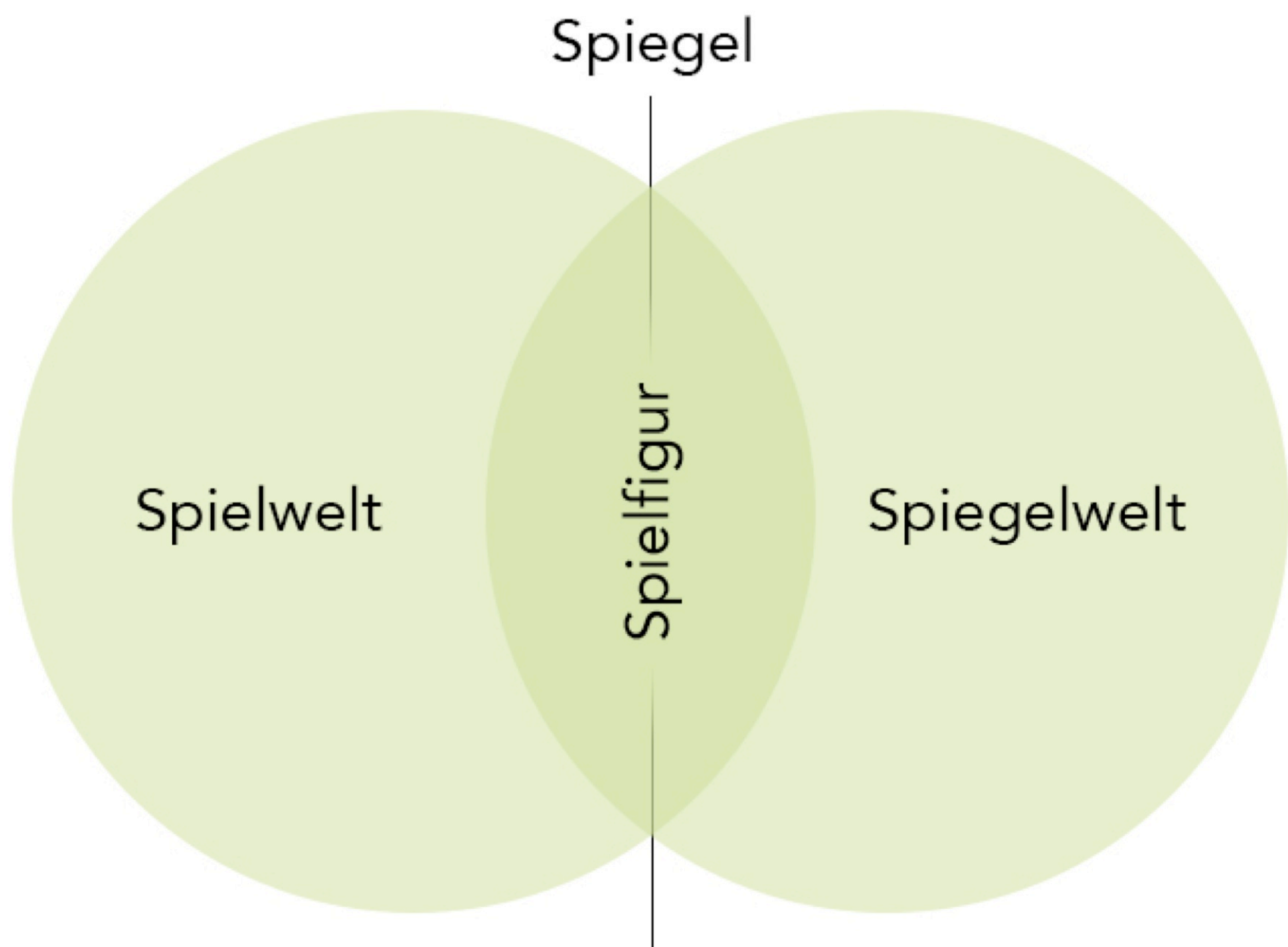
Mir fiel spontan noch Zelda Majora's Mask (Nintendo) ein, dass als eines der seltsamsten und „interpretationsoffensten“ Teile in der Serie gilt. Auch hier fällt der Protagonist in eine Art Loch und findet sich in einer anderen Welt / Parallelwelt wieder.



Stills aus der Einleitung zu Zelda Majora's Mask

(Bild, Gestaltung, Konzeption und Farbanalyse der Spielfigur)

Die Paradoxie ergibt sich aus der visuellen Homogenität des Spiegelbilds (also der physikalischen Gegebenheit eines Spiegels) und dem Sachverhalt, dass es sich eben nicht um die gleiche Person, sondern vielmehr um eine Versinnbildlichung von Imagination und Kreativität handelt. In diesem Sinne wird die Verdoppelung des Spielers (siehe Kapitel 2.2 *ein Spieler ist immer der Spieler als spielender Mensch, als auch der Spieler innerhalb seiner Spielwelt (zb im Rollenspiel)*) intradiegetisch, als auch der persönliche Konflikt zwischen Beobachtung (*im Luhmann'schen Sinne sogar doppelt - zwischen Spieler und Spielfigur und Spielfigur und Spiegelbild*), Wahrnehmung und Selbstreflektion thematisiert.



Um diesen Sachverhalt auch visuell darzustellen, verbindet sie gestalterische Elemente beider Welten: Ihre flache Zweidimensionalität wird kombiniert mit der dynamischen Schattierung dreidimensionaler Objekte, um eine Plastizität zu erzeugen. (*Shading*)

Narration

Hierzu ein erklärender Text mit Storyboard

Ich habe nochmal darüber nachgedacht, dass die Flucht aus dem Turm als Ende unumgänglich ist. Die Überlegungen zu den Erzählungen wie Alice brachten mich auf die Idee, statt mittels Kaninchenhöhle oder Spiegel in eine Welt zu gehen, man am Ende aus der Welt geht.

Ich könnte mir vorstellen, dass entweder:

1. Der Ausgang aus dem Turm nur in der Spiegelwelt liegt oder

2. Der Ausgang in der Spielwelt liegt. Das Mädchen geht durch den Ausgang und gelangt in seine Freiheit. Die Kamera zoomt heraus und der Spieler sieht, dass die Endszene auch in einem Spiegel stattgefunden hat