

*„könnte mir bitte einer sagen wie ich in mont saint-michel weiterkomme. ich weiß einfach nicht mehr weiter. beide charaktere sind gerade angekommen und stehen beim warp/speicherpunkt“ (Spieleportal.de/ user: guts 22.08.04)*

## **Spielräume des Erinnerns. Kulturelles Erbe in Bildschirmspielen**

Berühmte Welterbestätten wie die Tempelanlage von Angkor Wat sind längst zu einem gängigen visuellen Referenzpunkt für Filme, Musikclips und Computerspiele avanciert. Nach dem Prinzip postmoderner Kompilatorik scheinen die Stätten dabei ihren traditionellen kulturgeschichtlichen Kontexten entrissen und auf bloße visuelle Silhouetten reduziert zu werden, so die ebenfalls gängigen kulturkritischen Ressentiments.

Dass derartige Umgangsformen jedoch auch neue Sehweisen initiieren und die Auseinandersetzung mit dem Kulturellen Erbe bereichern können, möchte ich im Folgenden darzulegen versuchen.

### **Präludium**

Vor der französischen Nordküste an der Mündung des Couesnon nahe Avranches befindet sich der Mont Saint-Michel, eine von einer kleinen Stadt umsäumte Felseninsel, auf deren Gipfel zwischen dem 10. und 16. Jahrhundert ein Benediktinerkloster errichtet wurde. Bereits seit 1979 gehört der Mont mit seinem Umland zum Weltkulturerbe der UNESCO, ist er doch Ausdruck einer einzigartigen Symbiose von Naturformation und Kulturensemble.

*Im Jahre 2004 wurden die Klosterfesten von einem gewaltigen Beben erschüttert. Der romanische Kirchturm mit seiner spätgotischen Spitze, an dessen Ende in ca. 170 m Höhe eine Lanze schwingende Statue des heiligen Michael angebracht war, geriet daraufhin ins Wanken und zerbarst in einer unerwartet einsetzenden Explosion. Das gesamte Eiland wurde daraufhin von einer mächtigen Feuersbrunst überzogen und vollständig zerstört.*



Abb. 1 u. 2: Der Mont Saint Michel vor und nach der Zerstörung

Doch anders als bei den afghanischen Buddha-Statuen von Bamiyan, welche 2001 von den religiös-fundamentalistischen Taliban gesprengt worden sind, handelt es sich bei der soeben geschilderten Zerstörung einer bedeutenden Kulturerbestätte nicht um einen Tatsachenbericht, sondern um ein fiktives Szenario, audiovisuell vorgeführt in einer filmischen Zwischensequenz des Videospiele „Onimusha 3“.

Das actionlastige Spiel japanischer Provenienz stellt sich als postmoderner Storymix dar, der historische Versatzstücke aus der Zeit des japanischen Bürgerkrieges im 16. Jahrhundert mit mythischen und sagenhaften Wesenheiten und Ereignissen des japanischen Volksglaubens

vermengt. Im vorliegenden dritten Teil der Spielserie verschlägt es den Protagonisten Samanoske Akechi über ein Zeitreiseportal sogar in das moderne Frankreich, wo dieser sich gemeinsam mit dem einheimischen Polizisten Jacques Blanc, einem Polygonimitat des französischen Schauspielers Jean Reno, gegen die Expansions- und Machtgelüste des Dämonenfürsten Oda Nobunaga zu wenden hat.

Als Bühne des interaktiven Kampfgeschehens dienen unter anderem authentische Lokalitäten in Frankreich, wie der Arc de Triomphe, die Kathedrale von Notre Dame, der Eiffelturm in Paris sowie der bereits erwähnte Mont Saint-Michel.

### **Globalisierte Bildwelten**

Dass Welterbestätten immer wieder als Handlungsschauplätze und Kulissen in populären Medienproduktionen auftauchen, ist sicherlich auch der weltweiten visuellen Verfügbarkeit und Reproduktion dieser Orte zu schulden. Die globale Aufmerksamkeitsbindung speist sich dabei nicht zuletzt aus dem Prozess der (symbolischen) Umhegung, d.h. aus dem Akt der Auswahl von Monumenten, Natur- und Kulturräumen, welche bedingt durch ihre „Einzigartigkeit“ und „Authentizität“ als besonders erhaltens- und schützenswert erachtet werden. Durch dieses Verfahren etabliert die UNESCO einen institutionalisierten Objekt- und Wertekanon, der trotz seiner notwendig normativen Setzungen überhaupt erst eine Möglichkeitsbedingung für gesellschaftliche sowie individuelle Erinnerungspraxis schafft und gleichsam die ausgewählten Stätten mit einer „Aura von Werken“ (vgl. Schulze 2003, S.348) auflädt. Es ist genau diese Markierung, welche bestimmte Räume aus dem gesellschaftlichen Funktionszusammenhang heraushebt, sie der rein zweckgebundenen und routinierten Wahrnehmung und Nutzung entzieht und damit zugleich spezifische (ästhetische) Erfahrungs- und Erlebnisformen herausfordert (vgl. Billmayer 2005).



Abb.3(l): Kampf vor dem spätgotischen Chor der Klosterkirche

Abb.4(r): Ostfassade der Klosterfestung mit Durchgang zur großen Innentreppe „Grand Degré Intérieur“

In ihren Reisekatalogen und hochwertig produzierten Fotobänden versucht die globale Bilderindustrie quasi anzeichenhaft diese symbolische Wertigkeit der Welterbestätten zu kommunizieren bzw. überhaupt erst zu modellieren. „Andersartigkeit“, „Fremdheit“ und „Würde“ werden dabei nicht selten unter Rückgriff auf Exotismen und kulturelle ästhetische Stereotype inszeniert.

Es versteht sich als ein wesentliches Ziel welterbepädagogischer Konzepte im Rahmen des Kunstunterrichtes mit der Erforschung und polysensuellen Vermittlung ästhetischer Traditionen und Alltagspraxen in unterschiedlichen kulturellen Kontexten genau diesen schematisierten medialen Bildästhetiken des Welterbetourismus kritisch zu begegnen.

Auch die virtuellen Perzepte berühmter Welterbestätten in Computerspielen offerieren selten einen differenzierten, kritischen und multiperspektivischen Zugang zu dem dargestellten Ort und seinem historischen Kontext.

Doch das ausschließliche Verharren in diesen Defizitdiagnosen, wie die Klage über eine enthistorisierende „postmoderne Steinbruchmentalität“ (Wessely 1997, S. 190), wird zum einem nicht dem fiktionalen Charakter dieses interaktiven Unterhaltungsmediums gerecht und verkennt zum anderen die produktiv-schöpferischen Aspekte einer solchen Adaption. Gerade die vorgenommenen Umgestaltungen und Neukontextualisierungen befördern ja nicht nur eine semantische Reduktion und ästhetische Verflachung, sondern können gleichsam innovative, von den Ursprungskontexten abweichende Bedeutungsgewebe erzeugen.

### **Symbolik des Destruktiven**

Welche Bedeutung hat also die Zerstörung des Mont Saint-Michel im angeführten Videospiel „Onimusha 3“? Zur Beantwortung dieser Frage bedarf es zunächst einer Auseinandersetzung mit der dargestellten Vorgeschichte.

In der Fiktion des Spiels ist die besagte Welterbestätte von den erwähnten dämonischen Usurpatoren bereits im Hochmittelalter mit dem Ziel auserkoren worden, im Inneren des Felsenklosters über die nachfolgenden Jahrhunderte hinweg ungestört an der Entwicklung einer Zeitmaschine zu arbeiten. Mit Hilfe seiner beiden virtuellen Repräsentanten gilt es für den Spieler in Folge dessen darum, den Mont sowohl in der Vergangenheit als auch in der Gegenwart zu bereisen und dem dämonischen Treiben ein Ende zu bereiten.

Die erfolgreiche Bekämpfung endet jedoch in beiden Fällen zwangsläufig mit einer Zerstörung des vom Wattenmeer eingefassten Eilands. Durch die wiederholte Vorführung des Vernichtungsszenarios wird das Geschehen eindeutig als ein nicht willkürlicher, bedeutungsvoller Akt ausgewiesen.

Zugleich veranschaulicht das vorgeführte Prozedere der Zeitreise eine weitere Eigenart des Handlungsschauplatzes. Denn trotz einer postulierten Zeitdifferenz von 500 Jahren verändert sich das Erscheinungsbild des Mont nur minimal. Die wenigen vorgeführten Veränderungen sind dabei in erster Line dem Rätselkonzept des Spiels zu schulden. So präsentiert sich ein in der Vergangenheit am Fuße einer Mauer eingrabener Setzling in der Gegenwart als ausgewachsene Kletterpflanze, die nunmehr als Transportvehikel genutzt werden kann. Beide Zeiträume sind demnach rekursiv aufeinander bezogen, in jedem Fall aber wird der Mont Saint Michel auch im Videospiel als ein Ort der Dauerhaftigkeit und historischen Gewachsenheit modelliert. Genau diese voraussetzbare Beständigkeit gewährleistet letztlich die Jahrhunderte andauernde Verborgenheit der dämonischen Invasoren. Die spätere Zerstörung erhält demnach auch innerhalb der dargestellten Welt (dW) an Gewicht, stellt sie doch einen eklatanten Verstoß gegen die zuvor aufgebaute semantische Grundordnung des Spiels dar,



Abb.5: Kletterpflanze an der Nordwestfassade der Burg

wonach der Ort als Inbegriff von Konstanz, bewahrter Tradition und zeitlicher Dimensionalität funktionalisiert wurde. Aus narratologischer Sicht handelt es sich bei der abrupten Auslöschung des Ortes sogar um ein Meta-Ereignis (vgl. Titzmann 2003), das das Wertesystem der dW als solcher in Frage stellt. Träger dieses Wertesystems sind dabei ausschließlich Stätten von kultureller Bedeutung und Anerkennung, nicht die faktischen

politischen und ökonomischen Machtzentren der dW, welche interessanterweise überhaupt nicht in den Fokus der dämonischen Invasoren geraten.

Als visuell signifikant erweist sich in diesem Zusammenhang vor allem das zweite Vernichtungsszenario. Hat der Spieler den Level erfolgreich gemeistert, schickt sich das aufgespürte Dämonenheer fluchtartig an, die Forschungsstätte auf einem phantastischen Flugmonster zu verlassen. Dieses bricht aus dem Inneren der Burg heraus und beendet sein Zerstörungswerk nunmehr durch ein massives Bombardement der Felseninsel von außen.



Abb.6 u. 7: Ausbruch des Monsters

Der Angriff auf die Welterbestätte steht hier metonymisch für einen Angriff auf die kulturelle Ordnung, das Monster kann demgegenüber in Analogie zur Semantik des Horrorfilms als Manifestation eines kulturell „Fremden“ oder Verdrängten gedeutet werden, das sich nicht länger durch die Strukturprinzipien der Architektur abschirmen oder ausgrenzen lässt (vgl. Pabst 2001, S.199).

Allerdings verbirgt sich hinter dem durch die phantastischen Wesenheiten visualisierten „Fremden“ in Wirklichkeit ein nur allzu vertrautes für die Entwicklung der Moderne zentrales Denk- und Handlungsparadigma (vgl. Schulze 2003, S.81ff.). So orientiert sich das Verhalten der Dämonen an einer durchaus rationalen grenzüberschreitenden Expansions- und Steigerungslogik, nach der kulturelle Artefakte als objektiv gegebene und somit bearbeit- bzw. optimierbare Konstruktionen angesehen werden. Haben diese Räume ihren funktionalen



Abb.8(l): Explosion der Felseninsel

Abb.9(r): Der Avatar Jacques und das Entsetzen über die Zerstörung

Nutzwert verloren, folgt gemäß einer solchen Denkhaltung sodann die Entsorgung, das Vergessen und die Ersetzung durch neue weiterführende Arbeitsräume und Objekte. Viele Modellgenerationen an PCs sind bspw. bereits diesem Schicksal anheim gefallen. Es ist unser Alltag, der durch diesen methodischen „könnensgerichteten“ Umgang mit Artefakten geprägt ist, insofern muss das scheinbar so „Fremde“ eigentlich als Ausdruck kultureller „Normalität“ angesehen werden.

Der Affront der Zerstörung liegt indes in der Wahl des Ortes, repräsentieren Welterbestätten doch genau genommen geschützte und für zukünftige Generationen zu bewahrende

Sinnprovinzen des Nicht-Alltäglichen, die durch das Herauslösen aus ihrem unmittelbaren Zweckzusammenhang Freiräume für eine respektvolle und subjektbezogene Kulturbegegnung schaffen.

Das Dämonische steht hier demnach nicht für das „Andere“ der Kultur, sondern „lediglich“ für die Anwendung eines kulturell sanktionierten Handlungsparadigmas im falschen Kontext.

### **Der Skandal als Frage**

Im Staunen, der kontemplativen Objektbetrachtung und der erhöhten Sensibilität für Störungen durch (andere) Touristenmassen offenbaren und reproduzieren sich kulturelle Wertkonzepte, die in speziell ausgewiesenen Kontexten, wie Welterbestätten oder Kunstmuseen, fast schon rituellen Charakter annehmen. Nicht selten wird dabei die selbst erzeugte Wahrnehmungshaltung auf das Objekt der Anschauung projiziert und als Werkeigenschaft ausgewiesen. Gerade in der Auseinandersetzung mit dem „Kulturellen Erbe“ bleibt nur allzu oft ausgeblendet bzw. unterbelichtet, dass Erinnerungspraxis stets auf einem „[inter]subjektive[n], hochgradig selektive[n] und von der Abrufsituation abhängige[n] Konstruktions-[prozess]“ (Erl 2005, S.7) gründet.

Im Videospiel „Onimusha 3“ wird dieser nun scheinbar so selbstverständliche kulturelle *common sense* durch die bewusste Zerstörung einer Welterbestätte radikal in Frage gestellt. Das dargebotene Szenario kann dabei jedoch in schulischen und außerschulischen Kontexten der Kulturvermittlung durchaus produktiv genutzt werden, fordert es doch zu einem Dialog über das Für und Wider des Erhaltens und Bewahrens heraus. Warum wird unter hohem finanziellen und logistischen Ressourcenaufwand versucht, einen Ort vor dem Zerfall zu schützen? Ist damit zugleich eine Festschreibung von Kultur verbunden? Was macht für uns den Wert dieses Ortes aus? Ist nicht auch ein anderer Umgang mit dem „Kulturellen Erbe“ denkbar? Wie könnte dieser aussehen? Warum hat man sich dennoch wohl für das Darstellungs- bzw. Nutzungskonzept X entschieden?

Das Erscheinungsbild einer Welterbestätte sowie die daran ausgerichteten Erinnerungspraxen sind stets das Resultat mehr oder weniger bewusster Entscheidungen. In einem erweiterten Verständnis von „Kultureller Vielfalt“ sollte demnach nicht nur der Reichtum materieller und immaterieller Kulturzeugnisse, sondern immer auch die Mannigfaltigkeit an Aneignungs- und Erinnerungskonzepten gewahrt und gepflegt werden. Denn erst vor dem Hintergrund potentieller Alternativen, welche die eigenen Wahrnehmungsweisen einer kritischen Reflexion und Relativierung zugänglich machen, kann ein wirkliches Bewusstsein für einen angemessenen und verantwortungsvollen Umgang mit dem „Kulturellen Erbe“ erwachsen.

Im symbolischen Schonraum der Fiktion lassen sich dabei auch Varianten des Umgangs durchspielen, die in der kulturellen Realität irreversible Eingriffe in die historische Bausubstanz bedeutet und damit zukünftige alternative Zugangsweisen gleichsam unmöglich gemacht hätten. Insofern kann auch ein populäres Videospiel wie „Onimusha“ im Rahmen weiterpädagogischer Programme ein legitimes Untersuchungs- und Anschauungsobjekt darstellen, eröffnen sich doch gerade in der Visualisierung des Skandalösen Chancen für eine grundsätzliche Auseinandersetzung über den Wert und das „Wie“ des Erinnerns und Vergessens.

Primärquelle:

ONIMUSHA™3. PS2 DVD-ROM. Capcom 2004.

Abb. 1-9: Bildschirmfotos aus ONIMUSHA™3 (© Capcom 2004)

## Sekundärliteratur:

- Billmeyer, Franz: Tunnelblick und Gipfelglück. In: BDK 4 (2005). S. 10-14.
- Erll, Astrid: Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. Stuttgart: Metzler 2005.
- Pabst, Eckhard: „Is anybody out there?“ Zur Funktion von Architektur im Horrorfilm. In: All-Gemeinwissen. Kulturelle Kommunikation in populären Medien. Hg. v. Hans Krahl. Kiel: Ludwig 2001. S. 194-211.
- Schulze, Gerhard: Die Beste aller Welten. Wohin bewegt sich die Gesellschaft im 21. Jahrhundert? München: Hanser 2003.
- Ströter-Bender, Jutta: Lebensräume von Kunst und Wissen . UNESCO-Welterbestätten in NRW. Paderborn: Media Print 2004.
- Titzmann, Michael: Literatursemiotik. In: Semiotik/*Semiotics*. Hg. v. Roland Posner. Bd. 3. Berlin u.a.: de Gruyter 2003. S. 3028-3103.
- Wessely, Christian: Von Star Wars, Ultima und Doom. Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerspielen. Frankfurt a.M.: Lang 1997 (= Europäische Hochschulschriften: Reihe 23; Bd. 612).

## Der Autor

Zumbansen, Lars (Jg. 1977) Doktorand am Lehrstuhl für Kunst und ihre Didaktik an der Universität Paderborn, E-Mail: larzu@zitmail.uni-paderborn.de