

Laudatio von Gerd Dallmann (Beirat „pro visio)

anlässlich der Preisverleihung des Kulturpreises „pro visio“

Dienstag, 2. April 2019, 19 Uhr im Pavillon Hannover

Lieber Herr Dr. Jagau, liebe Freundinnen und Freunde des „pro visio“-Preises, beginnen wir mit einer Banalität, also einem Sachverhalt, der einfach zu benennen und doch so schwierig in die Praxis umzusetzen ist:

Im Zeitalter der zunehmenden Digitalisierung sind Kulturträger herausgefordert, sich mit veränderten Sehgewohnheiten und veränderten Formen der Aneignung und Verarbeitung von Wirklichkeiten auseinander zu setzen.

Eine Strategie hierbei kann sein, der zunehmenden Präsenz und Kraft digitaler Angebote die besondere Qualität analoger, sinnlicher Erlebnisse entgegen zu setzen – in der unvermittelten Wahrnehmung von Live-Konzerten, Theateraufführungen, Begegnungen mit Kunstschaffenden und in Form von Angeboten für eigene kreative Aktivität mit analogem Material in bildnerischem Schaffen, darstellender Kunst oder Musik.

Hierauf zu setzen ist sinnvoll und vertretbar; Kultureinrichtungen besinnen sich dabei zunächst ihrer ureigenen Stärken.

Der Pavillon ist mit dem heute zu preisenden Projekt noch weitere Schritte gegangen.

Seine Ausgangslage hat Herr Dr. Jagau ja bereits als Stärken des Pavillons benannt: Menschen unterschiedlicher Bevölkerungsgruppen und unterschiedlicher kultureller Präferenzen und Ausdrucksformen sind eingeladen, hier miteinander ins Gespräch zu kommen und ihre Anliegen zum Ausdruck und auf die Bühne zu bringen. In den soziokulturellen Projekten werden Grenzen von Alt und Jung, Profis und Laien, Produzenten und Konsumenten oft überwunden, zumindest aber gezielt angefasst.

Mit diesem grundlegenden Konzept ging es im Projekt „Pavillon Prison Break“ nun darum, sich digitale Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeiten für eigenes kreatives

Tun zu erschließen – und die Projektleitung ist dabei auf die Idee gekommen, dies mit Gaming zu versuchen.

Ich muss gestehen, als vor ca. 10 Jahren der Deutsche Kulturrat – der Dachverband aller Kulturverbände und für uns Kulturschaffende das, was der ADAC für Autofahrer ist – mit seiner meinungsbildenden Kraft begonnen hat, dafür zu werben, dass Computerspiele Kulturgut sind, habe ich einen Abwehrreflex gespürt, denn in der Arbeit der Kulturverbände geht es immer auch um Geld und davon gibt es immer zu wenig. ‚Die starke Computerspielindustrie nun auch in unserem Spielfeld?‘

Dass in Computerspielen eigene Welten geschaffen werden, mit eigenen Regeln, eigener Ästhetik, eigenen Bildern und Geschichten, ist aber wohl unbestreitbar - also grundsätzliche Bedenken beiseite und zurück zum konkreten Projekt: der Pavillon wollte ein Spiel entwickeln, das Bezug nimmt auf die Geschichte des Ortes – insbesondere als Standort des Gerichtsgefängnisses im 19. und in den ersten 60 Jahren des 20. Jahrhunderts -, das als sogenanntes local based online-game den Ort, an dem der/die Spieler*in sich befindet, mit im Netz hinterlegten Geschichten verknüpft und in dessen Erarbeitung neben professionellen Gamedesigner*innen geschichtsinteressierte Senior*innen ebenso wie neugierige und spielfreudige Digital Nativs eingebunden sind.

So wurde - u.a. in Auftaktworkshops - ein Netzwerk von Projektpartnern gebildet, eine Rahmenhandlung geschaffen und die grundlegende Architektur des Spiels gebaut und in 17 Workshops mit unterschiedlichen Teilnehmergruppen (von Schulklassen bis zu Seniorengruppen) wurde dann jeweils ein „level“, also ein Kapitel der Geschichte oder - für die Spieler*innen, die Lucy helfen wollen -, eine Etappe der zu bewältigenden Aufgaben entwickelt. Diese Level sind jeweils verschiedenen Zeitepochen zugeordnet. Spielen lässt sich das Spiel ausgehend vom Foyer des Pavillons, wo man starten kann, um unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen und als das Spiel dann spielbar war, haben sich im ersten Jahr über 900 Personen die dafür nötige App auf ihr Handy geladen und bei den angebotenen Treffen zum gemeinsamen Spiel kamen 1 Jahr lang regelmäßig monatlich etwa 15-20 Personen zusammen; man kann also nicht nur vereinzelt mit dem eigenen Smartphone spielen, sondern auch als gemeinschaftliche Aktion. (alle Zahlen geben den Stand bei Jury-Entscheidung wider – aktuelle Situation bitte bei den Projektträgern aus 1. Hand erfragen)

Ich habe mich auch aufgemacht, das Spiel kennen zu lernen und mich darin zu erproben, Lucy zu helfen.

Mittels einer neuen Technologie, die hier entwickelt wurde und die es ermöglicht, über Zeit und Raum hinweg zu kommunizieren, habe ich einerseits mit Lucy im Jahr 2168 Kontakt aufnehmen können, um zu erfahren, wie ich zur Lösung beitragen kann und mich dann in eine von mir gewählte Epoche in der Vergangenheit „eingemischt“. Die einzelnen „Levels“ sind unabhängig voneinander spielbar; ich hatte mich für das Zeitcluster 1937 entschieden. Ich will jetzt denjenigen, die das noch selber ausprobieren wollen, nicht zu viel vorwegnehmen, aber ich habe erfahren, dass ich in unterschiedlichen Situationen entscheiden musste, welchen Lösungsweg ich gehe und es sind mir dann via Smartphone verschiedene Personen aus dem Jahr 1937 begegnet, die in die geschichtlichen Zusammenhänge eingebettet waren und mit denen ich dann kommunizierte und der weiteren Handlung eine Richtung gab. Von mir hing es ab, was wie passiert, und die nächsten Schritte führten mich überraschender Weise immer wieder in meine analoge Umgebung, in der ich Dinge zu erforschen und zu entdecken hatte, die mir bisher unbekannt oder verborgen geblieben waren. Ungeübt in den digitalen Spielwelten - das war mir bekannt - erlebte ich auch im analogen Bereich Schwierigkeiten; es war nicht so einfach, wie ich mir das dachte ... Spielerisch habe ich mir neue Erkenntnisse und Erfahrungen angeeignet und letztlich erfolgreich einen Code herausgefunden, den ich nur noch mit den Codes der mehr als ein Dutzend anderen Level ergänzen müsste, um die Partnerin von Lucy aus den Fängen von „Good Sense“ zu befreien. Ich hab dann noch für Sie einige Aufgaben gelassen. Wobei wir auch gemeinsam heute Abend wohl nicht alles auflösen werden können, denn es gibt auch Levels, in denen man weiter entfernte Orte aufsuchen muss, um die Aufgaben zu lösen, wie etwa den Welfenplatz oder das Ihme-Zentrum.

Das Projekt „Pavillon Prison Break“ hat die „pro visio“-Jury in mehrfacher Hinsicht überzeugt – zum Beispiel:

- wegen der Verknüpfung unterschiedlicher Genres: es wurde Geschichte recherchiert und Geschichten erfunden; diese wurden bebildert, vertont und in eine Spielhandlung und -kommunikation mit den Spielenden umgesetzt

- wegen der Bespielung des Ortes und des Stadtraums; die Spielenden werden zu Forscher*innen und entwickeln einen neuen Blick auf scheinbar altbekanntes
- wegen der gelungenen soziokulturellen Konzeption, die die angesprochenen Zielgruppen zu Produzenten des kulturellen Werks machte; Schulklassen haben mit großer Begeisterung Geschichten ersonnen und quasi nebenbei Geschichte gelernt
- und natürlich wegen der originellen Verknüpfung analoger und digitaler Welten

Wir hoffen, dass dieses Projekt ein Anstoß sein kann, sich als Kulturträger mit den Herausforderungen der Digitalisierung mit neuen experimentellen Herangehensweisen zu stellen – auch, wenn man noch nicht genau weiß, was dabei am Ende herauskommt.

In diesem Fall würdigen wir auch ein Projekt, das noch nicht abgeschlossen ist; das gilt nicht nur für die evtl. noch zu kreierenden Levels, sondern auch für die Nutzung: Das Spiel bleibt unabhängig vom aktuellen Pavillon-Programm im wahrsten Sinn des Wortes im Spielplan; möge es weiter wachsen und gedeihen.