

Hochschule-für-Gestaltung Karlsruhe
Fachbereich: Medienkunst
Proseminar: Wie die Kunstgeschichte das Gamedesign inspiriert
Leitung: Dr. phil. Thomas Hensel
Sommersemester 2015

**Das Schattenspiel Contrast
und die Schattenwelt der Kunstgeschichte**

Sebastian Finzenhagen (8. Semester)
Kallmorgenstr. 7
76229 Karlsruhe
Email: sfinzenhagen@hfg-karlsruhe.de

HF: Medienkunst

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	3
2. Das Wesen der Schatten.....	4
2.1.Die Erfindung der Malerei.....	4
2.2.Physiognomisches Verfahren.....	5
2.3.Die platonische Höhle.....	5
2.4.Contrast.....	7
3. Schattendefinition und Darstellung.....	14
3.1.Studie zur Schattenprojektion.....	14
3.2.Sfumato.....	14
3.3.Contrast.....	15
4. Manipulation der Schatten	21
4.1.Le Pont des Arts.....	21
4.2.Northwest Corner, Southeast Light.....	21
4.3.Contrast.....	22
5. Dämonisierung der Schatten.....	26
5.1.Schattentanz.....	26
5.2.Geheimnis und Melancholie einer Straße	26
5.3.Contrast.....	26
6. Übernatürliche/heilende Wirkung von Schatten.....	31
6.1.Die Apostelgeschichte.....	31
6.2.Contrast.....	31
7. Schattengeschichten.....	35
7.1.Shadow Puppet.....	35
7.2.Contrast.....	36
8. Contrast, ein eigenständiges Kunstwerk?.....	39
9. Literaturverzeichnis.....	41

1. Einleitung

In meiner Arbeit über das Thema *Das Schattenspiel Contrast und die Schattenwelt der Kunstgeschichte* möchte ich mich mit der Welt der Schatten beschäftigen, sowohl auf analoger, kunsthistorischer Ebene, als auch im digitalen Bereich der Computerspiele.

Hierbei werde ich mich auf unterschiedliche, kunsthistorische Beispiele beziehen, bei welchen die Schatten verschiedene Rollen und Fähigkeiten zugesprochen bekommen. Als Hauptquelle hierfür benutze ich die Arbeit von Victor Ieronim Stoichita, *Eine kurze Geschichte des Schatten*.

So werden wir unter anderem die Entstehung der Malerei anhand der Dibutades Geschichte und der Silhouettenmalerei betrachten, uns Leonardo da Vincis Erkenntnisse zum Verhalten der Schatten und dessen Definition genauer anschauen, auf religiöse Erzählungen von übernatürlichen Ereignissen und auf Schattengeschichten eingehen, welche durch Schatten dargestellt sind. Auch werden wir den Bereich des hermeneutischen Verfahrens anhand des Schattenrisses des Apoll von Belvedere betreten, das Höhlengleichnis von Platon und auch künstlerische Arbeiten aus der Neuzeit in Augenschein nehmen.

Im digitalen Bereich wird uns das Computerspiel *Contrast* als Anschauungsmaterial dienen, welches von dem Unternehmen Compulsion Games entwickelt und 2013 veröffentlicht wurde.

Ich werde versuchen herauszuarbeiten, inwiefern sich die künstlerischen Arbeiten auf das Spiel *Contrast* auswirken und dieses womöglich selbst als Kunstwerk betrachtet werden kann.

Hierbei werde ich die zuvor genannten künstlerischen Werke in unterschiedlich kategorischen Kapiteln durchgehen und abschließend solch eines Kapitels das Computerspiel *Contrast* unter den jeweiligen Gesichtspunkten betrachten.

2. Das Wesen der Schatten

Beginnen möchte ich diese Arbeit nicht etwa mit der Definition Leonardo da Vinci's über das Verhalten der Schatten, sondern mit den Schatten als psychische Reflexion. Denn diese bildet den Kernpunkt des Indie-Games Contrast, auf dessen Fundament sich die weiteren Themen aufbauen lassen.

2.1. Die Erfindung der Malerei

Betrachten wir also das Gemälde des Eduard Daege von 1832 , welches die Erfindung der Malerei darstellt (Abb. 1). Zu sehen sind hier die Tochter des Dibutades und ihr Geliebter, beschienen von einer Lichtquelle, welche sich aufgrund der Schattendarstellung auf der rechten Seite außerhalb des Bildes befinden muss. Der Geliebte ist hierbei als junger Mann in einer sitzenden Haltung und mit einem Schwert in der Hand dargestellt. Deutlich zu erkennen wirft sein Kopf eine schattenhafte Silhouette auf die steinerne Wand links von ihm.

Die Tochter des Dibutades besitzt eine stehende Haltung, wobei sie mit der linken Hand den Kopf ihres Geliebten in einer frontalen Position hält und mit ihrer rechten, eine Art Stift haltend, die Silhouette nachzuzeichnen scheint.

Hier wird eine Geschichte erzählt, in welcher ein junger Mann die Tochter des Dibutades bald verlassen und in einen Krieg ziehen wird. Sie fertigt ein Erinnerungsbild für die Zeit seiner Abwesenheit an. Es handelt sich um eine Silhouettenmalerei seines Kopfes, eine Kopie einer 3 dimensionalen Realität festgehalten in einem flachen 2 dimensional Schattenumriss auf einer Steinmauer.

Victor Stoichita Ieronim geht bei der Deutung dieses Bildes noch einen Schritt weiter. Er ist der Meinung, dass es sich hierbei nicht um eine bloße Kopie des Schattens handelt. Es ist durchaus anzunehmen, dass die Reise des Mannes eine ohne Wiederkehr darstellt und der Zeichnung der jungen Frau somit ein neuer Aspekt zugesprochen werden kann. Die Schattenmalerei hält in dem Fall nicht bloß den Umriss des Mannes fest, sondern auch die Seele des Geliebten wird aus der realen Welt in das Schattenbild überführt.¹

Der Schatten entwickelt sich von einem bloßen Schattenumriss weiter und wird aufgrund des Zusprechens einer Seele zu einer eigenständigen Realität.

1 Stoichita, Victor Ieronim, Eine kurze Geschichte des Schattens. München, Fink, 1999

2.2. Physiognomisches Verfahren

Im Bezug auf die Deutung der Schattenmalerei geht Johann Caspar Lavater noch einen Schritt weiter. Im Bild der Physiognomischen Studie des Apoll von Belvedere ist ein Schattenriss der Statue des Apoll zu sehen (Abb. 2).

Johann Caspar Lavater analysiert dieses Schattenbild und definiert anhand dessen die Göttlichkeit des Apoll, von der Göttlichkeit der Stirn bis hin zu den Lippen. Der Schattenumriss, welcher die, aus Johann Caspar Lavaters Sicht aus, weniger vollendete Form der Nase offenbart und bringt ihn dazu die Göttlichkeit des Apoll in Frage zu stellen.

Der Schatten wird hier somit als minimalistischste und reinste Darstellung der Realität behandelt, denn anhand diesem lässt sich sogar die Göttlichkeit des Apoll anzweifeln. So ist der Schatten in diesem Zusammenhang mit der 3 dimensionalen Welt gleichzustellen, wenn nicht sogar als wichtiger zu erachten. Denn der Schatten bildet die Wahrheit ohne unnötige, ablenkende Details dar, wodurch es ermöglicht wird den Charakterzug einer Person, oder sogar die Person an sich wahrzunehmen.²

2.3. Die platonische Höhle

In dem platonischen Höhlengleichnis wird allerdings eine andere Meinung der Eigenschaft eines Schattens vertreten. Während in den beiden vorherigen Bildern der Schatten als reinste Darstellung der Realität, welche sogar eine Deutung der Person zulässt bzw. der Schatten zum Realitätsersatz wird, so nimmt der Schatten im Höhlengleichnis den Platz der Täuschung und Unwahrheit ein.

Im Kupferstich von Saenredam Jan wird das Höhlengleichnis von Platon dargestellt (Abb. 3). Auf der rechten Seite sind die gefesselten, sitzenden Menschen zu sehen. Sie sind gezwungen die Schattensilhouetten, welche auf der ihnen gegenüberstehende Wand der Höhle zu sehen sind. Diese werden durch eine von der Decke hängenden, künstlichen Lichtquelle (Feuer) projiziert, wobei es sich bei den Schattenwerfern um Objekte und Figuren auf der Mauer handelt. Auf der linken Hälfte des Bildes sind miteinander redende, freie Menschen, der Höhlenausgang und das dort scheinende, natürliche Sonnenlicht zu erkennen.

Beim Höhlengleichnis geht es unter anderem um den Weg zur Erkenntnis. Die gefesselten

2 Stoichita, Victor Ieronim, Eine kurze Geschichte des Schattens. München, Fink, 1999, S. 162

Menschen unterliegen einer Täuschung, denn sie nehmen die Schatten als die reale Welt wahr, da sie mit ihren Augen aufgrund ihrer Unbeweglichkeit nur diese betrachten können. Dementsprechend ordnen sie den Schattenbildern auch die Umgebungsgeräusche und Unterhaltungen der nicht gefesselten Menschen zu.

S. Sie sind uns ganz ähnlich, erwiderte ich. Denn was glaubst du wohl? Solche Menschen haben von sich selbst und von einander, nie etwas anderes zu sehen bekommen als die Schatten, die das Feuer auf die ihnen gegenüberstehende Wand der Höhle wirft

G. Wie sollte es anders sein, sagte er, wenn sie gezwungen sind, zeitlebens den Kopf unbeweglich zu halten?

S. Und von den in ihrem Rücken vorbeigetragenen Dingen, sehen sie nicht eben auch die Schatten?

G. Was sonst?

S. Wenn sie nun miteinander reden könnten, glaubst du nicht, daß sie das, für das Wirkliche halten, was sie sehen und benennen?

G. In der Tat.

S. Wie aber, wenn dieses Gefängnis auch einen Widerhall von der ihnen gegenüberstehenden Wand hätte? Wenn einer von den Vorübergehenden sprechen würde, würden sie nicht denken, daß der vorübergehende Schatten spricht?

G. Nichts anderes, beim Zeus!

S. Auf keine Weise also können sie etwas anderes für das Wahre halten als die Schatten jener künstlichen Dinge?

G. Notwendigerweise, sagte er.

Es findet eine Befreiung eines solchen gefesselten Menschen statt, welche in 3 Phasen gegliedert ist. Die erzwungene Konfrontation mit dem künstlichen Licht in der Höhle, das Heraustreten in die Außenwelt (das Verlassen der Höhle und ihrer trügerischen Schatten) und Wahrnehmen des Mondlichtes, das Erkennen der im Tageslicht erhellten Welt und schließlich das Wahrnehmen der Sonne selbst. Erst durch diesen Weg der Erkenntnis ist es solch einem bis dahin gefesselten Menschen möglich zu realisieren, dass er bislang in einer Welt gelebt hat, welche durch Täuschungen definiert wurde.

S. Betrachte jetzt, erwiderte ich, wenn die Gefangenen gelöst und geheilt von ihren Fesseln und ihrer Einsichtslosigkeit, was ihnen dann zustoßen würde. Wenn einer entfesselt wäre, und gezwungen würde sogleich aufzustehen, den Hals umzudrehen, zu gehen und gegen das Licht zu sehen, dann hätte er immer Schmerzen, und wegen des Geflimmers könnte er jene Dinge nicht recht erkennen, wovon er vorher die Schatten sah. Was meinst du wohl, würde er sagen, wenn ihn einer versicherte, damals habe er nur Nichtigkeiten gesehen, jetzt aber wäre er dem Seienden näher und indem er sich dem Seienderen gewendet hätte, würde er auch richtiger blicken?

Und wenn jener ihm jedes Vorübergehende zeigend ihn fragte und ihn zwänge, auf die Frage, was es sei, zu antworten, glaubst du nicht, daß er da weder ein noch aus wüßte und überdies dafür hielte, das, was er vormals gesehen hatte, sei wahrer als das jetzt Gezeigte?

G. Allerdings, sagte er.

S. Und wenn ihn einer nötigte, in den Feuerschein selbst zu sehen, würden ihm dann nicht die Augen schmerzen und würde er nicht fliehen und zu jenem zurückkehren, was er anzusehen im Stande ist, fest überzeugt, dies sei

weit gewisser als das, was ihm jetzt gezeigt werde?

G.. So ist es, sagte er.

S. Wenn ihn aber einer mit Gewalt von da weg durch den holprigen und steilen Aufgang schleppte, und nicht losließe bis er ihn an das Licht der Sonne hinausgezogen hätte, wird er nicht Schmerzen haben und sich ungern schleppen lassen? Und wenn er nun an das Sonnenlicht kommt und die Augen voll Strahlen hat, wird er nichts sehen können von dem was ihm nun für das Wahre gegeben wird?

G. Freilich nicht, sagte er, wenigstens nicht plötzlich.

S. Er wird also, meine ich, eine Gewöhnung nötig haben, um das Obere zu sehen. Und zuerst würde er Schatten am leichtesten sehen, danach Bilder der Menschen und der anderen Dinge, wie sie sich im Wasser widerspiegeln, und dann erst diese Dinge selbst. Und davon was am Himmel ist und den Himmel selbst würde er am liebsten in der Nacht betrachten und in das Mond- und Sternenlicht sehen als bei Tage in die Sonne und in ihr Licht.

G. Wie sollte er nicht?

S. Zuletzt aber, denke ich, wird er auch in den Stand kommen, die Sonne selbst, nicht ihre Bilder im Wasser oder sonst wo, sondern sie selbst an ihrer eigenen Stelle anzusehen und zu betrachten, wie sie beschaffen sei.

G. Notwendigerweise, sagte er.

S. Und dann wird er herausbringen, daß sie es ist die alle Jahreszeiten und Jahre schafft und alles ordnet in dem sichtbaren Raum, und auch von dem was sie dort in der Höhle sahen gewissermaßen die Ursache ist.

2.4. Contrast

So lässt sich zu diesem Zeitpunkt sagen, dass sich das Wesen der Schatten anhand dieser Beispiele in drei Bereiche aufteilen lässt, dem der Seele, dem der Wahrheit und das Gegenstück zum letzteren, dem der Täuschung.

Bevor ich nun das Spiel unter diesen 3 Punkten betrachte, möchte ich aufgrund des Verständnisses erst noch den groben Handlungsverlauf des Spiels erläutern.

Das Computerspiel Contrast ist ein Indie-Game, welches durch das Genre des Film Noir und dem Varieté inspiriert ist. Demzufolge herrschen starke Kontraste in Helligkeit vor und der Geschichtsverlauf ist durch Szenerien und sogenannte Akte aufgegliedert.

Der Spieler schlüpft in die Rolle der Dawn, einer „imaginären“ Freundin des 9 jährigen Mädchens Didi, weshalb Dawn auch nur für sie sichtbar zu sein scheint. Ich halte das Wort „imaginär“ vage, da dies nicht mit Gewissheit zu sagen ist. Mit der Fähigkeit aus der 3D in die 2D Schattenwelt wechseln und mit dieser interagieren zu können, besteht die Hauptaufgabe darin Rätsel zu lösen und Didi auf diese Weise bei Problemen zu helfen.

Die Geschichte beginnt im Kinderzimmer von Didi, wobei nur Dawn anwesend ist. Das Zimmer wird von einer künstlichen, nicht ersichtlichen Lichtquelle erleuchtet. Zudem besitzt es ein, großes, kreisrundes Fenster, welches den Blick nach draußen auf Himmel und Dächer gewährt, welche vom Mond angestrahlt werden. Die einzige Möglichkeit des Spielers zu

agieren besteht darin sich zu bewegen und die, durch Lichtpunkte hervorgehobenen Objekte zu manipulieren. Durch die Interaktion mit eben diesen wird das Licht ausgeschaltet und erst, wenn der Spieler das Zimmer in vollständige Dunkelheit gelegt hat, wird die Handlung fortgesetzt.

Wir betrachten nun aus einer fixen Perspektive (vermutlich aus der Sicht Dawns (Abb. 7)) die Videosequenz. In dieser ist das Zimmer wieder durch eine künstliche Lichtquelle erleuchtet, dessen Ursprung sich jedoch außerhalb unseres Blickwinkels hinter uns befinden muss. Didi kommt ins Zimmer und spricht uns, den Spieler, an. Wichtig ist zu erwähnen, dass Dawn es nicht möglich ist auf irgendeine Weise mit anderen Charakteren oder sich selbst zu kommunizieren. Der Schlagschatten von Didi wird aufgrund der Lichtquelle auf die uns gegenüberstehende Wand projiziert. Als nächstes erscheint die Mutter von Didi, wobei diese nur als Schlagschatten an der gleichen Wand wahrzunehmen ist. Hier ist ebenfalls zu sagen, dass Didi und Dawn dem Spieler als 3D Figuren, in dem Fall so scheint es, als reale Figuren dargestellt werden. Hingegen sind alle weiteren Personen in dem Spiel als bloße Schattenrisse auf beleuchteten Flächen sichtbar.

Nachdem diese Videosequenz endet, fordert uns Didi im wieder verdunkelten Zimmer mit einer leuchtenden Laterne in der Hand auf ihr zu folgen, aus dem nun offen stehenden Fenster zu steigen und die Außenwelt zu betreten.

Ganz deutlich sind hier die Verbindungen zum Höhlengleichnis wiederzuerkennen. Im Gegensatz zum Gleichnis ist es dem Spieler am Anfang erst noch möglich sich in der Höhle (das Kinderzimmer) frei zu bewegen und umzuschauen. Aber In der Videosequenz wird einem diese Freiheit genommen und man muss ebenfalls die Wand und die darauf abgebildeten Schatten betrachten. Die künstliche Lichtquelle und die schattenwerfende Figur der Mutter sind nicht ersichtlich. Es muss davon ausgegangen werden, dass das Gesprochene von eben diesem Schatten ausgeht.

Danach beginnt der Weg der Erkenntnis, der Versuch herauszufinden, was geschehen ist und was der Wahrheit entspricht und was nicht. Wir sind gezwungen in das Licht der Laterne zu schauen und als nächstes das Mondlicht und die Außenwelt zu betreten, so wie es in dem Höhlengleichnis geschieht.

Ein drastischer Unterschied zum Höhlengleichnis liegt darin, dass beim Hinaustreten in die „Außenwelt“ nicht reale Menschen vorkommen. Auch hier existieren ausschließlich menschliche Schattensilhouetten, welche jedoch nicht zwangsläufig als Täuschung betrachtet

werden müssen.

Der Spieler begegnet auf dieser Reise weiteren Figuren, dargestellt als Schattenumrisse. Es werden immer mehr Informationen über sie offenbart, teilweise durch sie selbst, andererseits durch gefundene, sogenannte Sammelobjekte oder Erzählungen von Didi. Der Spieler beginnt schnell die Schattenumrisse als Wesen/Menschen mit eigenen Seelen zu betrachten. Denn die Seele wird als die Gesamtheit dessen, was das Fühlen, Empfinden und das Denken eines Menschen ausmacht definiert.³ So geschieht das gleiche, wie es bei der Geschichte der Tochter des Dibutades der Fall ist, dass die Seele nun in den Schatten und nicht mehr in der realen Figur existiert.

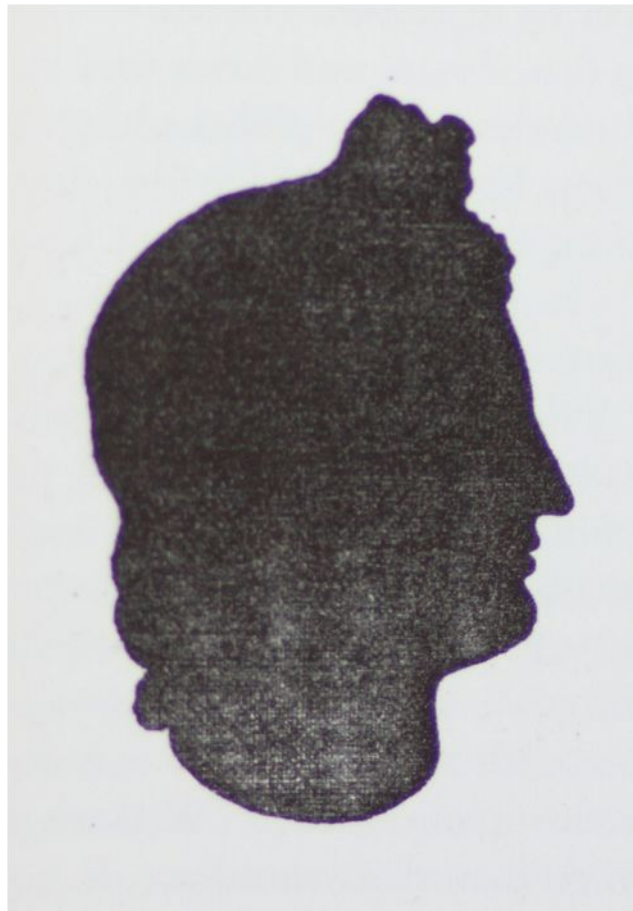
Der Geschichtsverlauf führt dazu, dass als finales Rätsel das Licht des Leuchtturms repariert werden muss, damit der Ort der Handlung (eine Bühne) angestrahlt werden kann. Es handelt sich hierbei um die hellste Lichtquelle im Spiel und ist daher als Sonnenersatz zu betrachten. Jedoch handelt es sich immer noch um eine künstliche Lichtquelle, weshalb zum Schluss der gesamte Weg und die hierbei errungenen Erkenntnisse in Frage gestellt werden müssen. Denn wenn man vom Höhlengleichnis des Platon ausgeht, so muss es sich um eine natürliche Lichtquelle handeln, die der Sonne, damit der Aufstieg der Seele in die geistig erfassbare Welt vollzogen werden kann.

Es ist also ein schmaler Grad zwischen Wahrheit und Täuschung, welcher uns bei diesem Spiel immer wieder auf unterschiedliche Weise begegnen wird.

3 Definition der Seele laut Duden, 2015



Abbildung 1: Eduard Daege, Die Erfindung der Malerei, 1832, Öl auf Leinen. Nationalgalerie, Berlin



*Abbildung 2: Johann Caspar Lavater,
Phyognomische Studie des Apoll vom Belvedere*

LUX VENIT IN MVNDVN ET DILEXERVNT HOMINES MAGIS TENEBRAS QVAM LVCEM. IO.3.19



Maxima pars hominum caeca immerga tenebris
Volvitur assidue, et s' tulto letatur inani.
Alypice ut obiect. Tu obtutus in hreat umbras.
V. VERI simulacra omnes mententur amantq.
Et s' tollit vana ludantur imagine rerum.
Quam pauci meliore luto, qui in lumine puro
Secreti à s' tollit turba, iudiciora cernunt.
Rerum umbras rectas, expendunt omnia luce.
Hi, postea erroris nebula demoscere possunt
Vera bona, atque alios caeco sub nocte latentes
Extrahere in claram lucem conantur, ac illis
Nullus amor lucis, tanto est s' rationis egetus.
C.C. Haslemensis Inu.
Saenredam Sculpsit.
Henr. Hondius excudit.
1604.

HL SPIEGEL FIGVRARI ET SCYLPV CVRAVIT. AC DOCTISS. ORNATISS. VZ D. PET. PAW IN LVGDVN. ACAD. PROFESSORI MEDICO DD.

Abbildung 3: Saenredam Jan, Die platonische Höhle, 1604, Kupferstich, nach dem Ölgemälde von Cornelis van Haarlem



Abbildung 4: Compulsion Games, Contrast, Didis Zimmer

3. Schattendefinition und Darstellung

Die Grundstruktur des Spiels und dessen künstlerischen Einflüsse sind hiermit ausreichend geklärt. Das ermöglicht es mir nun auf weitere Faktoren einzugehen, welche ich für das Spiel und dessen Spielästhetik als wichtig erachte.

3.1. Studie zur Schattenprojektion

Betrachten wir die Studien des Leonardo da Vinci zur Schattenprojektion (Abb. 4, Abb.5). In diesen analysiert er die Entstehung und das Verhalten der Schatten. So hält er in den Zeichnungen fest, dass der Schatten sich genauso verhält wie das perspektivische Sehen mit dem Auge. Zudem werden unterschiedliche Arten des Schattens definiert, der Schlagschatten auf dem Schattenempfänger und der Eigenschatten auf dem Schattenwerfer. Hierbei versucht er die Intensität des Schattens in einzelne Abstufungen zu gliedern, was ihn zu der Erkenntnis brachte, dass Schatten keine harte Kontur besitzen dürfen. Denn aufgrund dieser Abstufungen findet immer ein weicher Übergang von Schatten zu Licht statt.⁴

3.2. Sfumato

Diese Erkenntnis brachte Leonardo da Vinci zu einer neuen Zeichentechnik, dem Sfumato. Hierbei werden harte Kanten vermieden und stattdessen weiche Übergänge angewandt. Ein berühmtes Beispiel hierfür ist das Gemälde der Mona Lisa. Hier wird der Hintergrund mit weichen, unscharfen Formen dargestellt. Doch auch bei der Mona Lisa selbst fehlen jegliche harte, kantige Übergänge. Stattdessen geht eine Form und Farbgebung weich in eine andere über.⁵

Auch die Künstlerin Vera Hilger bedient sich dieser Maltechnik in ihrem Ölgemälde mit dem Titel Sfumato (Abb. 6). Zu sehen sind ausschließlich verschwommene Formen, welche mit unscharf gemalten Strichen definiert werden. Es lässt sich eine Art Stadt erahnen, welche aufgrund der verschwommenen Gebilde und Umrisse jedoch mehr einer Traumwelt gleicht. Nichts scheint klar definiert, und doch ergeben die Formen in ihrer Gesamtheit ein Muster, welches sich als Stadt interpretieren lässt.

4 The Literary Works of Leonardo da Vinci, hg. v. J. P. Richter, London, New York, Toronto, 1939, Bd. 1, S.320

5 Leonardo da Vinci, Studie zur Schattenprojektion um 1492, Bibliothèque de L'Institut de France, Paris

3.3. Contrast

Setzen wir am letzten Szenario an, bei welchem wir mit Dawn aus dem Fenster steigen und somit auf dem ersten Schritt der Erkenntnis sind und mit dem Mondlicht konfrontiert sind. Hierbei bietet sich dem Spieler ein Blick über die Dächer und auf den Himmel, die darin zu sehenden Sterne und den Mond.

Während im Spiel der Vordergrund immer klare Linien und Strukturen aufweist, so nehmen diese mit der Distanz schnell zunehmend ab. Die Gebäude werden zu verschwommenen Gebilden und auch die Sterne sind als weich dargestellte Lichtpunkte wahrzunehmen.

Es wird die gleiche Wirkung erzielt, wie es beim Gemälde von Vera Hilger auftritt. Ausschließlich die nahe Umgebung ist deutlich definierbar, während der Hintergrund sich zu einem undeutlichen, dunklen, schattenhaftem Milieu verbindet. Man bekommt das Gefühl in einer Traumwelt umher zu wandeln.

Im Gegensatz zum vorhandenem Sfumato in der Entfernung scheinen die Schatten ausschließlich harte Kanten zu besitzen und wirken dadurch Leonardo da Vinci's Analyse zur Schattenprojektion entgegen. Durchaus kann das der Schattenberechnung des Programms, also der Technik, zuzuordnen sein. Denn das Berechnen von dynamischen, korrekten, weichen Schatten zählt zu den aufwändigsten Prozessen in der Computerspielindustrie. Doch ist dies hier wohl nicht der Fall. Es scheint eine bewusste Entscheidung der Entwickler zu sein als Lichtquelle auf einzelne Punktlichter zurückzugreifen, wodurch eine Weichzeichnung der Schatten von vornherein ausgeschlossen wird.

Jetzt würde ich als Spieler annehmen, dass der Mond doch als natürliche Lichtquelle entsprechend einen Schatten des Charakters werfen müsse. Diesen sucht man jedoch vergeblich, denn einen Schlagschatten der Figuren gibt es ausschließlich auf angestrahlten Flächen, deren Lichtquelle die zuvor genannten künstlichen Punktlichter sind. Wir können jedoch festhalten, dass Parallelen zum Sfumato zu ziehen sind, welche entscheidend sind für die visuelle, subjektive Wirkung der Welt auf den Spieler. Sie stellt einen traumhaften Ort dar, welcher allerdings zur nahen und scharf dargestellten Umgebung konträr zu sein scheint.

Das Sfumato vermittelt den Eindruck, dass der Ort in der Entfernung schnell mit der Unendlichkeit verschwimmt, welche nur durch den Himmel definiert wird. Dieser Übergang findet auf einer unnatürlich kurzen Distanz statt. Dadurch wird die Aufmerksamkeit immer wieder auf die sehr nahe, klar dargestellte Umgebung gelenkt, während der Rest einen Ort in

der Unendlichkeit darstellt, welcher aufgrund der kurzen Entfernung zwar jederzeit erreichbar ist, aber für den jeweiligen Zeitpunkt und die damit verbundene Handlung keine Rolle zu spielen scheint.

Diese Art Welt lässt sich daher wie eine Erinnerung betrachten. Die Orte, an denen man gewesen ist, Erinnerungen die der Spieler an diesen Orten erfahren hat, verblassen mit der Zeit. Aber sie sind jederzeit erreichbar und können auf diese Weise wieder in das Bewusstsein gerufen werden und nehmen klare Formen an.

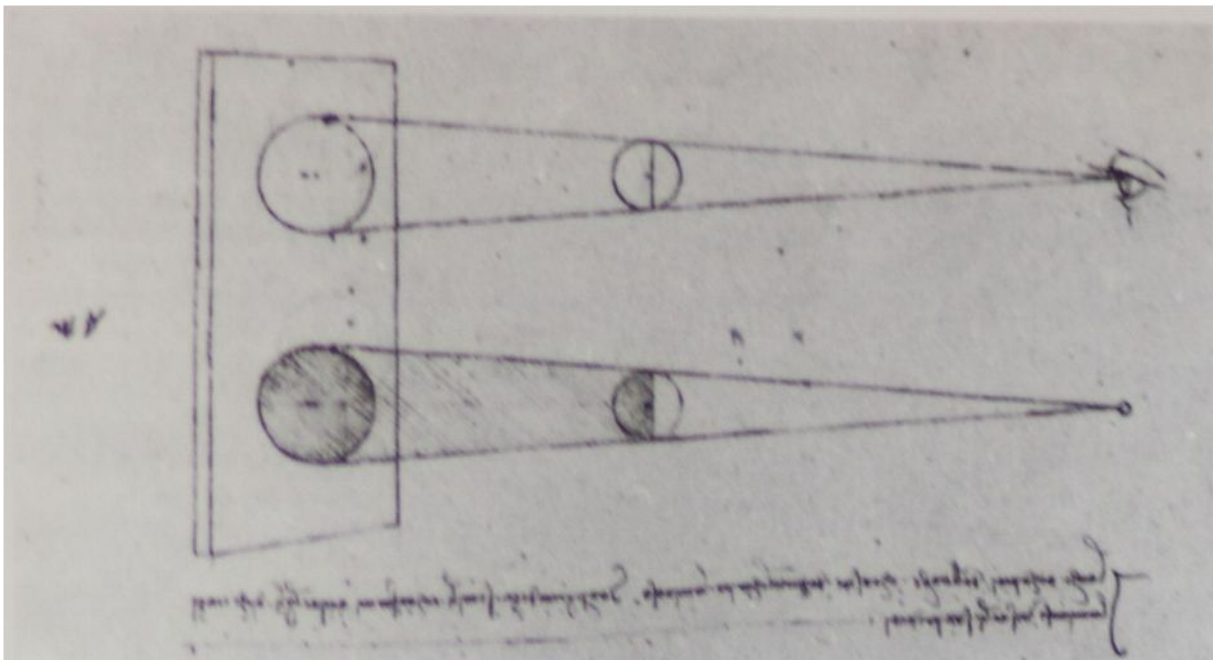


Abbildung 5: Leonardo da Vinci, Studie zur Schattenprojektion um 1492. Bibliothèque de l'Institut de France, Paris



Abbildung 7: Vera Hilger, Sfumato, Tempera auf Leinwand, 2007



Abbildung 8: Compulsion Games, Contrast, Blick auf die Dächer mit Sfumato

4. Manipulation der Schatten

Nun möchte ich auf den nächsten Punkt dieser Arbeit zu sprechen kommen, der Manipulation der Schatten. Dieser Punkt ist schon zuvor beim platonischen Höhlengleichnis kurz angesprochen worden, bei welchem es sich um die Objekte handelt, dessen Schatten auf die gegenüberliegende Wand geworfen werden. Aus der Sicht der gefesselten Menschen ist nicht ersichtlich, ob es sich hierbei um die Schatten der einzelnen Objekte handelt. Genauso gut könnte es sich um Überlagerungen mehrerer Schatten handeln, wodurch eine Differenzierung unmöglich gemacht wird.

In den beiden nachfolgenden Werken möchte ich auf diesen Aspekt von Schatten genauer eingehen und danach auf das Spiel Contrast übertragen.

4.1. Le Pont des Arts

Auf dem Ölgemälde *Le Pont des Arts* von Auguste Renoir ist ein von der Sonne angestrahlter Platz zu sehen, welcher direkt am Wasser gelegen ist (Abb. 9). In der Malerei war es bis zu jener Zeit meist Tradition die Quelle der Schatten in das Bild miteinzubeziehen. Ist der Schattenwerfer für das Dargestellte nicht von Bedeutung, so war es der Schatten ebenso wenig und wurde nicht dargestellt.

In diesem Bild ist dies anders. Am unteren Bildrand sind Schatten zu sehen, wobei diese keine konkreten Umrisse besitzen. So bleibt es dem Betrachter verwehrt zum Beispiel den Schatten des Malers auszumachen. Selbst die menschenähnlichen Silhouetten könnten in Wirklichkeit Objekte sein, welche diese trügerischen Schatten werfen. Die Deutung dieser Szene beruht somit auf Rückschlüssen aus der restlichen Bildkomposition. Durch die sichtbaren Brücken in der Ferne und den darauf gehenden Menschen nimmt der Betrachter an, dass es sich bei den Schatten um ähnliches handelt. Gewissheit existiert in dieser Hinsicht nicht.⁶

4.2. Northwest Corner, Southeast Light

Betrachten wir in diesem Kontext nun die Installation der Künstlerin Mary Temple, so bietet sich uns eine noch drastischer dargestellte Form solcher Schatten (Abb. 10). Während im Bild *Le Pont des Arts* noch weitere Objekte zu finden waren um auf diese Weise die Schatten zu

6 *Stoichita, Victor Ieronim, Eine kurze Geschichte des Schattens. München, Fink, 1999, S. 104*

deuten, so ist die Installation Northwest Corner, Southeast Light auf zwei Wände, einen Boden und darauf sichtbare Schatten begrenzt. So der erste Eindruck.

Die sichtbaren Schatten sind jedoch Illusionen, sorgfältig aufgetragen mit Acryl, wodurch der Schattenwurf einer landschaftlichen, imaginären Szene naturgetreu nachempfunden wird. Ohne das Wissen darum, dass es sich hierbei um aufgetragene Farbe handelt bleibt dem Betrachter nichts anderes übrig als aus seiner ganz individuellen Lebenserfahrung diese Darstellung zu deuten. ⁷

4.3. Contrast

In Contrast werden beide Varianten aufgegriffen. Im Spiel verteilt sind leuchtende Objekte zu finden, welche es Dawn ermöglichen Rückblenden der Dialoge zwischen den Charakteren als Schatten erneut zu erleben (Abb. 11) . Hierbei ist die Sicht durch die nicht Anwesenheit des Schattenwerfers begrenzt und der Spieler ist gezwungen das Geschehen aus eigener Erfahrung heraus zu deuten, wie es auch bei der Installation von Mary Temple beabsichtigt ist.

Didi und Sammelobjekte, welche die Charaktere zeigen, bilden bei Dialogen hingegen die Referenz zur Deutung der uns sichtbaren Schatten, wie es bei Le Pont des Arts die Menschen und Brücken sind.

Wie beim platonischen Höhlengleichnis begeben wir uns als Spieler auf einen Weg zur Erkenntnis. Hierbei sind wir jedoch nicht in der Lage mit Gewissheit die auftretenden Schatten, deren Verhalten und Charakteristik als die Wahrheit zu definieren und müssen darauf vertrauen, dass dem so ist.

⁷ Temple Mary, artist Statement: Light-installations 2002 - present



Abbildung 9: Auguste Renoir, Le Pont des Arts, um 1867-68, Öl auf Leinen. Norton Simmon Museum, Pasadena, CA



Abbildung 10: Mary Temple, Northwest Corner, Southeast Light, 2011, Acryl Malerei auf existierende Architektur



Abbildung 11: Compulsion Games, Contrast, Sammelobjekt mit Rückblende

5. Dämonisierung der Schatten

Dieser subjektive Eindruck das Sichtbare nicht vollständig als die Wahrheit oder Realität hinzunehmen ist jedoch nicht nur auf das Fehlen der Lichtquellen, der Schattenwerfer oder das Sfumato begrenzt.

Einen entscheidenden Einfluss hat hierbei das Phänomen der Dämonisierung der Schatten.

5.1. Schattentanz

Im Kupferstich von Samuel van Hoogstraten ist in der unteren, linken Ecke eine Lichtquelle auszumachen, welche die Schatten der Schauspieler auf den Vorhang projiziert (Abb. 12). Diese Schatten besitzen drastische Größenunterschiede zueinander, was auf die Entfernung der Akteure zum Licht zurückzuführen ist. Für die Zuschauer sind die Schauspieler nicht zu sehen, wodurch sie nur deren Schatten wahrnehmen können.

Aufgrund der enormen Größenvariationen der Schattenumrisse werden die emporragenden als bedrohlicher wahrgenommen, als es bei den kleineren Schatten geschieht.⁸

5.2. Geheimnis und Melancholie einer Straße

Diese Dämonisierung der Schatten kann jedoch auch auf anderem Wege geschehen, wie es unter anderem Giorgio de Chirico in seinem Ölgemälde Geheimnis und Melancholie einer Straße darstellt. (Abb. 13)

Entscheidende Faktoren sind hierbei neben den unterschiedlichen Fluchtpunkten der Objekte auch das Mädchen und der Schatten der nicht sichtbaren Statue. Das Mädchen selbst besitzt keinerlei Farbe, scheint jedoch aus der selben Materie wie die Schatten zu bestehen.

Das Kind ist die einzige sichtbare Figur auf der sonst leeren Straße, welche mit einem Reifen spielt. Aufgrund dieser einfachen Bildkomposition des sonst nicht bevölkerten Weges und das Verschmelzen des Kindes mit den Schatten nimmt der Schattenumriss der besagten Statue eine bedrohlich wirkende Gegenposition ein.⁹

5.3. Contrast

Die Entwickler von Contrast haben sich beider Arten der Dämonisierung bedient, wenn auch

⁸ *Stoichita, Victor Ieronim, Eine kurze Geschichte des Schattens. München, Fink, 1999, S. 71-73*

⁹ *Ders., S. 34-36*

bei zweiterem auf eine abgewandelte Art und Weise.

Auf dem Weg die Geschichte Didi's Familie zu verstehen ist es an uns mit Hilfe von Dawn die Rätsel und Aufgaben zu lösen, welche uns von Didi gestellt werden. Hierbei werden Objekte und somit deren projizierte Schatten verschoben und wir belauschen Dialoge zwischen Schattencharakteren. Bereits im „Ghost Note“ wird der Spieler mit solchen Aufgaben und Dialogen konfrontiert.

Der Spieler muss Lichtstrahler reparieren und ausrichten, sodass die Schatten der Musiker auf der Bühne sichtbar werden. Aufgrund der Entfernung der Strahler ist zu erwarten, dass die Größe der Schatten der Größe des Schattenwerfers, als der Musiker entspricht. Im Spiel besitzen diese jedoch weitaus größere Dimensionen, als es der Fall sein sollte. Betritt man mit Dawn die Bühne, so besitzt ihr Schatten hingegen die erwartete Größe.

Die Szene bekommt die selbe Wirkung, wie es dem Betrachter beim Schattentanz von Samuel van Hoogstraten vorkommt. Dawn wirkt klein und nicht zugehörig zur dargestellten Kulisse. Das Bedrohliche wird durch die Fähigkeit Dawns hervorgerufen, welche der Spieler zu Anfang schon erlangt. Unserer Spielerfigur ist es möglich in die Welt der Schatten zu wechseln und sich auf solchen Fortzubewegen. (Abb. 14)

Bei dieser Transformation, vielleicht ist Phasenumwandlung treffender, verschwindet Dawn aus der dreidimensionalen Welt und existiert nur noch als ihr Schattenumriss, welcher sich steuern lässt. Die Größe Dawns bleibt hingegen unverändert, was sich im Verlauf des Spieles auch nicht ändern wird. Die Leinwand, wie sie beim Schattentanz vorkommt, wird komplett weggelassen. Stattdessen bilden die Hausfassaden und Wände selbst die Leinwand für die Schatten, wodurch die Verbindung zu den einzelnen Orten verstärkt wird. Zudem ist es ausschließlich Dawn's Schatten, welcher in Verbindung mit anderen Schatten vorkommt. Dadurch ist die Entfremdung stärker, gleichzeitig wird aber hervorgehoben, dass Dawn eine Schlüsselfigur in dieser Geschichte darstellt, da sie das einzige Verbindungsglied zwischen den zwei Welten ist. Dieser Zustand und die Größenunterschiede in der Schattenwelt vereinen in ihrer Spieldynamik den Schattentanz und das Geheimnis und die Melancholie einer Straße.



Abbildung 12: Samuel van Hoogstraten, Schattentanz, Kupferstich für Inleyding tot de Hooge Schoole der Schilderkunst, Rotterdam, 1675



Abbildung 13: Giorgio de Chirico, Geheimnis und Melancholie einer Straße, Öl auf Leinen, 1914



Abbildung 14: Compulsion Games, Contrast, Im Ghost Note

6. Übernatürliche/heilende Wirkung von Schatten

Kommen wir nun zu einem weiteren Abschnitt der Schatten in der Kunstgeschichte. Die Schatten stellen nicht nur die Nichtanwesenheit von Licht dar oder spiegeln die Seele einer Person wieder. Die Künstler bedienen sich des Schattens auch als eine Materie, welche in ihrer Macht die uns bekannten, natürlichen Gesetzmäßigkeiten überwinden und Einfluss nehmen können.

6.1. Die Apostelgeschichte

Der Künstler Maraccio hat sich Beim Fresko der Apostelgeschichte solch eines übernatürlichen Schattens bedient (Abb. 15). Zu sehen ist der heilige Petrus, wie er an kranken Menschen vorbeigeht. Diese befinden sich in unterschiedlichen Stadien der Genesung, welche in Abhängigkeit zum Petrus steht, ob dieser schon diese passiert hat. Diese Heilung, welche hier stattfindet, wird nicht durch Berührung oder anderweitigen Körperkontakt des Petrus ausgelöst.

Maraccio lässt den Schatten des Petrus die erkrankten Menschen berühren und auf diesem Wege die Wunderheilung vollziehen. Petrus fungiert hier als Schattenproduzent, wobei die Interaktion und sogar übernatürlichen Kräfte dem Schatten zugeordnet werden.¹⁰

6.2. Contrast

Wenden wir uns in diesem Zusammenhang Contrast zu, so handelt es sich hierbei um eine mehr subjektiv wahrnehmbare heilende Wirkung der Schatten, welche auf einer freieren Interpretation des Spielgeschehens beruht.

Das Ziel des Spiels besteht darin, Didi zu helfen Probleme zu lösen und schließlich die Zusammenführung ihrer Familie zu garantieren. Auf diesem Weg erfährt der Spieler durch Sammelobjekte, dass ein Täter freigekommen ist, welcher wegen Mordes angeklagt wurde. In der Spielgeschichte wird offenbart, dass der Vater von Didi Geschäfte mit diesem Mann führt. Es ist jedoch nicht ersichtlich, ob die Zeit, in der man als Dawn das Spiel betritt, vor oder nach dem Gerichtsurteil des Mörders spielt.

Worauf ich hinaus möchte ist, dass es sich beim Spiel Contrast durchaus um eine

10 *Stoichita, Victor Ieronim, Eine kurze Geschichte des Schattens. München, Fink, 1999, S. 54*

Spielerfahrung in einer Art Zwischenwelt, vom Übergang aus dem Reich der Lebenden in das Reich der Toten handeln kann. Dieser Eindruck wird verstärkt, indem es sich bei der Spielewelt um einen Ort handelt, welcher an Surrealismus grenzt. Objekte schweben über einem unendlichen Abgrund und die mit Dawn betretbaren und nicht betretbaren Grenzen des Spielreichs scheinen fließend zu sein (Abb. 16). Der Eindruck einer Traumwelt wird durch das zuvor genannte Sfumato verstärkt.

Ein weiteres Indiz hierfür lässt sich im Gebäude von Vincenzo finden. Hier muss der Spieler einen Mechanismus einer Art großer, astronomischer Uhr auf eine Weise betätigen, dass Dawn auf deren Schatten ein Stockwerk höher gelangen kann. Währenddessen erscheint aus einem der Planeten dieser Uhr der olympische Gott Hermes, welcher unter anderem die Seelen der Verstorbenen in den Hermes geleitet.

Geht man von diesen Gedanken aus, so bildet Dawn als Schattengestalt die Möglichkeit, Didi, oder besser, Didi's Seele zu helfen mit dem Geschehenen klar zu kommen und ihren Frieden mit ihrer Familie im Jenseits zu finden.

Eine weitere Möglichkeit das Spiel und den Charakter Dawn zu interpretieren ist Didi als ein Kind mit stark ausgeprägter Fantasie anzunehmen, welche nicht nur die Mitmenschen, sondern auch die Welt um sie herum vollkommen verändert und den Naturgesetzen widersprechend wiedergibt. Dawn stellt hierbei die imaginäre Freundin dar, wodurch jedoch das gleiche Ziel wie zuvor erstrebt wird, das Lösen von Problemen und die Zusammenführung ihrer Familie. Dass Didi sich hierfür jedoch Dawn ausdenkt lässt vermuten, dass sie sich alleine nicht mit der Situation auseinandersetzen kann und seelische Unterstützung benötigt und aufgrund dessen sich eine imaginäre Freundin erschafft.

In beiden Fällen schlüpft somit der Spieler in den Charakter Dawn und übernimmt damit die Wirkung des heilenden, seelisch unterstützenden Schattens.

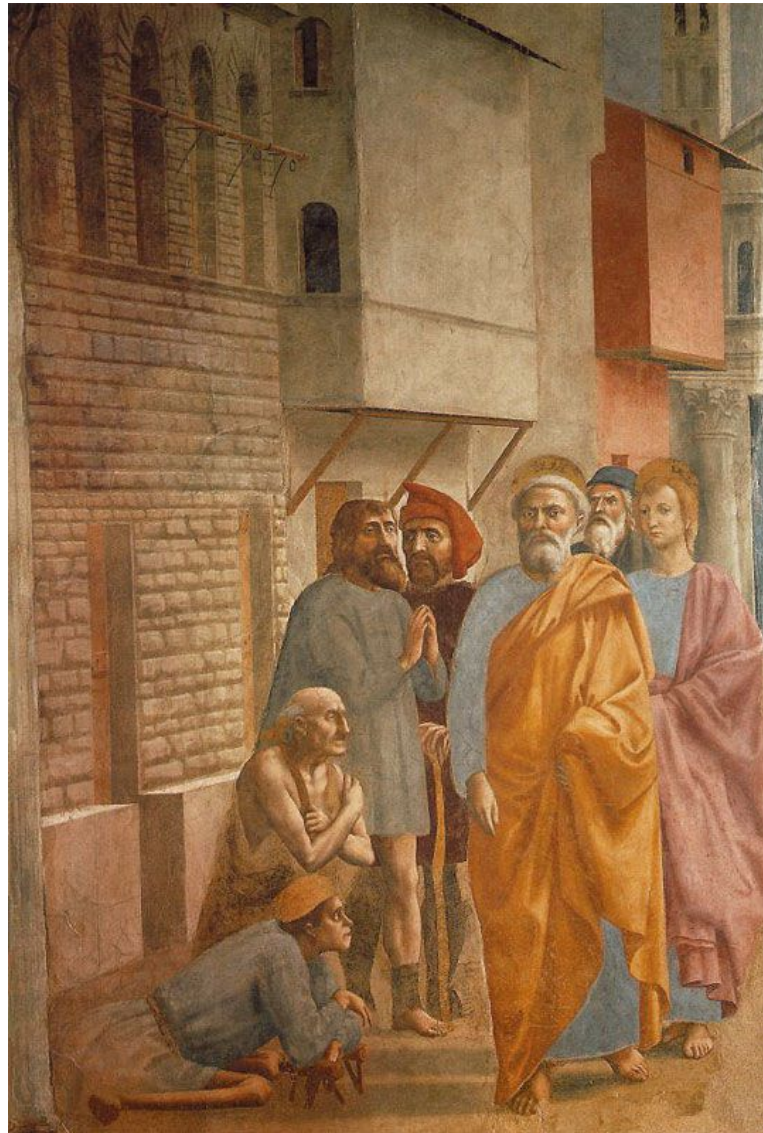


Abbildung 15: Masaccio, Der heilige Petrus heilt die Kranken mit seinem Schatten, 1426-1427, Fresko. Santa Maria del Carmine, Brancacci-Kapelle, Florenz



Abbildung 16: *Compulsion Games, Contrast, das Kino am Abgrund*

7. Schattengeschichten

Diese Art von Spielerlebnis, in der Welt von Didi, einer Fantasiewelt oder einer Zwischenwelt, bringt mich zu dem Kapitel der Schattengeschichten. Wie schon zu Anfang gesagt nehmen Schatten im platonischen Höhlengleichnis den Aspekt der Täuschung und Unwahrheit ein. Während hier die Schatten jedoch noch einen Schattenwerfer besitzen, so verzichtet Mary Temple bei ihrer Malerei auch darauf und kreiert eine Schattenillusion.

Diese vage Wahrnehmung der Schatten ermöglicht es jedoch entsprechend kreativ mit ihnen umzugehen.

7.1. Shadow Puppet

Auf dem Gemälde „Shadow Puppet“ von Fred Calleri ist ein junges rothaariges Mädchen zu sehen (Abb. 17). Sie steht sehr dicht seitlich gedreht an der Wand, wobei ihr Gesicht auf die Wand gerichtet ist. Mit ihren Händen und Fingern bildet sie ein Muster. Eine intensive Lichtquelle projiziert ihren Schlagschatten, während die gebildete Form der Finger und Hände die Silhouette eines nicht existierenden Vogels erschaffen.

Die Hände scheinen außerhalb des Blickfeldes dieses Mädchens zu liegen, wodurch für sie einzig der Schatten des Vogels wahrzunehmen ist. Das erlaubt es ihr zum Beispiel durch Bewegungen ihrer Finger das Schattenwesen fliegen zu lassen und auf diese Weise eine Geschichte zu kreieren, welche sich der Realität entzieht, für sie jedoch real ist. Denn ihr Blick ist ausschließlich auf den Schatten des Vogels gerichtet. Die Grenzen dieser Geschichten werden einzig durch die Fantasie des Mädchens und die anatomischen Einschränkung des Skelettes festgelegt.

Parallelen zum Höhlengleichnis sind durchaus vorhanden, auch dort wurden die Schatten als reale Wesen wahrgenommen. Der Unterschied besteht darin, dass im Höhlengleichnis der Schatten als etwas Negatives dargelegt, als Täuschung der Realität und somit als Trugbild interpretiert wird. Im Gemälde von Fred Calleri hingegen bietet der Schatten eine neue Möglichkeit, eine Fantasiewelt, welche unbegrenzt zu sein scheint. Der Schatten bietet unendliche Möglichkeiten, welche auch nicht an die Naturgesetze gebunden sein müssen. So ist es dem Mädchen möglich den Vogel auf der Stelle fliegen zu lassen, ohne, dass dieser seine Flügel entsprechend bewegen muss.

7.2. Contrast

Im Spiel Contrast treten des öfteren Schattenprojektionen auf, welche zum weiteren Verlauf der Geschichte beitragen, wobei der Schattenproduzent häufig nicht zu sehen ist. Es findet sogar ein Schattenspiel statt, in welchem eine Schattengeschichte einer Prinzessin durchlebt wird (Abb. 18). In dieser Attraktion des Zirkus von Johnny wechselt der Spieler in die Schattenwelt, wobei diese hierbei einer Leinwand entspricht. Somit hat das Szenario wieder starke Ähnlichkeit mit dem „Schattentanz“ von Samuel van Hoogstraten, in welchem die Schauspieler von Licht angestrahlt werden und ihre Schatten auf die Leinwand geworfen werden.

Doch ebenso lassen sich Ähnlichkeiten zum Gemälde von Fred Calleri finden. Der Spieler kann Dawn, welche die Prinzessin spielt, beliebig steuern und der Sprecher kommentiert die Unternehmungen von Dawn.

Der Spieler durchlebt Geschichten, welche ebenfalls an keine Naturgesetze gebunden sind und wirken somit wie eine Fantasiewelt. Verantwortlich für diesen Eindruck sind auch Wesen wie ein Drache, welcher einen in Seilen gefesselten Ritter in Flammen hüllt. Die hier kreierte Fantasiewelt ermöglicht es, dass durch das Einwirken des Drachen ausschließlich die Seile durchtrennt werden und der Ritter vollkommen unbeschadet bleibt.

Doch auch hier lässt sich, wie schon in den Kapiteln zuvor angesprochen, die Spielwelt im Gesamten als Fantasiewelt bezeichnen, welche zerklüftet und mit lebenden Schatten besiedelt ist. Oder auch, dass Didi die Fähigkeit besitzt Probleme zu lösen, welche eigentlich zu komplex für solch ein Kind sein sollten (z.B. die Reparatur des Generators der Achterbahn).

Die Hände des Mädchens in Shadow Puppet sind gleichzusetzen mit den fehlenden Schattenproduzenten im Spiel Contrast. Dieser Teil entzieht sich uns komplett und der Spieler, so scheint es, ist mit dem Gesicht direkt auf die Wand und deren Schatten gerichtet.

Der Weg der Erkenntnis, welchen wir mit Dawn durchleben und final im hellen Licht des Leuchtturms endet, stellt somit eine Illusion dar. Ob die Illusion uns womöglich mehr Wahrheiten zeigt, als es die Realität könnte, bleibt ungewiss. Sicher ist jedoch, dass diese Illusionen oder Nichtillusionen Möglichkeiten bieten etwas zu erfahren, was sonst nicht möglich wäre, wären diese Dinge an die Gesetze der Realität gebunden.



Abbildung 17: Fred Calleri, *Shadow Puppet*, Öl auf Leinwand, 2003



Abbildung 18: Compulsion Games, Contrast, Schattengeschichte mit Dawn als Prinzessin

8. Contrast, ein eigenständiges Kunstwerk?

Das Spiel Contrast bietet viele Möglichkeiten an Interpretationen. Auch das Heranziehen von Kunstwerken, wie ich es in dieser Arbeit probiert habe, ist lediglich ein Versuch mich mit dem Spiel auseinandersetzen, bleibt jedoch nur eine von vielen Möglichkeiten einer Veranschaulichung .

Der Schatten ist ein sehr allgemeines Thema, und daher auf ein weites Spektrum an Bereichen anwendbar. Die Frage, ob die Produzenten von Contrast sich von den erwähnten Künstlern und ihren Arbeiten inspirieren ließen ist fraglich. Schließlich ist in unserer heutigen digitalen Zeit das Wissen und die Wissensbeschaffung eine ganz andere wie damals und bietet auch hier mehr Möglichkeiten. Doch es ist nicht zu leugnen, dass sich die Spielentwickler von Contrast mit der Thematik auseinandergesetzt haben, wie es auch die hier aufgeführten Künstler bei ihren Werken getan haben. Es ist auch durchaus anzunehmen, dass sie sich ebenfalls mit dem Werk von Stoichita beschäftigt haben.

Das Wesen der Schatten, die Darstellung, die Manipulation von Schatten, die Dämonisierung, die heilende Wirkung und die Schattengeschichten. Diese Bereiche haben dazu geführt, dass die hier aufgeführte Spielästhetik einen eigenen, düsteren und geheimnisvollen Charakter bekommt.

Ob man das neuentstandene Spiel aus diesen Komponenten als ein eigenständiges Kunstwerk betrachten kann? Meine Auseinandersetzung hiermit lässt für mich nur den Schluss zu, dass dem so ist.

Das Thema der Schatten wurde benutzt um eine neue, fremdartige Welt und damit verbundene Spielerfahrung zu kreieren, welche nicht nur die visuelle Wahrnehmung betrifft. Es werden Gefühle vermittelt und der Spieler beginnt sich mit Themen auseinanderzusetzen. Didi wird aufgrund ihrer imaginären Freundin Dawn als seelisch labil dargestellt. Aufgrund dessen, dass der Spieler jedoch genau in diese Rolle schlüpft um Didi auf ihrem Weg zu helfen und zu unterstützen führt zu folgender Fragestellung: ist in diesem Fall eine imaginäre Freundin nicht etwas gutes? Gleichzeitig beginnt man sich selbst zu hinterfragen, wie viel von dem erlebten man als etwas reales akzeptiert.

Gibt es eine Schattenwelt? Handelt es sich um eine Welt zwischen Leben und Tot? Ist eine imaginäre Freundin etwas Gutes? Führt Didis Umgebung dazu, dass solch eine imaginäre Freundin vielleicht sogar notwendig wird?

Solche Fragen und die neuartige Spieldynamik machen Contrast zu einem interessanten Spielerlebnis, welches nicht nur der Unterhaltung dient, sondern sich auch mit ernsten Themen auseinandersetzt.

9. Literaturverzeichnis

- Stoichita, Victor Ieronim, Eine kurze Geschichte des Schattens. München, Fink, 1999
- Temple, Mary: „, Light Installations, (2002 – present) “ unter:
<http://s139022.gridserver.com/media/files/light-installations-2009.pdf> (abgerufen am: 01.10.2015)
- Stephanie Hauschild, Die Kunst des Schattens Anny und Sibel Öztürks Installation
„From inner to outer shadow“ in der Galerie der Schader-Stiftung (22.04.-11.07.2010)
unter: <http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/2010-2/hauschild-stephanie-2/PDF/hauschild.pdf>
(abgerufen am: 01.10.2015)

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Eduard Daege, Die Erfindung der Malerei, 1832, Öl auf Leinen. Nationalgalerie, Berlin.....	10
Abbildung 2: Johann Caspar Lavater, Physiognomische Studie des Apoll vom Belvedere.....	11
Abbildung 3: Saenredam Jan, Die platonische Höhle, 1604, Kupferstich, nach dem Ölgemälde von Cornelis van Haarlem.....	12
Abbildung 4: Compulsion Games, Contrast, Didis Zimmer.....	13
Abbildung 5: Leonardo da Vinci, Studie zur Schattenprojektion um 1492. Bibliothèque de l'Institut de France, Paris.....	17
Abbildung 6: Leonardo da Vinci, Studie zur Schattenprojektion um 1492. Bibliothèque de l'Institut de France, Paris.....	18
Abbildung 7: Vera Hilger, Sfumato, Tempera auf Leinwand, 2007.....	19
Abbildung 8: Compulsion Games, Contrast, Blick auf die Dächer mit Sfumato.....	20
Abbildung 9: Auguste Renoir, Le Pont des Arts, um 1867-68, Öl auf Leinen. Norton Simmon Museum, Pasadena, CA.....	23
Abbildung 10: Mary Temple, Northwest Corner, Southeast Light, 2011, Acryl Malerei auf existierende Architektur.....	24
Abbildung 11: Compulsion Games, Contrast, Sammelobjekt mit Rückblende.....	25
Abbildung 12: Samuel van Hoogstraten, Schattentanz, Kupferstich für Inleyding tot de Hooge Schoole der Schilderkonst, Rotterdam, 1675.....	28
Abbildung 13: Giorgio de Chirico, Geheimnis und Melancholie einer Straße, Öl auf Leinen, 1914.....	29
Abbildung 14: Compulsion Games, Contrast, Im Ghost Note.....	30
Abbildung 15: Masaccio, Der heilige Petrus heilt die Kranken mit seinem Schatten, 1426- 1427, Fresko. Santa Maria del Carmine, Brancacci-Kapelle, Florenz.....	33
Abbildung 16: Compulsion Games, Contrast, das Kino am Abgrund.....	34
Abbildung 17: Fred Calleri, Shadow Puppet, Öl auf Leinwand, 2003.....	37
Abbildung 18: Compulsion Games, Contrast, Schattengeschichte mit Dawn als Prinzessin...38	