

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Candle: Kleiner Indie-Titel mit großer psychotherapeutischer Botschaft

Jessica Kathmann am Samstag, dem 21. März 2020

Candle begegnete mir „ganz zufällig“ auf Steam (Halloooo Algorithmus!) und ich war sofort verzaubert von den liebevoll-detailreich gestalteten Levels, die mir die ersten Screenshots zeigten. Von Metacritic immerhin mit einem Score von 80 bewertet, Finalist bei den Steam Awards 2017 und auch noch im Sale – das wollte ich mir nicht entgehen lassen. Und war dann ganz überrascht vom Tiefgang des Spiels, der sich auf den zweiten Blick offenbart. Wir begleiten den jungen Teku, Schüler eines Schamanen, in einem Erkenntnisprozess über Spiritualität, Religion, Machthunger und Gier.

Achtung: der gesamte Text enthält Spoiler!

Kurzinfos zum Spiel

Candle ist ein Puzzle-Adventure mit Jump'n'Run-Elementen und das erste Projekt des spanischen „Teku Studios“. Im Spiel steuern wir den gleichnamigen Protagonisten Teku, einen „Lichtträger“, dessen Stamm überfallen wurde, wobei sein Dorf den Flammen zum Opfer fiel. Zu allem Überfluss wurde auch noch der Dorfschamane entführt, der offenbar

für Tekus Ausbildung zuständig ist. Da der junge Teku somit ohnehin keine Perspektive mehr im Dorf hat, macht er sich auf den Weg, den Schamanen zu retten. Dabei deckt er nach und nach das dunkle Geheimnis um einen Götzenkult auf. Ganz besonders besticht Candle mit der liebevoll mit Wasserfarben handgemalten Grafik – bei Steam ist ein sehr sehenswertes „Making Of“-Video dazu zu finden.

Die Entstehung der Welt und das Wesen ihrer Bewohner – die Urelemente

Candle wartet mit keiner monströs-komplexen Story auf, aber das muss es auch gar nicht. Zu Beginn erfahren wir etwas über den Entstehungsmythos der Welt, in der Teku lebt: mehrmals hätten die Götter die Welt erschaffen und wieder vernichtet. Mittels Licht und Wasser erschufen die Götter auf dem Planeten Leben.

Zivilisationen entstanden, die Völker erlangten Wissen. Doch mit dem Wissen wuchsen auch Gier und Machtbedürfnis und schnell wurden die Erkenntnisse genutzt, um sich gegenseitig zu unterdrücken. Daraufhin vernichteten die Götter in großer Wut alles Leben in einem verzehrenden Feuer. So weit die Geschichte – wir sind zurück in der Gegenwart und bemerken, dass es im Dorf brennt.

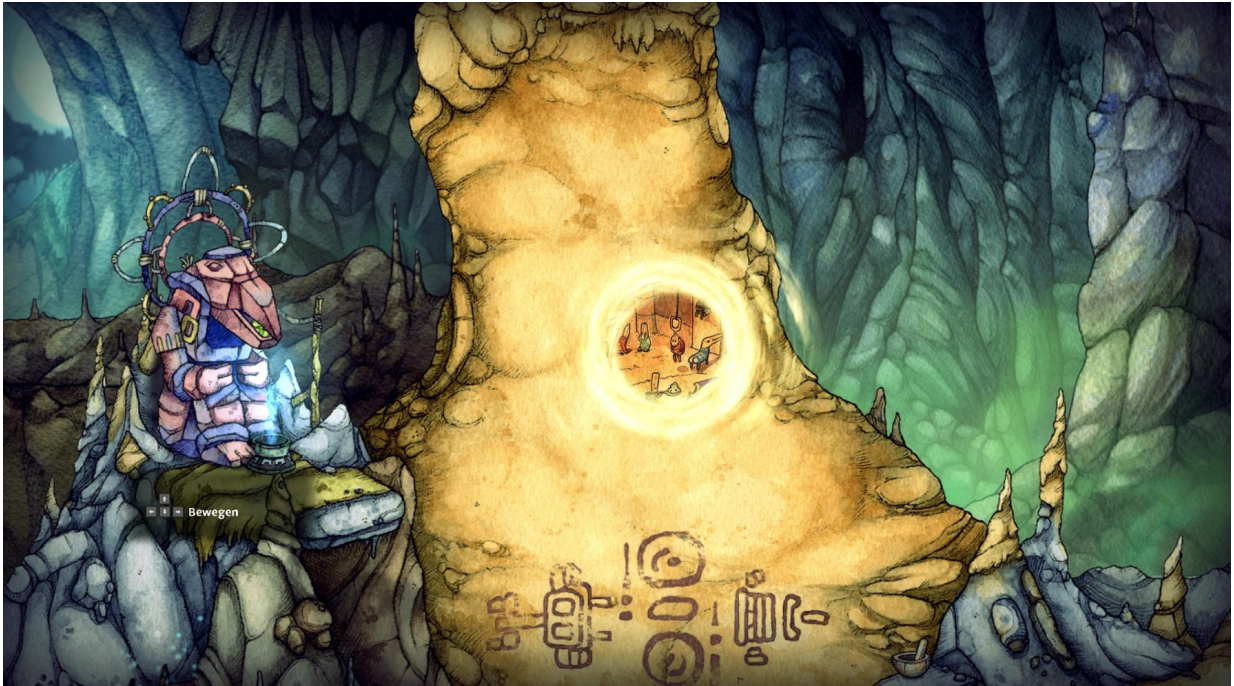
Feuer und Licht

Allein über die Feuer- und Lichtsymbolik ließe sich eine ganze Abhandlung schreiben, dazu wird es einmal einen gesonderten Artikel geben. Dennoch, in aller Kürze: Licht und Wasser finden wir in beinahe allen Schöpfungsmythen als Grundlage des Lebens. Licht kommt „von oben“, aus einer göttlichen Sphäre. Es lässt Pflanzen wachsen und bringt „Licht ins Dunkel“, stößt also Erkenntnisprozesse an. Das Wasser kennen wir als lebensspendendes Element zum Löschen unseres Durstes, im Sinne eines wachstumsfördernden Regens, des Fruchtwassers, der Taufe und vielem mehr.

Vom Feuer wird hier in zwei Bedeutungskontexten gesprochen: das Feuer im Dorf scheint tatsächlich ein Bild für Vernichtung zu sein. Bei der Vernichtung der Welt durch die Götter jedoch scheint das Feuer gleichsam Anfang und Ende darzustellen: auf die Vernichtung folgt ein Neuanfang. Somit begegnen wir dem Feuer hier in der Symbolik einer Wandlung. Behalten wir im Hinterkopf, dass Teku ein „Lichtträger“ ist, der mit einer kleinen Flamme ausgestattet ist.

Tekus Dorf wurde von einem anderen Stamm, den Wakcha, niedergebrannt und der Schamane, Repräsentant des spirituellen Lebens des Dorfs, wurde entführt. Teku macht sich auf den Weg und nach dreistündigem Marsch durch den Wald beginnt im Morgengrauen mit den ersten Sonnenstrahlen sein großes Abenteuer.

Die Drei ist eine ganz besondere Zahl, so können beispielsweise Entwicklungsprozesse als Dreiheit verstanden werden: These-Antithese-Synthese. Auch Teku macht sich auf den Weg in eine Entwicklung. In der christlichen Tradition begegnen wir der Drei ebenfalls häufig, denken wir nur an die Auferstehung am dritten Tag (übrigens ebenfalls am frühen Morgen!) oder an die Dreifaltigkeit.



Erkenntnisprozess: Teku sieht in Ausschnitten, was in der Welt geschieht. (Quelle: Jessica Kathmann, eigener Screenshot)



Teku hat später einen Überblick über die Gesamtsituation. (Quelle: Jessica Kathmann, eigener Screenshot)

Tezca

Im Verlauf der Geschichte erfahren wir von Tezca, einem beinahe mythischen, übergroßen Wesen mit dem Gesicht eines Vogels, um den über die Zeit ein Kult ausgebrochen ist. Tezca erschien den Vorfahren zunächst als ein Wesen, welches die Stämme zurück zu den Wurzeln und Lehren ihrer Urväter führte und Frieden brachte. Nach und nach begannen die Vorfahren jedoch, Tezca anzubeten und einen Opferkult aufzubauen – nun sollten die Schamanen geopfert werden. Die „echte“ Spiritualität, die Verbindung zu den „echten“ Göttern, repräsentiert durch die Schamanen, sollte also endgültig vernichtet werden.

Mehr noch: Die Schamanen haben Tezca selbst aus Licht und Feuer erschaffen in der Hoffnung, dadurch die Gewalt zwischen den Stämmen zu beenden und die deswegen gefürchtete Rache der Götter abzuwenden. Schauen wir uns Tezca genauer an, können wir in dem Vogel-Kopf die Parallele zum ägyptischen Gott Horus entdecken. Dieser wurde häufig als Falke dargestellt und unter anderem als Lichtgott verehrt.

Doch Kreaturen, die selbst dunkle Anteile in sich tragen, können kein rein gutes Wesen erschaffen, und so erstarkten im Verlauf die durch die Anbetung „gefütterten“ machtgerigen Seiten Tezcas.



Candle: Die Parallele zwischen Tezca und Horus aus der ägyptischen Mythologie ist deutlich. (Quelle: Jessica Kathmann, eigener Screenshot)

Hier lernt Teku also eine ganz grundlegend menschliche Tatsache: wir alle haben Licht- und Schattenseiten und sind nicht fähig, das Dunkle in uns auf Dauer komplett abzuspalten. Mehr noch, je mehr wir dies versuchen, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit eines unkontrollierten Ausbruchs dieser „dunklen“ Impulse.

Versuchen wir einmal zum besseren Verständnis, die ganze Welt Tekus als Darstellung der Innenwelt einer einzelnen Person zu verstehen:

Subjektstufige Deutung – Reise in das eigene Innere

C. G. Jung nutzte diesen sogenannten Ansatz der subjektstufigen Deutung, um Träume besser zu verstehen. Er ging davon aus, dass alles, was uns im Traum begegnet, als Teil unserer selbst verstanden werden kann – sowohl Personen als auch Tiere, Gebäude oder Landschaften. Übertragen wir diesen Ansatz auf Candle, könnten wir Teku als den handelnden Teil des Bewusstseins einer Person verstehen, die sich gerade in einer Krise befindet.

Das Dorf, Zentrum von Tekus Welt (vielleicht ein Kern-Teil der Persönlichkeit) wurde seiner spirituellen Führung beraubt. Vieles wurde zerstört, die Stämme (verschiedene Persönlichkeitsanteile) führen Krieg gegeneinander und Gier und Neid herrschen in Form

von Tezca über weite Teile der Persönlichkeit.

Dabei scheint Tezca ja erst aus den Bemühungen spiritueller Anteile entstanden zu sein – in der Hoffnung, einen nur guten Teil zu schaffen, auf den sich alles ausrichten kann.

Es gelingt schließlich, die „echte“ Spiritualität in Gestalt des Dorf-Schamanen zu befreien und Tezca als Symbol für Gier und Neid zu vernichten. Durch die Lichter, die Teku als Lichtträger mit seiner Flamme (Wandlungssymbol) entzündet, scheint „Licht ins Dunkel“ zu kommen, scheint Erkenntnis und Auseinandersetzung möglich zu sein. Der handelnde, bewusste Anteil der Persönlichkeit bereist seine Innenwelt, tritt in Kontakt mit bis dahin unbewussten Anteilen und versucht, Ordnung zu schaffen. Mit der Vernichtung Tezcas wird ein Neuanfang möglich, für den Tekus Licht unabdingbar ist. Hier endet das Spiel.

Was bleibt?

Für mich bleibt ein gemischtes Gefühl zurück: kann Tezca überhaupt endgültig vernichtet werden? Bedeutet die Vernichtung in diesem Fall nicht nur ein erneutes Verdrängen der Schatten-Inhalte ins Unbewusste? Wir haben zu Beginn gehört, dass immer wieder dasselbe passiert. Es scheint unabdingbar, dass sich die Schatten-Inhalte wieder „melden“, dass dunkle, nicht so gern gesehene Anteile der Persönlichkeit wieder ans Licht kommen. Wird es dieses Mal anders sein?

Wohl kaum, denn es gehört einfach zum Menschsein (was für ein Wesen Teku ist, erfahren wir nicht). Aber Teku macht mir Hoffnung. Zum ersten Mal gibt es jemanden, der das Land bereist hat, der sich auseinandergesetzt hat mit den verschiedenen Anteilen. Und vielleicht hat Teku verstanden, dass es nicht um ein Schwarz-Weiß-Denken geht, nicht darum, dass es nur gute Anteile gibt, sondern darum, ein gutes Gleichgewicht zu finden, Anteile zu integrieren, in bewusste Auseinandersetzung zu gehen und – wo möglich – Licht ins Dunkel zu bringen.

Fazit

Candle erreicht auf den zweiten Blick eine Tiefe, die von einem Puzzle-Game so nicht unbedingt zu erwarten gewesen wäre. Unser Protagonist Teku erlebt in seiner Welt auf schmerzhaft Weise, dass zum „Menschsein“ Licht- und Schattenseiten gehören und es nicht möglich ist, auf Dauer alles Dunkle und Ungeliebte fernzuhalten. Nach einem erneuten, offenbar gescheiterten Versuch endet das Spiel mit einem Neuanfang mit offenem Ausgang. Wir wissen nicht, was geschehen wird. Aber wir haben in der Rolle Tekus das Land, die „innere Landschaft“ bereist, haben Erfahrungen gesammelt. Wir haben „Licht“ in Form unserer Flamme „ins Dunkel“ gebracht, uns auseinandergesetzt und Erkenntnisse gewonnen.

Dies alles sind wichtige Voraussetzungen dafür, keine Spaltung in Schwarz und Weiß, Gut und Böse vornehmen zu müssen, sondern in Bewusstheit, mit dem „Licht der Erkenntnis“, ein gesundes Gleichgewicht und eine Integration zu erreichen.

Hat jemand von euch Candle gespielt? Habt ihr vielleicht eine ganz andere Botschaft aus dem Spiel mitgenommen? Oder gar keine? Ich bin gespannt!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 21. März 2020 um 09:55 Uhr in der Kategorie: [Indie-Games](#), [Podcasts](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>