

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## „Monster im Museum“ – Interview mit Mascha Tobe (we love old games)

André Eymann am Montag, dem 2. Juli 2018

**Dass das Computerspielmuseum in Berlin in meinen Augen eine sehr sehenswerte Angelegenheit ist, habe ich bereits in meinen Beitrag [Das Computerspielmuseum – Ein Juwel im Herzen Berlins](#) festgehalten. Die diesjährige Videospiele-Sonderausstellung „Monsters Attack Planet Earth“ aber machte es sogar zu einer gruseligen, ja trashigen Erfahrung, die ich mir natürlich nicht entgehen lassen wollte.**

Mascha Tobe und Philipp Frei von [we love old games](#) sind die beiden Menschen, die uns hier Angst einjagen wollen und mit viel Liebe zum Detail 30 Jahre Videospiegelgeschichte in einen zeithistorischen Monsterbezug gesetzt haben. Ich sprach mit Mascha über Pixelmonster, die geteilte Stadt Berlin und die Magie des Alltags.

### Interview vom 21. Juni 2018

**In eurer Sonderausstellung „Monsters Attack Planet Earth“ für das Computerspielmuseum Berlin baut ihr eine Brücke zwischen den Monsterfilmen der 1950er Jahre und Videospiele, die genau diese Ästhetik einfangen. Was war**

## der Zündfunke für diese Idee?



Mascha Tobe arbeitet als freiberufliche Redakteurin. (Bild: Mascha Tobe)

Genau. Wir zeigen diverse Spiele aus den letzten dreißig Jahren, die sich mit den Monsterfilmen der 1950er und 1960er Jahre auseinandersetzen. Das kann ganz offensichtlich in thematischen und grafischen Anlehnungen passieren, es gibt aber auch weniger auffällige Parallelen, etwa im Bereich der Produktionstechniken.

Eine Sonderausstellung zu dem Themenkomplex der Interaktion zwischen Film und Videospiel wollten wir eigentlich schon sehr lange machen. Filmische Mittel im Spiel sind aber nunmal ein sehr präsent Phänomen, dadurch gibt es eine schier unendliche Fülle an möglichen Titeln – das Thema musste also eingegrenzt werden.

Die 50er Jahre haben sich dann ganz besonders als thematischer Rahmen angeboten, weil das eine Zeit ist, die sehr gerne zitiert wird, immerhin ist sie auch für die Filmindustrie von großer Bedeutung.

Neue Tricktechniken ließen jede Menge animierter Monster über die Leinwand laufen. Diese ruckartig stapfenden Monster sind nicht nur Zeugnis eines riesigen Ideenreichtums seitens der Tricktechniker, sondern wirken heute oft überholt und albern. Umso spannender ist es, dass ein Repertoire an Techniken und damit einhergehenden Ästhetiken, das längst von computergenerierten Bildern abgelöst wurde, noch immer aufgegriffen wird.

Von dieser spannenden Mischung aus Nostalgie und Persiflage verzaubert, haben wir uns dann dazu entschieden, das Thema Film und Videospiel auf eben diesen spezifischen Aspekt hin zu beleuchten.



Eine Übersicht der Beteiligten der Sonderausstellung. (Bild: André Eymann)

**Den damaligen Filmen liegt oft eine konkrete gesellschaftliche Thematik zu Grunde. Die Angst vor neuer Technologie oder dem Krieg beispielsweise. Hat eure Ausstellung vor diesem Hintergrund auch eine politische Aussage?**

Schaut man sich die Monsterfilme der 50er und 60er Jahre etwas genauer an, spiegeln sich oftmals vor allem drei Ängste der damaligen Zeit: die Auswirkungen des Atomzeitalters, außerirdische Bedrohungen und eine Eskalation des Kalten Krieges.

Spannend ist, dass die Videospiele, die auf die damalige Filmästhetik referieren, oft auch eben diese Ängste aufgreifen, mal ersthaft, mal relativierend oder auch persiflierend. Die Spiele, denen wir mit ‚Monsters Attack Planet Earth‘ in den Fokus nehmen, sind oftmals Liebeserklärungen – an den Ideenreichtum der Tricktechniker wie Ray Harryhausen, der die Stop Motion-Technik revolutioniert hat, aber auch an Filmwerke, die mit sehr begrenzten Mitteln gesellschaftlich Hochbrisantes eingefangen und verarbeitet haben.

Und genau das ist der für uns wichtige Punkt. Uns selbst ist nicht daran gelegen, mit der Ausstellung ein politisches Statement abzuliefern. Viel mehr ist uns wichtig, zu zeigen, dass diese Videospiele politisch und historisch Relevantes verarbeiten – auf ganz unterschiedlichen Ebenen.

Denn auch wenn heutzutage mehr Leute denn je wissen, dass Computerspiele ein ernstzunehmendes Kulturgut darstellen, erscheint es dennoch wichtig, immer mal wieder darauf hinzuweisen, wie sich zum Beispiel selbst auf den ersten Blick flache Prügler in den kulturellen Kontext einbetten und eben mehr sind als der erste Eindruck.



Alien Front Online ist leider nur in Nordamerika erschienen. In dem Multiplayer-Spiel von 2001 kann man entweder als Alien oder als Mensch agieren. (Bild: André Eymann)

### **Wie entstehen eure Konzepte? Ist das ein langsamer Prozess oder entwickeln sich die Ideen zu einer neuen Ausstellung über Nacht bei Bier und Wein?**

Manchmal gibt es Themen, von denen wir beide sofort angetan sind und das Konzept wirklich schnell steht.

Es kommt aber genauso vor, dass uns ein Thema monatelang verfolgt und immer mal wieder präsent ist, bis wir entscheiden, eine Ausstellung dazu zu machen. Bei unserer Sonderschau „Rocketmen“ war das zum Beispiel so. 2016 war das Thema Raumfahrt sowohl im Bereich der Kino-Blockbuster als auch in der Literatur auffällig präsent, da war der Gedanke naheliegend, den Aufbruch des Menschen ins Weltall auch im Videospieldbereich unter die Lupe zu nehmen und auszuloten.

### **Wenn ich es richtig gesehen habe, kooperiert ihr seit 2015 („Spiele aus tausendundeiner Nacht“) mit dem Computerspielmuseum in Berlin. Wie kamt ihr zu einander?**

Aaaalso, Philipp ist schon vor der Eröffnung des Computerspielmuseums dort tätig gewesen und hat unter Anderem an dem Exponats-Arrangement in der Dauerausstellung gearbeitet.

Da es damals, 2011, noch nicht ganz so viele spielbare Stationen als festen Bestandteil der Dauerausstellung gab, hat es sich relativ schnell ergeben, dass Philipp erste Sonderschauen auf der damaligen Sonderausstellungsfläche verwirklicht hat.

Zeitgleich hat er sowohl unter WE LOVE OLD GAMES als auch im Auftrag des Computerspielmuseums externe Gaming-Events konzipiert und verwirklicht.

Ich bin dann 2013 ins Computerspielmuseum gekommen, damals zunächst in den Servicebereich. Mitte 2015 hat Philipp mich dann für die Sonderschau „Leading Lady“ zu starken Frauen im Videospiel als Kurations-Assistenz und Texterin ins Boot geholt. Das war dann auch die erste Museums-Ausstellung unter dem Label WE LOVE OLD GAMES.

Dass wir ziemlich gut zusammen arbeiten können, haben wir ganz fix festgestellt und einfach nicht wieder damit aufgehört. Seit 2015 realisieren wir also gemeinsam zwei bis drei Sonderausstellungen pro Jahr für das Computerspielmuseum.

„Realisieren“ heißt in dem Fall alles von Themenfindung und Kuration, Szenografie und Grafikgestaltung bis hin zu Booklets und dem tatsächlichen Ausstellungsbau.

Eine fertige Sonderschau ist aber immer ein Gesamtwerk, an dem noch viele andere Kreative beteiligt sind – ob im technischen Bereich, wenn es um praktikable und spielbare Lösungen geht oder beispielsweise im Bereich der CGI-Animationen, die die Szenografie unterstützen. Da sind wir sehr glücklich, auf ein Netzwerk wunderbarer Menschen mit ebenso wunderbaren Ideen bauen zu können.



Spielen wie im Kino: danke Beamer und großen Bildschirmen konnten die Besucher in die Spielerfahrung eintauchen. (Bild: André Eymann)

### **Habt ihr „freie Hand“ in der Auswahl und Aufbereitung eurer Themen?**

Bisher waren nicht nur die Besucher, sondern auch das Computerspielmuseums sehr zufrieden mit unserer Arbeit. Mit dem Vertrauen, das das Museum in unsere Arbeit hat,

kommt auch viel Freiheit, beispielsweise in der Themenwahl und -aufbereitung, aber auch im gestalterischen Bereich.

Manchmal wünscht sich das Museum aber auch explizit Ausstellungsthemen. ‚Homebrew – Classic Homemade Games‘, eine interaktive Schau zu Homebrew-Games beispielsweise war ein Wunsch des Computerspielmuseums, den wir im Rahmen der International Games Week 2017 realisieren durften.

**Wie ich in der Vita nachlesen konnte, ist Philipp ein leidenschaftlicher Retro-Sammler. Stammen die Exponate der letzten Ausstellungen aus seinem Privatbestand?**

Die Exponate der Sonderschauen kommen aus ganz unterschiedlichen Quellen.

Die Hardware an den Spielstationen stammt vor allem aus der Sammlung des Computerspielmuseums. Die Spiele selbst kommen zum Teil aus der Museumssammlung, teils aus Philipps privater Sammlung oder wurden speziell für die Ausstellung angekauft.

Leider ist die Sonderausstellungsfläche begrenzt und bietet Platz für rund zehn Spielstationen. Da für ein Thema aber meist sehr viel mehr Titel relevant und nennenswert sind, stellen wir ausgewählte Spiele in der Vitrine aus – diese Boxen kommen fast ausschließlich aus Philipps Privatsammlung.

Das Zeigen von Spielverpackungen ist für uns ein schöner Kompromiss der sehr destillierten Auswahl von etwa zehn wichtigen spielbaren Titeln. Das Erscheinungsbild der Spielverpackung ist unserer Meinung nach aber auch ein wichtiger Aspekt der Spielerfahrung, den wir zumindest visuell erfahrbar machen wollen.



Kult-Klassiker: It came from the Desert auf dem Amiga. (Bild: André Eymann)

### Welche Spiele der Ausstellung sind eure Lieblingsspiele und warum?

Für Philipp war Anfang der Neunziger der Commodore Amiga der favorisierte Heimcomputer, vor dessen kleinem Bildschirm er sich die Nächte um die Ohren geschlagen hat. Neben unzähligen anderen Spielen sind dabei natürlich auch die Games aus dem Hause Cinemaware im Diskettenlaufwerk gelandet.

Eines davon war ‚It came from the Desert‘, das mit einer wunderbaren Geschichte daherkommt: Ein radioaktiver Meteor lässt im Kalifornien des Jahres 1951 gewöhnliche Ameisen zu wagengroßen Rieseninsekten mutieren. Ein Geologe entdeckt die Bedrohung und will die Einwohner der nahegelegenen Stadt Lizard Breath warnen. Dort wird ihm allerdings wenig Glauben geschenkt.



Philipp Frei arbeitet als freier Kurator. (Bild: Philipp Frei)

Cinemaware macht seinem Namen hier wirklich alle Ehre! Schon das Intro kommt in Kino-Ästhetik daher. Die Kamera führt durch die nächtliche Wüste – dank Parallax-Scrolling

liegt eine tiefe Szenerie vor dem Betrachter – und die dramatische Musik samt Aufsehen erregender Sprachausgabe taucht die Szene in eine bedrohliche Stimmung, bis plötzlich hinter einem Hügel der Meteor einschlägt.

Fasziniert hat Philipp schon damals die Kombination aus wegweisender Pixelgrafik und stimmungsvoller Musik. Aber auch das Verknüpfen unterschiedlicher Spiele-Genre und der Zeitdruck, unter dem man die Einwohner überzeugen muss sowie die riesigen, schockierenden Ameisen-Sprites haben damals ein sehr emotionales und immersives Spielerlebnis ermöglicht.

Als leidenschaftlicher Sammler kommt Philipp aber auch mit der Box voll auf seine Kosten. Popcorn-Grafiken, die Map von Lizard Breath und ein beigelegtes Kino-Ticket lassen sein Sammlerherz auch heute noch höher schlagen.

Übrigens ist das auch eine der Verpackungen in der Vitrine, an der Besucher besonders häufig in eigenen Erinnerungen schwelgen.

Mein Lieblingsspiel der Schau ist definitiv ‚The Deadly Tower of Monsters‘, weil ich das Konzept einfach sehr gelungen finde. Man spielt die Protagonisten eines fiktiven Monsterfilms der Fünfziger Jahre, in dem Dinosaurier, Aliens und Riesengorillas auftauchen. Anlässlich des Jubiläums erscheint dieser Film jetzt mit Zusatzmaterial auf DVD, so der Plot.



Exponate zur Ausstellung. (Bild: André Eymann)

Während man also durch die Welt streift und Monster bekämpft, hört man aus dem Off den Audio-Kommentar des Regisseurs, der erzählt, wie er damals mit simplen Mitteln Effekte erzeugt hat. Neben einer ganzen Menge Infos zu damaligen Tricktechniken hat der Regisseur einen wunderbaren Humor.

Besonders gelungen finde die weibliche Hauptrolle, die sich selbst rettet. Der Audio-Kommentar verrät hier, dass es dem Regisseur damals besonders wichtig gewesen sei, Geschlechter-Stereotype aufzubrechen. So wird das damalige Frauenbild mit einem Augenzwinkern kritisiert und für das Heute aufgebrochen.

Außerdem kommt ‚The Deadly Tower of Monsters‘ mit einem VHS-Filter daher, falls man das körnige Bild alter Tage samt weißer Streifen nochmal erleben will.

**Kannst Du eure Arbeitsteilung bei der Umsetzung eines neuen Konzepts beschreiben?**



Gerne. Sobald wir ein Thema gefunden haben, recherchieren wir beide zu wichtigen Aspekten des Themas und möglichen Spielen. All die relevanten Titel schauen wir dann gemeinsam durch und wählen Spielbares aus.

Das klingt zwar ganz einfach, ist aber durchaus ein kniffliges Unterfangen. In der Auswahl der Einzeltitel achten wir sehr darauf, dass nicht nur das Thema rundum beleuchtet wird, sondern möglichst viele unterschiedliche Genre dabei sind. Wichtig ist uns außerdem, einen historischen und globalen Querschnitt zu bieten, also Spiele aus unterschiedlichen Videospiele-Epochen zu zeigen, die in unterschiedlichen Ländern entwickelt worden sind und auf unterschiedlichen Originalsystemen laufen.

Zeitgleich zur Auswahl definieren wir ein Raumkonzept und sammeln Ideen für die szenografische Umsetzung, um das Thema auch im Raumbild zu inszenieren.

Danach trennen sich unsere Wege ein bisschen. Philipp kümmert sich um die Hard- und Software-Beschaffung sowie um alle gestalterischen Aspekte, also Ausstellungsposter, Pressegrafiken und Gestaltung des Booklets, das ich zusammen mit den Pressetexten redaktionell verantworte.

Zwischendurch gibt es viel Kommunikation, Feedback, Lob und Verbesserungsvorschläge.

Der Ausstellungsaufbau ist dann wieder gemeinsame Sache, aber jeder hat so seine Fachgebiete. Philipp ist im Hardware-Bereich sehr fit und bereitet Konsolen, Heimcomputer und Handhelds vor und hat den Überblick über alle technischen Aspekte.

Ich bin zugegebenermaßen ein bisschen neurotisch und damit wie geschaffen für die Konsolensicherung, das Arrangieren der Exponate und eine Meisterin im Legen geradezu unsichtbarer Kabelkanäle.

Wenn alles steht, glänzt und läuft, gibt es ein Bier, ein Aufatmen und ganz viel Freude!



Rampage von 1986 greift das Monsterthema der 1950er Jahre direkt auf. (Bild: André Eymann)



Im Plakat zur Ausstellung wird eine kurze Einführung gegeben. (Bild: André Eymann)

**Neben den recht aufwändigen Sonderausstellungen gestaltet ihr unter eurem Label „we love old games“ auch Gaming-Events, Text und Grafik oder Messeauftritte. Ganz nebenher schreibst Du auch noch Romane, die sich mit der Magie des Alltags (in Berlin?) beschäftigen. Woher nimmst Du die Inspiration für das Schreiben?**

Oft sind es Banalitäten und Kleinigkeiten, die Textideen in Gang setzen. Ein gesenkter Blick, wenn jemand den Straßenfeger in der Bahn loswerden will oder ein liebestrunkenes Paar, das sich trotz drohend piepender Zugtür nicht voneinander losreißen kann, solche Alltäglichkeiten inspirieren mich ganz oft zu Geschichten.

Die Inspiration für meinen ersten Roman ‚Wir waren die Kosmonauten‘ kam tatsächlich zu großen Teilen aus der Rechercharbeit für die Sonderschau ‚Rocketmen‘, die wir 2016 realisiert haben. Da ich im Vorfeld zu Astronomie, Raumfahrtgeschichte und Raumfahrt-

Fantasien in Literatur und Film recherchiert hatte, war mein Kopf voller Weltraum-Geschichten.

Vor allem die sowjetische Raumfahrt und die Hundekosmonauten wie Laika haben mich sehr fasziniert und sind dann später in den Roman eingeflossen.

### **Magst Du uns verraten, wovon euer nächstes gemeinsames Projekt handeln wird?**

Unbedingt! Auf das kommende Projekt freue ich mich schon riesig! Dabei kommen meine beiden Schwerpunkte ganz wunderbar zusammen – es wird nämlich um Wechselwirkungen zwischen Literatur und Videospiele gehen. Zum Einen wird es selbstverständlich Roman-Versoftungen geben, aber auch Textadventures und Interactive Fiction, Autoren-Games, Spiele in Romanuniversen, und und und.

Ganz so viel darf ich natürlich noch nicht verraten. Was ich auf jeden Fall verraten kann ist, dass die Sonderschau ab Mitte September im Computerspielmuseum Berlin für neugierige Spielerinnen und Spieler bereitsteht!

### **Weiterführende Links**

- [we love old games](#)
- [Computerspielmuseum in Berlin](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Montag, dem 2. Juli 2018 um 11:15 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). 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.videospielgeschichten.de>