

Szene M

Ausgehen. Leben. Trends.

Freunde der Nacht

Frank Kvitta (bei „Hartes Rauschen“)



Zweimal Frank bei „Hartes Rauschen“: In der zweiten Auflage der Techno-Party im S38 (Schlossstraße 38) erleben die Gäste das Frank-Doppel Frank Kvitta und Frank Sonic. DJ Blush sorgt fürs Vorprogramm. Kvitta steht für die harte,

wilde Seite des techno Sounds aus Deutschland. Seine Sets sind bestimmt von fast irrwitzigem Vortrieb, schwer definierbaren Sounds und markenschütternden Basslinien. Frank Kvitta an den Reglern bedeutet: Vollgas! Und da steht ihm Frank Sonic fast in nichts nach. Er ist der Senkrechtstar des Jahres 2007 und spielte schon bei seinem „Mayday“-Debüt die internationale Konkurrenz in Grund und Boden. Sonic verkörpert die Liebe zum Hardtechno mit jeder Faser seines Körpers. Infos: www.s38-koblenz.de.

Was bleibt

Rainer Zufall (ein Internet-Held)



Vom 7. Mai an gibt es wieder neunmal „Rainer Zufall“ live im Café Hahn – neue Frechheiten vom Kowelenzer Oberhejel Rolli inbegriffen. Wer so lange auf die Lokalcomedy aus den Untiefen der schönsten Stadt an Rhein und Mosel nicht warten

will, kann surfen. Im Videoportal „Youtube.com“ sind inzwischen einige Filme aus dem schrägen Rolli-Mundart-Universum zu sehen, leicht zu finden unter der Sammeladresse www.youtube.com/user/comedyhorst (Bild: aus dem Film „Rolli als Stadtführer“). Und was Rolli alias Rainer Kroth besonders stolz macht: ein Hejel-Film wurde von begeisterten Fans sogar nachgedreht. Den findet man unter dem Suchbegriff „Rainer Zufall“ auf „Youtube.com“.

Was kommt

DJ Tom (wieder mal ins Agostea)



Der weit gereiste DJ Tom aus Koblenz macht mal wieder Station in der Heimat: Am Freitag, 28. März, legt der BigFM-Star im „Bad Girls Club“ im Agostea auf. Tom, bekannt für seinen heißen Electro-Sound, fliegt ansonsten quer durch die

Welt und legt in den angesagtesten Clubs und bei den größten Festivals auf. Info: www.agostea-koblenz.de.

Was fehlt

Mehr Wissen rund ums Bier



Bier ist nicht nur zum (Be-)Trinken da, Bier ist viel mehr als ein alkoholisches Getränk. Und das ist auch der Ausgangspunkt für ein neues Buch, das der Lahnsteiner Imprimatur-Verlag gemeinsam mit der Lahnsteiner Brauerei und deren Inhaber

Dr. Markus Fohr herausgibt: „Besser Leben mit Bier“. Das Werk soll eine unterhaltsame und informative „Bierbiel“ sein, die Wissenswertes und Anekdoten rund ums Bier erzählt. „Besser Leben mit Bier“ präsentiert die Vielfalt des Bieres und bringt es in den Zusammenhang mit dem Marathonlauf, der Steigerung der Intelligenz und einer schlanken Gestalt. Auch die Geschichte des Bierbrauens wird erzählt. Info: www.lahnsteiner-brauerei.de. Foto: dpa

Tanzfläche

Party-Zeitreise ins alte Extra

Der Tanz-Tipp der Woche: Durchtanzte Nächte zwischen Planquadrat und Dry – wer sich daran noch erinnern kann, der ist am Samstag, 29. März, im Nachtrausch richtig. Dann legen nämlich die Resident-DJs der Jahre 1988 bis 1996 zur „Extra-Revival-Party“ auf. Alle Fans der früheren Großdisco dürfen sich auf den Sound von damals auf zwei Tanzflächen freuen – und auf dieselbe Stimmung. Weitere Tipps:

- Freitag, 28. März: In Taberna – die Mittelalter-Nacht in der Druckkammer.
- Freitag, 28. März: Kill Your Ideals! – Indie und Alternativ im Circus Maximus.
- Freitag, 28. März: Rocknight, Sansibar.
- Samstag, 29. März: „Wer kennt wen?“-Party, Palais
- Samstag, 29. März: In Ya Ear, Circus Maximus.
- Samstag, 29. März: S-Cape – mit Dave Shokk, S. 38.

■ Anregungen, Trends, Tanzflächen-Termine und Mitteilungen für die „Szene M“-Seite: Szene-M@Rhein-Zeitung.net

Computerspiele als Studienfach

Die Koblenzerin Linda Breitlauch ist Europas erste Professorin für „Game-Design“ – Ganz eigene Dramaturgie gefragt

Computerspiele sind ein Kulturgut – und verlieren langsam auch ihr Schmuddelimage. Einen Teil trägt dazu die Koblenzerin Linda Breitlauch bei: Sie ist Europas erste Professorin für Game-Design.

KOBLENZ. Wer Linda Breitlauch sucht, kann an der Mediadesign-Hochschule in Düsseldorf oder nach Koblenz. Wie alle Räume der Hochschule trägt auch ihr Büro den Namen einer Stadt. Die Wahl fiel auf Koblenz, und Breitlauch hat nicht lange gezögert. Europas erste Professorin für Game-Design hat ihr Abitur am Max-von-Laue-Gymnasium abgelegt und anschließend an der Verwaltungs- und Wirtschaftsakademie Betriebswirtschaft studiert. Sie ist in Koblenz aufgewachsen und besucht noch heute oft ihre Familie.

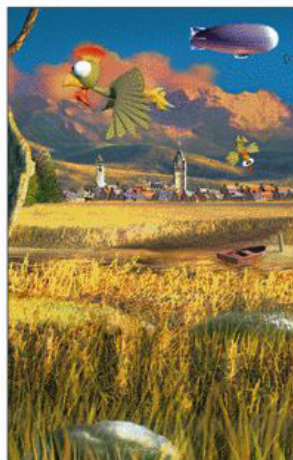
Mit 29 Jahren hat sie an der Hochschule für Film und Fernsehen in Potsdam ihr Zweitstudium begonnen und als diplomierte Film- und Fernsehredakteurin abgeschlossen. Ihre Doktorarbeit hatte sie 2007 gerade beendet, da folgte der Ruf auf eine Professur an die private Hochschule in Düsseldorf, wo sie gegenwärtig Studierende unterrichtet, die demnach als Entwickler von Computerspielen tätig sein werden.

Programmierer von morgen

In Klassen von höchstens 25 Personen absolvieren die Studierenden dort ihre Ausbildung. Das bedeutet täglich sechs Stunden Vorlesung und viel Praxis. Breitlauch schätzt die Atmosphäre: „Die Studierenden haben sich bewusst für dieses Studium entschieden und sind hoch motiviert.“ Künftig werden sie als Projektleiter und Autoren, Grafiker und Programmierer virtuelle Welten und Spielstrategien entwerfen. Gegenüber dem Film, so die Professorin, besitzen Spiele jedoch eine ganz eigene Dramaturgie. Am Beginn steht ein Designdokument, das Geschichte, Charaktere und technische Anforderungen festlegt.

Während der Film die Zuschauer gerade mal für zwei Stunden in einen Spannungsbogen einbindet, verfügen Spieler am Computer über weit mehr aktive Freiheiten, die es ihnen ermöglichen, eine Geschichte oftmals auch individuell über einen längeren Zeitraum zu entfalten.

„Die Herausforderung für die Entwickler besteht darin, dem Spieler diese Freiräume zu bieten und ihn gleichzeitig anzuregen, der Bestimmung des Spieles zu folgen.“ Ein Spiel muss seine eigene Logik



Die Vielfalt der Computerspiele – zwischen der Moorhuhnjagd (oben links), Lara Croft (oben rechts), „Herr der Ringe“ (unten links) und „SimCity“ liegen (virtuelle) Welten. Foto: dpa (2)

entfalten, die eine zusammenhängende Geschichte ebenso wie Entscheidungen für die Bedienung einbezieht. Wer heute ein Spiel erstellt, kann davon ausgehen, dass Hunderte Mitarbeiter über mehrere Jahre an der Produktion gearbeitet haben. Internationale Spielentwicklungen verschlingen viele Millionen Euro und sind mit amerikanischen Filmproduktionen vergleichbar. Die Entwicklung hängt auch mit den Ansprüchen der Spieler zusammen, die bei einem handelsüblichen Preis ein Spielvergnügen von 50 bis 100 Stunden erwarten.

Linda Breitlauch, die selbst gerne spielt, weiß, dass das Bild der Computerspieler in der Öffentlichkeit meist durch

eine bestimmte Klientel geprägt wird, welche die Medien gerne in den Fokus rücken. Diese sogenannten „Hardcore Gamer“ sind überwiegend männlich, unter 20 Jahre alt und spielen täglich bis zu zehn Stunden. Doch sie bilden eine Minderheit. Für viele Menschen hat sich das Computerspiel inzwischen zu einer legitimen Unterhaltungsform entwickelt, wie sie auch zum Beispiel Brettspiele bieten.

Entgegen gängiger Klischees spielen auch viele Frauen. Laut Breitlauch belegen die Statistiken, dass rollenspezifische Muster nicht zutreffen. „Frauen können auf rosa Spielkonsolen verzichten – ein gutes Spiel ist auch ein gutes Frauenspiel, wenn es als Spiel dramatur-



Professorin Linda Breitlauch unterrichtet „Game-Design“.

gisch überzeugend ist.“ Für die Ausbildung der Studierenden sei es daher wichtig, dass die Studierenden, die ehemals vielleicht nur begeisterte Spieler waren, zu professionellen Entwicklern heranreifen, die wissenschaftliche Ansprüche und ein differenziertes Verständnis für Spiele entwickeln.



Professorin Linda Breitlauch unterrichtet „Game-Design“.

Gerade ein solches Verständnis soll dann auch die Vorstellung des „bösen Mediums Computerspiel“ relativieren, denn die Argumente der Kritiker sind hinlänglich bekannt und zumeist pauschal: Die Schmutz- und Schunddebatten gegen die ersten Filme, Groschenhefte und Comics haben die gleichen Stereotype hervorgebracht wie die Einführung des Fernsehens. Computerspiele, die es schon seit den 60er-Jahren gibt, gerieten allerdings erst spät in die Diskussion. Nachdem die Spiele eine neue Qualität erreicht hatten, indem sie die Erzählung des Buches mit dem Realismus des Films und den Möglichkeiten zur Interaktion verbanden, wurde Kritik laut.

Im Spiel leichter lernen

Pötzlich boten die Figuren ein hohes Identifikationspotenzial, und Spieler bewegten sich in täuschend echt simulierten Szenarien. Kritiker befürchteten nicht, dass die Jugendlichen Spiel und Wirklichkeit nicht mehr zu unterscheiden wissen. Hingegen werde übersehen, so die Professorin, dass jedes Spiel auch ein Lernspiel ist, bei dem es gilt, gewisse Regeln zu verstehen. Die Grenze zwischen unterhaltsamen und ernsthaften Spielangeboten sei fließend. „Was ein ernsthaftes Spiel ist, lässt sich nicht auf eine Formel bringen. Fest steht aber, dass Menschen spielerisch leichter lernen.“ Die Möglichkeiten für neue Konzepte des Lernens, die mit dem Spielen verknüpft sind, deuten sich gerade erst an.

Für die Zukunft wünscht sich die Exil-Koblenzerin, dass die Hysterie aus der Diskussion weicht und nicht nur die Gefahren, sondern auch die Chancen des Spielens gesehen werden. „Eltern müssen verstehen lernen, welche Möglichkeiten sich mit dem Spielen eröffnen. Zugleich muss der bewusste Umgang, der sich hinsichtlich des Fernsehens entwickelt hat, auf Computerspiele übertragen werden.“ Medienkompetenz gelte es zu stärken. Ein erster Erfolg zeigt sich auch in der Entscheidung der Europäischen Union im Dezember 2007, Computerspiele als Kulturgut anzuerkennen. Im Januar folgte prompt die erste Ausschreibung eines Förderpreises durch die Bundesregierung. Der Blick auf die Spiele-Branche wandelt sich. Derzeit weiß Linda Breitlauch jedoch noch den anarchistischen Charme der Szene zu schätzen und genießt jene Freiheiten, die in wenigen Jahren vielleicht schon Geschichte sind. Thomas Metten

Casting in der Druckkammer

Der Koblenzer Gothic-Club startet die Suche nach Szene-Persönlichkeiten



Spektakuläres Outfit, dramatisches Make-up: Die Druckkammer sucht ausgefallene Szene-Persönlichkeiten.

keit präsentiert und diese sicherlich beeindrucken. „Bei uns wird nicht gemessen und gewogen, und es zählen auch keine aalglaten Sprüche. Was zählt, sind Individualität und düstere Kreativität“, schreibt Markus Rodemerk von der Druckkammer über das neue Projekt. Bewertet werden der Stil als Ganzes, das Outfit

und das Make-up im Speziellen sowie natürlich das Auftreten und die Persönlichkeit. „Gängige Schönheitsideale und modische Trends interessieren uns bei alledem nicht“, so Rodemerk weiter.

Für die interessierte Öffentlichkeit bedeute der Wettbewerb „einen einzigartigen Blick in eine sonst

gänzlich verschlossene Underground-Welt voller Exoten“. Den Gewinnern sollen sich zahlreiche Türen zu künstlerisch und medial tätigen Gestalten der Gothic-Szene öffnen.

■ Interessierte aus der Gothic-Szene können sich bis zum 30. April unter der Adresse www.druckkammer.eu/contest online bewerben. Auf der Videoplattform „Youtube.com“ gibt es einen Trailer zum Wettbewerb (Suchbegriff: „Druckkammer“).