

# none-but-devils-play-back-here

---

*Nieves de la Fuente*

Erreicht man in *The Witcher 3* den Rand der spielinternen Welt, erscheint der Text »None But Devils Play Back Here« oder – in der deutschen Version – »Du hast das Ende der Welt erreicht. Hier sind Drachen. Kehr um«. Es handelt sich folglich um ein spielinternes Tabu und es war Sigmund Freud der in *Totem und Tabu* den Zusammenhang zwischen Begehren und Verbot hervorgehoben hatte. So wecken auch die virtuellen Landschaften das Begehren, deren Grenzen zu erkunden. Während in *The Witcher 3* die Begegnung mit den Drachen, da völlig *imbalanced*, nach kurzer Zeit zum Game Over führt, überschreitet Nieves de la Fuente die Grenzen des Spielrands, um sich unter und neben der spielbaren Landschaft zu bewegen. Sie zeigt die Kehrseite des Virtuellen, wie wenn man einen Handschuh von außen nach innen umstülpt. So ist die Rückseite weniger ein Pendant, als vielmehr ein Gegenstück, das dazu auffordert, die Bedingungen, Bedienungen und Orientierungen neu zu evaluieren. Durch das Umstülpen der Landschaft ergibt sich somit eine Art ›natürlicher‹ Effekt, wenn jenseits der kontrollierten Monokulturen die Nebeneffekte und -schauplätze überhandnehmen, sich parasitäre Visualitäten zeigen, das Relief sich verselbständigt und auf den noch unbeschrifteten Seitenwegen Eigensinn auftritt.

*Anna Polze & Manuel van der Veen*



Die Landschaft wird durch den Blick konstruiert. Der Blick gleitet von oben über sie hinweg – ohne die Referenz einer Karte, die inzwischen unkenntlich geworden ist, oder eines Kompasses, der ins Nichts weist.

Die Landschaft wird durch einen Blick konstruiert, der den Körper des Helden verlassen hat. Dieser entkörperter Blick wird von der Landschaft nicht verstanden, die – ahnungslos – Pflanzen, Büsche und Hasen verspätet auf der Bildfläche erscheinen lässt.

Die Landschaft verwandelt sich in eine Karte und zeigt uns ihre Ränder – Ränder, von denen der Held in einer Endlosschleife fällt, während er alle Arten von verlassenen Objekten in einer Welt sieht, die auf einer trüben Wasserschicht ruht.

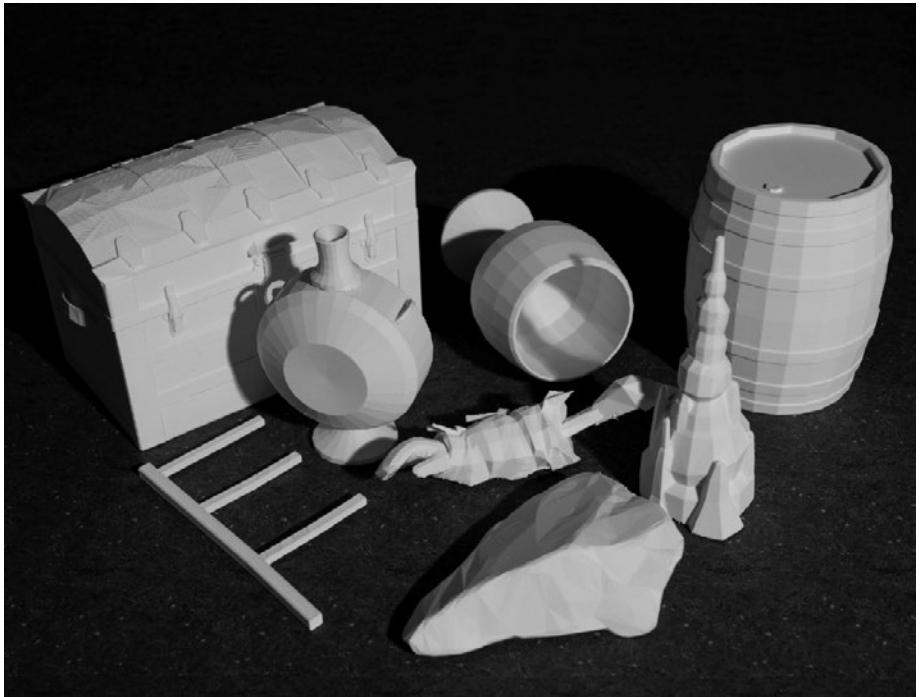


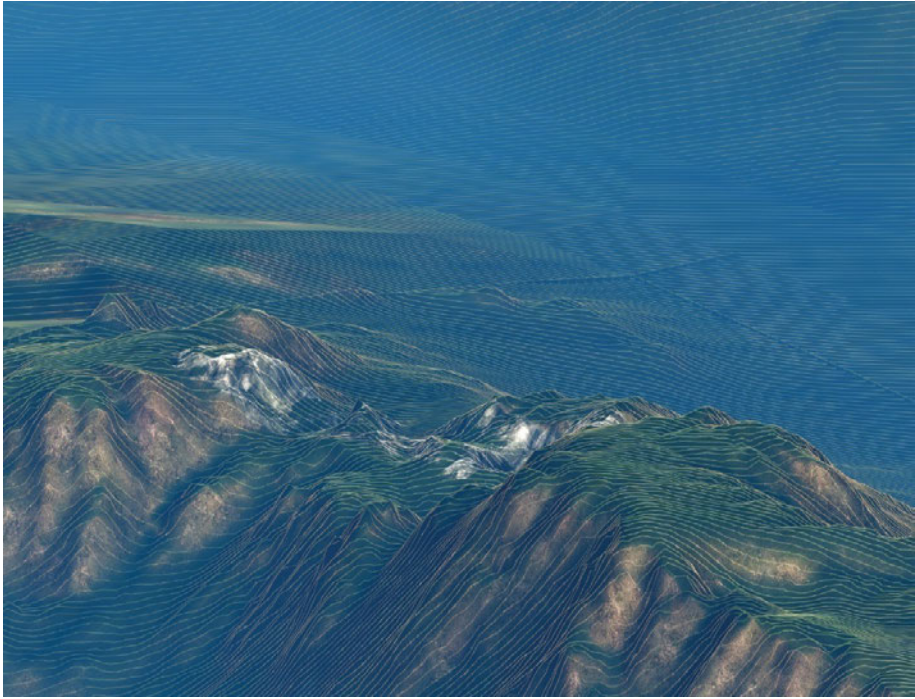


*None but Devils Play Back Here* richtet den Fokus auf das, was zurückgelassen wurde – nicht auf das, was in den Vordergrund gerückt ist. Die männliche Heldenfigur aus *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015), obwohl zentrale Figur der Erzählung, bleibt in der Videoarbeit zurück. Er kämpft seine Schlachten an der Oberfläche der Landschaft, während darunter vergessene Objekte aus früheren Schichten der Geschichte den Blick umlenken – hin zu Behältern, Werkzeugen und stiller Anhäufung: der Sammlung dessen, was übersehen wird.

Es entsteht eine Archäologie des Ausrangierten, die nicht auf Fortschritt und Sieg beruht, sondern auf Spur, Verlust und Wiederentdeckung.

Diese kritische Verschiebung lenkt die Aufmerksamkeit weg von der linearen, zielgerichteten und kampforientierten Heldenreise – hin zu einer Erzählweise, wie sie Ursula K. Le Guin in ihrer *Carrier Bag Theory of Fiction* beschreibt. Die Installation selbst wird zu einer Art Tragetasche: Sie hält und zeigt das Randständige, das Nicht-Heroische.





Ebenfalls nicht heldenzentriert ist die Darstellung der Landschaft *off-bounds* – also weit außerhalb der für das Spiel programmierten Pfade. Jenseits dieser Grenzen ist die Landschaft gebrochen; die Farben der Welt wirken eindimensional, fast unsichtbar für den entkörperlichen Blick. Und so, wenn wir in diesem Terrain in ein »Rabbit Hole« fallen, sehen wir den Himmel von unten – und erkennen, dass die digitale Welt des Helden auf einem Spiegelkabinett ruht.



*QR-Codes: links für iOS und rechts für Android*

*Über die Links können 3D-Modelle der Landschaftsüberreste von ihrem angestammten Ort in die eigenen vier Wände, eine andere Landschaft oder den Stadtraum transportiert werden*

