

Das Videospiel

„Eine außergewöhnliche Erscheinung“

Daniel Hartlaub entwickelt mit der Firma Conspiracy ein Videospiel, das von Rosemarie Nitribitt inspiriert ist.

Von Andreas Hartmann

Herr Hartlaub, Sie wollen Frankfurts berühmtestes Mordopfer, die Prostituierte Rosemarie Nitribitt, als Science-Fiction-Actionheldin Rosalie virtuell wiedererwecken – kann das funktionieren?

Daniel Hartlaub: Naja, da das Spiel in der Zukunft spielt, reden wir hier nicht direkt von Rosemarie Nitribitt. Rosalie ist in vielen Punkten von Rosemaries Geschichte inspiriert, aber wir nehmen uns auch viele Freiheiten, die Geschichte zu interpretieren. Ich bin mal gespannt. Es gibt sicher Leute, die es pietätlos finden werden, dass wir ein Game aus ihrem Leben, inspiriert von ihrer Geschichte, machen. Vielleicht ist es das ja auch. Ihr Leben war ja kein Spiel. Oder ist es vielleicht doch wie eines? Es ist trotzdem eine andere künstlerische Auseinandersetzung, als ein Buch über ihr Leben zu schreiben oder einen Film zu drehen. Hier kann man im Grunde sie sein. Rosalie ist nicht Rosemarie, aber durch sie inspiriert.

Stirbt sie denn in Ihrem Videogame?

Das möchte ich nicht verraten, aber es ist schon ein Spiel, das ein Ende und einen Anfang hat – oder einen Anfang und ein Ende – und nicht endlos dauert. Aber manchmal fängt man ja auch gar nicht am Anfang an. Es ist

aber noch nicht alles entwickelt, das machen wir ja gerade.

Sie arbeiten ungewöhnlich aufwendig, mit einem Komponisten, der die Musik schreibt, und einer Schauspielerin, die Rosalie verkörpert. Wie funktioniert das?

Es ist doch eine vergleichsweise sehr kleine Produktion. Maïke Elena Schmidt, die eigentlich eher Theater-schauspielerin ist, kommt regelmäßig zu mir ins Atelier. Ich zeichne sie, mache Bewegungsstudien, das ist auch für mich als Künstler sehr interessant. Für jedes Spiellevel, das wir entwerfen, entstehen Tausende Einzelzeichnungen. Die könnte man auch irgendwann mal ausstellen. Dann sind da noch die Jungs von der Frankfurter Gamefirma Conspiracy, die etwa das Gamedesign, die Programmierung machen, aber auch am Plot mitbeteiligt sind, und der Komponist und Musiker J. Peter Schwalm, der sich um den Soundtrack kümmert. Zudem ist es denkbar, dass aus dem Projekt mit den Schauspielern und dem realen Handlungsort in der Nähe eine crossmediale Erzählung wird, in der das Videospiel ergänzt wird durch Live-Performances, die Teile der Handlung aufgreifen und ergänzen.

Frankfurt, wo der Mordfall und auch das Videospiel verortet sind, ist bisher nicht gerade eine



Daniel Hartlaub

Der freischaffende Künstler und Filmemacher (Jahrgang 1967) lebt in seiner Heimatstadt Frankfurt. Aktuell arbeitet er an einem Videospiel, das in der Zukunft im Frankfurter Bahnhofsviertel spielt. Die Hauptfigur Rosalie hat die berühmte, 1957 ermordete Frankfurter Prostituierte Rosemarie Nitribitt zum Vorbild.

Hessenfilm, die Filmförderung des Landes, die beim Ministerium für Wissenschaft und Kunst angesiedelt ist, unterstützt seit Ende 2018 auch die Produktion von Videospielen beziehungsweise von „innovativen digitalen audiovisuellen Inhalten“, wie es offiziell heißt. Gefördert werden Konzeptentwicklungen und Prototypen.

„Rosalie“ ist nach Angaben von Hessenfilm-Sprecher Patrick Schaaf neben „Die Fährte“ von Carla Heinzl erst das zweite Gameprojekt, das die Filmförderung unterstützt. An dem gemeinsamen Projekt der Frankfurter Produktionsfirma Conspiracy sind zahlreiche Menschen beteiligt, von der Schauspielerin Maïke Elena Schmidt bis zum Komponisten J. Peter Schwalm. aph

Foto: Peter Jülich

Metropole für Spieleentwicklung. Trotzdem leben die meisten der Beteiligten ganz in der Nähe. Hat das Vorteile?

So ganz stimmt das nicht. Zum einen gibt es durchaus einige Spielefirmen. Frankfurt ist unter den Top Drei der deutschen Städte, was die Computerspiele-Industrie angeht. Zum anderen haben wir auch zwei Drehbuchautoren, die grade dabei sind, das Spiel wie bei einem Film auszuarbeiten. Die sitzen in den USA. Sie recherchieren unheimlich viel über Rosemarie Nitribitt, setzen die Eckpunkte, aber haben auch eine gewisse Distanz. Sie waren zwar schon mal in Frankfurt, aber kennen die Stadt nicht sehr gut. Sie versuchen gerade, sich ein eigenes Urteil zu bilden. Das finde ich gut. Wer Frankfurt kennt, weiß, dass es hier im Bahnhofsviertel spielt – aber in der Zukunft. Wer weiß schon, wie es dann aussehen wird? Dazu müssen wir Zeichnungen sozusagen aus der Zukunft entwerfen. Frankfurt wird nicht als Ort vorkommen, die Stadt hat im Spiel einen anderen Namen.

Warum denn ausgerechnet das Bahnhofsviertel – wird das in Zukunft nicht Tummelplatz der Reichen und Schönen sein?

Das Bahnhofsviertel hat ja keinen so guten Ruf, zum Teil auch zu Recht. Da ist zum einen eine große Armut, es gibt auch Künstler oder alte Leute, die da schon seit Generationen wohnen,

und Charaktere ein wenig wie die damalige Rosemarie Nitribitt, die mit ihren großen Autos herumfahren. Es ist ja ein wahnsinnig interessantes Viertel, und es hat auch etwas sehr Zukünftiges, fast wie ein Labor. Da werden sehr konzentriert gesellschaftliche Dinge verhandelt. Es ist ja Frankfurts buntestes Viertel, zwischen multikultureller Kulinarik, Rotlichtviertel und Drogenszene fühlt es sich urbaner an als der Rest von Frankfurt. Wie ein Frankfurt, von dem alle klassische Bürgerlichkeit subtrahiert ist. Ein bisschen wie eine Extrapolation des Konzepts der Stadt ins Extreme oder in eine mögliche Zukunft.

Einen Teil Ihrer Ideen für die Handlung müssen Sie aus der Hand geben.

Vieles hängt tatsächlich von den Scriptwritern ab, die in den USA sitzen. Was wollen sie weiterentwickeln? Wie wichtig ist ihnen der Crime-Faktor? Da bin ich selbst gespannt, was passieren wird. Wie gehen die Menschen in der Zukunft, in 50 Jahren miteinander um? Was bedeutet das Verbrechen? Welche Rolle spielt dann die künstliche Intelligenz, die es ja heute schon gibt und die immer wichtiger wird? Wir machen uns ja permanent Gedanken darüber und ein Bild davon, wie es sein könnte.

War der Mord an Rosemarie Nitribitt ein Jahrhundertverbrechen?

Ich bin kein Verbrechenexperte oder Kriminalhistoriker, aber die ganze Geschichte hat was sehr Eigenes. Unaufgeklärte Fälle schaffen ein Mysterium, weil man sie nie abschließen kann. Aber selbst wenn der Mörder doch noch gefunden werden würde, bliebe es doch eine sehr faszinierende Geschichte. Ihre Geschichte ist sehr tragisch, aber gerade dadurch gibt es mehrere Bücher und Spielfilme, ja sogar ein Musical über ihr Leben. Das ist ein großartiger dramatischer Stoff. Man spricht seit mehr als 60 Jahren davon, und wenn man in 50 Jahren immer noch darüber redet, dann

Schauspielerin Maïke Elena Schmidt leiht „Rosalie“ ihre Bewegungen.

ist es ein Jahrhundertverbrechen. Und vielleicht findet man ja den Mörder dann in der Zukunft! Zumindest den von Rosalie, das heißt, sollten wir sie in dem Spiel sterben lassen.

Vermutlich ist „die Nitribitt“ für viele Leute eine sehr negative Figur, ein Bürgerreck. Kann so jemand denn Heldin sein?

Also, erst mal sehe ich es nicht wirklich als etwas Negatives an, ein Bürgerschreck in der deutschen Gesellschaft der 1950er zu sein. Sie war sehr selbstbewusst als Frau in einer Zeit, als das sehr ungewöhnlich war, wenn Frauen ihr Leben in die eigene Hand genommen haben. Da hat sie trotz des anrüchigen Jobs doch auch Bewunderung erfahren. Rosemarie Nitribitt hat schon als Kind unglaubliche Sachen erlebt. Der Vater war weg, die Mutter, selbst Prostituierte, muss ganz schlimm gewesen sein, Kinderheim, mit 13 oder 14 hat sie selbst schon bei französischen Soldaten angeschafft. Da geht man schon anders mit dem Leben um, wenn man das durchgemacht hat. Ich denke, sie war eine außergewöhnliche Erscheinung in ihrer Zeit, in der langsam begonnen wurde, althergebrachte Normen und Rollenmuster aufzubrechen. Aus heutiger Sicht hat sie ja eigentlich nichts Unrechtes getan. Vielleicht kann man auch sagen, dass sie sich geweigert hat, eine ihr von der Gesellschaft zugeschriebene Opferrolle anzunehmen, bis sie zum Opfer eines mysteriösen Mordes wurde.

Wie ist das mit Ihrer Neuschöpfung, mit Rosalie?

Rosalie ist definitiv ein ambivalenter Charakter, der seine inneren Dämonen ständig zu kontrollieren versucht und sein literarisches Vorbild in der Idee des Byronic Hero hat. Das finde ich sehr lebenssecht und so gesehen auch zeitgemäß. Wir haben alle unsere Dämonen. Weil Rosalie ihre wahre Identität verbergen muss, sie ein Doppelleben führt, haben wir ihr eine Maske gegeben. Dass kurz darauf Corona kam, war ein seltsamer Zufall, Corona wird auch eine Rolle spielen. Wir hatten schon in der Ursprungsgeschichte angedacht, dass es eine Seuche gibt, ein Virus, das umgeht im Frankfurter Bahnhofsviertel.



Foto: Peter Jülich