

GAMES

Kleines Gespräch zu Kunst und Spiel.

Florian Bettel (FB): Herr Fuchs, Herr Strouhal, ich werfe sozusagen den Ball ein. Sie haben eine Ausstellung und eine Veranstaltungsreihe zu Spiel konzipiert. Also: Warum Spiel?

Mathias Fuchs (MF): Mich interessiert Spiel als etwas, das man möglicherweise als ein oder das Leitmedium unserer Gesellschaft bezeichnen könnte, als ein Dispositiv, das eine zentrale Bedeutung für den gesellschaftlichen Zusammenhalt unserer Zeit hat. Spiele erobern Positionen, die früher einmal das Fernsehen, Kino oder Musik gehalten haben. Während Gesellschaft sich einst über Arbeit oder Religion, später vielleicht über das gemeinsame Fernsehen definiert hat, könnte man heute aufgrund von kulturellen Entwicklungen in der postindustriellen Gesellschaft sagen, dass das Konzept Spiel eine ganz zentrale Position in unserer Gesellschaft einnimmt. Es sind die Playstations – und nicht die Workstations -, die die Welt bewegen. Die Umsätze, die erfolgreiche Spiele inzwischen erzielen, sind so groß wie die von mittleren Hollywoodfilmen. Fünf bis zehn Mio US\$ Produktionskosten sind üblich, bisweilen überschreiten sie 15 Mio. Mit dem Familien- und Städtebauspiel „Sims“ von Will Wright erzielte Electronic Arts innerhalb von acht Jahren einen Umsatz von vier Milliarden Dollar, im heurigen Frühjahr (2008) wurde das hundertmillionste Spiel verkauft. Immer mehr Menschen spielen etwas, also nicht mehr nur die Kinder. Spiele sind also die gesellschaftspolitischen und ästhetischen Kampfzonen der Zukunft.

Ernst Strouhal (ES): Vielleicht als Ergänzung: Es stimmt, Spiele sind zum Leitmedium der kontemporären Jugendkultur geworden. Die Shooter und Online-Rollenspiele übernehmen in gewisser Weise die identitätsstiftende Funktion, die Musik, Mode und Drogen in den Jugendkulturen der 40-er bis 80-er Jahre hatten. Mit einem Unterschied freilich: Dass es keine Jugendlichen mehr gibt. Weil es in einer neoliberalen Gesellschaft, die jedem lebenslang Flexibilität und ewiges Lernen abverlangt, keine Erwachsenen mehr gibt. Das spielerisch-experimentierende Verfahren wird jedem einzelnen von uns ökonomisch verordnet. Eine andere

Veränderung besteht darin, dass sich der öffentliche Raum, den Jugendkultur immer für sich beansprucht hat, um sichtbar und hörbar zu werden, in den virtuellen Raum verlagert hat. Die Spieler werden zusehends unsichtbar. Zugleich ist Spiel gegenwärtig der bedeutsamste Teil der Kulturindustrie. Der Gesamtumsatz mit legalem, das heißt versteuertem Glücksspiel wird in Europa vorsichtig auf 115 Milliarden Euro pro Jahr geschätzt. Jährlicher Umsatz heißt, dass irgendjemand dieses Geld auch verspielt. Das ist die andere Seite des Spiels und einer ludischen Gesellschaft: eine unglaubliche Verteilung von unten nach oben, die aus guten Gründen selten thematisiert wird.

MF: Bei den Klassikern der Spieltheorie Mitte des vorigen Jahrhunderts, bei Jan Huizinga und Roger Caillois wird ja sehr abschätzig vom Profit beim Spiel gesprochen; es ist eine „Korruption der Spiele“, wenn es ums Geld geht. Dieser Bereich wird ja im Zeichen des „zweckfreien“ Spiels ausgeklammert. Ich wäre da viel vorsichtiger, zwischen der Welt der Arbeit, also der Produktion, und der Welt des Spiels herrscht eine sehr lebendige, heftige Osmose.

ES: Was verstehen wir unter Spiel? Das Spektrum ist sehr weit: Es reicht vom Spiel auf einem Musikinstrument bis zum Spiel der Katze mit der Maus; es reicht vom zärtlichen Spiel der Verliebten bis zu den Spielen bei de Sade. Der Spieltisch ist ein Ort der angenehmen Geselligkeit wie der Ort der Einsamkeit und höchster Erregung. Spiel ist vor allem Schein – der Schein einer geordneten Welt, in der weder Not noch Mangel noch Zwang herrscht. Spiel ist aber auch ein Raum jenseits von Moral und Sitte. Ich denke, dass man, statt nach einer Substanz, dem überzeitlichen „Wesen“ des Spiels zu fragen, die kulturellen und gesellschaftspolitischen Kontexte von Spielen bei seiner Betrachtung berücksichtigen muss. Huizinga, Caillois und natürlich die Schillersche Spieltheorie Ende des 18. Jahrhunderts sind, gerade weil sie nach der Substanz *des* Spiels fragen, vor allem Kinder ihrer Zeit.

MF: Gegen die Zweckfreiheit des Spiels – „Reinheit“ wie andere es bezeichnet haben oder „Sterilität“, wie Oscar Wilde es bezeichnete - ist im angloamerikanischen Raum vor wenigen Jahren die Idee der „Serious Games“ aufgetaucht, ein Begriff, den Henry Jenkins vom Massachusetts Institute of Technology (MIT) sehr erfolgreich im Diskurs über Spiele etabliert hat. Darunter versteht man Lehrspiele, wo etwa

Feuerwehrleute üben können, wie man am besten löscht. Inzwischen gibt es an mehreren Universitäten Forschungsbereiche und Masters Programme zu Spielen. An der Universität in Salford habe ich einen Studiengang eingeführt, den wir „Creative Games“ genannt haben, um uns von den amerikanischen „Serious Games“ abzusetzen, die inzwischen ja auch militärische Schlachtfeldsimulationen und andere wenig seriöse Spiele umfassen. Der Gedanke der „ernsthaften Spiele“ kam der Medientheorie aus dem Hause des MIT gelegen, weil man damit Spiele als einen seriösen Forschungsgegenstand legitimieren konnte. Die Amerikaner suggerieren mit dem Ausdruck „Serious Games“, dass es so etwas wie „Non-serious Games“ gäbe. Selbst die am weitesten von Phantasie getragenen Spiele enthalten jedoch mehr oder weniger verdeckt Referenzen auf die Realweltwirklichkeit. Spiele reflektieren ökonomische Bedingungen, Konflikte, Lebensstil und Perzeption unserer Umwelt. Selbst ein First-Person-Shooter, Final Fantasy, Unreal Tournament, Halo und Second Life besitzen Referenzen auf die gesellschaftliche und historische Wirklichkeit unseres „Ersten Lebens“. Abgrenzung zwischen seriösen und nicht-seriösen Spielen gibt es in Wahrheit nicht, oft wird allerdings behauptet, abstrakte Spiele seien besser. Betrachten wir einen Spieleklassiker. Ist Schach ein seriöses, da abstraktes, entkörperlichtes Spiel?

ES: Nein, keineswegs, auch wenn Schach von vielen sehr hoch bewertet wird. Die meisten Spieler nehmen bei Wettkämpfen an Körpergewicht ab, man träumt davon, und das Spiel ist welthaltig. Da gibt es Bauern, Springer und Türme, Schach-Matt, das persische Shah-mat, heißt der König ist tot. Es ist also sehr gewalttätig, zerebrales Boxen, und, weil es ein großartiges Spiel ist, neigen viele Spieler zur Sucht, mitunter an der Grenze zum Wahnsinn und darüber hinaus. Also aus dem Blickpunkt der Pädagogen sollte man es sofort verbieten. Andererseits ist es ein globaler Code, ohne Unterschiede zwischen sozialen und ethnischen Differenzen, und es lehrt Respekt und Selbstkritik. So verrückt Bobby Fischer war – und er war sehr verrückt – am Schachbrett war er sehr selbstkritisch und höflich zu seinen Gegnern.

MF: Dennoch oder vielleicht deswegen hat er an Wettkämpfen teilgenommen. Schach hat zweifelsfrei Elemente des Agôn, wie Caillois es nennt, es ist ein Kampf, und ich will meinen Gegner im Kampf „schlagen“. Diese Gewalt im Spiel ist aber

hochgradig sublimiert. Ich töte nicht mehr, sondern ich ziehe eine Figur. Kein Mörder würde „Schach“ sagen, bevor er schießt. Es ist also Gewalt in begrenzter, regelgeleiteter Form.

ES: Der Spieler weiß genau zu unterscheiden zwischen der figura und der persona des Gegenübers. Auch wenn wir Spiel nicht ohne ein Moment der Grausamkeit denken können und Spiel eine sehr kühle Form von Geselligkeit ist, steckt in dieser Unterscheidung zwischen der Person und seiner Spielfigur ein ethisches Moment. Die Person will der Spieler ja nicht zerstören, er will nur gewinnen. Warum? Er will ja nachher weiterspielen. Das Leben als Spiel zu betrachten, wäre, wenn man das nicht zu konsequent tut, in diesem Sinne vielleicht so etwas wie eine immanente Ethik. Dass Spiel Gewalt induziert, halte ich für einen unsinnigen Standpunkt.

FB: Es gibt allerdings einen technologischen Bruch in der Welt der Spiele durch ihre Digitalisierung. Die materiellen Bretter und Spielfelder wurden durch virtuelle Welten ersetzt. Ist das eine Fortsetzung der courtoisen Entkörperlichung?

MF: Ich glaube, dass dieses Disembodiment, die Entkörperlichung, die verschiedene Spiele aufweisen, auch wieder Reembodiment, eine Wiederkehr des Körpers bedeutet, und umgekehrt. Nehmen wir mal die neuen Eingabegeräte her, wie Lenkräder, Feedback-Joysticks, Wii Konsolen. Oder auch körperlich intensive Kinderspiele. Cowboy-und-Indianer etwa ist ein Kinderspiel, in dem die Indianer natürlich nicht wirklich von General Custer getötet werden, also die Körperlichkeit schwindet hier in sublimierte Formen. Gleichzeitig ist das Körperliche natürlich evident, im Fangen, Fassen, Fesseln. Das ist bei vielen Gerätespielen so, also z.B. beim Flipper, wo man heftig „anstoßen“ muss, also eine sehr starke körperliche Aktion leistet, um zu gewinnen, und natürlich bei vielen Interfaces von Computerspielen. Der englische Spieltheoretiker Barry Atkins meint daher auch, dass man Spiele nur versteht, wenn man sie als Performance begreift. Damit widerspricht er den Narratologen, die behaupten, Computerspiele könne man so wie Filme begreifen: mit einer Handlung, mit Personen, mit einem Bildaufbau, Erzählperspektive etc... Wenn man dem Benutzer einer Wii Konsole zuschaut, kann man Atkins schon zustimmen. Hier geht es um eine Mobilisierung des Körperlichen, Schluss mit den Couch-Potatoes der Fernsehgeneration! Diese Bewegung vom

Körper weg und zugleich zum Körper hin findet sich zentral auch bei den Spielen, die Künstler und Künstlerinnen konzipieren. Beim „Chess-Set“ von Jake und Dinos Chapman erscheinen die halbabstrakten Spielfiguren plötzlich sehr erotisch, und das „Pong-Dress“ von Margarete Jahrmann bringt ganz bewusst den Körper wieder zurück ins Spiel. Paul Sermons „Peace Games“ sind telematische Verhandlungen über Krieg und Frieden, die im project space am Karlsplatz und in Second Life gleichzeitig ausgetragen werden. Wer nicht die Ausstellung in Wien besuchen kann, wird die Möglichkeit finden, mit den körperlich im project space anwesenden Besuchern in Kontakt zu treten. Hier treten also körperliche Spieler mit entkörperlichten in eine Beziehung. Oder nehmen wir die „Legshocker“ Arbeit der Künstlergruppe ////////////////fur///// als Möglichkeit eines Computerspieles her, das nicht auf den Bildschirm beschränkt bleibt. Auch in diesem Spiel kann man mit dem Gegenspieler in Kontakt treten. Auf unerfreuliche Weise allerdings: Foulspiel im Computerspiel führt zu einem Schlag auf das Schienbein des Spielers. Ausstellungsbesucher, die mutig genug sind, sich den „Legshocker“ ans Schienbein zu schnallen, werden das Spiel auf einer modifizierten Playstation selbst ausprobieren können. Diesen wie anderen Arbeiten ist gemein, dass der Körper der Spieler und derer, die gespielt werden, Ernst genommen wird: Reembodiment.

ES: Diese Körperlichkeit der Kunstspiele ruft vielleicht ein altes karnevaleskes Element in Erinnerung, das im Spiel immer vorhanden war. In der Kultur der Bürgerlichkeit wurde Spiel verkindlicht und didaktisiert, kodifiziert, vor allem aber radikal entkörperlicht, damit es sich in den Kanon der bürgerlichen Tugenden einpassen kann. Die „Blinde Kuh“ etwa war das Tapp- und Tastkino des 18. Jahrhunderts, Mitte des 19. Jahrhunderts sieht das Spiel in der bürgerlichen Gesellschaft ganz anders aus. Eine andere Form der Domestizierung bzw. der Eingemeindung des Spiels in die Welt des Bürgers war die Ästhetisierung des Spiels.

MF: Hand in Hand offenbar mit der Ludifizierung der Kunst im vorigen Jahrhundert. Kann man Kunst als Spiel betrachten?

ES: Natürlich als Spiel mit dem Regelsystem des Kunstbetriebes, aber der Preis, den eine Spielästhetik zu zahlen hätte, in der Spiel und Kunst deckungsgleich sind, wäre hoch. Ich glaube, es gibt nach wie vor einen Unterschied zwischen Kunst-Werk und

Kunst-Stück, zwischen Ballett und Basketball. Mit dem „Roue de bicyclette“ Duchamps kann man nicht die Tour de France gewinnen. Ein handwerklich perfektes Fahrrad Voderad wird es auf der anderen Seite kaum jemals ins Museum Modernen Kunst machen. Es gibt natürlich die lange Tradition der Kombinatorik etwa in der Poesie, in der „spielerisch“ mit dem Wortmaterial umgegangen wird. Im 20. Jahrhundert ist das ästhetische Spiel eine Strategie der Entpathetisierung eines bürgerlichen Kunst- und Werkbegriffs. Die historischen Avantgarden waren vor allem an der Mechanik des Spiels interessiert, Schönberg hat die Spielkonstruktion als Konzept genützt, Cage und Duchamp das aleatorische Element als Strategie verwendet. Aber Kunst ist nicht ident mit Spiel – es ist eher ein produktives Krisenphänomen, das Katerfrühstück einer skeptischen Ästhetik, wenn der Zweifel am Guten, Wahren und Schönen den Glauben an das Kunstideal überwiegt. Anders gesagt: Das erwartungsvolle „Faites vos jeux!“ und das „Rien ne va plus!“ sind nie weit voneinander entfernt, weder am Roulettisch noch in einer Kunstakademie. Wie immer wir Spiel fassen, Spiel ist Zeitvertreib, der Spieler ist einer *der sich die Zeit vertreibt*. Da die Regeln des Spiels den Spielenden vorgegeben sind, ist Spiel auch, worauf Adorno hingewiesen hat, „Nötigung zum Immergleichen“, also nachgerade das Gegenteil von Freiheit. In dieser Charakteristik ist Spiel auch innerhalb der Ästhetik stets regressiv und disziplinär. Wenn alles nur ein Spiel ist, und zwar eines mit tödlichem Ausgang, dann gibt es weder individuellen Ausdruck noch ein transzendentes Ideal – auch nicht in der Kunst. Es wäre ein Spiel in Permanenz und Immanenz, dessen einziger Sinn darin besteht, es gut zu spielen, bevor die Figuren wieder aufgestellt werden.

MF: Darum darf Gott auch nicht würfeln, und wenn, dann nur heimlich. Zufällig darf die Existenz im christlichen Sinn nicht sein. Aber woher dann die Lust am Spiel?

ES: Die Antwort liegt vielleicht darin, dass nicht der Spieler spielt, sondern das Spiel ihn spielt. Das eigentliche Subjekt des Spiels sind die Regeln. Und diese Lust am Spiel ist daher vielleicht die dunkle Lust gespielt zu werden. Der Homo ludens ist ja kein fröhlicher Knopf, sondern eher ein Melancholiker.

MF: Bei Hans-Georg Gadamer gibt es aber die Idee, dass Spiel doch mehr ist als ein Zeitvertreib, dass das Hin-und-Her überwunden werden muss, um in einem

Erkenntnisprozess fortzuschreiten, dass also Spiel eine Vorphase der Erkenntnis darstellt. Spielen wäre ein Oszillieren zwischen Zuständen. Gadamer zählt allerdings den Spielprozess des Ausprobierens und des Schwankens zwischen verschiedenen Zuschreibungen noch gar nicht zum Verstehen, sondern zu einer hinter sich zu lassenden Vorstufe des Verstehens. Es gibt einen vergleichbaren Zustand zum „Hin und Her“ in der Wahrnehmungsphilosophie Adornos, den dieser als „Vexierbild“ beschreibt. In der „Ästhetischen Theorie“ heißt es: „Jedes Kunstwerk ist ein Vexierbild, nur derart, dass es beim Vexieren bleibt, bei der prästabilisierten Niederlage des Betrachters. Das Vexierbild wiederholt im Scherz, was die Kunstwerke im Ernst verüben.“

ES: Da kehren die Differenzen wieder, Ernst und Spiel erscheinen als Relation wie Spiel immer nur in Relation zu etwas, aber nicht als Substanz zu denken ist. Spiel wird insofern nobilitiert, als es sekundär mit Sinn aufgeladen wird. Die Zweckfreiheit dient zu etwas. Die freie Bewegung im Spiel ist aber ganz so frei nicht, sie ist ja regelgebunden. Insofern ist die Spielbewegung, weil sie sich ja wie der Würfelwurf oder das Ausspielen und Einsammeln der Spielkarten immer wiederholt, auch ein „Nachbild unfreier Arbeit“. Walter Benjamin hat die Bewegungen, die ein Hazardspieler vollzieht, deshalb auch mit den monotonen Bewegungen eines Fabrikarbeiters verglichen. Beider Bewegungen sind nicht Freiheit, sondern in hohem Maße entfremdete Arbeit. Spiel ist gerade in seiner Zweckfreiheit, in den Regeln und in den Erzählungen, die es generiert, Zerr- und Wunschspiegel der Gesellschaft, die es spielt und die sich im Spiel darstellt. Fußball etwa erzählt von Leistung, Individualismus und Teamgeist, also von Werten, die zentral für die Legitimation der Meritokratie sind. Fußball hat Regeln und messbare Resultate, und er erweckt den Anschein, ein faires, gerechtes Spiel zu sein. Zugleich wissen wir, dass gerade im Fußball die Erzählung von der Gerechtigkeit nicht stimmt. Schiedsrichterentscheidungen sind manchmal sehr zweifelhaft, es fallen sehr wenige Tore, die das Spiel quasi schicksalhaft entscheiden. Diese Zufälligkeiten, die Ungerechtigkeit, wenn eine überlegene Mannschaft 3 : 4 verliert,

FB: ... also Österreich gegen Niederlande...

ES: ... genau, diese himmelschreiende Ungerechtigkeit ist aber kein Mangel oder ein Betriebsunfall des Fußballs, sondern die eigentliche Stärke des Spiels. Die Menschen wissen sehr wohl: Es geht eben nicht gerecht zu. Und davon erzählt der Fußball in Wahrheit.

MF: Alea, Glücksspieloperationen also, waren nie sehr hoch geschätzt. Huiying und Caillois verachteten das aleatorische Element. Der Sozialismus hatte von Spielen, besonders von Glücksspielen, keine hohe Meinung, weil eher Tugenden der bürgerlichen Kultur und Aufklärung wie Disziplin, Sparsamkeit, Rationalität das Leben dominieren sollten. Vielleicht kann man anhand der Einstellung zum Spiel zeigen, dass gerade der Sozialismus nicht das Gegenteil, sondern die Radikalisierung bürgerliche Kultur und ihrer Tugendlehren war. In der Revolution spielt aber das spielerische Element, die Parodie, die Spaßguerilla, die dem alten System den heiligen Ernst vorspielt und es damit wie in einer Karikatur lächerlich macht, eine Rolle. Die Kommunisten haben solchen spielerisch-anarchen Widerstand nicht geschätzt und seine Funktion nie erkannt: Revolution darf ja kein spielerischer Akt des Vergnügens, also „ein Theater“, sein. Wahrscheinlich deshalb, weil sie wussten, das könnte sie nach der Revolution auch treffen. Aber kann nicht Spiel auch eine Form von Widerstand sein?

ES: Herbert Marcuse und mancher '68-er würde dir vielleicht recht geben: Spiel ist Widerstand gegen das herrschende Realitätsprinzip, in dem Zweckrationalität und Ökonomie das Leben bis in die hintersten Winkeln des Privaten dominieren. Aber man sollte auch anmerken: Der spielerische Widerstand ist in Wahrheit eine defensive Strategie. Man spielt im Wissen, dass man in Wirklichkeit verlieren wird. Nur dann macht es „Spaß“. Wer Hunger hat, spielt nicht.

MF: In der Ästhetik war die Kunst des Spiels immer auch ein Spiel mit der Kunst, sozusagen ein Spiel mit dem Regelsystem des Betriebs. In der Gegenwart ist der Begriff der „Game-Art“ ja insofern von den Künstlerspielen der Fluxus-Bewegung und der Situationisten zu unterscheiden, als Spiel von den Künstlern weniger als Kritik des Realitätsprinzips der bürgerlichen Gesellschaft usw. wahrgenommen wird. Spiel wird von der „Game-Art“ als popularkulturelles Medium thematisiert, wie etwa der Konsum oder Comics in der Pop-Art. Mit dem Ende der 90-er Jahre ist zu

Bewusstsein gekommen, welche enorme Bedeutung Spiele im Alltag haben. Zu denen, die die Spielwelten künstlerisch reflektieren, gehören etwa die MODer, Künstler wie zum Beispiel Max Moswitzer, die kommerzielle Spiele modifizieren und subversiv umgestalten. In einer Arbeit mit Margarete Jahrmann wird eine Games Engine so modifiziert, dass jede Schuss-Aktion eine Protestmail an das Weiße Haus in Washington auslöst, die gegen den Krieg protestiert.

ES: Ich bezweifle, dass George Bush die Protest-email jemals gelesen hat ...

MF: Wohl kaum... Ich glaube, man hat einfach versucht, den Server abzuhängen. Letztendlich bleiben solche Spaßguerilla-Aktionen politisch wirkungslos, sie entfalten ihre Bedeutung allerdings im System der Kunst. Manche Künstler spielen ganz bewusst auf der Klaviatur des Systems Kunst. Dazu gehören Künstler wie Carsten Höller, die Spielanweisungen im Rahmen ihrer künstlerischen Produktion verfassen und damit ein Statement zu einer Spielegesellschaft liefern und darüber hinaus. Beides haben wir in der Ausstellung, in digitaler Form oder anders, berücksichtigt.

FB: Wie erfolgte die Auswahl der Arbeiten?

MF: Wir haben versucht, Spiel entlang dreier Linien oder Aspekte zu entwickeln: Gewalt, Begehren und Ökonomie. Alle drei Aspekte waren bzw. sind immer im Spiel vorhanden. Diese Aspekte sind jedoch als unschön, korrupt oder nicht kinderfreundlich betrachtet worden. Wir haben schon erwähnt, dass Caillois – und mit ihm seine Zeit – nicht viel von „Spielhöllen, Kasinos, Rennplätzen und Lotterien“ hielt.

ES: Im Gegensatz zu den Zeitgenossen, die mit den Lotterien Geld machen konnten. Die einzige Möglichkeit bei der Lotterie dauerhaft zu gewinnen, ist bekanntlich eine zu gründen. Das gilt im Übrigen auch für Banken.

MF: Genau! Was für den einen korrupt ist, ist für den anderen ein prächtiges Geschäft. Die Ausstellung und die Veranstaltungen werden daher nicht nur die edlen Seiten der Spiele zeigen, sondern ebenso die Schattenseiten. In den Game-Art-Veranstaltungen der letzten Jahre ist das Bunte, Lustige und das Faszinosum der technischen Möglichkeiten etwas zu stark in den Vordergrund getreten, wir

versuchen, jetzt einmal die Perspektive ein wenig zu drehen. Anstelle von Barbie-Rosarot, dem klaren Blau des Pacman-Himmels und der fröhlichen Vielfarbigkeit der Atari-Welt soll man auch den dunkleren Farben begegnen, dem Rot der Gewalt und der Leidenschaft und dem etwas giftigen Grün der Dollarbills.

ES: Wir haben in der Ausstellung vor allem versucht, kontemporäre künstlerische Positionen zu präsentieren, welche zum einen die Ökonomie der ludischen Gegenwart kritisch kommentieren, zweitens auf die Prozesse von Ent- bzw. Verkörperlichung reagieren und schließlich das Verschwimmen der Grenzen von Virtualität und Realität im Spiel beleuchten. Das Spektrum der ästhetischen Möglichkeiten ist weit wie das der Spiele selbst: Es reicht von den Schachspielen von Patrick Wiesner (*Messer-Schach*) und von Jake & Dinos Chapman (*Chess-Set*), die das königliche Spiel als groteske und martialische Skulptur inszenieren, bis zu den distanzierten Spieleanleitungen von Carsten Höller (*Spiele Buch*) und den Konstellationen, die sich in den *Outdoor Sculptures* von Erwin Wurm ergeben.

MF: Margarete Jahrmann nützt in *Pong Dress* das klassische Computerspiel Pong zu einer situationistischen Intervention: Die Trägerin der „wearable electronics“ wird selbst zur Spielfläche. Ebenfalls ein Beispiel für eine künstlerische Spielmodifikation ist *Civilisations IV* der Eastwood Real Time Strategy Group aus Novi Sad. Sie simulieren über die Civilisations-Game-Engine eine kapitalistische Weltordnung. Nicht die Kräfte der Evolution sondern drei Großkonzerne kämpfen um die Aufteilung des Planeten. Auch Axel Stockburger setzt sich in seinem Video *Gold Farmer* mit der Ökonomie der Spiele auseinander. Der Begriff „gold farming“ bezieht sich auf die Praxis, reales Geld innerhalb virtueller Spiele zu verdienen. Die Grenzen zwischen Spiel und Arbeit verschwimmen wie die Grenzen von Spiel und Wissen in Jakob Scheids *Kempelen-Box*. In seinem Ausstellungs-Display werden Modelle der spätbarocken Spielautomaten Wolfgang von Kempelens präsentiert, die zusammengesetzt und spielbar gemacht werden können.

ES: Drei Arbeiten beschäftigen sich auf ganz unterschiedliche Weise mit Fußball. Liddy Scheffknecht reduziert in *outshine* die Körper der Fußballspieler auf Schatten, bei Tatia Skhirtladze bleibt das Fußballfeld in ihrer Dokumentation einer Aktion im Sudan leer. Dagegen erfahren die Spieler beim erwähnten *Legshocker* von

//////////fur//// realen Schmerz: Über ein haptisches Interface wird jedes Foul im Computerspiel durch einen Elektromagneten, der am Schienbein des Spielers montiert wird, auf sein „reales“ Bein übertragen.

MF: Dieselbe Frage nach der Frage der Telepräsenz stellt im Grunde Paul Sermon in *Peace Games*: Ausstellungsbesucher werden mittels Bluescreen-Technik in die virtuelle Welt von „Second Life“ transportiert. Durch die Überlagerung der beiden Videoquellen werden in die andere Richtung die Bewohner von Second Life im project space präsent sein. Den umgekehrten Weg geht schließlich Max Moswitzer: In *Little Whitenoise* von Gegenstände aus dem virtuellen ins „echte“ Leben reimportiert. Elemente, die man als Second Life Besucher kostenlos aufsammeln kann, stapeln sich zu einer Halde weißer und nutzloser Versatzstücke, die als tausch-wertloses Mobiliar auf den konsumistischen Charakter des Spiels verweisen.

ES: Haben wir eine Arbeit vergessen?

MF: Ich denke nicht! Machen wir Remis oder ist es eine Hängepartie?

ES: Remis!

*

Erwähnte Literatur:

*

Erwähnte Literatur:

Theodor W. Adorno: *Ästhetische Theorie*. Frankfurt/M. 1977 ♦ Barry Atkins: *More than a Game*. Manchester 2005 ♦ Walter Benjamin: *Charles Baudelaire. Ein Lyriker im Zeitalter des Hochkapitalismus*. In: *Ges. Schriften*, Bd. 1.2., Frankfurt/M. 1991 ♦ Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt/M., Berlin, Wien 1982 (= 1958) ♦ Hans-Georg Gadamer: *Wahrheit und Methode*.

Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. Tübingen 1990 (=1960) ♦ Johan Huizinga: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek/Hamburg 1981 (= 1939) ♦ Wolfgang Kayser: Kunst und Spiel. Fünf Goethe Studien. Göttingen 1961 ♦ Friedrich Schiller: Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. In: Über Kunst und Wirklichkeit. Hrsg. von Claus Träger. Leipzig 1975 (=1794)