



Julien Alma/Laurent Hart
Cory Arcangel
Tom Betts
Pash Buzari
Leon Cmielewski/Josephine Starrs
Arcangel Constantini
Vuk Cosic
Aurélien Froment
fuchs-eckermann
Beate Geissler/Oliver Sann
Margarete Jahrmann/Max Moswitzer
Jodi
Joan Leandre
Mister Ministeck Norbert Bayer
Richard Pierre-Davis
Volker Morawe/Tilman Reiff
Anne-Marie Schleiner/Brody Condon/
Joan Leandre und andere
Jan-Peter E.R. Sonntag
SF Invader
Thomson & Craighead
Olaf Val
Yang Zhenzhong
Lars Zumbansen

ISBN 3-936919-77-1

>games. Computerspiele von KünstlerInnen<

hardware medien kunst verein / Tilman Baumgärtel (Hg.)



hardware medien kunst verein
im Reserveteillager auf Phoenix West, Dortmund

games
computerspiele von
künstlerInnen

Herausgeber

hardware medien kunst verein/Tilman Baumgärtel

Gestaltung

laborb, Dortmund, www.laborb.de

AutorInnen, wenn nicht anders vermerkt

Silke Albrecht (sial), Tilman Baumgärtel (tb), Iris Dressler (id),
Katrin Mundt (km)

Bildrechte, wenn nicht anders vermerkt

Die KünstlerInnen, Sascha Dressler, Hans D. Christ, Hendrik Müller

Lektorat

Raimund Kommer, Essen

Übersetzungen

Übersetzungsbüro Richard Watts, Graz

Herstellung

Basis Druck GmbH, Duisburg

Printed in the EU

© 2003 KünstlerInnen, AutorInnen, Herausgeber & Revolver

Alle Rechte vorbehalten.

Abdruck (auch auszugsweise) nur nach ausdrücklicher
Genehmigung durch den Verlag.

ISBN

3-936919-77-1



Revolver – Archiv für aktuelle Kunst

Jacobystraße 28, D-60385 Frankfurt am Main

Tel.: +49(0)69 44 63 62, Fax: +49(0)69 94 41 24 51

revolver@naiv.de, www.revolver-books.de



games

computerspiele von
künstlerInnen

Katalog anlässlich der Ausstellung

>games. Computerspiele von KünstlerInnen<

11. Oktober – 30. November 2003

im ehemaligen Reserveteillager auf Phoenix West, Dortmund

- 006 VORWORT**
Iris Dressler + Hans D. Christ
- 012 TILMAN BAUMGÄRTEL**
Modifikationen
- 018 GERRIT GOHLKE**
Genre i. Gr.
Computerspielkunst als Gegenentwurf zu einer
technikentfremdeten Kunst
- 026 CLAUS PIAS**
Appropriation Art & Games
Spiele der Verschwendung und Langeweile
- 032 ANNE-MARIE SCHLEINER**
Gegen Konsolenspiele: PC-Spiele und NICHT Kon-
solenspiele sind gut für Mädchen und Frauen
- 038 AUSSTELLUNG**
Im ehemaligen Reserveteillager auf Phoenix
West in Dortmund-Hörde
- 044 JULIEN ALMA/LAURENT HART, F**
Borderland, 1998
- 046 CORY ARCANGEL, USA**
Super Mario Clouds v2k3, 2002
- 048 TOM BETTS, GB**
QQQ, 2002
- 050 PASH BUZARI, D**
modificazione ps1, 2000
- 052 LEON CMIELEWSKI/
JOSEPHINE STARRS, AUS**
Bio-Tek Kitchen, 1999
- 054 ARCANGEL CONSTANTINI, MEX**
Atari-Noise, 1999
- 056 VUK COSIC, SLO**
The ASCII Unreal, 1999
- 058 AURÉLIEN FROMENT, F**
Fury, 1998 – 2000
- 060 FUCHS-ECKERMANN, GB/A**
fluid – arena of identities: Ein Multiuser-Spiel
um Identität, Identitätsbrüche und Identitätsde-
konstruktion, 2003
- BEATE GEISSLER/OLIVER SANN, D**
shooter, 2000 – 2001
- 062 MARGARETE JAHRMANN/
MAX MOSWITZER, A**
- 064 LinX3D, 1999**
- 066 JODI, NL**
SOD, 1999

- 068 **JODI, NL**
Jet Set Willy, ©1984 (2002)
- 070 **JOAN LEANDRE, E**
retroYou nostalg, 2003
- 072 **MISTER MINISTECK NORBERT
BAYER, D**
Tetris Advanced, 2000
Live Forever, 2003
TouchScreens, 1999-2001
- 074 **MONGREL: RICHARD PIERRE-DAVIS, GB**
BlackLash, 1998
- 076 **VOLKER MORAWE/TILMAN REIFF, D**
//////////fur//// art entertainment interfaces
PainStation, 2001
- 078 **ANNE-MARIE SCHLEINER, USA/
BRODY CONDON, USA/
JOAN LEANDRE, E und andere**
Velvet-Strike, 2001
- 080 **JAN-PETER E.R. SONNTAG, D**
ratio agendi #3 - Pong, 2003
- 082 **SF INVADER**
Space Invaders, seit 1999
- 084 **THOMSON & CRAIGHEAD, GB**
Triggerhappy, 1998
- 086 **OLAF VAL, D**
swingUp Games, 2001
- 088 **YANG ZHENZHONG, CHINA**
922 Rice Corns, 2000
- 090 **LARS ZUMBANSEN, D**
X and Directional Button UP
- 092 **PREFACE**
Iris Dressler + Hans D. Christ
- 098 **TILMAN BAUMGÄRTEL**
Modifications
- 104 **GERRIT GOHLKE**
A fledgling genre
Computer game art as a
counter-draft to technology-alienated art
- 112 **CLAUS PIAS**
Appropriation Art & Games
Games of prodigality and boredom
- 118 **ANNE-MARIE SCHLEINER**
Against Console Games: PC Games and NOT Con-
sole Games are healthy for Girls and Women
- 124 **GLOSSARIUM**
- 126 **CREDITS**

VORWORT
von Iris Dressler
und Hans D. Christ

Vor etwas mehr als einem Jahr stellte uns der Berliner Medienwissenschaftler Tilman Baumgärtel sein Konzept für eine Ausstellung mit künstlerisch bearbeiteten, modifizierten oder adaptierten Computerspielen vor – mit der Frage, ob wir nicht Interesse hätten, eine solche Ausstellung gemeinsam mit ihm für Dortmund zu entwickeln. Um es vorab gleich klarzustellen: Wir hatten bis dahin so gut wie keine >leibhaftigen< Erfahrungen mit Computerspielen. Damit sind wir – auch in unserer Altersklasse – keineswegs repräsentativ, soll doch die Computerspieleindustrie mittlerweile mehr Gewinne einfahren als das Filmbusiness. So haben wir uns also zunächst einmal daran gemacht, uns massenweise >abschießen< zu lassen...

Was uns von Anfang an an dem Projekt und der Computerspielekunst interessiert hat, ist eine künstlerische Haltung, die auch bei der Netz- und Softwarekunst zum Tragen kommt: eine zugleich kritische und lustvolle, ironische und respektlose, (de)konstruktive statt reaktive Umgangsform mit dem, was durch eine Hand voll Unternehmen als das technisch Machbare vorgegeben wird. Ob die Software oder Hardware, das Oberflächendesign oder die Funktionen von Produkten kommerzieller Anbieter: Sie werden nicht als gegeben akzeptiert, sondern modifiziert, manipuliert, missbraucht und zweckentfremdet.

Auch die Heterogenität, mit der sich KünstlerInnen Computerspiele aneignen, ist bemerkenswert: Die Modifikationen und Interpretationen reichen von der Abstraktion der perfekten Illusionsräume neuerer 3D-Spiele über die Entwicklung eigener Spielszenarien bis hin zur Verschiebung der spieltypischen Heldensaga in politische und gesellschaftskritische Inhalte. Computerspiele von Künstler-

Innen werden sowohl für Rechner als auch Konsolen konzipiert, können allein oder zu mehreren, on- oder offline gespielt werden, sie werden als Videoinstallationen und Skulpturen konzipiert oder transformieren die Bildsprachen der Games in analoge Medien.

Nach ersten Überlegungen, die Computerspiele von KünstlerInnen in einem erweiterten kunsthistorischen oder spielkulturellen Kontext zu reflektieren, entschieden wir uns stattdessen für das Konzept einer Überblicksausstellung, die sich auf diesen vergleichsweise jungen Bereich innerhalb der Medienkunst beschränkt. Eine Bewertung, Zuschreibung und Analyse der Computerspielekunst möchte die Ausstellung dabei bewusst offen lassen und zunächst einmal deren heterogenen Ansätze, Strategien und Konzepte vorstellen. Worin genau unterscheiden sich die künstlerischen ›Mods‹ von der beinahe alltäglichen Modifikationspraxis der Gamer? Sind Computerspiele von KünstlerInnen, neben der Netz- und Softwarekunst, ein eigenes Genre der Medienkunst? Fragen, die die Ausstellung nicht beantworten, sondern stellen möchte.

Neben der Ausstellung greifen auch eine Reihe von Veranstaltungen Aspekte der Computerspielkulturen auf. So beschäftigt sich das von Katrin Mundt im Rahmen der Ausstellung kuratierte Vortrags- und Filmprogramm mit den Wechselwirkungen zwischen Computerspielen, Kino und Fernsehen. Mit der ›Gameboy-Werkstatt‹ des auch in der Ausstellung vertretenen Künstlers Olaf Val und Ralf Schreiber werden Kinder und Jugendliche in die Thematiken der Ausstellung einbezogen. Mit einfachen Materialien lernen sie, ihre eigenen Computerspiele herzustellen.

Schließlich war es uns auch wichtig, auf jenen kulturellen Hintergrund zu verweisen, auf dem die Ansätze der KünstlerInnen aufbauen: die Gamer-Community selbst. Es lag also nahe, in die Ausstellung eine LAN-Party zu integrieren, deren Organisation wir der lokalen Szene überließen. Da sich dabei eine gewisse Exotisierung der Gamer kaum vermeiden lässt, schlugen die Organisatoren der Party vor, den SpielerInnen im Umkehrschluss die Ausstellung als Forum der Selbstdarstellung anzubieten.

Ganz besonders gefreut hat uns, dass die deutsche Sektion der AICA (Association International des Critics d'Art) die Ausstellung >games. Computerspiele von KünstlerInnen< als >besondere Ausstellung< des Jahres 2003 auszeichnete – und damit auch eine künstlerische Auseinandersetzung honorierte, die bisher kaum im internationalen Kunstbetrieb wahrgenommen wurde, da dem Computerspiel nach wie vor das Klischee einer tumben und tendenziell illegalen Freizeitbeschäftigung anhaftet.

>games. Computerspiele von KünstlerInnen< ist die erste von drei Ausstellungen, die der hardware medien kunst verein für das ehemalige Reserveteillager auf dem 1998 stillgelegten Hochofenwerk Phoenix West in Dortmund-Hörde entwickelt.

Eigentümerin des 110 Hektar großen Areals ist die Landesentwicklungsgesellschaft (LEG) NRW, die an diesem Standort gemeinsam mit dem dortmund-project Infrastrukturen für die neuen Wirtschaftszweige sowie für Kultur- und Freizeitbereiche entwickeln möchte. Das jüngst sanierte und ca. 2000 qm umfassende Reserveteillager wird in diesem Kontext als multifunktionaler Veranstal-

VORWORT

von Iris Dressler und Hans D. Christ

tungsort des dortmund-projects genutzt und dabei auch für die Aktivitäten des hardware medien kunst vereins zur Verfügung stehen.

Von Oktober 2003 bis Dezember 2004 möchte hardware das Reserveteillager auf unterschiedlichen Ebenen nutzen: Ausstellungen, Filme und Vorträge, Workshops sowie Veranstaltungen im Bereich der elektronischen Musik werden dabei ebenso stattfinden wie informelle Treffen verschiedener Arbeitsgruppen. Auch das Stipendium des Landes NRW für Medienkünstlerinnen aus NRW soll hier eine Präsentationsplattform erhalten, indem beispielsweise der >Audio.Architekt<, den Anja Kreysing im Rahmen ihres Stipendiums von 2002 realisierte, parallel zu den >games< gezeigt wird. Wesentliche Plattform aller genannten Aktivitäten ist das 2001 gegründete medien_kunst_netz dortmund, ein Verbund zwischen dem hardware medien kunst verein, dem Museum am Ostwall, dem Kulturbüro Stadt Dortmund sowie der Universität Dortmund.

Dem großen Engagement, der Kollegialität und Offenheit des dortmund-projects sowie der LEG ist es zu verdanken, dass sich das medien_kunst_netz dortmund in einem idealen Raum weiterentwickeln kann. So möchten wir beiden nicht nur im Rahmen der Ausstellung >games. Computerspiele von KünstlerInnen<, sondern auch im Hinblick auf die Zukunft der Medienkunst in Dortmund danken.

Möglich wurde die Ausstellung >games. Computerspiele von KünstlerInnen< mit ihrem weit reichenden Rahmenprogramm nur durch das Engagement vieler Institutionen und Einzelpersonen. Allen voran ist hier Tilman Baumgärtel zu erwähnen, der nicht nur das auf umfangreichen Recherchen basierende Konzept zur Ausstellung lieferte, sondern mit dem uns eine offene, produktive und lustvolle

Zusammenarbeit verbindet. Ihm sowie den KünstlerInnen und LeihgeberInnen der Ausstellung, den AutorInnen dieses Kataloges, den ReferentInnen und KünstlerInnen des Vortrags- und Filmprogramms sowie des Workshops sei an dieser Stelle herzlich gedankt.

Auch ohne die Unterstützung seitens der zahlreichen Förderer und Sponsoren wäre die Ausstellung nicht denkbar gewesen. Danken möchten wir hier besonders der Kulturstiftung des Bundes, dem Ministerium für Städtebau und Wohnen, Kultur und Sport des Landes NRW, dem Kulturbüro Stadt Dortmund sowie der LAG Soziokultur NW, The British Council, der Dortmunder Energie und Wasser sowie dem Siebdruckatelier Haubner. Für die Förderung des Rahmenprogramms bedanken wir uns außerdem beim Fonds Soziokultur, der Heinrich Böll Stiftung NRW sowie den Internationalen Kurzfilmtagen Oberhausen.

Nicht in Worte des Dankes zu fassen ist die hervorragende Arbeit des hardware Teams, bestehend aus Katrin Mundt, Silke Albrecht (Presse und Organisation) und Uwe Gorski (Technik) sowie des unerschütterlichen Aufbauteams: Dirk Koritnik, Ludger Hennig, Horacio Franzgrote, Jens Eberhardt, Stephan Karass, Eric Becker, Holger Friedrichs, Thorsten Böcher und Katrin Hauser. Und nicht zuletzt möchten wir ein großes Lob den Gestaltern dieses Kataloges sowie weiterer Printmedien der Ausstellung aussprechen: Simon Busse, Sebastian Gröne, Björn Rüter und Thomas Wucherpfennig. 4

TILMAN BAUMGÄRTEL

Modifikationen

Wie ein imposantes Denkmal für die industrielle Revolution steht das Reserveteillager des stillgelegten Dortmunder Hochofenwerks >Phoenix West< auf dem verlassenen Werksgelände. Hier wird der hardware medien kunst verein in den kommenden Jahren Ausstellungen zeigen. Kaum ein anderer Ort könnte einen reizvolleren Kontrast zu dem Sujet unserer Ausstellung >games< bilden. Denn während die riesige Lagerhalle an die Zeiten erinnert, als Erwerbsarbeit in Fabriken an den riesigen Maschinen stattfand, für die hier Ersatzteile gelagert wurden, ist der Arbeitsplatz der Gegenwart oft genug nur noch ein Rechner mit Internet-Anschluss. Der Computer erlaubt seinen UserInnen, anders als die mechanischen Geräte des Industriezeitalters, direkt in sein Funktionieren einzugreifen, es zu modifizieren und umzugestalten. Die Arbeiten, die in unserer Aus-

stellung gezeigt werden, nutzen allesamt die Möglichkeit einer direkten, kulturellen Intervention in die digitalen Technologien, die unsere Gegenwart prägen.

Ebenso im Gegensatz zu dem von Arbeit geprägten Ort steht der Gegenstand, den die KünstlerInnen für diese Intervention gewählt haben: Computerspiele. Die ›Games‹, die der Ausstellung ihren Titel gegeben haben, können als Prototypen der post-industriellen Periode gelten. Sie haben die neuen Möglichkeiten des ›digitalen Kapitalismus‹ bereits erprobt, lange bevor KünstlerInnen (genauso wie Unternehmen, die Politik und der Rest der Gesellschaft) diese Möglichkeiten für sich entdeckt haben. Auch in puncto Interface-Design und Gestaltung mit digitalen Mitteln können die EntwicklerInnen von Computerspielen eine Pionierrolle für sich beanspruchen.

Die Ausstellung ›games‹ fasst künstlerische Arbeiten aus den letzten fünf Jahren zusammen, die sich des vielschichtigen Themas der Computerspiele angenommen haben und sie sowohl in formal-ästhetischer wie medialer Hinsicht aber auch als soziales Phänomen betrachten. Die KünstlerInnen, die Computerspiele zum Gegenstand einer Arbeit oder gar eines Teils ihres Werks gemacht haben, sind damit in einen Themenkreis eingedrungen, dessen Bedeutung immer noch unterschätzt wird. Längst haben die Umsätze, die mit Computerspielen gemacht werden, die der Musik- wie die der Filmbranche überschritten, und das Daddeln am Rechner ist schon lange keine Domäne von TeenagerInnen mehr. In Deutschland beschränkt sich die Debatte über Computerspiele freilich nach wie vor fast ausschließlich auf die Frage, ob Computerspiele Kinder und Jugendliche gewalttätig machen.

Solchen Ressentiments kann unsere Ausstellung nicht entgegenwirken. Was sie zu zeigen versucht, ist, dass Computerspiele komplexere und vielschichtigere Medien sind, als es die schnelle Verurteilung als gewalttätige >Ballerspiele< zulassen möchte. Wer sich mit offenem Blick auf Computerspiele einlässt, wird an ihnen schnell eine Reihe von künstlerischen und sozialen Aspekten entdecken, die der genaueren Analyse wert sind. Für viele Menschen sind Games der erste Kontakt mit dem Computer; viele derjenigen, die mit Computerspielen sozialisiert worden sind, haben Computer und Programmieren später zu ihrem Beruf gemacht oder sind wenigstens über Spiele an den Rechner als Medium herangeführt worden. Nach wie vor sind Computerspiele auch einer der wichtigsten Gründe, warum PCs weiterentwickelt und immer schneller und leistungsfähiger werden. Um Computerspiele haben sich auch riesige Subkulturen entwickelt, die über das Internet oder bei >LAN-Parties<, bei denen sich über interne Netzwerke Hunderte von Menschen in dasselbe Spiel einloggen, gegeneinander spielen. Hier treffen sich keine trägen, isolierten Couch Potatoes, wie ein gängiges Vorurteil lautet, sondern Enthusiasten, die ehrenamtlich und mit viel Teamgeist Veranstaltungen auf hohem technischen Niveau auf die Beine stellen. Da viele Spiele die Möglichkeit bieten, eigene >Levels< – also selbst geschaffene digitale Umgebungen samt Spielfiguren – zu erfinden, hat sich um die Computergames auch eine faszinierende Szene von Hobby-ProduzentInnen und -DesignerInnen entwickelt.

Aber auch aus künstlerischer Perspektive sind Computerspiele interessant. Sie verdeutlichen nicht nur – der technischen Entwicklung des Computers folgend – verschiedene Grade von Abstraktion von

den fast ungegenständlichen frühen Spielklassikern wie ›Breakout‹ oder ›Tempest‹ bis zum Quasi-Fotorealismus von heutigen Arkadespielen.

Gerade die verschrienen ›Ballerspiele‹, besonders die so genannten ›Ego-Shooter‹, handeln auch von der Darstellung von Perspektive und Räumlichkeit – Fragen, die schon die Erfinder der Renaissance-Perspektive beschäftigt haben. Auch ArchitektInnen benutzen inzwischen die ›Game Engines‹ von Spielen wie ›Unreal‹ oder ›Doom‹ als leistungsfähige CAD-Programme (CAD=Computer Aided Design), um ihren Entwürfen den Anschein dreidimensionaler Realität zu geben. Mit Hilfe der Software von diesen Spielen sind sogar schon Animations-Kurzfilme ›gedreht‹ worden. Und wer ohne Vorurteile auf ein Spiel wie das Computer-Autorennen ›Gran Turismo‹ sieht (bei dem man Rennstrecken vom Monaco-Ring bis zu Downtown-Manhattan durchfährt), kann auf die Idee kommen, dieses Game als eine Form des aktivierten Landschaftsbildes zu betrachten.

In ihrer Kombination von Performance und bewegtem Bild, von Klang und Musik mit Interaktion sind sie auch eine aktualisierte Form des ›Traums vom Gesamtkunstwerk‹, das Bilder und Musik, Architektur und Erzählung, Schauspielerei und Choreographie miteinander verbindet. Nicht umsonst sind heute an der Produktion vieler Spiele Gruppen von SpezialistInnen beteiligt, die oft die Größe von Filmteams erreichen.

Computerspiele entsprechen durch ihre interaktive Bedienbarkeit auch einer Reihe von Forderungen, die seit dem Happening immer wieder an die Adresse der zeitgenössischen Kunst gerichtet worden sind und gerade im Zusammenhang mit der Medienkunst der Gegen-

wart noch an Aktualität gewonnen haben: Sie beziehen den Betrachter in die Entstehung des Werks ein und erlauben ihm eine sehr direkte Auseinandersetzung mit der Arbeit, die bis zur selbständigen Weiterentwicklung reichen kann. In ihrer Vertriebsform erinnern sie an die Multiples der 1960er Jahre. Ähnlich wie diese Serien-Objekte bieten auch Computerspiele für vergleichsweise wenig Geld Teilhabe an avancierter (pop-)kultureller Produktion.

Es ist darum kein Zufall, dass einige (Medien-)KünstlerInnen in den letzten Jahren damit begonnen haben, sich mit Computerspielen zu beschäftigen. Gerade die Möglichkeit, >Modifikationen< (kurz: >Mods<) von Computerspielen zu erstellen, hat sie dazu angeregt, eigene Versionen von Games zu erstellen, die die Prämissen der Spiele zum Teil weiterführen und zu Ende denken, ihnen zum Teil aber auch explizit widersprechen. Dadurch unterscheiden sie sich auch von den Modifikationen, die von Fans erstellt worden sind, denn diese begnügen sich meist mit der Neudekoration der vorgefundenen Spielstrukturen. Es sind aber auch komplett eigene Kunst-Spiele entstanden, die auf der Grundlage von existierenden Games nicht möglich gewesen wären. Eine ähnliche Herangehensweise steht auch hinter den direkten Interventionen in die Game-Hardware, die Spielkonsolen in autonome Bild generierende Maschinen verwandeln.

Während diese Arbeiten aus der Auseinandersetzung mit dem Computer als Kultur schaffendes Medium entstanden sind, die in der Tradition der Netzkunst und der Software-Arbeiten aus der zweiten Hälfte der 1990er Jahre stehen, haben auch KünstlerInnen, die aus traditionelleren Kunstbereichen wie der Malerei und der Installation

stammen, sich mit Computerspielen befasst. Es war uns wichtig, gerade auch solche Arbeiten in die Ausstellung mit einzubeziehen, weil sie oft genug Aspekte von Computerspielen betonen, die von Arbeiten, die selbst Games sind, nicht wahrgenommen werden.

In gewisser Weise knüpfen die Computerspiele von KünstlerInnen an Arbeiten aus der Bildenden Kunst des 20. Jahrhunderts an, die sich ebenfalls mit dem Spielen auseinander gesetzt haben. Erinnert sei nur an den Flipper »The Little General« von Öyvind Fahlström oder die Schießaktionen von Niki de Saint Phalle. Doch in dem Maß, wie es die Ausstellung »games« dokumentiert, haben sich modernistische KünstlerInnen in der Vergangenheit nicht mit diesem zentralen Aspekt unseres Lebens beschäftigt. Dabei hat der holländische Historiker Johan Huizinga in seinem berühmten Essay »Homo Ludens« überzeugend dargestellt, dass das Spielen der Ursprung jeder menschlichen Kultur, und damit auch der Bildenden Kunst, gewesen ist. Ironischer Weise mussten die Spiele ein so hohes technisches Niveau wie das der Computerspiele der Gegenwart erreichen, damit sich die Kunst mit diesem ihr so nahen Thema auseinander setzen mochte.

GERRIT GOHLKE

Genre i. Gr.

Computerspielkunst als
Gegenentwurf zu einer
technikentfremdeten Kunst

Mit ein bisschen Ironie könnte man die Computerspielkunst den Zusammenstoß zweier Defizite nennen. Der blinde Illusionismus der Ego-Shooter trifft auf die einäugig technikflüchtige Kunst. Zwei artifizielle Sphären, die jede auf ihre Art über die Außenwelt fantasieren, ohne sie je zu erreichen, wagen eine Fusion. In einem experimentellen Bündnis erweitert die kommerzielle Spielewelt ihre hyperrealistische Leistungskultur um das Reflexionsvermögen der Kunst und überschreitet so ihr hermetisches Territorium. Die Kunst hingegen erhält Zugang zu einem der populärsten Genres der Pop-Kultur und trifft auf ein Gebiet, auf dem all die Simulationsfertigkeiten der abendländischen Kunsttradition zu einer massenwirksamen Ware werden, einer Mischung aus Hollywood und Subkultur, von der man in den Museen und Galerien bislang wenig sieht. Eine Bewährungsprobe für die Kunst: Was hat sie zu sagen in einer Fusion der ästhetischen Systeme? Fehlte den Spielen etwas ohne die Kunst?

In Wahrheit hat eine solche Vorstellung mit der Realität nichts zu tun. Die Kunst kann sich mit der Computerspielkunst nicht vermählen, weil die Welt der Computerspiele von der Existenz der Kunst kaum etwas ahnt. In einem Geschäftsfeld, dessen Marktführer 2002 einen Umsatz von 2,5 Milliarden US-Dollar erreicht, hat man für Kunstautonomie keine Zeit. Das Rezept für den erfolgreichen Spielverkauf sind strategische Partnerschaften mit der Film- und Fernsehindustrie. Ein Franchising-Titel, der die abendliche Sportunterhaltung in ein Spiel überträgt, bringt schnell einmal einen Quartalsumsatz von 1,5 Millionen Dollar in die Kassen des größten Spieleverlages der Welt, der sich vor allem deshalb den Namen Electronic Arts gegeben

hat, weil der Kunstbegriff der SpieleprogrammiererInnen nichts mit dem umsatzfeindlichen Individualismus künstlerischer Karrieren gemein hat. Der Kunstmarkt ist aus den Höhen von Playstation 2, Gamecube, Gameboy oder X-Box gar nicht identifizierbar. Shareholder Value kennt keine Autonomie.

Kunst, muss man sich vergegenwärtigen, kommt also nicht nur spät, sie bleibt auch eine Beobachterin, die im Vergleich zu der arbeitsteiligen Maschinerie der Industrie auf ihre Hausmittel angewiesen ist. Natürlich trifft dieses Argument auch den Autorenfilm und die künstlerische Fotografie. Wo aber der Autorenfilm ökonomisch eine verkleinerte Kopie der arbeitsteiligen Hollywood-Industrie ist und auf seinen eigenen Vertriebskanälen mit dieser Industrie um ein Randpublikum konkurriert, fehlt der Computerspielkunst jede ökonomische Struktur, um innerhalb der Überbietungslogik des Spielmarkts einen konkurrenzfähigen Alternativ-Shooter auf den Markt zu bringen oder auf irgendeine kassenwirksame Weise die Erzähllogik der kommerziellen Spiele künstlerisch neu zu erfinden. Während auch in einem Medium wie der Fotografie öffentlichkeitswirksame Grenzgänge zwischen Werbung und Kunst möglich sind, nimmt die Computerspielkunst einen exterritorialen Standpunkt ein. Während die Industrie die Standards und Techniken vorgibt, entwickelt sich die Kunst als Kommentar zu diesem Status quo. Im deutlichen Unterschied zur klassischen Netzkunst in den 1990er Jahren, als die Künstler technisch auf Markthöhe waren und die enthusiastische Industrie von ihnen neue Inhalte für ihre Webportale erwartete, steht die Computerspielkunst einem bereits ausgereiften Unterhaltungsmarkt gegenüber, der sich zwar noch aus seiner subkulturellen Her-

kunft definiert, dessen Publikum aber noch nie nach künstlerischer Medienkritik verlangt hat. Computerspielkunst als kritisches Sondergenre der Softwarekunst wird deshalb kaum je den Independent-Film nachahmen und zur Talentschmiede für spätere Blockbuster-Erfolge werden. Sie wird auf absehbare Zeit ein pures Kunstphänomen als Derivat eines Unterhaltungsprodukts sein, und das prägt ihre Methode und Gestalt.

Dabei ist die Computerspielkunst keineswegs der erste Ausflug der Kunst auf das Gebiet des Computerspiels, sie ist nur der erste Versuch, sich dem Phänomen Computerspiel innerhalb seines Mediums zu nähern. Immer wieder finden sich Arbeiten wie Angela Bullocks ›Happy Sacks‹, die sie 1997 im Kunstmuseum Wolfsburg installierte, um das Publikum zum Gebrauch antiquarischer Telespiele mitten im Ausstellungsraum zu verführen und so seine Betrachterhaltung zu ironisieren. Das Computerspiel wird so als pop-kulturelles Muster und subkultureller Lebensstil auch in der Kunst präsent. Auch die Netzkunst hat ihre Geschichten mit den Oberflächen der Spiele erzählt und vor allem seine archaischen und minimalistischen Formen als Materialfundus benutzt. Natalie Bookchin etwa hat sich von der Struktur einfacher Shooter und Geschicklichkeitsspiele zu einer Erzählung über die Konditionierung des Kunstbetrachters inspirieren lassen, bei der das Publikum sich den Fortgang der gleichmütig vorgetragenen Handlung durch ebenso zweckfreie wie hektische Mausimpulse verdienen muss. Nur wer pausenlos schießt, Figuren bewegt oder sich weiteren Spielroutinen unterwirft, bekommt die langsam vorgelesene Erzählung zu hören, während alle übrigen Abläufe und grafischen Szenerien interaktiv nicht zu beeinflussen

sind – und unversehens zum Spiegel der monotonen Neugier des Benutzers werden. Nicht die Spielästhetik ist es also, der sich die zeitgenössische Kunst verweigert. Vielmehr fand die Kunst den Zugang zur technischen Materialität des Computerspiels versperrt. Es ist kein Zufall, dass Bookchin wie Bulloch den grafischen Minimalismus einfacher Konsolenspiele zitieren. Auf dem simulationsgesättigten Territorium der Spielwelt selbst fehlten der Kunst die kritischen Mittel.

Diesen Abstand der Kunst zu den Spielen hat die Computerspielkunst in ihr Gegenteil verkehrt. Eine neue Generation von KünstlerInnen begreift die erfolgreiche Massenunterhaltung von Electronic Arts nicht als Kunst, vielmehr als relevantes künstlerisches Material, und beginnt sowohl Software als auch Hardware zu manipulieren. Die Spielgemeinde selbst hatte den KünstlerInnen vorgemacht, dass die Gestaltung der Spiele bereits mit einfachen ›Patches‹, Flickern im Programmcode, zu individualisieren ist. Im Internet stehen schon lange Baukastensysteme für die Entwicklung von Spieloberflächen bereit, und um auf der Basis bereits existenter grafischer Grundkonstruktionen Spiele zu variieren, muss man nicht über die technische Expertise eines lebenserfahrenen Programmierers verfügen. Die Aus- und Umschmückung bestehender Spiele war schon vor dem Aufkommen der Computerspielkunst Bestandteil der Computerspielfolklore, und es lag für die KünstlerInnen nahe, mit diesen Mitteln die ›kulturellen Standards‹ der Spielwelt zu attackieren, also evolutionäre Meilensteine wie ›Counter-Strike‹ zu manipulieren. In marktgängigen Spielerfolgen widerständige Spuren zu inszenieren, ist die eigentlich neue Methode der Computerspiel-

künstlerInnen, und sie ist eine implizite Kritik am übrigen Kunstsystem.

Fraglos besteht Computerspielkunst auch aus anderen Techniken. Es gibt Videoarbeiten über die Ästhetik der Spiele. Es werden fotografische und filmische Dokumentationen gezeigt und malerisch-grafische Werke auf Basis gepixelter Spielfiguren ausgestellt. Die methodische Revolution innerhalb der Medienkunst bestand jedoch seit Ende der 1990er Jahre in der subtraktiven Technik, mit der KünstlerInnen wie Jodi durch die pure (und willkürliche) Entfernung von Programmzeilen die ursprünglich hoch effiziente und zielbewusste technische Struktur fragmentiert, mit Fehlern angereichert und schließlich in ihrer Gestalt verwandelt haben. Andere KünstlerInnen eliminieren zielgerichteter die Schwerkraft aus Shooter-Games oder ersetzen Flugobjekte durch Textbausteine aus der Literaturtheorie. Anders als die Netzkunst, die sich immer als soziale Gegenbewegung in der Computergesellschaft verstanden hat, agieren die ComputerspielkünstlerInnen inmitten einer künstlerisch nicht erschlossenen Gesellschaftssphäre und sind in der exotischen Lage, die kommerziellen Produkte selbst materiell zu den Spielorten ihrer Werke zu machen. In gewisser Weise verschärft also die Computerspielkunst die missliche Lage der Kunst, auf einem Markt technischer Erneuerungen immer zu spät zu kommen, weil sie sich in ihren interessantesten Werken prinzipiell nachträglich zu existenten Produkten verhält. Im Vergleich zu einer Symbole produzierenden und in ihrem Betrieb eingeschlossenen Museums- und Galerienkunst ist diese erzwungene Nähe (und Abhängigkeit) zu Angebot und Nachfrage in der Unterhaltungsindustrie ein suggestives Experiment.

Dessen Arbeitsergebnisse muss man nicht verklären. Das Labor der Annäherung technisch-sozialer Realität und künstlerischer Reflexion bringt dringend benötigte künstlerische Forschungsverfahren, aber nicht unbedingt komplexe anschauliche Oberflächen hervor. Schon in der Netzkunst hatte sich die Kopplung der künstlerischen Reflexion mit einem Trägermedium, das alle Betrachteranschauung an einen Computerarbeitsplatz band, als ein Handicap erwiesen. Netzkunst war häufig Ideenkunst, die in reflexive Pointen mündete, ohne die Anschauungsqualität einer umgestalteten Desktopoberfläche zu übertreffen. Während aber die klassische Netzkunst in ihren Welt umspannenden sozialen Veränderungsutopien ein Gegengewicht zu den nicht selten rudimentären sinnlichen Oberflächen der Werke hatte, droht der Computerspielkunst in ihren interessantesten Werken das Schicksal einer von Techniken und Methoden gegängelten Videokunst, die aus kommerziellen Produkten abstrakte Geometrien und programmierte Widerstandsakte herausdestilliert, ohne den erzählerischen Standards der handelsüblichen Spiele Gegenentwürfe entgegensetzen zu können. Wenn Joan Leandre ein Autorennen durch die Manipulation physikalischer Regeln in einen immer abstrakteren Raum verlegt und dabei die Steuerungsoptionen des Benutzers bis zur Passivität limitiert, entsteht eine auf sich selbst bezogene Grafik, die nicht etwa die soziale Realität des Computerspiels dekonstruiert, sondern zum getreuen Abbild der eigenen Manipulationsversuche wird. Der Effekt ist nicht selten in der Softwareart und besonders der Computerspielkunst, dass die visuellen Oberflächen abgeleitete Dokumente einer weitaus faszinierenderen Interventionstechnik sind, die sich innerhalb der Pro-

grammstrukturen oder der Hardwaremanipulationen abspielen. Ist Jodis Deprogrammiertechnik visuell interessant, oder besteht das interessante Phänomen in einem Auslöschungsprozess, der durch die Eliminierung bestehender Textbestandteile ein im Grunde beliebiges Artefakt erzeugt? Man muss sich zwischen diesen Extremen nicht entscheiden, um zu erkennen, dass Computerspielkunst zunächst vor allem die experimentelle Einlösung eines Anspruchs ist, den die herkömmliche Kunst nicht erfüllt. ComputerspielkünstlerInnen nähern sich einer technischen Realität mit deren eigenen Mitteln und auf deren eigenem Terrain. Was in der oft bloß symbolischen Auseinandersetzung der Kunst mit Wissenschaft und Technik häufig scheitert, nämlich die Kritik der auBerkünstlerischen Wirklichkeit nach deren eigenem Anspruch, vollzieht die Computerspielkunst in einem eben entstehenden Laboratorium. Es handelt sich um ein Genre in Gründung.

CLAUS PIAS

Appropriation Art & Games

Spiele der Verschwendung und der Langeweile

Es ist schon eine seltsame Wendung, dass heute befreit und ästhetisiert wird, was einst selbst als Befreiung und Ästhetisierung begann. Denn so, wie heute vielleicht vorüberziehende Wolken oder ASCII-Landschaften, wie Textinvaders oder abstrakt-geometrische Formen etwas mit den Spielen machen, was nicht Sinn des Spiels ist, machten Grafik und Sound, Joysticks und Fernseher einst etwas mit Computern, was nicht Sinn von Computern war. Computerspiele waren politische Aktion und ästhetische Strategie zugleich.

Als politische Aktion nannten sie sich schlicht Hacken und fanden ihren Anfang just in dem Moment, als Rechner nicht mehr nur jenen zugänglich sein sollten, die sie noch selbst für Forschung und Militär konstruiert hatten, sondern >UserInnen< im heutigen Sinne. Die erste computerliterate Studentengeneration der 1960er unterlief die AdministratorInnen und bastelte das, was man aus Millionen teurem Equipment gerade nicht machen sollte: Sternenhimmel und Taschenrechner, Schreibmaschinen und Lichtorgeln, Flugblätter und Musikinstrumente. >You can create art and beauty on a computer<, sollte es in der später erst ausformulierten Hacker-Ethik heißen. Und damit verband sich nicht zuletzt eine aufklärerische Mission: Es ging darum, der prinzipiellen Freiheit und Eigensinnigkeit der Technik zu einer noch unausgemachten Zahl von Spielen auch eine

entsprechende Freiheit ihrer BenutzerInnen gegenüber zu stellen, alle diese Spiele spielen zu dürfen. Es ging um eine Form der Erschließung vorhandener, aber noch nicht genutzter Möglichkeiten, die einer gewissen technischen Kompetenz bedürfen. Das Volk der ComputerbenutzerInnen musste gewissermaßen aufgeklärt werden, um seine Geschicke selbst in die Hand nehmen zu können. Denn Freiheit erfährt der User nur dort, wo er spielt, d. h. selbst programmiert, statt nur fremden Programmen zu folgen.

Als ästhetische Strategie hingegen entwarfen die Spiele ein utopisches Potential der >Synergie< von Mensch und Maschine, wie es der Interface-Designer J.C.R. Licklider in den 1960er Jahren nannte, als er (kurz vor dem Erscheinen von >Pong<) das ideale Zusammenspiel von Computer und BenutzerIn als perfektes und nie endendes Ping-Pong-Spiel illustrierte. Spiele waren die Leitmetapher der Bedienbarkeit und zugleich das Testfeld, auf dem Computer erst kommensurabel gemacht werden sollten. Aus dem kryptischen Dialog mit Debuggern, der (nach Jörg Pflüger) die früheste Phase der Interaktion darstellt, sollte die Manipulation von grafischen Symbolen werden: evident und demokratisch, effektiv und international. Computerspiele, so hieß es 1972 in Steward Brands berühmten Rolling Stone-Artikel, befreien uns aus dem Batch-Processing und dem >passiven Konsumismus<, sie sind >Kommunikationsinstrument zwischen Menschen< und >dienen dem Weltfrieden<.

Doch strategische Dispositive haben es an sich, dass sie unerwartete Effekte zeitigen. Ästhetik und Engagement begannen sich zu widersprechen, sobald der Begriff Computerspiel nicht mehr ein Experiment sondern ein käufliches Produkt bezeichnete. An >Pong<

gab es – anders als noch bei ›Spacewar‹, dessen Sourcecode offen zirkulierte – nichts mehr zu hacken, und zu lernen gab es allenfalls richtige Reaktionen. Zwar kursierten einige frühe Jahre lang noch Bastelanleitungen zu Tennisspielen in diversen Elektronikzeitschriften, doch erging es ihnen wie zuvor den Radiobasteleien der Weimarer Republik: Miniaturisierte Standardisierung, apparative Schließung zu Konsolen und fertige Programme in versiegelten Cartridges erzeugten zusammen das, was Günther Anders (bezogen auf das Fernsehen) die ›ins Haus gelieferte Welt‹ nannte. Das Home-Computing kam anders, als es sich seine Väter erträumt hatten: Deren Kinder kannten allenfalls POKEs für mehr Leben oder gegen Kopierschutzmechanismen, einige wenige wussten farbenprächtige Demos für ihre Raubkopien zu basteln und manche löteten sogar seltsame Interfaces an unterschiedliches Haushaltsgerät. Aber der Mainstream der seit den 1970ern so oft stipulierten computer literacy versickerte im Abtippen von BASIC-Programmen, in einigen schulischen Pascal-Kursen und einem Schulhofhandel mit den neuesten Cassettenkopien.

Es scheint, als ließe sich heute, drei Jahrzehnte später, eine ähnliche Konfiguration von Öffnung und Schließung ausmachen, wenn Computerspiele nun in den Kunstkontext einziehen. Diese Migration hat weder etwas mit den gelegentlichen Diskussionen innerhalb der Spielercommunities zu tun, ob kommerzielle Computerspiele nun Kunst sind, die allzu oft in (mindestens anachronistischen) Emphasen über die Originalität von Programmierer-, Sounddesigner- oder Grafikersubjekten enden, noch wird sie durch eine jüngere Kunstgeschichte auch nur annähernd angemessen beschrieben, die

(plötzlich von jeder Kitschigkeitsphobie befreit) digitale Medienkunst in eine Jahrhunderte alte Tradition der Illusionstechniken eingemeindet.

Erstaunlich ist vielmehr, dass die >Strategien der künstlerischen Aneignung<, von denen auch diese Ausstellung handelt, nicht nur einen jungen, subkulturellen Hintergrund der Patches und Level-Editoren hat, sondern dass sie selbst aus der Zeit stammen, in der Computerspiele sich erst zu dem entwickelt haben, was heute erlaubt, sie wiederum anzueignen. Computerspiele mussten erst professionalisiert und kommerzialisiert, warenförmig und geschützt werden, damit man sie aneignen kann. Sie sind seit den Hoffnungen der 1970er Jahre eine Institution geworden, und bekanntlich setzt jede Aneignung eine solche autorisierende Institution voraus und benötigt sie, um sich in ein (möglicherweise oppositionelles) Verhältnis zu ihr zu setzen. Kommerzielle Spiele sind heute an jene Stelle gerückt, an der die frühen Hacker einst nur Hardware fanden: Sie ist mit immensem Aufwand hergestellt und man weiß genau, was man mit ihr machen soll, und schon darum ist sie eine Offerte zum Missbrauch. Daher haben Computerspiele von KünstlerInnen wahrscheinlich weniger mit der Institution Kunst (in der aufwändige Computerinstallationen ja allemal etabliert sind) als mit der Institution Computerspiel zu tun. Trotzdem könnte ein Vergleich aufschlussreich sein.

In der Kunst entwickelte sich die Appropriation Art aus der Konzeptkunst der späten 1960er Jahre heraus – nicht ohne Verweis jedoch auf ältere Begriffe wie etwa das situationistische >détournement< (also die Zweckentfremdung ästhetischer Fertigteile) bei

Guy Debord oder die ›Umwidmung‹ bei Bertolt Brecht oder Walter Benjamin. Die prosperierende Verwendung des Begriffs Appropriation in den 1970ern und 1980ern kehrte die alte Bedeutung einer kolonialistischen Weltaneignung oder der Vereinnahmung, Verwertung und Rekuperation durch eine vampiristische ›Kulturindustrie‹ in ein taktisches Instrument um. Taktisch heißt dabei (mit dem seinerzeit viel rezipierten Michel de Certeau gesprochen), dass diese Kunst teilweise in den Ort des Anderen eindringt, ohne ihn vollständig erfassen zu können und dass keine Exteriorität ihr die Bedingung einer Autonomie liefert. Sie muss vielmehr mit dem fertig werden, was von einer fremden Gewalt bereits organisiert und ihr vorgegeben ist.

Für die ApologetInnen der Appropriation Art suggerierten daher die Begriffe ›gestohlen‹, ›konfisziert‹ und ›geraubt‹ (Douglas Crimp) eine für die postmodernen 1980er typische subversive Rhetorik der Kritik, die sich einem Moralcode der Originalität zu widersetzen suchte, der auf einem institutionalisierten Autonomiebegriff des Kunstwerks ruht. Zitieren, Exzerpieren, Rahmen oder Aufführen galten als Methoden der Freilegung kultureller Repräsentationsstrategien. In diesem Sinne definierte auch Rosalind Krauss die ›Originalität‹ als eine ›Ideologie der Avantgarde‹, die nur auf dem Prinzip der Wiederholung der willkürlichen Konzeption eines Selbst als Ursprung aufgebaut ist. Aneignung sollte daher die Dekonstruktion eben dieser Struktur ermöglichen, die von der Institution Kunst als einmalig behauptet wurde.

Wenn heute Software gekapert wird wie einstmal Hardware, dann geht es nicht mehr um aufklärerische oder sozialutopische Projekte

– erst recht nicht im beschränkten Feld der Medienkunst. Andererseits steht aber auch zu vermuten, dass, wenn heute Taktiken der Appropriation Art benutzt werden, es nicht um jene Diskreditierung der Ideologien der Originalität, Authentizität oder Kennerschaft geht, von der diese ihr kritisches Projekt innerhalb der Institution Kunst aufnahm. Patchen, Skinning oder die Veränderung einzelner Parameter sind Bewegungen auf kleinstem Raum in der Institution Computerspiel, die nicht einmal vorgeben könnten, aus völliger Originalität heraus zu schaffen. Wenn es (mit Krauss zu reden) eine ›Ideologie des Computerspiels‹ gibt, die durch Aneignung zu dekonstruieren wäre, dann liegt diese vielleicht in der humanistischen Arroganz, das Spiel in der Verfügung des Subjekts zu wännen. Appropriation Games könnten dem eine Medientheorie des Spielzeugs entgegensetzen, die nicht zuletzt ausweist, wie das Spielzeug mit an unseren Freiheiten arbeitet. Sie könnte die Unumstößlichkeiten von Interaktivität und Ökonomie, von Reaktion und Entscheidung in Frage stellen und auf Spiele der Interpassivität und der Verschwendung, der Langeweile und der Unentschlossenheit verweisen. 4

Literatur

- Michel de Certeau: *L'invention du quotidien. Arts de faire*, Paris 1980
- Douglas Crimp: *On the Museum's Ruins*, Cambridge/Mass., 1993
- Rosalind Krauss: *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*, Cambridge/Mass., 1985
- Joseph C. R. Licklider: *The Computer as a Communication Device*, in: *Science and Technology*, April 1968
- Claus Pias: *Computer Spiel Welten*, München 2002
- Stefan Römer: *Künstlerische Strategien des Fake*, Köln 2001

ANNE-MARIE SCHLEINER

Gegen Konsolenspiele: PC-Spiele und NICHT Konsolenspiele sind gut für Mädchen und Frauen

Im Vergleich zu PC-Spielen gewinnen Konsolenspiele in Amerika an Popularität, schneller noch als in Europa. Ich spreche mich gegen diesen Trend aus und bringe Gründe vor, warum Mädchen und Frauen PC-Spiele speziell unter einem künstlerischen Blickwinkel spielen, modifizieren, anpassen, hacken und neu gestalten sollten.

1. **Konsolenspiele können nicht verändert werden (oder nur mit großem Aufwand)** – Konsolenspiele können nur sehr schwer modifiziert werden. Die Konsolen-Hardware ist nicht so konzipiert, dass SpielerInnen dafür Software schreiben können. PC-Spiele hingegen lassen sich verändern. Die SpielerInnen können ihre eigenen Architekturen, Charaktere, Sounds und Levels einfügen und den C++-Code auf einer grundlegenden Ebene manipulieren. Für beliebte Game Engines gibt es so genannte SDKs (Software Development Kits), die es den SpielerInnen ermöglichen, aus bestehenden Game Engines vollkommen neue Spiele zu generieren. Konsolenspiele werden von kommerziellen, männlich dominierten Spielentwicklern produziert und können von Mädchen und Frauen, die die Spiele ihren eigenen Vorstellungen anpassen möchten, nicht geändert werden.
2. **Ein neues Medium für die Kunst** – Die Wandlungsfähigkeit von PC-Spielen hat eine digitale Alltagskunst von SpielerInnen hervorgebracht, die in vielen Fällen über keine Ausbildung als KünstlerIn-

nen oder SpieledesignerInnen verfügen und ihre eigenen Levels für Spiele kreieren. Und selbsternannte KünstlerInnen, die mit Computerspielen aufgewachsen sind, nutzen die Modifikation von Spielen zur Entwicklung künstlerischer Strategien. Die Online-Ausstellungsstücke und Texte auf meiner Web-Site opensorcery.net zeigen einige dieser Prozesse aus einer kritischen Perspektive. Die australische Site [Select Parks](http://SelectParks.com), die den Schwerpunkt stärker auf 3D-Design und Informationsarchitektur legt, enthält ebenfalls eine umfangreiche Sammlung von Game Mod Art der vergangenen Jahre. Darüber hinaus bieten die Web-Sites von KünstlerInnen wie [nullpointer](http://nullpointer.com), [retroyou](http://retroyou.com), [Matthew Shadbolt](http://matthewshadbolt.com), [Josephine Starrs](http://josephinestarrs.com) und [Brody Condon](http://brodycondon.com) eine gute Einführung in diese Arbeiten. (Auch wenn es eine gänzlich andere Erfahrung ist, die Game Mods live zu sehen, als bloß die Screenshots auf einer Web-Site zu betrachten.) Viele der Strategien, die von den einzelnen Game-Mod-KünstlerInnen verwendet werden, sind dem Hacken eng verwandt – das heißt, die KünstlerInnen treten in einen Dialog mit dem ursprünglichen System der Game Engine. Zu diesen Strategien gehört es, den >Fotorealismus< zu unterlaufen und die Game Engines auf bloße Bewegungsalgorithmen zu reduzieren, die Spielphysik in unerwartete Richtungen zu manipulieren sowie die kulturellen Konventionen einzelner Spielgattungen zu unterminieren und in Frage zu stellen.

3. PC-Spiele können leichter raubkopiert und gratis gespielt werden.

Und Demos sind kostenlos – Wenn Sie arbeitslos sind, viel Zeit und wenig Geld haben (aber über einen Computer- und Internetzugang verfügen), können Sie jederzeit online gehen und ein raubkopiertes Spiel ausfindig machen. Sie können ein älteres, mittlerweile gratis

ANNE-MARIE SCHLEINER
 Gegen Konsolenspiele:
 PC-Spiele und NICHT Konsolenspiele
 sind gut für Mädchen und Frauen

erhältliches Spiel wie zum Beispiel >Doom< spielen, die kostenlosen Demos der neuesten Spiele benutzen oder an einem kostenlosen Betatest für ein neues Spiel teilnehmen. Relativ kürzere Spieldemos (bei einigen PC-Spielen dauert es Wochen oder Monate, bis man alle Levels durchlaufen hat oder geübt genug ist, um mit anderen SpielerInnen online zu spielen) sind zum Beispiel ideal für arbeitende Mütter mit wenig Zeit oder für Mädchen, die ihr Geld lieber für Kleider oder Musik ausgeben.

4. Fortschritte in der Spielentwicklung durch das weltweite >Open-Source-Labor< – Die Mod Community im Bereich PC-Spiele entwickelt sich im Wesentlichen frei und fungiert als kostengünstiges F&E-Labor für die Spieleindustrie (die Abläufe sind ähnlich, aber nicht gleich wie bei der Open-Source-Software). In einigen Fällen werden die Features populärer Mods und Hacks in kommerzielle Spiele eingebaut. So tauchten beispielsweise in >Quake 2< weibliche Figuren auf, nachdem Game Patchers den männlichen Charakteren in >Quake 1< ein weibliches Äußeres verpasst hatten. >Counter-Strike<, ein Half-Life-Mod bekannt für seine Teamplay-Innovationen als Netzwerk-Shooter-Game, wurde später von Valve Software lizenziert, das die kommerzielle Produktion weiterer Updates übernahm. Sieht man von den rein technischen Innovationen ab, wird sich die Spielentwicklung verlangsamen, wenn die PC-Spiele durch Konsolenspiele ersetzt werden.

5. Mädchen können sich in der Rolle aggressiver Kämpferinnen üben – Viele der Spiele, die auf dem PC angeboten werden, sind Shooter-Games. Erschreckender Weise – wenn auch in den späten 1990er Jahren kurzzeitig Anzeichen für einen Fortschritt zu beo-

bachten waren – werden Computerspiele mittlerweile erneut als männliche Kampfzonen entwickelt, wobei ›realistische‹ militärische Simulationen immer beliebter werden. Diese militaristische Männerkultur fällt mit der Kriegsstimmung in den USA und anderen Teilen der Welt zusammen, wo Patriotismus und militärischer Fetischismus einen Aufschwung erleben (im Zusammenhang mit Bush Juniors Krieg gegen den Terror und dem Bestreben der USA, ihre Hegemonie im Nahen Osten auszubauen). Nicht Jungen, sondern Mädchen sollten den Gebrauch echter Waffen auf diesen virtuellen Schlachtfeldern üben. Dann werden diese Mädchen Fotos von sich anfertigen und über die Spielfiguren legen. Sie werden den Befehlen des Ausbildungssergeants in ›America's Army Online‹ (einem von der US-Armee veröffentlichten, kostenlosen Propagandaspiel) nicht Folge leisten und sie werden sich auch weigern, Nachstellungen der amerikanischen Missionen in Somalia zu spielen (›Delta Force: Black Hawk Down‹ von Nvidia). Stattdessen werden sie in ›Counter-Strike‹ den Umgang mit terroristischen Waffen wie der AK47 lernen. Sie werden sich in zellenartigen Teams mit ihren Mitspielerinnen zusammenschließen (so wie auch Jungen und Männer in ›Counter-Strike‹ dauerhafte Freundschaften mit den Mitgliedern ihres Teams eingehen). Dann werden sie zu den Waffen greifen, sich gegen ihre eigenen patriarchalischen Regierungen (und nicht gegen ausländische patriarchalische Regierungen, deren Namen sie – wenn es sich um amerikanische Mädchen handelt – nicht aussprechen können) erheben und die Macht übernehmen.

6. Mädchen können lernen, Gott zu sein – Eine andere beliebte PC-Spielgattung sind Strategiespiele, die manchmal auch als God

ANNE-MARIE SCHLEINER

Gegen Konsolenspiele:
 PC-Spiele und NICHT Konsolenspiele
 sind gut für Mädchen und Frauen

Games bezeichnet werden. In Strategiespielen lernen die SpielerInnen, nützliche Allianzen einzugehen, zu gegebener Zeit einen Verrat zu begehen, Vorräte anzuhäufen, kämpfende Orcs und Aliens zu generieren, Festungen und Schiffe zu bauen, Elfen und Kobolde auszubilden und neue Territorien zu erkunden. Zwar sind manche Frauen, insbesondere solche aus patriarchalischeren Gesellschaften beziehungsweise ältere Frauen, die unter anderen Umständen aufwuchsen, durchaus geübt im Manipulieren und Manövrieren hinter den Kulissen (ja, meine kanadischen Ex-Universitätskolleginnen, ihr seid gemeint). Dennoch lassen sich diese Fähigkeiten immer verbessern und auf einer breiteren, weniger individuell ausgerichteten Ebene auf das ›richtige Leben‹ umlegen (auch wenn das Risiko besteht, dabei genauso unmenschlich zu werden wie die Politiker und Geschäftsmänner in ihren dunklen Anzügen, die den Umgang mit der Macht scheinbar so gut beherrschen – zumindest jene, die ihren Aufstieg nicht bloß ihrer familiären Abstammung verdanken).

7. Jungen können lernen, Frauen zu sein – In puncto Popularität an dritter Stelle stehen PC-Rollenspiele. Da nicht genug Frauen vorhanden sind und auch, weil sie so mehr Aufmerksamkeit und ›Beute‹ erlangen können, übernehmen viele männliche Spieler weibliche Rollen. (Nicht zuletzt auch deshalb, weil sie ausprobieren möchten, wie es ist, dem anderen Geschlecht anzugehören.) Dabei lernen sie jedoch auch, wie es ist, ›ein Objekt des männlichen Blicks zu sein‹, ein Stück weiblichen Fleisches; wie es ist, ständig Annäherungsversuche und anzügliche Bemerkungen über ihren Busen abwehren zu müssen, während sie gerade mit einem komplizierten Zauberspruch beschäftigt sind.

8. Konsolenspiele = Fernsehen, aber weitaus bequemer – Ich gebe zu, auch ich habe in meiner Jugend mit Nintendo und später Playstation gespielt, bis ich Blasen an den Daumen hatte. Und ich gestehe auch, einige Playstation 2-Spiele ausprobiert zu haben. (Im Übrigen kommen viele Konsolenspiele später als PC-Spiele heraus.) Aber stellen wir uns einmal eine Konsolenspielerin vor, die sich auf einem weichen Sofa oder Bett zurücklehnt, mit einem leichten Game Pad in der Hand – statt an einem Tisch vor dem Computer zu sitzen. Sie liegt vor der PS2 in der gleichen entspannten Bauchlage wie beim Fernsehen. Tatsächlich benutzt sie den Fernseher für das Spiel. Sie ist passiv und hat keine Möglichkeit, ihre eigenen Tastaturbefehle mit den dazugehörigen Scripts für das Nachladen der Munition einzugeben oder mit den anderen Spielerinnen ihres Teams zu chatten. Sie spielt ein fertig verpacktes, kommerzielles Endprodukt.

Ich muss allerdings zugeben, dass ich es satt habe, an einem Tisch zu sitzen, um ein Computerspiel zu spielen. Ich würde meinen schmerzenden Rücken, meine Augenprobleme und die Bildschirmstrahlung liebend gerne gegen Blasen an meinen Daumen eintauschen. PC-Spiele sollten genauso komfortabel zu spielen sein wie Konsolenspiele, ohne die Vorteile des Computers zu verlieren. Es gibt Control Pads für PCs, aber die Grafik müsste so verbessert werden, dass die SpielerInnen bequem und in größerer Entfernung sitzen können. Da die PC-Grafikkarten laufend verbessert werden, sollte dieses Problem in absehbarer Zeit gelöst sein, und wenn PC-Laptops mit entsprechender Spieltauglichkeit billiger werden, kann man sie einfach und bequem am Bettende oder vor dem Sofa positionieren. ◀

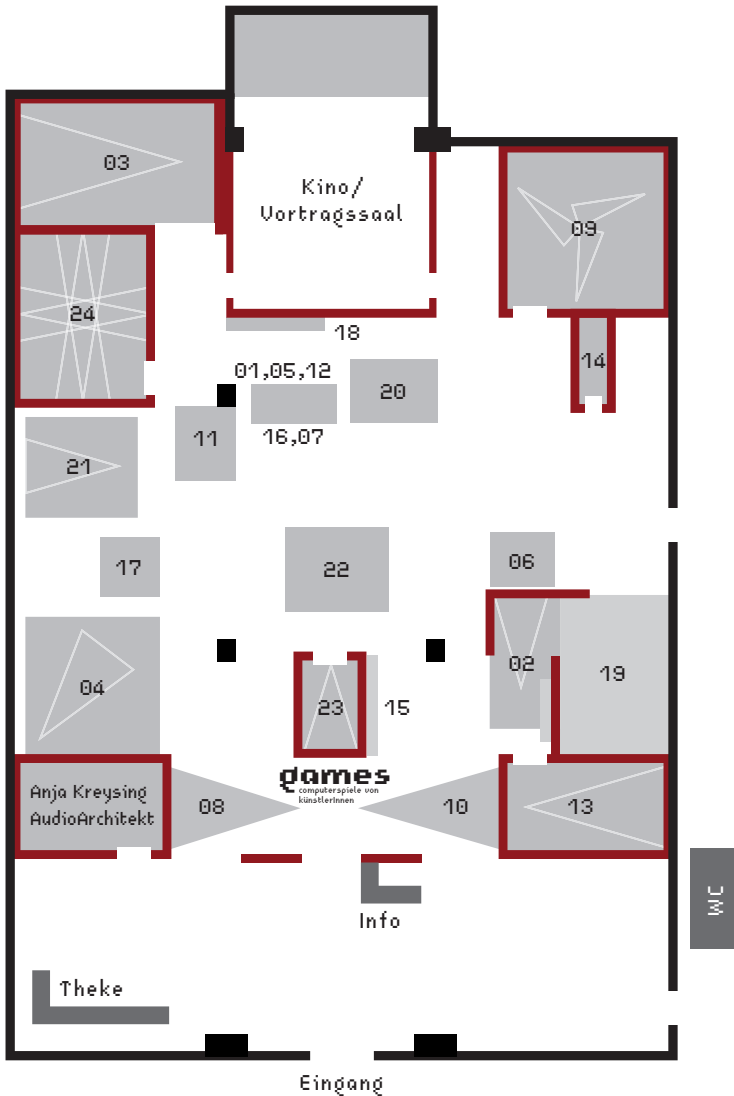
AUSSTELLUNG
im ehemaligen Reserveteillager auf
Phoenix West in Dortmund-Hörde





AUSSTELLUNG

im ehemaligen Reserveteillager auf
Phoenix West in Dortmund-Hörde



- 01 Julien Alma/Laurent Hart
- 02 Cory Arcangel
- 03 Tom Betts
- 04 Pash Buzari
- 05 Leon Cmielewski/Josephine Starrs
- 06 Arcangel Constantini
- 07 Vuk Cosic
- 08 Aurélien Froment
- 09 fuchs-eckermann
- 10 Beate Geissler/Oliver Sann
- 11 Margarete Jahrmann/Max Moswitzer
- 12 Jodi SOD
- 13 Jodi Jet Set Willy
- 14 Joan Leandre
- 15 Mister Ministeck Norbert Bayer
- 16 Mongrel: Richard Pierre-Davis
- 17 Volker Morawe/Tilman Reiff
- 18 Anne-Marie Schleiner/Brody Condon/
Joan Leandre und andere
- 19 Jan-Peter E.R. Sonntag
- 20 SF Invader, Space Invaders
- 21 Thomson & Craighead
- 22 Olaf Val
- 23 Yang Zhenzhong
- 24 Lars Zumbansen



AUSSTELLUNG

im ehemaligen Reserveteillager auf
Phoenix West in Dortmund-Hörde





JULIEN ALMA (*1972), LAURENT HART (*1971), F
Borderland, 1998

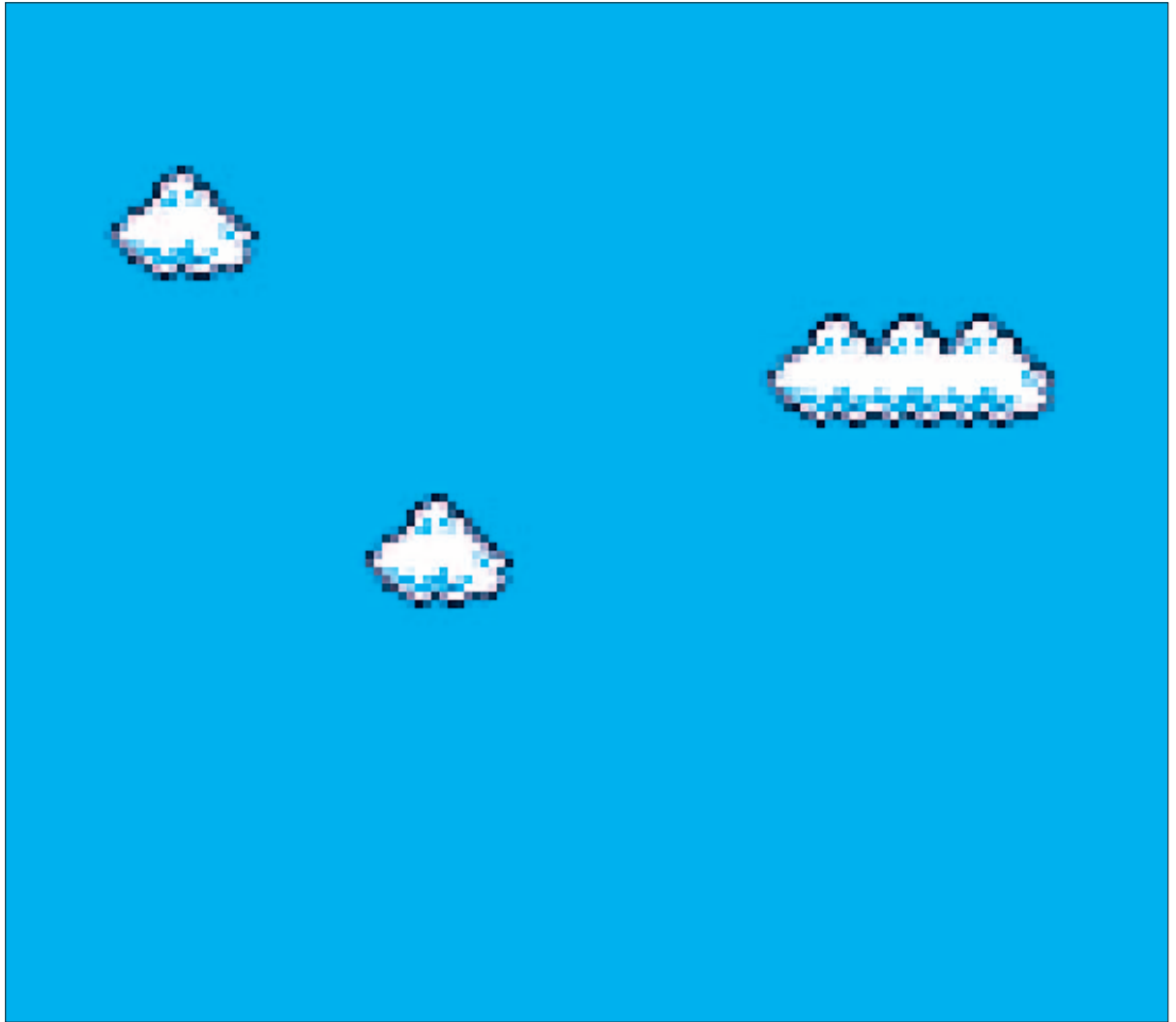




>Borderland< orientiert sich an Videospiel-Duellen wie >Tekken< oder >Mortal Kombat<. Während es bei diesen Spielen meist Superhelden oder Pop-Ikonen wie der Shaolin oder der Pro-Wrestler sind, die aufeinander losgehen, haben Laurent Hart und Julien Alma für ihre liebevoll produzierte, detailreiche CD-ROM-Arbeit ganz normale Leute als Spielfiguren eingesetzt: alte Damen, Penner, Handwerker, weiße und schwarze Teenager – ganz durchschnittliche Charaktere, die vor dem Hintergrund der – wie ein verwahtes Niemandsland wirkenden – Pariser Banlieue zum Kampf aufeinander treffen. 55 Spielfiguren können vor 280 Hintergründen – wie Müllabladestellen, Parkplätzen und Baustellen – gegeneinander kämpfen. Während dieses Setting die postapokalyptischen Szenarios vieler Computerspiele aufgreift, wirken die Spielfiguren wie ein ironischer Kommentar auf die immer gleichen Muskelbepackten Übermenschen, die in solchen Spielen üblicherweise auftreten. Gleichzeitig scheint unter der humoristischen Oberfläche ein Bild von einer Gesellschaft durch, die vom Kampf aller gegen alle bestimmt ist – und seien es kleine Mädchen mit Zöpfen gegen Geschäftsleute mit Aktentasche. tb

>Borderland< is based on video game duels such as >Tekken< or >Mortal Kombat<. Whereas superheroes or pop icons such as the Shaolin or the pro-wrestler are usually the combatants in these games, Laurent Hart and Julien Alma use completely ordinary people as the characters in their lovingly produced, detailed CD-ROM work: old ladies, tramps, workmen, white and black teenagers – run-of-the-mill characters who square up to fight each other against the backdrop of the suburbs of Paris that have become a desolated no-man's land. 55 characters can fight each other in 280 settings – e. g. rubbish tips, car parks and building sites. While these settings are akin to the post-apocalyptic scenarios of numerous computer games, the characters look like an ironic comment on the unchanging muscle-bound supermen that usually feature in games of this kind. At the same time, what shines through the humorous surface is a picture of society in which everyone fights everyone else – and be it little pigtailed girls fighting businessmen with briefcases. tb

CORY ARCANGEL (*1978)/BEIGE, USA
Super Mario Clouds v2k3, 2002
Courtesy TEAM Gallery Manhattan, New York
<http://www.beigerecords.com/cory/>

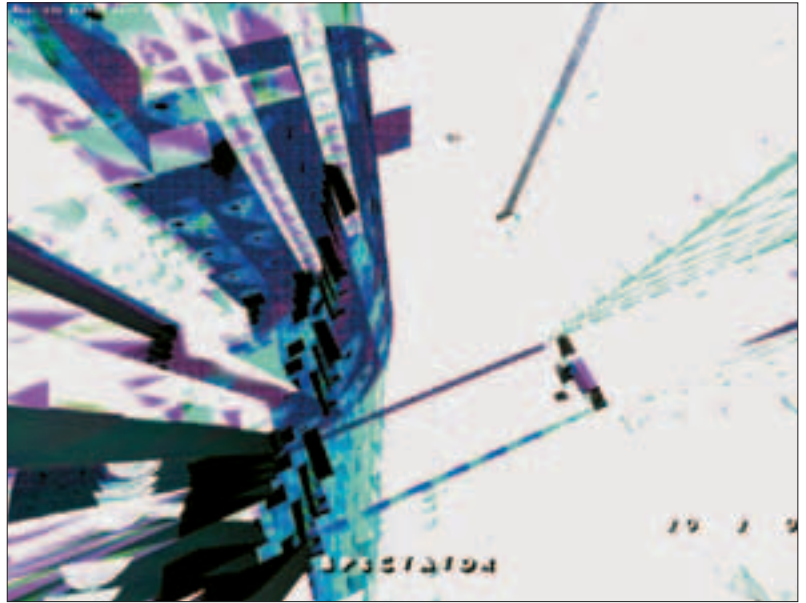
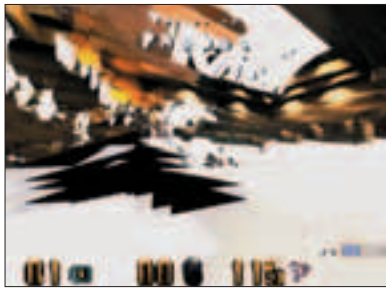


>Super Mario Clouds v2k3< basiert auf dem Spiel >Super Mario< für die NES-Spielkonsole von Nintendo. Cory Arcangel hat das Spiel gehackt und so bearbeitet, dass von dem Spiel nur die weißen Wolken vor einem blauen Himmel übrig geblieben sind. Die Hauptfigur Super Mario, die bei dem >Jump and Run<-Spiel durch ein Labyrinth gelenkt werden muss, ist genauso verschwunden wie die Hindernisse, Landschaften und Gegner, die dem Spiel seine narrative Struktur geben. Wer das Spiel kennt, kann sie auf den leeren Hintergrund imaginieren, alle anderen BetrachterInnen sehen sich der cartoonhaften Darstellung eines Himmels gegenüber. Die Arbeit entstand aus einer Intervention in Hardware und Software zugleich. Cory Arcangel musste die Cartridge, auf der das Spiel gespeichert ist, öffnen und den Nintendo-Grafikchip durch einen Chip ersetzen, auf den er ein selbst geschriebenes Programm gebrannt hat. Cory Arcangel gehört zum Beige Programming Ensemble, das die Hacker-Ethik der Intervention in vorgegebene Technologie zum künstlerischen Programm gemacht hat und dabei die Modifikation von historischer Technologie zu absurden Extremen treibt: Die Gruppe veröffentlichte u. a. auf Schallplatte gepresste Computer-Programme und organisiert einen jährlichen Wettbewerb für >Cassetten-Diskjockeys<. tb

>Super Mario Clouds v2k3< is based on the >Super Mario< game for Nintendo's NES game console. Cory Arcangel hacked the game and modified it so that all that remains of the game are the white clouds on a blue sky. Gone is the main character, Super Mario, who the player had to guide through a labyrinth in the original jump and run game, just like the obstacles, landscapes and opponents that lend the game its narrative structure. Those people who are familiar with the game can imagine them on the empty background, everyone else will just see the cartoon-like display of a sky. The work was created on the basis of a manipulation of the hardware and software. Cory Arcangel had to open the cartridge, on which the game was stored, and replace the Nintendo graphics chip with a chip on which he had burned a program he had written himself. Cory Arcangel is a member of the Beige Programming Ensemble who have focused their artistic programme on the hacking ethic of manipulating existing technology, thereby taking the modification of legacy technology to absurd extremes: the group have published computer programs pressed on records and organise an annual competition for >cassette disk jockeys<. tb



TOM BETTS (*1973), GB
QQQ, 2002
<http://www.nullpointer.co.uk>



Die >Quake<-Modifikation >QQQ< setzt bei der mit fotorealistischer Präzision simulierten Räumlichkeit neuerer Computerspiele an. Die immer Detail-genauere 3D-Animation dieser Spiele erzeugt eine Raumillusion, die sie zu faszinierenden, in sich abgeschlossenen Parallelwelten macht.

Durch die Manipulation der Grafik Engine von >Quake< durchbricht und dynamisiert Betts die als hermetisch wahrgenommenen Oberflächen der Spielarchitektur und verwandelt sie in frei bewegliche grafische Elemente und fließende Farbflächen, die sich zu immer neuen abstrakten Mustern zusammenfügen. >QQQ< wird als Installation präsentiert und kann im Ausstellungsraum online gespielt werden. Dadurch ist die Arbeit zugleich mit den Aktionen anderer >Quake<-SpielerInnen im Netz verschränkt, die ihrerseits das Spielgeschehen und damit auch die Dekonstruktion der grafischen Oberflächen beeinflussen. Die Arbeit erhält so eine performative Dimension, die sie über den Ausstellungsraum hinaus verlängert. km

The Quake mod >QQQ< focuses on reality in modern computer games, simulated with photorealistic precision. The increasingly detailed 3D animation in these games creates a three-dimensional illusion that makes them fascinating, complete parallel worlds.

By manipulating Quake's graphics engine, Betts breaks open and dynamises the hermetically perceived surfaces of the game architecture, transforming them into free moving graphical elements and flowing patches of colour that are constantly joining together to create new abstract patterns. QQQ is presented as an installation and can be played online in the exhibition room. This links the game to the actions of other Quake players in the net who, in turn, influence the game and thus the deconstruction of the graphical interfaces. This lends a performative aspect to the work, that extends it beyond the exhibition room. km

PASH BUZARI (*1966), D
modificazione ps1, 2000



Ein 5-minütiger Videoloop und eine Serie von Fotografien sind die Bestandteile der Installation >modificazione ps1< von Pash Buzari. Betrachtet man nur das Video, sieht man zuerst zwei L-förmige Konstruktionen. Sie bewegen sich vor einem Hintergrund, der wie eine von hinten durchleuchtete Jalousie aussieht. In einer farbverzerrten und unscharfen Episode aus dem Konsolenspiel >Wipeout< bewegt sich ein Flugobjekt über eine virtuelle Landschaft. Ein Motiv von drei unscharfen Körpern, wie ein Bild des Malers Rothko, taucht auf. Der Fokus schärft die Form zu drei kantigen Blöcken. Sie geraten in Bewegung, drehen sich einmal um die eigene Achse. Es folgen noch einmal die Konstruktionen vom Beginn, nun ganz schwarz gefärbt. Sie rutschen vor einem leicht gewölbten Schachbrettmuster hin und her. Dann setzt der Loop ein.

Eine Lampe wirft Licht auf die Fotografien. Einige zeigen Bauten, die an das Bauhaus erinnern: einen Hangar von Jean Prouvé, ein russisches Versuchslabor aus den 1920er Jahren. Daneben ein Luftfoto von Ackerflächen, die sich in einer weiten Ebene zu einem Schachbrettmuster anordnen, und der Abdruck eines Gemäldes nach einem Interferenzmuster.

Die Fotos erklären den Film nicht. Sondern beide, der Film und die Fotos, spannen eine Klammer um das grobe Thema dazwischen. In welchen Formen bewegen wir uns? Was sind die Konstruktionen und die Baupläne, die die künstlichen Objekte unserer Welt erzeugen? Wie zeigen sie sich an der Oberfläche? Die zackigen Formen des virtuellen Raumgleiters und die glatte Aluminiumhülle eines Hangars sollen auf dasselbe hinaus. Wo etwas konstruiert wird, liegt eine berechnete Welt vor, die über die Dinge ihr Muster aus Koordinaten, Linien und Rastern spannt. Die Berechnungen hinter den Dingen sind dazu da, mit der Wirklichkeit einer Bewegung verwechselt zu werden.

Stefan Heidenreich

Pash Buzari's installation >modificazione ps1< consists of a five-minute video loop and a series of photographs. Taking a look at the video, the first thing you see is two L-shaped constructions. They are moving against a background that looks like blinds with light coming through. In a colour-distorted, blurry episode from the console game Wipeout, a flying object flies over a virtual landscape. A motif of three blurred bodies appears like a painting by Rothko. Coming into focus, we see three square blocks. They start moving, rotating once around their own axis. The constructions seen at the beginning appear again, this time coloured black. They slide to and fro in front of a slightly curved chequered pattern. Then the loop starts.

A lamp casts light on the photographs. Some are of buildings, reminiscent of Bauhaus: a hangar by Jean Prouvé, a Russian test laboratory from the nineteenth-twenties. Next to it an aerial photo of fields on a wide plain, forming a chequered pattern, and the impression of a painting based on an interference pattern.

The photos do not explain the film. Rather, both – the film and the photos – link up to the broad subject in between. What forms do we move in? What are the constructions and the building forms that create the artistic objects of our world? How are they manifested on the surface? The jagged forms of the virtual space shuttle and the smooth aluminium shell of a hangar both have the same intention. Wherever constructions are made there is a calculated world spanning its pattern of co-ordinates, lines and grids over the objects. The calculations behind things serve the purpose of being confused with the reality of a movement.

Stefan Heidenreich

LEON CMIELEWSKI (*1956), JOSEPHINE STARRS (*1955), AUS

Bio-Tek Kitchen, 1999

<http://lx.sysx.org/biotek/index.html>



Die Arbeit ›Bio-Tek Kitchen‹ des australischen Künstlerduos Leon Cmielewski und Josephine Starrs basiert auf dem Ego-Shooter Spiel ›Marathon Infinity‹. Durch Eingriffe in die Software modifizierten die KünstlerInnen dessen Spieloberfläche, so dass sich die SpielerInnen nun nicht mehr in der martialisch-futuristischen Umgebung des Originals befinden, sondern in der gentechnologischen Küche eines Hobby-Laboranten. Statt blutrünstiger Gegner treten die SpielerInnen gegen genetisch manipuliertes und mutiertes Gemüse an, das sich als Teil einer weltweiten Verschwörung zur Übernahme der gesamten Nahrungskette entpuppt. Als Waffen dienen ihnen dabei Putzlappen und Küchenu-tensilien. Nur der Sound, die Spielstruktur sowie einige wenige grafische Elemente (z. B. der Scorebalken) verweisen noch auf das Originalspiel.

Cmielewski und Starrs demonstrieren eine Mischung aus Skeptizismus, Ironie und Enthusiasmus gegenüber den spielerischen Möglichkeiten neuer Technologien.

Mit ihrer Modifikation eines aktuellen Game-Interfaces gelingt den KünstlerInnen eine Persiflage auf das gesamte Genre. Gleichzeitig nehmen sie eine Umwertung der Game-typischen Horrorszenarien vor, indem sie darauf anspielen, was durch menschliche Manipulation alles außer Kontrolle geraten kann.

sial



›Bio-Tek Kitchen‹ by the Australian artist duo Leon Cmielewski and Josephine Starrs is based on the first-person shooter game ›Marathon Infinity‹. By manipulating the software, the artists modified the interface of the game so that players no longer find themselves in the martial, futuristic setting of the original, but rather in the biotech kitchen of a hobby lab technician. Instead of bloodthirsty opponents, players combat genetically manipulated and mutated vegetables that turn out to be part of a global conspiracy to take control of the entire food chain. Their weapons are cleaning rags and kitchen utensils. Only the sound, the game structure and a few graphical elements (e.g. the score bar) are references to the original game.

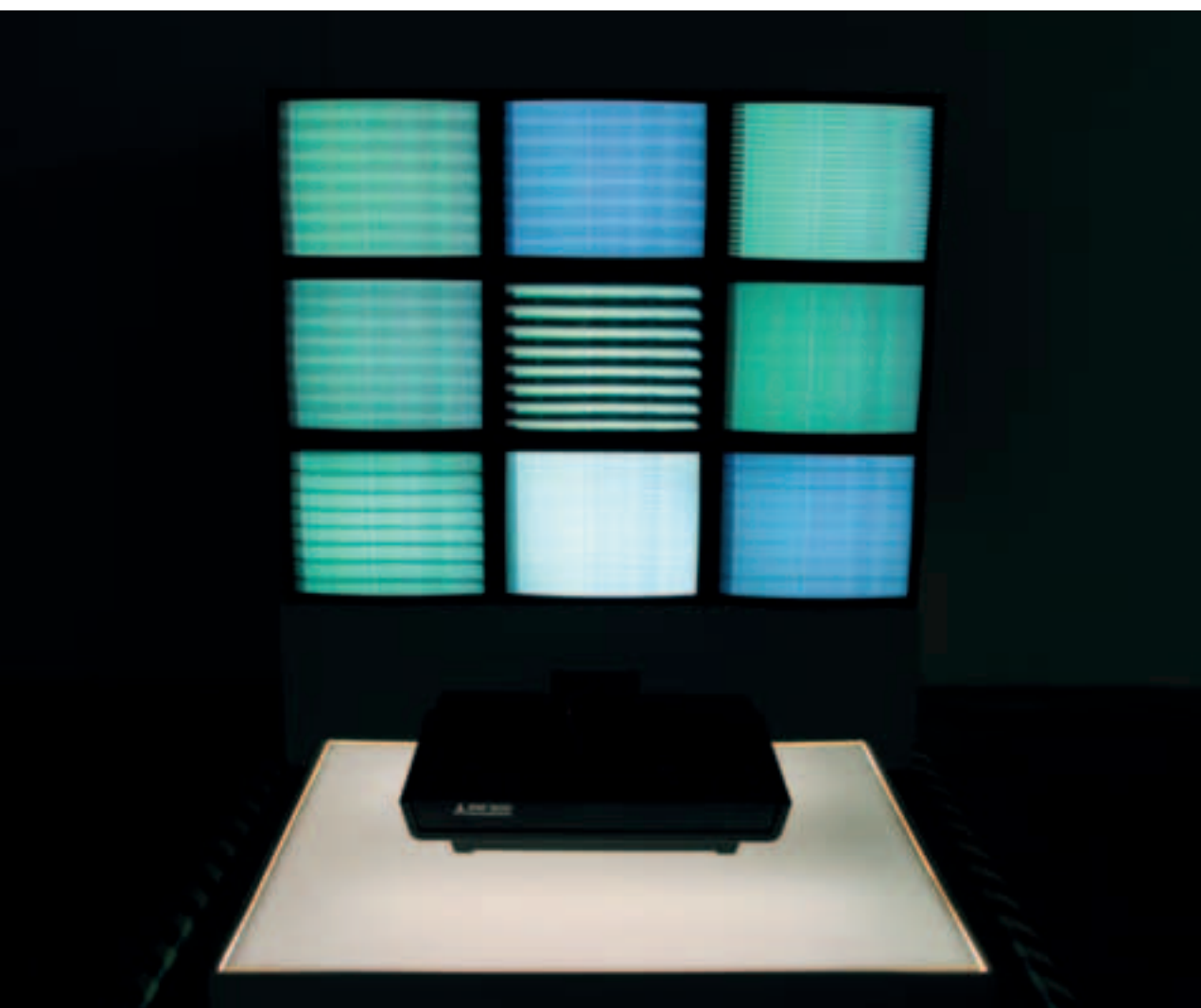
Cmielewski and Starrs demonstrate a mixture of scepticism, irony and enthusiasm regarding the possibilities that new technologies offer for games.

By modifying a current game interface, the artists succeed in parodying the entire genre. At the same time, they re-evaluate typical game horror scenarios by alluding to what can get out of control as a result of human manipulation.

sial

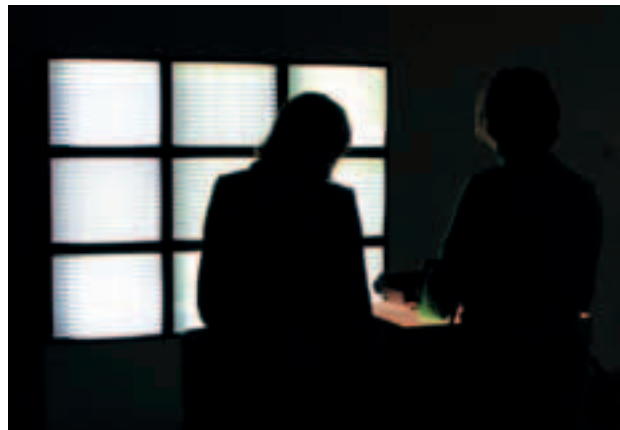
ARCANGEL CONSTANTINI (*1970), MEX

Atari-Noise, 1999

<http://www.atari-noise.com/>

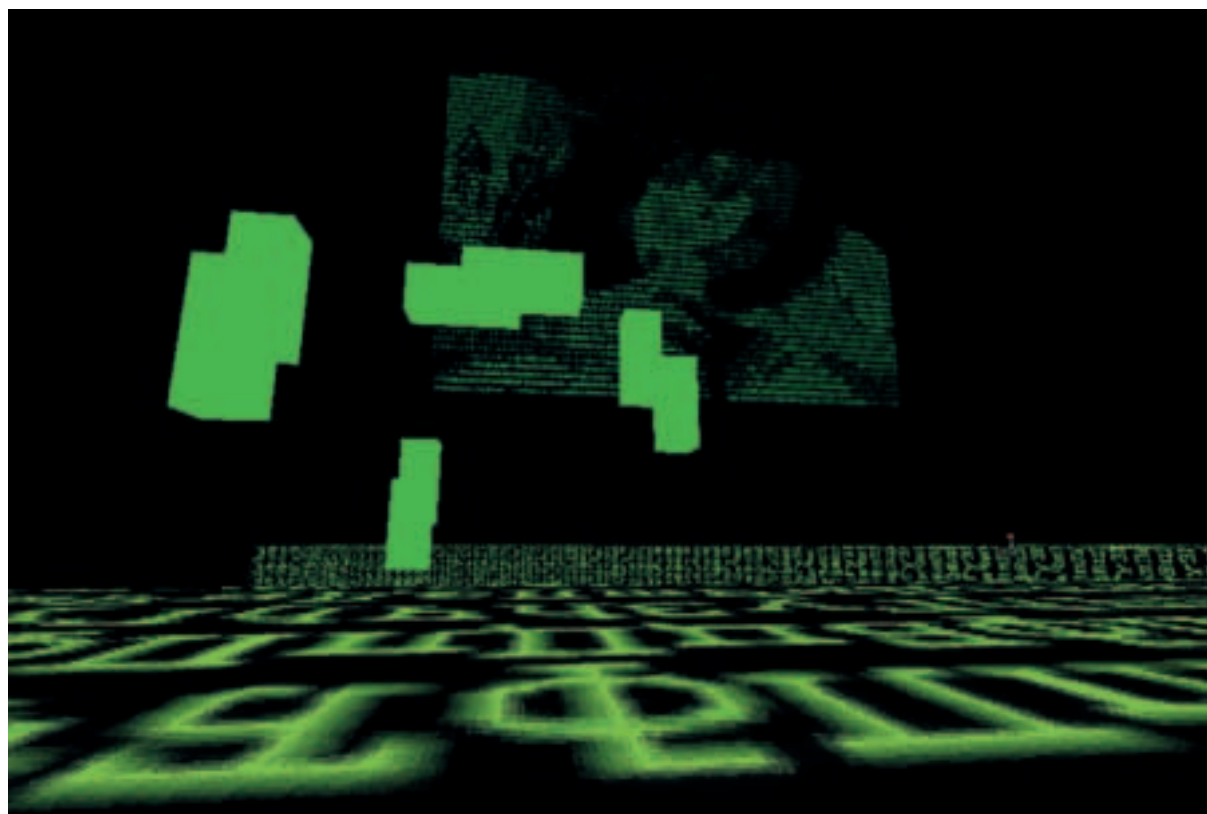
Der »Atari 2600« war eine der erfolgreichsten Spielkonsolen aller Zeiten. Das Gerät, das 1977 auf den Markt kam, war eine der ersten Game-Maschinen, für die immer neue Spiele auf Cartridges angeboten wurden. 25 Millionen Geräte sollen bis 1991 verkauft worden sein. Arcangel Constantini hat das antikierte Spielgerät, das man heute für wenig Geld auf dem Flohmarkt kaufen kann, gehackt und zu einem »audiovisual noise pattern generator keyboard« (Constantini) umgebaut. Der Künstler hat einige Elemente der Spielkonsole so miteinander kurzgeschlossen, dass der User durch Knopfdruck chaotisch verzerrte Bilder erzeugt, die mit dem ursprünglichen Computerspiel-Interface etwa so viel zu tun haben wie der Klang einer Gitarrensaite mit einem Feedback-Solo von Jimi Hendrix. Diese Dekonstruktion von »visuellem Rohstoff« steht nicht nur in einer langen, modernistischen Tradition der Verfremdung und Modifikation vorgefundener Bilder, sondern verweist auch auf eine der wichtigsten Arbeiten der Medienkunst: dem »Videosynthesizer« (1972) von Nam June Paik. Während Paik seinerzeit den Techniker Shuya Abe engagieren musste, um eine Maschine zu entwickeln, mit der man bewegte Bilder in Echtzeit manipulieren konnte, reflektiert »Atari-Noise« eine Medienkultur, in der die dafür erforderliche Hardware als Elektroschrott angeboten wird. tb

The »Atari 2600« was one of the most successful game consoles of all times. The system, launched in 1977, was one of the first game machines for which cartridges with new games were constantly being produced. 25 million units are believed to have been sold up to 1991. Arcangel Constantini hacked the antiquated gaming device, that you can buy cheap today on the flea market, and converted it into an »audio-visual noise pattern generator keyboard« (Constantini). The artist thus combined several elements of the game console in order to allow the user to generate chaotically distorted images at the push of a button; these images have about as much to do with the original computer gaming interface as the sound of a guitar string has to do with one of Jimi Hendrix's feedback solos. This deconstruction of »visual raw material« is not only part of a long, modernist tradition of alienating and modifying found images, but also alludes to one of the most seminal works of media art: Nam June Paik's »Videosynthesizer« (1972). While Paik had to hire the engineer Shuya Abe to develop a machine that allowed you to manipulate moving images in real time, »Atari-Noise« reflects a media culture in which the necessary hardware is available as electronic scrap. tb



VUK COSIC (*1966), SLO

The ASCII Unreal, 1999

<http://www.ljudmila.org/%7Evuk/ascii/unreal>



Vuk Cosic hat für sein Level von >Unreal< alle gegenständlichen Elemente des dreidimensionalen Raums entfernt und durch Flächen ersetzt, die aus Buchstaben des kyrillischen Alphabets bestehen. Die Arbeit, die für die Ausstellung >Synreal< des Wiener Medienkunstprojekts T0 entstanden ist, führt so den Perfektionismus ad absurdum, mit dem in den meisten Ego-Shooter-Spielen räumliche Wirklichkeit simuliert wird. Gleichzeitig konfrontiert er die High-End-Computergrafiken der Gegenwart mit der Geschichte der Rechner-Bildschirmdarstellung: Bis in die 1990er Jahre hinein waren Rechner der Standard, deren Interface sich auf grüne Buchstaben auf schwarzen Grund beschränkte. Als Mitglied des ASCII Art Ensemble (zusammen mit Walter van der Crujisen und Luka Frelj) entwickelte er Ende der 1990er Jahre Arbeiten, die bewegte und stehende Bilder in Buchstaben-Wüsten verwandelten (ASCII ist der Standard-Zeichensatz für Computer). Sie überführten damit eine Hacker-Praxis in die Kunstszene, die aus der Zeit stammte, als Computer noch keine visuellen Interfaces boten, und verknüpften diese mit einer bis in die Antike zurückreichenden Tradition von Schriftbildern und visueller oder >konkreter< Poesie. ^{tb}

For his level of >Unreal<, Vuk Cosic removed all the concrete elements of the three-dimensional space, replacing them with surfaces consisting of letters of the Cyrillic alphabet. The work, created for the >Synreal< exhibition of the Viennese T0 media art project, thus demonstrates the absurdity of the perfectionism with which three-dimensional reality is represented in most first-person shooter games. At the same time, it confronts current high-end computer graphics with the history of computer screen display: until the nineteen-nineties, standard computers had an interface limited to green letters on a black background. As a member of the ASCII Art Ensemble (together with Walter van der Crujisen and Luka Frelj) he developed works at the end of the nineteen-nineties that transformed moving and stationary images into wastelands of letters (ASCII is the standard computer character set). Thereby they transported into the art scene a practice of hacking that dated from a time when computers did not as yet have graphical interfaces, linking these with a tradition of scripts and visual or >concrete< poetry that dates back to antiquity. ^{tb}



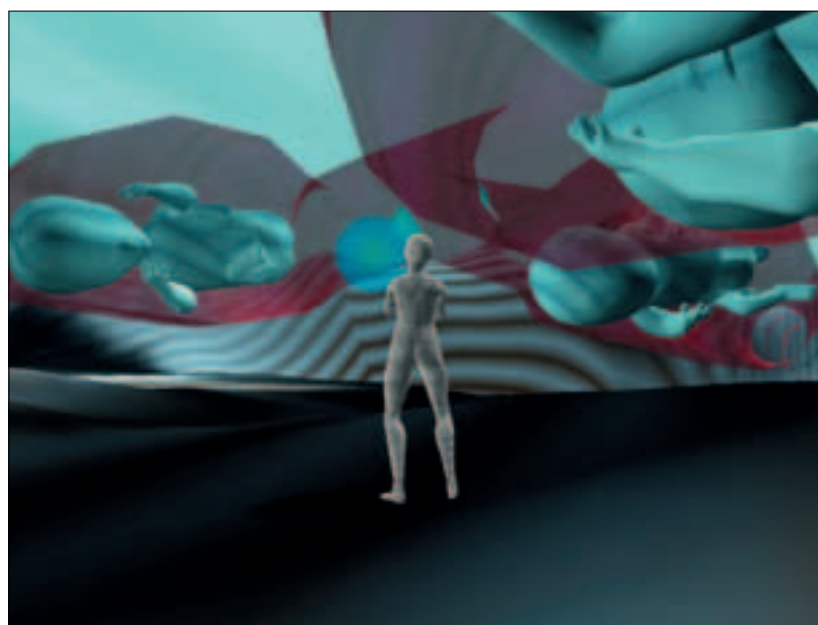
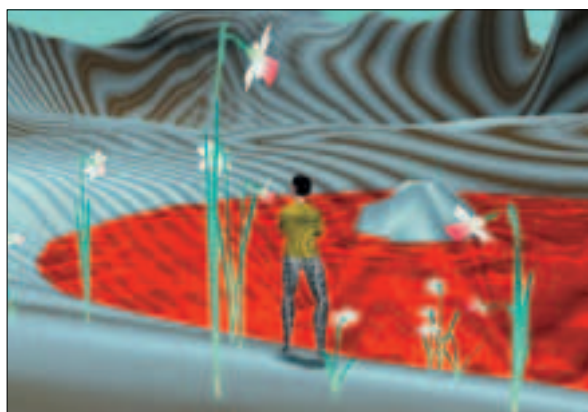
Die Videoarbeit ›Fury‹ von Aurélien Froment ist nicht vor dem Hintergrund einer Auseinandersetzung mit dem Genre Computerspiel sondern mit dem Action-Film entstanden. Wir werden ZeugnInnen einer Kampfhandlung, die sich in einer leer geräumten Lagerhalle abspielt. Es ist bereits Blut geflossen und einige der ›harten Jungs‹ sind zu Boden gegangen. Die anderen stehen sich mit unmissverständlichen Gesten und Mienen der Angriffslust gegenüber. Doch die Szene ist erstarrt, aufgehoben in jenem Augenblick höchster Anspannung, kurz bevor sich die nächste Salve des Gemetzels vor unseren Augen in Sekundenschnelle abspielen wird. Die Kamera fährt um die still gestellten Akteure herum. Einem schwerelosen Auge gleich, durchquert und umzingelt sie die Kämpfenden, die in ihrer Versteifung wie tumbe Comicfiguren wirken. Nur durch einen gelegentlichen Lidschlag oder eine minimale Bewegung ist zu erkennen, dass die Kerle ›echt‹ sind, sich zu einem ›tableau vivant‹ gruppiert haben. Auch wenn hier ganz offensichtlich die Sprache des Action-Films untersucht wird, so findet in ›Fury‹ doch ein entscheidender, das Kino längst prägender, Perspektivwechsel zwischen Film und Computerspiel statt: indem die BetrachterInnen, in der illusionären Identifikation mit dem Kameraauge, scheinbar selbständig durch die Szene navigieren. Umgekehrt haben sich Spiele wie ›Max Payne‹ der Bildsprache von Actionfilmen, wie sie in ›Fury‹ fokussiert wird, bedient. id

Aurélien Froment's video work ›Fury‹ was not created in the context of an exploration of the computer game genre but rather of action film. We are witnesses to fighting that takes place in a cleared warehouse. Blood has already flowed and some of the ›tough guys‹ have already hit the floor. The others are facing off with unmistakable gestures and expressions of belligerence. But the scene is frozen, suspended in this moment of total tension, just seconds before the next round of slaughter takes place before our eyes. The camera moves around the suspended actors. Like an invisible, weightless eye, it traverses and encircles the adversaries who, paralysed as they are, have the appearance of dumb comic figures. Only the occasional batting of an eyelid or the tiniest of movements reveals that the guys are ›real‹ and have met up in this ›tableau vivant‹. Even if this is clearly an analysis of the language of action films, ›Fury‹ still displays a decisive change of perspective between film and computer game, a change long found in cinema: the viewers – by means of an illusory identification with the camera eye – navigate as if independently through the scene. Inversely, games such as ›Max Payne‹ have drawn on the image language of action films, the focus of ›fury‹. id



FUCHS-ECKERMANN: SYLVIA ECKERMANN (*1962), MATHIAS FUCHS (*1956), GB/A

fluid – arena of identities: Ein Multiuser-Spiel um Identität, Identitätsbrüche und Identitätsdekonstruktion, 2003
 Concept, 3D modelling, animation, textures, sounds, gameplay: fuchs-eckermann
 Eine Auftragsarbeit von MiDiHy und MVD für SELFWARE.games
 Unreal scripting: Christopher Beckford, Mark Walsh
 Additional modelling: Matt Bell, Todd Gantzer, Matt Vitalone
 Additional shots: Massimo Buffalardi
<http://www.t0.or.at/~fuchs-eckermann/fluid/>



Die installativ präsentierte Arbeit ist ein umgestalteter Level des Multiuser Games »Unreal Tournament«. Sie fokussiert die Flexibilität von Identitäten im Computerspiel und das Verhältnis von SpielerIn und Figur. Das vollständige Zusammenfallen von beiden, das eine der Voraussetzungen für die Immersion in die Welt des Spiels ist, wird hier zum inhaltlich bestimmenden Moment der Handlung.

Die UserInnen verfügen zu Beginn des Spiels über keinerlei differenzierenden Merkmale (wie Gesicht, Geschlecht oder Bekleidung) und sind vor die Aufgabe gestellt, sich in dessen Verlauf eine Identität zu erschaffen. An Orten wie dem »Fluss des ständigen Wandels«, dem »See des Narziss« oder im »Style-Laboratorium« können sich die SpielerInnen mit individuellen Merkmalen ausstatten, sich spiegeln oder replizieren. Sie können aber auch ihre Identität verlieren, wenn sie etwa der Versuchung narzisstischer Selbstbespiegelung nicht widerstehen können. Hilfsmittel wie die »fluid SkinGun« ermöglichen es den SpielerInnen außerdem, fremde Identitäten zu rauben. Das gewählte Selbst wird so in der Begegnung mit anderen und dem eigenen Selbst-Bild behauptet, ausgehandelt und streitig gemacht. »fluid – arena of identities« wurde als Auftragsarbeit für Selfware, eine Veranstaltungsreihe im Rahmen von Graz 2003 – Kulturhauptstadt Europas, konzipiert.

km



The work, presented in the form of an installation, is a level mod of the multi-user game »Unreal Tournament«. It focuses on the flexibility of identities in computer games and the relationship between the player and the character. The total convergence of both, that is one of the pre-conditions for immersion into the game world, becomes a determining factor of the action.

At the start of the game, the users do not have any distinguishing features at all (e. g. face, gender or clothing) and are faced with the task of creating an identity during the course of the game. At locations such as »The River of Permanent Change«, »Narciss's Lake« or in »The Laboratory of Style«, players can assume individual features, reflect or replicate themselves. But they can also lose their identity, for example if they cannot resist the temptation of narcissistic self-reflection. Tools such as the »fluid SkinGun« also allow the players to steal others' identities. Thus, the chosen ego is asserted, negotiated and disputed in the confrontation of others and one's own self-image. »fluid – arena of identities« was conceived as a commissioned work for Selfware, a series of events during Graz 2003 – Cultural Capital of Europe.

km

BEATE GEISSLER (*1970), OLIVER SANN (*1968), D

shooter, 2000-2001

<http://www.autokill.org/shooter>



Die zweiteilige Arbeit >shooter< des Künstlerduos Geissler und Sann besteht aus einer Video- und Fotodokumentation von LAN-Parties, die die Künstler im Zeitraum von anderthalb Jahren in ihrem Atelier veranstaltet haben. Sowohl die Videosequenzen als auch die Fotodokumentationen zeigen die SpielerInnen mit immer gleicher Kamera-Einstellung in Frontalansicht und vor einem neutralen Hintergrund.

Das Video, das in der Ausstellung zu sehen ist, beobachtet die SpielerInnen während einer Kampfszene, das heißt, während sie ihren – im selben Raum sitzenden – GegnerInnen in der virtuellen Welt des Netzwerkes töten bzw. von diesem getötet werden. Gezeigt werden Momente höchster Konzentration einer zeitbegrenzten Spannung, die von einer inneren Dramatik geprägt ist. >Der Betrachter wird ... Zeuge eines Spiels auf Leben und Tod ohne Folgen<, so die KünstlerInnen.

>shooter< stellt eine Versuchsanordnung dar, das menschliche Verhältnis zu realen und virtuellen Räumen und die damit verbundene Mimik zu analysieren. Gleichzeitig fragen die KünstlerInnen nach der Funktion des realen Körpers und des Spiels mit Identitäten in Bezug auf neue Technologien.

Auf der eigens eingerichteten Website gibt es neben einer Dokumentation auch ein Gästebuch, in dem die portraitierten SpielerInnen ihre Kommentare hinterlassen können.

sial

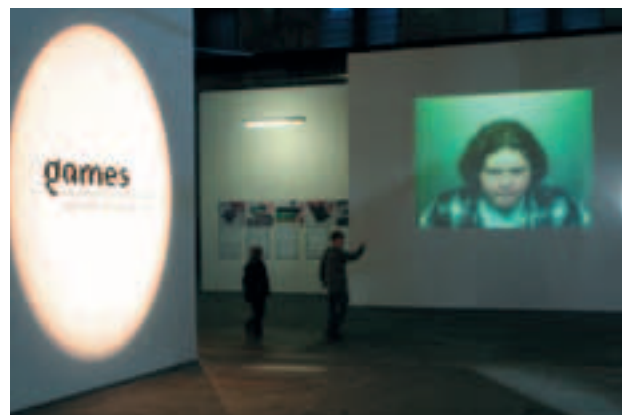
The two-part work >shooter< by the artist duo Geissler and Sann consists of a video and photo documentation of LAN parties organised by the artists in their studio over a period of a year and a half. Both the video sequences and the photo documentations show the players front-on against a neutral background from a constant camera angle.

The video, on show at the exhibition, observes the players during a fight scene, i.e. while they are killing or getting killed in the virtual world of the network while sitting in the same room as their adversaries. The video shows moments of intense concentration of a temporary tension characterised by inner drama. According to the artists, >The viewer ... witnesses a life-and-death game with no consequences<.

>shooter< presents a test set-up with which to analyse the human relation to real and virtual spaces and the associated gestures and facial expressions. At the same time, the artists question the function of the real body and the game of identities with reference to New Technologies.

The specially installed web site features a documentation and a guest book in which the portrayed players can leave their comments.

sial



MARGARETE JAHRMANN (*1967), MAX MOSWITZER (*1968), A

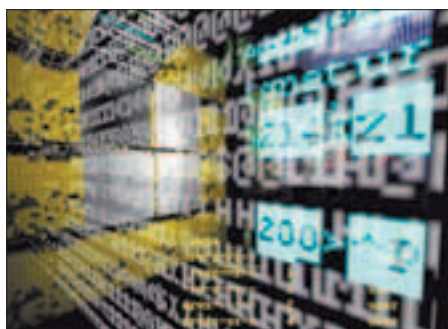
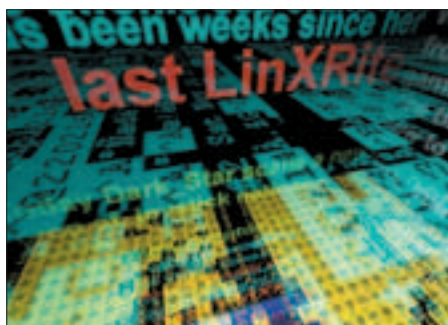
LinX3D, 1999

Courtesy Zentrum für Kunst- und Medientechnologie (ZKM), Karlsruhe

<http://linx3d.konsum.net>

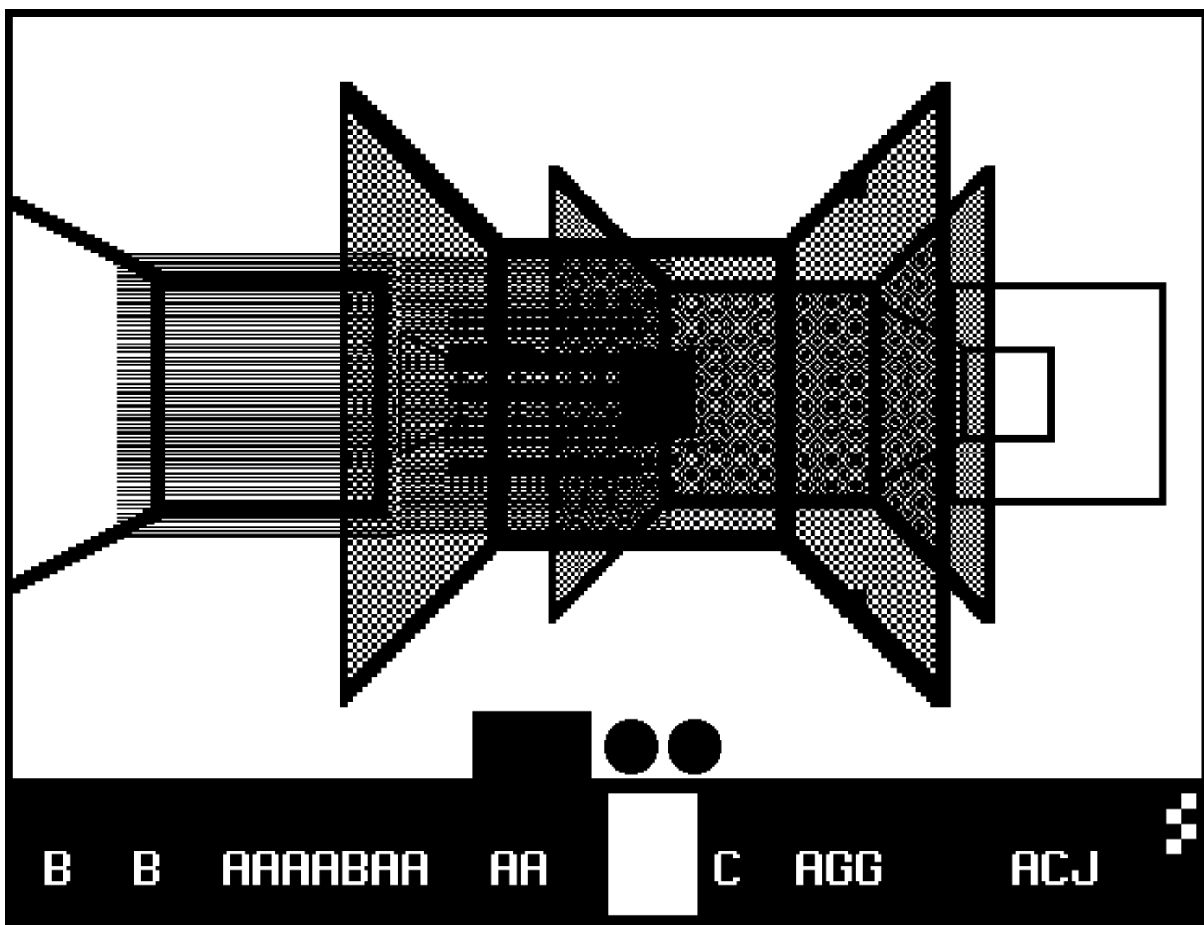


Über die Schnittstelle einer Konsole, die den frühen Arcade Games nachempfunden ist, verknüpft das Multiuserspiel >LinX3D< die daran Spielenden mit jenen TeilnehmerInnen, die sich online einloggen können. Die SpielerInnen an der Konsole werden durch eine Überwachungskamera aufgenommen und live, in Form von >ASCII-Faces<, in die 3D-Umgebung des Spieles integriert. Die Online-SpielerInnen dagegen erscheinen als ASCII logfiles (Netzprotokolle). Alleine oder gemeinsam können die *online* und die *onsite* TeilnehmerInnen die verschiedenen Ebenen des 3D-Spiels erobern, die, ebenfalls als Text repräsentiert, auf einer Geschichte des >Techgnosis< Autors Erik Davis basieren. In >LinX3D< werden verschiedene Parameter der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien reflektiert. So wird zum Beispiel der Hyperrealismus ausgereifter 3D-Spiele, der den UserInnen hohe und schnelle Rechnerleistungen abverlangt, symbolisch, durch dessen >Einkleidung< in die Texturen des weitaus ökonomischer konzipierten ASCII-Codes, in Frage gestellt. Auch problematisiert das Spiel die Selbstrepräsentation im Netz, indem es die Figur des scheinbar anonymisierenden Avatars zum offenen Buch des individuellen Netzverhaltens werden lässt und das Netzprotokoll dem Überwachungskamerabild gleichsetzt.



the 3D game, which, also in the form of a text display, are based on a story by >Techgnosis< author Erik Davis. >LinX3D< reflects on various parameters of new information and communication technologies. For example, it symbolically challenges the hyper-realism of sophisticated 3D games, that demands fast and powerful computers, by applying skins consisting of the far more economic ASCII code. The game also focuses on the problem of self-representation on the net by turning the figure of the apparently anonymising avatar into an open book of individual net behaviour, equating the net log with the surveillance camera image.

Via a console interface styled on early arcade games, the multi-user game >LinX3D< links players with participants who can log in online. The console players are monitored by a surveillance camera and integrated live into the game's 3D environment in the form of >ASCII faces<. The online players, on the other hand, appear as ASCII logfiles (net logs). Alone or together, the online and onsite players can beat the various levels of



JODI: JOAN HERMSKEERK (*1968), DIRK PAESMAN (*1965), NL

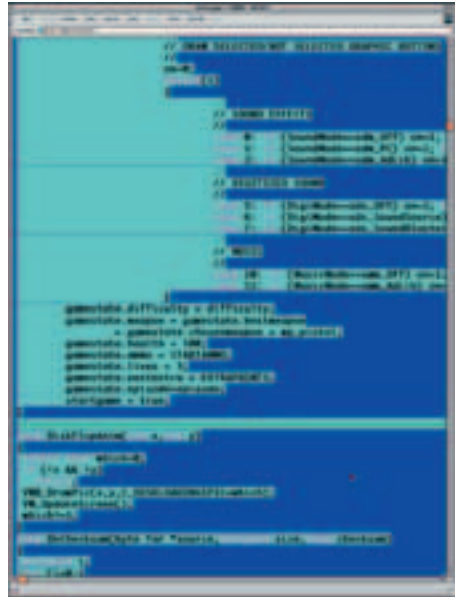
SOD, 1999

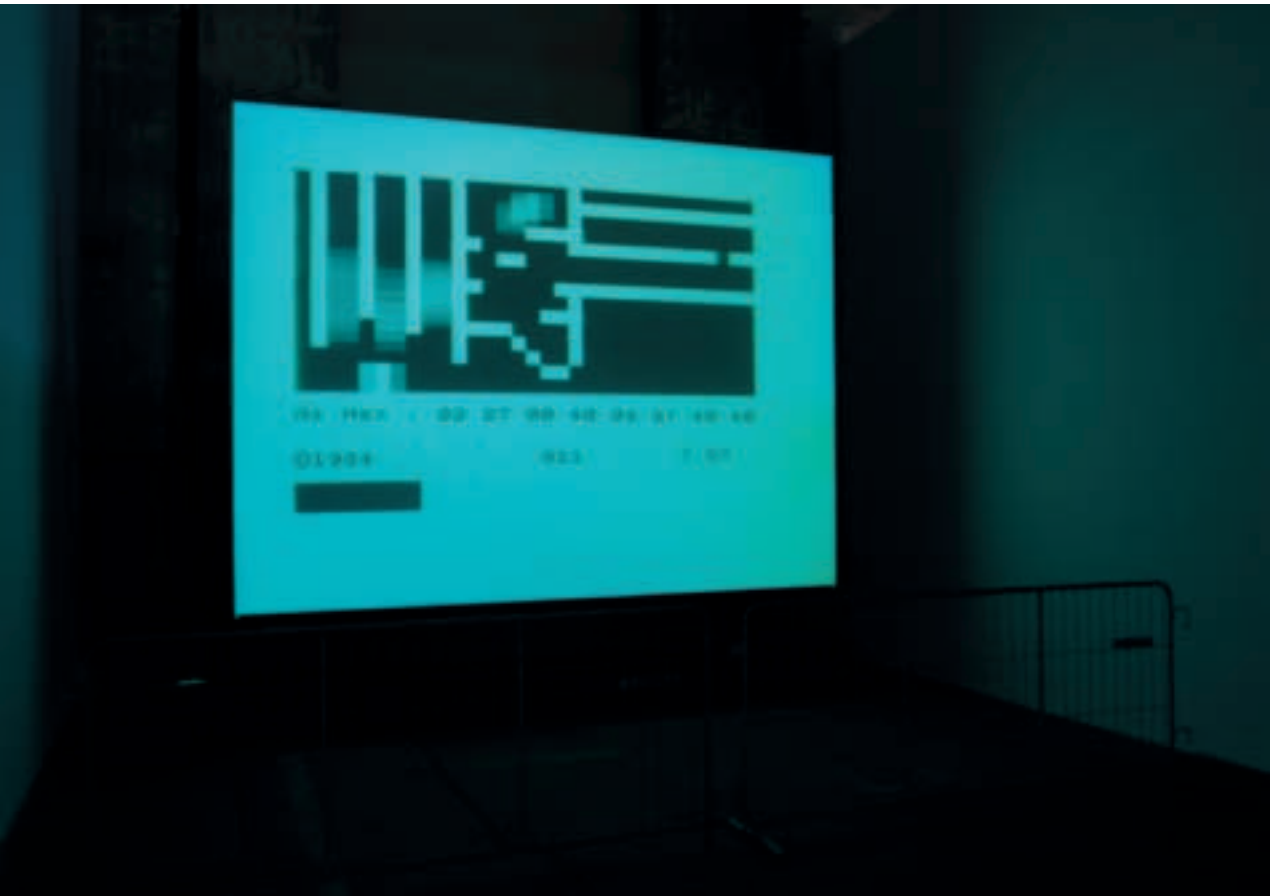
<http://sod.jodi.org>

Jodi gehörte zu den ersten KünstlerInnen, die Computerspiele als Gegenstand künstlerischer Manipulationen >entdeckt< haben: Bereits 1997 nutzte das Künstlerpaar, das ursprünglich durch seine Arbeit im Internet bekannt wurde, die Möglichkeit, das Ballerspiel >Quake< zu modifizieren, indem es die dreidimensionalen Räume des Spiels in weißes Rauschen überführte. Durch ihre Dekonstruktionen machen Jodi deutlich, dass der Code der Systeme die aktuellste Manifestation der normativen Macht des Faktischen ist. Auch bei >SOD< haben Jodi alle darstellenden Elemente aus dem Spiel >Wolfenstein 3D< entfernt und nichts übrig gelassen als Schemen und schwarze Quadrate. Das Game, das – wie >Quake< – von der für ihre brutalen Ego-Shooter bekannten US-Firma >ID Software< stammt, sieht nun aus wie ein animiertes Op-Art-Bild, in dem man selbst herumstreifen kann. Damit trafen die Radikalbehandlungen ausgerechnet ein Spiel, dessen jeweilige Originalversionen – mit seinen Nazischergen und Hakenkreuzen sowie seiner Gewalttätigkeit – gerade in Deutschland hitzige Debatten über das, was auf Computermonitoren erlaubt sein darf, ausgelöst hatten. t.b

Jodi were among the first artists to >discover< computer games as an object for artistic manipulation: as early as 1997, the artist duo, who originally gained fame for their Internet work, took advantage of the possibility of modifying >Quake< by morphing the game's three-dimensional spaces into white noise. By means of their deconstruction, Jodi drew attention to the fact that the system code is the most current manifestation of the normative power of fact. Likewise in >SOD<, Jodi took all the representative elements out of the >Wolfenstein 3-D< game, leaving nothing but silhouettes and black squares. As a result, the game, that – like >Quake< – comes from the US company >ID Software<,

known for their brutal first-person shooters, looks like an animated Op-Art picture in which you can roam around. Hence, this radical manipulation impacted on a game whose various original versions – with their Nazi henchmen, swastikas and violence – had set off heated debates, particularly in Germany, on what should be allowed on computer screens and what not. t.b





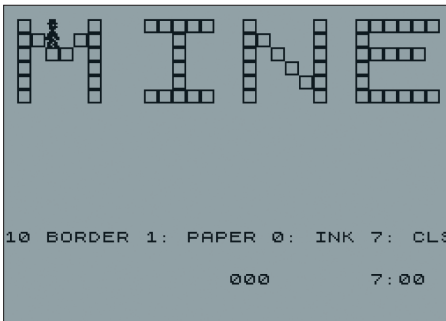
JODI: JOAN HERMSKEERK (*1968), DIRK PAESMAN (*1965), NL

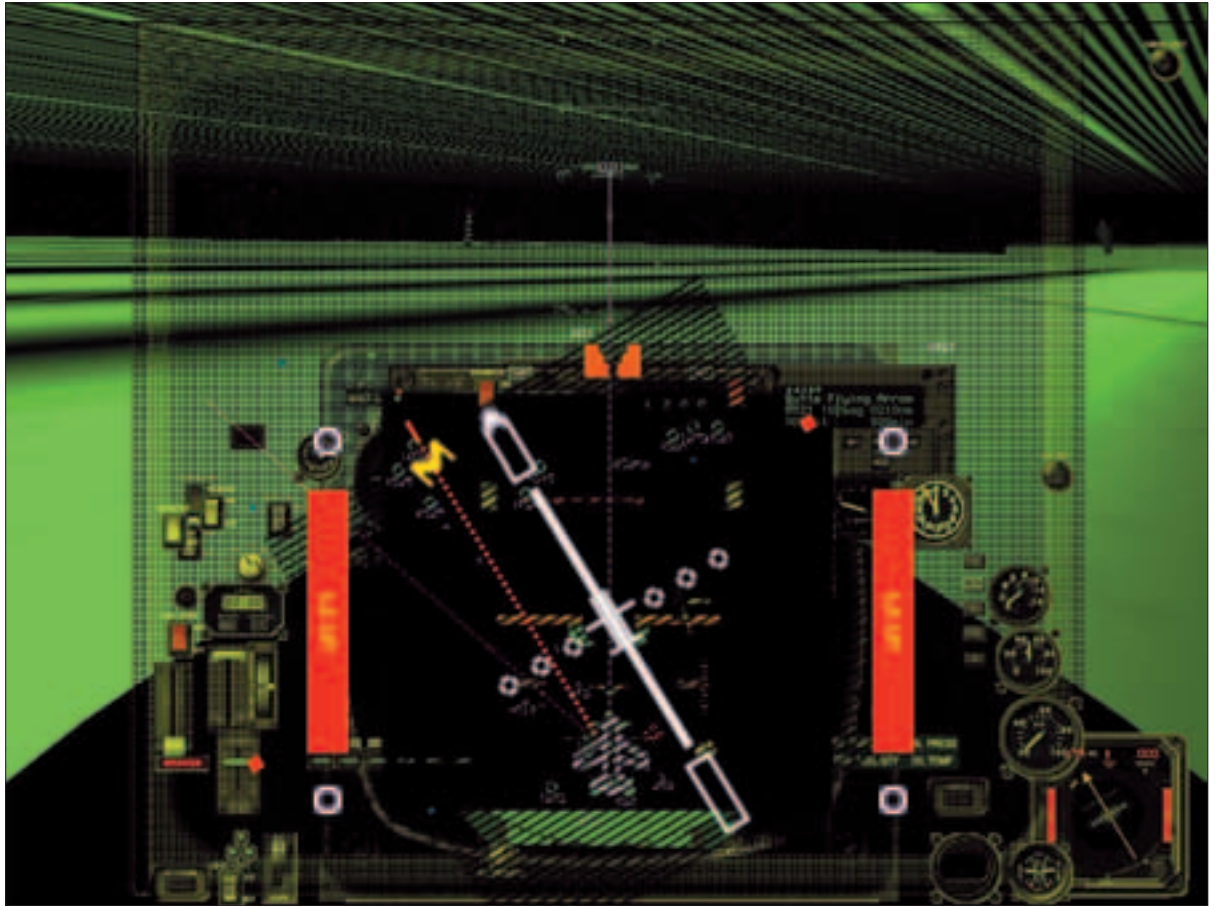
Jet Set Willy, ©1984 (2002)

<http://jetsetwilly.jodi.org>

>Jet Set Willy< besteht aus zehn Variationen des Computerspiels >Jet Set Willy<, das in den 1980er Jahren für einen der ersten Homecomputer, den Sinclair ZX Spectrum, auf den Markt kam. Der Code wurde so modifiziert, dass zwar die grundlegenden Spielfunktionen erhalten bleiben, die Bildschirmgrafiken jedoch häufig an abstrakte Malerei von Künstlern wie Mondrian oder Peter Halley erinnert. Andere Variationen integrieren Elemente des Computercodes. >Jet Set Willy<, das in der Ausstellung ausgespielt auf DVD als nicht interaktive Version gezeigt wird, ist die dritte Arbeit von Jodi, die sich mit einem Computerspiel auseinander setzt. Während >SOD< und >Untitled Game< auf relativ aktuellen Spielen aus den 1990er Jahren basieren, wendet sich >Jet Set Willy< der Geschichte der Games zu. Die Arbeit ist in der inzwischen vom Aussterben bedrohten Programmiersprache BASIC geschrieben. >Jet Set Willy< ist auch Jodis Hommage an die Kultur der Hobby-Spielerprogrammierer der 1980er Jahre, bei der vorwiegend Teenager auf den ersten Homecomputern im Alleingang Spiele samt Musik und Grafik entwickelten und die eins der besten Beispiele für die libertäre Do-It-Yourself-Ethik der frühen Computer-Subkultur darstellt, die eine wichtige Grundlage für die Arbeit von Jodi ist. t b

>Jet Set Willy< consists of ten variations on the computer game >Jet Set Willy< that was launched in the eighties for one of the first home computers, the Sinclair ZX Spectrum. The code has been modified in such a way that although the basic functions of the game are the same, the on-screen graphics are often reminiscent of the abstract paintings of such artists as Mondrian or Peter Halley. Other variations incorporate elements of the computer code. >Jet Set Willy<, presented in the exhibition as a >non-interactive< DVD version, is the third work by Jodi to focus on a computer game. While >SOD< and >Untitled Game< are based on relatively recent games from the nineteen-nineties, >Jet Set Willy< harks back to the history of gaming. The work is written in BASIC, a programming language now in danger of becoming extinct. >Jet Set Willy< is also Jodi's homage to the culture of hobby game programmers in the eighties, when it was mainly teenagers developing games, including all the music and graphics, single-handedly on the first home computers, a development that is one of the best examples of the libertarian do-it-yourself ethic of the early computer subculture, a mainstay of Jodi's work. t b

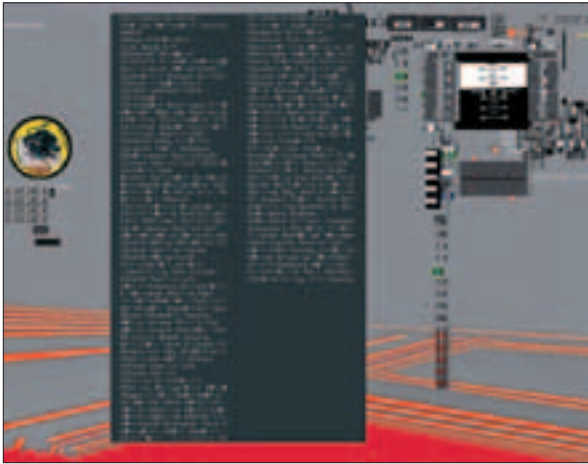




JOAN LEANDRE (*1968), E

retroYou nostalg, 2003

<http://www.retroyou.org/>



>retroYou nostalg< basiert auf einem handelsüblichen Flugsimulator, dessen grafische Oberfläche und Funktionsweisen mit dem Spiel-eigenen Editor radikal modifiziert wurden. Die für die Navigation und räumliche Orientierung grundlegenden Parameter, von der Reliefstruktur der Erdoberfläche über die Gesetzmäßigkeiten der Schwerkraft bis hin zu den Steuerungsfunktionen der Instrumente, sind weit gehend außer Kraft gesetzt, so dass eine strukturierte Erfassung von Raum und die Fortbewegung darin praktisch unmöglich sind.

Joan Leandre frustriert damit eine Erwartungshaltung, die das Zustandekommen sinnvoller Interaktion mit dem Computerspiel als selbstverständlich voraussetzt. In einem zweiten Schritt fordert er so die UserInnen auf, die scheinbar unsinnige Funktionsweise der Maschine zu entschlüsseln und sie sich, soweit möglich, anzueignen – sei es durch systematische Erforschung oder trial and error. Zugleich erschüttert die Mani-

pulation der räumlichen Struktur dieses Spiels das illusionistische Potential 3D-animierter Computerspielwelten und damit das naive Vertrauen in deren Wirklichkeitsreferenz. km

>retroYou nostalg< is based on a commercial flight simulator whose graphical interface and functions have been drastically modified with the game's integrated editor. The basic parameters for navigation and three-dimensional orientation, from the relief structure of the ground to laws of gravity and instrument control functions, have been largely rendered inoperative with the effect that a structured recognition of space and movement in it become practically impossible.

Joan Leandre thereby frustrates the expectation that takes a meaningful interaction with the computer game for granted. In a second step, he thus prompts the user to decode the seemingly meaningless functions of the machine and, if possible, to learn them – whether by means of systematic research or trial and error. At the same time, the manipulation of the three-dimensional structure of this game shatters the illusionistic potential of 3D animated computer game worlds and thus naive trust in their basis in reality. km

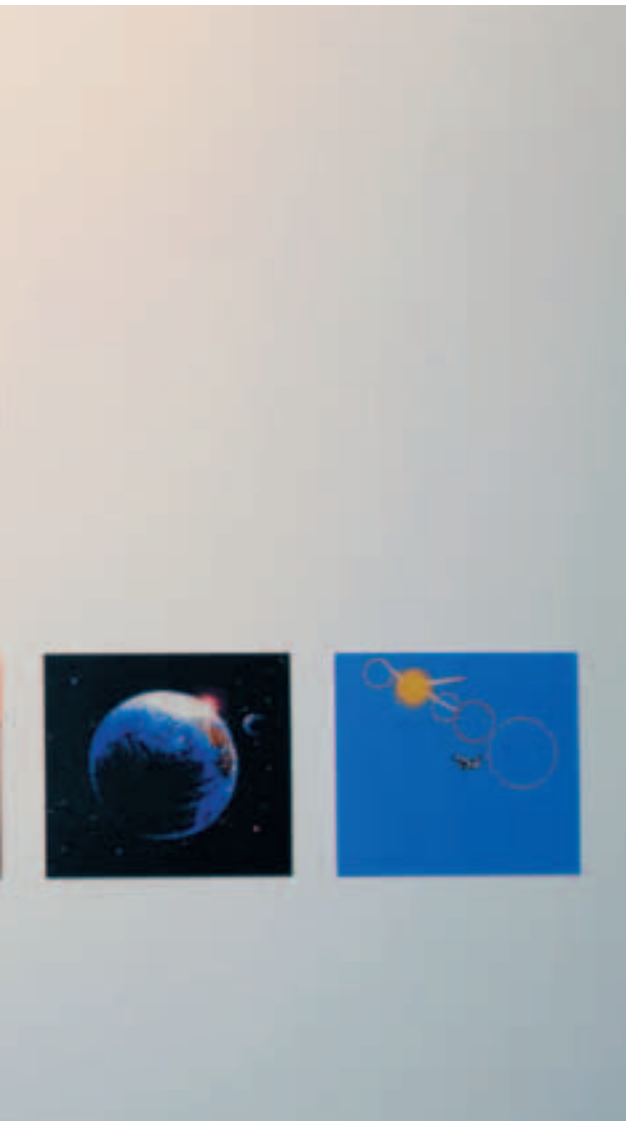


MISTER MINISTECK NORBERT BAYER (*1975), D

Tetris Advanced, 2000, 4-teilige Serie, je 67 x 60 cm

Live Forever, 2003, 3-teilige Serie, je 67 x 60 cm

TouchScreens, 1999–2001, Serie, je 33 x 26 cm

<http://www.misterministeck.de>

Norbert Bayers künstlerisches Material sind jene bunten Plastiksteinchen aus dem Hause Ministeck, die sich – in Steckplatten gepresst – vor allem in den 1970er und 1980er Jahren generationsübergreifend einer großen Beliebtheit erfreuten. Frei nach dem Motto »Jeder Mensch ein Künstler« wurde die Tatsache der künstlerischen Unfreiheit im Nachstecken vorgegebener Motive ignoriert. Dieses Prinzip macht sich Mister Ministeck zu Eigen: Seine Vorlagen sind dabei zum Großteil Icons aus der Welt des Computers, deren digitale Bildpunkte in poppig-bunte Ministeck-Bilder umgesetzt werden. So wird etwa in der Serie »TouchScreens«, die nach Screenshots von C64-Spielen entstand, die Pixelstruktur der ersten Homecomputer der 1980er Jahre in Plastiksteinchen materialisiert. Indem Bayer den digitalen Bildaufbau der Vorlagen in die analoge Form des Ministecks bringt, führt er beide Bildgebenden Verfahren auf ihre ureigenen Bedingungen und Strukturen zurück.

sial

Norbert Bayer's artistic material consists of colourful plastic Ministeck bricks which – pressed onto plug-on boards – were extremely popular with old and young alike above all in the nineteen-seventies and eighties. According to the maxim »Everyone is an artist«, the system disregarded the lack of artistic freedom in copying existing pictures. Mister Ministeck takes advantage of this principle: his themes are for the most part icons from the world of computers, and he translates the digital pixels into bright and cheerful Ministeck pictures. For example in the »TouchScreens« series based on screenshots from C64 games, the pixel structure of the first home computers from the nineteen-eighties materialises in plastic bricks. By transforming the original digital pictures into the analog form of Ministeck, Bayer reduces both systems to their inherent conditions and structures.

sial

1250



>BlackLash< benutzt die gelernten Strukturen von einfachen Ballerspielen, um eine politische Kritik zu formulieren. In dem komplett selbst programmierten Game muss man sich unter anderem gegen Hakenkreuz-geschmückte Spinnen, rassistische Polizisten und Ku Klux Klan-Mitglieder verteidigen. Richard Pierre-Davis ist Mitglied der britischen Künstler-Gruppe Mongrel, die in ihrer Arbeit die multikulturelle Wirklichkeit Großbritanniens reflektiert. In der Gestaltung der verschiedenen Levels lehnt sich die Arbeit an Computer-spielklassiker aus den 1970er Jahren an (u. a. >Tempest< und >Space Invaders<). Die Wahl der Rolle zu Beginn einer Runde bestimmt, welche Wege durch eine >urban warzone< führen. Da es sich bei den Spielfiguren, die der User auswählen kann, um schwarze Klischeefiguren (wie den >Crime Lord< oder >Lover<) handelt, ist das Spiel jedoch ambivalenter als es zunächst scheint. Mit einem Soundtrack von Wu-Tang-Clan bemüht sich das Spiel um Akzeptanz bei Jugendlichen. Richard Pierre-Davis: Das Spiel >zielt auch darauf ab, die schwarze Community durch die Spielkultur zu ermutigen, auch in andere Gebiete jenseits von Musik vorzudringen und Spiele zu entwickeln, die etwas zu sagen haben.<

tb

cause the characters available to the player are black cliché figures (e. g. >Crime Lord< or >Lover<), the game is more ambivalent than it would seem at first glance. With a soundtrack by Wu-Tang-Clan, the game aims to gain acceptance among young people. Richard Pierre-Davis: >It also aims to encourage the black community through game culture that it is possible to break into different areas apart from music, and create games that have got something to say.<

tb

>BlackLash< deploys the learned structures of simple shooter games to formulate political criticism. In this completely self-programmed game, one aim is to defend yourself against swastika-adorned spiders, racist policemen and Ku Klux Klan members. Richard Pierre-Davis is a member of the British artist group Mongrel, whose work reflects on Great Britain's multicultural reality. The various levels in the game are themed on computer game classics from the nineteen-seventies (e. g. >Tempest< and >Space Invaders<). The role you choose at the start of the game determines the possible routes through an >urban warzone<. However, be-



077

VOLKER MORAWE (*1970), TILMAN REIFF (*1971), D

//////////fur//// art entertainment interfaces

PainStation, 2001

<http://www.painstation.de>

Als Teil des Künstlerkollektivs //////////fur//// haben die beiden Medienkünstler Volker Morawe und Tilman Reiff 2001 die >PainStation< an der Kunsthochschule für Medien (KHM) in Köln entwickelt. Im Untertitel der Arbeit bezeichnen die Künstler ihr Werk als >Neuzeitliches Duellierungs-Artefakt<, und so scheint es auch nicht länger verwunderlich, dass die Basis der Konsole das >mittelalterliche< Spiel >Pong< bildet. Dem Duell gleich, stehen sich zwei GegnerInnen an der Tischkonsole gegenüber, allerdings können sie ihre Waffen nicht selbst wählen, sondern werden je nach Spielverlauf mit drei unterschiedlichen Repressalien konfrontiert: Hitze, Stromschläge oder Peitschenhieben.

Verfehlt eine(r) der SpielerInnen während des Spiels den Ball, so dass dieser eines der hinter dem >Schläger< liegenden Pain-Inflictor-Symbols (PIS) berührt, folgt direkt die schmerzhafteste Konsequenz des Versagens: Je nach Symbol wird die Hand des Verlierers in unterschiedlicher Intensität und Dauer malträtiert. Auf ironisch-subversive Weise entlarven Morawe und Reiff die gängige Spielepraxis als nichts anderes als eine zeitgenössische Duellierungsmethode, in der aus einem virtuellen Spiel schmerzhafteste Realität wird. sial



As part of the artist collective //////////fur////, the two media artists Volker Morawe and Tilman Reiff developed >PainStation< at the Academy of Media Arts (KHM) in Cologne in 2001. In the subtitle of the work, the artists describe their work as a >modern-day duelling artefact<, so it is not surprising that the console is based on the >mediaeval< game of >Pong<. As in a duel, two opponents face off at the table-top console; they cannot choose their weapons themselves but rather are confronted with three different repressive measures depending on the progress of the game: heat, electric shocks or lashes of the whip.

If one of the players misses the ball during the game, thereby allowing it to touch one of the pain inflictor symbols (PIS) behind the >bat<, the painful consequence of this failure is immediate: depending on the symbol, the player's hand is maltreated for varying durations at varying degrees of severity. In an ironic, subversive way, Morawe and Reiff unmask the common practice of games as a contemporary duelling method in which a virtual game turns into painful reality. sial



ANNE-MARIE SCHLEINER (*1970), USA, BRODY CONDOM (*1974), USA, JOAN LEANDRE (*1968), E und andere
 Velvet-Strike, 2001
<http://www.opensorcery.net/velvet-strike/>

>Velvet-Strike< entstand als Reaktion auf die kriegslüsterne und rachsüchtige Atmosphäre, die nach den Anschlägen vom 11. September 2001 in den USA herrschte. Die Arbeit ist eine Intervention in das zu dieser Zeit ungeheuer populäre Spiel >Counter-Strike<, bei dem die Spieler über ein Netzwerk miteinander verbunden sind und mit paramilitärischen Game-Figuren gegeneinander kämpfen. Der Nahkampf, der das Spiel prägte, hatte mehr als nur eine flüchtige optische Ähnlichkeit mit den Kriegen, die als Reaktion auf die Anschläge erst gegen Afghanistan und dann gegen den Irak geführt wurden, und schnell tauchten in Spielerkreisen erste Modifikationen von >Counter-Strike< mit Osama Bin-Laden-Figuren und Nahost-Szenarien auf. >Velvet-Strike< reagierte auf diese plump-propagandistischen Umgestaltungen durch eigene pazifistische >Sprays<, die von GamerInnen aus der ganzen Welt über das Internet eingesendet wurden. >Sprays< sind kleine Grafiken, die man – ähnlich wie Graffiti-Tags – in den >Counter-Strike<-Szenarien an die Wand sprühen kann. Die Sprays reichen von simplen >Make-Love-Not-War<-Botschaften bis zu Grafiken, die an die politische Agitation eines John Heartfield erinnern. Sie zeigen, dass auch die scheinbar militärische Logik von Spielen wie >Counter-Strike< nicht gegen subversive Umwidmung gefeit ist.



>Velvet-Strike< was created in response to the belligerent, vindictive atmosphere in the USA in the wake of the 9-11 attacks. The work is a manipulation of >Counter-Strike<, an immensely popular game at the time, in which players fight each other with paramilitary characters over a network. The close combat that was the hallmark of the game bore more than a cursory, visual similarity to the wars that were waged, first on Afghanistan then on Iraq, in response to the attacks, and the first >Counter-Strike< mods featuring Osama Bin Laden characters and Middle East scenarios soon appeared. >Velvet-Strike< reacted to these crude, propagandist modifications with its own pacifist >sprays< submitted through the Internet by gamers from all over the world. >Sprays< are little graphics that – similar to graffiti tags – you can spray on walls in the various >Counter-Strike< scenarios. The sprays range from simple >Make Love Not War< messages to graphics reminiscent of political agitations à la John Heartfield. They show that even the apparently military logic of games such as >Counter-Strike< is not invulnerable to subversive reworkings.



JAN-PETER E.R. SONNTAG (*1965), D

ratio agendi #3 - Pong, 2003

Entwicklung: N-Solab, Thomas Plöntzke,

Jan-Peter E.R. Sonntag, Frider Weiss

Technische Assistenz: Martin Kautzsch, Zolle

Courtesy N-Solab

In »ratio agendi #3 - Pong« ist »Pong«/Teletennis die Matrix eines interaktiven Handlungssettings. Auf der Spiel-ebene können zwei Personen körperlich, jedoch ohne Berührung, im Realraum miteinander interagieren. Ein Videobeamer projiziert die minimal-artige Bildschirmoberfläche von »Pong« auf den Boden des Ausstellungsraumes. Das projizierte Feld wird von einem Motiontracking System erfasst. Ein stilisierter Tennis-Schiedsrichterstuhl ist am Spielfeldrand installiert, neben ihm ein Flatscreen, der den Spielstand anzeigt. Die abstrakte Schlichtheit der Bildoberfläche und des Klangs sowie die Bewegungslimitation der beiden, die AkteurInnen repräsentierenden und nur auf einer Achse beweglichen Balken, generieren das physische Spielfeld, auf dem die beiden Personen wie auf einem Tenniscourt mit/gegeneinander spielen können. In dieser nur vermeintlichen Re-Transformation des Tennisspiels unterliegt die körperliche Bewegung der SpielerInnen den Regeln des historischen Videospieles.

Die mit zeitgenössischer Technik ermöglichte Erweiterung des Spieleklassikers in den Realraum erlaubt auf Grund der Beibehaltung seiner reduzierten, auf der Chiptechnologie der 1970er Jahre basierenden Ästhetik, nun die Nutzung zweier Raumachsen: jener, die der Balken als räumliche Trennung der Schläger/Spieler-Referenz markiert und jener des realen Spielers im Raum. Jan-Peter E.R. Sonntag

In »ratio agendi #3 - Pong«, »Pong«/Teletennis is the matrix of an interactive setting. On the game level, two players can interact physically, albeit without contact, in real space. A video beamer projects the minimalist screen display of »Pong« onto the floor of the exhibition room. The projected field is monitored by a motion tracking system. A stylised tennis umpire chair is installed on the edge of the court, alongside a flat screen displaying the score. The abstract simplicity of the interface and the sound and the limited movements of the two bars representing the actors, that can only be moved on one axis, constitute the physical court on which the two people can play with/against each other as if on a tennis court. In this only supposed re-transformation of the game of tennis, the players' physical movement is subject to the rules of the historical video game.

The extension of the classic game into real space, made possible with the aid of contemporary technology, allows the players to use two dimensional axes by retaining the reduced look of the game based on the chip technology of the nineteen-seventies: the axis marked by the bar as a three-dimensional divider of the rackets/player reference, and the axis of the real player in three-dimensional space.

Jan-Peter E.R. Sonntag





SF INVADER,

Space Invaders, seit 1999

<http://www.space-invaders.com>

>Space Invaders< – eines der erfolgreichsten Arcade Games, das bereits 1978 entwickelt wurde – schlägt zurück. In Form von Mosaiken aus Keramikkacheln haben sich die pixeligen Aggressoren seit 1999 im öffentlichen Raum zahlreicher Städte in Europa, den USA, Asien und Australien breit gemacht und besetzen dort strategisch wichtige Punkte. Häuserfassaden, Autobahnbrücken und Straßenschilder, der Louvre, die Brooklynbridge und selbst das berühmte Hollywood-signet wurden befallen.

Ein stets gut getarnter Künstler, der unter dem Pseudonym >SF Invader< in Aktion tritt, steckt hinter diesen Attacken – oder ist zumindest das Werkzeug der außerirdischen Verschwörung.

Auf der Homepage des Invaders illustriert eine Weltkarte das ganze Ausmaß der Invasion. >Protect'em< wird einem zuvor als Mission angetragen. Them? Müssen nicht wir uns vor dieser Epidemie schützen? Für jede Stadt, die erfolgreich erobert wurde, zeigt das klassische Invader Display die Anzahl der besetzten Orte und den daraus resultierenden Punktestand an. Akribisch wurde jeder infiltrierte Ort mittels Fotos, Videos, Stadtplänen oder Luftaufnahmen dokumentiert.

Finanziert wird die fremde Macht über Spenden und den Verkauf von Merchandising-Artikeln. T-Shirts, Invasion-Kits, Aufkleber und vieles mehr sollen zugleich die Ausbreitung der Invasion unkontrollierbar machen. id

>Space Invaders< – one of the most successful arcade games, developed as early as 1978, strikes back. In the form of mosaics of ceramic tiles, the pixelised aggressors have been spreading to numerous cities in the public space in Europe, the USA, Asia and Australia since 1999, occupying strategic points in the process. Façades, motorway bridges and street signs, the Louvre, the Brooklyn bridge and even the famous Hollywood signet have been infested.

An artist operating under the pseudonym >SF Invader<, always well camouflaged, is behind these attacks – or is at least the tool of this extraterrestrial conspiracy.

On the Invader's web site, a map of the world illustrates the real magnitude of the invasion. >Protect'em< is the mission offered to us. Them? Mustn't we protect ourselves from this epidemic? For every city successfully conquered, the classical Invader display shows the number of occupied locations and the resulting score. Every infiltrated place is meticulously documented by photos, videos, city maps or aerial photos. The alien power is funded by donations and merchandising. T-shirts, invasion kits, stickers and much more are intended to make the invasion uncontrollable. id



Die Entstehung der Idee des "Autors" konstituiert das privilegierte Moment der Individualisierung in der Geschichte von Ideen, Wissen, Literatur, Philosophie und Naturwissenschaften. Wenn wir die Entstehung dieses Begriffes rekonstruieren, erscheinen solche Momente relativ schwach.



THOMSON & CRAIGHEAD:
 JON THOMSON (*1969), ALISON CRAIGHEAD (*1971), GB
 Triggerhappy, 1998
 Courtesy Mobile Home, London
<http://www.triggerhappy.org>

>Triggerhappy< ist gleichzeitig ein Stück praktizierter post-strukturalistischer Literaturtheorie und ein Kommentar zur Informationsverarbeitung am Computer. Die Arbeit des britischen Künstlerpaars Jon Thomson und Alison Craighead nimmt das klassische Arkadespiel >Space Invaders< als Ausgangspunkt. Statt wie im Original auf eine sich nähernde, außerirdische Raumflotte zu schießen, richtet man seine Kanone hier allerdings auf Zitate aus dem Essay >Was ist ein Autor?< von Michel Foucault, welche sich unter den Schüssen langsam auflösen. Der Text, der die Figur des Autors einer kritischen Betrachtung unterzieht, wird so wörtlich dekonstruiert. Die Arbeit behandelt Text als ein Stück animierter konkreter Poesie, bei dem die digitale Schrift zu einem grafischen Objekt wird, dessen langsamer Zerfall einen eigenen visuellen Reiz bietet. Das >Feuern< / Klicken ist aber auch eine Metapher für das >Lesen< im WorldWideWeb, das oft genug ebenfalls im ziellosen Herumklicken im Internet-Hypertext besteht. Die Arbeit, die in der Ausstellung auf einer Videospiele-Konsole gezeigt wird, ist auch im Internet in einer leicht modifizierten Version zu sehen. tb

>Triggerhappy< is both a piece of practised post-structuralist literature theory and a comment on computer information processing. The starting point for the work by the British artist couple Jon Thomson and Alison Craighead is the classic arcade game >Space Invaders<. Instead of shooting at a fleet of alien spaceships gradually coming closer, which was the idea of the original game, here the player aims his gun at quotations from the essay >What is an author?< by Michel Foucault, which disappear word by word whenever the player hits. The text, that critically analyses the figure of the author, is thus literally deconstructed. The work treats the text as a piece of animated concrete poetry in which the digital writing becomes a graphical object whose slow decomposition has a special visual attraction. But >firing< and >clicking< is also to be seen as a metaphor of >reading< in the WorldWideWeb, which more often than not also consists in aimless clicking on the Internet hypertext. A slightly modified version of the work, which is on show at the exhibition on a video console, can also be seen on the Internet. tb





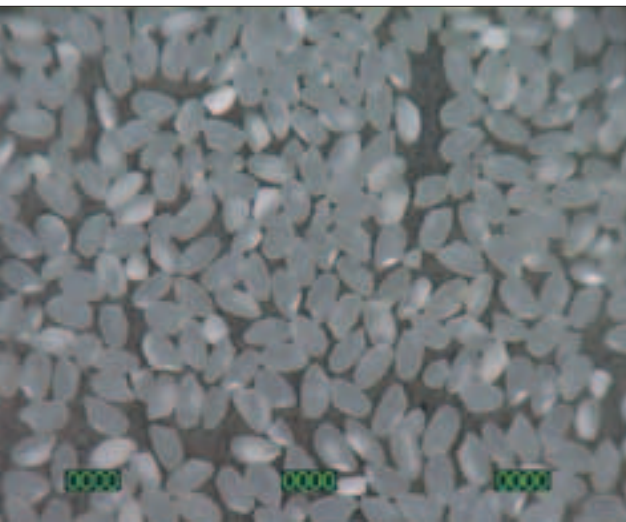
Drei Plastikfolien, die sich als transparente Raumteiler variabel installieren lassen, bilden den Rahmen für drei Computerspiele. Die SpielerIn kann mit der Tastatur den einzigen hellen Lichtpunkt nach rechts und links bewegen. Auf den drei in die Folie eingeschweißten vertikalen Lichterketten bewegen sich nach dem Prinzip eines Lauflichtes schwache Lichtpunkte in immer gleichen Schwingungen auf und ab. Ziel des Spieles ist es, die schwingenden Lichter so geschickt anzusteuern, dass sie den hellen Lichtpunkt ganz nach oben befördern. Die >swingUp Games< sind so konzipiert, dass sie sich leicht transportieren und installieren lassen [...]. Die >swingUp Games< sind darauf ausgerichtet, innerhalb eines breiten Publikums als Kommunikationspunkt zu fungieren [...]. Die Arbeiten erinnern an die ersten Computerspiele im Pocketformat, die in den 1980er Jahren auf den Markt kamen, und sich bis heute neben Gameboy- und Handyspielen als Billigprodukte halten konnten. In diesen Spielen werden meist Spielstruktur und Spielmotiv unmittelbar miteinander verbunden, indem die Leuchtfelder mit Symbolen versehen sind. In den >swingUp Games< dagegen wird die Spielstruktur als abstraktes Lichtspiel formal vom Spielmotiv getrennt. Zum Spielmotiv wird die Umgebung, der Hintergrund der transparenten Flächen. Olaf Val

Three plastic films that can be installed variably as transparent room dividers form the basis for three computer games. The players can move the only bright dot of light right and left using the keyboard. Faint dots of light oscillate up and down at constant intervals on the three shrink-wrapped vertical chains of lights according to the principle of a running light. The aim of the game is to activate the oscillating lights so that they move the bright dot of light right up to the top. >swingUp Games< are designed in such a way that they can be easily transported and installed [...]. >swingUp Games< are intended to act as a hub of communication within a wide audience [...]. The works are reminiscent of the first pocket-format computer games launched in the nineteen-eighties, games that still coexist as cheap products alongside Game Boys and mobile phone games. In these games, the game structure and theme are usually directly linked by labelling the illuminated panels with icons. In >swingUp Games<, in contrast, the structure of the game is formally separated from the theme of the game as an abstract play of lights. The setting, the background of the transparent areas becomes the theme of the game. Olaf Val



Gameboy - Werkstatt von Olaf Val und Ralf Schreiber





Diese Videoarbeit stellt die Frage nach der sensiblen Grenze zwischen ›Spiel‹ und ›Wirklichkeit‹. Sie zeigt ein Huhn und einen Hahn beim Aufpicken eines Haufens von Reiskörnern. Eine statische Kamera dokumentiert das Geschehen, während am unteren Bildrand eine digitale Anzeige die wechselnden ›Punktestände‹ der beiden Tiere und die Gesamtzahl der verzehrten Reiskörner festhält. Parallel dazu sprechen aus dem Off eine männliche und eine weibliche Stimme die Scores der beiden Tiere ein.

Yang Zhenzhong inszeniert eine im Grunde triviale Situation im Modus des Spiels, indem er sie einer quantifizierenden Logik der Konkurrenz von Huhn vs. Hahn unterwirft. Die Rahmung der Situation durch den Kamerablick erzeugt eine Differenz zwischen dem ›Spielfeld‹ und seinem Außen und definiert so das Spiel überhaupt erst als solches. Diese Konstruktion wird allerdings von den beiden KontrahentInnen selbst durchbrochen, indem sie – völlig ›regelwidrig‹ – das Spielfeld vorzeitig verlassen, ohne alle Reiskörner verzehrt zu haben. Das Video allerdings besteht auf der Fortführung der vorgegebenen Dramaturgie: Den ›Spielverderbern‹ zum Trotz wird der noch verbleibende Rest stellvertretend von den beiden Off-Stimmen ausgezählt und im Gesamtpunktestand verbucht.

km

This video work looks into the question as to the fine dividing-line between ›game‹ and ›reality‹. It displays a hen and a cock pecking at a heap of rice grains. A static camera films the activity while at the bottom of the screen a digital display shows both animals' ›points‹ and the total number of rice grains eaten so far. Parallel to this, a male and a female voice announce the animals' scores from off screen.

Yang Zhenzhong enacts what is essentially a trivial situation in the form of a game by subjecting it to a quantified logic of the hen vs. cock competition. The framework of the situation presented by the camera view creates a difference between the ›field‹ and its exterior, thus defining the game as such. However, the two rivals undermine this set-up by leaving the field prematurely – ›against the rules‹ – without having eaten up all the rice grains. The video, however, insists on continuing the given dramaturgy: undeterred, the two off-screen voices carry on counting the remaining grains and adding them to the total score on behalf of the ›spoilsports‹.

km







Die Arbeit macht Lara Croft, die Heldin der populären Spielserie »Tomb Raider«, zu einem modernen Sisypheus. In den Videoloops versucht Lara, die in den 1990er Jahren von einer Spielfigur zu einem viel diskutierten Medienphänomen mit eigener Filmreihe geworden ist, wieder und wieder ein Hindernis zu überwinden oder sich auf einen Felsvorsprung hoch zu ziehen. Wieder und wieder rutscht sie ab und muss von vorne beginnen. Der kryptische Titel »X and Directional Button UP« erklärt die Entstehungsweise der Arbeit: Lars Zumbansen hat die Bedienungsknöpfe »X« und »UP« des Controllers der Spielkonsole Playstation so mit einer Schraubzwinge arretiert, dass die virtuelle Marionette Lara immer wieder an der Barriere vor ihr scheitern muss. Die Arbeit stellt damit genau das Moment des Versagens, das der Spieler gerade zu vermeiden versucht, in den Mittelpunkt, und lässt so die lineare Ordnung des Spiels in einem ans Meditative grenzenden Zirkelschluss münden. Lars Zumbansen: »Die öffentliche Wahrnehmung richtet sich [...] auf die Ikonizität, die »Weiblichkeit« signifizierende Oberfläche Laras [...] Die repetitive Handlungsfolge und die (titanenhafte) Unermülichkeit der Protagonistin legen unter der anthropomorphen Fassade jedoch das automatenhafte Wesen der Computerspiel-Ikone frei.«

tb

This work turns Lara Croft, heroine of the popular »Tomb Raider« game series, into a modern-day Sisypheus. In the video loops, Lara – who went from game character to become a much discussed media phenomenon with her own series of films in the nineteen-nineties – attempts again and again to overcome an obstacle or pull herself up onto a ledge. Again and again she slips and has to start again. The enigmatic title »X and Directional Button UP« explains how the work was created: Lars Zumbansen locked the »X« and »UP« control keys of the Playstation game console with a screw-clamp in such a way that Lara, the virtual marionette, is always doomed to fail to overcome the barrier in front of her. Hence, the work focuses on the moment of failure that the player tries to avoid, thereby morphing the linear order of the game into an almost meditative vicious circle. Lars Zumbansen: »Public perception is aimed [...] at Lara's iconicity, her surface that signifies »femaleness« [...] However, the repetitive sequence of actions and the protagonist's (titanic) tenacity reveal the automaton-like nature of the computer game icon beneath the anthropomorphic façade.«

tb

PREFACE
by Iris Dressler
and Hans D. Christ

Just over a year ago, the Berlin media scientist Tilman Baumgärtel presented his concept for an exhibition featuring artistically modified or adapted computer games, asking us whether we would be interested in developing such an exhibition for Dortmund together with him. For the record, until this point we had had practically no >real< experience of computer games. Considering the fact that the computer game industry is now said to make more money than the film business, that does not make us representative by any means – even for our age group. So initially we set out to get >fragged< big time ...

The thing that interested us about this project and computer game art from the beginning is an artistic stance that we also see in net and software art: a critical, sensual, ironic and disrespectful, de/constructive instead of reactive way of treating what a handful of companies set as what is technically achievable: be it software or hardware, interface design or functions of commercial products – they are not taken as given, but rather modified, manipulated, abused and misused.

The heterogeneity with which artists appropriate computer games is also remarkable: the modifications and interpretations range from the abstraction of the perfect illusory settings of recent 3D-games, to the development of custom game scenarios, to translating the typical heroic saga found in games into political and socio-critical contents. Computer games by artists are conceived both for computers and consoles, they may be played alone or in groups, online or offline, they are conceived as installations and sculptures or transform the pictorial languages of games into analog media.

After initially considering reflecting on computer games by artists in an extended context of art history or game culture, we opted instead for the concept of a synoptic exhibition restricted to this comparably young sphere in media art. The exhibition intentionally refrains from any evaluation, allocation or analysis of computer game art, and initially sets out to present heterogeneous approaches, strategies and concepts. How exactly do artistic mods differ from the virtually daily modding practice of gamers? Are artist-authored computer games, alongside net and software art, a discrete genre of media art? Questions that the exhibition does not seek to answer but rather pose.

In addition to the exhibition, a series of events also focuses on various aspects of computer art cultures. For instance the lecture and film program curated by Katrin Mundt during the exhibition that deals with the interactions of computer games, cinema and television. The >Gameboy Workshop< organised by the artists Olaf Val, who also features in the exhibition, and Ralf Schreiber sets out to get children and young people involved in the exhibition. Using simple materials they can learn how to build their own computer games.

Finally, it was important to us to highlight the cultural background underlying the artists' various approaches: the gamer community itself. Hence, it seemed logical to incorporate a LAN party into the exhibition, leaving organisation of this event up to the local scene. In view of the fact that it is very difficult to avoid a certain exoticization of the gamers, in order to reverse the situation the organ-

PREFACE

by Iris Dressler and Hans D. Christ

isers of the party suggested that the exhibition be offered to the gamers as a forum for self-presentation.

>games. Computer games by artists< is the first of three exhibitions organised by hardware medien kunst verein for the former spare parts warehouse located on the Phoenix West blast furnace works in Dortmund-Hörde that was shut down in 1998.

The 110-hectare site is owned by the Landesentwicklungsgesellschaft (LEG) NRW, that is aiming to co-operate with the dortmund-project to develop infrastructures for the new branches of industry and for culture and leisure sectors at this location. In this context, the recently redeveloped, approx. 2000 square metre spare parts warehouse is used as a multifunctional venue for the dortmund-project, also being available for the activities of hardware medien kunst verein.

From October 2003 to December 2004, hardware intends to use the spare parts warehouse for various purposes: exhibitions, films and lectures, workshops and electronic music events will take place along with informal meetings of various working groups. The central platform for these events is medien_kunst_netz dortmund founded in 2001, an association comprising hardware medien kunst verein, Museum am Ostwall, Kulturbüro Stadt Dortmund, and Dortmund University.

It is due to the great commitment, helpfulness and open-mindedness of the dortmund-project and the LEG that medien_kunst_netz dortmund is able to continue to evolve in an ideal setting. Hence, we would like to express our thanks to both institutions not only re-

garding the exhibition ›games. Computer games by artists‹ but also with regard to the future of media art in Dortmund.

The exhibition ›games. Computer games by artists‹, with its extensive side events, was only made possible thanks to the great commitment of numerous institutions and individuals. First and foremost, mention should be made of Tilman Baumgärtel, who not only supplied the concept for the exhibition based on extensive research, but with whom we maintain an open, productive and enjoyable co-operation. Warmest thanks are due to him, along with the artists and lenders of the exhibition, the authors of this catalogue, the speakers and artists of the lecture and film program and the workshop.

The exhibition would equally have been inconceivable without the support of the numerous sponsors. Special thanks are also due to the following: Kulturstiftung des Bundes, Ministerium für Städtebau und Wohnen, Kultur und Sport des Landes NRW, Kulturbüro Stadt Dortmund, LAG Soziokultur NW, The British Council, Dortmunder Energie und Wasser, and Siebdruckatelier Haubner. We would also like to thank Fonds Soziokultur, Heinrich Böll Stiftung NRW, and Internationale Kurzfilmtage Oberhausen for sponsoring the fringe events.

No words of thanks could do justice to the excellent work of the exhibition core team comprising Katrin Mundt, Silke Albrecht (press and organization) and Uwe Gorski (technical management), along with the unflappable set-up team: Dirk Koritnik, Ludger Hennig, Horacio Franzgrote, Jens Eberhardt, Stephan Karass, Eric Becker, Holger Friedrichs, Thorsten Böcher and Katrin Hauser. And finally, we would

PREFACE

by Iris Dressler and Hans D. Christ

I like to praise the designers of this catalogue and all printed matter for the exhibition: Simon Busse, Sebastian Gröne, Björn Rüter and Thomas Wucherpfennig.

TILMAN BAUMGÄRTEL
Modifications

The spare parts store of the disused ›Phoenix West‹ blast furnace plant in Dortmund stands on the abandoned works premises like an impressive monument to the industrial revolution. hartware medien kunst verein will be holding exhibitions on this site in the years to come. Hardly any other place could present a more interesting contrast to the subject of our ›games‹ exhibition. For while the vast warehouse is reminiscent of times when gainful employment took place in factories on gigantic machinery for which the spare parts were stored here, today's workplace is more often than not just a computer with an Internet connection. Unlike the mechanical devices of the industrial age, the computer allows its users to directly access, modify and rework its inner functions. The works on show at our exhibition all take advantage of the possibility of direct, cultural intervention into the digital technologies that characterise our present day.

Another contrast to the work-centred location is the object chosen by the artists for this intervention: computer games. The ›games‹ that give the exhibition its title may be regarded as prototypes of the post-industrial period. They were testing out the new possibilities of ›digital capitalism‹ long before artists (just like companies, politicians and the rest of society) discovered these possibilities for their own purposes. Computer game developers can also lay claim to a pioneering role as regards interface design and digital design. The ›games‹ exhibition provides a synopsis of artistic works from the last five years that focused on the complex subject of computer games, viewing them both in terms of formal aesthetics and media but also as a social phenomenon. The artists who made computer

games the object – or indeed part – of their work have thus entered a subject area whose significance is still underestimated. The turnover achieved with computer games has long surpassed that of the music and film industry, and computer gaming has long ceased to be a teenage domain. In Germany, however, the computer game debate is still restricted almost exclusively to the question as to whether computer games make children and young people violent.

Our exhibition cannot counter such prejudices. What it attempts to show is that computer games are more complex, multi-layered media than a knee-jerk condemnation as >shooters< would care to admit. Anyone who takes an open-minded look at computer games will quickly discover a number of artistic and social aspects worthy of closer scrutiny. For many people, games are the first contact with computers; many of those who grew up with computer games later made computers and programming their profession or at least became accustomed to the computer as a medium through games. Computer games are still one of the most important motors for the ongoing development of computers, with processors becoming ever faster and more powerful. Computer games have also been the centre of gravity for vast subcultures playing against each other through the Internet or at LAN parties, internal network gatherings at which hundreds of players log in to the same game. This is no meet-up of lethargic, isolated couch potatoes, as common prejudice would have it, but rather of enthusiasts putting together high-tech events on a voluntary basis and with great team spirit. Because many games allow users to invent new levels – i. e. self-made digital environments including characters – a fascinating scene of

hobby producers and designers has also evolved around computer games.

But computer games are equally interesting from the artistic viewpoint. Not only do they – following the technical evolution of the computer – illustrate various degrees of abstraction, from the almost non-representational early classics such as ›Breakout‹ or ›Tempest‹, to the virtual photorealism of today's arcade games.

The notorious ›shoot-em-up games‹, above all ›first-person shooters‹, also – and particularly – have to do with representing perspective and three-dimensionality – questions that already preoccupied the inventors of Renaissance perspective. Today, architects also use the game engines of games such as ›Unreal‹ or ›Doom‹ as powerful CAD programs to add the illusion of three-dimensional reality to their designs. The software of these games has even been used to ›shoot‹ short animation films. And if you look open-mindedly at a game like the computer car race ›Gran Turismo‹ (which involves driving such tracks as the Monaco Ring or Downtown Manhattan), it may occur to you to view this game as a form of activated landscape.

With their combination of performance and moving images, sound and music with interaction, they are also a contemporary form of the ›dream of the total art work‹ that unites images and music, architecture and narrative, acting and choreography. Not for nothing are groups of specialists involved in the production of many of today's games, groups that can even assume the size of whole film crews.

By dint of their interactive operation, computer games also meet a number of demands that have often been made on contemporary art ever since happenings, and which have become particularly topical in connection with current media art: they involve the viewer in the creation of the work and allow him to examine the work in a very direct way that may even go as far as independent further development. In terms of the way in which they are marketed, they resemble multiples from the nineteen-sixties. Similar to these serial objects, computer games allow you to take part relatively inexpensively in advanced (pop) culture production.

Hence, it is no coincidence that some (media) artists have begun working with computer games in recent years. The possibility of making modifications to computer games (>mods< for short) has inspired them to create their own versions of games that, in some cases, take the premises of the games further and think them through to their logical conclusion and, in others, explicitly contradict them. As such they differ from mods created by fans, as these generally make do with redecorating the existing game structures. But there have also been totally independent art games that would not have been possible on the basis of existing games. A similar approach can be observed behind direct manipulations of gaming hardware that turn game consoles into autonomous image-generating machines.

While these works were born of an exploration of the computer as a medium for making culture in the tradition of net art and software works from the latter half of the nineteen-nineties, artists hailing from more traditional fields of art such as painting or installation

have also focused on computer games. It was particularly important for us to incorporate such works into the exhibition as well as they very often emphasise aspects of computer games that are not perceived by works that are games themselves.

In a way, artist-made computer games follow on from works of twentieth-century visual art that were also concerned with games. Remember Öyvind Fahlström's ›The Little General‹ pinball machine or Niki de Saint Phalle's shooting pictures. But to the extent documented in the ›games‹ exhibition, modernist artists have not been concerned with this key aspect of our life in the past. At the same time, in his famous essay ›Homo Ludens‹ the Dutch historian Johan Huizinga convincingly expounded that playing was the origin of all human culture, and hence of visual art. Ironically, games had to achieve the high level of technology of current-day computer games in order for artists to wish to explore this so intimately related sphere.

GERRIT GOHLKE

A fledgling genre

Computer game art as a
counter-draft to technology-
alienated art

With a bit of irony, you might call computer game art the collision of two deficits. The blind illusionism of first-person shooters meets one-eyed technology-fearing art. Two artificial spheres, each fantasising about the outside world in its own way without ever reaching it, venture a fusion. In an experimental coalition, the commercial game world adds the reflective capacity of art to its hyper-realistic power culture, thus crossing the lines of its hermetic territory. Art, in contrast, gains access to one of the most popular genres of pop culture, finding a field in which all the simulation skills of western art tradition become a mass-impact commodity, a blend of Hollywood and subculture of which little has yet been seen in museums and galleries. An acid test for art – what does it have to say in a fusion of these aesthetic systems? Did games lack something without art?

Truth be told, such a notion has nothing to do with reality. Art cannot marry computer game art as the world of computer games is practically ignorant of the existence of art. In a business sector whose market leader in 2002 achieved a turnover of 2.5 billion US dollars, there is no time for the autonomy of art. The recipe for successfully selling games is to enter into strategic partnerships with the film and television industry. A franchising title that transfers evening sports entertainment into a game soon puts a quarterly turnover of 1.5 million dollars into the coffers of the world's biggest game publisher – who opted for the name of Electronic Arts above all because games programmers' idea of art has nothing in common with the individualism of artistic careers that is not exactly conducive to turnover. From the vertiginous heights of

Playstation 2, Gamecube, Gameboy or X-Box, the art market cannot even be seen. Shareholder value knows no autonomy.

Art, then, we must realise, is not only late in coming, it remains an onlooker who, compared to the machinery of industry based on the division of labour, is reliant on its household remedies. Of course, this argument also applies to author films and art photography. But whereas author films are economically a miniature copy of the Hollywood industry, with its division of labour, rivalling with this industry for a fringe audience with its own marketing channels, computer game art lacks the economic structure to launch a competitive alternative shooter within the outbidding logic of the games market or artistically to reinvent the narrative logic of commercial games in any profitable way. Whereas a medium such as photography allows high-publicity crossovers between advertising and art, computer game art assumes an exterritorial position. Whereas the industry sets the standards and technologies, art evolves as a comment on this status quo. Totally unlike the classical net art of the nineteen-nineties, when artists were technically at the forefront of the market and the enthusiastic industry avidly awaited new contents from them for their web portals, computer game art is faced with an entertainment market that is already mature, a market that is still defined on the basis of its subcultural roots, but whose audience has never cried for artistic media critique. Therefore, it is hardly likely that computer game art as a critical special genre of software art will ever emulate independent film and become a pool of talent for later blockbusting successes. In the foreseeable future, it will re-

GERRIT GOHLKE

A fledgling genre

Computer game art as a counter-draft
to technology-alienated art

main a pure phenomenon of art, the derivative of an entertainment product, a fact that shapes its methods and form.

And yet computer game art is by no means the first excursion of art into the territory of computer games, it is just the first attempt to approach the computer game phenomenon within the scope of its own medium. There are many instances of works such as Angela Bulloch's ›Happy Sacks‹, that she installed at the Kunstmuseum Wolfsburg in 1997 with the aim of tempting the public to use anti-quarian tele-games in the exhibition room, thus ironising their position as viewers. Thus, the computer game becomes present as a pop-culture pattern and subcultural lifestyle in art too. Net art also told its stories with game interfaces, above all using its archaic and minimalist forms as a pool of materials. Natalie Bookchin, for example, was inspired by the structure of simple shooters and games of skill to create a narrative on the conditioning of the art viewer in which the public has to earn progress of the indifferently recounted plot by means of purposeless, hectic mouse impulses. Only by constantly shooting, moving characters and subjecting oneself to other game routines do you get to hear the slowly spoken story, while all other processes and graphical scenarios cannot be influenced by interaction – and suddenly become a mirror of the user's monotonous curiosity. It is not the game aesthetics, then, that contemporary art refuses to go along with. Rather, art found all access blocked to the technical materiality of the computer game. It is no coincidence that Bookchin, like Bulloch, alludes to the graphical minimalism of simple console games. On the territory of the gaming world, saturated with simulation, art lacked the critical tools.

Computer game art reversed this distance of art to games. A new generation of artists does not see the successful mass entertainment of Electronic Arts as art but as relevant artistic material, and is beginning to manipulate both the software and the hardware. The gaming community itself had shown artists that designing games can already be individualised by means of simple patches to the program code. Building-block systems for developing game interfaces have long been available on the Internet; in order to modify games on the basis of existing basic graphical structures you do not need the technical expertise of an experienced programmer. Decorating and redecorating existing games was already part of computer game folklore before the advent of computer game art, and it seemed only natural for artists to use these tools to attack the ›cultural standards‹ of the game world, i. e. to manipulate evolutionary milestones such as ›Counter-Strike‹. Applying traces of opposition in marketable game successes is the real new method of computer game artists, and it is an implicit criticism of the rest of the art system.

Undoubtedly, computer game art consists of other techniques too. There are video works on the aesthetics of games. Presentations feature photographic and film documentations and exhibitions include painterly, graphical works based on pixel-based game characters. However, the methodological revolution in media art since the end of the nineteen-nineties consisted in the subtractive technique with which artists such as Jodi fragmented the originally highly efficient, purposeful technical structure by simply (and arbitrarily) removing lines of code, adding mistakes and

GERRIT GOHLKE

A fledgling genre

Computer game art as a counter-draft
to technology-alienated art

finally changing their form. Other artists more purposefully eliminate gravity from shooter games or substitute flying objects with blocks of text from literature theory. Unlike net artists, who always saw themselves as a social countermovement in computer society, computer game artists operate in the middle of an uncharted social sphere and are in the exotic position to make commercial products the immediate material basis of their work. In a way, then, computer game art aggravates the unfortunate fate of art of always arriving too late in a market of technological innovations because its most interesting works always have a post-fact relationship to existing products. Compared to a symbol-producing museum and gallery art ensconced in its own operations, this forced proximity to (and dependency on) supply and demand is a suggestive experiment in the entertainment industry.

There is no need to idealise the results. The laboratory of approximation between technical, social reality and artistic reflection engenders urgently required modes of artistic research, although not necessarily complex vivid interfaces. The link-up of artistic reflection and a carrier medium that tied all viewing to a computer terminal already proved to be a handicap in net art. Net art was often idea art that led to reflective effects without going beyond the illustrative quality of a redesigned desktop. While classical net art had a counterpart to the often rudimentary sensorial interfaces of the works in the form of its globe-spanning social utopias of change, in its most interesting works computer game art is faced with the fate of a video art dictated by technologies and methods distilling abstract geometries and programmed acts of opposition out of

commercial products, without being able to present any counter-drafts to the narrative standards of commercial games. When Joan Leandre displaces a car race into an increasingly abstract space by manipulating physical rules, limiting the user's control options to virtual passivity, the result is self-referential graphics that do not deconstruct the social reality of the computer game, but rather become a faithful replica of our own attempts at manipulation. The effect in software art and particularly computer game art is often that the visual interfaces are derived documents of a far more fascinating technique of intervention that is acted out within program structures or hardware manipulations. Is Jodi's deprogramming technique visually interesting or is the interesting phenomenon a process of obliteration that creates what is essentially an arbitrary artefact by eliminating existing text constituents? You do not have to opt for one of these extremes to realise that computer game art is first and foremost the experimental redemption of a claim that conventional art cannot fulfil. Computer game artists approximate to technical reality with its own tools and on its own territory. What art commonly fails to achieve in its often purely symbolic exploration of science and technology, that is to say the criticism of extra-artistic reality according to its own standards, computer game art is today consummating in a laboratory that is now in the making. This is a fledgling genre.

GERRIT GOHLKE

*A fledgling genre
Computer game art as a counter-draft
to technology-alienated art*

CLAUS PIAS
Appropriation Art & Games
Games of prodigality
and boredom

It really is a strange turn of affairs when today people go about liberating and aestheticizing what once began as liberation and aestheticization itself. Where drifting clouds or ASCII landscapes such as Text Invaders or abstract, geometrical shapes do things with games that is not the point of the game, graphics and sound, joysticks and televisions once did things with computers that was not the point of computers. Computer games were a political action and an aesthetic strategy at once.

As a political action they were called quite simply hacking and began at the very moment when computers were supposed to be made accessible not only to those who had designed them for research and military purposes, but rather to users in the modern sense of the word. The first generation of computer-literate students in the nineteen-sixties subverted the administrators and cobbled together precisely what you should not do with equipment worth millions:

starry skies and calculators, typewriters and colour organs, pamphlets and musical instruments. >You can create art and beauty on a computer< was the hacker ethic that would later be formulated. Connected with this, among other things, was a mission that pursued an educational goal: the aim was to contrast the fundamental freedom and obstinacy of technology to create an as yet indeterminate number of games with the corresponding freedom of its users to be allowed to play all these games. It was about a way of tapping into existing, but as yet unexploited possibilities that require a certain technical expertise. The society of computer users needed to be educated, as it were, in order to be able to take their fate into their own hands. For the user can only experience freedom by playing, i. e. programming, instead of following others' programs.

As an aesthetic strategy, on the other hand, the games drafted a utopian potential for a >synergy< of man and machine, as the interface designer J.C.R. Licklider called it in the nineteen-sixties when, shortly before the advent of >Pong<, he illustrated the ideal interplay of computer and user as a perfect, never-ending game of ping-pong. Games were the guiding metaphors of operability and, at the same time, the testing field in which computers were to be made commensurable. The cryptic dialogue with debuggers, that (according to Jörg Pflüger) was the earliest phase of interaction, was to become the manipulation of graphical symbols: evident and democratic, effective and international. As stated in Steward Brand's famous Rolling Stone article in 1972, computer games liberate us from batch processing and >passive consumerism<.

they are a >communication device between humans< and >serve Earthpeace<.

But the thing about strategic dispositifs is that they bring forth unexpected effects. Aesthetics and commitment began to contradict each other as soon as the concept of the computer game no longer denoted an experiment but rather a commercial product. Unlike >Spacewar<, whose source code was freely available, there was nothing to hack in >Pong< and, at best, the only thing you could learn was correct reactions. Although various electronics magazines continued to feature DIY instructions for tennis games for a few years, they soon suffered the same fate as DIY radio in the Weimar Republic. Miniaturised standardisation, closed-console design and hardwired programs in sealed cartridges created what Günther Anders (referring to television) called >the world delivered to our home<. Home computing turned out differently than its fathers had ever dreamt: at the very best, their children knew POKEs for more life or for cracking copy protection mechanisms, while only a few had the skill to put together colourful demos for their pirate copies, and some even soldered strange interfaces onto a variety of household appliances. But the mainstream of computer literacy, so often stipulated since the nineteen-seventies, fizzled out in typing out BASIC programs, a few school Pascal courses, and schoolyard trading with the latest pirated cassettes.

It seems that today, three decades down the road, we can make out a similar configuration of opening and closing now that computer games are starting to enter the context of art. This migration has nothing to do with the occasional discussions in gamer communities

as to whether commercial computer games are art, discussions that all too often end in (at least anachronistic) emphases of the originality of programmer, sound designer or graphic artist subjects; nor is it anywhere near adequately described by a more recent art history which (suddenly liberated of any phobia of kitsch) incorporates digital media art into a centuries-old tradition of illusion techniques.

Rather, the astonishing thing is that the >strategies of artistic appropriation<, which are also the subject of this exhibition, not only have a young, subcultural background of patches and level editors, but also that they equally hark back to a time when computer games first developed into what today allows them to be appropriated. Computer games had to be professionalised and commercialised, commodified and protected before they could be appropriated. Since the great hopes of the nineteen-seventies, they have become an institution and, as we know, every appropriation presupposes and requires such an authorising institution in order to assume a (possibly oppositional) relation to it. Today, commercial games have reached a point where once early hackers found only hardware: it is produced at vast expense, and we know exactly what to do with it, which is why it presents itself for abuse. Computer games produced by artists, then, have not so much to do with the institution of art (in which extravagant computer installations have become a firm fixture) than with the institution of the computer game. Nevertheless, a comparison can be quite revealing.

In the art world, Appropriation Art evolved from Concept Art of the late nineteen-sixties – not without reference, however, to older

concepts such as the situationist >détournement< (i. e. the reworking of pre-existing aesthetic elements) in the work of Guy Debord or >Umwidmung<, or re-designation, in Bertolt Brecht or Walter Benjamin. The prospering use of the concept of appropriation in the nineteen-seventies and eighties inverted the old meaning of colonialist appropriation of the world or monopolisation, utilisation and recuperation by a vampiric >culture industry< into a tactical instrument. Here, tactical (to cite Michel de Certeau, a focus of reception at the time), means that this art partly invades the place of the other without being able to completely take hold of it, and that no exteriority can provide it with the condition of an autonomy. Rather, it must come to terms with what is already organised and given to it by a foreign force.

Hence, for the apologists of Appropriation Art the terms >purloined<, >confiscated< and >stolen< (Douglas Crimp) suggest a typically post-modern nineteen-eighties subversive rhetoric of criticism that sought to oppose a moral code of originality that was founded on an institutionalised concept of autonomy of the art work. Quoting, excerpting, framing or performing were regarded as methods of uncovering cultural strategies of representation. In this sense, Rosalind Krauss also defined >originality< as an >ideology of the avant-garde< based only on the principle of repetition of the arbitrary conception of a self as origin. Thus, appropriation was to enable the deconstruction of precisely this structure that was asserted by the institution of art as unique.

If people hijack software today in the same way they once hijacked hardware, it is no longer a matter of educational or social-utopian

projects – and most certainly not in the limited field of media art. On the other hand, we can also assume that when people deploy tactics of Appropriation Art today, it is no longer about discrediting the ideologies of originality, authenticity or expertise on the basis of which this art form began its critical project within the institution of art. Patching, skinning or changing individual parameters are movements in micro-spaces of the computer game institution that could not even pretend to create on the basis of total originality. If (to quote Krauss) there is an >ideology of the computer game< that could be deconstructed by means of appropriation, then it may well be found in the humanist arrogance that imagines the game in the disposition of the subject. Appropriation Games could counter this with a media theory of the toy which, among other things, reveals how the toy operates with our liberties. It could challenge the irrefutabilities of interactivity and economy, of reaction and decision, and instead refer to games of interpassivity and prodigality, of boredom and indecision. ¶

Literature

- Michel de Certeau: *L'invention du quotidien. Arts de faire*, Paris 1980
- Douglas Crimp: *On the Museum's Ruins*, Cambridge/Mass. 1993
- Rosalind Krauss: *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*, Cambridge/Mass. 1985
- Joseph C.R. Licklider: *The Computer as a Communication Device*, in: *Science and Technology*, April 1968
- Claus Pias: *Computer Spiel Welten*, Munich 2002
- Stefan Römer: *Künstlerische Strategien des Fake*, Cologne 2001

ANNE-MARIE SCHLEINER

Against Console Games:
PC Games and NOT Console
Games are healthy
for Girls and Women

Console Games are gaining popularity in America, faster even than in Europe, in comparison to PC Games. I take a position against this trend and formulate a case for why girls and women should specifically be playing, modifying, customizing, hacking, and remaking PC games as art.

1. Console Games are not modifiable (at least not without a lot of effort)

– Console games are very difficult to modify. Console hardware is not intended for players to be able to write software. PC Games, on the other hand, can be altered. Players can insert their own architecture, characters, sounds, levels, and manipulate C++ code at a basic level. SDK's (software development kits) exist for popular game engines that allow players to make entirely new games out of preexisting game engines. Console games are made by commercial game development houses operated by boys and men and cannot be changed by girls and women who want to customize games more to their taste.

2. A New Medium for Art – The mutability of PC games has spawned a digital folk art of gamers, often untrained as artists or game designers, who create their own game levels. And self-identified artists who have grown up living and breathing computer games are developing artistic strategies using game modification. Online exhibits and texts on my site opensorcery.net chronicle some of these developments from a critical perspective. The Australian site [Select Parks](http://SelectParks.com), with a more 3D design and information architecture orientation, also contains an extensive collection of game mod art from the last few years. And the sites of individual artists such as [nullpointer](http://nullpointer.com), [retroyou](http://retroyou.com), [Matthew Shadbolt](http://MatthewShadbolt.com), [Josephine Starrs](http://JosephineStarrs.com), and

Brody Condon, are good introductions to this work. (Although seeing the actual game mods run is an entirely different experience than screenshots on a website.) Many of the strategies shared by various game mod artists can generally be described as hackerish – that is engaging in a dialogue with the original game engine system. These strategies include subverting ‘photorealism’ and stripping game engines to their bare movement algorithms, tweaking game physics in unexpected directions, and undermining or critiquing the cultural conventions of game genres.

3. PC Games can be pirated easier and played for free. And demos are

free – If you are unemployed with lots of time and no money (but have access to a PC and Internet), you can always get online and find a pirated game, or play an older game that has become free, like >Doom<, or play free demos of the newest games, or join a free beta test of a new game. Relatively shorter game demos (some PC games can take weeks or months to complete all the levels or train enough to compete with others online) are ideal for busy working moms, for instance, or teenage girls who would rather spend money on clothes or music.

4. Game development advances in the worldwide >open source< lab

– The PC Game Mod Community essentially functions as a free form and inexpensive R&D laboratory for the Games Industry (operating in a similar but not identical way to open source software.) Features of popular mods and hacks are sometimes incorporated into commercial games. Female characters appeared in >Quake 2< after game patchers pasted female skins onto the male characters in >Quake 1<. >Counter-Strike<, a >Half-Life< game mod known for its

team game play innovations as a network shooter game, was later licensed by Valve Software, who took over commercial production of further updates of the game. Game development, other than purely technical innovation, will move at a slower pace if console games replace all PC Games.

5. **Girls can train to be aggressive fighters** – Many of the games offered on the PC are in the shooter genre. Alarmingly, although briefly showing signs of progress in the late nineteen-ninties, computer games have again been gendered as male fighting zones with so-called >realistic< military sims gaining in popularity. This male militaristic culture coincides with a war climate in the U. S. and other parts of the world where patriotism and military fetishism are on the rise (in concurrence with Bush 2's War on Terrorism and U. S. bids for increased hegemony in the Middle East). Girls and not boys should be training to use real life weapons in these virtual killing fields. These girls will then photograph themselves and paste their faces onto the game characters. They will not listen when the boot camp sergeant in >America's Army Online< (a free propaganda American soldier game released by the U. S. Army) tells them to stand in a particular spot, and they will not successfully complete reenactments of American missions in Somalia (>Delta Force: Black Hawk Down< by Nvidea). Instead they will master wielding terrorist weapons in >Counter-Strike< like the AK47. They will bond together in cell-like teams composed of fellow female players (just like boys and men make lasting friendships with members of their teams in >Counter-Strike<). Then they will take up arms, rise against their own patriarchal governments (instead of against foreign patriarchal

governments whose – if they are American girls – names they can't spell), and take over.

6. **Girls can learn to be gods** – Another popular genre of PC computer games is strategy games, sometimes known as god games. Strategy games teach players how to make advantageous alliances, timely betrayals, how to amass supplies, generate fighter orcs, or fighter aliens, build up fortresses and ships, train elves, and explore new territories. Although some women, especially those in more patriarchal societies or older women who grew up in different times, are skilled at manipulation and behind the scenes maneuvers (yes, my Canadian University ex-colleagues, I mean you), one can always improve these skills and apply them on a broader, less individual scale to >real life< (although in the process risk becoming as inhumane as the dark-suited politicians and businessmen who appear to navigate power so well – well those that didn't just end up there by family lineage anyway).
7. **Boys can learn to be women** – The third most popular genre of PC computer game is Role Playing Games. Since not enough women are present, and also because players get more attention and >stuff<, many male RPGers play as female characters. (And also because they may want to experiment with gender swapping.) But in the process they also learn how it feels to >be an object of the male gaze<, a piece of female flesh, warding off constant come-ons and lewd comments about breasts, while in the midst of casting a complicated spell.
8. **Console Games = TV but easier on the flesh** – I confess I played Nintendo, and later Playstation in my youth and blistered my

thumbs. And I admit I have played some Playstation 2 games. (Anyway many console games get re-released later on PC.) But imagine a console player reclining on a soft sofa or bed, with a lightweight game pad in her hands – as opposed to sitting at a desk in front of her computer. She lies in front of the PS 2 in the same relaxed prone zombie position of watching television. She is in fact using the TV to view the game. She is passive; she cannot enter her own keyboard commands with special ammunition reloading scripts attached to them, or type in chat text to other players on her team. She plays a shrink-wrapped closed commercial end product.

At this moment I will concede that I am tired of sitting at desks in order to play PC games. I will trade a sore back, mal-focused eyes, and monitor radiation for thumb blisters. PC games should be as comfortable to play as console games while retaining PC advantages. There are PC game control pads but the graphics need to improve so the player can sit comfortably, and farther away, to see them. PC graphics cards are always improving so this problem will be solved in time, and when PC laptops with adequate game play capability get cheaper they can easily be positioned at the end of the bed or in front of the sofa. ◀

ASCII = Abkürzung für »American Standard Code for Information Interchange«, der in den 1960er Jahren für den Datenaustausch mittels Telex entwickelt wurde. Jedes Zeichen basiert auf einem Zahlencode, der es ermöglicht, zwischen verschiedenen Systemen Texte auszutauschen. Ausgenommen sind Sonderzeichen und landestypische Umlaute.

Avatar = Ursprünglich aus dem Hindi und bezeichnet dort einen göttlichen Stellvertreter auf Erden. Im Internet bezeichnet der Avatar die dreidimensionale virtuelle Verkörperung der eigenen Persönlichkeit. Avatare sind die – fiktive – Identität von InternetnutzerInnen und können Menschen, Tiere oder Phantasiegestalten sein. Bevorzugt werden sie in Chats verwendet.

Batch-Betrieb = Modus, in dem der Computer vorgegebene Routinen meist selbständig und ohne Dialog abarbeitet.

Bot = Abk. von »Robot« und bezeichnet einen mit einer künstlichen Intelligenz ausgestatteten Gegner, der in Multiplayerspielen den menschlichen Gegner ersetzt. Anders als die meisten normalen Gegner eines Spiels geht der Bot auf Munitionssuche, sammelt PowerUps auf und begibt sich offensiv auf Spielerjagd.

Browser = Programm, das den Zugriff und die Darstellung von Websites ermöglicht. Die Hauptaufgabe besteht darin, HTML-Dokumente und die dazugehörigen Bilder aus dem Internet anzuzeigen und gegebenenfalls herunterzuladen.

CAD = Computer Aided Design

Cartridge = transportables Speichermodul

Clan = Clans bezeichnen Gruppen von SpielerInnen, die sich zwecks Teambildung zusammengeschlossen haben und regelmäßig – z. B. bei Netzwerkspielen und/oder auf LAN-Parties – zusammen gegen andere SpielerInnen antreten.

Computerspiele = Computerspiele sind auf PC oder Macintosh lauffähig. Es gibt Abenteuerspiele (z.B. Text-,

Grafik-, Videoadventure), Simulationen (z.B. Aufbau-, Handels-, Sport-, Flug-, Kfz-Simulationen), Rollenspiele, Jump&Run-Spiele, Strategiespiele (z.B. Kriegsspiele) usw. Im Unterschied dazu laufen »Videospiele« auf einer »Spielkonsole«, die an einen Fernseher angeschlossen ist. Die Spielevielfalt ist hier wesentlich geringer und reduziert sich überwiegend auf Jump&Run(GShoot).

Editor = Entwicklungsumgebung, um neue Level, Missionen, Gegenstände etc. für ein Spiel zu erstellen. Mittlerweile werden Editoren häufig von den Herstellern mitgeliefert oder von Fans programmiert.

Ego-Shooter = Unter Ego-Shooter oder auch First-Person-Shooter Games werden Kampf- und Actionspiele verstanden, die aus der Ich-Perspektive gespielt werden. Die Welt wird aus der Sicht der virtuellen Spielfigur dargestellt. Zu unterscheiden sind hier single- oder multi-user-games, die entweder allein oder im Netzwerk gespielt werden können, wie z.B. »Unreal 1« bzw. »Unreal Tournament 2003«.

Frag = Seit »Doom« die allgemein übliche Maßeinheit für in einem Mehrspielerspiel umgebrachte Gegner.

Game Engine = Eine Game Engine ist die grundlegende Software, die graphisch orientierte Spiele »antreibt«.

LAN-Party, LAN steht für »Local Area Network« und meint die Verbindung zweier oder mehrerer Computer zwecks Datenaustausch. LAN-Parties sind Events, zu denen sich SpielerInnen verschiedener Gamer-Communities treffen und Netzwerkspiele spielen. Diese Veranstaltungen dauern meistens ein ganzes Wochenende.

Level = Übliche Bezeichnung für eine digitale Umgebung samt Spielfiguren und einen in sich geschlossenen Abschnitt eines Spiels.

Mod = (Abk. für Modifikation) Mods sind Modifikationen eines bestehenden Spiels, beispielsweise andere Spielfiguren, Grafiken, Levels oder Klänge, bis hin zu komplett neuen Spielen, die auf einem vorhandenen

Spiel aufsetzen. Seit >Doom< ist es gerade bei Ego-Shootern üblich, dass der Spieler die Möglichkeit hat, Eigenkreationen einzubinden.

Patch = Ein meist kurzfristig erstelltes Programm, das Fehlfunktionen von bereits veröffentlichter Software beheben soll.

Proxy-Server = >Proxy< bedeutet soviel wie >Stellvertreterdienst<. Proxies nehmen Anforderungen von einem Client (z. B. einem www-Browser) entgegen und geben sie, gegebenenfalls modifiziert, an das ursprüngliche Ziel (z. B. eine www-Site) weiter. Proxies können die durchgeschleusten Daten lokal ablegen und beim nächsten Zugriff direkt liefern.

Server = Zentraler Rechner eines Netzwerkes, der den angeschlossenen Computern Daten, Speicher und Ressourcen zur Verfügung stellt. Auf dem Server ist das Betriebssystem installiert und wird von dort aus verwaltet. Im Internet sind Server Knotenpunkte, an denen Informationen zusammenlaufen.

Skin = Eine Grafikdatei, die genutzt wird, um die visuelle Oberfläche eines Programms zu verändern.

Sourcecode = in einer höheren Programmiersprache geschriebenes und noch in ihrem Klartext lesbares Programm.

Spielkonsole = Spielkonsolen sind z. B. Playstation 1 und 2, Gamepads oder -cubes. Hierbei handelt es sich um Geräte oder Computer, auf denen nur Spielprogramme laufen. In der Regel ist kein Abspeichern umfangreicher Daten möglich, auch kann keine Tastatur oder ein Drucker angeschlossen werden. Vielfach erfolgt die Ausgabe über ein Fernsehgerät.

Quellen

ARCHmatic-Glossar/-Lexikon, www.glossar.de

Claus Pias: *Computer Spiel Welten*, München 2002.

Ein Projekt des
hardware medien kunst verein + medien_kunst_netz dortmund

T/F: +49 (0)231 8820240
post@hardware-projekte.de
www.hardware-projekte.de
Büro + Postanschrift
Güntherstraße 65
D - 44143 Dortmund

ehemaliges Reserveteillager auf Phoenix West:
(keine Postanschrift)
Hochofenstraße/Ecke Rombergstraße
Dortmund-Hörde

In Kooperation mit dortmund-project +
LEG – Landesentwicklungsgesellschaft NRW GmbH

Konzept und Idee Tilman Baumgärtel

KuratorInnen Tilman Baumgärtel, Hans D. Christ, Iris Dressler

Presse und Organisation Katrin Mundt, Silke Albrecht

Technische Leitung Hans D. Christ, Uwe Gorski

Ausstellungsarchitektur Hans D. Christ

Aufbau und Technik

Dirk Koritnik, Ludger Hennig, Horacio Franzgrote, Jens Eberhardt,
Stephan Karass, Eric Becker, Holger Friedrichs, Thorsten Böcher, Katrin Hauser

LeihgeberInnen, wenn nicht anders erwähnt

Die KünstlerInnen

Mit großem Dank an

alle hier aufgeführten Personen, Institutionen und Förderer, die
KünstlerInnen und AutorInnen dieses Kataloges sowie: Marion Bertagna
(Centre Georges Pompidou, Paris), Paul Blanke (dortmund-project), Reinhard
Braun, Magda Danysz, Sascha Dressler, Jörg ForBmann, Etta Gerdes,
Franz Große-Kreul, Thomas Haubner, Tanja Hein (LEG), Mal Hoeschen, Hotel-
Restaurant Romberg-Park, Udo Mager (dortmund-project), Jessica Manstet-
ten, Gudrun Sommer, Karsten Stempel, Matthias Weiß, Westfalenhallen GmbH
Dortmund, Jens Woelki

Programm im Rahmen der Ausstellung

20.–24. Oktober 2003

Gameboy-Werkstatt für Kinder und Jugendliche

Mit Olaf Val und Ralf Schreiber

8. und 9. November 2003

LAN-Party

Durchgeführt in Zusammenarbeit mit Michele Marsching

21. und 22. November 2003

computer/spiel/film

Vorträge und Filme zu Computerspiel und bewegtem Bild

Kuratiert von Katrin Mundt

Mit Filmen/Videos von: Peggy Ahwesh, Paul Bush, Pash Buzari, Sebastian Kaltmeyer, Steven Lisberger, Kristin Lucas, Daniele Lunghini, Oliver Pietsch, Seth Price, Eddo Stern, Johan Thurfjell, Magnus Wallin, Diego Zuelli

Mit Vorträgen von: Karin Bruns, Francis Hunger, Andreas Lange, Joan Leandre, Serjoscha Wiemer, Krystian Woznicki

Samstag, 29. November 2003

Präsentation des Kataloges

Aufführung von >Bowling am Tiber<

Regie: Peter Carp, Installation: Jan-Peter E.R. Sonntag

Parallel zur Ausstellung

Anja Kreysing, AudioArchitekt

Die Ausstellung wurde gefördert durch die Kulturstiftung des Bundes, Ministerium für Städtebau und Wohnen, Kultur und Sport des Landes NRW, Kulturbüro Stadt Dortmund, LAG Soziokultur NRW, British Council

Das Rahmenprogramm wurde gefördert durch Fonds Soziokultur, Heinrich Böll Stiftung NRW, Internationale Kurzfilmtage Oberhausen

Sponsoren

Dortmunder Energie und Wasser, Siebdruckatelier Haubner

Veranstalter und Partner

medien **hardware** verein medien_kunst_netz dortmund
kunst



LEG

Die Ausstellung wurde gefördert durch die/das

kulturstiftung des bundes



NRW.



••••• The
••••• British
••••• Council

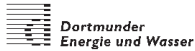
Das Rahmenprogramm wurde gefördert durch den/die



Heinrich Böll
STIFTUNG



Sponsor



Mediapartner

MARABO