

PLAYIN'SIEGEN FORUM II

(Digitale) Kunst im Urbanen Raum

VON JUDITH ACKERMAN (MODERATION), STEPHAN SCHWINGELER (MODERATION), KATJA GLASER, JONAS HANSEN, DAVID PENNDORF UND MARTIN REICHE

I. SITUATIONISMUS, INTERAKTION, UMNUTZUNG: DIE STADT ALS SPIELRAUM

Stephan Schwingeler: Lasst mich mit Guy Debord beginnen, der ab Ende der 1950er Jahre mit der Situationistischen Internationalen neue künstlerische Strategien erforscht oder versucht hat, sie zu analysieren und auch zu verwenden. Die Situationisten haben sich viel mit dem Stadtraum auseinandergesetzt, mit Architektur, und haben versucht, tatsächlich Situationen zu erschaffen, die ganz stark spielerisch sind. Und in diesem Sinne würde ich auch gerne dieses Festival vor dem Hintergrund der Situationisten an die Kunstgeschichte ankoppeln wollen. Denn ich habe das Gefühl, das neue Interesse am Spielerischen und am Spielen, z.B. in der Stadt und im öffentlichen Raum, ist eine Fortführung von künstlerischen Ideen, die es auch schon in den 1950er oder 60er Jahren gab. Auf dem Weg hierher habe ich darüber nachgedacht, und mir ist da nochmal Joseph Beuys in den Sinn gekommen, der auf der Documenta in Kassel 1000 Eichen pflanzen wollte und damit mit den Personen in Kassel etwas gemacht hat, was sich »Soziale Plastik« nennt. Also die Personen in eine Handlung einbezogen hat, die gewissen Regeln folgt und die natürlich auch in einer gewissen Form spielerisch funktioniert aber geregelt ist, wodurch etwas Neues passiert. Das wäre meine These.

Jonas Hansen: Interessant hierbei ist, dass neue Spielräume entstehen. Die künstlerischen Aktionen sind zwar keine Spiele im engen Sinne, jedoch schaffen sie spielerische Situationen. Diesen Ansatz finde ich auch in meiner eigenen Arbeit sehr spannend, dass man mit Spielen Situationen hervorrufen kann, die nicht nur in kleinen virtuellen Räumen spielen, sondern uns neue Möglichkeiten der Wahrnehmung der realen Welt bzw. des urbanen Raums eröffnen – die »non-immersive games« sind, also Spiele, die Situationen und Möglichkeiten suchen, unsere Welt besser zu verstehen und neue Blicke ermöglichen, d.h. etwas, was unsichtbar ist, sichtbar zu machen. So wie auch Martins Installation, die die Überwachung durch Kameras im öffentlichen Raum sichtbar macht.

Martin Reiche: Was ich bei der *CCTV 2.0*-Installation ganz interessant finde, ist: Ja, es schafft einen Spielraum, es schafft sogar einen ziemlich gut abgegrenzten Spielraum; nämlich genau den Spielraum, der von den Kameras erfasst wird. Und

auch wenn das jetzt bei Tageslicht durch die Lichteinstrahlung alles etwas schwer zu sehen ist – man kann nachts sehr gut sehen, dass die Aufmerksamkeit der Leute, die die Siegener Oberstadt entweder runter oder hoch laufen, sofort dadurch geweckt wird, dass da irgendwas passiert. Da passiert etwas in diesem Schaufenster und reagiert auf mich. Und das erste, was passiert, ist natürlich die interne Frage: »Warum passiert das? Was passiert da? Ist das gefährlich für mich? Naja, irgendwie nicht, aber es hat etwas mit Überwachung zu tun, naja ich geh mal hin!« Das Hinterfragen dessen, was da passiert, ist natürlich etwas, das unterschwellig und vor allem auch später passiert. Aber erstmal ist dieser Spaßfaktor das erste, was auftritt. Dass die Personen vor den Kameras stehen und sagen: »Hmm, was ist, wenn ich ein komisches Gesicht mache? Was ist, wenn ich eine Grimasse schneide? Was ist, wenn ich springe? Was ist, wenn ich versuche, nicht gesehen zu werden?« Diese spielerische Interaktion, diese *Playfulness*, die dadurch entsteht, das ist in meinen Augen natürlich nicht nur etwas, das jetzt in dieser Interaktion passiert, sondern das hier auf diesem Festival eigentlich das zentrale Element ist – auch nicht nur geregelt, also im Sinne von »Game«, sondern eben ganz, ganz klar im Sinne von diesem Triebhaften, Spielerischen, *Play*, dem Spielen. Ich denke, wer das ganz interessant gemacht hat, war Zack Wood mit seiner *Playance* am Oberen Schloss. Er hatte auch ein kleines Gedicht darüber geschrieben, in dem er nur meint: »*Play is play, play is always there for you, and play always wants to play with you*«. Das fasst das, glaube ich, ganz gut zusammen.

Katja Glaser: Aus meiner Street Art-Perspektive kann ich auch sagen, dass das Spiel einen großen Stellenwert einnimmt, und das auf verschiedenen Ebenen. Zum einen haben wir die Bespielung von Orten mit und durch Kunst, und auch eine Markierung dieser Orte und eine Öffnung für andere Street Art-KünstlerInnen zum Beispiel. Es ist ganz oft zu beobachten, dass, wenn sich zum Beispiel ein/e KünstlerIn an einer bestimmten Stelle verewigt, dann zwei, drei Tage später andere KünstlerInnen hinzukommen und sich diesem Spot anschließen. Also, diese Ebene haben wir, aber wir haben auch die Ebene, dass sich natürlich auch die Street Art-KünstlerInnen die Stadt oder ihren Lebensraum spielerisch aneignen. Das Gehen in der Stadt nimmt hier einen großen Stellenwert ein, weil es immer auch darum geht, »richtige« Stellen für sich zu finden. Nicht jeder Spot ist gleich geeignet, d.h. Street Art-KünstlerInnen kennen Städte sehr gut, und auch der *Dérive*- und der *Détournement*-Gedanke spielen da natürlich mit rein. Oftmals nutzen Street Art-KünstlerInnen Infrastrukturen und Architektursituationen für sich, d.h. sie klettern auf Stromkästen oder irgendwelche Mauern – oder wenn beispielsweise gerade ein Baugerüst da ist –, um ihre Arbeiten besonders weit oben anzubringen, weil sie dann geschützt sind vor Passanten, die sie vielleicht abreißen, oder weil dann auch die Stadtreinigung mehr Probleme hat, da schnell dranzukommen. Der Spielgedanke greift also auf verschiedenen Ebenen. Beim Graffiti ist das nochmals etwas forcierter, da geht's dann teilweise tatsächlich darum, sich auf dem Weg verschiedene Hilfsmittel oder Werkzeuge zu

suchen und mitzunehmen, sich unautorisiert zum Beispiel irgendwelche Leitern mitzunehmen. Ich finde die Parallele zum (Computer-)Spiel wird hier offensichtlich.

Judith Ackermann: Da kommen jetzt auch die unterschiedlichen Bewegungen in den Fokus. Also einerseits die Bewegung in der Stadt, mit dem Kunstwerk, aber dann auch nochmal die Weitergabe auf digitalem Wege, die es quasi an einen ganz anderen Ort transportiert und eine neue Interaktion auslöst, oder als Material für ein neues Artefakt fungieren kann. Ist das etwas, was man bereits zu Beginn mitdenkt, oder lässt man sich selbst durchaus davon überraschen, welche Wege eine interaktive Installation etwa gehen kann?

Jonas Hansen: In diesem Zusammenhang würde ich gerne ein Spiel nennen, das ich 2006 gemacht habe: *Wanderer*.¹ Es ist ein GPS-Spiel, bei dem man aufgefordert wird, nie stehen zu bleiben und zwischen drei und vier km/h schnell zu laufen. Wer dies am längsten schafft, hat gewonnen. Zusätzlich bekommt man vom Spiel Aufgaben, wie: Geh nach links, geh nach rechts oder dreh dich um und geh zurück! Da das Spiel nicht intelligent ist – von dem GPS werden lediglich Geschwindigkeit und Richtung gemessen – ist der Spieler in einem konstanten Konflikt zwischen realer Welt, den Regeln der Stadt, wie Verkehr, Straßen oder Begrenzungen und der Spielwelt. Auch endet das Spiel häufig an unerwarteten Orten, da die Route nicht zuvor definiert wurde. Dies wirft interessante Fragen der Autorenschaft auf, inwiefern man als Autor zum Beispiel die Kontrolle darüber behalten möchte, wohin es gehen soll. Gerade bei *location-based Games* kann man sehr spezifisch sein oder offen. Ich bin hier eher an offenen Räumen und Systemen interessiert, die auch mich überraschen: wie die Spieler spielen und was ihre Wege sind. Es ist spannend, offene Möglichkeiten zu schaffen, die alle, Spieler ebenso wie Designer, überraschen.

Stephan Schwingeler: Genau, Überraschung ist auf jeden Fall auch eine situationistische Strategie. Ich glaube, wir haben ganz schön herausgearbeitet, dass die Situation offensichtlich ein künstlerisches Material sein kann, dass das Gestalten von Situationen eine künstlerische Strategie ist und der Interaktion dementsprechend Materialeigenschaften zukommen. Mich würde interessieren, David, eine Frage an Dich, was hat das denn alles mit »Hacking« zu tun?

David Penndorf: Sehr viel. Hacking ist ja von der Definition her das Umnutzen bereits vorhandener Sachen. Wenn ich eine Kaffeemaschine dazu verwende, ein Ei zu kochen, habe ich einen Hack gemacht. Ich kann natürlich auch ein Computersystem dazu benutzen, und damit etwas tun, das nicht vom Programmierer intendiert war. Das ist von der Definition her auch ein Hack. Und das

¹ <http://pixelsix.net/wanderer-gps-game>.

Hacking selbst ist das Spiel an sich. Wir haben eine Reihe an Optionen, und wie bei einem Point-and-Click-Adventure Game, bei dem wir gerade nicht wissen, was wir tun können, benutzen wir alles mit allem und kombinieren alles miteinander, und irgendwie kommen dann lustige Sachen dabei raus. Den *Blinkinvader*, den ihr vielleicht in der Straßenzeile gesehen habt, haben wir aus Autobahnstraßenschildern gebaut, die wir gespendet bekommen haben. Die sollten in den Müll fliegen, und das war so, »okay, wir haben jetzt 200 dieser Dinger, was machen wir damit?« Und dann entsteht so etwas daraus. Die Uni hat uns einmal zwölf Monitore gespendet, aus denen wir eine Monitorwand gebaut haben, die jetzt auch in der Oberstadt steht. Und das ist eigentlich Hacking, das Umnutzen von Material, das sowieso vorhanden ist.

Stephan Schwingeler: Das heißt also, das Hacking ist eigentlich auch »Détournement«, also das Zweckentfremden und das Umnutzen vorgefundener Strukturen und das Brechen von Regeln. Jonas, Du wolltest noch einhaken?

Jonas Hansen: Ich glaube, man muss unterscheiden zwischen dem Hack und dem Détournement, z.B. in *GTA*. Wenn man auf Autos in *GTA* surft, ist dies etwas, was in den Spielregeln schon definiert ist. Ob es intendiert ist, lässt sich diskutieren, aber es ist noch sehr stark Teil des Spiels. Es gibt andere Interventionen, bei denen man eindeutiger vom Hack sprechen kann, wie z.B. beim *Pokémon Total Control Hack*.² Spieler haben herausgefunden, dass sie, wenn sie auf eine bestimmte Art Pokémon spielen, indem sie das Spiel an einer Stelle mit einem bestimmten Namen speichern und verschiedene Tastenkombinationen ausführen, sie Daten in den Speicher schreiben und so das Programm umcodieren können. Dies ist ein kompletter Hack des Spiels, der nicht intendiert ist. Wenn wir auf unsere reale bzw. physische Welt schauen, können wir nur teilweise von Intentionen durch Raum- und Städteplaner sprechen, aber sehr, sehr viel ist eh schon da und kann durch Umnutzung eine ganz andere Bedeutung bekommen.

Stephan Schwingeler: Das wäre meine nächste Frage gewesen, vor allem auch an Dich, Katja, als Street Art-Forscherin: Kann man denn auch eine Stadt hacken?

Katja Glaser: Ja, ich denke schon, dass man das kann – Adbuster machen das zum Beispiel. Ihnen geht es darum, Werbebotschaften zu entstellen – und zwar nicht, indem sie sie kaputt machen, sondern indem sie vorhandenes Material minimal verändern und somit dessen Aussage invertieren, unterwandern oder bewusst ins Gegenteil verkehren. Dennoch geht diese Säule der Street Art momentan ein bisschen verloren. Grundsätzlich würde ich sagen, dass der subversive Gedanke, der anfangs bei der Street Art noch sehr wichtig war, sich

2 <http://aurellem.org/vba-clojure/html/total-control.html>.

stellenweise komplett aufgelöst hat. Oder anders ausgedrückt: Das Phänomen Street Art differenziert sich (weiter) aus.

Stephan Schwingeler: Wie kann man jetzt die Frage nach dem Kapitalismus in unser Panel bringen? Ich denke etwa an Shepard Fairey und seine »Obey« T-Shirts. Die Street Art ist da natürlich auch vom Subversiven, vom Avantgardistischen in das Gros übergegangen. Und da hat Andreas Rauscher sicherlich etwas dazu zu sagen, oder?

Andreas Rauscher (im Publikum): Ich glaube, es wäre sehr interessant, wenn wir das ein bisschen erweitern könnten. Im Prinzip ist es ja nur ein Schritt von Fairey zu Banksys *Exit Through the Gift Shop*, in dem Banksy, einer der bekanntesten Street Artists, sein eigenes Frankenstein-Monster erschafft, nämlich »Mr. Brainwash«, ein Street Artist dessen Werk aus einem einzigen Ausverkauf besteht. Allerdings glaube ich, dass bis heute nicht raus ist, ob dies jetzt alles tatsächlich ein Ausverkauf war, oder eine abgesprochene Aktion zwischen den Street Artists. Bevor die Verramschung beginnt, inszeniert man sie selbst und treibt es so auf die absurde Spitze, mitsamt des ganzen Narrativs des korrupten Street Artists, der niemals in die Gruppe der auserwählten Street Artists hätte kommen dürfen. Dabei ist natürlich nicht mehr zu trennen, was Inszenierung, und was real vorgefallen ist. Noch dazu eine Dokumentation, die nach klassischen Vorstellungen der Wirklichkeit verpflichtet sein sollte.

Stephan Schwingeler: Vielleicht ist es auch eine Mockumentary. Wir wissen es nicht, werden wir wahrscheinlich auch nie. Aber Banksy hat sich damit sozusagen selbst gehackt.

Andreas Rauscher: Genau! Man hackt sich selbst und schenkt das dann als trojanisches Pferd der Kulturindustrie. Die Widersprüche werden im kulturellen Prozess selbst offensichtlich. Dies wäre tatsächlich noch eine Möglichkeit, wie man die Vermarktung von Subversion unterwandern kann. Aber eben auch nur mit Verfallsdatum.

2. DIGITALISIERUNG, ÜBERWACHUNG, SPIELERISCHER UMGANG MIT REGELN

Stephan Schwingeler: Ich möchte nun die Frage nach der Historisierung von Strategien und Praktiken des Spiels stellen. Man könnte meinen, wir haben das irgendwie alles schon mal gesehen, also bei den Situationisten oder in den 60ern, als sich der Kunstbegriff erweitert hat, und da ist die Frage aufgetaucht: Was ist dann das Digitale? Welche Rolle spielt es in diesem ganzen neuen Interesse am Spielerischen? Wenn unser Podium mit »(Digitale) Kunst im urbanen Raum« überschrieben ist, dann muss man sich die Frage stellen, was die neue Qualität

des Digitalen in dem Kontext dieser neuen spielerischen Verhaltensweisen ist. Eine These, die ich hätte und die, glaube ich, auch in diese Richtung geht, ist, dass das, was man im Moment erkennen kann – im Kunstdiskurs ist das gerade der letzte Schrei – das »Post-Internet« ist. Also der Diskurs darüber, dass wir offensichtlich eine neue Generation von Künstlerinnen und Künstlern haben, für die das Digitale immer da ist, die es gar nicht anders kennen, die aber paradoxerweise (so paradox ist das wahrscheinlich gar nicht) ein neues Interesse an Materialität entwickeln. Und ein neues Interesse daran, dass sie die Strukturen, die sie aus dem Digitalen kennen, in den Realraum zurückholen. Eben das sehe ich auch ganz stark hier in den neuen urbanen Spielen und in der neuen Form von Kunst im urbanen Raum.

David Penndorf: Das sehe ich grundsätzlich auch so, würde aber sagen, dass das nicht sonderlich neu ist. Gerade aus der Technikperspektive ging es eigentlich immer schon darum, dass das Digitale das Analoge beeinflusst. Wir versenden Nachrichten, um die Nachricht zu versenden, nicht um eine Funkverbindung aufzubauen. Und so hat sich momentan vor allem die Perspektive verändert: dass es nicht mehr das Digitale ist, was das Neue ist, dass es nicht mehr die Smartphones sind, nicht mehr die Computer, die in unseren Alltag eindringen, sondern dass in einem nächsten Schritt das, was diese digitalen Geräte mit unserer analogen Welt tun, auf einmal in den Fokus gerät. Das haben sie vorher schon viel länger auch getan, nur der Fokus hat sich da verlagert. Und im Hackspace ist es momentan so: 3D-Drucker, das ist schon fast wieder ein alter Hut. Dass da Sachen gedruckt werden aus Plastik, inzwischen auch schon aus Beton, aus Zucker, aus Schokolade, Metall, und so auch wieder digitale Modelle in physische Form übersetzt werden. Wenn ich Theaterstücke inszeniere, ist es nichts anderes, denn ich nutze auch dort die Möglichkeiten, die mir der Hackspace bzw. das Internet zur Verfügung stellen. Das reicht vom Text über Zitate, die ich recherchiere, zu den technischen Möglichkeiten, also den Scheinwerfern. Unsere Monitorwand nutzen wir auch auf der Bühne. Das sind Möglichkeiten, die ich in meinen ganz analogen Sachen nutzen kann.

Jonas Hansen: Der Rückzug auf das Materielle spielt auch bei unseren Studenten eine Rolle, 16mm wird wieder interessant, und es gibt Arbeiten von Studenten, die sehr technologisch sind und sagen: »okay, ich will mal einen Monat ohne Strom leben«. Diese analogen Ansätze kommen aus dem Bewusstsein über das Digitale, und es geht darum, dies zu thematisieren und den persönlichen Weg darin zu finden.

Martin Reiche: Ich würde sagen, das Digitale ist in der Form ein alter Hut. Die digitalen Technologien entwickeln sich ja nur weiter für die digitalen Technologien an sich, also sie verändern nicht mehr die Art und Weise weiter, wie wir z.B. kommunizieren. Das sei jetzt einfach mal so als These dahingestellt. Viel wichtiger

wird die Frage danach, wie die digitalen Technologien wieder zurück auf uns und unser Verhalten und damit auch auf die Manifestation unseres Verhaltens, nämlich die Entwicklung neuer Technologien oder vielleicht im urbanen Kontext gesehen die Entwicklung neuer Architekturen oder den Bau neuer Städte, wirken. Wenn man das auf die Überwachungsarbeit bezieht, die jetzt in der Kölner Straße in Siegen steht: Das Problem von Überwachung ist schon lange nicht mehr die Überwachung an sich, sondern es ist das Problem, welche Grundwahrheiten dadurch aufgestellt werden. In dem Moment, in dem ich Personen im Video, in einer Überwachungsarbeit, erkenne, also diese Information generiere und diese Information wieder in das System, aus dem die Information ursprünglich kam, zurückführe, also Identitäten in Video-Footage finde und – wie das in dieser Arbeit der Fall ist – zurück an in diesem Falle Facebook und Twitter gebe, dann schaffe ich damit bestimmte Wahrheiten, deren Grundlage, nämlich das eigentliche Video, keine Rolle mehr spielt. D.h. wir haben eine Art *shift* dahin, dass die Grundlagen, auf denen unsere Welt basiert, aus bereits abgeschlossenen digitalen Prozessen stammen. Ich denke, dass das ein Riesenproblem ist. Und ich denke, dass die Frage, wie damit umzugehen ist, die Frage ist, die sich nicht unbedingt das Post-Internet, aber das Post-Digitale stellen muss. Stellen muss und auch stellt.

Judith Ackermann: Jetzt kam schon auf, dass Methoden aus dem Digitalen etwas sind, was einfließt in diese neuen Formen von Kunst im urbanen Raum. Vielleicht aus eurer Perspektive: Welche Methoden sind das denn, die am ehesten zur Anwendung kommen können, und was können sie in Bezug auf die Generierung von Reflexionsprozessen bewirken?

Jonas Hansen: Eine Strategie, die auch in Deiner Arbeit, Martin, relevant ist und die ich höchst spannend finde, ist, den scheinbar privaten Raum wie von Facebook sichtbar zu machen und aufzuzeigen, wie öffentlich dieser Raum eigentlich ist und diese Aspekte von digitalen Räumen damit wieder in den öffentlichen Raum zu bringen. Diese Übertragungsleistung vom Digitalen ins Analoge ist höchst spannend. Ein weiteres Beispiel hierfür ist Aram Bartholls *WoW Performance*,³ bei der Spielernamen – die in *World of Warcraft* über den Avataren schweben – aus Pappe und Papier gebastelt werden und im realen Raum in der Stadt mit sich herumgetragen werden. Hierbei entstehen Fragen wie: Wie ist das, wenn man immer seinen Namen über sich stehen hat? Ein anderes Projekt, das in einem Workshop mit Aram entstanden ist, hieß *Zwangsadventure*.⁴ In dem Workshop haben wir Prinzipien von Adventure Games in den öffentlichen Raum übertragen. In Adventure Games ist es ja oft so, dass man Objekte miteinander kombinieren muss. Zum Beispiel hat eine Katze einen Knochen und ein Hund einen Schlüssel

3 <http://datenform.de/wow.html>.

4 <http://pixelsix.net/pointclick>.

und die Frage ist, wie man der Katze den Knochen wegnimmt, um damit den Schlüssel vom Hund zu bekommen. Solche Spielmechaniken haben wir als Performance insofern in den öffentlichen Raum übertragen, dass wir vorbeigehende Passanten mit Mini-Adventure Games überfallen haben, indem wir zwei Panels mit verschiedenen Objekten neben den Passanten hergetragen haben. Sobald sie stehen blieben, haben wir sie aufgefordert, ein Puzzle zu lösen. Sie wurden sozusagen mit übertragenen Mechaniken der Adventure Games überfallen.

David Penndorf: Im Prinzip sind das Inszenierungsstrategien von Computerspielen, die man wieder auf den realen Raum überträgt. Aber ich glaube, dass es noch einen Schritt davor gibt. Ein wichtiger Punkt ist die Schulung von Bewertungsstrategien oder -methoden, weil man dadurch, dass man auf Facebook und auf Twitter ist und ständig diese News-Feeds und ständig neue Inputs hat, viel mehr bewerten muss. Wie stehe ich zu etwas? Nehme ich das als authentisch wahr? Ist es eine Lüge, ist es ein Fake? Das ist auch immer eine große Debatte: Ist es ein Fake-Video? Ist es real? Diese Bewertungsstrategien müssen zunächst einmal geschult werden, was dann natürlich wieder Einfluss auf die analoge Kohlenstoffwelt hat.

Martin Reiche: Ich würde gern ganz woanders einhaken und zwar in der Idee des Brechens von Regeln, weil es ja gerade um regelbasierte oder geregelte Systeme ging. Im Grunde ist Hacking nicht unbedingt das Brechen von Regeln, aber durchaus die Reappropriation...

David Penndorf: Die kreative Auslegung von Regeln!

Martin Reiche: Ja, sehr schön! Was da natürlich sofort in den Sinn kommt, wenn man jetzt hier auf dem Festival ist. Die Spiele, die hier gespielt werden, zielen ganz massiv darauf, die Regeln, die im urbanen Kontext existieren, zu unterwandern. Ein schönes Beispiel war eben das Spiel *BeVieler*,⁵ das ich nur von außen betrachtet habe. Es geht darum, nicht am Spiel beteiligte Personen zu motivieren, Bewegungen nachzumachen, die man selber vorgibt und die durchaus sehr albern und kindisch sein können. Es war schön zu sehen, wie viele mitgemacht haben und sich inspirieren ließen, also zu sagen: »Ja, wir können das auch machen und es ist nicht schlimm!« Wir verändern zwar die Art und Weise, wie wir uns in dieser Stadt bewegen, wir passen uns nicht mehr der Norm an, aber genau dadurch verstehen wir auch wieder, wie dieses Regelwerk aussieht, in dem wir uns befinden, wie groß und umfangreich und auch wie unsinnig, also *sinnfrei* im wahrsten Sinne des Wortes, dieses Regelwerk ist. Es existiert einfach nur, weil wir uns gewissermaßen darauf geeinigt haben oder weil wir dort hin-

5 <https://vimeo.com/126360625>.

eingeboren wurden. Manchmal reicht es schon, die Stadt zu wechseln, um ein vollkommen neues Regelwerk in dieser Hinsicht zu haben. Ich denke, dass das ein ganz elementarer Punkt ist, den man als Hacking verstehen muss, aber in der analogen Welt.

David Penndorf: Ich glaube, das Verhältnis von Hackern zu Regeln ist ein ganz Eigenartiges, weil sie die Regeln aus der technischen Welt gewohnt sind. Hier in der sozialen Welt hat man zwar die Norm und kann diese Regeln auch irgendwie brechen. Ich könnte mich, auch wenn es nicht gewollt ist, hier einfach nackt ausziehen. Das will keiner sehen, aber ich könnte es tun. In der Technik ist das anders. In der Technik gibt es zum Beispiel die Vorgabe, dass ich das Licht an oder ausmachen kann. Ich kann es aber nicht auf einmal blau leuchten lassen, weil es diese Lampe eben nicht hergibt. Die Regel ist in Technik gegossen, und ich kann sie nicht einfach durch anderes Verhalten umgehen. Diese Regeln zu brechen, ist daher eine Herausforderung. Es ist eine kreative Aufgabe: Wie kann ich etwas basteln, damit ich das Ziel erreiche, das ich damit erreichen möchte? Wie kann ich eine Kaffeemaschine zu einem Eierkocher umfunktionieren? Deshalb ist ein sehr kritischer und bewusster Umgang mit Regeln in dieser Szene präsent.

Judith Ackermann: Das heißt, die Regel erzeugt in dem Moment Kreativität, in dem sich die Personen überlegen, was sie tun können, um diese Regel vielleicht zu umgehen. Katja, kannst du aus deiner Perspektive sagen, welche Regeln und Regelumgehungsstrategien in der Street Art-Szene eine wichtige Rolle spielen?

Katja Glaser: Wir haben natürlich erst einmal Konventionen und Regeln, die von der Gesetzgebung ausgehen. Und da ist auch ein kreativer Umgang der Street Art-KünstlerInnen zu erkennen. Zum Beispiel gibt es die Tendenz, dass Street Art-KünstlerInnen nicht mehr so häufig direkt auf die Wände sprühen, weil das als Strafdelikt gehandelt wird. Stattdessen gehen sie dazu über, Poster zuhause vorzubereiten und diese dann in der Stadt zu verkleben – das wird nämlich nur als Ordnungswidrigkeit gehandelt. Das wäre ein Beispiel dafür, wie man versucht, mit den bestehenden Regeln umzugehen und diese – taktisch – für sich zu nutzen. Auf der anderen Seite haben wir Regeln und Konventionen innerhalb der Street Art-»Szene« – wobei man nicht von einer in sich geschlossenen Szene ausgehen sollte. Das Interessante ist jedoch, dass diese Regeln nirgends festgeschrieben sind, sondern dass sie – in sozialer Interaktion – permanent verhandelt werden und somit ein stetiger Aushandlungsprozess besteht. Als No-Go gilt zum Beispiel, sich gegenseitig zu übermalen oder zu überkleben; man nennt das auch *crossen*. Das macht man einfach nicht, aus Respekt der/dem anderen KünstlerIn gegenüber. Als »geschulte(r)« BeobachterIn kann man dann aber auch manchmal erkennen, wenn Regeln gebrochen werden – bewusst oder unbewusst.

3. SPIELERISCHE INTERAKTION ZWISCHEN PARTIZIPATION UND MANIPULATION

Zuschauerin I: Weil Du, Martin, gerade über das Spiel *BeVieler* gesprochen hast, wir haben das auch zum ersten Mal gemacht und waren total gespannt, wie das funktioniert. Ich habe euch gerade zugehört und gemerkt, dass ich dieses »Hacking« im Nachhinein darauf insofern anwenden kann, dass wir ein bisschen Rollen-Hacking gemacht haben. Das kann ganz spannend sein für den urbanen Raum. Wir haben uns am Info-Point getroffen und uns besprochen, und es ging nicht darum, Leute zu überreden, mitzumachen, sondern darum, ohne sie zu überreden, eine Crowd zu generieren. Zwei Leute haben versucht, jeweils mehr Follower als der Andere zu bekommen, draußen auf dem Platz. Wir sind mit dieser Vorbereitung und mit Trillerpfeife hier zum Platz, da waren ungefähr 15 Leute, die Bescheid wussten, und es waren vielleicht 10 andere da, die erstmal weder Zuschauer noch Mitspieler waren, sondern einfach Passanten. Dann haben wir angefangen, auf dem Platz Sachen zu machen und ich bin gnadenlos gescheitert. Ich hab sieben Minuten lang *Macarena* getanzt – allein – und war total frontal zu den Leuten, d.h. ich hab denen eigentlich eine Zuschauerrolle zugeschrieben. Und diese Rollenzuschreibung des Zuschauers haben die Leute zuerst auch angenommen. Wir hatten ja sogar ein »Applaus«-Schild dabeigehabt. Da hat sich ein Gegenüber entwickelt. Aber dann haben wir ganz schnell gemerkt, dass das, was funktioniert, nicht dieses Frontale ist, sondern man es insofern umdrehen muss, dass man in der Mitte des Platzes selbst Spaß hat und ein Begehren weckt. Mit der Rollenzuschreibung war also der erste Schritt schon gemacht, und der zweite Schritt ist dann eigentlich ein hartes Hacking dieser Rollenzuschreibung gewesen, in dem Sinne, dass man drauf geschissen hat, dass die einem alle zugucken. Dann waren die sieben Minuten um, und es waren sechs oder sieben Leute in der Mitte. Wir haben einfach das Spiel weitergespielt und haben auch in einem ganz seinsvergessenen Moment diese Rollenschritte gewechselt. Es wäre spannend, auch die Videoinstallation oder die Puzzle, bei denen Leute überrascht werden und sich die Position verschiebt, die sie zu einem selbst oder zu ihrer Umwelt haben, als eine weitere Ebene von Hacking zu betrachten.

Jonas Hansen: Es hängt natürlich davon ab, wie man die Leute abholt und mitnimmt. Beim *Zwangsadventure* haben wir die Leute zwar ziemlich überrascht, jedoch auf eine nette Art, und die meisten konnten die Icons auf den Panels direkt Computerspielen zuordnen, wodurch dann ein Interesse geweckt wurde. So eine Offenheit und das Schaffen eines Safe-Places sind wichtig.

Zuschauerin I: Ich finde dass das auch ein wahnsinnig gefährlicher Mechanismus sein kann. Denn bei jeder Art von Spiel oder Kunst, überhaupt bei Interaktionen im öffentlichen Raum oder in Räumen, die erst mal nicht dafür ausgeschrieben sind, muss man darauf achten, dass es nicht für Werbung, oder für virales Marketing gehalten wird. Das war vor fünf oder sechs Jahren überhaupt kein Problem.

Mittlerweile muss man explizit darauf achten, dass nirgendwo irgendein Logo auftaucht, weil die Leute das immer mehr kennen und diese Mechanismen wahnsinnig oft missbraucht werden, genauso wie dann vielleicht eben Street Art.

Jonas Hansen: Das ist die Frage, inwieweit diese Kunst im öffentlichen Raum instrumentalisiert wird. Wer macht Kunst in welchem Kontext? Es gibt öffentliche Kunst, gemacht für öffentliche Plätze, wie auch z.B. Firmen bestimmte Wände von Sprayern besprühen lassen, jedoch gibt es natürlich auch Gegenbewegungen in der Street Art, die bewusst nicht mehr schön malen oder sprayen, sondern dreckig. Also ein bewusstes »Drüberpinkeln«, um irgendwie noch subversiv zu sein.

Zuschauerin I: Es gab in Hamburg einen großen Street Art-Skandal mit dieser Converse-Werbung. An der Sternschanze gibt es unter der Brücke einen Platz, fast wie ein Schwarzes Brett, wo zum Wochenende hin die Partys plakatiert werden. Und Converse hat mit diesem »Made by...«. – diese abgetragenen Turnschuhe, wo dann ein Künstler druntersteht, der die so abgetragen und durchgelaufen hat – diese ganze Wand überplakatiert. Eigentlich haben sie versucht, sich dieser Sprache zu bedienen und die Leute anzusprechen, haben dann aber gnadenlos die Regeln gebrochen und wirklich eben Freitagnachmittag, vor dem Wochenende, wo es genau entscheidend ist, dass die Plakate da hängen, die ganze Wand überplakatiert.

Jonas Hansen: Weil Du eben von Verantwortung sprachst, neben dem Instrumentalisieren gibt es natürlich auch die Verantwortung des Spieldesigners für den Spieler. Durch die Regeln des Spiels, vergisst man manchmal die Regeln der Welt. Bei dem Spiel *Wanderer* ging es genau darum, diesen Konflikt zwischen Welt und Spielwelt aufzuzeigen. Es gab Spielsituationen, in denen z.B. ein Auto ausgebremst wurde, um das Spiel weiter spielen zu können! Hier liegt die Verantwortung natürlich auch bei den Spielern, wie weit sie gehen, aber als Designer muss man genau schauen, wie man damit umgeht.

David Penndorf: Ich sehe das gar nicht so kritisch, denn, wie ich eigentlich vorhin schon meinte, entwickeln sich nicht nur die Inszenierungsstrategien, sondern auch die Bewertungsmethoden der Leute, die daran teilnehmen. Die sind natürlich viel kritischer, die suchen nach dem Werbeslogan und entwickeln sich ja auch weiter. Von daher ist es ein Katz-und-Maus-Spiel.

Zuschauerin I: Natürlich ändern sich Bewertungsstrategien, aber auch die Verantwortung von Gamedesignern. Wenn wir jetzt da draußen sozusagen bewusst manipulativ gearbeitet hätten – das haben wir zwar gar nicht, aber natürlich haben wir das Spiel in dem Gedanken daran konzipiert, dass wir ein Begehren wecken und die Leute zum Mitmachen bringen wollen. Da bekommt

man schon so eine gewisse Macht über die Leute, und sie kriegen einen Vergessenheitsmoment.

Jonas Hansen: Die Gruppe Blast Theory ist hier auch sehr stark drin, indem sie z.B. Menschen über Handy eine reale Bank ausrauben lassen.⁶ Spieler werden übers Handy geführt und müssen sich dann fragen, ob sie in die Bank gehen oder nicht? Als Designer muss man diese Situationen bewusst schaffen und trotz Safe-Place aufpassen, wie weit die Spieler gehen.

Zuschauerin I: Ich halte das für eine interessante Frage: Ist es moralisch fragwürdig, solch einen Mechanismus anzustreben? Ist es moralisch vertretbar, so manipulativ zu denken und Spiele so zu konzipieren? Oder ist das das eigentliche Ziel, eine Bewusstheit zu schaffen? Und kann man dann überhaupt noch spielen, wenn es so eine Bewusstheit gibt?

Jonas Hansen: Aus meiner Sicht, als Künstler, finde ich das Bewusstsein Schaffen sehr wichtig. Und gerade hier ist nicht nur die Immersion sondern auch die Reflexion wichtig.

Zuschauerin I: Aber ist das dann noch spielen?

Jonas Hansen: Ja!

Zuschauerin I: Ist spielen nicht genau dieses Bewusstsein vergessen?

Jonas Hansen: Kann es sein, aber muss es nicht! Im Theater haben wir das Durchbrechen der vierten Wand, das gibt es auch im Spiel. In der Medientheorie wird dies auch unter Transparenz und Opazität besprochen. In der Kunst sowie im Spiel gibt es diese Wechselwirkung zwischen »ich bin drinnen« und der Metaebene, »ich bin der Spieler und spiele etwas«. Unterbrechungen und Pausen bieten hier die Möglichkeit zur Reflexion. Für mich erweitert dies mehr und macht es tiefer, als wenn man sagt: »Du bist auf dem HoloDeck, es kommen Klingonen aus *Star Trek*« und du bist so komplett weg. Und danach denkst du: »Ja, okay, *Franchise*, ich kann hier den Film weitergucken«, also da ist man einfach komplett in der Fiktion gefangen.

Stephan Schwingeler: Ich würde sagen, es kommt darauf an. Denn wir haben es hier mit Spielen zu tun, die pervasiv, also *pervasive games*, sind. Das sind Spiele, die durchdringend sind. Spiele sind gemeinhin dadurch gekennzeichnet, dass sie gewissermaßen in einem Zauberkreis stattfinden. Sie sind begrenzt, also räumlich begrenzt, sozial begrenzt und zeitlich begrenzt. Als Beispiel: Wenn ich bei einem

6 <http://www.blasttheory.co.uk/projects/a-machine-to-see-with>.

Bundesligaspiel auf den Platz renne, dann habe ich da nichts zu suchen, ich breche gewissermaßen in diesen Kreis ein. Pervasive Spiele definieren sich eben dadurch, dass der Zauberkreis in entweder räumlicher, zeitlicher oder sozialer Weise durchdrungen wird. Das wäre auch die Erklärung für das, was ihr mit *BeVieler* gemacht habt: ihr habt die Teilnehmer in einen Zauberkreis hinein gebracht, von dem sie gar nicht wussten, dass es ihn gibt. Das kann auf der einen Seite natürlich total viel Spaß machen, kann aber auf der anderen Seite auch eine manipulative Technik sein, die Gefahren mit sich bringen kann, oder die sich zum Beispiel auch Werber und Marketingleute zu Nutze machen. Ich bin da eigentlich immer auf dem Standpunkt, Spiele als Systeme zu betrachten und als Materialien, auch als künstlerische Materialien, weil man eben diese Regelwerke und ihre Ästhetiken auf ganz unterschiedliche Weise gestalten und einsetzen kann. Das heißt also, wenn ich ein pervasives Spiel mache, muss ich mir eigentlich darüber im Klaren sein, ob ich das zu Werbezwecken mache oder um Siegen ein schönes Wochenende zu beschern. Das sind natürlich unterschiedliche Sachen. Das pervasive Spiel an sich ist aber nicht aufgeladen in irgendeiner Form, ob gut oder schlecht. Aber man kann das benutzen, auch zu Manipulationszwecken, und sich dessen bewusst zu sein, halte ich für sehr wichtig.

Jonas Hansen: Das macht vielleicht den Unterschied aus zwischen dem Spielen im virtuellen Raum, wo man die Grenzen viel extremer austesten kann, da es ein festes Regelwerk und keine realen Konsequenzen gibt, und dem Spiel im realen Raum, bei dem es immer um das Wechselspiel zwischen Spielraum und realem Raum geht. So wie es das Spiel in Hamburg, *Dangerzone*, das heute morgen vorgestellt wurde, zeigt.⁷ Es ist ein Spiel, aber es muss auch allen bewusst sein: »Wenn ich es zu weit treibe, hat das reale, physische Konsequenzen«. Und gerade das Spielen damit kann auch die Spannung ausmachen, aber es ist ein sehr bewusstes Spielen, würde ich sagen.

Zuschauerin I: Ich fand spannend, was zu den technisch bedingten Regeln gesagt wurde. Denn es stimmt natürlich, im öffentlichen Raum kann ich etwas mit Kreide malen und dann sagen, »das ist der Spielraum«. Ich kann aber darüber treten, und dann ist da noch was, wo ich hintreten kann. Wenn ein Spiel programmiert ist, hört der Spielraum einfach auf; ich kann nicht über die Grenzen treten. Ich würde immer sagen, das Spiel ist in jedem Fall ein geschlossenes System und braucht einen ganz exakten Rahmen, um einen Freiraum oder eine Gestaltungsfreiheit zu schaffen. Aber im Nachhinein sind das bei *BeVieler* so viele verschiedene Ebenen und unterschiedliche Runden gewesen. Wir haben eine Runde gehabt, da gab es einen Spieler, der hat relativ klein am Rand was gemacht. Er hat, glaube ich, versucht, einen Herzschlag zu adaptieren, damit die Leute das so mitmachen. Es gab eine Gruppe, die einen Sitzstreik gemacht hat als Spiel, d.h.

7 Vgl. playin'siegen Forum I: «Game Design for Urban Spaces» in diesem Heft.

der Spieler hat sich in die Mitte hingesezt und hat für die Siegplatte demonstriert. Es gab einen Sitzstreik, das waren sofort fünf Leute. Der andere hat aufgehört mitzuspielen, das hat man gar nicht so mitbekommen, und stattdessen sind Leute aufgestanden und haben den Gegenprotest – gegen den Sitzstreik – gemacht. Innerhalb von diesen sieben Minuten Spielzeit! Das heißt, die beiden Parteien, die angefangen haben, gegeneinander zu spielen, haben sich überhaupt nicht aufeinander bezogen. Aber es gab eine andere Partei, die aufgestanden ist und eine Gegenpartei gebildet hat. Die haben sich ernsthaft inhaltlich mit etwas auseinandergesetzt. Dann haben wir aber mit der Trillerpfeife gepfiffen und Applaus gemacht, und dann haben sich alle gegenseitig applaudiert. Da gibt es so viele Ebenen, dass ich gar nicht mehr genau definieren kann, was davon jetzt was ist. Da ist das Spiel vielleicht nur ein Trigger, der etwas anstößt, was sich dann verselbstständigt. Irgendwann habe ich mir das angeschaut und gedacht, »jetzt pfeif mal, die fangen jetzt an, ernsthaft gegeneinander zu protestieren!« Wobei das natürlich auch nicht wirklich so war, das war schon im Rahmen, den wir gesteckt hatten. Aber anders als im Computerspiel, wo man den Rahmen nicht so einfach verlassen kann – es sei denn, man gibt sich ganz viel Mühe und beschäftigt sich lange damit – war das hier etwas schwammig. In diesem Spiel gab es ja auch zu jeder Zeit ein Sich-von-außen-betrachten, weil man wusste, man steht da jetzt alleine und macht irgendwie was Blödes. Ich würde sagen, diese manipulative Ebene war im besten Falle gar nicht vorhanden, weil es immer eine Reflexion gab, bei der man sich von außen betrachtet hat und sich fragte: »Von was bin ich gerade Teil? Wer bin ich jetzt im Moment?«

Jonas Hansen: Ich denke, wenn man von Manipulation im Spiel spricht, dann ist es die Frage, inwiefern ich die Möglichkeit habe, eigene bewusste Entscheidungen in dem Spielraum zu fällen. Wenn ich das Gefühl habe, ich tue dies aus einer intrinsischen Motivation, dann fühle ich mich frei und weniger manipuliert. Der Spieledesigner definiert zwar einen Rahmen, aber wenn es innerhalb dieses Rahmens die Möglichkeit des freien Agierens gibt, fühlt man sich weniger manipuliert und eingeschränkt als anders.

4. SPIELERINNEN UND STADT

Zuschauer 2: Wie sieht es denn mit dem Verhältnis aus, das man selbst als Spielender, als Mitspieler, zur Stadt hat? Ist es wichtig, und wenn ja, inwiefern? Ist das meine Stadt, lebe und wohne ich da, oder ist das eine fremde Stadt? Denn ich denke, viele, die hier sind, kommen vielleicht gar nicht aus Siegen. Ich kenne das von der Uni; es sind viele, die zwar hier arbeiten aber nicht hier wohnen. Ich wohne hier seit zwei Jahren. Für mich ist es schon wichtig, dass ich gestern mitgespielt habe, dass es auch meine Stadt ist, die ich auf eine andere Art und Weise erfahre. Bei manchen Spielen war das aber kein Thema, die könnten genauso gut in Hamburg gespielt werden. Daher meine Frage: Als Spielentwickler

oder Künstler, wie wichtig ist dieser Bezug zu eurer Stadt für euch? Oder euer Raum, euer soziales Umfeld? Und wie wichtig ist es, dass durch die Spielenden eine Umdeutung des eigenen Erfahrungsraumes stattfindet?

David Penndorf: Ich würde das Narrativ vielleicht ein bisschen umdrehen und nicht sagen, dass ich dadurch meine Stadt erfahre, sondern die Stadt wird durch das Spiel zu meiner Stadt. Dadurch, dass ich mich in der Stadt verhalte, agiere, sie gestalte, daran teilnehme, werde ich zum Teil der Stadt, und die Stadt wird auch zu meiner Stadt! Und dann ist für meine Theaterarbeit natürlich auch der lokale Bezug wichtig, denn ich habe die Verbindung zu den Leuten, ich muss mein Netzwerk hier vor Ort spannen, damit ich Stühle bekomme, damit ich die Bühnenrequisiten bekomme und alles andere herankarren kann. Und so gestalte ich auch die Stadt. Auch der Hackspace selbst ist eine Einrichtung welche die Stadt mitgestaltet – auch dieses gesamte Festival ist etwas, was die ganzen Bürger zum Teil der Stadt macht.

Jonas Hansen: Ich kann nur für mich sagen, dass beides relevant sein kann. Es ist spannend, als Spieler ein Spiel zu nutzen, um etwas Unbekanntes neu zu entdecken. Einige Spiele, die ich selbst gemacht habe, haben gar keinen Ortsbezug, und gerade dadurch finde ich sie spannend, weil sie gerade mit diesem Konflikt arbeiten. Momentan arbeiten wir mit Studierenden an *Audiowalks*. Hier werden bestimmte Wege während des Gehens als Audio aufgenommen und anschließend die Spieler dazu auffordert, genau diese Wege wieder abzugehen und dann sozusagen die Ebene des Davor-Gegangenen zu hören. Hierbei ist es natürlich ganz wichtig, dass man die Stadt auch kennt und anderen z.B. persönliche Sichten zu bestimmten Orten mitteilt. Also, das hängt vom Spiel ab und vom Kontext, würde ich sagen.

Martin Reiche: Ich würde das mal nicht aus dem Kontext von mir als Künstler, sondern einfach als Mitspieler oder als Spieler betrachten: Die meisten *Urban Games*, die ich bis jetzt gespielt habe, haben in Städten stattgefunden, die ich vorher nicht kannte. Und das empfinde ich persönlich auf der einen Seite natürlich als Befreiung, weil man sich in einer Art und Weise verhalten kann, wie man das nicht direkt vor seiner Haustür, vor allen diesen Leuten, die einen kennen, machen würde. Das Beeindruckendste bei diesem Umgang mit dem Spiel war für mich aber, dass ich bestimmte Städte in einer Art und Weise kennengelernt habe, bei der ich davon ausgehen konnte, dass 99,99% der Bewohner dieser Stadt die Chance nicht hatten, diese Stadt so zu kennen. Das heißt, ich als Externer habe das Gefühl bekommen, diese Stadt besser oder interessanter kennengelernt zu haben als jeder, der bereits in dieser Stadt wohnt. Das ist natürlich ein Trugschluss, allerdings gibt es mir in gewisser Weise ein Gefühl von Überlegenheit. Das jetzt ethisch zu bewerten, ist allerdings nicht meine Aufgabe.