

EGO-SHOOTER IM BETRIEBSSYSTEM KUNST (NEXT LEVEL) ⁴¹

Abstract

Als Kunsthistorikerin über Computerspiele zu arbeiten, ist mittlerweile alles andere als exotisch. Mochten Spiele und Spielkulturen in der Kunstgeschichte lange Zeit eher zu den randständigen Forschungsgebieten zählen, so hat sich das Fach doch spätestens mit seiner Hinwendung zur Kunst der Moderne stets für deren Ausflüge ins Ludische sowie allem voran natürlich für Spiele und Spielentwürfe von KünstlerInnen interessiert. Und wenngleich tradierte Reminiszenzen gegenüber der kommerziellen Populärkultur ebenso wie die insgesamt eher zögerliche Annäherung des Fachs an die elektronische Kunst einer Erschließung dieses Forschungsfeldes sicher nicht förderlich waren, haben die künstlerischen Vorstöße auf diesem Gebiet inzwischen dafür gesorgt, dass auch Games ins Blickfeld der Kunstwissenschaften geraten sind.

Vor diesem Hintergrund lässt sich gleichwohl fragen, was speziell Ego-Shooter für eine Beschäftigung aus kunstwissenschaftlicher Perspektive interessant machen könnte.

So mag sich beispielsweise die Untersuchung bestimmter Aspekte anbieten, die einerseits für Ego-Shooter spezifisch sind und andererseits Verknüpfungen zu anderen Feldern der Kunst und der visuellen Kultur gestatten: Etwa der Ästhetik der Gewalt, des Monströsen, von Figurationen der Armierung oder auch der Spielwelt per se. Zwar wird ein erkundendes Flanieren durch die Game-Architektur, eine wohlgefällige Betrachtung der mehr oder weniger monströsen Protagonisten durch spielimmanente Gegebenheiten erheblich erschwert, insofern es in Ego-Shootern kein »Verweile doch ...!« geben kann und allzu kontemplative Blicke binnen Sekunden den Exitus zur Folge haben. Doch lassen sich solche Hindernisse natürlich leicht überwinden, wenn man mit hinreichend flinker Hand im entscheidenden Moment Screenshots erstellt.

Noch naheliegender dürfte es allerdings sein, sich den Ego-Shootern direkt vom Feld der Kunst aus zu nähern: Tatsächlich offenbart ein näherer Blick auf die künstlerische Auseinandersetzung mit Computerspielen nämlich, dass Ego-Shooter – insbesondere, was die erste Hochzeit in diesem Bereich ab der zwei-

ten Hälfte der 1990er-Jahre betrifft – in diesem Kontext eine herausragende Position einnehmen. Aber was sind die Gründe? Wodurch zeichnen sich die entsprechenden Arbeiten aus? Und wie sind diese insgesamt im Feld der Kunstgeschichte zu verorten? Welches *Spiel* wird hier eigentlich gespielt?

Diesen Fragen wird der vorliegende Beitrag nachgehen. Ziel ist es dabei nicht nur, einen Überblick über die Vielfalt künstlerischer Ansatzpunkte auf diesem Feld zu geben, die von Referenzen auf charakteristische Features von Shootern und deren Transfers in andere Medien bis hin zu künstlerischen Appropriationen und Transformationen von Game-Engines reichen. Vielmehr soll auch nach möglichen strukturellen Aspekten gefragt werden, die eine weiterführende Auseinandersetzung mit Ego-Shootern aus der Perspektive der Kunst und der Kunstwissenschaft interessant machen können.

Games und Kunst

»Is there a difference between gaming and art? We might be wise to take the advice of leading game designer Warren Spector when he tells us to »run in terror from any game developer who says »I'm an artist!« When an artist says »I'm a game developer«, however, run, don't walk, to the nearest computer.« ◀2

Ob es tatsächlich immer so empfehlenswert ist, diesem Rat zu folgen? Dem Unterschied, oder besser noch: Unterschieden wie auch Gemeinsamkeiten zwischen »Spielen« und »Kunst« wird sich auch anders auf die Spur kommen lassen als über das Selbstverständnis derer, welche die entsprechenden Felder gestalten – beispielsweise über die Frage, in welchem Kontext die entsprechenden Produktionen am Ende erfolgreich funktionieren sollen bzw. funktionieren. Interessant ist es allerdings, die wechselseitigen Bezugnahmen in den Blick zu nehmen, von denen hier bereits ausgegangen wird. Die Identifikation eines Spieleentwicklers mit dem Berufsstand des Künstlers mag sich dabei relativ schnell erklären lassen – nämlich über den potenziellen Statusgewinn, welcher so genannten »freien« Kreativen winkt, wenn ihre Tätigkeit nicht lediglich als Auftragsarbeit, sondern als »angewandte Kunst« oder gar genuine Schöpfung wahrgenommen wird. ◀3 Die drastische Rhetorik von Warren Sectors Warnung (»run in terror«) spricht in diesem Zusammenhang wiederum ebenso Bände wie seine so gänzlich andere Bewertung etwaiger Affinitäten bildender Künstler zu seinem eigenen Metier. Im Hintergrund scheint hier tatsächlich die seit der Renaissance tradierte Scheidung zwischen »Handwerker« und »Künstler« weiterzuwirken: Ersterer hat bei seinen Leisten zu bleiben; Letz-

terem stehen als potenziellem Universalgenie prinzipiell alle Tätigkeitsfelder offen – wie Midas alles zu Gold verwandelte, gerät ihm alles, was er anfasst, zu Kunst.◀4 Kompensatorisch würde Spector denen, die nicht zum *divino artista* berufen sind, wohl ohnehin empfehlen, sich lieber um die Geschicke einer von ihm selbst kreierten Welt zu kümmern.◀5 Zugleich verweist der Vertrauensvorschuss, den der Erfinder des erfolgreichen Shooter-Spiels *Deus Ex* (Ion Storm/Eidos 2000)◀6 künstlerischen Ausflügen in die Gefilde des Game-Design gibt, auf eine Entwicklung, die Mitte der 1990er-Jahre zunächst noch vorwiegend im engeren Kreis einer eingeschworenen Szene wahrgenommen wurde, doch schon wenige Jahre später eine ganze Reihe einschlägiger Themenausstellungen in internationalen Institutionen speisen sollte: KünstlerInnen interessieren sich für Computerspiele – und dieses Interesse findet in ihren Arbeiten nicht nur auf vielfältigste Weise seinen Niederschlag, sondern schließt auch die Entwicklung eigener Games mit ein.

Einen ersten Einblick in das denkbar weite Feld möglicher Zugänge, das sich an dieser Stelle eröffnet, können in der Tat besagte Themen-Ausstellungen vermitteln – zumal sie teilweise dieselben Projekte vorstellten, dabei aber unterschiedliche Schwerpunkte setzten und dementsprechend unterschiedliche Rahmungen vornahmen.◀7 Im deutschsprachigen Raum beispielsweise zeigt 1999 die Wiener Netzkulturinitiative Public Netbase die Ausstellung *Synwold*, die auf den verschiedensten Ebenen von der Entwicklung über die Gestaltung bis zu Soziologie und Ökonomie nach den Schnittstellen zwischen Game-Kultur, Architektur, VR-Design und Kunst fragte◀8; im selben Jahr realisiert das Zürcher Museum für Gestaltung die Schau *Game Over* zu Ästhetik, Design und Architektur von Computer- und Videogames◀9; ebenso wie in dem von der Amsterdamer Axis Foundation for Gender & Media ausgerichteten Veranstaltungskomplex *Game Show* (1999)◀10 spielen in Wien und Zürich die Beiträge bildender KünstlerInnen eine zentrale Rolle. Hinzu kamen nahezu zeitgleich mehrere Ausstellungen in Kunstinstitutionen, die sich der Auseinandersetzung bildender KünstlerInnen mit verschiedenen Spielarten von Spielen widmeten und in diesem Zuge auch Computergames miteinbezogen – etwa die Ausstellung *Playtimes* im CNAC Magasin Grenoble (1999)◀11, *Version 2000* im Centre pour l'Image contemporaine, Genf (2000)◀12, *The Game Show* im Mass MoCA (North Adams, Massachusetts, 2001–2002)◀13, die Biennale de Lyon 2001◀14; sowie mehrere teils an Institutionen angegliederte, teils in Eigeninitiative von Künstlern entwickelte On- und Offline-Projekte wie die von Anne-Marie Schleiner kuratierten Ausstellungen *Cracking the Maze* (1999)◀15 und *mutation.fem* (1999)◀16 oder die von Antoinette LaFarge und Robert Nideffer entwickelte Schau *SHIFT+CTRL* (2000)◀17, die sich ganz auf alternative Com-

putergames und Gamepatches konzentrierten¹⁸, das Berliner Projekt *reload.org* (1999–2001), in dem es ebenfalls um Spiel-Modifikationen (*mods*) von Künstlern ging¹⁹, oder das Schweizer Projekt *Gender Game* (2001), in dessen Rahmen von Künstlerinnen verschiedene Online-Computergames entwickelt wurden.²⁰

Nun verhält es sich keineswegs so, dass dieser Strang in den folgenden Jahren abgerissen wäre: 2002 wartete das Londoner Barbican Art Center unter dem Titel *Game On* mit einer Überblicksschau zu Video- bzw. Konsolenspielen auf, in der auch einige von Künstlern entwickelte Games gezeigt wurden²¹; 2003 fanden in Deutschland mit *Game Art* in Völklingen und *games* in Dortmund gleich zwei Ausstellungen statt, die sich auf die künstlerische Auseinandersetzung mit Computerspielen konzentrierten²²; 2004 zeigte das New Museum of Contemporary Art unter dem Titel *Killer Instinct* eine kleine Auswahl von Arbeiten, die als oder in Referenz auf Computergames ebendiese Motivation des Spieltriebs herauszufordern versprachen²³; in der Aachener Ausstellung *artgames* (2005/2006) sollten die versammelten Arbeiten – darunter auch solche, die sich auf Computerspiele bezogen – »Analogien zwischen Kunst und Spiel« belegen²⁴; im Dezember 2006 wurde die ART+GAMES-Konferenz in Brüssel von einer kleinen Schau begleitet, in der unter anderem auch Arbeiten gezeigt wurden, die sich auf das Shooter-Genre bezogen.²⁵ Gleichwohl kann ein genauerer Blick sowohl auf die Ausstellungen selbst wie auch auf ihr Umfeld zeigen, dass sehr wohl signifikante Veränderungen zu verzeichnen sind: Während in den genannten Projekten Ende der 1990er-Jahre klassische Shooter bzw. die künstlerische Auseinandersetzung mit diesen entweder insgesamt im Mittelpunkt stehen oder aber mindestens – wenn es sich um Projekte handelt, die das Thema »Kunst und Spiel« in einen weiteren Radius fassen – als das Paradigma schlechthin für »Computerspiele« figurieren, differenziert sich das Feld in den folgenden Jahren deutlich aus. So kann man auf der Ebene der ästhetischen wie auch der technologischen Referenzen einerseits eine Fokusverschiebung in Richtung »Retro«, d. h. auf die Arcade-Gamekultur der 1980er-Jahre und die 8-Bit-Szene bemerken²⁶; andererseits finden verstärkt andere Aspekte der Computerspielkultur Berücksichtigung, etwa der Bereich der Fantasy-Games, für den bis dahin v. a. *pars pro toto* bzw. *in persona* Lara Croft gestanden hatte, oder die Ästhetik von Spielfiguren; ab 2006 rückt die nur bedingt als »Spielumgebung« wahrgenommene Online-Umgebung SECOND LIFE zu einer prominenten Referenzfigur auf, die nunmehr auch als bevorzugter Ort künstlerischer Produktion erkundet wird.²⁷

In der Tat handelt es sich bei der beobachtbaren »Clusterbildung« einschlägiger Vorhaben in der Zeit um die Jahrtausendwende, also 1999–2001, mitnichten um

eine zufällige Häufung. Und ebenso wenig dürfte es sich bei jenem Faktum um Zufall handeln, das unmittelbar ins Auge fällt, wenn man die künstlerischen Arbeiten genauer betrachtet, denen in den aufgezählten Ausstellungen und Projekten zu begegnen war: Der weitaus größte Teil bezieht sich in der einen oder anderen Weise auf das, was man im Volksmund ›Ballerspiele‹ nennt.

Auf eine Reihe von Gründen, die bei dieser nachgerade konzertierten Öffnung des »Betriebssystems Kunst« ◀28 für ein Phänomen der Populärkultur eine Rolle gespielt haben dürften, wird im Folgenden noch zurückzukommen sein – am nächsten liegt es natürlich, allem voran auf das Faktum zu verweisen, dass ab Mitte der 1990er-Jahre zahlreiche Games bzw. gamebezogene Arbeiten von KünstlerInnen entstehen. Aber welchen Umständen verdankt sich diese Entwicklung? Und warum sind es ausgerechnet die sinnlosen Gemetzel, von denen sich eine gemeinhin als eher feinsinnig, friedvoll und kreativ eingeschätzte Berufsgruppe nicht nur angezogen, sondern auch zu Arbeiten angeregt sieht?

Will man diese Frage beantworten, bietet es sich an, zum einen den betreffenden Zeitschnitt und zum anderen die künstlerischen Produktionen selbst ins Auge zu fassen, um in diesem Zuge nach den Motiven zu fragen, die Computerspiele als Thema und als Medium der Kunst qualifizieren können. Relativ schnell lässt sich auf diesem Wege feststellen: Mitte der 1990er erfuhren der Computerspiele-Markt im Allgemeinen und insbesondere der Sektor der Ego-Shooter (englisch: First-Person-Shooter, FPS) – also jener Games, in denen sich der Spieler in Ich-Perspektive ›Kimme auf Korn‹ durch die jeweilige Spiel-Architektur bewegt und sich mehr oder weniger ausschließlich darauf zu konzentrieren hat, Angreifer aufzuspüren und ›auszulöschen‹ ◀29 – einen regelrechten Boom. Nachdem sich das Genre bereits mit WOLFENSTEIN 3D (id Software/Apogee Games 1992) und DOOM (id Software/id Software 1993) einen breiten Markt erobert hatte, folgte mit QUAKE (id Software/Activision 1996) ein Spiel, bei dem einerseits nicht nur die Level-Architektur, sondern auch alle Spielfiguren und Waffen dreidimensional dargestellt wurden, und andererseits die Option für eine Multiplayer-Funktion implementiert war, die nunmehr Gruppenspiele im Netzwerk gestattete. Zudem ermöglichte der modulare Aufbau der Game-Engines ◀30 selbst SpielerInnen mit vergleichsweise geringen Programmierkenntnissen, die Spielumgebung zu modifizieren, und in den Spieler-Gemeinschaften begannen schon bald von technisch versierteren Mitgliedern umgestaltete Levels ◀31 und Skins ◀32 für die Spielfiguren zu kursieren.

1996 begann in einem anderen Genre die kometenhafte Karriere einer Spielfigur, deren Popularität schon bald weit über die Gamer-Szene hinausweisen sollte: Lara Croft. Das ›Action-Adventure-Game‹ zeichnete sich nicht nur durch die Attraktivität seiner Heldin aus, sondern durch die besondere Spieler-

spektive, die es einführte: Mit ihm erhielt der Third-Person-Shooter Einzug in das Universum der Computerspiele.◀33 Mit einer Spielfigur, die quasi aus der Schattenperspektive zu navigieren ist, nimmt **TOMB RAIDER** (Toby Gard/Core Design 1996) einerseits das Prinzip des First-Person- bzw. Ego-Shooters auf und erinnert andererseits an ein Puppenspiel; die Oszillation zwischen voyeuristischer Position und Identifikation erhöhte – zumal in der Überkreuzung der Geschlechterpositionen – nicht nur den praktischen Reiz des Games.◀34 Während die Ego-Shooter wie **WOLFENSTEIN**, **DOOM** und **QUAKE** – die schon nach ihren Releases einschlägig indiziert worden waren – einmal mehr zu trauriger Prominenz gelangten, als bekannt wurde, dass es sich bei den jugendlichen Amokschützen von West Paducah (1997), Pearl (1997), Springfield (1998), Jonesboro (1998) oder Littleton (1999) jeweils um frenetische Gamer gehandelt hatte◀35, avancierte Lara Croft sowohl zu einem Sex-Symbol von schier unvergleichlicher Medienpräsenz als auch zu einem bevorzugten Gegenstand der Genderforschung zur Medien- und Popkultur. Anders gesagt: Ego-Shooter – und namentlich die prominenten Produkte der Firma id Software – sowie der Third-Person-Shooter **TOMB RAIDER** zählten in der zweiten Hälfte der 1990er Jahre nicht nur zu den Verkaufsschlägern auf dem Spiele-Markt, sondern auch zu jenen kulturellen Inkunabeln, auf die sich reflexiv Bezug nehmen ließ. Sie zirkulierten in der Alltagskultur, in der Sphäre der populären Medien von der Presse über das Kino bis zum Musikvideo, und sie drangen auf diese Weise auch in verschiedene kulturelle Diskurse vor – einschließlich solcher, die von Menschen geführt wurden, die bis dahin weder selbst gespielt noch die Absicht hatten, zu spielen.

Alles dies könnte Ego-Shooter bereits hinreichend qualifizieren, zum Gegenstand einer Kunst zu werden, die sich just in diesem Zeitschnitt die Medien- und Popkultur verstärkt zu eigen zu machen begann – und zwar sowohl in ihrer thematischen Orientierung als auch in ihrem eigenen Mediengebrauch. Neben Spielfilmen, Musikvideos und der gesamten TV-Kultur – deren Medien im Kunstkontext zwar als Produktionsmittel längst eingeführt waren, sich im Feld der institutionellen Rezeption jedoch gerade erst etablierten – waren speziell die digitalen Medien, der Computer und schließlich auch Internet und World Wide Web in den Radius des Interesses gerückt. Die sogenannte net.art bzw. Netzkunst hatte eben ihre erste Konjunktur gewärtigt, die sich ebenfalls in einschlägigen Ausstellungsprojekten in internationalen Kunstinstitutionen niederschlug◀36 – während zugleich bereits von verschiedenen Seiten und insbesondere im Kreis ihrer Protagonisten ihre erste Krise beschworen wurde.◀37 Wenn sich in der Tat zahlreiche der KünstlerInnen, die nun auf die Game-Kultur referierten oder sogar eigene Spiele entwickelten, ohnehin schon im Feld digi-

taler Produktion bewegten und nicht wenige von ihnen zuvor mit webbasierten Projekten hervorgetreten waren ◀38, unterstützt dies die Vermutung, dass hier ein weiteres Feld der zeitgenössischen Medien- und Popkultur aus künstlerischer Perspektive abgeklopft und erschlossen werden sollte – nicht mehr und nicht weniger.

Auf der Seite der institutionellen Vermittlung entsprechender Arbeiten ist einer derart schlichten Schilderung des Sachverhalts allerdings kaum zu begegnen. Vielmehr werden in den (Katalog-)Texten von KuratorInnen, in an anderer Stelle publizierten Artikeln sowie allem voran in den Konzeptionen der Ausstellungsprojekte selbst komplexere Argumentationen aufgemacht. Zunächst einmal stößt man natürlich auf das aus kunsthistorischer Perspektive denkbar naheliegenden Bemühen, das neue Feld in etablierte Strukturen zu integrieren und mit als gesichert geltenden Qualitätskriterien für ›Hochkunst‹ kompatibel zu machen – etwa durch die Einbettung in eine Tradition künstlerischer Auseinandersetzung mit dem Thema ›Spiel‹ und über die Integration in einem Präsentationskontext mit in anderen Medien formulierten Positionen der modernen und/oder zeitgenössischen Kunst, wie dies beispielsweise in Rahmen der Ausstellung *Game Show* erfolgte. ◀40

Im weiteren Sinne arbeiten dieser Perspektive durchaus auch solche Ansätze zu, die zunächst einmal gar nicht auf den Horizont einer ›Hochkunst‹ abzielen, sondern vom Spieldesign als einer ›angewandten Kunstform‹ ausgehen ◀41: In dem Moment nämlich, wo sich ein/e KünstlerIn im Bereich der ›angewandten Kunst‹ engagiert, wird tendenziell eher Letztere ›geadelt‹ als das Ergebnis der Alltagskultur zugeschlagen – wenn nicht ohnehin von vornherein als ausgemacht gilt, dass das (Computer-)Spiel einer Künstlerin oder eines Künstlers vor allem als Kunst betrachtet werden muss. Insofern sich in der Regel der Produktions- und Distributionskontext künstlerischer Arbeiten signifikant von demjenigen der Unterhaltungsindustrie unterscheidet, sind ›Verwechslungen‹ selbst im Rahmen eines gemeinsamen Präsentationskontextes – in einem Museum für Angewandte Kunst ebenso wie auf einer Spielmesse – ungeachtet intendierter, proklamierter oder gar zu Teilen realisierter ›Grenzüberschreitungen‹ letztendlich weitgehend ausgeschlossen.

Speziell im hier interessierenden Fall – der künstlerischen Auseinandersetzung mit dem Format des Ego-Shooters – ist freilich auf einen Argumentationsstrang zu stoßen, der zwar Verbindungen zu den bis hierher angesprochenen Begründungszusammenhängen unterhält, sich gleichwohl jedoch nicht in ihnen erschöpft. Anders als vielleicht zunächst vermutet werden mag, handelt es sich dabei nicht oder jedenfalls nicht primär um den Verweis auf das kritische Potenzial von Kunst, das wider ein Gewaltbereitschaft förderndes Konsum-

produkt in Anschlag gebracht werden könne, indem man dessen Funktionen parodiert. Vielmehr wird eben jene Qualität der Game-Engines in Anschlag gebracht, die auch schon früh bei den SpielerInnen-Gemeinschaften ein weiterführendes Interesse am Medium generierte: Die Option, über Open Source zugängliche Module selbst gestalterisch tätig zu werden – und auf diese Weise vom MedienkonsumentInnenstatus in einen ProduzentInnenstatus zu wechseln, der dann in einem zweiten Schritt auch alternative Handlungsräume erschließen kann und potenziell den Erfolg von Intentionen ermöglicht, die wenig bis nichts mehr mit den stereotypen Mustern kulturindustriell vorgefertigter Spielverläufe gemein haben.◀42

Wer sich in den klassischen Gamer-Communities umschaute, wird allerdings feststellen können, dass ein guter Teil der Mods kaum von widerspenstigen Strategien geprägt ist und eher auf Optimierungen von Spielverläufen zielt.◀43 Immerhin hat sich das ursprünglich ebenfalls ausschließlich zu letzterem Zweck eingesetzte *trickjumping* in einer mit dem Skateboard unter dem Arm und SUPER MARIO (Nintendo/Nintendo 1981) auf der Konsole◀44 aufgewachsenen Generation mittlerweile zu einer eigenständigen Disziplin gemauert, die klassische Shooter wie QUAKE oder WOLFENSTEIN zum Austragungsort für kuriose Sportwettkämpfe werden lässt.◀45 Deziert kritische Eingriffe allerdings, wie sie namentlich in Anne-Marie Schleiners Projekten *Cracking the Maze* und *mutation.fem* im Mittelpunkt standen, stellen eher Ausnahmen dar. Game-Parodien, die das Personal der Shooter durch prominente Politiker austauschen, mögen zwar eine vergleichsweise kreative Form der Kritik darstellen: George Bush als ›Warlord‹ anzuprangern, indem man ihn durch einen Shooter jagt, mag amüsant sein – wirkt als ›antimilitaristisches‹ Argument letztendlich jedoch wenig überzeugend.◀46 Auch einschlägige Eingriffe an der »Schnittstelle Geschlecht« müssen nicht notwendigerweise deren Neuprogrammierung im Sinne einer Politik der Veränderung der Geschlechterverhältnisse zum Ziel haben: Ebenso wie das ›Impersonating‹ des anderen Geschlechts in der Game-Kultur zu den Routinen gehört und, auf Geschlechterstereotypen setzend, schlicht strategische Zwecke verfolgen kann, gehen TOMB RAIDER-Cracks wie der NUDE RAIDER vornehmlich auf eine Erhöhung des voyeuristischen Vergnügens aus.◀47

Games von KünstlerInnen

Einmal mehr sollte daher interessieren, inwieweit KünstlerInnen, die sich in der angesprochenen Weise mit Computerspielen beschäftigen und eigene Variationen auf kommerzielle Games entwerfen, damit das Ziel verfolgen, auf diesem Wege alternative Perspektiven zu eröffnen – möchte man ihnen doch gern schon qua ihrer Profession unterstellen, erstens im Mediengebrauch eigenständige Wege zu gehen und kreative Zugänge zu bevorzugen, zweitens in ihren Produktionen Intentionen zu verfolgen, die jenseits der auf schnöden Konsum ausgerichteten Unterhaltungsindustrie liegen, und weiterführende Reflexionshorizonte zu eröffnen geeignet sind, sowie drittens, wenn sie sich denn schon mit suspektem Material wie Shooter-Games beschäftigen, in diesem Rahmen alles andere als deren stumpfe Militanz zu supportieren.

Um die Validität eines solchen Vertrauensvorschlusses zu überprüfen, bietet sich der vergleichende Blick auf eine spezifische ›Subkategorie‹ des künstlerischen Zugriffs auf Computerspiele an, die zum einen in fast allen der genannten Ausstellungsprojekte vertreten war und zum anderen eine direkte Brücke zwischen beiden Sphären zu schlagen gestattet bzw. ihrerseits bereits herstellt: Ego-Shooter nämlich, deren Szenerie direkt in das »Betriebssystem Kunst« verlegt bzw. auf dieses hin adaptiert wird.

Innerhalb dieser Subkategorie wiederum scheint sich zunächst einmal zwischen zwei Zugängen unterscheiden zu lassen: Zum einen gibt es eine ganze Reihe von Kunst-Spielen, die nicht nur bekannte Game-Engines nutzen, sondern auch die Spielidee des Shooters selbst beim Wort nehmen, um lediglich Architekturen und/oder Personal gegen solche aus dem Kunstbetrieb auszutauschen. Zu den frühesten Vertretern dieser Shooter-Variationen dürfte wohl ARSDOOM 1995 zählen, das – wie schon der Name erkennen lässt – auf der DOOM-Engine basiert.◀48 Das von Orhan Kiphak und Reinhard Urban auf der *ars electronica* '95 vorgestellte Spiel verlegte die Szenerie in ein Modell des Linzer Brucknerhauses, damals noch zentraler Standort der *ars*. Die Spielerin bzw. der Spieler musste sich zunächst mit einem Künstler identifizieren (etwa dem Maler Arnulf Rainer oder dem Videokünstler Nam June Paik), um hernach mit dessen bevorzugter ›Waffe‹ (für Rainer: ein Pinsel, für Paik: eine Fernbedienung) mordend und zerstörend des Weges zu ziehen; Kritiker und Kuratoren traf es dabei ebenso wie die Konkurrenz der Kollegen und deren Werke. 1996 begannen Tobias Bernstrup und Palle Torsson mit ihrem Projekt *Museum Meltdown*, dessen Mods von Shootern wie DUKE NUKEM (3D Realms/Apogee Software 1991) die Spiel-Architektur durch diejenige des Museums austauschten◀49; ganz ähnlich verlegten Florian Muser und Imre Osswald in ihrer auf QUAKE basierenden

NOROOMGALLERY (1999) das Gemetzel in die Räume der Hamburger Galerie der Gegenwart 450 ; zu den jüngeren Beispielen zählt Cory Arcangels Hack eines einfachen Nintendo-Konsolenspiels, das unter dem Titel I SHOT ANDY WARHOL (2002) dazu einlädt, das Feuer auf digitale Pappkameraden in Gestalt des amerikanischen Pop-Art-Künstlers zu eröffnen. 451

Zum anderen sind da diejenigen Arbeiten, deren Mods wortwörtlich von den Spielen abstrahieren, auf denen sie basieren: SOD (1999), die WOLFENSTEIN-Variation des niederländischen *net.art*-Duos Jodi, in der anstelle von finsternen Nazis schwarze Dreiecke gejagt werden müssen; die ebenfalls abstrakte Grafiken formende QUAKE-Version CTRL SPACE (1999) oder ihre als UNTITLED GAME lancierte Serie von QUAKE-Versionen (1996–2001), in der die gesamte Spielumgebung – Architektur wie Figuren – zu einem Gefüge aus schwarz-weißen grafischen Strukturen und farbigen Pixelklumpen geronnen ist 452; ein Gutteil der im Rahmen der Ausstellung *Synreal* vorgestellten bzw. eigens für das Projekt entstandenen Programme bzw. *mods* 453, sowie die Spiele, die Tom Betts auf der Basis verschiedener Shooter-Engines gestaltet hat – das auf das QUAKE1 – aufsetzende Q, den QUAKE3-Mod QQQ (2002) oder der 2D-shmup ENDLESS FIRE (2005). 454

Die erste Gruppe erweist sich auf den ersten Blick nicht nur in Modus und Ästhetik den zugrunde liegenden Spielen bzw. Engines verwandt, sondern folgt offenbar einem ähnlichen Prinzip wie die angesprochenen Game-Parodien: Sie sind recht eingängig in ihren Bezügen; es gibt eine Narration oder mindestens einen nachvollziehbaren Spielverlauf, der an ein Ziel gebunden ist; die Identifikation mit einem aggressiven ›Killer-Modus‹ ist für einen erfolgreichen Spielverlauf essenziell – und es entsteht der naheliegende Eindruck, dass mit der technologischen Referenz auf den Shooter eine sinnstiftende analogische Referenz auf das Bezugsfeld ›Kunst‹, genauer die Institutionen der Kunst, hergestellt werden soll. Anders gesagt: Das »Betriebssystem Kunst« wird als ›Kampfzone‹ markiert, in welcher die Spielerin bzw. der Spieler als EinzelkämpferIn agiert.

Für die zweite Gruppe ist es nicht ganz so leicht, entsprechende Relationen dingfest zu machen – was aber keineswegs bedeutet, dass sie nicht herzustellen wären bzw. nicht ebenfalls angelegt sind. So unterschiedlich diese Games auch daherkommen mögen, haben sie nämlich eines gemein: Sie alle reduzieren das bei den klassischen Shootern ohnehin schon ›minimalistische‹ narrative Element oder löschen es sogar, um sich ganz auf die visuelle Architektur zu konzentrieren. Eben dieses Beschreiten des Wegs zur ›reinen Abstraktion‹ jedoch kann als absolute bzw. verabsolutierende Absorption der Games in die Sphäre des Ästhetischen begriffen werden, die möglicherweise mehr will als nur ein

wesentliches Charakteristikum von Spielen – ihre Zweckfreiheit – zu äußerster Konsequenz zu führen. Was zunächst einmal als kreative Dekonstruktion der Shooter und als ihre ›Entwaffnung‹ unter den Vorzeichen der Kunst erscheint, lässt sich aus der Perspektive des »Betriebssystems« betrachtet auch als Anpassungsvorgang auffassen: Das Computerspiel wird quasi von seinen alltäglichen Zwecken ›gereinigt‹, sein triviales Design in eine teilweise nachgerade konservativ modernistische Ästhetik überführt. Ein solcher Nachklang des aggressiven Gestus der historischen Avantgarden würde die Wahl des Mediums umso plausibler machen, es zugleich aber erschweren, in den *mods* eine dekonstruktivistische Haltung wider dessen Militanz zu erkennen.

Ohnehin hat ein Künstler-Spiel-Release, das wie Jodis UNTITLED GAME für stolze 1500 Dollar bei einer Video-Distribution zu erstehen ist⁴⁵⁵, mit den frei im Netz kursierenden Mods der Gamer-Gemeinschaften ebenso wenig zu tun wie mit einem ›Hack‹ des Betriebssystems Kunst, in dessen Rahmen es vielmehr das Erreichen eines höheren Levels signalisiert. Und wenn Cory Arcangel behauptet: »I would say all my work is silly. ›I shot Andy Warhol‹ wasn't meant to be a heavy hitting conceptual work, it was meant as a light one liner«⁴⁵⁶, dann mag das seine Arbeit zwar treffend beschreiben. Gerade als »one liner« beweist das Spiel jedoch seine konzeptuelle Präzision. Und abgesehen davon, dass bereits sein Titel denkbar deutlich mit der ›High Art-Version von Popkultur flirtet – einem Film, der im Spiegel des katastrophischen Konflikts seiner Hauptfiguren just jene realen Aggressionen verhandelt, die dem Betriebssystem Kunst immanent sind⁴⁵⁷ – nimmt man einem recht gezielt für den Kunstkontext produzierenden Game-Hacker die bekundete Naivität nicht wirklich ab.⁴⁵⁸

In beiden Gruppen zeigt die Art und Weise, wie implizite und explizite Verweise auf die Funktionen des Betriebssystems Kunst ineinandergreifen, dass die Ego-Shooter dessen Spielregeln nicht nur kennen, sondern auch zu befolgen wissen. Die Analogie zum ›Ballerspiel‹ allerdings weist ambivalente Züge auf: Vordergründig treffend, entpuppt sie sich einerseits als augenzwinkernde Übertreibung, die insofern zur Strategie gehört als sie erstens ebenso wie die Identifikation mit einem Hacker den Anschluss an tradierte Bilder vom Künstler bietet, welcher der Legende nach wild, gefährlich und emotional unkontrolliert zu sein hat⁴⁵⁹, sowie zweitens den notwendigen Thrill supportiert, den sich Viele vom Einblick in den Kunstbetrieb erhoffen. Andererseits ist nicht von der Hand zu weisen, dass ihr tatsächlich ein gewisser Realismus anhaftet: In einem Kunstsystem, das nach wie vor ganz wesentlich auf Superlative, auf Einzigartigkeit und Originalität, kurzum – »Es kann nur einen geben« – auf das »Gesetz des Highlanders« pocht, stehen Einzelkämpfer hoch im Kurs.⁴⁶⁰ Zum Erfolg der Künstler-Games und ihrer Hochkonjunktur im Kontext der (Kunst-)

Institutionen dürfte alles dies beigetragen haben; zumal wenn man bedenkt, dass das Gros des Durchschnittspublikums letztlich mehr über die Games gelesen, bestenfalls einen Teil von ihnen im Rahmen von Ausstellungen gesehen hat – ansonsten aber kaum zu den frenetischen Spielern zählen wird.◀61

Es wäre jedoch äußerst kurzfristig, ausschließlich diese Aspekte in den Vordergrund zu rücken: Zweifellos gibt es unzählige Arbeiten, die sich primär als Kommentare auf den Kunstbetrieb verstehen – bei einer ganzen Reihe, wenn nicht der Mehrzahl der aufgezählten Projekte, dagegen ist dies definitiv nicht der Fall. Die auf dem UNREAL-Engine (Epic Megagames/GT Interactive 1998) basierende LSHELL (1999) von basicray beispielsweise transponiert den Code in eine audiovisuelle VR-Architektur, in der sich (Sound-)Wave-Bots bewegen und miteinander interagieren◀62; Tom Betts schafft mit seinen Spiel-Variationen ebenfalls faszinierende Navigationsräume und entwickelt auf der Basis der Game-Engines Werkzeuge, die ein intuitives Musizieren bzw. Komponieren mit digitalen Sounds unterstützen◀63; und auch eine sich dezidiert im Shooter-Kontext definierende und dabei auf das Kunst-Paradigma rekurrierende Arbeit wie Anne-Marie Schleiners VELVET STRIKE (2002) zielt auf Dimensionen, die das Level einer ›Game Art‹, die lediglich ›Low‹ in ›High‹ verwandeln will und um die vorgegebenen Parameter ihres Bezugssystems kreist, in mehrfacher Hinsicht hinter sich lassen.◀64 Anders als in den klassischen Ego-Shootern sollte bei der Auseinandersetzung mit ihren Artverwandten besser nicht allzu schnell auf Stereotypen gesch(l)ossen werden. Vielmehr gilt – wie für nahezu alle Games – auch hier: Wer neugierig auf das nächste Level ist, muss schon selbst ein paar Runden spielen.

Wie dieses Level aussehen könnte, scheint allerdings ebenso offen wie die Frage, ob und wie es zu erreichen wäre. Von den nach wie vor immer wieder aufflammenden Debatten um ihre etwaigen schädlichen Effekte abgesehen, spielen Ego-Shooter in den populären Diskursen über Games – diejenigen der Feuilletons eingeschlossen – kaum mehr eine nennenswerte Rolle; in der Fachpresse, wie in den Institutionen der Kunst insgesamt, hat man sich mittlerweile anderen Spielplätzen zugewandt.◀65

Das bedeutet nun keineswegs, dass man Warren Spectors enthusiastischen Ratschlag per se als überholt *ad acta* legen müsste – wenngleich es die interessanteren unter den von KünstlerInnen entwickelten Games womöglich nicht mehr in dieser Priorität erfordern, »zum nächsten Computer zu rennen«.◀66 Und vor allem anderen dürfte es wenig ratsam sein, sich in der Reflexion über das Verhältnis von Games und Kunst auf Gretchenfragen zu verlegen, wie sie etwa in einem Beitrag anklingen, der im Frühjahr 2007 in der Online-Ausgabe des Feuilletons einer überregionalen deutschen Tageszeitung erschien:

»Wenn sich Computerspiele wirklich als Kunstform etablieren wollen, dann sollten sie schleunigst damit aufhören, die ästhetischen Prinzipien anderer Felder zu simulieren, und anfangen, eigene zu entwickeln. [...] Kunst, wenn man unbedingt auf dem Begriff bestehen will, sind Computerspiele eher deshalb, weil sie wie ›Counterstrike‹ und andere Ego-Shooter den Spielern eine unvergleichliche Erfahrung psychischer Streßsituationen ermöglichen; weil sie wie unzählige Kriegs- und Wirtschaftssimulationen die komplizierten Konsequenzen strategischer Entscheidungen veranschaulichen; weil sie, wie die immer größer werdenden Rollenspieluniversen von ›Second Life‹ oder ›World of Warcraft‹, fiktionale Welten erschaffen, die einen Rahmen für entfesselte virtuelle Selbstverwirklichungsexperimente schaffen.«**67**

Eine solche Argumentation geht nämlich in mehrfacher Hinsicht an den Realitäten vorbei. Aus der Perspektive der Gamekultur, d. h. der GamerInnen und der Game-DesignerInnen, hat diese Etablierung längst stattgefunden – wenn sie denn überhaupt interessiert; hier stellt der klassische Kunstbetrieb ohnehin kaum ein relevantes Referenzsystem dar, vielmehr hat man seine eigenen Foren und Institutionen der Repräsentation. Das »Betriebssystem Kunst« wiederum funktioniert keineswegs so, dass eine »Entwicklung eigener ästhetischer Prinzipien« Hauptanreiz für die Anerkennung oder gar Integration eines Feldes gestalterischer Aktivitäten wäre – einmal ganz abgesehen davon, dass zu fragen wäre, was man sich unter solchen »eigenen ästhetischen Prinzipien« vorzustellen hätte: Allem voran vor dem Hintergrund, dass die Entwicklung von Ästhetiken (und ästhetischen Prinzipien) ein komplexer kultureller Prozess ist, der sich kaum allein in einem einzelnen Feld visueller Kultur abspielt. Und warum ausgerechnet die Ermöglichung einer »unvergleichliche[n] Erfahrung psychischer Streßsituationen« ein Kriterium für Kunstwürde sein soll, erscheint mehr als nur hinterfragenswert. Besten- und zugleich schlimmstenfalls würde dies die Ego-Shooter als geeignete Kandidaten für jene ›Ästhetik des Terrors‹ qualifizieren, deren gesellschaftlich und politisch hoch problematischer Anrufung zuletzt etwa in Karlheinz Stockhausens Verklärung der Anschläge vom 11. September 2001 zu begegnen war.

Nicht, dass hier den tradierten Separations-, Exklusions-, und Etablierungsmechanismen des Betriebssystems Kunst das Wort geredet werden soll – deren Dynamiken und deren Effekte sich auch mit Blick auf andere Bereiche der elektronischen Kultur und Kunst als schwierig, um nicht zu sagen fatal erwiesen haben**68**. Doch vielleicht muss man sich damit abfinden, dass nicht nur die Konjunktur der Ego-Shooter in der Kunst ihren Zenit überschritten hat, sondern auch das Inspirationspotenzial, das Erstere für Letztere zweifelsohne für einige Zeit besaßen.**69** Die Kunstgeschichte im engeren Sinne hat ohnehin noch Einiges vor sich, wenn sie dieses Feld angemessen aufarbeiten will.

Anmerkungen

- 01▶ Dieser Beitrag basiert auf meinem Aufsatz *Ego Shooter im Betriebssystem Kunst* (Kuni 2006), der für die vorliegende Fassung überarbeitet, aktualisiert und erweitert wurde.
- 02▶ Vgl. Tribe/Galloway (2001); zit. n. Rhizome Mailing List, www.rhizome.org, 29.06.2001.
- 03▶ Hierzu und zu den möglicherweise kompensatorischen Motiven einer solchen Identifikation siehe u. a. *Be creative!*, Ausstellungskatalog Museum für Gestaltung Zürich. Zürich 2002; weiterführend siehe auch das Projekt *Atelier Europa* (2004), www.ateliereuropa.com (letzter Aufruf 18.02.2008).
- 04▶ Vgl. Kris/Kurz(1980) [Wien 1934].
- 05▶ Vgl. www.eidos.de/games/embed.html?gmid=70; siehe auch www.deusexgaming.com (letzter Aufruf 18.02.2008); ehem. www.deusex.com (letzter Aufruf 01.06.2005).
- 06▶ Vgl. ebd. und den Eintrag in Wikipedia wikipedia.org/wiki/Deus_Ex (letzter Aufruf 18.02.2008); zur Taxonomie der ›Shooter‹ weiterführend unten.
- 07▶ In der hohen Kongruenz der Exponate-Listen bildet sich natürlich auch eine Funktion bzw. Limitation des institutionellen Systems ab – wie der Vergleich mit nach anderen Kriterien zusammengestellten Listen zeigen kann; vgl. z. B. das *Game Art Archive* und jüngere Sammlungen des Projekts *selectparks*, www.selectparks.net/archive/sp5.htm und www.selectparks.net/modules.php?name=News&new_topic=5 (letzter Aufruf jeweils 18.02.2008).
- 08▶ Vgl. *Synworld*, synworld.to.or.at sowie ebd. insbesondere das von Margarete Jahrmann und Max Moswitzer kuratierte Teilprojekt *Synreal* mit von verschiedenen KünstlerInnen gestalteten Modifikationen des Games (bzw. Game-Engines von) UNREAL, synworld.to.or.at/level2/gaming_reader/synr_index/frame_synreal.htm (letzter Aufruf 18.02.2008).
- 09▶ Vgl. ehem. www.gameover.org (letzter Aufruf 01.06.2005).
- 10▶ Vgl. ehem. www.axisvm.nl/Gameshow (letzter Aufruf 01.06.2005).
- 11▶ Die von der École du magasin kuratierte Ausstellung war ursprünglich dokumentiert unter www.magasin-cnac.org/fr/new/index.htm?199901/3.htm (letzter Aufruf 01.08.2001).
- 12▶ Vgl. ehem. www.centreimage.ch/cic_archives/02progF/version/version_2000/index.html und insbesondere das *G.A.M.E.* www.centreimage.ch/cic_archives/02progF/version/version_2000/the_game.html (letzter Aufruf 01.08.2001).
- 13▶ Vgl. ehem. www.massmoca.org/visual_arts/past_exhibitions/visual_arts_past_2001.html; neu unter: www.massmoca.org/event_details.php?id=55 (letzter Aufruf 18.02.2008).
- 14▶ Die Biennale Lyon 2001 strebte im Zeichen der »Connivance« an, eine »kohärente Mischung aus Wort, Choreographie, Computer, Sound, Malerei und Video Games« zu präsentieren, die »in der Kunst zu einer Synthese kommen« sollten, und trug daher gezielt künstlerische Arbeiten zusammen, die dezidiert auf einen oder mehrere dieser Bereiche re-

ferierten, www.biennale-de-lyon.org/bac2001/angl/ (letzter Aufruf 18.02.2008).

- 15► In Zusammenarbeit mit dem *Cadre Online Laboratory* der San José State University, Californien und dessen E-Zine *Switch*; vgl. switch.sjsu.edu/nextswitch/switch_engine/front/front.php?cat=16 (Nr. 12/1999) sowie switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze (jeweils letzter Aufruf 18.02.2008).
- 16► In Zusammenarbeit mit dem *Kiasma*, Helsinki; vgl. ehem. www.kiasma.fi/outoaly/mutation.fem (letzter Aufruf 01.08.2001) und www.opensorcery.net/mutation/ (letzter Aufruf 18.02.2008).
- 17► Im *Beall Center for Art and Technology* der University of Irvine; vgl. beallcenter.uci.edu/shift/homens.html (letzter Aufruf 18.02.2008).
- 18► Vgl. weiterführend die Homepage von Anne-Marie Schleiner, auf der neben ausführlichen Projektdokumentationen auch mehrere Essays zum Thema abgelegt sind, www.opensorcery.net (letzter Aufruf 18.02.2008).
- 19► In Zusammenarbeit mit *Shift e.V.*, Berlin; vgl. www.re-load.org (letzter Aufruf 18.02.2008). Ausgangspunkt war das *QUAKE-Engine*, hierzu weiterführend unten.
- 20► Vgl. www.gendergame.ch (letzter Aufruf 18.02.2008).
- 21► Vgl. King (2002).
- 22► Vgl. zu *Game Art* in der VölklingerHütte, Völklingen, 2003/2004 die Online-Dokumentation www.gameart-voelklingen.org (letzter Aufruf 18.02.2008); zur *games*-Ausstellung im ehemaligen Reserveteillager auf Phoenix West, Dortmund den Ausstellungskatalog *games. Computerspiele von KünstlerInnen*. sowie www.hardware-projekte.de/programm/inhalt/games.htm (letzter Aufruf 18.02.2008).
- 23► Vgl. ehem. die Online-Dokumentation unter www.newmuseum.org/killerinstinct (letzter Aufruf 01.03.2007). Der Titel geht auf ein Game des ›beat'em'up‹-Genres aus den 1980er-Jahren zurück, das jedoch keinen gemeinsamen Bezugspunkt vorgab.
- 24► Vgl. den Ausstellungskatalog: *artgames. Analogien zwischen Kunst und Spiel*.
- 25► Vgl. <http://www.imal.org/Art+Game/> bzw. <http://www.imal.org/Art+Game/expo/fr/main.html>; bei den angesprochenen Arbeiten mit Shooter-Bezug handelte es sich um *Max Payne Cheats Only* (2006) von Jodi, maxpaynecheatonly.jodi.org/ und *The Social Ladder* (2006) von Walter Langelaar, s. <http://www.lowstandart.net/index.php?entry=entry061117-054826> (letzter Aufruf jeweils 18.02.2008).
- 26► Dieser Retro-Trend begegnet nicht allein im hier angesprochenen Feld der auf Computerspiele bezogenen Kunst, sondern war zeitweise auch im Design-Bereich prägend. Für Ersteres vgl. z. B. auch die Wanderausstellung *pong.mythos* (2006/2007), vgl. www.pong-mythos.net sowie den Ausstellungskatalog: *pong.mythos*; einen guten Überblick über die 8-Bit-Szene, zu der in den traditionellen Kunstinstitutionen der am prominentesten wahrgenommene Vertreter Cory Arcangel (s. u.) zählt, bietet der *8-Bit Movie* (2006), siehe www.8bitmovie.com (letzter Aufruf jeweils 18.02.2008).
- 27► Diese Entwicklung bildet sich nicht nur in der Ausstellungslandschaft, sondern auch auf

dem publizistischen Feld ab; so u. a. auch recht plastisch in den beiden von Dieter Buchhart u. Mathias Fuchs herausgegebenen Themenbänden »Kunst und Spiel I« u. »Kunst und Spiel II« des Kunstforum International ab, Bd. 176, Juni-August 2005 u. Bd. 178, November 2005–Januar 2006.

- 28► In freier bzw. in der Sache stärker auf Bourdieu referierender Anlehnung an den von Th. Wulffen geprägten Begriff, vgl. Wulffen (1994), Bourdieu (1974) und Bourdieu (1999).
- 29► Vgl. kompakt: de.wikipedia.org/wiki/Ego-Shooter (sowie für eine Übersicht über die verschiedenen Computerspiele-Genres de.wikipedia.org/wiki/Kategorie:Computerspiel-Genre; letzter Aufruf jeweils 18.02.2008); weiterführend Fromm(2002); Gieselmann (2002).
- 30► Als ›Game-Engine‹ bezeichnet man die Programm-Bibliothek eines Spiels, vgl. für eine Übersicht über die wichtigsten Bestandteile und Funktionen de.wikipedia.org/wiki/Game_Engine (letzter Aufruf 18.02.2008) und hierzu auch den Beitrag von Harald Hillgärtner in diesem Band.
- 31► Spielphasen, die sich durch zunehmenden Schwierigkeitsgrad voneinander unterscheiden und dementsprechend unterschiedlich gestaltet sind.
- 32► Allgemein der Fachbegriff für das Parameter-Paket, das Funktion und Gestalt einer grafischen Benutzeroberfläche bestimmt; bei Computerspielen versteht man unter ›Skins‹ speziell jene 2D- oder 3D-Grafiken bzw. -Modelle, welche die Gestalt einer Spielfigur bestimmen.
- 33► Zur Terminologie bzw. Taxonomie vgl. [de.wikipedia.org/wiki/Kategorie: Action-Adventure](http://de.wikipedia.org/wiki/Kategorie:Action-Adventure) bzw. de.wikipedia.org/wiki/Third-Person-Shooter (letzter Aufruf jeweils 18.02.2008).
- 34► Vgl. zum Komplex Voyeurismus/Identifikation Deuber-Mankowsky (2001); weiterf. Richard (2004).
- 35► Kritik an Gewalt in Computerspielen und Debatten um ihren ›didaktischen‹ Einfluss auf Jugendliche gab es, analog zu bzw. oft direkt anschließend an entsprechende Argumentationen im Bezug auf Filme, Fernsehen und Videos schon in Vorfeld dieser Ereignisse – erst im Zusammenhang mit Letzteren jedoch erhielten sie eine breite Medienpräsenz.
- 36► Ab 1995 war webbasierte Kunst zunächst v.a. über ProduzentInnen-Projekte wie *The Thing* oder *äda'web* propagiert worden; ein wichtiges »Datum« in der institutionellen Etablierung war die von Simon Lamunière kuratierte Sektion der *documenta X* (1997); zwischen 1997 und 1999 zogen insbesondere in den USA und Kanada mehrere namhafte Museen mit der Einrichtung von speziellen Präsentationssektionen und der Ausrichtung von Ausstellungen nach. Vgl. einf. Kuni (1999).
- 37► Vgl. hierzu *ESC. ein reader* (2003).
- 38► So etwa – um nur einige der in den angeführten Ausstellungen vertretenen Künstler zu nennen – Margarete Jahrmann, Max Moswitzer, Vuk Cosic, Jodi, Thomson & Craighead, Josephine Starrs (& Leon Cmielewski), Basicray, Fuchs-Eckermann.

- 39** ▶ Vgl. neben den Publikationen zu den o. a. Ausstellungsprojekten z. B. Paul (2003), S. 196ff.; Baumgärtel (2004).
- 40** ▶ Hier u.a. mit Sophie Calle, Uri Tzaig, Christoph Draeger, Christian Jankowski; vgl. den Ausstellungskatalog sowie ehem. www.massmoca.org/visual_arts/past_exhibitions/visual_arts_past_2001.html (letzter Aufruf 01.03.2007).
- 41** ▶ Vgl. neben *Game Over* (Zürich 1999) z. B. das Projekt *Digital Craft* (2000–2003 am Museum für Angewandte Kunst Frankfurt a. M., seither selbständig), www.digitalcraft.org (letzter Aufruf 18.02.2008).
- 42** ▶ Vgl. neben den Essays von Anne-Marie Schleiner, www.opensorcery.net (letzter Aufruf 18.02.2008), etwa Tilman Baumgärtels Beitrag im Ausstellungskatalog *games*, Dortmund 2003, S. 12–17.
- 43** ▶ Vgl. Wright (o.J.); etwas anders (allerdings keineswegs durchgängig) liegt der Fall in Spielerinnen-Gemeinschaften, vgl. hierzu Richard (2004), S. 70ff.
- 44** ▶ Vgl. für einen historischen Überblick en.wikipedia.org/wiki/Super_Mario; für den aktuellen Stand ms.nintendo-europe.com/mario/enGB/index.html (letzter Aufruf jeweils 18.02.2008). Der 1981 kreierte Konsolenheld erlebt seit einiger Zeit ein Revival, das auch in der Kunstszene gefeiert wird.
- 45** ▶ Zum *trickjumping* siehe den Beitrag von Alexander Knorr in diesem Band.
- 46** ▶ Vgl. z. B. ehem. www.emogame.com/bushgame.html (letzter Aufruf 01.03.2007); www.innervation.com/roadkill/ (zur Kerry-Kandidatur, letzter Aufruf 18.02.2008); für eine auch andere Varianten umfassende Sammlung www.watercoolergames.org/archives/cat_political_games.shtml (letzter Aufruf 18.02.2008).
- 47** ▶ Vgl. weiterführend Kuni (2004).
- 48** ▶ Vgl. Orhan Kipcak (1995).
- 49** ▶ Vgl. www.bernstrup.com/meltdown/main.html; für weitere auf Games bezogene Arbeiten von Bernstrup s. a. www.bernstrup.com/index2.html (letzter Aufruf jeweils 18.02.2008).
- 50** ▶ Vgl. www.re-load.org/artists/noroom/berlin.html (letzter Aufruf 18.02.2008).
- 51** ▶ Vgl. www.movingimage.us/alt/culture.html#Andy (letzter Aufruf 18.02.2008) und weiterführend unten.
- 52** ▶ Vgl. sod.jodi.org/; ctrl-space.c3.hu/; www.untitled-game.org (letzter Aufruf jeweils 18.02.2008).
- 53** ▶ Vgl. synworld.to.or.at/level2/gaming_reader/synr_index/frame_synreal.htm (letzter Aufruf 18.02.2008).
- 54** ▶ Vgl. www.nullpointer.co.uk/-/q.htm (letzter Aufruf 18.02.2008) sowie ehem. www.q-q-q.net/ (letzter Aufruf 01.06.2005); ehem. www.codespace.co.uk (letzter Aufruf 01.08.2007) bzw. www.odessadesign.co.uk/codespace/endless.htm (letzter Aufruf 18.02.2008).
- 55** ▶ Bei Electronic Arts Intermix, www.eai.org/eai/tape.jsp?itemID=9872 (letzter Aufruf 18.02.2008).
- 56** ▶ Im Interview mit John Bruneau, *Switch Magazine*, Nr. 19, 2004, switch.sjsu.edu/

v19/00000c (letzter Aufruf 18.02.2008). Zu Arcangel vgl. www.beigerecords.com/cory/ (letzter Aufruf 18.02.2008) sowie den Ausstellungskatalog Cory Arcangel.

- 57▶** I SHOT ANDY WARHOL (USA 1996, R. Mary Herron).
- 58▶** Mit dieser Bemerkung soll im Übrigen weder Kritik an Arcangels Arbeit noch an seiner Präsenz im Kunstbetrieb geübt werden – die schließlich für einen ausgebildeten Künstler eine denkbar naheliegende Präsentationsplattform darstellt. Zudem wäre es nicht nur in Arcangels Fall schwierig, von einer Appropriation zunächst einmal tendenziell als ›sub-kulturell‹ klassifizierter Kunstformen durch das Betriebssystem zu sprechen, wenn deren VertreterInnen ihrerseits keine Probleme mit einer entsprechenden Repräsentation haben.
- 59▶** Vgl. Kuni (2002).
- 60▶** Vgl. ebd. sowie Kuni (2005).
- 61▶** Diese Situation ändert sich perspektivisch zwar bzw. hat sich im Zuge des Generationswandels bereits mindestens insofern zu ändern begonnen, als der Anteil derer im Publikum steigt, die mit Games vertraut sind. Letzteres bedeutet jedoch mitnichten, dass sich diese Kenntnisse oder gar weitergehendes Erfahrungswissen speziell auf Ego-Shooter beziehen müssten – ebenso wenig wie davon ausgegangen werden darf, dass durch die Ausstellung von KünstlerInnen gestalteter Games klassische Ausstellungsinstitutionen zu Anziehungspunkten der Gamer-Szene würden.
- 62▶** Vgl. synworld.to.or.at/level2/gaming_reader/synr_index/frame_synreal.htm (Dropdown: Liquid Shell); weiterf. die Heimseiten von Vladimir Muzhesky, www.basicray.com (letzter Aufruf jeweils 18.02.2008).
- 63▶** Vgl. die Projekte auf www.nullpointer.co.uk (letzter Aufruf 18.02.2008) sowie ehem. unter www.codespace.co.uk (letzter Aufruf 01.08.2007).
- 64▶** Zu den *mods* dieses auf dem COUNTERSTRIKE-Engine basierenden Spiels zählen die Herstellung und Anbringung von Anti-Kriegs-Graffiti; es versteht sich als Alternative zum didaktischen bzw. propagandistischen »Realismus«, auf den sowohl viele der Anti-»Bush War«-Parodien als auch die Rekrutierungs-Games der US Army setzen; vgl. www.opensorcery.net/velvet-strike (letzter Aufruf 18.02.2008).
- 65▶** ›Spielplätze‹ hier sowohl im übertragenen Sinne, d. h. mit Blick auf die Konjunkturen innerhalb des »Betriebssystems Kunst« als auch im engeren Wortsinn auf das Referenzfeld Spiele bzw. Games bezogen – mit Blick auf Letztere sind die bereits erwähnten Fokusverschiebungen auf die 8-Bit- und Konsolenspielkultur der 1980er-Jahre einerseits und auf neuere Entwicklungen im Bereich Online-Games bzw. Online-3D-Infrastrukturen wie namentlich SECOND LIFE angesprochen.
- 66▶** Hier denke ich beispielsweise an die aktuellen Projekte im Umfeld der von Margarete Jahrmann und Max Moswitzer gegründeten *Ludic Society*, vgl. www.ludicsociety.net (letzter Zugriff 18.02.2008) sowie Jahrmann (2005).
- 67▶** vgl. Staun (2006)

- 68►** In diesem Zusammenhang lässt sich nicht nur auf die temporäre Konjunktur von web-basierter Kunst bzw. »Netzkunst« verweisen, nach deren Abflauen der desolate Zustand des Verhältnisses der Institutionen zu diesem Bereich der elektronischen Kultur in seinen durchaus weitreichenden Konsequenzen umso deutlicher greifbar wird; vgl. hierzu Kuni (2007).
- 69►** Dass umgekehrt ein etwaiges Inspirationspotenzial der Kunst für die Entwicklungen im Game-Bereich nicht Gegenstand der Überlegungen dieses Textes gewesen ist, sollte nicht auf die Unmöglichkeit entsprechender Transfers schließen lassen. Was speziell den Bereich Ego-Shooter betrifft, dürften sich diese allerdings bislang in bemessenen Grenzen gehalten haben.

Bibliografie

- Baumgärtel T.** (2004): Zu einigen Themen künstlerischer Computerspiele. In: Medien-KunstNetz, www.medienkunstnetz.de/themen/generative_tools/game_art/ (letzter Aufruf am 18.02.2008).
- Deuber-Mankowsky, A.** (2001): Lara Croft – Modell, Medium, Cyberheldin. Das virtuelle Geschlecht und seine metaphysischen Tücken. Frankfurt a. M.: Suhrkamp. www.ruhr-uni-bochum.de/adm/weiter/lara_croft.pdf (letzter Aufruf 18.02.2008).
- Bourdieu, P.** (1974): Zur Soziologie der symbolischen Formen. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Bourdieu, P.** (1999): Die Regeln der Kunst. Genese und Struktur des literarischen Feldes. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Fromm, R.** (2002): Digital spielen – real morden? Shooter, Clans und Fragger. Computerspiele in der Jugendszene. Marburg: Schüren.
- Gieselmann, H.** (2002): Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel. Hannover: Offizin.
- hardware medien kunst verein / Baumgärtel, T.** (2003): games. Computerspiele von KünstlerInnen. Frankfurt a. M.: Revolver.
- Jahrman, M.** (2005): Ich spiele Leben: Real Player in Real Games. In: D. Buchhart/M. Fuchs (Hg.), Kunsforum International, Bd. 178, S. 86–93.
- Lange, A.** (2006): pong.mythos. Ausstellungskatalog. Berlin.
- King, L.** (2002): Game On. The history and Culture of Videogames. London: Universe Publishing.
- Kipcak, O.** (1995): ArsDOOM – art adventure. In: K. Gerbel/P. Weibel (Hg.), Welcome to the Wired World. ars electronica '95. Wien/New York, S. 262–264, ehem. xarch.tu-graz.ac.at/home/rurban/ars/arsdoom.html (letzter Aufruf 01.05.2005), reduzierte Dokumentation unter: <http://www.adm.at/index.php?mod=2&sub=1&subsub=12&site=arsdoom.htm> (letzter Aufruf 18.02.2008).

- Kris, E. / Kurz O.** (1980): Die Legende vom Künstler. Ein geschichtlicher Versuch. Frankfurt a. M.: Suhrkamp [Wien 1934].
- Kunde, H.** (2005): artgames. Analogien zwischen Kunst und Spiel. Aachen: Ludwig Forum.
- Kuni, V.** (1999): Das Netz, die Kunst, der kleine Punkt und seine Liebhaber. In: netz.kunst. Jahrbuch des Institutes für Moderne Kunst Nürnberg 1998/1999. Nürnberg, S. 6–17.
- Kuni, V.** (2002): Die Legende vom Netzkünstler. In: AG Borderline (Hg.), Borderline. Strategien und Taktiken für Kunst und soziale Praxis, Wiesbaden, S. 87–108.
- Kuni, V.** (2005): »Er ist ein Model(l) und er sieht gut aus«. Zur Typologie des »Medienkünstlers«. In: S. Droschl/Ch. Höller/H. Wiltsche (Hg.), Techno-Visionen. Neue Sounds – neue Bildräume. Wien: Folio, S. 149–165.
- Kuni, V.** (2004): Cyborg_Configurationen als Formationen der (Selbst-)Schöpfung im Imaginationsraum technologischer Kreation. Teil II. Monströse Versprechen und posthumane Anthropomorphismen. In: MedienKunstNetz, online-Publikation, www.medienkunstnetz.de/themen/cyborg_bodies/mythische-koerper_II/ (letzter Aufruf 18.02.2008).
- Kuni, V.** (2006): Ego Shooter im Betriebssystem Kunst. In: B. Richard/K. Neumann-Braun (Hg.), Ich-Armeen. Täuschen – Tarnen – Drill. München: Fink, S. 175–185.
- Kuni, V.** (2007): Re-Enactments from RAM? On working in the ruins of a virtual museum and on possible futures of a history of web based art. In: D. Leach/S. Kacunko (Hg.), Image-Problem? Media Art and Performance within the current picture/image-discussion. Berlin: Logos, S. 113–129.
- Künstlerhaus Bethanien / Berlin. (Hg.)** (2003): ESC. ein reader. Berlin.
- Migros Museum für Gegenwartskunst/R. Gyax (Hg.)** (2006): Cory Arcangel (Beige). Nerdzone Number 1. Zürich.
- Paul, Ch.** (2003): Digital Art. London: Thames and Hudson.
- Richard, B.** (2004): Sheroes. Genderspiele im virtuellen Raum. Bielefeld: Transcript.
- Staub, H.** (2006): Letztes Level. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 20.02.2006.
- Tribe M. / Galloway A.** (2001): Net Games Now. In: Game Show, Ausstellungskatalog, MASS MoCA. North Adams/Ms. 2001, S. 54–67.
- Wright, K.** (o.J.): Gender Bending in Games, ehem. unter www.womengamers.com/doc-tork/gender.php (letzter Aufruf 01.03.2006).
- Wullfen, Th.** (1994): Betriebssystem Kunst. Eine Restrospektive. In: Kunstforum International, Bd. 125, S. 49–58.

Gameografie

arsdoom (Orhan Kiphank / Reinhard Urban 1995)
Cracking the Maze (Anne-Marie Schleiner o.J.)
Ctrl Space (Jodi 1999)
Deus Ex (Ion Storm/Eidos 2000)
Doom (id Software/id Software 1993)
Duke Nukem (3D Realms/Apogee Software 1991)
Endless fire (Tom Betts 2009)
I shot Andy Warhol (Cory Archangel 2002)
Lshell (basicray 1999)
museum meltdown (Tobias Bernstrup / palle torsson o.J.)
mutation.fem (Anne-Marie Schleiner o.J.)
Noroomgallery (Florian Muser / Imre Osswald 1999)
Q (Tom Betts o.J.)
QQQ (Tom Bets 2002)
Quake (id Software/Activision 1996)
Super Mario (Nintendo/Nintendo 1981)
Sod (Jodi 1999)
Tomb Raider (Toby Gard/Core Design 1996)
Unreal (Epic Megagames/GT Interactive 1998)
untitled game (Jodi 1996-2001)
Velvet Strike (Anne Marie Schleiner 2002)
Wolfenstein 3D (id Software/Apogee Games 1992)

